

GYNDALLA

Número 1

La Batalla del
Estrecho de Náthye

NAÁNIVA

El Camino de la Perdición

Hijos del Bosque



CLN ¿PREPARADO?

JUEGOS DE SANGRE

¿Preparado para ser el mejor luchador?

Aquí todo vale...Fuerza, Poderes mentales, Dones divinos...

El tzalada Hxuneditza Tzewadzu de Saratza conoce a los gladiadores a los JUEGOS FUNERARIOS en memoria de su querido padre. Se realizarán enfrentamientos todos contra todos en grupo de 6 u 8 gladiadores dependiendo de los que se crean preparados...¿Tú eres uno?



más información dentro de la revista

TRONO DE LOS TRES RIOS

SI FUERAS UN PRINCIPE EN LUCHA POR EL IMPERIO, ¿CÓMO GANARÍAS?

PREPARA...TUS TROPAS, TU DIPLOMACIA, TU ESTRATEGIA PARA CONVERTIRTE EN EL EMPERADOR DE TYETHSINNÚMA

SOLO QUEDARÁ UNO

MAS INFORMACION DENTRO DE LA REVISTA



Dirección
Diagu Álvarez Fernández

Diseño original
Francisco J. Río Lorda
Bernardo B. Fuentes Aparicio

Escrito por:
Francisco J. Río Lorda

Ilustrado por:
Bernardo B. Fuentes Aparicio

Maquetado por:
Francisco J. Río Lorda

Syndalla es una revista publicada por

Alkaendra, S.L.
c/Gutiérrez Herrero, 52 33405 Avilés
Asturias
Registro Mercantil de Asturias Folio 83
Tomo 2930

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 éstas contienen, así como sobre los textos, es propiedad de
Alkaendra, S.L., 2002
Todos los derechos reservados.

Depósito legal: AS-1963-2002

ISSN: 1579-6523

Grandes Batallas

La Batalla del Estrecho de Náthye 4

El primer combate por la corona del Imperio de los Tres Ríos.

El Viajero

11

Zhemdáros

Una vista del barrio rico y el mercado de la colina de la mayor ciudad de Mituñor.

Mitos



Naániva

23

La oscura agonía de la Caída de un Curador.

Equipamiento

29

Armas y Mixturas

Armas xyarjar, kuannachita, nidanyira y humanas, y curiosas sustancias útiles...

Syndalla

Número 1

Granada 2002

Bueno, el numero 1 de Syndalla no podía salir en mejor fecha. Dentro de tres semanas tendremos en Granada las CLN de este año, que todos esperamos con ansia para pasarlo bien con la gente que comparte con nosotros la afición por los juegos de rol. Nosotros estaremos allí con dos torneos cuyas reglas podéis encontrar en estas páginas.

Os habréis dado cuenta de que hemos cambiado de formato respecto al número 0, en un intento por mejorar la calidad de Alkaendra y de los productos que os ofrecemos. Sólo espero que disfrutéis tanto leyendo esta revista como nosotros lo hemos hecho durante su creación.

Un saludo

Otras Sendas

Espíritus-Sombra

37

La jerarquía de estos guerreros-mentalistas, sus objetivos, sus tradiciones...

Addenda

43

Hijos del Bosque

El modo de vida de los ascetas de Mazhira y Gaukkева.

Leyendas

La Voz del Silencio -2ª parte-

53

El encuentro con el horror de las profundidades de Drakhoa.

Juegos de Sangre

57 Jornadas CLN -Granada 2002-

Sobre la arena ensangrentada, un solo luchador permanece en pie, orgulloso.

Guerra de Sucesión

Jornadas CLN -Granada 2002-

68

Tyethsimúma busca un nuevo Emperador.

La Batalla del Estrecho de Náthye



El Emperador de Tyethsinnúma, Invythya, se halla muy cerca de la muerte y aún no ha nombrado un heredero. La última década de paz está a punto de concluir. El río de la guerra ya vuelve a fluir por nuestras tierras y nuestros mares, y pronto la sangre de nuestros hombres y mujeres fertilizará los alimentos de las próximas generaciones. Como siempre ha sido.

La lucha por el trono ya ha comenzado. Tathvethyé, concubina y consejera imperial, trata de colocar a sus vástagos en posición favorable para heredar los símbolos imperiales. Pero los señores de los sythyarath, las provincias en las que se divide el imperio, no

están dispuestos a que los bastardos hijos de esa mujer, manipuladora y poderosa en las artes de la mente, ocupen el Trono de los Tres Ríos.

Vynnuéth ansía el poder, pero debe proteger su tierra septentrional de Merginathadna de la horda de ylmaries proveniente de Tegu-Ti-Ithwa que parece estar dirigiéndose hacia Tyethsinnúma. El resto de los Señores se ha apresurado a dejar claras sus alianzas y pretensiones. Los sythyarath de Gyethur, Syathma, Thýrn, Myothna y Arntharig han renovado sus votos de fidelidad a Invythya y sus hijos. Por el contrario, Vyathyr, Saryáx, Hyangyath, Larwiandre y Syavrynd se oponen, se han aliado y han declarado la guerra a las fuerzas leales a la concubina y sus vástagos. Llevan mucho tiempo esperando este momento para poner a sus familias gobernantes como la cabeza de una nueva dinastía imperial, hartos ya de que el emperador siempre pertenezca a la nobleza de las provincias septentrionales. Las provincias orientales, más pobres y alejadas, se mantienen neutrales y a la expectativa. La Sexta Guerra de Sucesión ha estallado. Los Señores de la Guerra vuelven a danzar sobre las Tierras del Imperio de los Tres Ríos.

LA BATALLA DEL ESTRECHO DE NÁTHYE

He recibido noticias sobre la primera batalla seria de la nueva guerra de sucesión.

Se ha producido en el mar, en el estrecho de Náthye que separa la isla de Vekthyar Dethu de tierra firme. Ha sido H'sul, un hombre-pájaro de las lejanas tierras que se conocen como la Joya del Sur, donde el sol es señor inmisericorde, quien me ha traído las nuevas. De todos los sirvientes y esclavos que he tenido, ninguno ha justificado tanto su precio como éste. Cumple sus tareas con presteza e inteligencia y no necesito que lleve puestas sus Piedras de Sometimiento para que lleve mis recados a buen término, al contrario que muchos otros de los no-humanos que tengo como servidores.

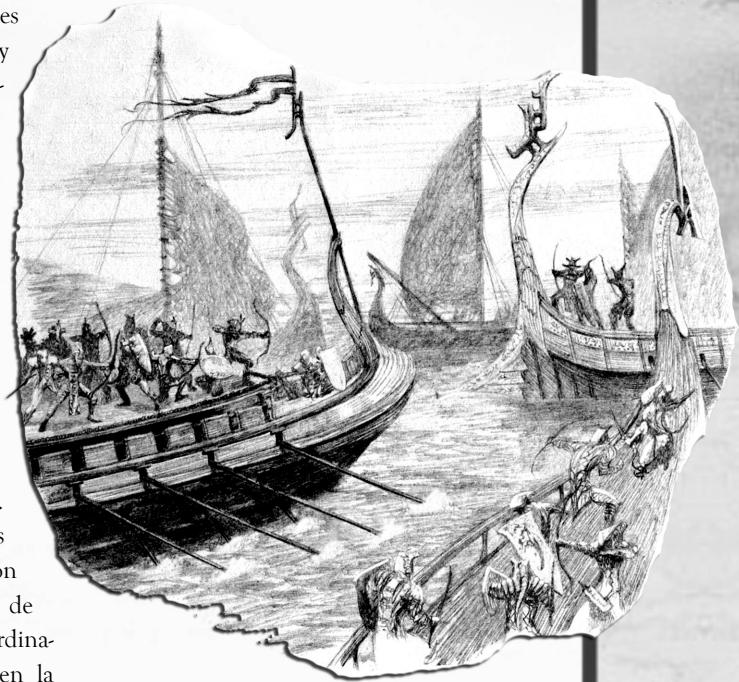
Una de las noticias más importantes es que los Mithyarg Sirkáx y las otras órdenes mentalistas se han declarado neutrales y no irán ni apoyarán en la guerra a ninguno de los dos bandos. La mayoría de ellos se dirigirán a Merginathadna, a preparar las defensas para lo que acabe viniendo de Tegu-Ti-Ithwa. Los clérigos de Igliath aún no se han pronunciado al respecto, pero los movimientos de Athnyéth y los demás Señores y Señoras de la Placentera Agonía parecen indicar que también van a mantenerse neutrales en el conflicto.

Pero entre los sythyarath, las cosas han quedado claras desde días atrás. Hace dos semanas, asesinos-guerreros qárx contratados por Gyethur dieron muerte a la mayoría de los capitanes de barco de guerra de Vyathyr con una coordinación nunca vista hasta ahora en la Tierra de los Tres Ríos, dejando a la flota vyathna en manos de hombres poco experimentados. Pero los de Vyathyr no se quedaron quietos y enviaron sus propios asesinos a terminar con Tyethda, el hermano de Tyethna, el actual Señor de Gyethur.

H'sul dice que vio muchos barcos reunidos en los puertos de Myothna. Vio nythya de dos filas de remos y dos mástiles y los temidos uthya, con sus afilados espolones y su grácil casco. Nythvýa, Señor de Myothna, reunió una flota considerable y la envió contra

Saryáx. Mi sirviente dice que había hombres y mujeres con yelmos ovalados apuntando hacia atrás. Mercenarios de Urankko. Tienen fama de combatir con gran ferocidad, pese a lo que muchos piensen de su sociedad.

Días después otra flota partió de Gyethur y se dirigió al oeste, atravesando rápidamente la bahía de Ynioth. Aprovechando la marea siguiente, los barcos inexpertamente dirigidos de Vyathyr también se dirigieron hacia la isla de Vekthyar Dethu para apoyar a sus aliados de Saryáx. Un gran ejército partió de Inkiathedna, la capital imperial a las pocas horas. Infantería pesada protegiendo enormes carros que transportaban los barcos de



la armada imperial. El calado del río Namukidadna ha disminuido debido al estiaje y es peligroso para los barcos descender por él.

Mientras, Dynthivýeth, Señor de Saryáx, envió emisarios a sus aliados de Larwiandre y Syavrynd y éstos accedieron a enviar sus pocos barcos para proteger la isla ante la inminente invasión, así que partieron pocos días antes que la flota de Gyethur. Además, le ha surgido un inesperado aliado, pues la Dama de la Noche Amuinalinka le ha ofrecido a sus gue-

rreros fanáticos, sólo Igliath sabe con qué oscuros propósitos.

Sin embargo, una inesperada tormenta obligó a los de Larwiandre y Syavrynd a rodear la isla de Vekthyar Dethu por el oeste, dejando el estrecho de Náthye en manos de los navíos de Myothna. Dynthivyéth decidió atacar a los de Myothna en el estrecho en vez de esperar a que se acercaran demasiado a Saryáx, tratando de atraparlos entre él y sus aliados. Su intención era derrotarlos y acudir rápidamente a enfrentarse contra la flota de Gyethur, confinado en que los de Vyathyr consiguieran retrasar su avance. De la tormenta y de que sus aliados habían sido desviados de su curso no tuvo noticia.

La Lengua de los Tres Ríos

Las terminaciones -athna y -othna indican gentilicio en la lengua actual de Tyethsinnúma.

Así, vyathna se refiere a las gentes y los barcos de Vyathyr; gyethna a los de Gyethur; myothna a los de las tierras de Myothna, etc.

La pronunciación de los nombres de lugar y persona en la lengua de Tyethsinnúma es similar al castellano exceptuando algunas diferencias. La y y la w se pronuncian como i y como u respectivamente en todos los casos. La th como z.

Así, Tathwethye se pronunciaría en castellano como Tazvezie, Dalyoth como Dalioz, Invrytha como Invizia

PRIMER DÍA DE LA BATALLA

Dynthivyéth contaba con cuarenta barcos, la mayoría de ellos rápidos y diseñados para clavar sus espolones en los cascos enemigos y enviarlos al fondo del mar, los uthya. Sólo doce tenían velas y eran lo suficientemente anchos como para llevar enormes lanzadores de flechas, los ithyetha o balistas. Al despuntar el alba, pudo contemplar las velas en el horizonte. Pronto se hizo patente que se trataba de los sesenta y dos navíos de Nythyá, Señor de Myothna, que formaron en línea puesto que sus buques eran más grandes y menos maniobrables y así podían aprovechar mejor su armamento a distancia. El viento era moderado, en dirección sur, lo que daba cierta ventaja a los barcos de Saryáx.

Dynthivyéth no se arredró y mandó a sus naves más rápidas hacia el este, para evitar la concentración de fuego de su enemigo y para poner el sol en la cara de los artilleros. Detrás de ellos mandó a sus naves más pesadas y preparadas. Nythyá se dio cuenta de lo que pretendía y mandó los avisos pertinentes. Pero o bien no fueron entendidos o fueron ignorados, porque sus barcos tardaron en reaccionar. Para cuando la

línea myothna se arqueaba para tratar de rodear a los rápidos navíos de Saryáx, éstos ya habían comenzado a espolonear algunos barcos y como se dieron cuenta de que uno a uno eran presa fácil de la artillería enemiga, comenzaron a emplear tácticas de manda de lobos. Los buques de Myothna concentraban los disparos de sus ballestas en uno de los navíos de sus adversarios, mientras dos uthya enemigas espoloneaban su casco y abrían brechas por donde el agua entraba sin cesar. A pesar de ello fueron hundidos muchos barcos, porque aún con el sol en contra, los arqueros y artilleros myothna eran muy efectivos.

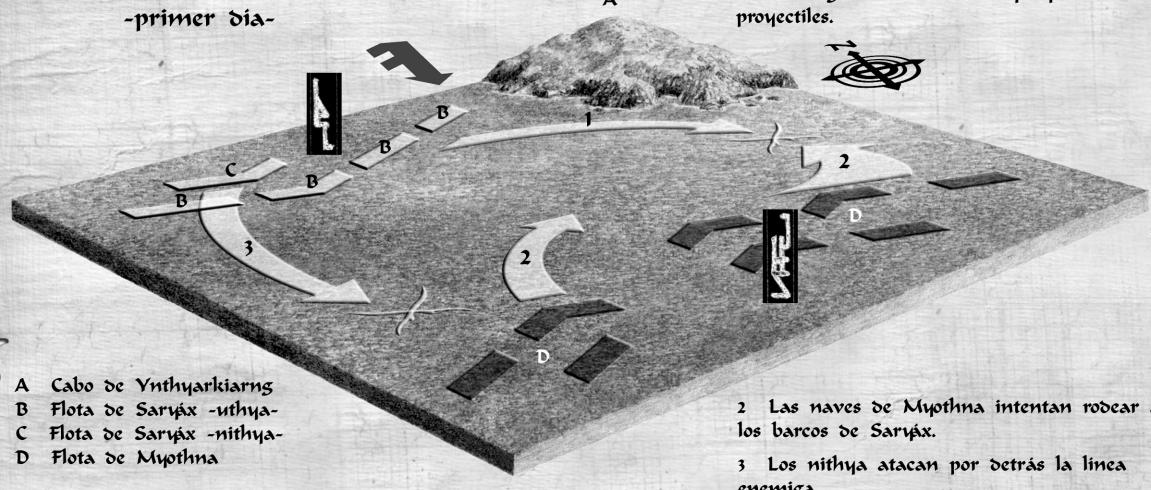
Y entonces Dynthivyéth cambió el rumbo de sus navíos pesados y los hizo pasar por detrás del arco de buques enemigos que trataba de rodear a sus naves rápidas. Hizo una pasada a toda velocidad, mientras sus hombres no dejaban de disparar, y causó estragos. Pasó cerca de los navíos enemigos rompiendo sus remos y reduciendo su maniobrabilidad mientras los bombardeaba con descarga tras descarga de proyectiles.

Mientras, en el otro flanco, las tácticas de los rápidos uthya de Saryáx estaban dando sus frutos y conseguían hundir más barcos enemigos, poniéndoles la luz del sol en los ojos y remando a toda velocidad. Algunos barcos myothna rompieron la formación y huyeron aprovechando un cambio del viento. Las naves de Saryáx los persiguieron, pero desistieron pronto y acudieron en ayuda de su señor. Los navíos pesados de Dynthivyéth se acercaron a los enemigos y comenzó el abordaje. Los mercenarios urankkar dejaron muy claro cómo se habían ganado la fama de feroces. H'sul se estremeció al contarme esto. Debió ser un momento terriblemente sangriento. Los hombres que caían heridos por la borda eran presa de los tiburones y otras criaturas del mar alentadas por el olor de la sangre en el agua.

Cuando Nythyá se dio cuenta de que

Batalla del Estrecho de Náthye

-primer dia-



parte de su flota había huído, alzó las velas y huyó también. Tampoco ellos fueron perseguidos, pues las tripulaciones de Saryáx estaban exhaustas y tenían muchos heridos. Los pocos curanderos que habían acudido con la flota no daban abasto.

De los cuarenta navíos con los que contaba al principio, a Dynthyvýéth sólo le quedaban diecinueve en condiciones y con la tripulación suficiente para navegar. Pero los myothna habían perdido treinta cuatro navíos; veinticuatro consiguieron llegar a puerto seguro, pero dos de ellos fueron emboscados, saqueados y hundidos por piratas durante su regreso.

SEGUNDO DÍA DE LA BATALLA

Dynthyvýéth sabía que la flota de Gyethur había partido y no se fiaba de los inexpertos capitanes de Vyathyr. Además, los esperados refuerzos de Syavrynd y Larwiandre no habían llegado. Tenía que regresar a Saryáx lo más rápidamente posible y hacia allí se dirigió. Pero la fortuna no pareció estar de su parte y se topó con vientos en contra, y perdió todo el segundo día en el viaje de vuelta. Sus remeros estaban extenuados después de la batalla y

no se les podía imponer un ritmo demasiado fuerte, pues era previsible que al día siguiente tuvieran que volver a luchar.

Por su parte, los navíos de Syavrynd y Larwiandre habían sufrido desperfectos menores durante la tormenta que les había obligado a cambiar de curso y pararon unas horas en el sur de Vekhyar Dethu para hacer las reparaciones. Tomaron rumbo norte, pero los vientos tampoco les fueron favorables. Intentaron invocar a espíritus del viento, pero éstos se mostraron indolentes y les ignoraron. Se perdieron tres barcos en una niebla repentina, y los marineros comenzaron a murmurar sobre brujería y que la Señora del Mar había maldecido ese viaje.

La flota de Gyethur tuvo más suerte y al terminar el día no se hallaba demasiado lejos de las costas de la isla que dominaba la ciudadela de Saryáx. Los barcos de Vyathyr también tuvieron el viento favorable y perseguían de cerca a sus adversarios, aunque con tan poco conocimiento que permanecieron visibles todo el rato y no se dieron cuenta de que los de Gyethur comenzaban a virar al despuntar el alba del tercer día.

H'sul, mi incansable H'sul, pronto se dio cuenta de que en este día no ocurriría nada

Las Flotas Enfrentadas

Bando de Saryáx

Dynthyvyéth, Señor de Saryáx, 40 naves
Dyrawethna, Almirante de la flota conjunta de Syavrynd y Larwiandre, 30 naves

Enhirieth, Almirante de la flota de Vyathyr, 51 naves

Sobrevivieron 9 barcos de Dynthyvyéth y 21 de Dyrawethna.

Bando de Gyethur

Dalyoth, Almirante de la flota de Gyethur, 82 naves

Nythvýja, Señor de Myothna, 61 naves

Sobrevivieron 19 de Myothna y 29 de Gyethur.

en el mar y se dirigió a tierra. Los tropas de Inkiathedna prosiguieron su marcha a pie hacia Vyathyr. Se produjeron escaramuzas con la caballería ligera vyathna, que trataba de incendiar los carros que trasportaban los barcos, pero fracasaron en su empeño.

Si bien en el mar la situación se había puesto favorable para el bando de Saryáx, en tierra las cosas eran muy distintas. Un heterogéneo ejército formado por guerreros humanos de Larwiandre, y por ylmaries y Ugara de Syavrynd fueron derrotados por los jinetes aulladores de Myothna en el Paso del Colmillo Hendido. Las criaturas de Syavrynd rompieron filas y huyeron rápidamente de la batalla, dejando solos a los humanos, que fueron masacrados. H'sul cree, y yo opino lo mismo, que la retirada no fue provocada por el miedo sino por algo más. Tyethsinnúma es conocida en otras regiones como la Tierra de las Traiciones, y, a mi pesar, no sin mucha razón. Los barcos myothna regresaron poco a poco a puerto, y comenzaron de inmediato las reparaciones. Nathvýja no ha cejado aún en su empeño de invadir Vekthyar Dethu.

Y, por fin, pero de esto me enteré por otros medios, la jerarquía de Igliath decidió qué rumbo tomar en la guerra. Consideraron legítimas las aspiraciones de Tathvethyé y de su prole, y decidieron coronar a su hijo mayor, Mýthyath, como emperador de la Tierra de los Tres Ríos. Pero hubo voces disonantes, y los jerarcas de Saryáx y de Vyathyr se negaron a reconocer tal coronación y se escindieron del culto ortodoxo. Esta es una guerra a muchos niveles, y doy gracias a Igliath de que los practicantes de las Vías de la Mente se hayan declarado neutrales.

Y la incertidumbre sigue en el norte. Nadie sabe nada sobre Vynnuéth y sobre la temida y esperada horda de ylmaries. Si llegaran ahora, no sé si los dos bandos de esta guerra de sucesión serían capaces de unirse para repeler su invasión. Y temo por lo que podría pasarle a mi amada Tyethsinnúma.

