

EL ESPOLÓN

GUÍA DE CAMPAÑA



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JUAN SIXTO, PABLO CLAUDIO GANTER Y PABLO SIXTO

EL ESPOLÓN



CRÉDITOS

Escrito por
Juan Sixto, Pablo Claudio Ganter y Pablo Sixto

Diseño y maquetación de
Esther Sanz, Javier Charro y Manuel J. Sueiro

Portada de
Esther Sanz

Ilustraciones de
Jorge Carrero

Mapas de
Juan Sixto y Esther Sanz

Corrección de
Edén Claudio Ruiz

Revisión de
**Rafael Alguacil Herrera, Miguel Remiro,
Alfonso J. Barceló y Daniel Bazán**

ISBN: 978-84-17775-38-4 Depósito legal: M-24193-2019
Publicado por Nosolorol SL. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid

EL ESPOIÓN

La península de El Espolón y sus tierras aledañas son una región de comercio y prosperidad como no existe otra en Voldor. Antaño escenario de encarnizados conflictos bélicos y heroicas conquistas, ahora cientos de barcos de todas las naciones recorren sus aguas transportando valiosos productos desde todas las esquinas de Voldor para venderlos en el gran mercado de Azur, colosal metrópolis comercial y reina del Marmarax. Sin embargo, también es esta una tierra de peligros, pues en ella acechan multitud de piratas que esperan hacerse con las mercancías ajenas, bestias asesinas, como dragones y gusanos púrpura, o sectas de locos adoradores de deidades de otros planos. También las viejas ruinas son protagonistas, pues a lo largo del litoral multitud de organizaciones pugnan por hacerse con sus secretos, persiguiendo los logros tecnológicos que sus predecesores dejaron atrás. Los aventureros que estén dispuestos encontrarán aquí una oportunidad única de obtener fortuna y gloria de mil maneras distintas. Todo depende de a qué deidad, patrón o ideal estén dispuestos a seguir para lograrlo.

Historia

La historia del litoral de Azur comienza miles de años en el pasado, durante el tiránico gobierno de la raza de las estrellas sobre Voldor y sus esclavos. Aunque se sabe poco sobre aquella época, en la región existen vestigios con el poder de influir en el devenir de las naciones: las ruinas de Khrysarlion, pertenecientes a un supuesto pueblo que habitó la costa oriental de Voldor durante la Edad Antigua. Los restos de sus construcciones, descubiertos en los últimos años, son más propios de razas avanzadas, como los Peregrinos, que de sus esclavos. El estado de ruina en el que se encuentran parece indicar que sufrieron algún tipo de colapso que terminó con su civilización, por lo que ciertos eruditos dudan de la genuinidad de los hallazgos, pues es imposible que los Peregrinos permitieran algo así. Sin embargo, también los hay que defienden que su legado es real, y existe por todo Azur una corriente de aspirantes a convertirse en expertos de los khrysarlion.

Los únicos habitantes que vivían en Azur en tiempos de los Peregrinos y que han sobrevivido hasta la actualidad son las tribus thraxamitas, descendientes de los esclavos que los Peregrinos tenían trabajando en las minas. Se trata de humanos de cultura rudimentaria que viven en grupúsculos dispersos por la cordillera norte de El Espolón. A día de hoy su papel en la política de Voldor es testimonial, pues las grandes naciones llegadas de otras tierras les han arrebatado la mayoría de su territorio, forzándolos a retirarse a lugares remotos.

Tras el ocaso de los Peregrinos y el Gran Éxodo de los esclavos, varios pueblos se asentaron en la costa oriental y, en el transcurso de casi cuatrocientos años, se convirtieron en naciones estables y prósperas. Especialmente convulsos fueron los primeros años del país de La Garra, golpeado al norte por los hircures del caudillo Valavar, que lo expulsó hacia las tundras más al sur, y derrotado allí por los ejércitos de Vadiana primero y de la nación de Zabáriax después. Todo esto propició una región llena de odios ancestrales, conspiraciones y alianzas entre naciones para sacar ventaja a las demás, tanto militar como económicamente.

Una vez que los pueblos se transformaron en grandes ciudades amuralladas y bien defendidas, las guerras quedaron estancadas y el comercio se abrió paso a través de la naciente ruta de Azur. Los convoyes de comerciantes llegados de todo Voldor y los adinerados patricios que habitan sus ciudades han convertido el litoral azurita en una región próspera y cosmopolita donde la paz es un recurso tan preciado como el más hábil de los capitanes. Tanto por tierra, siguiendo las orillas, como sobre las aguas del Marmarax,

miles de viajeros recorren la costa de Voldor en busca de riqueza y fortuna, superando a saqueadores y piratas que viven del mal ajeno.

Sin embargo, existe un mal indómito que amenaza a todos los habitantes de El Espolón por igual. Durante los últimos siglos, desde la catástrofe que arrasó la ciudad de Thraxil, todo tipo de desastres naturales ha azotado la región sin piedad. Terremotos, maremotos y huracanes van en aumento, tanto en fuerza como en frecuencia, y los sabios geomantes tratan de advertir a quienes los escuchan, que son pocos. Gremios, asociaciones e incluso sectas oscurantistas declaman sus consignas sobre el origen de estos desastres, y hay algo en lo que coinciden: lo peor se avecina.

Clima

El Espolón y las regiones circundantes se ubican en la línea ecuatorial de Voldor, donde el clima es caluroso, con temperaturas constantes durante todo el año y abundantes precipitaciones. A diferencia de territorios más septentrionales, como el delta fluvial de La Garra, en esta región nunca se producen heladas, ni siquiera en invierno, y las temperaturas rara vez exigen vestir abrigo. La única excepción son las cumbres de las montañas más elevadas, donde sí pueden verse nieves en algunos momentos del año. Estas temperaturas tan altas, unidas a la cercanía del Marmarax, provocan tanta humedad que los vientos fríos que llegan desde el norte producen precipitaciones intensas y frecuentes que alimentan los caudalosos ríos desde las cordilleras montañosas hasta el mar, permitiendo el tráfico fluvial de barcos de gran calado que fomentan el comercio en la zona. Y es que los vientos son un agente fundamental en El Espolón: por la configuración de su costa, el frío aquilón y el cálido ostro chocan y forman rápidas corrientes de aire que impulsan los barcos que viajan por el Marmarax, a los que muchas veces sorprenden súbitas tormentas. Este clima da lugar a frondosas junglas ecuatoriales, entre las que destacan las selvas de Zefiria, hogar del Imperio Mida, de paisajes exuberantes y tupidos de árboles altos y robustos con hoja ancha para recoger el agua de las lluvias, como los milenarios jangalas.

A algo más de doscientas millas al este de la costa azurita se encuentra una cordillera submarina de origen volcánico, fruto de las transformaciones en el suelo marino que llevaron a cabo los Peregrinos en tiempos remotos. Este accidente es apenas observable por los habitantes de la región, pero es conocido como el Archipiélago Hundido por los más veteranos marineros que han podido ver sus cumbres más altas a pocos cientos de pies por debajo del agua. Algunos eruditos defienden que se trata de la antigua nación de Khrysarlion, ahora sumergida. Durante los últimos quinientos años, en el interior de esta cordillera submarina han tenido lugar una serie de erupciones y sismos, cada vez más frecuentes y violentos, causando estragos y amenazando con una catástrofe de enormes dimensiones. Los marineros de la península observan a lo lejos fumarolas negras emergiendo del agua que envenenan a todo aquel que se acerca demasiado y que alteran la vida marina de las profundidades. Los habitantes de El Espolón también han aprendido a convivir con terremotos, inundaciones y ciclones tormentosos que arrasan los navíos que no pueden fondear en puertos seguros a tiempo.

En el interior, la tierra es fértil y posibilita la agricultura de cultivos muy demandados, como el arroz, la caña de azúcar o muchos tipos de fruta. De igual manera, el Marmarax y sus ríos tienen una variada vida marina: la pesca es una de las principales fuentes de alimento de la región. Destacan el kuprén, un pez azulado de un pie de longitud y rico en grasa, y diversos tipos de marisco.

Cronología

Edad Antigua, antes de la llegada de los Peregrinos.

EL ALBOR DE LOS PEREGRINOS

Año 0: Llegada de los Peregrinos.

976: Culmina la tercera y última gran migración de los Peregrinos.

EL CÉNIT DE LOS PEREGRINOS

1512: Surge en el Marmarax, frente a la actual Azur, un gran archipiélago donde construirán sus asentamientos el pueblo conocido como los khrysarlion.

2486: El archipiélago de los khrysarlion se hunde bajo el mar nuevamente debido a los movimientos tectónicos y su nación colapsa. La geografía del litoral azurita sufre enormes cambios como consecuencia.

EL OCASO DE LOS PEREGRINOS

3106: Los primeros Peregrinos abandonan Voldor mediante portal planar alimentado por el sacrificio de cientos de esclavos. Durante los siguientes siglos, los miembros de la raza de las estrellas irán abandonando progresivamente Voldor.

3975: Marcha de los Peregrinos.

LA ERA DE LAS NUEVAS CIVILIZACIONES

3978: El Gran Éxodo. Se produce la diáspora, cuando numerosos grupos de esclavos viajan por todo Voldor buscando lugares donde asentarse.

4045: El gran caudillo hirurg Valavar funda la ciudad del mismo nombre tras derrotar a sus enemigos en los vados del río Blanco. Los clanes derrotados marchan a los tremedales del delta de La Garra y se asientan en sus traicioneras tundras.

4088: Varios clanes humanos logran alcanzar la isla de Zabáriax.

4101: El caudillo Vorelgin el Negro comienza a construir su gran fortaleza de Vonidar. Muy pronto se establece a su alrededor el primer asentamiento estable en la isla, germen de la noble nación de Zabáriax.

4108: La caudilla Thadoval de La Garra navega hacia el sur hasta El Espolón, donde funda la ciudad de Azur, por el color intenso de sus aguas. La funda sobre un antiguo asentamiento tras expulsar a las pequeñas tribus humanas que vivían allí.

4212: Los habitantes de Azur terminan la fortaleza de Iphara, clave para defenderse de los ataques de las tribus cercanas y de las incursiones piratas.

4301: Los hombres de La Garra fundan la ciudad de Thraxil en la costa norte de El Espolón.

4355: Las tropas del príncipe Neshkem de Zabáriax arrebatan Azur de manos de los hombres de La Garra. Para ensalzar la victoria, su padre, el rey Nithlom, renombra la moneda imperial como «azur de oro». Neshkem es nombrado primer Duque de Azur y será conocido como «el Conquistador».

4375: La profetisa Ulroënce encuentra las Verdades de Arather y, junto con un grupo de enanos fieles, forma un ejército que comienza a reconquistar el terreno de La Garra. Con el tiempo serán conocidos como la Hegemonía de Hierro.

4387: Las tropas de Ulroënce fundan la ciudad de Uskanast y emprenden una campaña militar para recuperar Azur.

4390: Los zabarios conquistan de los vadanios la fortaleza de Nechizar, construida sobre antiguas ruinas de los Peregrinos.

4396: Durante un ataque fallido de Zabáriax a la ciudad de Uskanast, Ulroënce es asesinada. Sus fieles entierran su cuerpo en el Santuario de las Llamas, donde aún arden sus restos.

4398: El rey Nithlom el Explorador concede a la ciudad de Azur el derecho de acuñar moneda.