TERCER DÍA DE LA BATALLA

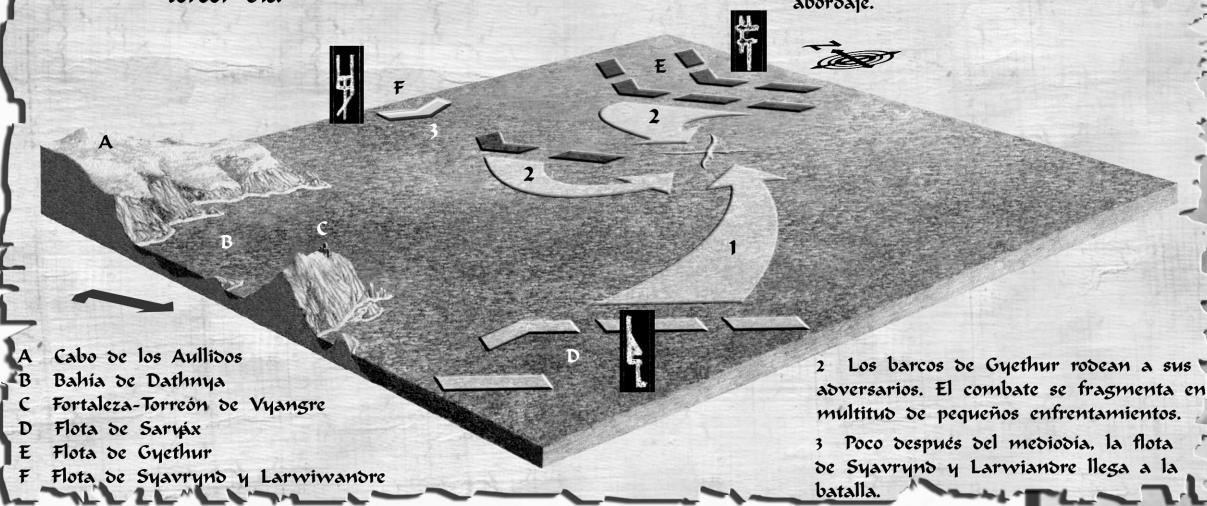
El alba despuntó y el mar volvió a adquirir protagonismo. La mitad de la flota de Gyethur, que había estado virando durante la noche, se dirigió con el sol a favor contra los navíos de Vyathyr. Los capitanes de éstos, a pesar de su inexperiencia o porque a veces la fortuna bendice a los idiotas, viraron hacia el norte aprovechando que el viento había cambiando al despuntar el sol. Y como ni siquiera se ponían de acuerdo con las señales y las órdenes, se separaron. Los de Gyethur se sorprendieron porque no se esperaban ese movimiento, y su almirante, Dalyoth, decidió cambiar su plan inicial y, confiado en la superioridad de sus tripulaciones, envió señales para que sus barcos cazaran uno a uno a los del enemigo, y los abordaran. No tuvo en cuenta que, por muy inexperto que se sea, un hombre en un barco sabe que no puede huir y venderá cara su vida. Los vyathna apenas habían combatido juntos pero lucharon con la ferocidad de la desesperación. Y, ante todo pronóstico, resistieron.

Mientras tanto, el resto de la flota gyethna se dirigía a Saryáx. Cuando estaban tan cerca de la ciudadela que podían ver a sus defensores, Dynthyvyéth apareció por el sur con las embarcaciones que le quedaban. Las naves de Gyethur fueron a su encuentro. El Señor de Saryáx no pudo utilizar el sol esta vez, pues ya estaba en mitad del cielo. La mayoría de las embarcaciones que tenía eran pesados nithya. Arrió las velas y alentó a los remeros a bogar como nunca lo habían hecho. La vida de sus familias dependía de ello. Si conseguían acercarse lo suficientemente rápido, podrían evitar en gran medida la artillería enemiga y ponerse a la distancia de las pasarelas de abordaje. Una vez en el cuerpo a cuerpo, solo Igliath podía saber lo que ocurriría y era la única oportunidad que le quedaba.

Las balistas enemigas hundieron alguno

Batalla del Estrecho de Náthye

-tercer dia-



de sus barcos, pero también las suyas consiguieron impactar con sus proyectiles en los cascos enemigos. H'sul dice que el ruido de las tripulaciones gritando y muriendo, el de las maderas de los barcos soportando aquellas tensiones y el de los remos al romperse es algo que no olvidará jamás. Muchos hechos dignos de mérito ocurrieron este día, en ambos bandos. Si los hombres y las mujeres de los Tres Ríos supieran dejar a un lado sus diferencias, ¿hasta dónde nos hubiera llevado su arrojo y su coraje? Dynthywyéth saltando a un barco enemigo junto a sus hombres, derrotando a la tripulación a pesar de su inferioridad numérica y obligando a los remeros a que viraran y embistieran a otro barco gyethna. Un capitán de Gyethur reteniendo él solo a una decena de hombres de Saryáx antes de caer atravesado por las flechas. Guerreras synhyth nadando entre los barcos, a pesar de los tiburones y otros demonios del mar, y abordando a sus desprevenidos enemigos. Hijos del Trueno poseídos por el frenesí de batalla saltando ellos solos entre un mar de enemigos. Los Sangre Negra, la Guardia del Señor de Gyethur, protegiendo con sus vidas la de su joven señor ante un asalto de mercenarios ylmaries... Sí, el tercer día de la Batalla

de Náthye fue un día para ser recordado, ya que nadie de los que estuvo allí y sobrevivió podrá olvidarlo el resto de su vida.

Cuando el sol descendía hacia el oeste, la superioridad numérica de la descansada flota de Gyethur se hacía notar. Parecía que todo estaba decidido cuando las embarcaciones de Syavrynd y Larwiandre aparecieron por el norte, después de haber conseguido rodear toda la isla de Vekthyar Dethu. Cuando vieron la batalla realizaron el último esfuerzo y se acercaron. H'sul dice que nunca vio barco alguno navegar tan deprisa.

Las embarcaciones chocaron de nuevo entre sí y el caos volvió a desatarse. Los abordajes se intensificaron. Muchos combatían porque era el único modo que tenían de engañar a la muerte y salvarse. La lucha en el mar es especialmente cruenta. H'sul dice que vio a muchos heridos apuñalar las piernas de los adversarios que pasaban cerca de ellos, incluso algunos que les mordían porque era lo único que podían hacer. Un mentalista renegado de Gyethur invocó a un espíritu de fuego que en su locura prendió barcos enemigos y aliados por igual hasta que Anhythva, un famoso guerrero de Saryáx se arrojó contra él empujándolo al mar. Ninguno de los

dos sobrevivió. Los de Syavrynd también traían sus propias sorpresas. Su buque insignia soltó arañas gigantes en el primer abordaje y los gritos de horror de sus enemigos aún resuenan en los oídos de H'sul. Algunas de estas viles criaturas incluso se arrojaron al agua y trataron de llegar a otros barcos, pero muy pocas de ellas lo consiguieron. Las locas tácticas de algunos barcos de Larwiandre disparando sus balistas contra las tripulaciones enemigas en vez de contra los cascos de sus embarcaciones. Dejémoslo ahí. Muchos tythnnu murieron ese día. No nos regodeemos con la gloria e ignoremos la triste y cruda realidad.

La esperanza brotó de nuevo en el corazón de Dynthyyéth pero por poco tiempo. Aunque sus hombres consiguieron la victoria, y los pocos barcos gyethna que aún podían hacerlo estaban huyendo, él cayó abatido por una flecha certera.

Saryáx y sus aliados, enardecidos por la inesperada victoria y por la huída de sus adversarios, los persiguieron. Y grande fue su sorpresa cuando vieron al resto de la flota de Gyethur en un aparente caos tras haber hundido o abordado todos y cada uno de los barcos de Vyathyr. Dyrawethna, el almirante de la flota de Larwiandre, decidió atacar pues era patente que las embarcaciones enemigas estaban demasiado enredadas para maniobrar. Hizo varias pasadas rápidas disparando andanada tras andanada de proyectiles contra su enemigo, cuyos barcos se estorbaban unos a otros, rompiendo sus remos o espoloneándose entre ellos. Dalyoth trató de mantener el orden entre sus filas, pero ya era tarde y el miedo se había apoderado de ellas. Consiguió destrabarse de la locura y huyó. Sus barcos no fueron perseguidos. Los de Saryáx estaban abordando a los barcos que habían quedado varados unos con otros. Fue la victoria naval más brillante y menos esperada de todo la historia de Tyethsinnúma.

Pero aunque fue tremadamente importante, no fue definitiva. Veintinueve de los barcos de Gyethur consiguieron regresar a

puerto para llevar a cabo reparaciones. A Larwiandre, Syavrynd y Saryáx les quedaban treinta barcos en condiciones de navegar y de luchar, además de una veintena de los navíos que habían sido abordados y que necesitaban reparaciones urgentes. La flota de Vyathyr se había perdido por completo. H'sul dice que la madera, la sangre y los cadáveres podían verse desde mucha distancia. Las gaviotas, los tiburones y otros carroñeros se dieron un gran festín con los cadáveres de los vencidos, puesto que los vencedores habían recogido todos los cuerpos de sus compatriotas que habían podido.

EL DÍA DE HOY

Ha pasado una semana. El sobrino de Dynthyyéth y su heredero, Lythnyá, con gran sabiduría y sentido común a pesar de su corta edad, dio el mandato de la flota aliada de Saryáx a Dyrawethna de Larwiandre. Los clérigos de Igliath usaron sus poderes y descubrieron los movimientos del ejército de Inkiathedna que se dirige hacia Vyathyr, transportando más de cuarenta navíos por tierra. Si éstos se hacen a la mar y bloquean la rada de Vyathyr, nada podrá aliviar la presión del inminente asedio y podrían llegar a perder un aliado. Después de la derrota del Paso del Colmillo Hendido, no pueden permitirselo si no quieren ver como sus aspiraciones desaparecen para siempre.

Además, comienzan a correr rumores de que los hombres de armas de Thýrn y Syathma se están dirigiendo hacia las montañosas tierras de Hyangath para evitar que sus gentes acudan en ayuda de los vyathna.

Y yo, Mirnthyáx, Cronista de los Tythnnu por la voluntad de Igliath, seguiré reflejando los hechos de esta Sexta Guerra de Sucesión, fiel a mis votos de veracidad y realismo.

ZHEMDĀROS

Pasé algunas horas en aquella lúgubre celda, ignorando el motivo que les había llevado a encerrarme. La puerta se abrió y uno de los guardias, que portaba una antorcha dio paso a un hombre delgado, con expresión nerviosa y bastante desaliñado. Pese a su aspecto debía ser alguien influyente, ya que el guardia le trataba con deferencia.

Se presentó como Cymradden bhar Nuachta. Me comentó que sentía mucho todo aquello, pero que necesitaba solucionar un problema y no había modo de convencer a ningún zhemdarí para ello. Al parecer, poseía un palacete cerca del palacio real de Ryadán pero nadie quería vivir allí. Los sirvientes decían que oían voces extrañas por la noche, voces de muertos, y a los pocos días de trabajar allí acababan huyendo. Él quería recuperar el palacetel por muchas cosas. Por el valor sentimental, desde luego, pero sobre todo por las riquezas y reliquias de su familia que se guardaban allí. Cymradden quería que yo descubriera qué era lo que ocurría y así conseguiría recuperar mi libertad y una buena recompensa. No creo que fuera un hombre malvado, pero estaba desesperado y la gente desesperada puede ser muy cruel. Acepté, pese a que la idea no me agradaba en absoluto. Pero ser un extranjero en otras tierras hace que nadie se preocupe mucho por ti.

El Palacete Nuachta

Las casas próximas al palacio real eran muy distintas a las de los barrios bajos o las de la zona del puerto. Eran más anchas y luminosas, y por lo general están mucho más cuidadas. Además, la gente parecía disfrutar adornándolas con tallas de madera o con bellos dibujos decorados sobre las contraventanas de madera. La gente vestía mejor que en el resto de la ciudad, pero también parecía más callada y triste.

Los dos guardias que me habían arrestado me conducían a través de calles anchas, algunas de las cuales estaban pavimentadas con una bella piedra rojiza. Al final de la calle de Ulayr, estaba la propiedad de los Nuachta. Un muro de piedra rodeaba un edificio construido a partir de la misma roca de la colina sobre la cual se asienta el palacio de Ryadán. Antaño debió ser hermoso, con sus tejados de pizarra y con las figuras mitológicas que adornaban las paredes. Pero ahora estaba cubierto de hiedra muerta y la sensación de abandono y tristeza era patente incluso en la distancia. Los guardias abrieron la puerta de entrada a la propiedad y se marcharon, encerrándome de nuevo allí.

Los árboles parecían tan tristes como el resto de la propiedad. Entré en el palacete. Por dentro tuvo que ser magnífico. Piedras ornamentales y madera traídas de las Islas del Océano de los Muchos Nombres; tallas y obras de arte de mi pro-



pia tierra, hechas por los artesanos de Lyehanûl; tapices bordados de Llaeredh con motivos de Adraen, el Dios que Llora; y el resto de artesanía de cuero. Tuvo que ser magnífico. Pero ahora el polvo y la suciedad eran amos y señores, por no hablar de multitud de pequeñas alimañas. Había excrementos de ratas por todas partes. Hacía mucho tiempo que nadie había limpiado allí. Años. Me habían engañado.

De pronto, oí un ruido que parecía provenir de los aposentos superiores. Las escaleras tenían un aspecto poco prometedor, pero así todo subí por ellas. La madera estaba podrida y más de una vez pensé que cedería bajo mi peso. Los pasillos del piso superior estaban ricamente adornados con la lacería mhaerynn que tanto aman los clanes del bosque. El ruido provenía de una de las habitaciones. Cuando entré en ella quedé sorprendido. Un fuego crepitaba en un hogar de piedra sobre el que descansaban figurillas hechas de cristal provenientes de la ciudad de Alaynn. Frente a las llamas, sentado de espaldas a mí, había un hombre, el pelo cano recogido en una cola sujetada por un anillo de oro. El símbolo de la nobleza entre los zhemandár. A su alrededor había otras presencias, hombres y mujeres sin sustancia, que hacían rielar el aire a su alrededor. Espíritus. Noté sus ojos clavados en mí, pues el frío comenzó a apoderarse de mi corazón. El hombre se levantó y me miró. No había nada que me indicara lo contrario, pero algo dentro de mí me decía que él tampoco era del todo normal. Su mirada atrapaba la mía. Era aterradora. Parecía no haber vida detrás de aquellos ojos. Y me habló.

“Un áreve. Hace mucho, mucho tiempo que no veía a uno de los tuyos por aquí. Ni a uno de los tuyos ni a nadie. Siéntate” - me dijo señalándome una silla roída por termitas y cubierta por polvo y telarañas,

como si él la viera de otra manera o no le importara la ciudad y el deterioro en absoluto. “¿Ha sido mi nieto, verdad? Sí, Cymradden. Salió a la familia de su madre, llena de cobardes y ladrones de Dunn Veynn. Él te ha pedido que vengas y que soluciones el problema, ¿no? Me asombra su falta de imaginación. Quiere heredar este hermoso palacete que tanto me costó conseguir... Me lo dio el rey Mhuir bhar Artainn por haber derrotado en el mar a una flota de piratas sarachi que saqueaba nuestras costas del norte. Él lo quiere. Cree que aquí guarda los tesoros y las riquezas que conseguí durante mi vida como guerrero. No queda nada. Sólo este lugar, que mis sirvientes mantienen limpio y decentado, y que ha sido el hogar de mi familia durante estos años.

Cymradden nació aquí. Pero yo aún soy el señor de esta casa. Y además él no aguantaría las voces antiguas... Los murmullos de los demonios hirythann que aún impregnán con su odiada esencia el interior de esta colina. Ya le he dicho al rey que debería purificar la zona. Que traiga a los sacerdotes adraenitas, o incluso a esos salvajes naurmíri y thyraedd que habitan el bosque. Pero ha de hacer algo. Incluso ahora, mientras hablo contigo, oigo los ecos perdidos de esas criaturas con sus susurros incesantes. La antigua moradora de este palacete también las oía. De hecho, dejó en la biblioteca una vívida memoria de sus experiencias aquí, así como sobre todo lo que consiguió descubrir de los inquilinos anteriores a ella. Incluso un antiguo mapa de los túneles perdidos de los hirythann, con indicaciones de peligros y secretos... ¿Podrías llevárselo a mi sobrino? Dile que ahí podrá encontrar todo lo que busca y más. Y ahora, vete, joven áreve. Vete, antes de que use mi espada contra ti” -me dijo, señalando



Mapa del

Nido
Hirythann

Entrada

Rat

sas

Dominios
del
Dartaign

Caverna de los
Pozos Hirsutos

Caverna de los
Pozos Sin Fondo

Río

Caveras
de los
Sosotxos

Túneles
de los
Murmullos

Caverna
del
Agua



hacia una esquina de la habitación donde reposaba la funda podrida de una espada oxidada. En sus tiempos tuvo que ser magnífica, pero ahora se rompería con solo alzarla. ¿Qué estaba ocurriendo allí?

“Oigo sus voces...sus garras escarbando el suelo de tierra húmeda... veo sus sueños... ¡Vete, de una vez!”

No lo dudé. Me marché de allí con el mapa. Un pergamino viejo y desgastado en el que apenas se podía leer nada.

Los guardias me estaban esperando. Me llevaron de nuevo ante Cymradden. Le conté todo lo que había sucedido. Algo se debió despertar en él del famoso sentido del honor mitthana. Me dijo que él había creído que yo era un seguidor de Maiankhe. Cómo pudo haber llegado a esa conclusión es algo que no logro entender. Su pariente, el hombre con el que yo había hablado, había muerto hacía veinte años traicionado por un antiguo hermano de armas que ansiaba el palacete, pues había oído los antiguos rumores. Pero sencillamente, el abuelo de Cymradden se había negado a morir. Yo había oido historias como esas en mi tierra, especialmente en el sur, donde la guerra contra los Sil Quara y sus Señores-Espectro había dejado un profundo e imborrable dolor. Hace tiempo, había contratado a uno de los Que Traen Paz a los Muertos, pero había fallado. Le di el mapa, pero pareció no darle importancia. Me devolvió mis pertenencias y me dejó partir.

Estaba cerca del palacio de Ryadán, así que me dirigí hacia allí, ascendiendo por las calles circulares que rodeaban la colina. Enfrente del mismo encontré el mercado del que me había hablado la lhoarana. Era un amplio espacio cuadrado, rodeado por casas bajas que en su mayoría eran tiendas. Los tenderos estaban sentados al lado, hablando entre ellos o con los posibles

compradores. El ambiente era más sosegado y menos bullicioso que en el mercado del puerto. Había muchos productos de calidad allí. Y muy caros. Huesos-Santos tallados de Ysenia; candelabros de metal negro de Llaeredh; licores y hongos medicinales del Mundo sin Luz en un puesto dirigido por un kuannachta viejo y de piel arrugada; alfombras y telas de mi tierra, algunas de ellas tejidas por Lyéldaril, las grandes arañas que tanto amamos; artesanías de cristal coloreado de Laessáran; figuras mitológicas talladas en jaspe de Idáunna; colgantes y brazalates de cerámica lacada del Syndalla... Debía haber mucho dinero en Zhemdáros si existía demanda de tanto lujo. Me sorprendió ver una tienda en la que no se mostraba ningún producto a sus puertas. Entré en ella y pronto entendí por qué. Una mujer muy hermosa lo atendía. Vestía una túnica roja y plata, y llevaba un colgante con una hermosa joya con forma de ciervo que pendía de su delicada barbilla. Era una sayhadar. Su gente se enorgullecía de descender de los antiguos Sil Quara y de conocer sus secretos para modelar la materia con la fuerza de su voluntad. Vendían las famosas piedras sayhada, muy caras pero extraordinariamente poderosas. Respondió a mis preguntas con frialdad. Mi piel delataba mi origen y entre los áreva y los sayhadar nunca había habido buenas relaciones. Salí de allí algo triste.

Un hombre gordo, calvo y con cara afable estaba sentado junto a un puesto de armaduras y protecciones de cuero de gran calidad y belleza. Cuando me vio acercarme me ofreció una silla. Tenía ganas de hablar. El kuannachta de piel arrugada también se acercó y se sentó junto a nosotros.

DHYD EL ZHEMDARI

“¡Buenos días, extranjero! Siéntate, siéntate. ¿No es deliciosa la lluvia? Jaja, creo que no compartes mi placer, jeh? Bueno. ¡Hola, mi buen Melkkazara! ¿Qué tal te ha ido, hoy? ¿Mal? Jaja, mi amigo kuannachta siempre se está quejando de las pocas ventas que realiza, pero es difícil

convencer a las buenas gentes de mi Zhemdáros natal para que cambien de gustos y de palar-
dar. Y bien, extran-
jero de negra piel,
¿qué te ha traí-
do al cora-
zón de



Mituinor? ¿Un viaje, dices? Yo también viajé de joven, jaja. Pero eso era antes de que a un enorme thyrgazu se le metiera en la cabeza que mi carne debía de ser apetitosa y me atacara en los bosques de las tie-rras del clan thylzar, en el sur. Después de eso perdí el poco espíritu aventurero que había heredado de mi padre curtidor, jaja. ¿Que te gustaría que te hablará del merca-do? ¿Y de las gentes que por aquí viven? No sé que te habrán contado, amigo mío. Pero no es la zona más animada de la ciu-dad para alguien de fuera de Mituinor, no sé si me entiendes. En fin, a mí me gusta mucho hablar y no pienso desaprovechar una oportunidad como ésta.

Yo vendo armaduras de cuero, hechas por mí y mis hijos. Son de buena calidad y muy ligeras. Hemos hechos encargos espe-ciales para la guardia real y para el mismí-simo rey Cymradden bhar Mhuir. Melkkazara vende fuertes licores y hongos y líquenes que se dan en la profundidad de la tierra, que tienen propiedades curati-vas y restablecedoras. Él ha viajado mucho, y cuando me cuenta historias del Syndalla, apenas puedo creerle. Junto al suyo está el puesto de Aghara nha Dubhnna. Ella compra el jaspe de Idáunna y lo talla como nadie. Tienes que ver su versión de la canción la Muerte de Navaredha. No te arrepentirás, te lo asegu-ro. Últimamente la visitan muchos idáun-neos con las brazos tatuados recordando el fuego. Ellos no me gustan. Veo algo raro en sus ojos. Pero cada cual es muy libre de relacionarse con quien quiera, y no seré yo quien juzgue.