4405: Colonos zabarios, bajo la supervisión de la Liga de Comerciantes, fundan la ciudad comercial de Akanzar.

4416: Tras un formidable terremoto, la costa norte de El Espolón se llena de fumarolas que cubren la región de niebla y gases tóxicos. Gran parte de la población de Thraxil muere y los pocos supervivientes se ven obligados a huir.

4424: Un grupo de comerciantes zabarios asienta sus negocios en Vatrishán, un pequeño pueblo vadanio que empieza a crecer en población.

4426: Los dragones negros Vekuzzar y Rashvel anidan en el monte Borgald, al norte de Ukigorn, y aterrorizan toda la región. Devoran ganado y campesinos por igual, hunden numerosas embarcaciones y funden las murallas de Azur y Ukigorn en varias ocasiones.

4433: El duque Garron de Azur y los Arcanomantes de Kiro firman un concordato para acabar con los dragones negros. Tropas azuritas atacan el monte Borgald y, cuando Vekuzzar y Rashvel aparecen en los cielos, son abatidos por un poderoso cañón de xion operado por los mida. Vekuzzar muere al instante y Rashvel huye moribunda antes de caer en el mar. Parte de su nidada escapará y se refugiará en los pantanos de Thraxil.

4435: Tropas zabarias conquistan la ciudadela de Ukigorn de los hombres de La Garra y la renombran como la ciudad de Volmaran, en honor a la segunda hija del rey Nithlom.

4451: El antiguo asentamiento vadanio de Vatrishán se une al ducado de Azur y es renombrado como Vatadze.

4467: La emperatriz mida Yaramgar-Ati It'Antjatjara Sikis funda la Escuela de Arcanomantes de Kiro.

4513: La duquesa Masryn concede a la Cofradía de Erekar permiso para asentarse en Azur, así como para explorar las ruinas y asentamientos antiguos diseminados por el ducado.

4573: Un grupo de colonos zabarios, miembros de la Iglesia Blanca de Eurana, fundan la villa de Nuevo Voranor, donde se instalan gran número de felínidos de Yugerten devotos de la diosa.

4589: El capitán pirata Akaz Garrazur alcanza navegando las ruinas de la ciudad de Thraxil e instaura su consejo de capitanes pirata.

4603: Tanithe Sikarbaal funda la sede de los Discípulos del Viento en Azur.

4647: El duque Ravann y su hija Veilia fallecen de unas fiebres repentinas. Recaen sospechas de asesinato sobre su primogénito, Vetranis, así que es apartado de la sucesión y el rey Venel de Zabáriax nombra a su hermano Enskel nuevo duque de Azur.

4648: Muere el rey Venel de Zabáriax en el transcurso de una campaña militar contra los orcos negros de Muzur. Entre las primeras medidas políticas de su sucesor, su primogénito, el príncipe Mudaz, destaca la de nombrar a su hermano pequeño Neruus duque de Nechizar.

4671: Muere el rey Mudaz el Grande. La reina Manton se proclama regente, a la espera de que su joven vástago, el príncipe Mínvra, tenga la edad suficiente para reclamar el trono.

4673: Actualidad.

REGIONES

Prefectura de Kiro

La prefectura de Kiro, una de las primeras en ser constituida, hace ya siglos, abarca las tierras más orientales del Imperio Mida, con la ciudad de Kiro como capital y centro de gobierno. El cargo de prefecto de Kiro es uno de los más ambiciosos en la corte de Nakuro, pues, aunque es otorgado por la corte imperial y depende directamente de la voluntad del emperador, cuenta con gran autonomía a la hora de gestionar las tierras y recursos bajo su encomienda, que son los más grandes del imperio.

Su cercanía con la ruta de Azur, que recorre el linde de su frontera oriental, le ha brindado riquezas y prosperidad, ya que sirve como entrada de toda clase de exóticas mercancías desde la ciudad de Azur. Los mayores comerciantes mida residen en Kiro y han emplazado sus almacenes y puestos de comercio en pueblos fronterizos, haciéndolos crecer con cada caravana que acude a ellos.

KIRO

Ciudad grande: 25 700 habitantes (70 % mida, 11 % medianos ribereños, 8 % humanos, 6 % gnomos, 3 % felínidos, 2 % otros)

Límite de dinero: 25 000 po

Guardias: 310 guardias a tiempo completo

Autoridad: Prefecto de Kiro, delegados de la corte imperial

Religiones mayoritarias: Culto imperial a los ancestros

Producción principal: Telas, licores, herramientas, productos alquímicos, fruta

Historia

Levantada como una pequeña ciudad en la que se asentaron un grupo de familias que preferían mantenerse alejadas de la corte imperial por discrepancias políticas, la localización tan provechosa de Kiro ha provocado que la ciudad no haya dejado de crecer en los siglos pasados desde su fundación.

El Alto Kiro, como llaman los habitantes de la ciudad al casco antiguo, se compone de medio centenar de árboles phraramah que se elevan cientos de pies sobre el suelo y cuyos troncos son tan gruesos que se necesitan decenas de midas para rodearlos. En las ramas más altas se encuentran los edificios más emblemáticos, como el Palacio de la Prefectura y el Santuario de los Ancestros de Kiro. Los jardines que penden de las pasarelas que unen los phraramah, llenos de flores exóticas y arte mida, no tienen nada que envidiar a los jardines colgantes de Nakuro. Es en esta zona de la ciudad donde los comerciantes más ricos y los artesanos más reputados tienen sus residencias.

Con la llegada de nuevas oleadas de habitantes, se plantaron decenas de árboles phraramah en forma de anillos alrededor de Alto Kiro para sustentar los alojamientos de los recién llegados. Debido al lento crecimiento de estos árboles, cada nuevo anillo vegetal ha alcanzado apenas varias decenas de pies de altura. Esta peculiar forma de edificar hace que, vista desde lejos, Kiro parezca una enorme pirámide esmeralda. Entrelazando las ramas de los árboles mediante sogas y agarres, los habitantes aprovechan estas uniones para disponer mercados, plazas y zonas de ocio.

En el extrarradio de la ciudad (las ramas bajas de los árboles), donde fueron asentándose más y más extranjeros, como medianos y humanos, se tallaron los robustos troncos para dotarlos de escaleras que permitieran ascender a las razas no

habitadas a trepar. Con el paso de generaciones, más y más edificaciones se levantaron junto a las raíces de los phraramah de Kiro, dando lugar a un barrio entero a ras de suelo, donde medianos y gnomos viven más cómodos, y que conectan con la zona alta de Kiro mediante enormes escaleras alrededor de los árboles. Algunos mida elitistas no tienen reparos en decir que el Bajo Kiro es un lugar de segunda categoría. Sin embargo, es aquí, aprovechando el espacio del suelo, donde muchos humanos, medianos y gnomos han edificado enormes residencias, casi palacetes, mucho más holgadas que las hacinadas casas de las ramas superiores.

En la ciudad se da una exigua explotación de materias primas, como comida y madera, que se venden a las caravanas que parten de Kiro a recorrer la ruta de Azur. No obstante, al carecer de productores suficientes, el principal sustento de la ciudad es el comercio. Desde la lejana Azur se traen toda clase de mercancías exóticas y valiosas que después se distribuyen por el resto del Imperio Mida.

El otro gran negocio es la magia, que también ha llenado muchos bolsillos en esta región. La Escuela de Arcanomantes Imperiales de Kiro es uno de los grupos arcanos más prestigiosos del continente; hay gobernantes que viajan hasta la ciudad solo para solicitar sus servicios. Asimismo, es posible encontrar productos alquímicos y pergaminos de conjuros en los grandes mercados de la zona alta de la urbe, y son muchos los aventureros y exploradores que acuden a la ciudad a vender sus descubrimientos para poder pagar caprichos en los salones y tabernas de Kiro.

Este continuo tránsito de viajeros, así como la presencia de los mercaderes más ricos del imperio, han hecho del ocio y el placer uno de los grandes atractivos de la prefectura. Las tabernas y las casas de té se cuentan por centenares, y toda clase de licores y otros vicios pueden encontrarse en exclusivos salones privados. Pero la actividad emblemática de Kiro es el nak-han, el deporte de moda en esta parte del Imperio Mida. El nak-han es un enfrentamiento en lo alto de las ramas entre equipos de tres acróbatas que tratan de arrebatar a sus rivales los pañuelos de colores que se cuelgan de la cola mientras protegen los suyos. Este deporte, que comenzó como un método de enseñanza en los templos mida, es el pasatiempo favorito del prefecto Shoyang, por lo que muchos jóvenes tratan de alcanzar la fama y la gloria en el campo de juego. Como es obvio, las apuestas y las grandes fiestas se han vuelto imprescindibles en el ambiente que rodea al nak-han.

Principales localizaciones

Palacio de la Prefectura de Kiro. Emplazado en las ramas superiores de uno de los primeros árboles phraramah de Kiro, el palacio en el que habita el prefecto Shoyang es una auténtica obra de arquitectura. Es una residencia de tres plantas, construida íntegramente en madera, que parece fusionarse con la naturaleza que lo rodea. Un cuidado jardín con un gran estanque da la bienvenida a los invitados y sus salas están adornadas con ricas obras de arte y preciosas piezas de joyería. Todo el lugar es una oda a la riqueza propia de Kiro.

Coliseo Imperial de Nak-han. La pista de juego de este deporte se compone de un entramado de ramas y lianas en lo alto de un robusto phraramah, cerca del Palacio de la Prefectura. Bajo él, distribuidos en círculo, decenas de bancos

permiten a medio millar de espectadores observar el desarrollo del enfrentamiento. La construcción de este lugar por parte del prefecto Shoyang ha supuesto un gran coste a las arcas de la prefectura, pues ha sido necesario adquirir los servicios de los arcanomantes imperiales para contar con un entorno de supresión mágica que garantice el juego limpio y evite el uso de magia para alterar los resultados.

Gran Explanada de la Moneda. Junto a las raíces de los árboles que forman el núcleo urbano se halla una enorme explanada de piedra que se ha convertido en el centro de negocios de Kiro. Esta plaza circular, de cientos de pies de diámetro, es el lugar en el que a diario se exponen y subastan a voz en grito las mercancías llegadas desde Azur. Abarrotado de gente y cargamentos, en él son muy comunes los hurtos y los enfrentamientos verbales entre mercaderes.

Escuela de Arcanomantes Imperiales de Kiro. Este lugar, situado a las afueras de la ciudad y compuesto de varios edificios rodeados de una verja de hierro constantemente vigilada, es la morada de los arcanomantes de Kiro. Entre sus paredes se realizan toda clase de experimentos con el conocimiento arcano y la alquimia y tienen lugar las clases en las que se educa a la futura generación de usuarios de la magia. Algunos desconfiados de la magia llaman a este lugar la Tercera Escuela, en alusión a que los dos anteriores enclaves fueron arrasados por el descontrol de algún artefacto, pero la versión oficial es que los trasposos se han debido a la necesidad de mayor espacio para acoger a nuevos miembros.

Observatorio de Madahon. Llamado así en honor de uno de los más prestigiosos estudiosos celestes del Imperio Mida, el observatorio de Madahon es un esbelto edificio situado en las afueras dedicado al estudio de la bóveda celeste. Decenas de eruditos acuden anualmente a este lugar para contemplar los movimientos astrales y compartir teorías. En la actualidad, el observatorio no está al cargo de nadie,

pues el antiguo encargado, el maestro observador Rakai, se encuentra en prisión acusado de pertenecer a la Cábala de la Armonía Celeste.