El hombre de rostro afilado que ves en el puesto de al lado es Ivhorainn bhar

Llyn, un zaurain. ¿Ves su preciosa
águila? ¿A
que tiene
la misma



mirada inteligente de un humano? ¡No te rías, Melkkazara! Y di lo que quieras, pero ese animal es especial y yo creo que entiende el lenguaje de los hombres. Bueno. Ivhorainn vende productos artesanales de su tierra, hechos con las plumas y los huesos de las águilas que tanto aman. ¿Has oído los rumores y la cháchara sobre las voces de los hirythann, mi buen extranjero? Me lo imaginaba, algunos parecen no saber hablar de otra cosa. Bueno, pues, al parecer, en la casa donde se coloca uno de los abalorios del zaurain ya no se oyen las voces antiguas. No sé cómo lo consigue, ni siquiera si es cierto. Pero vende.

A su lado está el puesto de Evanida el ysenio. Un hombre enjuto y retraído, amable pero poco hablador. Vende joyas de todo tipo y de gran valor, traídas de muy lejos. Dicen que desde la mítica península de las joyas en el oeste. Pero lo que más llama la atención sus sus figuritas talladas en huesos humanos. En Argadal existe un grupo de artesanos que cree que si alguien contempla los huesos de un muerto y la belleza que ha sido tallada sobre ellos, su alma será recordada y jamás será olvidada. Es una extraña creencia, pero los ysenios son muy raros, sobre todo los del sur. Y al parecer a las mujeres de la nobleza zhemdarí les parecen hermosas estas historias y pagan grandes cantidades por las esculturas del ysenio.

Oh. Sí, bueno. ¿Dices que Syalru vende artículos de tu tierra? Puede. Es un taurgalés extraño. Habla mucho, casi tanto como yo, y eso es raro para los nativos de su isla. Dice que heredó todos esos productos de un antiguo socio comercial. Es agradable y mantiene buenas relaciones con todos nosotros. Pero estoy de acuerdo con mi amigo kuannachta. Su actitud parece forzada. Siempre me deja con la sensación de que lo que te dice no tiene

nada que ver con lo que realmente piensa sobre ti. Y nunca le he visto pelearse con nadie ni levantar la voz. Y eso me extraña aún más. A veces parece que no está vivo, no sé si me entiendes. Y esa desagradable araña del tamaño de un puño que lleva en su hombro... En fin, tienes que ver de todo en esta vida para apreciar la suerte que has tenido, como decía mi padre.

¿Ese de ahí, el del rostro ancho y los ojos algo separados? Es Mal Su, de Syndalla. No me acuerdo de qué isla me dijo que era. Hay tantas y están tan lejos que siempre me olvido de sus nombres, jaja. Él vende adornos de cerámica lacada, muy bellos. También fabrica moldes especiales para los herreros de la calle de Las Forjas, capaces de resistir mucho calor sin estropearse. Guarda celosamente el secreto de cómo fabrica esos moldes, y el ylmary que ves a su lado es su guardaespaldas. No piensa mucho, pero tampoco lo necesita para intimidar a los que miran hacia el puesto de Mal Su con ojos avariciosos.

¿Que te cuente algo más sobre la zona? Bien. Ese edificio grande de piedra es el palacio de Ryadán. Es una torre alta de seis lados, con fortines más bajos en cada uno de los mismos. La leyenda dice que fue construido por los espíritus de la naturaleza que ayudaron al rey Ulayr a acabar con los hirythann. Yo he estado al lado de sus muros y aunque el estilo de construcción no es zhemdarí, tampoco he encontrado ningún indicio de que no hubiese sido construido por manos no humanas. Por dentro es una maravilla, con sus escaleras de mármol traído de las montañas del sur, con sus tapices y alfombras. La sala de los banquetes cuenta con tres grandes mesas de roble, talladas por el maestro Maraidh, y en sus paredes cuelgan grandes armas de la antigüedad y los estandartes de los ven-

cidos. La sala del trono es grande. Doce sillas para las grandes casas, dispuestas seis a cada lado, honran al trono, construido con madera soñada de los naurmiara, que cambia y se transforma en función del estado de ánimo del monarca. Es algo digno de ver, te lo aseguro. La reina tiene su propio trono, situado al lado, pero es de madera normal, aunque de



una belleza incomparable.

Además ella tiene a su

lado a un lobo. Sí, extranjero, sí. Un lobo auténtico.

Aeryann, el rey que unió a los clanes y que inició el Mituinor que ahora conocemos, era conocido como el Hijo del Lobo. Se dice que un lobo puede detectar la mentira humana y que gruñe cuando la escucha. Los thyraedd enseñan a nuestra reina el modo de entenderse con el lobo a la manera que lo hacen los animales. Por

lo general las reuniones del rey y los representantes de las distintas casas son secretas, pero de vez en cuando se permite la asistencia a cualquier persona. Si tienes oportunidad, no dudes en acudir. Es algo que no olvidarás, te lo aseguro. En las bodegas de palacio uno puede encontrarse con el mejor vino ysenio y con la mejor cerveza, sidra y aguardiente de todos los Seis Clanes. Y se rumorea que en los sotanos, fuertemente protegidas y honradas, están las reliquias y los regalos que nuestra tierra ha recibido de aliados y amigos.

¿Y no has oído hablar de las caballerizas? Los caballos de Zhemdaros son los mejores de todo el norte. Los que van a ser destinados para la guerra son entrenados para moverse con soltura en terreno abrupto, preparándoles para combatir en las muchas colinas que perfilan el paisaje de nuestra amada tierra. Han cruzado las razas autóctonas, pequeñas pero muy resistentes, con los caballos del sur y el resultado es excepcional. También se crían otros tipos, pero para venderlos a las regiones meridionales, más suaves y llanas. Creo que últimamente han traído algunos caballos makaheranos -creo que se llaman así- más grandes que cualquiera que se haya visto. Tharaigh bhar Evhran, el encargado de las caballerizas, tiene fama de ser muy severo con los humanos y de querer más a sus caballos que a éstos. Y, nadie sabe muy bien por qué, es un hombre retraído, pero está comenzando a beber demasiado. No es raro verle deambular borracho por las noches. Pero a la mañana siguiente siempre está en su puesto. Algunos comienzan a preocuparse y los rumores y las malas lenguas se han desatado, jaja. Zhemdaros no deja de ser un pueblo grande".

La tarde había pasado rápidamente, con la agradable charla de Dhyd. Su amigo kuannachta me ofreció una cama en su

casa para pasar la noche y no lo dudé. El hogar de Melkkazara era sencillo. Había excavado su vivienda en el lado de la colina que no daba al río, para poder estar más cerca de la roca que su pueblo venera. Me habló un poco de su vida, interesante desde luego, y que le había llevado por muchas tierras y lugares, en la superficie y en el Mundo sin Luz. Llevaba un par de años en Zhemdáros y no se había integrado del todo con sus gentes, pese a que el ambiente general le resultaba agradable. Me recomendó que al día siguiente visitara las Tumbas Reales, que habían sido construido por artesanos kuannachta en los tiempos del rey Aeru, el hijo de Aeryann. Y así lo hice.

El palacio de Ryadán impone. La sensación de solidez es abrumadora y me hizo comprender por qué había despertado la imaginación y la leyenda. De cerca puede observar los estandartes de las Doce Casas, y el del rey: el roble y el lobo, mecidos por el viento que viene del este, del mar. Los guerreros hacían guardia en sus murallas y sus puertas. Sus rostros adustos, enfatizados por sus tatuajes rituales, los hacían parecer feroces y determinados. Mi presencia no les llamó la tención.

El olor animal de las caballerizas inundaba el ambiente. Eran mucho más grandes de lo que me había imaginado por el relato de Dhyd. Los establos rodeaban una explanada donde los caballos corrían y saltaban obstáculos. Me entretuve unos momentos y luego me dirigí a las Tumbas Reales.

LAS TUMBAS REALES

La cima de la colina donde se asientan el palacio, el mercado y las caballerizas es muy grande. En dirección al río, esta des-

ciende suavemente al principio, para morir más abruptamente a orillas del Naoredil. Y ahí están las tumbas de los reyes zhemdá. Tratar de describirlas con palabras es casi un despropósito. Lo intentaré, pero no dudéis en vistarlas si podéis. Una mujer anciana, Uedhaynn, es la encargada de cuidarlas, y sirve de guía para todos aquéllos que, como yo, quieran contemplar de cerca la gloria pasada del País de las Muchas Colinas.

Puertas de piedra bellamente labradas con las formas de la Triada de Caza de las creencias mithana -el lobo, el oso y el



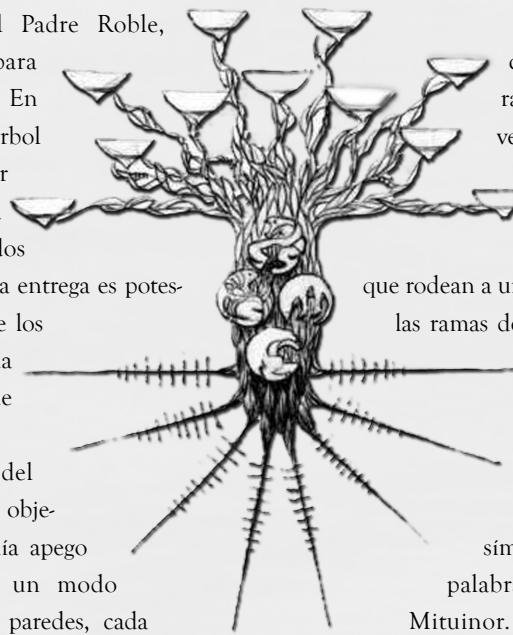
águila-

abren el paso a

un pasillo de enormes árboles cuyas ramas se cruzan, iluminadas por la poca luz que consigue pasar entre las hojas. Cada diez pasos se abre, a cada lado del corredor de árboles, un camino que lleva a una tumba subterránea. En las jambas de piedra de las entradas de éstas están tallados el Náuranon en un lado y las Lágrimas de Adraen en el otro. En las puertas aparece tallado el símbolo de la Gran Madre sobre madera. Y cada tumba es un mundo diferente por dentro. En el centro están los sarcófagos de madera soñada. Según la

leyenda, en ellos queda la huella dejada por el alma del muerto cuando abandona para siempre el mundo mortal. A su lado nace un árbol, plantado en el mismo momento del enterramiento. Se le llama el Árbol de la Nueva Vida, porque restaura el equilibrio natural. Sus ramas sostienen el techo de la tumba y vibran con los recuerdos de la tierra. Algunos de los monarcas de los mitthana dieron su vida ritualmente arrojándose contra las afiladas ramas del Padre Roble, dando sangre para alejar el invierno. En sus criptas, el árbol permanece en flor todo el año y da los frutos sagrados de Rhagalysa, cuya entrega es potestad de la reina de los zhemdár, asociada con la fertilidad de los mitthana.

Las armas del muerto y aquellos objetos a los que tenía apego son dejados de un modo ordenado en las paredes, cada uno reflejo de la personalidad del monarca. En el fondo de las criptas hay una estatua tallada por los kuannacha con el increíble realismo y belleza que les caracteriza en una roca hermosa y salvaje, verde con vetas rojizas. Se dice que en algunas de ellas hay una derenda, un espíritu del bosque velando por el descanso y el recuerdo del muerto. En otras un espíritu animal se manifiesta para recordar la conexión con la vida. En la tumba de Ulayr, el fundador de Zhemdáros, se oye y se siente la presencia de un oso. En la de Aeryann, la de un lobo. La mujer que hace de guía se emociona visiblemente cuando me cuenta la historia de su pueblo.



Había una cripta oscura, ennegrecida. Su Árbol de la Nueva Vida era pequeño y ruin, pero luchaba aún por sobrevivir. Nada se oye allí aparte del silencio. Era la tumba de Lhoaru bhar Lharynn, el rey que alejó a los zhemdár de los Seis Clanes y provocó la mayor crisis en la historia de Mituinor. Uedhaynn hablaba de él con dolor, no con odio, pero para los zhemdáries comparar a alguien con Lhoaru es el mayor insulto que puede decirse.

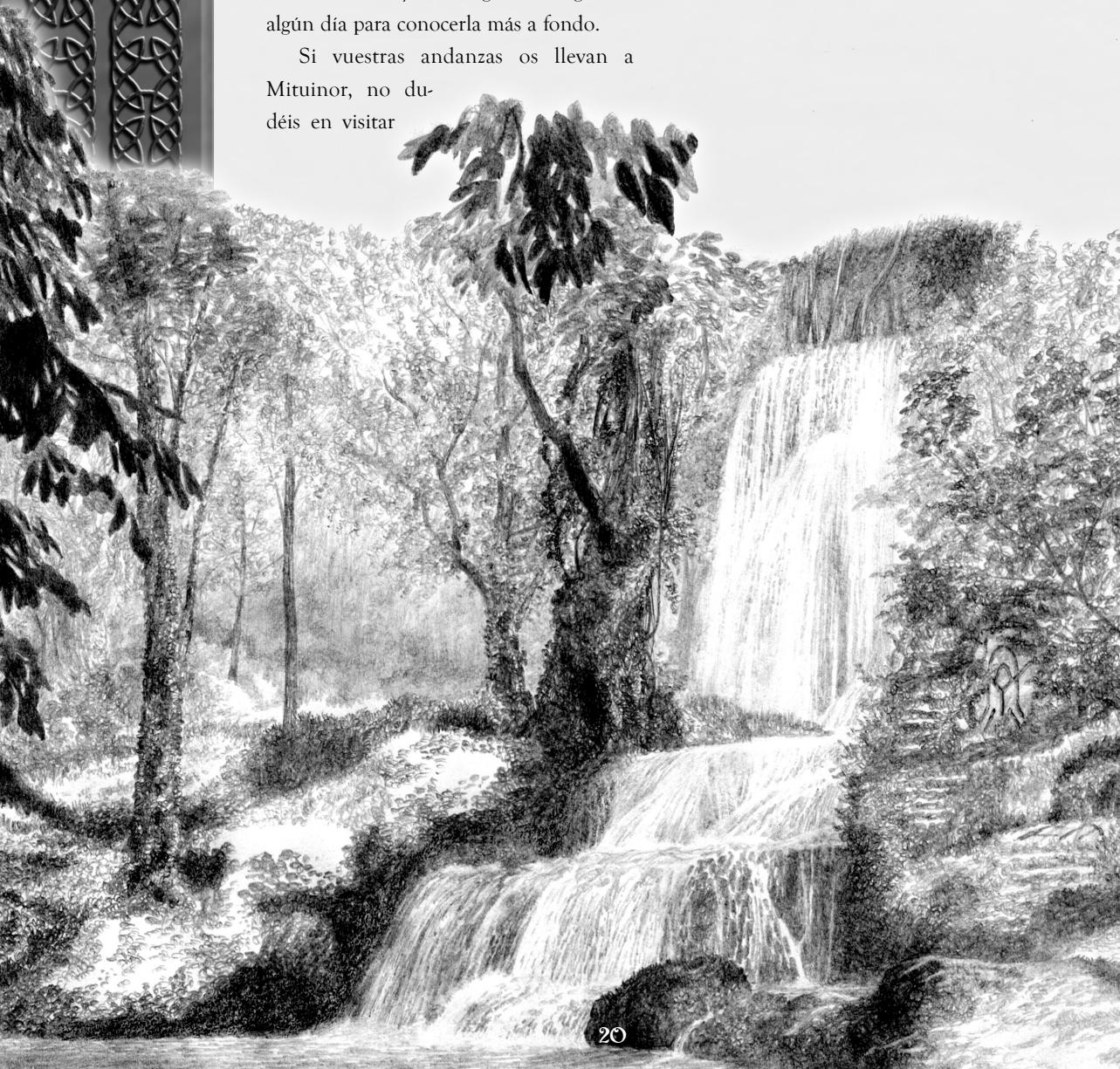
Quedan aún muchas criptas vacías, esperando a los reyes que vendrán. Las Tumbas terminan en un círculo de cinco árboles que rodean a un anciano roble. Bajo las ramas de éste son coronados los reyes zhemdár. El Forjador de Lágrimas de Adraen le da el Cetro de la Vida, símbolo del poder de la palabra y el honor en Mituinor. Un naurmíara le pone sobre la cabeza la Corona de Roble y le explica los ciclos de la vida y la existencia. Un thyraedd le hace una pequeña herida en el pecho, encima del corazón y con la propia sangre del monarca dibuja la representación de su animal guía. Este tatuaje no se borrará. Luego los anradh, los líderes de los otros clanes, renuevan la promesa y el sueño de Erynn Dhaedda y el discurso de Aeryann es pronunciado. Uedhaynn estaba visiblemente emocionada, y me contagiaba su estado de ánimo. Los mitthana provocan este efecto entre quienes les conocen. Su pasión por la vida es abrumadora.



Mi viaje a Zhemdáros terminó allí. La abandoné apesumbrado, como si ya fuera parte de mí. Es algo habitual cuando uno entra en un asentamientos mithhana. He visitado muchos lugares, más populoso y civilizados. Pero pocos como esta ciudad, asentada sobre una colina a la que rodea un río, me dejaron tanta huella. La vida pulsa con fuerza en la tierra de las Muchas Colinas. No he podido volver a visitarla en los últimos meses, ya que mis pasos me han llevado por otros caminos, pero sé que aún me queda mucho por descubrir de Zhemdáros y de sus gentes. Regresaré algún día para conocerla más a fondo.

Si vuestras andanzas os llevan a Mituinor, no dudéis en visitar

Zhemdáros. No os arrepentiréis. No encontraréis aquí la belleza salvaje del bosque de Rhianáura, ni el halo místico de los Clanes del bosque, no. Aquí hallaréis el corazón de la Tierra de las Muchas Colinas.



ZHEMDAROS

Población: 35.678 habitantes (más de 40.000 en verano), en su mayoría mitthana.

Clima: Inviernos largos y fríos, en los que las temperaturas pueden llegar al punto en el que el agua se congela. Primaveras lluviosas. Veranos y otoños cálidos, con alguna tormenta aislada.

Dirigente: El rey Cymradden bhar Mhuir y su reina, Ydwa nha Yddán, asesorados por el Consejo de las Casas para los asuntos puramente zhemdár y por el Consejo del Juramento para los de los Seis Clanes.

Sociedad: Nobleza (ryedd), los miembros de las familias dirigentes de las Casas; hombres y mujeres libres (maenn), asociados a las Casas (maenn ryda) o independientes (maenn vanu); servidores (sydd), reos de guerra (uadh nynn) y criminales (nenvaraidh).

Lenguas: Mitthana, dialecto zhemdár, khalema (lengua comercial del este de Gahaedha).

Moneda: Aera de oro (1 aera = 2 medidas); Nechta de plata (1 nechta = 1 medida); Irydd de cobre (1 irydd = 0,5 medidas).

Importación: Artículos de lujo, cobre, cuero, lana, vidrio, vino.

Exportación: Armas, caballos, cerámica, cerveza, hierro, joyas.

Cultos: Adraen, Rhagalysa, Mazhira, Gaukkeva, Hadal y a los espíritus nethedyr del río.

Lugares de Interés:

- **Palacio de Ryadán**, desde donde se dirige el destino de los zhemdár y de Mituñor. Especialmente bellos son la Sala del Trono y el Salón de los Obsequios.

- **Caballerizas**, de donde salen los mejores caballos del país de las Muchas Colinas.

- **Las Tumbas Reales**, el lugar sagrado donde son enterrados los reyes mitthana.

- **El Mercado de la Colina**, famoso por sus artículos de lujo y difíciles de encontrar proce-

dentes de toda Gahaedha.

- **El Mercado del Puerto**, donde pueden adquirirse los productos básicos y necesarios para la supervivencia.

- **El Puerto** fluvial sito en la orilla del Naoredil, alma comercial de la ciudad. Los impuestos de atraque y mantenimiento son bajos.

- **Las Tres Comadrejas**, taberna famosa por las peleas de lucha mitthana que allí se organizan y por la cerveza de extraordinaria calidad.

- **Cynnaedh**, un monasterio de Adraen pegado a las murallas de la ciudad, famoso por la habilidad de sus clérigos para poder forjar Lágrimas de Adraen de capacidades muy superiores a la norma y por la belleza con la que adornan sus ropas y armas.

- **La Alegre Doncella**, taberna famosa por las canciones y las danzas que se representan todas las noches.

- **Daul Adaynn**, el Fresno del Juicio bajo cuyas ramas los clérigos de Adraen dictaminan las sentencias para los que incumplen las Leyes.

- **Nunn Mathayr**, el altar dedicado a Rhagalysa en el interior de una cueva, erigido en el lugar donde la Gran Madre se le apareció al rey Ulayr bhar Erydd.

- **Sileadh**, una taberna cerca del puerto reconocida por los platos baratos y sabrosos del cocinero, así como por la belleza de su dueña, Eaddha nha Laéran. Corre el rumor de que aquí pueden conseguirse brebajes y pócimas a un precio considerable.

- **Dhaen Cedula**, el garito de juego y corrupción más famoso y concurrido del puerto. Sin duda, el lugar más cosmopolita y peligroso de toda la ciudad mitthana.

- **Pórtico de la Señora del Agua**, de madera de castaño, donde se rinde culto a los espíritus de las aguas y del río y a donde acuden a orar las mujeres que desean tener descendencia.

RÍO NÁOREDIL

ZHEMDÁROS

1. Palacio de Ryadán
2. Tumbas Reales
3. Caballerizas Reales
4. Mercado de la Colina
5. Palacete Nuactha
6. Pórtico de la Señora del Agua
7. Mercado del Puerto
8. Puerto
9. Dhaen Cedula
10. Taberna de Sileadh
11. Altar de Nunn Mathayn
12. Fresno Daul Adaynn
13. Taberna Las Tres Comadrejas
14. Taberna La Alegre Doncella
15. Monasterio Adraenita de Cynnaedh
16. Torre de Hynn
17. Torre de Alynd
18. Arboleda de los Amantes
19. Ruinas de la Torre Uldaynn
20. El Roble de Ulaly



NAÁNIVA

Aquellos que caen bajo la influencia de los Caídos, jamás vuelven a ser los mismos, como si el odio de éstos por todo lo creado fuera una enfermedad contagiosa. Naániva, antaño un Dun Hannár errante, encontró su perdición en las tierras de Lhur y se ha convertido en una de las criaturas más poderosas y temidas de Gahaedha. Naániva es vicioso y cruel y ya ha abandonado para siempre los Caminos de la Vida...

¡Por qué a mí? ¡Por qué yo entre todas las criaturas, entre todas las especies? ¡Maldito zadarita, así tu sangre te devore por dentro y destruya tu alma para que nunca nadie se acuerde de tu existencia! Yo antes curaba, unía, recomponía aquello que estaba roto, protegía de las infecciones, devolvía la vida a su estado de serenidad, eliminaba el miedo y el dolor. Yo era Naániva. Yo era un Curador. ¡Nunca podré perdonarme la estupidez que me llevó a acercarme a la tierra de Lhur! ¡Mi curiosidad y mi falta de sabiduría fue mi perdición!

Pero... ¿Cómo iba a permitir que este misterioso sufrimiento que a todos nos embargaba cuando nos acercábamos a esta tierra maldita quedara sin resolver? ¡Cómo no iba a tratar de arreglarlo, de curarlo? ¡Yo era un Curador, maldita sea! Yo nací bajo las copas de los árboles naavta del gran bosque. Mi primer recuerdo es la canción de mi madre, acompañada por otros de entre los nuestros, celebrando la nueva vida. Mi vida. La luz del sol... Mis sentidos abriéndose a la infinita e inagotable espiral de la vida... ¡Duele! ¡Por qué me lo arrebataste, zadarita? ¡Tu odio te consuma en el eterno fuego de la regeneración! ¡Y ojalá me consuma a mí!

Mis primeros años fueron inolvidables. Aprendí a descubrir los salvajes patrones de la vida animal, el eterno ciclo de vida y muerte y su frágil equilibrio. Aprendí a observar el pausado ritmo de la vida vegetal, de los árboles, el

sonido de las raíces, las alegres e infantiles voces de los brotes... Recuerdo el orgullo de mi madre cuando me presentó al Más Anciano, que mora perdido entre frondas y valles recónditos y que vigila por todos y por la vida del mundo. Él vaticinó que mi nombre sería recordado por todos los que nacieran después de mí. Quizá los rumores sobre sus poderes prescientes sean ciertos. Me temo que no seré recordado como a mi madre o al yo que era antes les hubiera gustado... Mi alma se retuerce dolida. No sé durante cuánto tiempo más podrá luchar.

El zadarita se aprovechó de mí, de mi ingenuidad, de mi inocencia. Me atrapó. Me hizo beber de su icor. Y desde ese momento empezó mi muerte en vida. Ahí empezó la sed de dolor y de odio. Me encarceló aquí, en lo más profundo de su tenebrosa guarida llena de sombras y alejada de la luz del mundo. ¡Cómo debe estar disfrutando de mis lágrimas, del dolor indescriptible que me produjo tener que matar por primera vez para alimentarme del dolor de una criatura! Hice todo lo que había odiado en mi anterior existencia en sólo unos agónicos minutos que no puedo dejar de ver en sueños, cuando mi cuerpo está tan extenuado que se acaba rindiendo por sí solo a lo que antes me resultaba tan placentero. Nadie comprende mejor la tristeza de la muerte que el que ama la vida con toda su alma.

Crecí como un curador más, viviendo entre los árboles del Livaána Ifva, el bosque que los humanos llaman Sagareda. Oía embellecidas las historias de los Errantes, aquéllos de entre los Dun Hannár que se dirigen a las ciudades y los poblados, los lugares donde el valor de la vida es desconocido. Allí la muerte llega pronta y con facilidad. Aún recuerdo el malestar de los Errantes, la tristeza que les embargaba cuando estaban en las ciudades, porque las otras especies no entendían ni respetaban el

valor de lo que se les



había dado. Su despreocupación por la vida o bien era total, o era tan excesiva que no les dejaba vivir. ¡Ah, si hubiesen sufrido la mitad de lo que yo estoy padeciendo ahora!

Nadie puede entenderme, nadie. Ojalá mis hermanos no descubran jamás que utilizo mis antiguos conocimientos para romper y desmembrar en vez de para traer la luz y la fuerza

de la vida. Ojalá yo pudiera olvidarme de ello, y no volver a tener que hacerlo. Pero no puedo, necesito hacerlo, necesito matar, necesito beber el odio y el dolor, necesito el oscuro icor del maldito señor de este reino, el ser depravado que se relame en su odio como yo en mi compasión.

Mi mente consigue dominarse durante algunos días, pero mi cuerpo no puede resistirse al ansia. Y no puedo morir para acabar con mi destino. Su icor me ata a la vida en una ironía tan cruel que me estremezco sólo de pensar que existe. No puedo abandonarme al olvido, porque éste parece haberse olvidado de mí, como si en algún momento yo le hubiese hecho algo para que me atormente de este modo, que nunca cesa, que nunca acaba.

Ya vuelve, ya la noto. Hambre y sed que sólo pueden saciarse con la muerte, con la destrucción, con la ruptura de las conexiones de la vida, con todo aquello que me resultaba repulsivo cuando cantaba con mis hermanos ante un nuevo nacimiento, o cuando éramos capaces de salvar a algunas criaturas de la muerte, si tal era su destino. Recuerdos de alegrías pasadas se clavan en mi mente como dardos de fuego.

La primera vez que salvé la vida a una criatura del Gran Bosque sentí una estremecimiento en todo mi cuerpo muy similar a la culminación sexual,

pero de un modo mucho más místico que físico. Sentí su corazón acompañado con el mío, latiendo con una fuerza inusitada. Y después llegaron más curaciones y más. Los Errantes iban y venían, tratando de aliviarse de parte de su tristeza. Sus historias me atraían y me llamaban. Y me dí cuenta de que siempre había querido ser uno de ellos. Y así comenzó el largo viaje que acabaría destruyendo mi vida.

¡Tengo que resistirme, tengo que luchar! Pero el zadarita me conoce. Lee mi mente. Se ríe de mí pues sabe que soy cobarde, que no

Existe una gran rivalidad entre todos los nukar iachka que sirven a uno de los Caídos. Sus ansias de poder, su odio por la vida o su crueldad les han llevado a caer en una dependencia vital de la que ya no pueden alejarse. Ansían convertirse en un siervo mayor de sus amos, un sashurinkha, pero éstos no son pródigos a la hora de conceder nuevos estados de trascendencia y poder material: muchos sashurinkha se han creído lo suficientemente fuertes como para desafiar a su señor y han perecido.

resiste-
to la

desesperación
para la que mi
especie no fue
creada. Escucho sus
carcajadas cuando me
ponen delante a un
humano viejo con
mirada arrobadada,
esperando que yo le

muestre el paraíso. ¡Ciegos y locos que no ven lo que en realidad están haciendo con ellos! ¡No se dan cuenta los humanos de que están manipulándoles? Su oscuro señor también las da a beber el icor, y así se unen a él de un modo del que ya no podrán separarse. Pero... pero sus cuerpos son cálidos, y su olor es fuerte. Casi animal. Insoportablemente atractivo para mi estómago, si es eso lo que aún digiere el veneno de mi alma del que debo alimentarme.

Lucho, pero el esfuerzo es vano. Las víctimas no se resisten, pues al parecer la experiencia es placentera para ellos. El tósigo que emponzoña nuestros cuerpos se busca en nuestro interior, ya que quiere unirse de nuevo. Y no puedo...

¡Zadaritas inmundos! ¡Cómo os atrevéis a hacer deseable lo más horroso? ¡Cómo podéis atreveros a hacer placentera la muerte y la destrucción? No puedo parar, necesito su vida, aunque no puedo dejar de sentir como se va, cómo todo se apaga o se rompe, especialmente mi alma condenada a este sufrimiento. El señor de esta oscuridad disfruta de mis gritos, de mis intentos por terminar con todo esto de una vez por todas, que fracasan sin remedio.

Noto cuándo han muerto. Sus cuerpos se enfrián. Mi espíritu rompe a llorar una vez que mi sed está saciada, y vuelvo a ser yo mismo

para añadir más agonía a mi existencia. Me miro. La tenue luz que emana de las paredes me permite contemplar en qué me he convertido, con todas mis placas pectorales transformadas, deformadas como mi alma, que nada tiene que ver con mis hermosos colores anteriores, cuando me sentía vivo, lleno de verde, azul y rojo. Así, joven y soñador, inicié mi viaje como Errante. Algunos de mis congéneres me decían que el oeste del Gran Bosque era una tierra triste y desolada. Muchos se deprimían sólo con recordarla. Siempre he carecido de sentido común. Quizá porque es la cualidad más difícil de adquirir a lo largo de la vida. Me dirigí al oeste. Llegué a un asentamiento donde lo salvaje y lo civilizado se mezclaban de un modo extraño y atractivo a su manera. Los humanos lo llaman Tchaksha. Fui bien recibido, pero no tardé en descubrir por qué otros Errantes pronto se entristecían entre estas gentes. Sus vidas eran vacías y carecían de sentido. El hambre les atormentaba continuamente. Ahí comencé a escuchar historias sobre Lhur. Y mi fascinación creció. Fuí un estúpido. Y ahora lo estoy pagando.

Hay algo que el zadarita aún no ha conseguido obligarme a hacer: devorar las almas de mis víctimas, hacer que su vida pase a formar parte de mis recuerdos completamente y que el resto del mundo no sepa siquiera si aquella persona existió realmente. Esto le complacería aún más, lo sé, porque no trata de obligarme a ello, no. Quiere que sea yo mismo el que lo pruebe, el que rompa con todas las ataduras que aún me recuerdan que una vez, no hace mucho, yo era un Dun Hannár. Y sabe que no tendrá que esperar demasiado tiempo, porque su corrupto icor me obliga a ello cada vez con más fuerza, con más insistencia.

Quiere ir más allá de la simple saciedad.

Lo quiere todo.

Aguanto. Pero el dolor es cada vez más cruel y más irresistible. Antes sólo conocía la

vida. Ahora sólo conozco la eterna agonía de la desesperación. Incluso mientras el cadáver se enfriá, su alma me llama, arde como una hoguera en él, deseando ser liberada, deseando ser devorada. Conoce mi nombre, pues los espíritus son mucho más sabios que los cuerpos que los alojan. Conoce mi debilidad, sabe de mi lucha interna. Pero al ánima nada de eso le importa en lo más mínimo. Quiere salir, pues ya sabe que su carcasa de carne ha perdido aquello que la mantenía con vida. Sabe que si no se libera pronto, nunca podrá abandonar esta realidad, este mundo en el que ya no es bien aceptada, en el que no debe estar.

Su alma ansía que la ayuden a volar y me llama. Me atormenta. Me obliga. Sé que si no lo hago yo, otros lo harán, otros acabarán dándole salida para meterla en la prisión de sus propias mentes, de sus propias almas.

Los otros, los nukar iachka. Los que disfrutan con todo esto. Los que dan rienda suelta sus cuerpos y sus mentes para saciar todos sus apetitos. Los que más se ríen, los que más me alientan. Los que tienen la piel similar a la mía. Las criaturas que más odio después de a mí mismo y al zadarita.

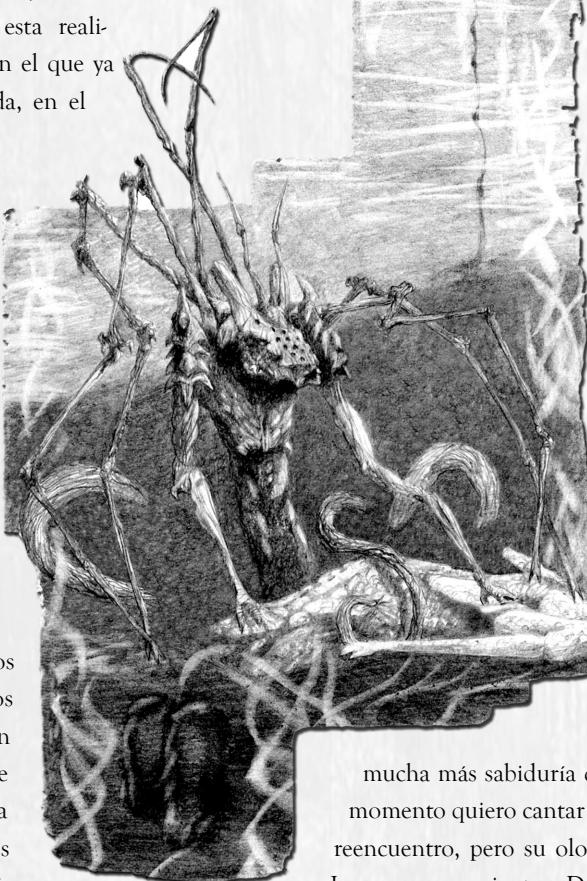
Viajé. Y seguí viajando. Me encontré con algunos de mis hermanos por aquellas salvajes tierras. Y todos se sorprendían de mis intencio-

nes y trataban de convencerme de que lo olvidara. Lhur estaba alejada del patrón de la vida que anima al resto del continente, un negro pozo de oscuridad y odio. No les hice caso. Creí que podría hacerlo. Creí que podría curar lo que otros consideraban incurable. Me equivoqué y eso supuso mi eterna condena.

¡No! ¡Eso no, maldito sea! No puedo dejar de sentir la rabia que mi inunda. La desolación más abusulta campa a sus anchas por todo mi cuerpo. Esta vez no me han traído un viejo humano para que me alimente. Me han traído a uno de mis hermanos, a un Curador al que reconozco. Uno de mis amigos-compañeros, uno de los que no me habían seguido por miedo, demostrando

mucho más sabiduría que yo. Por un breve momento quiero cantar con él la canción del reencuentro, pero su olor inundó mi mente. Leo sus pensamientos. Descubro que ha venido a Lhur a saber que me había pasado a mí y devolverme de nuevo al gran bosque. Mi alma llora en silencio mi último aliento. Su presencia se vuelve absolutamente turbadora. Necesito alimentarme de él, mi sed crece y ya no puedo contenerla más.

Me deja acercarme, sorprendido aún por mi aspecto y por mi actitud. Yo no puedo ser



Los Dun Hannár que prueban el icor de los Caídos son conocidos como ilúa-nava entre sus congéneres, que quiere decir los "Muertos sin Ojos". Son odiados y temidos, pues su profundo conocimiento de la vida les ayuda a matar con crueldad. Ningún Curador invocará los dones de su deidad o utilizará sus habilidades curativas con un ilúa-nava, aunque jamás lo atacará abiertamente ya que esto va contra los preceptos básicos de la existencia para los pacíficos y amantes de la vida

Dun Hannár.

pia-
doso,
es algo que
perdí hace ya
tiempo. Me acer-
co a él. Y clavo mi des-
esperación en su blan-
do cuerpo. Noto su
dolor ante el placer
que le estoy dando.
Su horror cuando

descubre cuál es el propósito de mis actos. Su lucha, cómo trata de zafarse de mí. Pero debo ser yo quien lo haga, puedo hacerlo rápidamente sin que le duela, sin que tenga que sufrir las vejaciones a las que las otras criaturas con piel de ceniza suelen someter a sus desprevenidas víctimas...

Lloro cuando escucho sus trinos desesperados, cuando noto que su esencia ya está en mí...

Lloro porque ya estoy empezando a ceder a los caprichos del zadarita, a justificar mis horribles actos velándolos con cortinas de estupideces y pobres justificaciones, tratando de ocultar el placer cada vez más intenso que me provoca saciar mi nueva hambre, mi dolor perpetuo.

El alma de mi hermano me llama, pues él aún recuerda con claridad los lazos que nos unían antes de que yo me convirtiera en la depravación que ahora soy. Ansía mi contacto, como si aún no comprendiera que fui yo quien acabó con su esencia vital. Ansía escuchar la voz de mi mente que tanto anhela. El tormento es indescriptible. El sufrimiento, inenarrable. El dolor, inmenso. Eterno. Lucho, en vano, porque yo mismo comprendí en el momento que vi a mi hermano que ya estaba

perdido, que ya nada podría evitar mi derrota total. Devoré su alma con delectación, como si liberarme de las ataduras de mi propia mente me hubiera producido un placer intenso.

La terrible desolación que inundó mi mente cuando mi alma atrapó a la recién llegada y le enseñó en qué se había convertido, no me entristeció sino que me divirtió enormemente. De mi boca surgieron los ruidos más espeluznantes que yo nunca había oído: los de mi risa, mi satisfacción ante la muerte, la perdición de mi espíritu inocente, sustituido por un auténtico devorador de almas y de esperanzas.

El curador ha muerto.

Ahora sólo quedo yo.

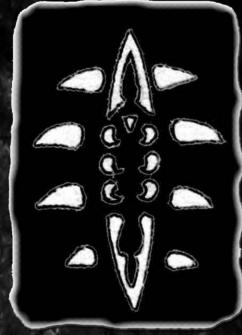
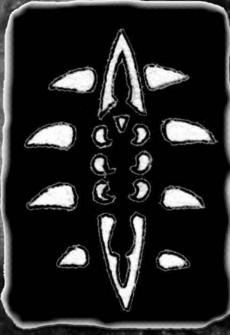
Mi señor ordena y yo cumple. Soy un emissario de la muerte. Mi vida anterior ha dejado de existir.

Solo quedo yo..."

Oscura era la tierra y
Hermoso su propósito
Pero los Caídos son una Llaga
En la existencia del mundo
Que llevan la Perdición a
Los Corazones Puros

Así cayó Naániva
Así fue perdido para su gente
Así inició el Camino de las Sombras
Así murió la esperanza
Así la desgracia se abatió sobre el Mundo

Estrofas 23 y 24
Cantos de Tristeza
Meévna



Vuestra Tierra.

¿Cómo es tu tierra ideal?

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

Elea está pensada para que creáis
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.



EQUIPAMIENTO

Dagas Kside

Aunque la costa de la península de Klandama es cuna de culturas ricas y prósperas, también es una región muy peligrosa, donde la vida corre riesgo constante. Las tribus bárbaras de Taechka amenazan constantemente las fronteras de los reinos costeros de Tyade y Sherama; las de Linvayya realizan incursiones en Kurán, sobre cuyas gentes se cierne un oscuro destino; Tcharak es una tierra que solo trae muerte a quien ose hollarla; y para todo ellos está el constante y conocido peligro de aquéllos que moran en el Mundo sin Luz.

Debido a esta peligrosidad en Klandama se han desarrollado muchas escuelas y estilos

marciales de lucha, potenciando el empleo de armas o utilizando el propio cuerpo como tal. En Tyade, entre otros muchos, se practica el Ak Dya, una filosía mística que trata de recordar al ser humano la agresividad primigenia y la sutileza mortal de la naturaleza.

El Ak Dya convierte al cuerpo en instrumento flexible. Para sintonizar su cuerpo con la naturaleza utilizan las Kside, unas dagas cuya hoja consiste en un cono largo, afilado y puntiagudo. Se emplean una en cada mano y su objetivo es buscar puntos débiles en la defensa y la armadura del adversario. Son armas rápidas que en manos hábiles pueden provocar una muerte pronta.

Datha

Las datha eran en su origen las armas utilizadas por la guardia de honor de los enkkazar de los Kuannachta. Tanto el mango como el filo similar al de una espada que llevaban en su parte superior estaban hechos con cuarzo sagrado y modelado por los Thalakkúma.

Los Humanos y los Xyarjar adoptaron el arma, pero cambiaron su estilo. Hicieron el mango de madera y el filo de metal en un vano intento de que fuera tan mortal como sus contrapartes kuannachta. A pesar de que no consiguieron igualar la calidad de éstas, crearon armas de gran belleza y utilidad y hoy en día son utilizadas por muchas de las culturas de Gahaedha.

En Ára, las mujeres guerreras han aprendido a usar la datha. Aquí, el filo de espada es ligeramente curvado y mide unos sesenta centímetros de largo. Utilizan este arma en una de sus Danzas de Guerra, para muchos la más espectacular y atemorizante de todas.

En Nargawannu y Levakkani el filo es recto y es casi tan largo como el mango, pudiendo ser usado a una mano en determinadas circunstancias.

Las de los Xyarjar tienen varios filos con forma de guadaña a lo largo del mango y requieren gran coordinación para no hacer más daño al usuario que al adversario.

Hacha Vahána de Phaukahára

Las desérticas tierras de Phaukahára son tremenda-
mente exigentes con las gentes que moran en ellas. El
paisaje cambia continuamente, como la mente de un
anciano, y el viento se levanta cargado de arena y
dolor.

El sol, inmisericorde, marca sus vidas en un cielo
donde las nubes son mito y la lluvia leyenda. Su calor
hace crecer la vida allí donde el agua es abundante,
en las riberas de los ríos. Pero también trae la
muerte y la desolación allí donde la humedad no existe.

Los nómadas avausa y los pháuka son gentes duras
acostumbradas a la dureza eterna de su hogar, y sus
armas son tan duras y brutales como el clima. Afilan
sus armas con determinación y sin des-

canso, porque saben que tenerlas a punto puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte.

Las hachas de los pháuka tienen un mango largo,
de más de un metro de longitud, y están
pensadas y equilibradas para ser utilizadas a dos manos. Tienen dos filos, uno
en la parte anterior y otra en la posterior,

de forma semicircular, que recuerda al sol cuando
nace en el escarpe del este. Existen varias versiones,
algunas más ligeras que son llevadas por la guardia de
las ciudades y en las campañas contra los avausa; y
otras de filo más ancho destinadas a combatir en el
mar, en Klandama y contra las otras culturas de
Gahaedha que usan protecciones y armaduras más
pesadas.

Lanza Daharái de Phaukahára

Los sathari emigraron
durante años por las montañas
de Taechka hasta que por fin
encontraron el desierto de arena
roja de Aavar. Aprendieron a defen-
der su nuevo hogar, porque no querían
volver a errar sin rumbo por las tierras de
Gahaedha. Y hubo muchas ocasiones en las
que estuvieron a punto de desaparecer, barridos
por oleadas de salvajes y criaturas, o por el tumor
maligno de la corrupción.

Una de esas ocasiones es aún recordada. Poco des-
pués de asentarse en Naháre y sus alrededores, cuan-
do los avausa ya se habían alejado de los phauka y
se veían como enemigos, una fuerza

invasora proveniente del oeste entró en el valle del
Río Que Da Vida. Eran humanos e ylmaries que habían
aprendido a convivir juntos.

Threphára tuvo entonces una visión. El Dios-
Escorpión se le apareció y le dijo que portara el sol
de amanecer encima de un palo. Y así lo hizo. Mandó
forjar a sus herreros hojas afiladas de forma semicircu-
lar y las colocó encima de ramas del arbusto ehára.
Sus guerreros las llevaron a la batalla y les dieron la
victoria, pues podían cortar los tendones de los
ylmaries antes de que estos se abalanzaran sobre
ellos.