Personalidades relevantes

Prefecto Shoyang (mida cortesano LN). Nombrado prefecto por el emperador hace más de dos décadas, proviene de una larga estirpe de comerciantes que han mostrado su lealtad al emperador generación tras generación. Shoyang cree que las leyes y las reglas son la base de la convivencia, por lo que tiene fama de gobernante justo y respetado que ha sabido mantener el esplendor de Kiro durante su mandato. De carácter tranquilo y jovial, su gusto por las fiestas, el nak-han y los derroches lo han convertido en el cliente favorito de los locales de la ciudad.

SAUCE INVERNAL

Una de las localizaciones emblemáticas de la prefectura de Kiro es la villa de Sauce Invernal, un pequeño pueblo situado en el interior de la jungla que, desde la distancia, no llama especialmente la atención. Sin embargo, quienes se adentran en sus calles pavimentadas y sus edificios bajos no tardan en darse cuenta de lo peculiar de sus habitantes, pues son en su mayoría fatas y seres del bosque: driades, faunos, duendes... Expulsados de la corte de su antiguo rey y condenados al exilio, ahora viven en el interior de la prefectura de Kiro.

La mayoría de habitantes de Sauce Invernal son fatas que no están acostumbradas a la guerra y que llevan vidas relajadas y tranquilas disfrutando de los dones de la naturaleza. Aquellos que no tienen lugar en la sociedad mida, como los malditos por licantrópía, han encontrado en Sauce Invernal un reducto de paz y comprensión donde poder empezar una vida de nuevo. No obstante, aunque puede parecer un lugar idílico y pacífico, las personas que han acudido con intenciones hostiles o que han hecho enfurecer a alguno de sus habitantes han encontrado una muerte horrible entre espinos y zarzas.



Pantanos del norte

Al norte de la cordillera Cormannon se encuentra un territorio pantanoso y cubierto de gases insalubres cuyos rincones están repletos de ruinas y bestias salvajes. Aparte de los piratas que habitan los vestigios de la antigua ciudad de Thraxil, las tribus nativas de los thraxamitas y algunas pequeñas comunidades de batrok y reptilianos son los únicos habitantes.

THRAXIL

Pueblo: 2300 habitantes (45 % humanos, 9 % mida, 8 % batrok, 8 % hipótidos, 7 % medianos, 6 % saurios, 5 % felínidos, 12 % otros)

Límite de dinero: 4500 po

Guardias: Ninguno

Autoridad: Consejo de capitanes

Religiones mayoritarias: Navegantes de Lushtra, la Bestia Nocturna, Ssuchuq

Producción principal: Reliquias, joyas, piezas de oro

Historia

La ciudad de Thraxil se fundó en 4301 por comerciantes y soldados de La Garra que buscaban un puerto intermedio antes de llegar a Azur, así como un paso a las montañas de la zona. Fue construida en la costa de una pequeña península situada entre dos ríos, donde los primeros colonos estimaron que podrían construir un gran puerto accesible, apartada de la mayoría de pantanos de la zona. Se trataba de una zona utilizada por las tribus de humanos nativas como punto de encuentro para el comercio y las relaciones sociales, e incluso se cuenta que allí había construidos algunos de sus templos. Estos autóctonos, los thraxamitas, fueron expulsados del lugar por la fuerza y, con el paso de los años, la mayoría de las tribus fueron masacradas o asimiladas por los hombres del río.

Durante el siguiente siglo, la ciudad creció como puerto comercial y, sobre todo, militar tras la pérdida de Azur a manos del Reino de Zabária, convirtiéndose en el extremo meridional de los territorios de La Garra. Para el año 4400 Thraxil había alcanzado los dieciocho mil habitantes y era una próspera urbe repleta de puestos de comercio, muelles y templos, que abarcaba ambos ríos y varios canales artificiales para que las embarcaciones pequeñas pudieran aventurarse en los distritos centrales. Fue poco después, en el 4416, cuando ocurrió el desastre que acabó con la vida en la ciudad. Al devastador terremoto que se sintió en todo el litoral azurita y que destruyó parte de la ciudad le siguieron unos profundos temblores frente a la costa. A los pocos días, incontables fumarolas negras surgieron frente a toda la costa norte y llenaron la región de gases y una niebla tóxica. Unos pocos lograron huir en sus barcos y abandonar la ciudad, pero la inmensa mayoría murieron envenenados por las nubes de gas que cubrieron incluso la luz del sol. Las pocas tribus thraxamitas que aún poblaban los valles y colinas más al sur huyeron hacia las montañas, donde se dice que lograron resguardarse.

Tras la catástrofe, todo el territorio al norte de las montañas se convirtió en una superficie pantanosa y hedionda donde apenas crece vegetación y donde los barcos no pueden adentrarse por el humo y las nieblas. Así pasó los siguientes cien años, como una necrópolis abandonada, avistada en ocasiones entre la niebla por los navíos que pasaban frente a su costa como única señal de que aún seguía existiendo. Pero en el año 4589, un capitán pirata conocido como Akaz Garrazur se vio obligado a penetrar en las nieblas para escapar de una patrulla zabaria y, con enorme fortuna, logró alcanzar

las ruinas de Thraxil. Allí descubrió que los gases que cubrían la costa se habían vuelto más livianos tierra adentro y que era posible vivir en su interior si se disponía de víveres y agua potable. Forjó unos medallones a modo de brújula que permitían a quien supiese utilizarlos cruzar las brumas y llegar a la ciudad, aunque nadie ha podido descifrar su tecnología. La voz se corrió entre los piratas y saqueadores y Garrazur entregó sus medallones a otros capitanes a cambio de su lealtad. Así se formó el primer consejo de capitanes de Thraxil, que dio una vida nueva a la ciudad, en esta ocasión con apenas unos cientos de habitantes, protegidos de las flotas zabarias y de La Garra.

A día de hoy Thraxil es una inmensa guarida pirata organizada como una ciudad, pues ya ha superado los dos mil habitantes. La gran mayoría vive de la piratería o de labores derivadas de esta. Solo los capitanes más cercanos a Garrazur, que sigue ejerciendo de líder del consejo pese a su avanzada edad, pueden entrar y salir de la ciudad y sus cercanías, así que el resto de habitantes dependen de ellos para salir y entrar, lo cual es clave para traer los productos de primera necesidad.

Principales localizaciones

Plaza mayor. Este antiguo templo de Praxis era el orgullo de los fundadores de Thraxil. Construido en roca caliza y acero y con las paredes decoradas con estatuas de los dioses, este descomunal edificio levantado junto al puerto es lo primero que ven los marineros al acercarse a la ciudad. Su estructura exterior ha sobrevivido al paso del tiempo y su interior, algo más perjudicado, ha sido totalmente vaciado hasta formar una enorme sala diáfana que sirve de mercado y plaza principal. Sus puertas y ventanas se cubren con telas para evitar que entre la bruma.

Personalidades relevantes

Capitán Akaz Garrazur, líder del consejo de capitanes (felínido mago LM). Famoso capitán pirata, este felínido oriundo de Yugerten destacó como lugarteniente en la flota vadiana antes de rebelarse junto a sus hombres y dedicarse a la piratería. Su barco, el Draco de Amastán, un enorme buque de guerra robado y reparado una y mil veces, ejerce en la actualidad de defensor de la ciudad en la entrada del puerto. Garrazur actúa como líder del resto de capitanes y su rol al frente de la ciudad termina ahí, solo visto por los capitanes durante las reuniones.

VALLE DE DALVHADI

Al suroeste de Thraxil, bajo la sombra de las montañas, se encuentra este gran valle conocido por su terrorífico habitante. Y es que el valle es el hogar de un gargantuesco gusano púrpura que orada su tierra transformándola en un peculiar entorno lleno de pozos y fosas que, se rumorea, llegan hasta Vajra. Entre los insensatos que se acercan al valle están los exploradores de algunas tribus thraxamitas, que descienden por los hoyos del gusano para extraer metales que no pueden encontrarse en la superficie y con los que forjan sus armas.

Ducado de Azur

Perteneciente a la nación de Zabária pero con un elevado grado de independencia, el ducado de Azur es la región más alejada del reino y una de las más cosmopolitas de todo Voldor. Gobernada desde la propia metrópolis de Azur, capital del ducado, sus tierras se extienden desde la península de El Espolón hacia el sur, albergando otras ciudades más pequeñas que han jurado lealtad al ducado.

CIUDAD DE AZUR

Metrópolis: 40 000 habitantes (75 % humanos, 6 % mida, 4 % enanos, 4 % gnomos, 4 % medianos, 2 % felínidos, 2 % arañas, 3 % otros)

Límite de dinero: 75 000 po

Guardias: 315 guardias a tiempo completo

Autoridad: Duque de Azur

Religiones mayoritarias: Iglesia de Eurana, Cofradía de Erekar, Navegantes de Lushtra, Orden de Praxis, Principio Rector mida

Producción principal: Metales en bruto, grano (trigo, centeno), lingotes de oro, moneda acuñada, herramientas metálicas, armas y sustancias químicas

Historia

Aunque algunos piratas y tribus thraxamitas ya recorrían la región de El Espolón en los primeros tiempos, Azur fue fundada por la caudilla Thadoval, del pueblo de La Garra, que navegaba en busca de tierras cálidas para su clan. Allí establecieron el primer puerto y poco después alzaron una fortaleza de piedra, convirtiéndola en un enclave de importancia. Tras más de doscientos años, el enclave ya se había convertido en un gran pueblo y una parada frecuente para los navíos del litoral. Sin embargo, su lejanía respecto al núcleo del reino de La Garra, que por aquella época se encontraba sumida en tensiones internas por el poder, provocó que no pudiesen defenderse del asedio y posterior ataque de las tropas zabarias capitaneadas por el príncipe Neshkem. A partir de entonces, y tras numerosos capítulos bélicos entre las ansias expansionistas del reino de Zabárix y el país de La Garra, que obligó a amurallar la ciudad,

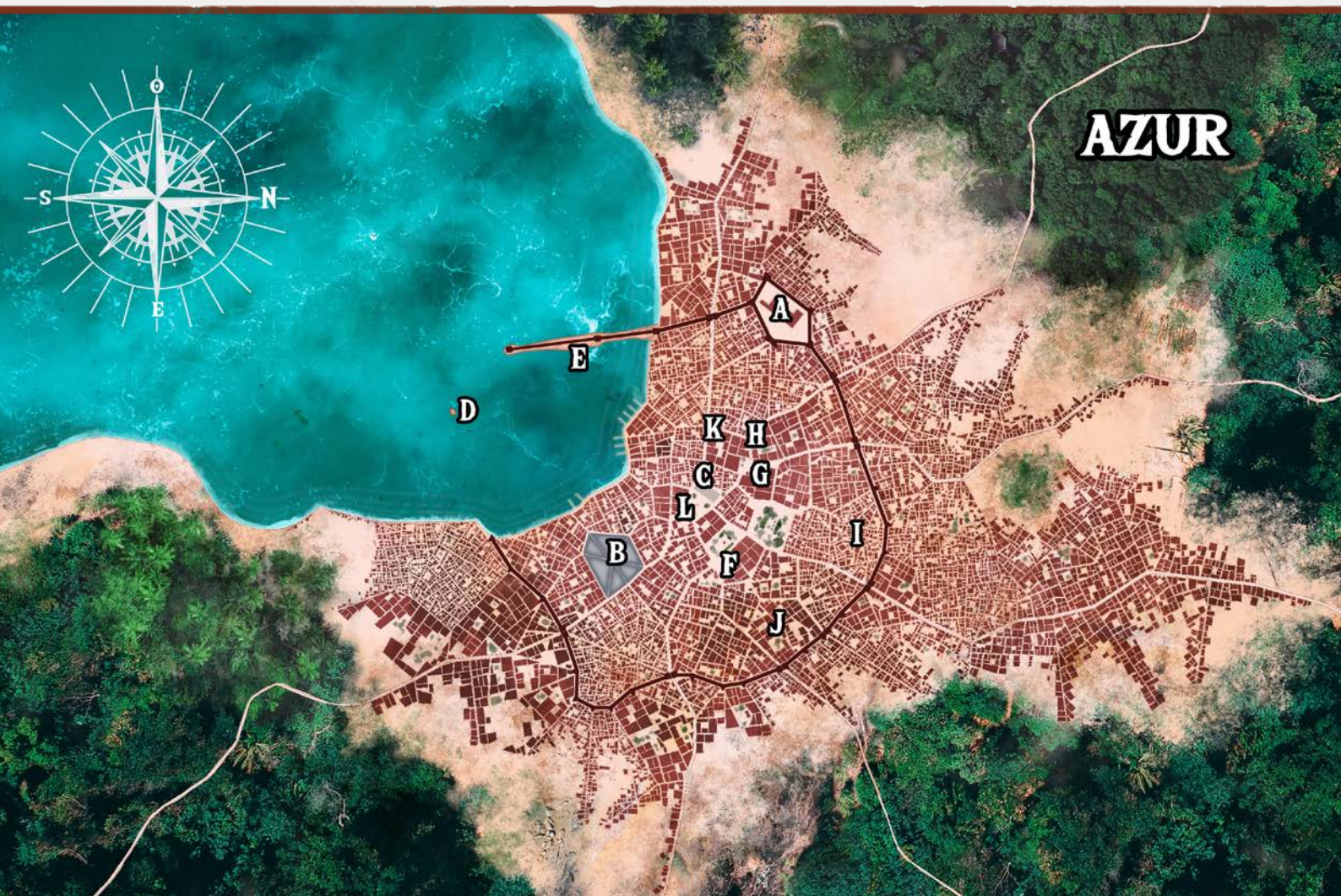
el pueblo se convirtió en una ciudad y después en la metrópolis que es actualmente gracias a su localización privilegiada y al comercio terrestre y marítimo, motor de la región.

El duque de Azur gobierna la ciudad y el resto de propiedades del ducado de forma vitalicia, pero a su muerte corresponde al rey nombrar un sucesor. Sin embargo, este cargo casi siempre ha recaído de manera tradicional en el primogénito, manteniendo la línea de sangre de Neshkem el Conquistador. El duque se apoya en numerosos consejeros y representantes de las diferentes facciones locales, entre los que destacan los líderes de los gremios, de las principales Iglesias de la zona y de los diferentes ejércitos.

Hoy, Azur es una metrópolis que no descansa y donde es posible encontrar cualquier mercancía si se busca lo suficiente. Entre sus calles, incontables poderes fácticos de todo Voldor oponen sus intereses ante una guardia incapaz de dar abasto, mientras legiones de barcos entran y salen de sus puertos.

Principales localizaciones

A. Castillo ducal de Azur. La fortaleza de Iphara, rebautizada como «castillo ducal» tras la conquista de la ciudad, es un palacio amurallado con las características arquitectónicas propias de los hircures: roca rojiza, torres altas y paredes angulosas con plantas de formas geométricas. Está levantado sobre un complejo subterráneo natural, que ejerce como sumidero de las alcantarillas de la ciudad y que refrigera una pequeña maquinaria de xion que alimenta algunos dispositivos del castillo. Entre ellos destaca la lente de Ahuraz, un gran cristal sobre la torre central que en las noches ilumina el distrito comercial, como si un faro se tratase, permitiendo a los mercaderes realizar sus negocios nocturnos con la luz más propia del atardecer.



LISTA DE LOS DUQUES DE AZUR

| | |
|-----------|---|
| 4355-4378 | Neshkem el Conquistador, primer duque de azur |
| 4378-4393 | Seramir el Prudente |
| 4393-4419 | Veilia la Piadosa |
| 4419-4432 | Bakailis el Impetuoso |
| 4432-4436 | Garron el Matadragones |
| 4436-4477 | Hanamere la Feroz |
| 4477-4508 | Neshkem II el Sabio |
| 4508-4536 | Masryn la Erudita |
| 4536-4538 | Omron el Infeliz |
| 4538-4567 | Larcia la Serena |
| 4567-4598 | Neshkem III el Apreciado |
| 4598-4641 | Ravann el Honesto |
| 4660- | Enskel |

B. Mercado. El gran mercado azurita no cierra nunca, y su enorme zoco, enclavado en el interior de un laberíntico edificio de ladrillo rojo coronado por majestuosas cúpulas de azul-ajo índigo, es un hervidero de vida donde se puede encontrar todo tipo de mercancías. Destaca un extraordinario estanque de agua marina en la parte central, comunicado con el mar gracias a un conducto subterráneo que corre bajo la ciudad, independiente de su alcantarillado. Este tubo alimenta la alberca del zoco, conocida como la Poza de los Tritones, pues esta raza la utiliza para alcanzar el interior del mercado y así intercambiar sus artículos y géneros en la ciudad.

C. Santuario de la Señora del Orden. El mayor templo y basílica para la veneración de Praxis en Azur, ubicado frente a la plaza de los pescadores. Se trata de una construcción de piedra blanca y gris compuesta por tres naves unidas por una pequeña plaza interior. Cada una de las naves está levantada con bóvedas de crucería y vitrales de los más exquisitos artesanos locales. Su gran portal de acceso está cubierto de exvotos y posee grabados con los nombres de aquellos mecenas que ayudaron a su construcción.

D. Templo de Lushtra. Construido por los primeros marineros que se asentaron en la ciudad, el templo está dedicado a Lushtra y a los espíritus guardianes del mar y está emplazado en uno de los extremos de la Isla de las Serpientes, donde también se encuentra el faro. A este pequeño edificio de madera reforzada y dos pisos de altura se accede mediante una pequeña escalinata de piedra húmeda, y en su interior los marineros depositan sus ofrendas antes de partir de nuevo. Únicamente tres monjes viven en él, protegiendo con gran habilidad el templo de las mareas y tormentas.

E. Malecón. Levantado en 4398 como una expansión de la muralla sobre las aguas, este rompeolas fortificado se construyó con la colaboración de geomantes imperiales, que levantaron la tierra sobre el mar. Con sus quince pies de altura, protege el puerto del oleaje, las tormentas y, en menor medida, de otros desastres más graves, además de posibles ataques o incursiones navales.

F. Gran catedral de Eurana. Levantada por los primeros devotos de la diosa de la libertad, procedentes de Zabárix, esta histórica catedral está construida con grandes bloques de piedra nívea traídos desde las montañas del norte. Con un techo abovedado y uno de los campanarios más altos de Azur, su interior está decorado con cuadros y estatuas en honor a la diosa, realizados por los más famosos artistas de la historia del ducado. Además de las ceremonias religiosas, la catedral alberga numerosos espectáculos musicales, representaciones teatrales y concursos de artesanía accesibles a todos los ciudadanos.

G. Abadía de la Orden de Erekar. Fundada por exploradores vinculados a la Cofradía de Erekar de Vadanía que llegaron a Azur siguiendo el rastro de una antigua civilización de los Peregrinos, la abadía que ocupan es un antiguo edificio que estuvo dedicado a Praxis en tiempos pasados. Actualmente, la abadía es un conjunto desangelado, con una torre de astronomía, barracones y una biblioteca equipada con una imprenta de tipos móviles robada a la Hegemonía de Hierro.

H. Universidad de Azur. Con fuertes lazos tanto con el gobierno ducal como con la abadía de la Orden de Erekar, la Excelentísima y Muy Honorable Universidad de Azur es una institución educativa inspirada en las novedosas universidades del Imperio Mida. Sus estudiantes se dedican a aprender filosofía natural, medicina, historia, derecho, aritmética, geometría, música, economía, idiomas, astronomía y magia de la mano de maestros de muy diversa índole, desde miembros de la Orden de Erekar a antiguos exploradores, exiliados Bastarre o prósperos comerciantes zabarios. Aunque teóricamente es regida por un consejo, es el actual Gran Docente de Medicina y Magia, Fabius Klonegi (mago azurita NM) quien está el mando.

I. Necrópolis. Por Azur pasan multitud de miembros de las diferentes culturas de Voldor. Muchos están solo de paso, pero otros se quedan para siempre. Estos son los que acaban, si pagan la modesta tasa que el Consistorio exige, en la necrópolis. Este barrio al norte de Azur lo componen miles de fosas, nichos, templete, catacumbas y otras estructuras funerarias voldóricas. Protegido tras una gran verja de acero traída desde Uskanast, el barrio está permanentemente vigilado por dos docenas de guardias pagados por el regente de la necrópolis, Varuna Vaíu (rakshasa mago LM).

J. El Espíritu Perfumado. Esta animada taberna mida ofrece comida, bebida, música y compañía a quien esté dispuesto a pagar sus algo hinchados precios y a soportar la pegajosa personalidad del dueño. Prawit Shinawatra (mida tabernero CB) llegó a Azur buscando hacer fortuna hace diez años, y gracias a sus licores de importación y sus suculentos platos de fruta y arroz, así como su buen ojo para contratar artistas que animasen el ambiente, ha logrado su objetivo. Últimamente la calidad del servicio ha desmejorado y otras tabernas de la zona compiten para destronarla.

K. Monasterio de Methnos. Edificado en el año 4534 por la Cofradía de Erekar poco después de su llegada a la ciudad, se trata de un gran edificio de piedra de una planta, con una capilla y decenas de habitaciones para los miembros de la cofradía. Solía ser la sede de la cofradía, pero la construcción de la abadía de Erekar décadas después hizo que lo abandonasen y convirtiesen en un sanatorio donde tratar a aquellos que sufren afecciones mentales, cada vez más frecuentes en Azur. Aunque pocos lo saben, ni siquiera todos los líderes de la cofradía, de sus sótanos sale un túnel a unas ruinas de Khrysarlion que los primeros eruditos de la ciudad apenas llegaron a investigar.

L. Consistorio. El que fuera en su día el castillo del antiguo señor de Azur, cuando La Garra dominaba la ciudad, hoy es uno de los más fastuosos palacios de la urbe. Aunque sus gruesos muros ya no tienen escudos y armas, sino vidrieras, y el lujo ha usurpado el espacio al orgullo marcial, algunas dependencias, como los calabozos, siguen siendo los mismos que en su día. Los funcionarios azuritas hormiguean por todo el Consistorio, así como espías, capitanes, comerciantes y la amplia familia del duque.

Personalidades relevantes

Duque Enskel de Azur (humano noble LN). Recién cumplidos los cuarenta y cinco años de edad, el actual duque de Azur es un hombre fornido y sabio que pasó su juventud como erudito y capitán comercial, preparándose para heredar el imperio comercial de sus padres. El repentino fallecimiento por enfermedad de su padre y su hermana mayor causó que fuese nombrado duque de manera inesperada. Carente de don gentes, muchos lo acusan de gobernar el ducado como si de una compañía comercial se tratase, limitándose a buscar beneficios.