A partir de ese momento considerarón las
lanzas daharái -que así las llamaron- como
sagradas.

Anhyii-phar Xyarjar

En las profundidades del Mundo sin Luz la supervivencia depende de muchos factores.

Si uno nace en un grupo, puede desarrollarse lo suficientemente como para enfrentarse a los peligros solo o con sus compañeros.

Si uno posee habilidades mentales, quizá pueda desenvolverse en situaciones donde otros morirían.

Si uno nace bendecido por una deidad, ésta puede otorgarle parte de su poder divino y evitar que sufra una muerte segura.

Para el resto de los mortales solo queda un camino: aprender a utilizar un arma y que ésta sea lo más mortífera posible.

En los primeros tiempos del mundo, cuando los Xyarjar erraban aún sin guía por las

entrañas de la tierra, aprendieron que el Mundo sin Luz era un lugar inhóspito y un padre muy exigente. Cuando los Kuannachta aún eran poderosos en el oeste y ellos eran perseguidos como animales, apenas sabían combatir con algo que no fueran sus propias manos. Pero aprendieron. Descubrieron el secreto de

 la forja de metales y su larga adaptación a las cavernas y túneles del Mundo sin Luz les preparó para convertirse en sus dominadores.

El Anhyii Phar es medio anillo afilado de metal unido por un mango de madera, hueso u otro material. Al ser un filo frontal, más alto que ancho, es idóneo para situaciones en las que el espacio de combate es reducido.

Broj-shu Xyarjar

Bajo las montañas de Navaetharu, uno mantiene una relación muy especial con su arma, pues sin ella no podría sobrevivir. Es su compañera de glorias y desastres y la única amiga que nunca le abandona.

Además, pese a que muchas de las especies que pueblan las arterias del mundo están adaptadas a las condiciones de

total oscuridad, los proyectiles de las armas arrojadizas son fáciles de perder y para muchos asentamientos donde los recursos minerales son escasos, puede suponer la diferencia entre la supervivencia y el olvido.

Las primeras tribus Xyarjar vivían

de lo que cazaban, hasta que aprendieron a domesticar criaturas como los ka-jales y los phor-kiithu. Pronto aprendieron a aprovechar todas las partes de sus ani-

males, para hacer herramientas, utensilios o armas.

Descubrieron las propiedades elásticas de las tripas trenzadas de ka-jal y desarrollaron los muchos usos que podían darle.

Así nació el broj-shu, la Muerte Danzante. Un anillo metálico de un palmo de radio anudado a una tira elástica de tripas de ka-jal que se ata en la mano. Se arroja contra al enemigo con gran fuerza y luego se tira de él hacia atrás para recuperarlo. Se debe ser muy cuidadoso al recuperar el arma para no cortarse los dedos.

Quebrantamiembros Kuannachta

Los ylmaries son inteligentes, pero están sometidos a los ciclos de la vida de un modo muy íntimo. Su naturaleza animal suele dominar a la sintiente. En las épocas de celo, los machos sufren una transformación que les hace aumentar tremadamente su tamaño y les convierte en auténticas máquinas de matar que acaban con todo aquello que no huele como una hembra de su especie.

Muchas otras especies se han aprovechado de este hecho y los ponen en celo a propósito antes de lanzarlos contra las filas enemigos, convertidos en masas de carne y músculo muy difíciles de parar. Muchas batallas de Gahaedha han sido decididas por estas alocadas y sangrientas cargas

que siempre terminan en desgracia para las pobres bestias, pues si sobreviven son sacrificadas.

El resto de las especies han tenido que desarrollar tácticas y armas especiales para enfrentarse a ellos. Los Kuannachta crearon la quebrantamiembros, una piedra labrada y bendecida por sus Ancianos de ocho kilos de

peso, atada a una cadena de metal. Los guerreros la hacen girar a gran velocidad y con la fuerza de la inercia, el impacto es brutal. Puede parar en seco a un ylmary si le acierta en la cabeza, o reducir su velocidad si le rompe algún miembro. Así todo, calcular con precisión el lugar y el momento del golpe es tremadamente difícil y requiere gran entrenamiento.

Dezalarkka Kuannachta

Los Tharagái son guerreros sagrados entre los Hijos de Kuann. El Dios de la Tierra se les aparece en sueños y les encomienda determinadas misiones para devolver la esperanza a los Kuannachta, cuya moral disminuye, casi tanto como su población, con cada nuevo año que pasa.

Una vez que están en una misión sagrada, el aspirante a Tharagái no cejará hasta cumplirla, sin abandonar por ello los preceptos de Kuann. Da igual el tiempo que necesite. Su objetivo está claro en su mente y nadie les alejará de él. Sólo la muerte.

Cuando uno de ellos completa su gesta y regresa, es recibido con grandes honores y considerando un miembro tremadamente respetado de

su comunidad, al que siempre se le debe dejar hablar. Entre otros honores se les concede el Dezalarkka, la Mano de la Muerte, una de las armas más sagradas entre los Hijos de la Tierra.

La Dezalarkka es un entramado de maderas afiladas recubierto por una fina capa de diamante que las hace terriblemente resistentes y peligrosas.

Además, es un arma muy adaptable, pudiendo utilizarse tanto para atacar como para bloquear la arma del contrario, en función de por dónde se agarre.

Existen versiones de menos calidad, solo de madera, que se venden en algunas ciudades humanas pero que suelen romperse con facilidad...

Lanzador Fyrdach de Mituilor

Cuando las primeras tribus humanas llegaron a lo que hoy se conoce como Mituilor, estas tierras estaban ocupadas por numerosas tribus de ylmaries, de Ugara y nidos de los Hryeth. Las flechas poco podían hacer contra las duras pieles y los enormes cuerpos de estas criaturas y al principio, los Humanos no pudieron avanzar.

Pero otras migraciones provenientes del sur los empujaban irremediablemente hacia mayores latitudes, y tuvieron que adaptarse. Alguien pensó en aumentar el tamaño de los venablos y a otro alguien se le ocurrió fabricar un lanzador largo de madera para que el proyectil llegara a mayor distancia y con mayor potencia. Así nació el fyrdach.

Cuando su uso se generalizó las tornas empezaron a cambiar a favor de los Humanos y las otras especies comenzaron a retroceder. Las tácticas y los materiales evolucionaron, pero la técnica permanece invariable hasta nuestros días. En la actualidad los fyrdach han perdido importancia en relación a otras armas a distancia como el arco largo o la honda. Sin embargo, los guerreros mitthana, especialmente los de los clanes del bosque, siguen enseñando a sus hijos el manejo del lanzador de venablos sabedores de que los Hryeth pueden aparecer de nuevo en cualquier momento y contra ellos poco pueden hacer flechas y piedras.

Nu'n-pá Nidanyira

Algunas culturas nidanyira tienen un carácter y una filosofía de vida muy especial. Al creer en la transmigración de almas, dan muy poca importancia a su bienestar físico, especialmente los machos. Y las armas que han desarrollado, por decirlo de algún modo ya que desconocen el concepto de la forja y de los moldes para la misma, son terribles tanto en su aspecto como en su finalidad. No dan importancia a la muerte.

Ningún arma nidanyira es igual a otra. Pueden tener estilos similares o usarse de un modo parecido, pero, por lo general, cada guerrero personaliza su herramienta de combate según su propio criterio. Se trata de una especie de oportunistas que no conocen el trabajo del metal,

o lo han desarrollado hasta un punto muy rudimentario. Utilizan lo que encuentran y lo trabajan hasta obtener uno o varios filos cortantes, o hasta darle un aspecto contundente. Los que habitan en las cloacas se han vuelto especialmente imaginativos a la hora de aprovechar la suciedad y los desechos de las otras especies.

Les encanta combinar el ataque a distancia con el cuerpo a cuerpo. Un ejemplo de ello es el nu'n-pá. Básicamente se trata de un tubo hueco, largo y estrecho de cualquier material, que puede ser usado como cerbatana, al que se atan filos metálicos, piedra, hueso o madera, o bien trozos de los mismos materiales para utilizar el arma como una maza o un arma similar.

Hongo Inkkuranya

El Mundo sin Luz es oscuro e impenetrable para aquéllos que moran bajo el cálido abrazo del sol, pero para sus habitantes está lleno sensaciones y peligros pues se han adaptado de muy diversos modos para relacionarse con su entor-

no. Unos pueden detectar el calor de los cuerpos, otros “ven” el sonido y hay quienes “ven” los olores.

Generaciones de prueba y error permitieron descubrir sustancias como el hongo inkkuranya, también llamado hongo cabellera por su aspecto, que esparcido por la piel oculta la emisión de calor de ésta y dificulta mucho la detección.

Hongo Phral-Syiithei

Para los Xyarjar, cuyo olfato es legendario entre las otras especies inteligentes de Gahaedha, un olor puede marcar la diferencia entre clases o entre la vida y la muerte.

El hongo phral-syiithei, piel de oro debido a su color, tiene un aroma característico que impregna el ambiente y el aire de las profundidades y oculta la

otras esencias y olores.

Untado en la piel, aparte de dar a ésta y al pelo un tono dorado, inhibe parcialmente su aroma natural y puede provocar que pasar inadvertido o no ser detectado sea mucho más fácil.

Onywara

La tribu gyawera de las Llanuras Bárbaras es conocida por la terrible ferocidad de sus guerreros en combate y por su aparente resistencia al dolor, que les ha dado el sobrenombre de tkalewa en esa parte del mundo: los Que no Sienten.

El secreto está en sus chamanes. Sus conocimientos en las Vías de la Mente y de los Espíritus se com-

plementan con su gran sabiduría sobre las propiedades de las hierbas que crecen a su alrededor. Han desarrollado una mixtura, el onywara, que confiere inmunidad frente al dolor. Esto es lo que permite a los luchadores gyawera arrojarse sin miedo sobre las filas enemigas, combatiendo sin cesar hasta que acaban con todos sus adversarios o son abatidos por éstos.

Yedán

Los Señores de los Árboles del Sagareda descubrieron grandes secretos y maravillas en su búsqueda del conocimiento.

Pero no todo se perdió con su caída. Algunos de sus saberes perduraron en la tradición oral del corazón del gran bosque. Una sustancia da sabor desagradable, conocida como yedjenva, es usada aún por

los chamanes para aliviar a los que están a su cargo de las muchas enfermedades que acechan incesantes entre los árboles y las sombras.

En el Syndalla se conoce como yedán, y es uno de los productos más solicitados en todos los mercados...

Ten Va

Hay muchas pócimas y pociones que tomadas en pequeñas dosis pueden servir de alivio de ciertos males, o salvar la vida en ocasiones puntuales. Pero cuando se toman en exceso resultan peligrosas e incluso mortales.

El Ten Va es uno de ellos. Es transparente y no desprende olor reconocible alguno. Si se ingiere una

cantidad similar a la que entraría en una mano humana, la piel del individuo comenzará a ponerse azulada, sentirá una terrible agonía en el pecho y acabará muriendo ahogado tras un corto periodo de tiempo.



Ky'u un-tih

Los Nidanyira han aprendido hace tiempo que las sutilizas y conceptos como el honor, la compasión y la piedad, son inútiles a la hora de combatir. Si alguien es tu enemigo, y por culpa de que él vive, tú o tu descendencia podéis morir, es estúpido no acabar con él de cualquier modo posible. Saben que, pese a su agilidad y su fuerza, no son rivales para otras especies

en el cuerpo a cuerpo. Han desarrollado gran cantidad de venenos para emponzoñar sus dardos y sus flechas.

Ése es el caso del ky'u un-tih. Una sola gota provoca la parálisis muscular de las extremidades, dejando prácticamente inerme a los adversarios de los Nidanyira, y a merced de ser rematados a placer...

Telzada

En las naciones donde el comercio y el dinero es importante, la profesión de ladrón puede ser muy lucrativa y una opción para muchos que de otro modo tendrían que convertirse en mendigos o morirse de hambre.

Y donde hay buenos ladrones, hay que inventar modos para que éstos no consigan robar.

Cerraduras, candados y trampas son las barreras, muchas veces vanas, con las que se encuentran estos vividores. Y para suavizarlas o destruirlas, existen muchas sustancias que pueden corroer los más preciosos mecanismos fabricados. Tal es el caso del telzada, el ácido de los ladrones, famoso por haber destruido cerraduras y trampas a lo largo y ancho de las tierras de Gahaedha...



Polvo de Uthnalva

En las regiones escarpadas de Tyeth-sinnúma existe un hongo, el uthnalva, que se defiende de sus depredadores exhalando un polvo que provoca ceguera temporal y una terrible irritación de garganta y pulmones que obligan a la criatura a

recostarse o sentarse para tratar de llevar algo de aire a sus pulmones.

Pero cada hongo sólo produce una pequeña cantidad del polvo a la semana, y conseguir la cantidad necesaria para irritar a un animal grande es un proceso laborioso y lento que hace que el Polvo de Uthnalva sea un producto bastante caro.

Armas

ARMAS

CO FG MD MF AB MA A

REGLAS ESPECIALES

Dezalarkka Kuannachta	6000 *	+3	+2	-	+1	1/2	-	Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
Dezalarkka Humana	250	+1	+1	-	+1	-	-	Si se obtiene una pifia, tirar 1D6: un resultado par y el dezalarkka se romperá.
Nu'n-pá Nidanyira **	300 RE	+3	+1	-	-	-	15 RE ***	Proyectiles venenosos; con un tanto múltiple se ignora la armadura

*.- Para los Tharagái cuesta 10 veces menos, o gastar 10 puntos de conocimiento durante la creación de personaje.

**.- Para los Nidanyira cuesta 50 medidas.

***.- Ése es el alcance total de la cerbatana del nu'n-pá y no debe multiplicarse por la Fuerza del usuario.

Pócimas, Mixturas y Ungüentos

Mixtura

Coste

Efecto

Hongo Inkkuranva	500	Dificultad +2 para los chequeos de Percepción de detección de calor.
Hongo Phral-Syiithej	500	Dificultad +2 para los chequeos de Percepción a través del olfato.
Ky'u un-tih	150*	Veneno, Líquido, 6 - tratar como si fuera una enfermedad-, No permanente / No puede mover sus extremidades.
Onywara	500*	Ignora los efectos de Herido y Malherido durante tres horas.
Polvo de Uthnalva	400	Chequeo de Constitución a dificultad (6). Si se falla, no se podrá mover durante tres turnos
Telzada	250	Elimina una trampa en un cofre o contenedor similar si se obtiene un 2+ en 1D6
Ten Va	500	Veneno, Líquido, 6, Muerte a los 5 minutos / Ahogamiento, piel cianótica.
Yedán	350	Dificultad -2 en los chequeos de Constitución realizados para superar una enfermedad.

Los precios son para tres usos de cada producto.

*.- Para los Nidanyira cuesta 50 medidas.

**.- Para los Gyawera cuesta 150 medidas.

Espíritus Sombra

Los Espíritus Sombra siguen las enseñanzas de Nuathnya, pero desde que ésta fundara la orden hasta la actualidad, el mundo y la sociedad de Tyethsinnúma han sufrido muchos cambios.

En primer lugar, en los tiempos de Nuathnya, la dinastía imperial provenía de Vyathyr y no de Gyethur como ocurre ahora. Los vyathna eran costumbristas y habían mantenido las antiguas tradiciones tribales, de los tiempos en que la Tierra de los Tres Ríos era un hervidero de clanes y tribus que desconocían los beneficios y las lacras de la civilización. Sus chamanes, todos mujeres, seguían antiguos ritos de adivinación y se decía de ellas que practicaban la nigromancia, pues eran capaces de hablar con los muertos durante cortos períodos de tiempo.

Además, por aquel entonces amplias regiones que hoy ya están bajo soberanía imperial eran aún el hogar de tribus y nómadas salvajes, Humanas, Ylmaries y Nidanyira. La clase guerrera, potestad de los varones, era muy influyente, poderosa y consideraba a la mujer como un ser inferior. Nuathnya fue una precursora y una defensora de las actitudes y de las capacidades de las mujeres, pero, a diferencia de los hombres de su época, ella fue capaz de darse cuenta de que, pese a sus diferencias, las actitudes de unos y otras son similares.

En la actualidad, Tyethsinnúma es mucho más grande, extendiéndose desde el Océano Eterno hasta la ribera norte del Mar de Syndalla. Hubo grandes guerras, con espectaculares victorias y derrotas ignominiosas. Revueltas campesinas en busca de los alimentos que se les exigía pagar como tributo a sus señores y que les impedía mantener a su propia descendencia. Traiciones continuas, con príncipes y señores de la guerra aliándose y confabulándose con enemigos acérrimos para destruir a quien le había apoyado desde el principio de la historia

conocida de la región. Pero sobre todo, el mayor cambio social que produjo la ascensión de la actual dinastía tythnnu al Trono de los Tres Ríos fue la preponderancia del culto a Igliath, que se encargó rápidamente de barrer toda oposición religiosa, y que empezó a tratar de reducir la influencia y el poder de las sectas mentalistas que hasta aquel momento habían convivido pacíficamente con las prácticas chamánicas.

La estructura de los Espíritus Sombra tuvo que adaptarse a todos estos cambios para no perder todo lo que a Nuathnya tanto le había costado conseguir.

LA JERARQUÍA DE LOS ESPÍRITUS SOMBRA

Los distintos grados dentro de la jerarquía de los Vethyath Syngra o Espíritus Sombra, son:



Valyeth: En la actual lengua de los Tres Ríos, la de Gyethur, ese vocablo quiere decir "hermana mayor".

Durante las generaciones que estuvieron regidas por las dinastías vyathna, al líder de los Espíritus Sombra se le conocía con el nombre de su fundadora, Nuathnya. Pero tras las revueltas que provocaron el cambio dinástico, el culto a Igliath empezó a desprestigiar a los grandes fundadores de las órdenes mentalistas con bulos y mentiras, pero que calaron rápidamente en las mentes del pueblo llano. A Nuathnya se la tildó de borracha y lasciva, de que había engañado a todos los hombres con los que había estado y que consideraba que la existencia de los dioses era un invento de los clérigos de estas deidades imaginarias para explotar al

pueblo. Los Vethyath Syngra decidieron cambiar el nombre de su líder, atónitos y sorprendidos de que tales falsedades hubieran calado tan profundamente en la gente como para que el número de aspirantes a guerreros mentalistas que se acercaban a Saryáx disminuyera hasta menos de un tercio de lo que había sido bajo la dinastía vyathna.

La Valyeth es siempre mujer. Nadie sabe exactamente el por qué, pero sólo ellas son capaces de alcanzar el estado de trascendencia mística conocido como *ylarn*, y que conduce a los iluminados al no movimiento. Una mujer que ha entrado en el *ylarn* se “traslada”, sin mover su cuerpo físico. Todos creen ver que ella se levanta o que habla con ellos, pero es solo una proyección mental que nada tiene que ver con la realidad física. La Valyeth puede usar esta capacidad en toda la isla de Vekthyar Dethu, pero más allá la percepción que tienen aquéllos ante los que se aparece se vuelve borrosa. Esta habilidad de translación mental consume gran cantidad de energía mística y se dice que la Valyeth ha de estar en un trance perpetuo que parece alejarla de la vida real. También, y sometida a las mismas limitaciones geográficas, es capaz de actuar sobre las energías que existen en la naturaleza, al igual que el resto de los Espíritus Sombra, pero ella puede hacerlo sin que su cuerpo esté presente ni esté viendo aquello que quiere manipular.

Sidilyoth: Los sidilyoth, u “Ojos Protectores”, son los hombres y mujeres que han alcanzado el estado de *rythna*, y que se encargan de atender el cuerpo físico de la Valyeth para evitar que éste muera, y con él la conexión vital de carne y alma que es tan importante en las creencias de los Espíritus Sombra.

Haber alcanzado el *rythna*, implica un control abrumador sobre los movimientos y las energías personales que les convierte en adversarios formidables y en auténticos maestros de armas. Son capaces de manipular mentalmente a más de un adversario al

mismo tiempo que cruzan sus armas con ellos y son famosos sus enfrentamientos victoriosos contra tres o más enemigos en combate cuerpo a cuerpo. Pero consagrarse a este estado de trascendencia tiene sus peligros, ya que si no se es capaz de mantener un firme control sobre la mente, ésta puede disociarse en múltiples personalidades y romper el frágil equilibrio de la cordura.

Sinalyath: Los “Ojos del Azar”, han alcanzado un estado similar al *rythna*, pero orientado hacia el interior de los movimientos de la realidad en vez de hacia los de los seres vivos, que es conocido como *ithynn*. Los sinalyath se sumergen en trances que pueden durar horas en los que ven los hilos que el tiempo teje alrededor de un hecho concreto del futuro. Son

capaces de discernir entre los que son más fuertes y tienen más visos que ocurrir, y entre aquéllos cuyas consecuencias no son importantes de los que pueden cambiar la senda de la historia. Sus artes han permitido a la orden sobrevivir en numerosas ocasiones o prepararse para aquellos cambios tan ligados al entramado del destino que eran inevitables.

Al igual que los althiarn, los sinalyath eran antaño una secta mentalista independiente originaria de las boscosas tierras de Syavrynd. Prácticamente habían desaparecido en sus enfrentamientos contra las Damas de la Noche que dominan esa región, cuando Irthand, sexto Nuathnya de los Vethyath Syngra, les ofreció asilo, el cual aceptaron siguiendo los ritos de adopción de las sectas mentalistas.

Althiarn: Los “Que Leen las Estrellas”, son dominadores del *althýa*, el Saber de Comprender lo Oculto que es Revelado por la Claridad del Movimiento. Según ellos, las energías de la creación presentan unos patrones de movimiento íntima-

mente relacionados, y que entendiendo unos pueden desarrollarse, mejorarse o descubrir otros. Las estrellas enseñan los caminos que cada persona debe seguir en determinados momentos claves de su vida. En función del nacimiento de un individuo y siguiendo complicados cálculos y rituales, un althiarn se coloca a observar el cielo en un determinado punto. Interpreta los movimientos y las posiciones de los astros y así es capaz de discernir cuál es la vía más adecuada a seguir en ese momento.