Ahram Baalat (semielfa guerrera NB). Primogénita de la casa noble de Baalat, cuya sangre se ha cruzado con los elfos de Mirianis, esta aguerrida marinera se ha labrado una reputación como azote de piratas en las últimas décadas, hasta llegar a ser nombrada almirante ducal hace pocos años. Ahora lidera la flota del ducado, protegiendo sus ciudades y persiguiendo a los piratas hasta sus propias guaridas. Ahram ha ofrecido una generosa suma a aquel capaz de guiar a su armada hasta Thraxil.

VOLMARAN

Ciudad grande: 15 000 habitantes (79 % humanos, 4 % mida, 6 % enanos, 3 % gnomos, 3 % medianos, 1 % felínidos, 2 % arañas, 2 % otros)

Límite de dinero: 25 000 po

Guardias: 170 guardias a tiempo completo

Autoridad: Concilio de Volmaran, duque de Azur

Religiones mayoritarias: Hijos de Eurana, Iglesia de Arastu, Cofradía de Erekar, Hegemonía de Hierro

Producción principal: Metales en bruto, herramientas de metal, especias

Historia

Fundada por hombres de La Garra con el nombre de Ukigorn, fue establecida como una ciudadela de carácter bélico tratando de aprovechar la posición del monte Borgald respecto a las rutas cercanas. En 4435 la ciudadela fue conquistada y rebautizada como Volmaran por tropas zabarias, que expandieron el enclave hasta convertirlo en una ciudad alrededor de la fortaleza original, que se mantiene completamente operativa. Su principal riqueza proviene de las minas existentes en el monte y que envían cargamentos de metal hasta Azur todas las semanas, donde es refinado y vendido a un alto precio. Es también un enclave muy importante en la vertiente terrestre de la ruta de Azur: cientos de mercaderes aprovechan sus murallas para descansar y hacer noche protegidos de saqueadores y ladrones. La ciudad posee una considerable colonia de enanos y hombres del río, establecidos aquí durante los primeros días de la ciudad y que aún mantienen sus tradiciones.

Principales localizaciones

Minas de Borgald. Las explotaciones mineras del monte Borgald son una de las fuentes de hierro y otros metales más importantes de todo Voldor. Creadas a partir de unos túneles de la Edad Antigua que recorren buena parte del monte, cuenta con herramientas innovadoras, como ruedas hidráulicas y potentes hornos.

Personalidades relevantes

Dauka Jersmal (humana clérigo NB). Esta joven minera de rasgos hircures sintió la llamada de Eurana al quedar atrapada en un túnel durante un derrumbamiento. Finalmente, ella y sus compañeros lograron salir, y desde ese momento Dauka comenzó a predicar sobre la diosa de la libertad entre los demás mineros, quejándose a sus patrones de sus pésimas condiciones de trabajo. Dauka es ahora la gran líder de los mineros de Volmaran y ya ha protagonizado varios enfrentamientos con los jefes.

AKANZAR

Ciudad grande: 20 000 habitantes (79 % humanos, 4 % mida, 3 % enanos, 4 % gnomos, 4 % medianos, 3 % felínidos, 1 % arañas, 2 % otros)

Límite de dinero: 30 000 po

Guardias: 202 guardias a tiempo completo

Autoridad: Concilio de Akanzar, duque de Azur

Religiones mayoritarias: Iglesia de Eurana, Mercaderes de Ankaraz, Navegantes de Lushtra, Orden de Praxis, Principio Rector mida

Producción principal: Carne, queso, hidromiel y pieles

Historia

La ciudad de Akanzar está situada a orillas del río Jalth, en un valle de clima templado y verdes pastos, idóneo para las reses, que forman uno de los pilares de la economía local. Fue fundada por orden de la Liga de Comerciantes de Zabárix buscando una nueva ciudad en las cercanías de Azur. Mediante un ejército de mercenarios, expulsaron a las tribus que habitaban las tierras. Gracias al Jalth, que nace a pocas millas de Kiro, muchos comerciantes del Imperio Mida eligen Akanzar como salida al mar para sus negocios, y algunos incluso han situado en ella sus almacenes. Además, debido a los numerosos ataques piratas, el concilio ordenó construir una fortaleza de piedra que escudase el acceso del río. Armada con grandes balistas y catapultas, la fortaleza de Broxus controla el tráfico marítimo y evita que posibles flotas piratas o de invasores se acerquen demasiado a la ciudad. En combinación con las altas murallas que protegen el centro de la ciudad, Akanzar es un pequeño baluarte capaz de defenderse mejor de lo que podría parecer.

Principales localizaciones

Faro de Belmalar. Este viejo faro de planta circular y construido con rocas de colores está situado a pocas millas al sur de Akanzar. Se encuentra en un estado lamentable, agrietado y cubierto de hiedras y malas hierbas, pero sigue iluminando la entrada al río y el acceso a la ciudad para que el comercio siga fluyendo. Se rumorea entre los marineros que, en las noches más oscuras, las cercanías del faro se llenan de sajuaguines que realizan extraños rituales.

Personalidades relevantes

Thanica Mutenia (humana comerciante NB). La actual alcaldesa de la ciudad es una veterana comerciante con numerosas granjas en la ciudad que se ha ganado la simpatía del pueblo llano gracias a la deferencia con que trata a sus trabajadores. Este carácter responsable y generoso le ha granjeado, en cambio, las enemistades del duque Enskel y algunos de sus consejeros, pues se ha negado a pagar los tributos exigidos a la ciudad por considerarlos excesivamente altos. Este enfrentamiento desembocará, antes o después, en un asedio por parte de las tropas del duque, que no descansará hasta que Akanzar pague lo que debe.

VATADZE

Ciudad grande: 13 000 habitantes (75 % humanos, 9 % mida, 2 % enanos, 4 % gnomos, 4 % medianos, 3 % felínidos, 1 % arañas, 2 % otros)

Límite de dinero: 22 000 po

Guardias: 152 guardias a tiempo completo

Autoridad: Concilio de Vatadze (local), duque de Azur

Religiones mayoritarias: Iglesia de Eurana, Cofradía de Erekar, Orden de Praxis, Principio Rector mida, Iglesia de Ahuraz

Producción principal: Lana, vino y productos textiles

Historia

Fundada como Vatrishán por tribus vadanias que se habían desplazado al norte en busca de nuevos campos de cultivo, a día de hoy muchos de sus habitantes aún conservan rasgos físicos y culturales propios de los vadanios. A partir del año 4424, numerosos comerciantes zabarios asentaron parte de sus negocios en el pueblo, como parte de la ruta de Azur, y en pocas décadas habían logrado hacerse con el poder político y económico. Llegado el momento, instauraron un sistema de gobierno propio de la Liga de Comerciantes, similar al de Volmaran, y solicitaron rendir vasallaje al ducado de Azur, quien accedió de inmediato. La corona vadiana se indignó enormemente por ello, pero la situación del momento no le permitía emprender acciones militares para reconquistar la ciudad, que tenía ya cinco mil habitantes.

Pese a todo, incluso a día de hoy numerosos comerciantes vadanios acuden a la ciudad a vender sus mercancías y la sienten como una parte de su reino. Famosa por su miríada de templos, dicen sus habitantes que tiene tantos como dioses hay en Voldor. La pequeña ciudad amurallada es también conocida por su industria naviera, sus telas de gran calidad y los vinos que producen los viñedos de los valles circundantes. Por último, Vatadze es un puerto atractivo para muchos piratas, que acuden a ella a vender las mercancías saqueadas, pues se dice que el actual líder del concilio ha ordenado hacer la vista gorda a semejantes trapicheos a cambio de un pequeño impuesto.

Principales localizaciones

La Lechuza Sangrienta. Esta amplia pero decadente taberna está situada frente al puerto comercial y sus puertas ven pasar a diario cientos de marineros de toda índole, muchos de los cuales se refugian en su interior, ya sea a beber, a descansar o a ambas cosas. Se trata del principal punto de reunión de los piratas que atracan en Vatadze y un buen lugar donde comprar mercancías robadas o contratar los servicios de estos deshonestos lobos de mar.

Personalidades relevantes

Enmerkar Cucharapétrea (duérgar cocinero NM). Este fornido enano duérgar ejerció durante su juventud como marinero y después como pirata, cuando destacó como cocinero. Cansado de pasar los días encerrado en los camarotes cocinando para sus compañeros, abandonó el Yunque de Dekaeler y utilizó sus beneficios para fundar La Lechuza Sangrienta. Ahora utiliza sus contactos entre piratas para ganarse un sobresueldo, además de proveer a sus clientes de su delicioso estofado de cerdo al estilo Hirior.

NUEVA VORANOR

Ciudad pequeña: 8000 habitantes (66 % humanos, 12 % felínidos, 8 % mida, 1 % enanos, 5 % gnomos, 5 % medianos, 1 % arainas, 2 % otros)

Límite de dinero: 18 000 po

Guardias: 120 guardias a tiempo completo

Autoridad: Duque de Azur, consejo de vecinos

Religiones mayoritarias: Pioneros de Eurana, Cofradía de Erekar, Mercaderes de Tamiko, Orden de Praxis

Producción principal: Miel, pescado (arenques) y vino

Historia

La pequeña ciudad de Nueva Voranor es un lugar donde comercio y religión se entremezclan en un crisol de mercaderes, sacerdotes, campesinos, viajeros y pescadores atraídos por la prosperidad económica o el culto a la diosa de la libertad.

Sus viejos edificios y sus puentes de piedra sobre el río Lascari dibujan un paisaje tranquilo y acogedor que ha pasado las últimas décadas apartado de los grandes conflictos de la región. Gobernados por un consejo de los vecinos más populares, liderado por el sacerdote supremo de Eurana, la mayoría de sus leyes se mantienen desde los primeros días de la ciudad y están basadas en las diferentes escrituras sagradas de los Pioneros de Eurana. Aunque las murallas de piedra se han quedado pequeñas y algunos viajeros se han visto obligados a construir sus hogares fuera, una parte importante de los que recorren sus estrechas calles son viajeros estacionales, que siguen la ruta de Azur tanto por tierra como por mar.

La ciudad se fundó en el año 4573 por un grupo de colonos de la lejana isla de Zabárix, miembros de la Iglesia Blanca de Eurana que habían decidido seguir al profeta Numesie Thansi, un noble venido a menos al autoproclamarse profeta de Eurana que se vio obligado a huir de la isla ante las acusaciones de herejía. Muchos felínidos de Yugerten, también devotos de la diosa, se instalaron aquí poco después en busca de un lugar donde practicar su fe y el comercio. Desde entonces la ciudad ha crecido sin parar, impulsada por su posición como parada en la ruta de Azur y su acogida hacia los visitantes. El duque la considera una de sus posesiones más prósperas y acude anualmente a varias ceremonias sagradas de Eurana como muestra de respeto por sus habitantes.

Principales localizaciones

Templo de la Nueva Libertad. El primer edificio construido en Nueva Voranor por los Pioneros de Eurana se encuentra en el centro de la ciudad, frente a la plaza que honra a los fundadores. Fue diseñado para ejercer también como centro político, por lo que incluye una gran sala de asambleas donde se dirimen asuntos de todo tipo. Varias salas de oraciones y una gran capilla para las ceremonias religiosas complementan su estructura. Tras ser destruido por un terremoto en 4631, fue reconstruido siguiendo el diseño original pero añadiendo un segundo piso y una torre circular con cúpula acristalada que sobresale del resto de edificios de la ciudad. Su fachada exterior de ladrillo rojo está decorada a mano con hermosas pinturas de los milagros de Eurana.

Puerto Nuevo y Puerto Viejo. Para sorpresa de aquellos navegantes que amarran en la ciudad por primera vez, Nueva Voranor tiene dos puertos públicos donde atracar. Puerto Viejo se encuentra dentro de las murallas, en el centro mismo de la ciudad, y las autoridades cobran unos elevados impuestos a los barcos que amarran aquí, además de tenerlos bien vigilados. Puerto Nuevo, por su parte, se ha instalado a las afueras del muro norte debido a la necesidad de nuevas dársenas con las que cubrir la demanda. Allí los impuestos son menores, pero también la vigilancia, y, en consecuencia, rateros y matones se han instalado ya en las cercanías.

Personalidades relevantes

Kavie Thansi, sacerdote supremo de Eurana (humano clérigo LB). Líder indiscutible de la ciudad, tanto espiritual como político. Este joven zabario, heredero del fundador, influye en una buena parte de la comunidad desde el púlpito del templo, además de la pequeña orden de paladines que está formando para servir como brazo armado de su Iglesia.

Yama Palsang, la última reina (felínida pícara LM). Conocida en todas las tabernas y mercados como la última reina de Nueva Voranor, esta agresiva felínida gobierna el mundo del hampa en la ciudad. Su «corte» ocupa un almacén abandonado y reconvertido en una parodia de palacio.

CONCILIOS CIUDADANOS

Todas las ciudades del litoral azurita que han sido levantadas por la Liga de Mercaderes de Zabáriax o que esta ha logrado controlar se gestionan mediante un concilio ciudadano. Este sistema está formado por veinte *dhranak* («persona ilustre») que discuten las decisiones sobre la ciudad y nombran al *dhranatak* («el más ilustre»), que ejerce como *primus inter pares*. Estos cargos son de por vida, salvo si el resto de *dhranak* están de acuerdo en expulsar a uno de ellos por algún castigo grave. Cuando queda una plaza vacante, los *dhranak* eligen a un nuevo miembro entre aquellas personas que propongan los diferentes gremios de la ciudad. Por supuesto, este concilio debe jurar vasallaje al Duque de Azur o se arriesga a ser invadido y depuesto por sus tropas.

TEMPLO DE ASHLUZZUM

En los primeros días de la ciudad de Azur, un grupo de hechiceros y alquimistas fueron acusados de adorar a un dios impío y de realizar monstruosos experimentos criminales. Muchos fueron juzgados y ahorcados y sus casas ardieron hasta los cimientos. Sin embargo, algunos lograron huir hasta las montañas Ahurai y continuar con sus perversos planes. Allí construyeron un templo excavado en la piedra, donde unas decenas de estos monjes y eruditos realizan sus investigaciones. En los últimos siglos, las cercanías del templo se han llenado de extrañas criaturas salvajes, mitad monstruo y mitad máquina, que atacan a los viajeros. Pequeños pueblos enteros han llegado a desaparecer de la noche a la mañana, dicen que a causa de estos seres.

TORRE DE FULGOR DE CORMANNON

En el extremo sur de la cordillera Cormannon, en un valle rodeado de afiladas montañas, se encuentran los ajados restos de una antigua Torre de Fulgor levantada por los Peregrinos. Apenas una carcasa vacía de lo que fue antaño, su estructura forma una suerte de túnel vertical hasta Vajra que discurre entre escaleras y grutas durante cientos de millas. A su alrededor, viviendo de lo que ofrece el valle, se encuentra una cada vez más amplia comunidad de desarrapados y mutantes que afirman adorar a una entidad «de otro mundo» que habita el interior de la torre y que les otorga extrañas bendiciones. Según su discurso, esta deidad atrae a los hombres proporcionándoles poderes oscuros y prohibidos, pues es infinita y omnisciente.

NUXVOH

En algún lugar de Vajra bajo las montañas Ahurai se encuentra la metrópolis de Nuxvoh, antigua capital de los elfos Bastarre en la región, cuyas calles albergan todo tipo de criaturas de las profundidades. En la actualidad se trata de una ciudad independiente, bajo el yugo de una de las antiguas familias de Kymelin, la casa Thekian. Aunque se rumorea que las Ahurai esconden un camino para acceder a la ciudad desde la superficie, exploradores de las grandes naciones lo han buscado sin éxito durante décadas y su localización exacta en Vajra sigue siendo un misterio. En todo Azur es popular la expresión «se lo han llevado a Nuxvoh» para hablar de una persona desaparecida, haciendo referencia a las historias sobre esclavistas que emergen a la superficie para apresar a viajeros inocentes.

EL ARCHIPIÉLAGO HUNDIDO Y LAS ISLAS DEL LEVANTE

A algo más de doscientas millas al este de la costa azurita se encuentra una cordillera submarina de origen volcánico, fruto de las transformaciones en el suelo marino por parte de los Peregrinos en tiempos remotos. Se trata de una región donde

es muy peligroso navegar y que está constantemente sufriendo movimientos tectónicos que provocan fumarolas venenosas, agresivas mareas e incluso movimientos terrestres. La mayoría de marineros evitan la región y solamente se sumergen en ella los más valientes exploradores e investigadores, que ansían descubrir su legado submarino, o los piratas que tratan de ocultarse de sus enemigos. Se rumorea que aquellos que pasan mucho tiempo en sus aguas no vuelven o, si vuelven, lo hacen desconcertados y sin ningún recuerdo de lo ocurrido allí.

Cerca de los restos de este archipiélago submarino todavía se encuentran pequeñas islas, especialmente en la zona del levante, aunque se encuentran casi despobladas. Es posible viajar hasta ellas rodeando el Archipiélago Hundido, aunque una vez allí es fácil quedar aislado por las tormentas y los ciclones. Nadie viaja más allá de estas islas, pues las tormentas y mareas perpetuas hunden hasta los más pesados barcos antes de que logren llegar a tierra.

Marca de Uskanast

La provincia más meridional del país de La Garra guarda frontera con el ducado de Azur, a quien la une una historia de sangre, odio y rencor. Es un lugar altamente militarizado, cubierto de fortalezas, torres de vigilancia y puestos avanzados con muchas unidades militares acuarteladas. La orden religiosa conocida como la Hegemonía de Hierro gobierna desde la ciudad de Uskanast, la única de toda la provincia, a cuyos santuarios sagrados acuden numerosos fieles en busca de iluminación.

LA CIUDAD DE USKANAST

Ciudad grande: 17 000 habitantes (70 % humanos, 19 % enanos, 2 % mida, 2 % gnomos, 2 % medianos, 2 % felínidos, 1 % arañas, 2 % otros)

Límite de dinero: 25 000 po

Guardias: 500 guardias profesionales a tiempo completo. En caso de ataque, todos aquellos leales a la Hegemonía del Hierro son llamados a servir

Autoridad: Señora de la marca Akasturm

Religiones mayoritarias: Hegemonía de Hierro

Producción principal: Pescado (arenques), lana, pieles, brea, aceite de ballena y cerveza

Historia

La ciudad sagrada de Uskanast se encuentra entre el Macizo Férreo y la costa norte de El Espolón, dominando la región a la que da nombre: la marca de Uskanast. Levantada a orillas del río Egresk, sirve como polo industrial de la zona y punta de lanza de las incursiones de La Garra, como un recordatorio constante de que siglos atrás El Espolón perteneció al pueblo del río y que este pretende recuperar su antigua posesión. Las ricas minas del Macizo Férreo y el caudaloso río le han permitido desarrollar una poderosa industria siderometalúrgica y armera que puede respaldar esa pretensión.

Asimismo, cumple un papel destacado en la religiosidad de La Garra, pues en el Santuario de la Llama de Uskanast arde desde hace siglos Ulroënce, la fundadora de la Hegemonía de Hierro, cuyo cuerpo en combustión atrae a legiones de viajeros todos los años. Vivir en este remanso espiritual alivia la difícil vida de quienes residen en Uskanast y en las aldeas fortificadas que jalonan el territorio.

Uskanast fue levantada en el año 4383 por la mismísima fundadora de la Hegemonía de Hierro, la profetisa Ulroënce, tras una rápida incursión que expulsó a los zabarios de la región norte de El Espolón y que trajo esperanzas a los nativos oriundos de La Garra de volver a ver Azur en sus manos.

Para Ulroënce, Uskanast era solo el primer paso hacia la conquista de la región, por lo que se aseguró de que los súbditos de Arather hiciesen de ella una fortaleza inexpugnable. Y da buena fe de la habilidad de los constructores de La Garra que, pese a sufrir medio centenar de asedios durante los últimos tres siglos, las anchas murallas de la ciudad jamás hayan sido traspasadas.



AKASTURM

No obstante, las huestes de la Hegemonía de Hierro no han podido terminar de expulsar a los zabarios de El Espolón.

Pese a que no ha abandonado su carácter beligerante y fronterizo, actualmente la industria y la minería de Uskanast atraen a comerciantes de todo el continente. Los extranjeros, incluso los zabarios, son bienvenidos, aunque están advertidos de que deben respetar las estrictas leyes del país. El gobierno de la marca de Uskanast ha instalado a los extranjeros en el llamado barrio de los Bárbaros, cuyas puertas se cierran cada noche para evitar desmanes. Un trato muy distinto reciben los peregrinos que buscan rendir honores a la profetisa Ulroënce, que todos los años llegan por cientos a la urbe, ya sea para sentir su santidad o servir en la guerra para librar El Espolón de Zabária.

Gracias a la sabiduría de Arather y las investigaciones de los sabios de la Hegemonía de Hierro, el pueblo del río cuenta con numerosos avances, como grandes galeones de madera y acero, molinos de fuego, primitivas imprentas de tipo móvil y nuevos portentos alquímicos diseñados para la guerra. Además, algunos de sus clérigos son expertos en mecanismos y artilugios, creando algunos de los ingenios más avanzados de Voldor mediante una combinación de tecnología y magia. Esos avances se han reflejado en la ciudad de Uskanast, que, aun siendo pequeña y abigarrada, sus murallas reflejan el poderío de La Garra. Las altas torres protegen el perímetro y su puerto fluvial de cualquier atacante gracias a sus fundíbulos mecánicos. Sus calles, retorcidas, son fáciles de defender y sus numerosas plazas acogen las ejecuciones mensuales en las que la ley de Arather se hace cumplir con fría eficacia gracias a las guillotinas instaladas ante los templos.

Para quienes son leales al país las calles son seguras: la criminalidad es baja comparada con otras ciudades de El Espolón y el gran mercado de Uskanast está libre de rufianes gracias a los guardias. La zona del puerto dedicada a los extranjeros, el barrio de los Bárbaros, es celosamente vigilada por una dotación de treinta guardias encargados de mantener el orden y evitar las acciones de espías, saboteadores y herejes. La guardia también limpia las calles de mendigos, borrachos y pillos callejeros. Estos suelen esperar en las celdas del Santuario de las Llamas hasta que son auditados. Los jóvenes o inteligentes son enviados a distintos templos para ser formados como sujetos productivos para Arather, mientras que los sanos más cortos de entendederas son enviados a trabajar a los Altos Hornos. Finalmente, los borrachos, locos y reincidentes son marcados antes de acabar en las minas.