Aunque los althiarn han adaptado sus creencias a las de los Espíritus Sombra, éstas son más antiguas y no son originarias de Tyethsinnúma. Se cree que provenían del este, de las tierras más allá del Mar de Syndalla, y que servían como rituales adivinatorios puros parecidos a los de los chamanes locales.

Tethynn: Los tethynn han alcanzado el estado de *ayrtho*, a través del cual un guerrero mentalista se convierte de un modo oficial en Espíritu Sombra. Ha adquirido las aptitudes y habilidades necesarias para controlar su cuerpo y su mente. En el *arthyo*, un Vethyath Syngra ya puede percibir su entorno y fluir con él, canalizándolo en su propio beneficio. Han desarrollado gran parte de su potencialidad

con el manejo del athnya y del arco, y han aprendido a intuir cuándo es el mejor momento para manipular la energía que mueve a las otras criaturas del mundo. Es en esta etapa de sus vidas en las que realizan uno o varios viajes para probarse a sí mismos y para tratar de descubrir otros modos de utilizar sus aptitudes mentales. Los Espíritus Sombra son muy liberales en este sentido, siempre y cuando no se aleje de las ideas originales de la orden.

Mýrn: Los mýrn son los Maestros de los Novicios, son tethynn que han decidido que sus conocimientos deben ser compartidos y asimilados por los futu-

ros Vethyath Syngra y ya no evolucionan más en su búsqueda personal. Un mýrn se considera completo y no entra dentro de los problemas y de las dificultades de ulteriores estados de trascendencia mística. No realizan viaje alguno y es muy raro que salgan de la isla de Vekthyar Dethu. No van a la guerra ni participan en conflicto alguno ya que los mýrn son escasos y muypreciados.



Irynd: Los irynd o “Vacíos”, son Espíritus Sombra que deciden buscar su iluminación personal y el conocimiento a través de vías heterodoxas y que, en la mayoría de los casos, tienen muy poco que ver con las doctrinas iniciales de Nuathnya. Un Vethyath Syngra puede convertirse en irynd por dos motivos: por abandono voluntario de las Reglas o porque sus faltas y errores han llevado a sus superiores a convertirle en un vacío.

Si es por abandono voluntario, suelen marcharse hacia la espesura de la isla de Vekthyar Dethu y perderse durante una buena temporada mientras se descubren a sí mismos. Fue de este modo como se descubrieron algunos de los estados de trascendencia más importantes dentro de la orden.

Para aquéllos que se han convertido en irynd por sus faltas, se les retira el athnya y el arco y se instruyen en el Camino del Dolor, una serie de técnicas de lucha sin armas que permiten manipular las propias energías en vez de las de otros, pero que suelen ser peligrosas porque provocan graves lesiones con facilidad y fuertes dolores crónicos. Los que se internan en el Camino del Dolor suelen tener una vida corta y presentan tendencias suicidas que provocan su reclusión en un ala especial de la escuela.



Laoth: Los laoth son los iniciados, los que han logrado rebasar las primeras barreras de su desarrollo mental, han aprendido a leer

las energías de la creación y comprender los patrones de movimientos de los seres vivos. No están autorizados a utilizar el arco, y utilizan versiones más ligeras y de una sola punta del athnya. Cada mýrn controla, entrena y cuida de veinte laoth de ambos sexos y les enseña todo aquello que necesitan saber para alcanzar la iluminación mental.

El grado de laoth es el último en el que se permiten relaciones sexuales entre los Espíritus Sombra, a partir de ahí, éstas deberán mantenerse con hombres y mujeres que no pertenezcan a la orden y que, preferentemente, no tengan relación alguna con las Vías Mentales. Los Vethyath Syngra creen que el sexo es una vía de comunicación física y mental entre dos practicantes de las Artes, que fomenta la comprensión cuando ésta no es grande, pero la dificulta cuando uno es sabio.

Othva: Su nombre significa los “lentos” y se trata del grado más bajo entre los Espíritus Sombra, el de adepto que apenas conoce los secretos y que intuye vagamente la enormidad de lo que su inexperta mente está rozando. Desconocen, aunque la sienten y la intuyen, la trama de las energías que existen en la realidad creada.

Los Othva sufren el entrenamiento más riguroso, pensando para fortalecerles y para que adquieran las habilidades necesarias para poder avanzar por los caminos que ellos deseen. Se les distribuye por parejas para facilitar su aprendizaje, estimulando a la vez la cooperación y la competitividad.

Después de unos

realizar las pruebas para demostrar que son capaces de trascender a un nuevo estado de conciencia mística, son separados y se estimula la individualidad por encima de todo, pero reconociendo y trabajando de vez en cuando la importancia de la labor en grupo. No se les permite practicar más que con armas de madera, sin filo y romas, cuyo único fin es desarrollar y potenciar la musculatura y su flexibilidad.

En las páginas siguientes os ofrecemos los datos para jugar los Espíritus Sombra como una organización. Con ellos, el Director de Juego puede desarrollar partidas en las que sus jugadores, alguno o todos, sean Vethyath Syngra, o que éstos sean los adversarios acérrimos de los personajes, siempre dispuestos a enfrentarse a ellos en cualquier momento o situación.



ESPIRITUS SOMBRA

Valyeth: Lavethna iath Thilyeth ut Saryáx

Objetivos: Extender la orden 2, Aumentar su poder político 2, Alcanzar la trascendencia 3, Reducir el poder político del culto a Igliath 2.

Métodos: Concentración 2, Verdad 1, Diálogo 2, Sabiduría 3, Tradición 2.

Tradiciones:

Los Preceptos son las palabras que dejó Nuathnya. Son el pilar fundamental de las creencias místicas y espirituales de los Espíritus Sombra, donde se representan las vías de aprendizaje, conducta y ascensión dentro de la orden. Se guardan en la Cámara Interior de la escuela, un subterráneo diseñado para que sólo puedan entrar en él aquellos que conocen los métodos y los secretos de los Vethyath Syngra. Valor: 3.

El Camino sin Senda es el relato en que un irynd, Lyothma, cuenta sus experiencias alejado de las vías y costumbres de la orden, y de cómo consiguió descubrir el estado de *ulthiern*, a través del cual uno puede ir más allá de este mundo y aprender a controlar y manipular los movimientos en otros mundos, existencias y vidas. Es un conocimiento peligroso pues puede conducir a un estado de *esyndra*, en el que la mente no puede escapar de sí misma y queda confinada y encerrada para siempre. Valor: 2.

Los Apócrifos son una serie de poemas anónimos, basados en figuras importantes dentro de la orden y algunas de sus citas más destacadas. Como los sectores más ortodoxos de la orden los consideran casi blasfemos ya que según ellos ridiculizan el alma básica de las palabras de Nuathnya, circulan de modo clandestino en los habitáculos de los laoth y los othva y no hay un solo Espíritu Sombra que no los haya leído alguna vez. Valor: 1.

Facciones:

Litharnde lidera a los más conservadores y tradicionales de la orden, aquéllos que creen que se debe volver a los principios de la fundadora y olvidarse de las reformas posteriores, a pesar de poder atraer hacia sí las iras de los seguidores de Igliath..

Objetivos: Apartar a la orden de la política 2, Extender la orden 2

FEAR IT USE SOMPRE

Métodos, Tradiciones y Enemigos como la propia orden salvo: Verdad 1, Los Apócrifos 1.

Vilyaryth, es el líder no declarado de los irynd, y quien intercede por ellos con los sidilyoth y los sinalyath. Vive dentro de la escuela y es famoso por sus jocosos comentarios y por plantear dudas sobre los preceptos de Nuahtnya de difícil solución.

Objetivos: Trascendencia 2, Alejar a los othva de la ortodoxia 1

Métodos, Tradiciones y Enemigos como la propia orden salvo: Tradición 2.

Dythna es la Gran Maestra de los althiarn, y quién más ha desarrollado el *althýa*. Sus interpretaciones, han permitido a muchos miembros de la orden salir airoso y triunfantes de situaciones desesperadas. Opina que los sinalyath ciegan las posibilidades del futuro al tratar de marcar pautas en el destino y que su influencia debe ser limitada.

Objetivos: Desarrollar el *althýa* 2, Reducir la influencia de los sinalyath 2

Métodos, Tradiciones y Enemigos como la propia orden, salvo: Verdad 1, El Camino sin Senda 2.

Adversarios:

Culto a Igliath, por el poder político, 3

Damas de la Noche de Syavrynd, por el poder místico, 2

Otras sectas mentalistas, por conseguir adeptos, 2

“*¿Qué es la quietud?
La falta de movimiento.
¿Qué es el movimiento?
El camino que lleva al
sueño. ¿Qué es el sueño?
Hallar el equilibrio del
no-movimiento.*”

Paradoja Vethyath
Syngra

Hijos del Bosque

La llamada de la Gran Madre es fuerte en Mituinor. Los mithana están más cerca de la naturaleza que otras culturas a su alrededor. Aquellos que oyen la llamada se convierten en ascetas y dedican su existencia a defender a los vástagos de La Gran Madre y del Padre Roble. A continuación te presentamos trasfondo y reglas para jugar con uno de estos elegidos del bosque de Rhyanaura, en la Tierra de las Muchas Colinas. También pueden aplicarse, con matices culturales y étnicos diferentes, para otros lugares boscosos de Gahaedha...

La vida late con fuerza. ¡No la oyes? ¡Escúchala! ¡Abre tus oídos al corazón del mundo! ¡No la sientes a través de la piel? ¡No la hueles? Estamos rodeados de ella, envueltos en el eterno abrazo de sus latidos. ¡Abre tu alma! ¡No escuchas la Voz del Árbol? ¡No escuchas el murmullo de las raíces? ¡El tierno despertar de los brotes? ¡Estás ciego a la memoria del mundo? ¡Grita! ¡Siente la vida surgir a través de ti! ¡Escucha! ¡Huele! ¡Observa! ¡Siente la llamada del mundo vibrando a través del aire!

La Gran Madre llama con fuerza a quienes saben escucharla. ¡Olvida todo lo que has aprendido! ¡Deja volar tu espíritu con el cuervo! ¡Déjale correr con el lobo! ¡Déjale nadar con el salmón en el impetuoso río del laberinto de la vida! ¡Déjale compartir la memoria del Padre Roble!

¡Ven!

Aún estás a tiempo de volver a nacer...

NAVRMIARA, HIJOS DEL ÁRBOL

Los árboles son antiguos como el mundo. Silenciosos como la verdad. Pacientes como una madre. Son puentes. Unen el cielo con la tierra. Mezclan las aguas de los dos mundos. Cambian con las estaciones reflejando el incansable ciclo de la vida,

que fluye incesante como un río. Saludan por igual al calor del sol y a la frescura de la lluvia. Son los Primeros Hijos de la Gran Madre, los primeros que vieron la luz de la vida.

La tradición dice que Rhagalysa encomendó a su hija, Mazhira, la tarea de crear la vida. Ésta soñó. Y así escuchó por primera vez el latido primordial. Acompasó su mente con el corazón de su Madre y creó la Anaura, la Primera Semilla. Por aquél entonces, el mundo estaba mudo y muerto. La roca yacía triste en su soledad eterna. Mazhira llegó a lo que hoy es Mituinor y con sus propias manos abrió la roca y plantó la Semilla. Y ella misma se introdujo en la tierra y acunó a la Anaura en su regazo. Y cantó. Y la Semilla percibió el latido del mundo. Y la vida comenzó. El Anaura germinó. Mazhira siguió cantando y abrazando el tronco del joven árbol que crecía rápidamente. Así nació el Náuranon, el Padre Roble, aquel cuyas raíces envuelven al corazón del mundo.

Y siguió creciendo. Y el Padre Roble habló por primera vez y dio vida al espíritu de la primavera. Los frutos brotaron. Mazhira danzó salvajemente. El latido de la vida comenzaba a llenar la creación. La voz de su Madre vibraba con el mundo. Los frutos cayeron con el calor del verano. Y de ellos surgieron cientos de árboles. Y de éstos, miles. Y el mundo se pobló de vida. Mazhira dejó de danzar y se regocijó con las Nuevas Voces.



Sí, extranjero. Incluso los árboles de tu tierra provienen del Náuranon, pues se dice que Mazhira plantó sus primeros vástagos en otras regiones.

¿Qué somos los Naurmiara? Somos los Hijos del Árbol, la Voz de la Memoria. ¿Que a qué clan pertenecemos? ¡A ninguno! Todo aquél que sienta el latido de Rhagalysa y la danza de Mazhira en sus huesos y en sus venas es un Naurmiara, da igual su origen. Cuando la Gran Madre llama todo lo demás parece silencio.

Ya de pequeños lo sentimos. Las plantas, los árboles... Percibes algo, la piel se eriza. Tus oídos se agudizan y entonces lo oyes. Suave al principio. Luego el mundo se llena con la armonía del sonoro silencio que otros no pueden percibir. Y cuando tu mente se abre a la sabiduría ancestral de las raíces de la vida, la mayoría de las personas te parecen vacías, y sus existencias alejadas del camino. No te sientes cómodo a su lado. Ellos no te entienden. Tú tampoco les entiendes a ellos. Ellos creen que somos hermanos de la soledad, pero son ellos los que la abrazan sin saberlo.

Muchos piensan que los árboles son aburridos, que carecen de la vitalidad y la pasión de los animales. No los conocen, no se paran a escucharles. Creen que llevan una vida aburrida e inmóvil. Sólo la madera muerta es pasiva y en ella aún late el amor de Rhagalysa. Los árboles se mueven a través de sus raíces y de sus ramas, buscando la luz y el agua en infinitos caminos que se alejan y se acercan. Y sus vástagos llevan parte de la esencia vital de sus progenitores consigo, y éstos pueden ver y sentir a través de su descendencia. Viajan más que muchos humanos. ¿Que si reconocen a su descendencia? ¡Ellos

hablan entre ellos, extranjero! No prejuzgues lo que no conoces. ¡Ah! ¡Deberías ver la alegría del bosque cuando se llena de la marea de las semillas mecidas por el viento o la de un joven roble macho cuando percibe que una hembra ha florecido!

Yo llevo muchos años ya sintiendo y escuchando la canción del Rhianáura, el Gran Bosque. Percibo su alegría y su tristeza, su furia y su dolor. Sí, su furia. La ira domina a un árbol cuando ve y siente que la vida es mancillada sin motivo. Y entonces su voz se alza, provocando el miedo entre los profanadores que desconocen y tratan de acabar con el delicado equilibrio de la vida y la muerte. Y por encima de todo odian a quienes no dejan descansar a los muertos.

Sí, como ves, es cierto. Mi piel está adquiriendo poco a poco el aspecto de la corteza de un árbol. Ahora tiene un tono verdoso, pero eso cambiará. Y mi fuerza y mis conocimientos cambian con la estación, como la vida misma. Soy pasión desbordante en primavera, alegría en verano, tristeza en otoño y duermo durante los meses en los que el manto del invierno cubre la tierra. Yo cuido y aprendo. Yo escucho y curo. Y a la vez enseño y soy cuidado. Soy cura-



do y soy escuchado.

¡No! ¡Jamás! ¡Yo no arranco madera de un hermano árbol! ¡Yo le canto para que me la ceda gustoso si él lo cree conveniente! ¡Y esa madera no es leña! ¡Está viva como el mundo! El latido de la Gran Madre puede ser sentido en ella! La *naumaed*, la Madera de los Hijos del Árbol, la Madera Soñada, percibe mis pensamientos y adapta su forma a ellos. Ella no disfruta con la muerte, pero recibe con gusto y se alimenta de la sangre de quienes traen el odio y el desequilibrio al incesante flujo de la existencia.

¡Y la luna! ¡La Dama Blanca que marca el ritmo dentro de otro ritmo! Su voz es distinta, pues está viva y muerta a la vez... No lo sé explicar de otra manera, Al principio asusta y sorprende, pues parece romper el equilibrio de la vida con su disonancia. Pero pronto se ve cuál es su realidad y el verdadero propósito que esconde. Su continua resurrección hace recordar a todos el paso de las estaciones y el verdadero valor de la vida.

Para aquéllos que sientan el Latido de la Gran Madre quiero recordar esto: que no tengan miedo a la aparente soledad pues ésta es ilusoria. La sabiduría de la memoria ancestral reposa en cada rama, en cada brote y en cada raíz de un viejo árbol. El recuerdo de lo que se ha ido y la enseñanza de lo que vendrá, espera agazapado en el espíritu de un árbol. No tengáis miedo al arduo

camino que os conducirá a alejaros cada vez más de vuestros congéneres ni al ansia de perderos entre aquéllos que verdaderamente os entienden. La vida sigue infinitos patrones, unos más arduos, otros más fáciles, pero todos dignos de ser vividos. Cuando vuestro corazón late acompasado con el latido de Rhagalya y de Mazzhira comprenderéis de qué os estoy hablando.

Sí, extranjero. La naturaleza me llama. He de vol-

ver a ella. Oigo los pasos de uno de los seguidores de Gaukkeva. Ellos entienden el flujo de la vida, pero lo hacen de un modo distinto. Ella te lo explicará mejor que yo. ¡Ah! No olvides abrir tus oídos al silencio. Podrías descubrir voces de antaño resonando y susurrando entre las hojas de los árboles. Ellos viven en dos mundos. Clavan sus raíces en el corazón del mundo y muestran sus ramas al esplendor del sol y del viento.

Ellos son el puente entre los hombres y la vida.

THYRAEDD, HERMANOS DE LAS BESTIAS

Umm. Hueles extraño, no-mithana. Percibo miedo e inseguridad, pero también una terrible curiosidad y... sí, eso también. ¿Te atrae mi aspecto? A muchos hombres les ocurre lo mismo. Perciben el animal que llevo dentro o reflejan en mí el que ellos mismos sienten en su interior. Te desconciertan mis movimientos. ¿Por qué? ¿No parecen humanos? ¿Acaso mi cuerpo no te parece humano? Si, te parece humano, muy humano de hecho. Pero es la pulsión de algo ancestral lo que está resonando en tu mente. ¿Puedes ver mi alma? ¿Qué es lo que ves? ¡Despierta! Noto desconcierto en tu mente. Percibes algo que desconoces y que no puedes controlar. Algo que se mueve por debajo de tu inteligencia pero que es tan poderoso o más que ésta...

El alma humana está atrapada. La realidad consciente le hace tejer una telaraña en torno a sí misma. Y ya no puede viajar. Y cuando un alma deja de viajar, acaba muriendo en vida. Sé que has hablado con un naurmíara. No compartimos con ellos la manera de entender la vida ni el aliento de la Gran Madre, pero nos respetamos y colaboramos con secretos y noticias. La naturaleza es una fuente de poder que



muchos ansían controlar, pues su fuerza es inagotable. Pero quieren hacerlo sin comprenderla. No preguntan humildemente si ésta quiere ceder parte de su energía. Simplemente, quieren apropiarse de ella para utilizarla cómo y cuándo lo desean. Y entonces el equilibrio se rompe y el ciclo vida-muerte muta. La corrupción toma posesión de los espíritus de la vida y los convierte en sombras y muerte. Los thyraedd somos los protectores, los guardianes de la naturaleza en su expresión más salvaje y apasionada, así como los naurmíara lo son en su modo más sabio y tenaz.

La tradición cuenta que cuando Rhagalysa contempló la obra de Mazhira se regocijó. Pero también percibió que había otra parte de sí que debía ser liberada y le pidió a Gaukkeva que creara nueva vida. Y éste miró en su interior. Y abrió su alma a las Otras Voces. Y las liberó. Los espíritus de los animales cobraron forma y se regocijaron. A través de ellos rugía el aliento del mundo. Y la tierra se pobló de vida nueva, de una vida cuya pasión era desconocida hasta entonces.

Las eras pasaron y aparecieron los humanos y las otras especies. Gaukkeva asistió junto con el Oso, el Lobo y el Águila al nacimiento de la nueva vida y, en su vasta sabiduría, se dio cuenta del peligro que ésta encerraba para sí misma. La naturaleza es vida y muerte, de eso no hay duda. Pero también existe la compasión por las almas perdidas en el entramado de las raíces del Náuranon que rodean al corazón del mundo y que conforman la realidad. Gaukkeva miró a sus tres vástagos y éstos comprendieron. Ellos son los Animales Ancestrales, los guardianes de la sabiduría de la existencia. Ellos son la Triada de Caza, los que enseñan y protegen, los que sienten y comprenden.

Pero algunos de entre los animales se sintieron

ultrajados, pues las especies sintientes los cazaban y los mataban, sin entender el equilibrio natural. Muchos dejaron crecer el odio en su interior y se alejaron de la vida, renegando de ella y de toda la creación. Se convirtieron en los *thyruma*, los Animales que Odian. Creo que en otros lugares se les conoce como okorenda. Por tu expresión veo que los conoces y por el penetrante olor de tu miedo sé que los temes. Haces bien. Son una afrenta a la naturaleza y a la fuerza vital de ésta. Entre ellos y los thyraedd no puede haber paz.

¿Qué cómo me convertí en lo que soy? Hace ya tanto tiempo que mi mente divaga... Al principio oía voces en mis sueños. No las entendía. El lenguaje animal es sencillo en su estructura pero mucho más complicado que el humano en cuanto a sus matices. Luego, incluso estando despierto, comenzabas a comprender las conversaciones de las bestias a tu alrededor. Pero había una que siempre te atraía más. Una voz con la que la comprensión era absoluta. Los animales, no-mitthana, creen que los humanos son criaturas atrapadas por el destino, seres mudos y ciegos al verdadero pulso de la vida. Ellos pueden ayudarnos a comprender. Los más fuertes de entre ellos, aquéllos cuya espíritu se pierde en el principio de los tiempos, son capaces de enseñar y velan por las almas de las criaturas perdidas entre los resquicios del entramado de la vida.

Yo hallaba una conexión infinita, más íntima de la que he tenido jamás con mis amantes, con la sabiduría de aquel animal. Era un gadra. ¿Te sorprende? ¿Creías que sólo había gadras en el sur? Pues no, no-mitthana. También aquí, bajo las copas del Rhianáura puedes encontrar a estos ágiles felinos. Se convirtió en mi guía espiritual y yo liberé mi lado animal. Tú no puedes entenderlo. Tu humanidad es demasiado fuerte y acalla a la otra voz que oigo en tu interior. ¿Quieres saber qué voz? No estás preparado



para saberlo.