Entre el pueblo del río las mujeres y los hombres son iguales y todos tienen la oportunidad de servir en las fuerzas armadas. La guardia de Uskanast está conformada por quinientos guerreros perfectamente equipados, que dividen su tiempo de servicio entre la vigilancia de las murallas y las patrullas. Además, en caso de guerra, todos aquellos que han jurado lealtad a la Hegemonía de Hierro (sin distinción) son reclamados para servir a Arather en la defensa de la civilización. Lejos de ser una leva ineficaz, gracias a la férrea disciplina impuesta por la institución, el fanatismo religioso y la instrucción que los fieles reciben para servir en el ejército, resulta una fuerza temible.

El gobierno de Uskanast se encuentra en el Santuario de las Llamas. Ahí reside la señora de la marca Akasturm junto a docenas de miembros de la Hegemonía de Hierro que dirigen el destino de la marca, así como la vida religiosa local. Aunque oficialmente Akasturm gobierna en nombre de La Garra, todo el mundo sabe que ella es leal en primer lugar a la Hegemonía de Hierro.

Principales localizaciones

Santuario de las Llamas. Una enorme ciudadela de piedra roja, de muros gruesos y cinco altas torres acabadas en bulbos multicolores. Su estancia más importante es la capilla de la fundadora, donde aún arde el cuerpo de Ulroënce. Los funcionarios y mensajeros salen constantemente del Santuario de las Llamas con rumbo a las poblaciones aledañas con las órdenes, leyes y avisos del gobierno de Uskanast.

Altos Hornos. Situada al norte de la ciudad, la mayor factoría del litoral recuerda a una colosal catedral erizada de gigantescas chimeneas. Cientos de trabajadores pasan interminables jornadas de trabajo produciendo acero, armas, armaduras y bienes de hierro. Aunque los salarios son altos, también lo es el peligro de morir abrasado o aplastado. Los Altos Hornos son gestionados por Krieger Sangreplomo (enano clérigo LM), un respetado miembro de la Hegemonía de Hierro e ingeniero veterano.

Minas de Uskanast. A las afueras de la ciudad se extiende un enorme sistema de túneles que se adentra profundamente en el Macizo Férrico. Ahí trabajan sin descanso ejércitos de mineros que deben proveer a las provincias del norte de hierro, carbón, estaño y oro con los que alimentar la industria. La propia Akasturm supervisa la actividad minera, realizando visitas semanales a las instalaciones.

La Bienvenida. Esta posada situada en el barrio de los Bárbaros es regentada por Kyrna Malaespina (mediana posadera, NB), que lleva media vida en Uskanast. La Bienvenida es un lugar amigable, adonde los visitantes primerizos son conducidos por los residentes del barrio para que Kyrna les dé una lección sobre las peculiaridades de la ciudad a cambio de unas pocas monedas.

Personalidades relevantes

Señora de la marca Akasturm (humana clériga LM). A sus cincuenta años es una respetada militar, famosa por su adhesión a la Hegemonía de Hierro. Desde que empezase a gobernar hace una década, recibe poderosas visiones divinas de Arather. En ellas, el dios le exige hacer lo que no pudo terminar Ulroënce: conquistar Azur. Su gobierno parece seguir ese dictado divino, pues ha sido la más beligerante y estricta señora de la marca que la ciudad ha conocido desde los tiempos de la profetisa.

Alto vigilante Ûlthir (humano espía NM). Este hombre bajo, medio calvo y de aspecto mediocre es un agente de confianza del Maestro de la Verdad. Ûlthir es el encargado de perseguir a los espías y traidores que pongan en peligro los planes de La Garra en la región o atenten contra la Hegemonía de Hierro. Es un interrogador soberbio y un maestro torturador que comanda una fuerza secreta de informadores que alcanza hasta Azur.

Yronthorrg (semiorco ballenero N). La nave ballenera más famosa de Uskanast es un navío negro sin nombre capitaneado por Yronthorrg, un enorme semiorco famoso por adentrarse en el mar más que cualquier otro ballenero para obtener sus presas. Es inmensamente rico, pero prefiere mantener un nivel de vida modesto para no volverse blando. En secreto también ejerce como contrabandista y cazador de recompensas, por la emoción del peligro más que por los beneficios económicos.

CLANES KÓBOLD DEL MACIZO FÉRREO

En la zona más elevada del Macizo Férrico y las montañas cercanas viven desde tiempos remotos varios clanes de kóbolds que sobreviven de la caza y habitan en túneles, algunos de los cuales conectan con el complejo minero de Uskanast.

Tras siglos de encontronazos violentos entre estos pequeños humanoides reptilianos y los mineros, los señores de las minas han logrado un acuerdo pacífico con los líderes de algunos clanes, a los que entregan comida y armas para que se impongan a otros clanes kóbold a cambio de que permitan a los mineros extraer el mineral con seguridad.

La ruta de Azur

La ruta de Azur marítima es la red comercial más importante de Voldor, pues con sus ramificaciones conecta las ciudades que hay entre la exótica Sarmapalin y Valavar, así como otras tierras más allá del Xerecron. Las naciones y organizaciones de todo el continente, legítimas o clandestinas, tienen intereses en ella, por lo que se han librado y librarán guerras para obtener el control de los puntos esenciales de la ruta. Pero también han nacido alianzas comerciales, grandes pactos para permitir la circulación de las mercancías e incluso tratados de paz gracias a ella. Como consecuencia, Voldor se va volviendo, en cierto sentido, un mundo más pequeño y menos salvaje, al conectar pueblos separados por incontables millas y romper el aislamiento de innumerables comunidades.

El extremo occidental de la ruta de Azur nace en Sarmapalin, capital de Vadania. En sus grandes muelles se cargan mercancías llegadas de todos los excarcados del reino, casi siempre adquiridas tras la venta de los bienes transportados en el tornaviaje azurita. Desde ahí salen los navíos que seguirán la línea de costa, realizando paradas en los puertos para abastecerse, comerciar y buscar refugio. La primera gran parada es Sarankot, un puerto conectado por río con Shiras-Shirshin, en el país de los felínidos, que sirve como entrada al Marmarax. Desde ahí los marineros siguen hasta Nechizar, donde algunos comerciantes abandonan la ruta, ya sea para dar media vuelta o navegar por Vajra, y otros tantos la empiezan. En este puerto franco zabario arranca la segunda etapa, con paradas en los puertos de Samundra, especialmente Gurgurin, y la prefectura de Kiro en el oriente mida, accesible solo siguiendo los ríos que nacen en la jungla. La meta es alcanzar Azur y hacer negocios en su gigantesco bazar. En esta ciudad zabaria se encuentra el mercado más importante de Voldor, y es considerada por los mercaderes más conservadores el final lógico de la ruta de Azur. Para ese momento, los marineros que salieron de Vadania habrán dedicado entre cuatro y cinco meses al viaje y aún deberán recorrer la senda de vuelta a su lejano hogar.

Pero algunos valientes, locos o codiciosos (si no todo a la vez) se atreven a ir más allá, siguiendo la costa hasta Uskanast, alcanzar el Xerecron o seguir navegando hasta arribar a La Garra y finalmente tocar tierra en Valavar. Son viajes peligrosos, pues el clima es traicionero cuando no violento, y muchos de los que se atreven a violar la oscuridad de Vajra acaban perdidos. Pero si logran alcanzar la ciudad higur habrán completado la senda marinera más peligrosa y larga de Voldor. Ahí es donde la ruta de Azur acaba, para luego volver a empezar.

Los comerciantes más adinerados o con más poder dedican pequeñas fortunas para contratar los servicios de magos y clérigos capaces de predecir el futuro, otorgar visiones sobre la situación de los rivales potenciales, espiar las fluctuaciones del mercado y domeñar los elementos para que sus barcos no se hundan. Por supuesto, también hay quien paga para contrarrestar esos conjuros lanzados por sus rivales, y un mago experto puede ganar una buena fortuna si sabe cómo venderse. Existe una auténtica economía arcana que sostiene en buena medida la rentabilidad del comercio azurita.

En la ruta de Azur convergen bienes de toda índole y origen: artesanía gnomia, grano vadiano, marfil y pieles de Saurania, especias y venenos del Yugerten, magia y tecnología mida, armas enanas, aceite de ballena, reliquias de los Peregrinos, minerales de Hirior, armas de La Garra, corales de Anfibia, opiáceos de los misteriosos rakshasa y un largo etcétera. También avances tecnológicos, filosóficos, religiosos y mágicos, pues por la ruta se expande el papel mida, el acero acrisolado enano y la doctrina de la Hegemonía de Hierro, entre muchos otros.

La mayor parte de los navíos que realizan la ruta lo hacen en compañía de otros barcos, organizando convoyes capaces de defenderse mutuamente y que se resguardan juntos en los puertos de la costa, la cual nunca pierden de vista. Este sistema garantiza cierta seguridad, pero enlentece la travesía y, según algunos, limita la competitividad de los comerciantes. Los navíos llegan a puerto al mismo tiempo, dificultando la tarea de colocar las mercancías antes que los compañeros de convoy.

Solo los navíos más rápidos y con tripulaciones muy endu- recidas se atreven a ir en solitario, ya que el peligro está siempre presente. Numerosos clanes de piratas acechan a los barcos que viajan en solitario o van rezagados respecto al convoy, así como incursores marinos tales como los sajuaguines, que desde las profundidades esperan su oportunidad para realizar una incursión. Los comerciantes de Zabáriax han de temer a los pesados barcos de guerra de La Garra, más interesados en

la recuperación de Azur que en el saqueo, así como los navegantes del pueblo del río son las presas predilectas de los guardiamarinas zabarios y las bandas de guerra hircures. Es conocida la presencia de bestias marinas por toda la costa, como los infames dragones tortuga, famosos por amenazar a los barcos con el hundimiento si estos no pagan un tributo, violentas ballenas de tamaño monstruoso, manadas de reptiles marinos de largo cuello capaces de atrapar con un solo mordisco tripulaciones enteras y antiguos espectros de marinos ahogados, que odian a los vivos y buscan su fin. Por no hablar de los elementales furibundos que desahogan el dolor que sienten con cada estertor del planeta sobre los seres de carne.

Pero estas no son las únicas amenazas que se encuentran a lo largo de la ruta de Azur. Los marineros veteranos temen a las poderosas tormentas que provocan vientos salvajes que rasgan el velamen y olas grandes como montañas capaces de partir en dos un barco. Los rayos y los meteoros ígneos pueden incendiar un navío con un solo toque. También los tifones, especialmente en la costa cercana a la ciudad de Azur, y las explosivas tormentas heladas del norte. Y no podemos olvidar las repentinas erupciones volcánicas submarinas que calientan el agua hasta hacerla hervir, impidiendo la correcta navegación, provocando en ocasiones la aparición de rocas y lenguas de agua que pueden destruir un barco si impacta con ellas.

ORGANIZACIONES Y PERSONALIDADES

Hegemonía de Hierro

En el año 4355 los zabarios se hicieron con el control de Azur y de las tierras más fértiles de El Espolón, obligando al pueblo del río a replegarse de vuelta a La Garra. Aquella derrota supuso un enorme mazazo para la nobleza y la soldadesca, que se vieron empobrecidas al perder sus tierras, astilleros y negocios en la próspera Azur. Se inició, pues, un largo periodo de inestabilidad y conflicto civil que atomizó al pueblo del río y permitió a sus enemigos asaltar el país. Incluso Tridestrin fue atacada por incursores hircures, que, tras un corto asedio, lograron tomar la urbe para saquearla.