El gadra abrió mi mente y mis sentidos. Si pudieras sentir lo que te rodea como yo, te darías cuenta de hasta qué punto tu percepción del mundo es prisionera de tu razón. ¿Dudas? Entonces te abriré los ojos...

...¿Qué qué te he hecho? Simplemente he quitado la mordaza de tu otra voz para que pudiese hablar. Sí, no-mitthana. Tu otra voz es la de un águila, la de uno de los animales ancestrales. Es un guía tremadamente poderoso, especialmente para los que curan, y que podía haberte enseñado mucho. ¿Estás desconcertado? Bien. Huelo en tí muchas cosas, pero ninguna es desagradable. Quizá, después de todo, todavía puedes liberar tus sentidos y descubrir tu verdadero yo. Ya veremos.

Con el tiempo, la afinidad con el guía espiritual se hace tan patente que comienza la transformación física. La materia que conforma nuestra esencia humana también se libera y empieza a confundirse con la de la otra voz. El cambio continúa hasta que cualquier atisbo de humanidad se pierde.

Los naurmara se convierten en aquellos árboles cuya personalidad se asemeja más a la de ellos, pero algunas de sus hojas son rojas en vez de verdes, como recuerdo de la sangre que una vez les dio vida. Su presencia es abrumadora. Nosotros, los thyraedd, nos convertimos en nuestros animales guía, pero con los ojos completamente dorados, como señal de la

pasión de la vida que movió nuestras almas humanas.

A nosotros también nos afectan los ciclos de la vida. El frío se asocia con la muerte y el hambre. Por eso, muchos de nosotros hibernamos durante los meses de invierno. Nuestro poder permanece latente y apagado, mientras dormimos el Sueño de la Vida y recordamos el calor y el latido de la Gran Madre. ¡Y entonces la primavera estalla en nuestra sangre! ¡Y su llamada es más poderosa que cualquier otra, pues es la llamada de la perpetuación de la vida! El bosque se carga con las energías sexuales de animales y árboles, y la pasión de la vida se desata. No hay nada comparable a esos días y nuestro poder aumenta. Las energías de la naturaleza se aúnan para crear y el mundo se renueva, una vez más.

Bien, no-mitthana. Ha llegado el momento de la despedida. No te rindas completamente a la realidad humana, pues es vacía y triste y condena a las personas a la eterna soledad de la compañía.

¡Escucha la vida!

¡Escucha la otra voz!

El latido de Rhagalysa es eterno.



MAZhIRA

ASCETA DE MAZHIRA

Saberes: Cultura “Cultura”, Dones Divinos de Mazhira y Rhagalysa, Geografía de “Zona”, Habilidades Artísticas, Hablar con los “Árboles”, Hablar con las “Plantas”, Herbolaria, Lucha con Naumaed, Rastrear, Ritos de Mazhira, Sígilo, Supervivencia

Rasgos: Percepción, Inteligencia, Astucia, Carisma, Empatía, Conciencia, Tenacidad, Autocontrol, Fuerza, Resistencia, Constitución

Limitaciones: La llamada de Rhagalysa y sus vástagos es poderosa. Si un personaje jugador desea convertirse en asceta de Mazhira no podrá cambiar de modo de vida durante la creación de su personaje.

Los ascetas de Mazhira poseen la **Marca de Mazhira**, que les hace inmunes a las inclemencias del clima. Deben pagar por ella 12 Puntos de Conocimiento obligatoriamente durante la creación de su personaje.

Ventajas: Cada determinado periodo de tiempo, que varía con la especie, el Asceta de Mazhira se añade 1 punto a la Resistencia sólo a efectos de restar daño. Humanos: 20 años; Dun Hannár: 250 años; Kuannachta: 18 años; Nidanyira: 5 años; Taengryza: 15/20 años; Xyarjar: 8 años.

Biorritmos: Los ascetas de mazhira sienten cómo sus poderes varían con los ciclos de la vida y la naturaleza. Durante la primavera cada una de sus tiradas de biorritmos será de tres dados (aplicándole los modificadores por especie) en vez de dos, mientras que en el invierno será de un solo dado (aplicándole nuevamente los correspondientes modificadores por especie). En verano y otoño se realizarán las tiradas normales.

SUSURRO DE LAS RAICES

TIRADA: EMP (6)

Las raíces de los árboles no cesan de susurrar a la tierra para que les deje pasar y les indique donde hay más agua y alimento. Un seguidor de Mazhira puede conocer este lenguaje y usarlo, tanto para hablar con el árbol como con otro seguidor de la Protectora de los Árboles.

Este don confiere al seguidor la posibilidad de comunicarse a grandes distancias a través de las raíces de los árboles. Para ello, su piel y la del receptor deben estar en contacto directo con la tierra sobre la que crecen las raíces de los árboles que sirven como vía de la comunicación.

“Las raíces de mi alma se clavan en la tierra. Las ramas de mi conciencia se abren en los infinitos caminos del cielo y de la luz de la vida. Yo oigo el silencio de la voz del mundo. Yo siento el dulce susurro de la primavera. Duermo con el cruel alarido del invierno. Renazo y muero en un ciclo que no cesa.

Rhagalysa me llama con su suave latido. Mi alma es suya, porque mi alma es la vida.”

Nuaynn, Hija del Árbol del bosque de Rhianáura



ANILLOS DE VIDA

TIRADA: TEN (7)

A la vez que un árbol crece, los anillos que marcan sus años de vida van rodeando a los de las estaciones pasadas protegiendo su corazón, silencioso y sabio, del tiempo y el olvido. Es ahí donde el alma del árbol se refugia en los duros inviernos y cuando los espíritus del fuego son desatados.

Este don confiere al seguidor de Mazhira la capacidad de aislar su mente de los ataques mentales, ignorando el efecto de tantas habilidades mentales que se usen contra él como tantos obtenidos. Pero mientras esté así de protegido, él no podrá usar ningún don divino.

Hijos de Mazhira

Los árboles, como todas las criaturas que poseen alma, son distintos unos de otros. Un roble y un tejo tienen formas muy distintas de escuchar y de vivir el latido de la Gran Madre, y han heredado aspectos distintos del Padre Roble. Cada seguidor de Mazhira se siente identificado con una determinada especie de árbol, con la que siente más afinidad. A continuación encontrarás una lista con algunos de estos Árboles Guía. El personaje jugador debe elegir uno y tratarlo como si se tratara de una Ventaja, para lo cual habrá que gastar el número de Puntos de Conocimiento correspondiente.

Los Hijos	Puntos	Efecto
Abedul	8	Resistencia +1, Tirada normal de Biorritmos en Invierno
Abeto	8	Astucia +1, Dif -1 en todas las tiradas de Astucia
Acebo	8	Resistencia +1, Daño +1
Aliso	8	Dif +1 para todas las hab. mentales usados contra el asceta
Avellano	8	Dif -1 cuando se usan dones divinos de Mazhira
Brezo	8	Cura 1 nivel de salud adicional mientras se duerme, Constitución +1
Cedro	8	Añade 1d6 puntos de daño cuando combatas contra No-Vivos
Espino	8	Carisma +1, Daño +1
Fresno	8	Cuando se produzca una situación en la que haya que realizar un chequeo de Debilidad, añade un dado a la mano del Rasgo enfrentado
Haya	8	Añade 1 dado a tu mano cuando uses Dones Divinos de Mazhira
Hiedra	8	Añade un nivel de salud de Ileso adicional
Roble	8	Fuerza +1, Ignora las restricciones de Herido y Malherido
Sauce	12	Empatía +1, Puedes curar , a tí o a otros, 3 niveles de salud por día
Serbal	8	Añade 1 dado a tu mano cuando te defiendas de habilidades mentales
Tejo	8	Resistencia +1, Resta 1 punto de daño cada vez que seas herido
Tilo	8	Puedes reducir -no solo aumentar- el valor natural de tus dados con los modificadores del Saber

RAMAS DE VENGANZA

TIRADA: AUT (7)

La

Gran Madre ha llorado muchas veces cuando su esencia ha sido mancillada o herida. A veces ocurre por accidente y eso también forma parte del ciclo regenerativo de la vida-muerte. Pero cuando eso ocurre intencionadamente, la naturaleza también sabe responder con sus

propias armas. Este don confiere al asceta la capacidad de transformar sus manos en ramas afiladas. Se consideran como una daga, pero con la peculiaridad de que tienen un MA de 1/2 y de que cada seis natural añade 1d6 puntos de daño al daño final debido a que las ramas crecen salvajemente dentro de la herida

VIENTO DE SEMISSAS

TIRADA: EMP (7)

La primave-

ra renueva la vida del bosque y su llamada es ineludible para las criaturas y seres que comparten la gloria de la creación. Muchos árboles dejan que sus semillas sean mecidas por el viento en una marea de posibilidades que puede llevar a sus vástagos a grandes distancias.

Este don provoca que surja un viento de semillas erizadas de pinchos del cuerpo del asceta y que se dirija contra sus adversarios. No causan daño en sí pero causan gran desconcierto. El asceta reducirá la mano de su enemigo en tantos dados como tantos obtenidos.

GAUKKEVA

ASCETA DE GAUKKEVA

Saberes: Cultura “Cultura”, Conocimiento Animal, Dones Divinos de Gaukkeva y Rhagalysa, Geografía de “Zona”, Habilidades Artísticas, Hablar con los “Animales”, Pelea, Rastrear, Ritos de Gaukkeva, Sigilo, Supervivencia

Rasgos: Percepción, Astucia, Carisma, Empatía, Coraje, Tenacidad, Autocontrol, Agilidad, Destreza, Fuerza, Resistencia, Constitución

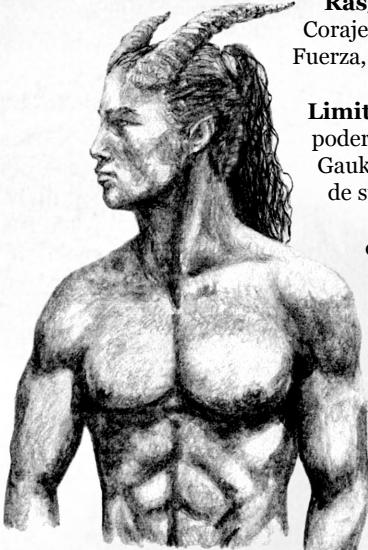
Limitaciones: La llamada de Rhagalysa y sus vástagos es poderosa. Si un personaje jugador desea convertirse en asceta de Gaukkeva no podrá cambiar de modo de vida durante la creación de su personaje.

Los ascetas de Gaukkeva poseen la **Marca de Gaukkeva**, que les hace inmunes a las inclemencias del clima. Deben pagar por ella 12 Puntos de Conocimiento obligatoriamente durante la creación de su personaje.

Ventajas: Cada determinado periodo de tiempo, que varía con la especie, el Asceta de Gaukkeva disminuye en un punto su dificultad para las tiradas de Percepción. Humanos: 20 años; Dun Hannár: 250 años; Kuannacha: 18 años; Nidanyira: 5 años; Taengryza: 15/20 años; Xyarjar: 8 años.

Biorritmos: Los ascetas de Gaukkeva sienten cómo sus poderes varían con los ciclos de la vida y la naturaleza.

Durante la primavera cada una de sus tiradas de biorritmos será de tres dados (aplicándole los modificadores por especie) en vez de dos, mientras que en el invierno será de un solo dado (aplicándole nuevamente los correspondientes modificadores por especie). En verano y otoño se realizarán las tiradas normales.



CORAZON DE OSO

TIRADA: PER (6)

Cuando llega el invierno, el Hermano Oso duerme el Sueño de la Regeneración y purifica su espíritu de todo aquello que le ha perturbado mientras permanecía despierto. Su cuerpo descansa y sana de las heridas, preparándole para el renacer de la primavera y la lucha por la supervivencia.

Este don permite al asceta de Gaukkeva curar a él o a cualquier otra criatura, inteligente o no, tantos niveles de salud como tantos haya obtenido. Si el tanto es doble, se doblarán los niveles de salud sanados. Si es triple se triplicarán, etc. Así, un doble seis curará cuatro niveles de salud.

MIRADA DE LOBO

TIRADA: CAR (7)

El asceta proyecta la imagen mental de un animal salvaje rugiendo a punto de atacar en la mente de un adversario, llenándole del miedo ancestral por las criaturas del bosque y de la naturaleza.

El adversario deberá realizar un chequeo de Coraje a dificultad 4. Esta dificultad aumentará en 1 por cada tanto obtenido por el asceta que esté usando este don. Si el objetivo falla el chequeo, deberá huir lo más lejos que pueda del Hijo de Gaukkeva, incapaz de sobreponerse a su miedo.

“Me
muevo. Siento. Corro. Algo
dentro de mí me lleva a no dejar
de moverme, a percibir continua-
mente la sangre fluyendo por mis
venas. El espíritu de mis her-
manos animales resuena
conmigo en lo profundo del
bosque, atendiendo a la llamada que nace
en su interior y que solo cesa con la muer-
te. Es un círculo sin principio ni fin, donde
la muerte y la vida se tejen eternamente.
Es el aliento vital. El aliento de
Gaukkeva.”

*Aeddyr, Búho-Espíritu del
bosque de Rhianaura*

Animales Espíritu

Los animales, como todas las criaturas que poseen alma, son distintos unos de otros. Un oso y un lobo tienen formas muy distintas de escuchar y de vivir el latido de la Gran Madre, y han heredado aspectos distintos de Gaukkeva. Cada seguidor del Guardián de las Bestias se siente identificado con una determinada especie animal, con la que siente más afinidad. A continuación encontrarás una lista con algunos de estos Animales Espíritus. El personaje jugador debe elegir uno y tratarlo como si se tratara de una Ventaja, para lo cual habrá que gastar el número de Puntos de Conocimiento correspondientes.

Hijos de	Puntos	Efecto
Águila	12	Percepción +1, +1 dado a tu mano cuando uses dones de Gaukkeva
Anguila	12	Haces repetir un dado de la tirada de tu adversario que se enfrenta a ti
Búho	8	Percepción +1 en la Oscuridad, Dif -1 para detectar la mentira
Ciervo	8	Agilidad +1, Carisma +1
Cuervo	8	Destreza +1, Percepción +1 en la Oscuridad
Erizo	8	Daño +1, Dif -1 para defenderse de habilidades mentales
Halcón	8	Suma +1 a un Tanto (simple o múltiple)
Jabalí	8	Coraje +1, Daño +1
Lince	8	Aumenta en 1 el límite de tu especie para los Saberes
Lobo	12	Destreza +1, Resistencia +1, Empatía +1
Oso	12	Fuerza +1, Resistencia +1, Tirada extra de Biorritmos
Rana	8	Agilidad +1, Dificultad -1 en chequeos de Autocontrol
Salmón	8	Reduce en 1 los Ptos. de Exp. para mejorar o aprender un don
Serpiente	8	Astucia +1, Modificador +1 a los chequeos de Experiencia
Toro	8	Fuerza +1, Dif -1 cuando se carga contra un adversario
Zorro	8	Astucia +1, Dif -1 cuando utilices los Saberes Sigilo y Supervivencia

DANZA DEL ÁGUILA

TIRADA: EMP (8) vs PER (6)

Cuando

Gaukkeva dio vida a los animales, lo hizo saltando salvajemente con la Danza del Águila, pues ésta fue la primera criatura que nació de él. Era tal el poder de sus movimientos que el espíritu del ave recién creada no pudo resistirse a danzar también y así fueron siendo despertados todos los animales.

Este don permite al asceta confundir a su adversario, que se quedará con la mirada perdida y el recuerdo ancestral de la creación en su mente. Éste no podrá realizar movimiento alguno (ni atacar, ni defenderse, ni huir, etc.) mientras dure el efecto de la Danza.

INSTINTO PRIMARIO

TIRADA: EMP (7)

La natura-

leza ha sufrido mucho a lo largo de la historia del mundo, ya que siempre han existido quienes no entendían de su equilibrio y de su necesidad. Y ha aprendido a defenderse, ya que ésta es la vía de muchos de los espíritus animales: defiéndete para seguir viviendo, mata para seguir viviendo.

La rabia ancestral y la furia animal se manifiestan a través del asceta que realice este don, que aumentará el daño que haga cuando luche sin armas en 3 puntos por cada tanto obtenido.

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.

Envíanos 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

LA VOZ DEL SILENCIO

- Yo ya he estado aquí, en mis sueños - dijo Pke mientras se acercaba al lugar por el que había desaparecido Tcho-Jak. - Este es el hogar de la oscuridad...

- A mí cada vez me gusta menos este lugar, Pke. Pero no podemos abandonar a nuestro amigo -dijo Ejka, poco convencido y con el recuerdo de aquellas horribles palabras resonando en su mente.

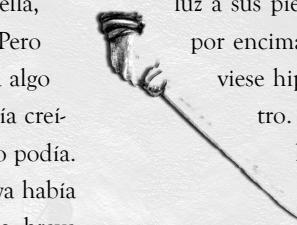
- No lo entiendes, nichku. La muerte nos espera si descendemos por ese túnel. La roca está silenciosa... Los huesos también están callados, doblados por el olvido y las tinieblas... Yo no puedo bajar... No, no lo haré...

Ejka la miró con sentimientos encontrados. Comprendía los temores de ella, los suyos no eran muy distintos. Pero abandonar a Tcho Jak a su suerte era algo que iba contra todo en lo que él había creído durante su vida. Sencillamente, no podía. Notó un tirón en la cuerda. Vrojina ya había llegado al final del túnel. Echó una breve mirada a la mujer y descendió. Ella murmuró algo. Ejka creyó entender la palabra locura. Se concentró en el descenso. La luz de Tcho Jak se debilitaba por momentos y unos metros más abajo desapare-

cía por completo. Lo poco que podía distinguir seguía estremeciéndole el corazón a pesar de que no era cobarde. Las paredes estaban recubiertas de huesos, que aún mantenían jirones de piel, pelo y ropa, entre los cuales se movían enormes gusanos negros, gruesos como dedos. Y el hedor...

Ejka nunca había oido nada igual. No recordaba nada parecido a aquel aroma dulzón y repulsivo que hacía estremecer sus entrañas. Tras descender unos metros, notó un cambio de tensión en la cuerda y comenzó a oír ruidos entrecortados. Pke estaba descendiendo. El nichku comenzó a distinguir una luz a sus pies. De pronto, algo se movió por encima de su mano. Como si estuviese hipnotizado, la acercó a su rostro. A pesar de la oscuridad que le rodeaba, la figura de una araña de vientre hincha- do correteando entre sus dedos era claramente visible. La criatura se paró y con sádica lentitud enseñó sus quelíceros al humano antes de clavárselos atravesando la piel. El terrible dolor rompió el hechizo y Ejka estampó su mano contra la pared del túnel, provocando que numerosos huesos y gusanos se desprendieran y cayeran hacia el fondo.

Un horrible grito surcó su mente por un instante, antes de morir tan rápidamente como había nacido.



Drakhoa

En la antigüedad, cuando los Kuannachta aún era numerosos y modelaban y vivían la tierra bajo la gran mayoría de las montañas de Gahedha, fundaron el asentamiento de Kauvakkoraz, la Bendición de Occidente.

La belleza de sus cavernas era legendaria y modelaban y tallaban enormes yacimientos de malaquita, cuyos secretos habían aprendido hablando con la misma piedra. Comerciaban con los humanos primitivos de sus alrededores, con los otros reinos Kuannachta y con los Khalyya y Ugara del bosque de Sagareda, pues en occidente las disputas no habían sido tan sanguinarias ni horribles como había sucedido en el este.

El nichku descendió rápidamente y pronto se encontró al lado de un alarmado Vrojyna, que le interrogaba con la mirada. Ejka no constestó. Contempló su mano. La mordedura se había hinchado mucho y estaba adquiriendo un color verdoso. El dolor era intenso. Pulsaba con su corazón, oleada tras oleada, con una intensidad abrumadora.

- Tcho-Jak no está aquí -dijo el Xyarjar. - Pero parece que algo ha sido arrastrado por aquí recientemente, y tal vez fuera él. Hay otras huellas. Nunca había visto nada igual, ni en la superficie ni en las profundidades oscuras del Mundo sin Luz. Si no fuera porque me parece imposible diría que se trata de algún insecto...

... El recuerdo de la araña clavándole sus afilados colmillos asaltó a Ejka. El dolor se intensificó aún más. Oyó murmullos en su mente. Oyó el odio...

Pke llegó junto a ellos. Estaba pálida como la nieve de las montañas Navaetharu. Su mirada era extraña, como si su mente estuviera en cualquier otra parte, lo más alejada posible de su cuerpo.

Vrojyna miraba a los dos humanos con preocupación. ¿Qué estaba pasando? ¿Quién o qué era el ente que moraba allí y que parecía atravesar la voluntad y el coraje de los hombres como si estuviesen hechos de arcilla? Se fijó en la mano de Ejka y en los bultos verdosos que parecían palpitar en ella. Estaba muy hinchada y aquel color no era natural. ¿Qué le había mordido?

Entonces, la voz volvió.

“Venid a mí... Yo os cuidaré con mimo... Nunca volveréis a sentir nada igual... En mi seno descubriréis que no existe el dolor ni el sufrimiento... Nunca os faltará la calidez de mi amor... Estoy tan sola...”

Vrojyna se vió inundado de pronto por imágenes en su cabeza. La agradable sensación del calor de una madre recorrió su cuerpo. La suya le había abandonado al nacer, a la manera de su especie cuando una hembra daba a luz un vástagos deformes. La deformidad de Vrojyna era muy sutil. Pero suficiente. El calor que nunca había sentido...

“Entonces es así... -pensó.”

“Si y no... Eso es sólo una pequeña muestra de lo que te puedo dar, pequeño mío... Ven a mí...”

La voz se extendió en el cráneo del Xyarjar como una onda en un río, apoderándose de su voluntad y derribando los muros de su reticencia. Sin darse cuenta, comenzó a andar por el túnel, siguiendo el surco en la tierra por donde algo o alguien había sido arrastrado.

Ejka y Pke le siguieron sin decir palabra, tratando de no mirar hacia los lados o el suelo que bullía de movimiento y ruido. Algunos de los gordos gusanos negros caían de vez en cuando del techo, rozando su piel con sus asquerosas y malolientes babas.

El túnel descendía con una ligera pendiente, y era lo suficientemente alto como para que el xyarjar pasara sin problemas. El olor se intensificaba por momentos. En muchos lugares, la densidad de criaturas y restos en el suelo era tal, que sus pies no tocaban el suelo.

“Un poco más... unos pasos más y ya estaréis conmigo...”

Ejka no sentía
nada de codo
para

abajo en la mano en la que había sido mordido, excepto dolor. Era igual que si miles de orugas estuvieran devorando sus venas. Seguía a Vrojna, y percibía la silenciosa presencia de Pke detrás suyo, pero su mente se estaba alejando de la realidad. La luz de la antorcha iluminaba un mundo grotesco, ajeno a todo lo que él había conocido antes de entrar en Drakhoa. Un cráneo llamó su atención. Parecía como si aún estuviera vivo y siguiera sus pasos con la mirada de sus cuencas vacías...

“Humano... ¿No oyes a la roca gemir? ¿No hueles la corrupción de la vida que impregna este lugar? ¿Ves todos esos cráneos y todos esos huesos? Las almas que un día les dieron vida aún siguen ahí, atrapadas en su silencio eterno. ¿Quieres convertirte en uno de nosotros? ¡Márchate ahora que aún puedes! O nadie podrá aliviar te de tu soledad nunca más... ¿No oyes el murmullo de sus voces? ¿No oyes el silencio de sus vidas? ¡Vete! ¡Vete, ahora que puedes!”

El dolor de la mano de Ejka cesó momentáneamente debido a la sorpresa. Drakhoa estaba llena de voces silenciosas. El deseo de marcharse se apoderó de él... Pero no podía irse de allí así. ¿Qué sería de Tcho-Jak? ¿Y de su pueblo? El chamán de su tribu le había vaticinado que aquí encontraría lo que podría salvar a su gente o la perdición de su alma... No podía echarse atrás. No podría vivir con la conciencia de culpa y

cobardía hablándole al oído cada minuto de su vida.

Vrojna lo vio primero. El túnel terminaba en una enorme caverna, iluminada tenueamente por una luz azulada, desagradable, que parecía emanar de todas partes. Extendida entre estalactitas enormes había una gran telaraña en la que podían verse restos de muchas criaturas, algunas rodeadas de seda, otras a pudriéndose a medio devorar. Unas pocas aún se movían. Y arañas, muchas arañas con un vientre exageradamente hinchado de color amarillento desplazándose con calma, ali-



mentándose sin

prisa de sus víctimas, atrapadas sin posibilidad de huída.

Y en el centro de ese horror, estaba Tcho-Jak, sus inconfundibles ropas y armas a medio cubrir por la sustancia pegajosa que sustentaba la telaraña.

El xyarjar le ignoró. Del suelo de la caverna partía un túnel tapizado por seda, del que emanaba el hedor más insoportable que jamás había olido. Pero la voz era tan calida...

El calor... Se dirigió allí sin dudarlo. Ejka le contempló atónito.

ron ante los esclavos, que se sublevaron aprovechando el caos.

Durante años, éstos trataron de recuperar el antiguo esplendor de sus captores pero fue en vano, pues los yacimientos parecían maldecidos y yermos, ajenos a los esfuerzos de los humanos.

Fue entonces cuando se la comenzó a llamar Drakhoa, una corrupción humana del vocablo kuan-nachta Dharka-huza, que significaba "Dolor de la Tierra".

Según las leyendas de Taechka, una gran oscuridad llegó del norte y tomó posesión de las ruinas. Un ente cuyo poder era desconocido en las tierras sureñas y primitivas donde las tribus sobrevivían como podían...

...Y su nombre era Ichwejna...

¿Qué le pasaba ahora a Vrojjna? ¿Es que no había visto al tcharkia atrapado a merced de aquellas grotescas criaturas? Pke se acercó a él. Su expresión había cambiado. Su mente ya no estaba vagando lejos de allí y era plenamente consciente de lo que ocurría y de lo que estaba viendo a su alrededor. El miedo se había apoderado de su rostro como una máscara.

El xyarjar se paró a medio camino. Algo se movía en el túnel de seda. Una figura enorme que se movía con rapidez. Primero pudieron ver sus ojos, arracimados en sus tres pequeñas cabezas, por encima de unos enormes colmillos de los que rezumaba un icor verde y pegajoso. Tres cuellos fuertes y segmentados daban paso al resto del cuerpo. Y si les había parecido que el vientre de las arañas que se movían donde yacía atrapado Tcho-Jak era enorme, el de aquella criatura parecía a punto de estallar, con excrecencias de muchos colores y rayas verdes y rojas. Sus ocho patas estaban cubiertas de pelo y espolones, rematadas en pies afilados que no hacían ningún ruido al moverse por el túnel de entrada a su guarida.

El corazón de Ejka pareció pararse. Sentía el oscuro y maligno poder de aquella criatura, su viciosa y antigua mirada cargada de una inteligencia lejos del alcance humano. Sentía en su interior la necesidad de huir, empujándole a correr.

Vrojjna no veía aquéllo. Él sólo veía una hembra xyarjar de serena belleza, con una mirada maternal cargada de cariño y comprensión... y su voz...

"Ya estás junto a mí, pequeño mío. Nadie te separará de mi jamás... Ven y abrázame... Acércate... Ellos no te entienden pero yo sí... Yo puedo darte lo que siempre has querido..."

El xyarjar no era capaz de definir lo que sentía. ¿Por qué? ¿Por qué le habían alejado de los suyos? Y ahora ahí estaba. Una madre. Alguien que le ofrecía lo que siempre había echado en falta en su vida. Pero... ¿Y sus amigos? Él había crecido con Ejka...

Una flecha atravesó la cabeza de la hembra xyarjar. Vrojjna rugió. Algo se rompió en su mente. Y entonces por fin pudo ver.

Ejka miró a Pke. Ella había lanzado la flecha y ahora preparaba otra en su arco. El coraje volvió a él, como si hubieran apartado la jaula que ocultaba su corazón. Desenvainó su espada y cargó.

Idiotas... Gozaré con vuestra agonía... Yo soy Ichwejna la Devoradora de Vida... Yo gocé de la carne Khalyva... No sois nada comparados con ellos... Seréis el alimento de mi progenie durante siglos en los que no moriréis... Habéis osado entrar en mi guarida y ahora me atacáis...

La enorme criatura hablaba a través de dos de sus bocas mientras la otra gritaba de dolor con una flecha clavada en su interior. Una cacofonía salvaje se desató en toda la caverna mientras las pequeñas arañas respondían a la llamada y al dolor de su madre.

Vrojjna volvió a gritar. Miró a aquella criatura y recordó las promesas que le había hecho. El odio le dominó como una marea. Emitió un rugido de desafío y también cargó.

CLN 2002 = GRANADA

JUEGOS DE SANGRE



Su Excelencia el Tzalada Hxuneditzá Tzewadzu de la nobilísima e ilustre ciudad de Saratza hace saber: Tziwaridza Tzewadzu, que en memoria de la muerte de su padre, el bienamado protector siempre vivo en la memoria de su amado pueblo, convoca los Juegos de Sangre de Saratza, donde se medirán los guerreros de toda tierra, condición o especie.

Siguiendo las ritos ancestrales de épocas que se pierden en la neblina de los tiempos, toda arma, don sobrenatural, habilidad o truco será valido. Serán los luchadores quienes decidan el modo de batirse. Serán los dioses y el destino quienes impondrán las reglas.

Solo los mejores sobrevivirán.

La Victoria otorgará los privilegios de la nobleza, una pensión vitalicia, el cargo de Maestro de la Arena y la fama impermecedora en toda las costas del Syndalla y las tierras conocidas.

Solo podrá haber un vencedor...

Voz del Tzalada Hxuneditzá Nadzexhú Inidzú de Saratza



CLN 2002 = GRANADA

raggos de sangre

REGLAS

Creación de Personajes: Cada jugador podrá gastar 500 puntos para crear su personaje. En las páginas siguientes encontraréis unas tablas donde podréis ver cuánto os cuesta adquirir a un valor determinado cada Rasgo y cada Saber en función de la especie, cada Arma, Armadura y habilidad sobrenatural. Son válidos jugadores de todas las especies excepto los Dun Hannár. Además, sólo determinadas deidades concederán sus poderes en un evento como los Juegos de Sangre de Saratza, como son: Arenkhala, Fel Charadh, Igliath, Izehira, Shalgaad, Xavenar, Xlannuh, Cultos a los Ancestros, Cultos Demoníacos. Los Saberes, las Habilidades Mентales y los Dones Divinos aparecen con unos valores por cada punto que se quiera tener en cada uno de ellos (p.e.: si se quiere tener Lucha con Espada 3, tendrán que gastarse 30 puntos).

Juego: Se utilizarán las reglas de combate de Alkaendra: Los Sueños Perdidos. Los jugadores se enfrentarán en rondas, que se dividirán en turnos. Al principio de cada turno, los jugadores tendrán 30 segundos para hablar entre ellos y luego se procederá al movimiento y el combate. Se enfrentarán entre 6 y 8 jugadores por ronda. Se otorgarán puntos de victoria según el orden en que se es derrotado - el primero recibirá 1 pto., el segundo 2, etc. El vencedor de la ronda recibirá 10 puntos.

Movimiento: Estará relacionado con la Agilidad, pero de momento aún estamos barajando varias posibilidades.

Victoria: Después de 3 ó 4 rondas, los 6 u 8 jugadores con mejor puntuación se enfrentarán en la ronda final.

PREMIOS

VENCEDOR - 30 euros y dibujo exclusivo

2º PUESTO - 30 euros

3ER Y 4º PUESTOS - Camiseta de Alkaendra

HUMANOS

RASGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	8	16	24	32	40					
Inteligencia	8	16	24	32	40					
Astucia	8	16	24	32	40					
Carisma	8	16	24	32	40					
Empatía	8	16	24	32	40					
Coraje	8	16	24	32	40					
Conciencia	8	16	24	32	40					
Tenacidad	8	16	24	32	40					
Autocontrol	8	16	24	32	40					
Agilidad	8	16	24	32	40					
Destreza	8	16	24	32	40					
Fuerza	8	16	24	32	40					
Resistencia	8	16	24	32	40					
Constitución	8	16	24	32	40					
Apariencia	8	16	24	32	40					

KUANNACHTA

RASGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	8	16	24	32	40					
Inteligencia	8	16	24	32	40					
Astucia	9	18	27	36						
Carisma	8	16	24	32	40					
Empatía	8	16	24	32	40					
Coraje	8	16	24	32	40					
Conciencia	8	16	24	32	40					
Tenacidad	7	14	21	28	35	42				
Autocontrol	9	18	27	36						
Agilidad	6	12	18	24	30	36	42			
Destreza	6	12	18	24	30	36	42			
Fuerza	9	18	27	36						
Resistencia	8	16	24	32	40					
Constitución	9	18	27	36						
Apariencia	7	14	21	28	35	42				

NIDANYIRA

RASGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	7	14	21	28	35	42				
Inteligencia	8	16	24	32	40					
Astucia	7	14	21	28	35	42				
Carisma	8	16	24	32	40					
Empatía	9	18	27	36						
Coraje	5	10	15	20	25	30	35	40		
Conciencia	10	20	30	20	25	30	35	40		
Tenacidad	9	18	27	36						
Autocontrol	10	20	30	20	25	30	35	40		
Agilidad	5	10	15	20	25	30	35	40		
Destreza	7	14	21	28	35	42				
Fuerza	8	16	24	32	40					
Resistencia	9	18	27	36						
Constitución	9	18	27	36						
Apariencia	9	18	27	36						

TAENGRYZA

RASGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	8	16	24	32	40					
Inteligencia	8	16	24	32	40					
Astucia	10	20	30							
Carisma	8	16	24	32	40					
Empatía	7	14	21	28	35	42				
Coraje	7	14	21	28	35	42				
Conciencia	8	16	24	32	40					
Tenacidad	8	16	24	32	40					
Autocontrol	9	18	27	36						
Agilidad	9	18	27	36						
Destreza	9	18	27	36						
Fuerza	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
Resistencia	6	12	18	24	30	36	42			
Constitución	7	14	21	28	35	42				
Apariencia	8	16	24	32	40					

XYARJAR

RASGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Percepción	8	16	24	32	40					
Inteligencia	8	16	24	32	40					
Astucia	8	16	24	32	40					
Carisma	8	16	24	32	40					
Empatía	10	20	30							
Coraje	7	14	21	28	35	42				
Conciencia	9	18	27	36						
Tenacidad	8	16	24	32	40					
Autocontrol	7	14	21	28	35	42				
Agilidad	7	14	21	28	35	42				
Destreza	8	16	24	32	40					
Fuerza	5	10	15	20	25	30	35	40		
Resistencia	7	14	21	28	35	42				
Constitución	8	16	24	32	40					
Apariencia	7	14	21	28	35	42				

ARMADURAS

Acolchada	15
De Pieles	15
De Cuero	30
De Cuero Tachonado	45
Argadalana	45
De Cota de Malla	60
De Láminas	75
De Placas	90
Armadura de Yizharedha	60
Nhúrazar Kuannachta	120
Armaduras Tribales	30-60
Arnés Xyarjar	30-90
Protecciones Nidanyira	30-45
Capacete de Cuero - Tribales	10
Yelmo de Hierro - Morrión	25
Escudo	20
Escudo Grande	40

SABERES Y VENTAJAS

Acrobacia	10/pto
Acróbata	30
Atletismo	10/pto
Decorar Cuerpo	10/pto
Forzudo	30
Habilidoso	30
Inquebrantable	30
Intimidar	10/pto
Lucha con Arma	10/pto
Lucha con Escudo	10/pto
Medicina	10/pto
Pelea	10/pto
Puntería	10/pto
Salud de Hierro	30
Tenaz	30
Tiro con Arma	10/pto
Valeroso	30

ARMAS

	ARMA	PTOS		ARMA	PTOS
DAGAS	Cuchillo	20	LANZAS	Palo *	50
	Daga (L)	20		Datha *	60
	Misericordia	10		Lanza *	70
	Ksíde *	50		Alabarda *	70
	Anhyii Phar Xyarjar	30		Pica *	80
	Mano Izquierda	50		Doble Espada *	90
	Garras de Combate *	70		Doble Lanza *	90
	Estoque	50		Lanza de Phaukahára *	60
	Espada Corta	50		Jabalina	80
	Espada	50		Honda	70
ESPADAS	Espada Bastarda	50	ARMAS A DISTANCIA	Arco corto *	50
	Mandoble *	90		Arco *	60
	Cimitarra	50		Arco largo *	70
	Sable	50		Ballesta *	140
	Machete	50		Fyrdach *	90
	Koth-Lhyii Xyarjar *	60		Boleadoras *	30
	Espadón Mithana *	80		Cerbatana	30
	Espada Tathyá	70		Bumerán	90
	Chakkiaya (L)	50		Cerbatana larga *	60
	Hacha	60		Puños de Combate *	30
HACHAS	Hacha de Batalla *	90	OTRAS ARMAS	Espada-Maza	40
	Pico	50		Mandoble-Maza*	60
	Hacha Doble *	90		Látigo	20
	Hacha de Phaukahára	50		Broj-Shu Xyarjar	60
	Martillo de Guerra	40		Hoz	20
	Maza	40		Hoces Danzantes *	50
	Mayal	40		Puñetazo	0
	Almádena *	90		Patada	0
	Mangual	40			
	Palo-Mayal *	90			
MAZAS	Martillo Arrojadizo (L)	30			
	Quebrantamiembros * (L)	40			
	Garrote	20			

*.- Arma a Dos Manos.

(L).- Arma Arrojadiza.

CAPACIDADES SOBRENATURALES

HABILIDAD MENTAL	PTOS	DON DIVINO	PTOS
Abrazo de la Noche	15/pto	Abrazo de los Muchos Brazos	15/pto
Alejamiento	15/pto	Atracción de la Mantis	25/pto
Añoranza del Sol	15/pto	Bebedor de Almas	15/pto
Ataduras Invisibles	15/pto	Bestia Interior	25/pto
Atajo	15/pto	Cuernos de Mando	15/pto
Balanza	20/pto	Espada de Tinieblas	15/pto
Caricia de Hielo	15/pto	Fortaleza de Fe	25/pto
Connoción	15/pto	Furia Sangrienta	25/pto
Consunción	15/pto	Garras Cazadoras de Sangre	25/pto
Decadencia	25/pto	Guarida bajo la Arena	15/pto
El Coraje de la Comadreja	15/pto	Invocación del Corazón Negro	15/pto
El Instinto de la Bestia	15/pto	Laberinto de Palabras	15/pto
Encrucijada	25/pto	Latido de Voluntad	15/pto
Fuente de Vida	15/pto	Llamada de la Ira	15/pto
La Caricia de Saurakóra	15/pto	Llamada de los Dos Sexos	15/pto
La Danza de las Mil Manos	15/pto	Llamada de Thaur-Ja	15/pto
La Dureza del Roble	15/pto	Lucha del Corazón	15/pto
La Furia del Oso	15/pto	Manto de Sombras	15/pto
Las Manos del Viento	15/pto	Mil Almas	15/pto
La Perdición de Sevaraetha	25/pto	Palabra Verdadera	25/pto
Las Raíces de la Quietud	20/pto	Placentera Agonía	15/pto
Látigo de Acatamiento	35/pto	Posesión	25/pto
Letanía del Dolor	15/pto	Recuerdo de las Voces Perdidas	15/pto
Llamadas del Destino	25/pto	Sacralizar	25/pto
Mente Escondida	15/pto	Tormenta de las Medias Mentiras	10/pto
Movimiento Latente	15/pto	Tortura del Alma Perdida	35/pto
Prisión	25/pto	Veneno del Desierto	15/pto
Roce del Thalládyna	15/pto	Voluntad del Escorpión Herido	25/pto
Sangre de Thyrgazu	15/pto	Voz de las Profundidades	15/pto
Torbellino	15/pto		
Velo	15/pto		
Viento Protector	15/pto		
Visión del Corazón	15/pto		

RITOS MENTALISTAS	PTOS	RITOS DIVINOS	PTOS
Ritos de Potenciación	15/pto	Ritos de Culto	15/pto
Ritos de Preparación	15/pto		

CLN
2002

GRANADA



El Trono de los Tres Ríos

El Emperador de Tyethsinnúma ha muerto

El caos se ha desatado en la Tierra
de los Tres Ríos

Las provincias y los grupos de poder
se preparan para una lucha sin
cuartel para sentar un nuevo
emperador en el
Trono

¿Serás Tú?



El Trono de los Tres Ríos

El Trono de los Tres Ríos es un juego de estrategia que se desarrolla durante una guerra de sucesión en Tyethsinnúma, tras la muerte del Emperador. El objetivo del juego es obtener la mayor influencia posible para que un jugador pueda subir a su pretendiente al Trono.

PROVINCIAS Y GRUPOS DE PODER: Hay diez provincias (su número puede variar en función de los jugadores disponibles) y seis grupos de poder. Un jugador puede tomar control de uno de ellos.

Provincias: Cada provincia está dividida en 2-4 regiones. Cada una de estas regiones está definida por sus Recursos, su Población y su Grado de Desarrollo. El valor de cada uno de estos rasgos estará entre 0 y 5, y serán los que determinen la Influencia, las Tropas y el Dinero que cada región genera por turno. Todos estos datos se recogen en la ficha de cada región. El líder una provincia puede obtener la victoria sin estar aliado con ninguna otra provincia o grupo de poder.

Grupos de Poder: Los grupos de poder son entidades que ansían el control político, pero que, pese a su poder e influencia, no pueden acceder directamente al trono. Deben aliarse con un líder de provincia para obtener la victoria. Su objetivo también es aumentar su influencia, puesto que de entre los grupos de poder que estén aliados con una provincia en el momento en que ésta sea la ganadora, obtendrá la victoria el que más influencia tenga. Los grupos de poder se mueven en último lugar y pueden actuar en todo el territorio de Tyethsinnúma.

LÍDERES: Cada jugador representa a un líder carismático, una figura que controla la provincia o el grupo de poder. Un líder viene definido por los siguientes atributos: Físico, Inteligencia, Astucia, Carisma, Moral, Debilidad e Influencia. Cada uno de ellos será útil para una acción determinada. Todos estos datos aparecen en la ficha de líder correspondiente.

TURNO: El turno está dividido en fases: Diplomacia, Movimiento/ Construcción de las Provincias, Movimiento de los Grupos de Poder, Conflictos y Recuento.

CIN 2009 - GRANADA



VYNNUETH
Merginathadna

Físico: 3 Carisma: 4
Inteligencia: 2 Moral: 3
Astucia: 3 Debilidad: 2

CULTO A IGLIATH

Recursos: 4
Poder: 4
Dones Divinos: 4

Ejemplo de Líder de Provincia

Ejemplo de Grupo de Poder

GYETHUR
Gyethur

Recursos: 4
Población: 4
Desarrollo: 4

Ejército: 3

Dinero: 3

Influencia: 4

Ejemplo de Región

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

¡Aquí tú eres lo más importante!

Envíe esta oferta a:

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

Un Pago

Libro ALKAENDRA	<input type="checkbox"/> 25,50 € CONTRARREEMBOLSO
Revista Electrónica GRANDEZA	<input type="checkbox"/> 18 €
Revista Papel GRANDEZA	<input type="checkbox"/> 36 €
Elea	<input type="checkbox"/> 60 €

Datos Personales

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

Nombre..... 1er Apellido..... 2º Apellido.....

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

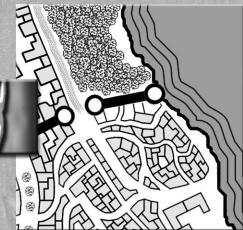
Firma (imprescindible)

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.



La Batalla de Náthye



Zhemdáros



Naániva



Amas y Mixturas



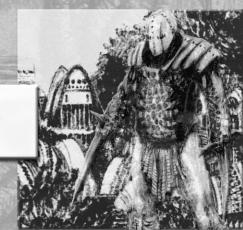
Espíritus-Sombra 11



Hijos del Bosque



La Voz del Silencio 11



Juegos de Sangre

Guerra de Sucesión

¡Aquí tú eres lo más importante!



8 437003 191022