Los siguientes veinte años, hasta el 4375, fueron bautizados como «el Crisol» por los grupos religiosos de La Garra, que años después serían claves para el futuro de la nación, pues coincidieron con el surgimiento de las Verdades de Arather, las prédicas de la profetisa Ulroënce. Esta joven había dirigido una pequeña congregación religiosa hasta que los hircures redujeron a cenizas su capilla como parte de los saqueos. Ella fue una de los escasos supervivientes que se dispersaron a los cuatro vientos por la región. Fue entonces, vagando por las ruinas de su hogar, cuando Ulroënce empezó a delirar, asaltada por terribles visiones proféticas. En su ensoñación vio a un descomunal coloso de acero y lava, un rey de reyes, que la instaba a buscar una antigua verdad perdida en las profundidades de la tundra. Solo esa verdad podría salvar al pueblo del río y conducirlo a la gloria que le correspondía, siempre y cuando abandonase a los dioses débiles de otros pueblos y se entregase espiritualmente a él.

Su peregrinaje condujo a Ulroënce hasta los extremos más salvajes de la región, que recorrió en solitario guiada por las ensoñaciones enviadas por aquella misteriosa entidad. Sufrío hambre, fue atacada por lobos y trasgos y finalmente,

debido a la congelación, perdió la nariz. Pero no cesó en su campaña hasta llegar a un cerro solitario cubierto por el hielo en el que había un templo de la era antigua, un edificio excavado en la roca negra donde esperaba una tablilla de hierro con inscripciones en la antigua lengua de los Peregrinos. Aquello desesperó a Ulroënce, pues sintió que su peregrinaje había sido en vano, ya que ella no conocía el idioma. Pero la placa irradiaba un calor espantoso, que, según la aparición, era la clave para realizar el pacto que la purificaría de sus dudas y la haría digna de aquel conocimiento. El precio era su carne. Ulroënce agarró la tablilla y marcó con ella su piel. La carne se desprendió de sus huesos, calcinada, y durante aquellos agónicos instantes Ulroënce experimentó un éxtasis purificador. Al finalizar su martirio, comprobó que la quemadura contenía la traducción del texto sagrado, así como el nombre de su nuevo dios y señor: Arather. Entre lágrimas juró dedicar su vida a ganarse la fidelidad del pueblo del río y marchó de vuelta a su país arrasado.

Ulroënce comenzó predicando entre el pueblo llano, pero este tenía hambre y no la escuchó. Luego comenzó a predicar entre la soldadesca, pero esta no necesitaba un nuevo señor y no la escuchó. Entonces comenzó a predicar entre los nobles arruinados, que escucharon con atención aquel dogma de hegemonía, jerarquía y fuerza militar. Viendo en la mutilada profetisa una herramienta para recuperar su soberanía de unos gobernantes cuestionados por muchos, pensaron que la podrían manipular para sus fines. Renegaron de los dioses ancestrales de su gente y abrazaron la nueva fe de Arather.

Poco después, un grupo de cientos de pioneros enanos de Kiralizer llegaron ante Ulroënce a través de las Gurudas, movidos por las señales que su dios patrón Dekaeler les enviaba.

Eran fanáticos herejes, expulsados de sus hogares ancestrales por rechazar a los dioses de su gente, y habían sido llamados a servir en aquel territorio, que sería la primera piedra sobre la que Dekaeler construiría su dominio sobre Voldor. Pusieron sus conocimientos al servicio de Ulroënce, pues Dekaeler es Arather y Arather es Dekaeler, y ella era sin duda su elegida. A partir de entonces, la profetisa empezó a recibir visiones propias del pueblo enano, visiones de grandes regalos de su dios: vetas de hierro para forjar acero, diseños de nuevas máquinas de guerra, novedosas tácticas militares basadas en la disciplina y planos de fortificaciones más complejas y avanzadas que las existentes hasta el momento.

Gracias a este conocimiento revelado se sucedieron las primeras victorias de aquel grupo de conversos sobre los hircures, pues Ulroënce había formado un pequeño ejército sagrado y aquellos nobles que los apoyaban comenzaron a hacerse con las tierras retomadas de los invasores. Pero Ulroënce, inteligente y carismática, no solo no se dejó manipular por ellos, sino que se rodeó de los hijos de aquellos señores, jóvenes devotos y ávidos de gloria, que serían sus más fieles compañeros. Con el paso de los años, los hijos mataron a los padres, las casas nobiliarias abandonaron su antigua heráldica y abrazaron aquella que honraba al «rey de reyes»: una corona de hierro ardiente. Los hermanos menores de estos se convirtieron en sacerdotes, clérigos y paladines y a los pies de Ulroënce aprendieron el nuevo dogma que iban a predicar. Los enanos construyeron un gran salón en una vieja mina de hierro, a la que llamaron Akerim, y allí fundieron cientos de espadas, armaduras y tablillas con las que armar a los fieles. Todos juraron ante la profetisa componer una institución destinada a combatir a los enemigos del pueblo del río y predicar la ardiente fe de su amo. Así nació la Hegemonía de Hierro.

En sus primeros años de vida, la Hegemonía se encontró con la oposición de la nobleza tradicional y parte de la plebe, quienes, aunque agradecían la ayuda que prestaban sus guerreros ante los hircures, abominaban su apostasía a la fe de Praxis y envidiaban sus avances tecnológicos. Tampoco los grandes señores se encontraban cómodos con la existencia de aquel rey de reyes que ponía en duda su legitimidad. Aquella desconfianza duró hasta que el Crisol terminó y todo el delta de La Garra volvió a ser dominado por el pueblo del río.

Sin embargo, Ulroënce y Arather no estaban satisfechos, pues aún quedaba un territorio de La Garra en manos invasoras: la ciudad de Azur. La profetisa encabezó una campaña de conquista que se saldó con éxitos iniciales en la margen norte de El Espolón, donde construyeron la ciudad de Uskanast como cabeza de playa para su reconquista. Pero Ulroënce jamás vio Azur conquistada, ni siquiera asediada por las tropas de la Hegemonía de Hierro, pues murió defendiendo las murallas de Uskanast de los mercenarios enviados por Zabáriax. Cuentan los relatos que, cuando su pecho fue atravesado por una jabalina de acero, el cuerpo de la profetisa estalló en llamas, insuflando ánimo a sus tropas y causando el pánico entre los zabarios. Aquel mismo día fue enterrada, aún ardiendo, en el Santuario de las Llamas, un gran templo en honor a Arather construido allí donde la profetisa cayó. Se dice que la llama solo se extinguirá cuando las tropas de La Garra entren en Azur y la entierren dentro de sus muros. Desde entonces Uskanast es la ciudad sagrada para los fieles de Arather, que miles de peregrinos visitan todos los años, y la marca que defiende los intereses del país de La Garra en la península de El Espolón.

El pueblo del río es ahora una nación unida y organizada que ve con desconfianza a las demás naciones por los crímenes que estas cometieron contra ella en el pasado pero que acoge calurosamente a quien abraza su cultura y se despoja de la barbarie extranjera. Ha comenzado a formar un primitivo estado notado de instituciones de gobierno y justicia, todas ellas con participación de la Hegemonía de Hierro, y con sede en la capital: Tridestrin. Es ahí donde la Junta de La Garra, que reúne a representantes de los treinta y tres señores más poderosos del territorio, se organiza mensualmente en la fortaleza conocida como Bastión de las Marcas. Este sistema ancestral de gobierno, que en el pasado llegó a generar guerras civiles, ha ganado en eficacia tras la reconquista de su territorio. Una de las principales razones es que durante el último siglo y medio casi la mitad de los señores de La Garra han jurado fidelidad a la Hegemonía, más por interés militar y económico que por auténtica fe, formando una fuerza cohesionada que aspira a liderar todo el país.

El Alto Profeta del Hierro es el máximo gobernante de la Hegemonía, la persona más poderosa de la nación, con la excepción de algunos señores de las marcas. Es asistido por los Siete Maestros, que dirigen los distintos aspectos de la Hegemonía de Hierro:

- El Maestro Constructor, encargado de administrar los dominios de la organización.
- El Maestro de las Armas, que dirige las huestes en la guerra.
- El Maestro de la Moneda, quien gestiona las arcas y los préstamos realizados a los señores de La Garra.
- El Maestro de los Vientos, el capitán de la flota y señor de los astilleros.
- El Maestro de la Verdad, el jefe de espías, mensajeros y diplomáticos de la Hegemonía.
- El Maestro Arcano, líder de las investigaciones arcanas y los grupos de adivinos.
- El Maestro de las Profundidades, custodio de Vajra y sus secretos.

Este órgano es meramente consultorio, aunque su influencia es enorme, puesto que el Alto Profeta de Hierro es considerado como el representante de Arather en Voldor y sus decisiones tienen carácter divino. Una vez que toma una decisión, los Siete Maestros se encargan de hacerla cumplir siguiendo la férrea jerarquía de su organización. Actualmente la alta profetisa es Onnuriak, una carismática guerrera entrada en años que destacó como anterior Maestra de la Verdad.

A día de hoy Arather es el dios patrón de muchos territorios de La Garra, que gobierna sobre otras deidades, consideradas menores, como Praxis o Erekar. La Hegemonía de Hierro hace tiempo que pasó de perseguir el culto a otros dioses a asimilarlos, dándoles posiciones de «vasallaje» ante el poderoso Arather. Estos dioses son presentados como deidades menores que amenazan con quebrantar la civilización que Arather está construyendo en Voldor y que solo bárbaros extranjeros, criminales y traidores podrían adorar. Finalmente está El Peregrino, que el propio Arather mató para liberar a los esclavos y acogerlos bajo su tutela. Este es el credo que los profetas enseñan a los niños en las escuelas de la Hegemonía, junto a las enseñanzas del modelo de civilización que Arather les ha regalado.

El pueblo del río disfruta de numerosos avances, como galeones de madera y acero, molinos de fuego, primitivas imprentas de tipos móviles y portentos alquímicos para la guerra.

Además, algunos de sus clérigos son expertos en mecanismos y artilugios, creando algunos de los ingenios más avanzados de Voldor mediante una combinación de tecnología y magia.

Alta profetisa Onnuriak (humana paladín LM). La actual líder de la Hegemonía es una mujer férrea, con experiencia en las conspiraciones y la tortura, que cuenta con el respeto de sus subalternos. Ha trasladado su hogar al templo de Uskanast, según dicen, para organizar una nueva guerra contra las tierras del sur y reconquistar Azur.

Escuela de Arcanomantes Imperiales de Kiro

Los mida consideran la magia y la tecnología arcana como una herramienta con la que hacer avanzar el imperio y lograr un futuro mejor para todos. La gran mayoría es plenamente consciente de los riesgos y amenazas que implica trabajar con la tecnología dejada atrás por los Peregrinos, pero consideran que las pueden superar mediante su laboriosa dedicación y un control exhaustivo. A esta filosofía la llaman «asunción de la herencia», e implica también la responsabilidad de apartar esta tecnología de otros pueblos más atrasados que pueden causar un mal para todo Voldor. A través de esta filosofía, en 4467 la emperatriz Yaramgar-Ati Il' Antjatjara Sikis ordenó inaugurar en todas las grandes ciudades del imperio, incluyendo Kiro, una Escuela de Arcanomantes Imperiales. Su objetivo sería fomentar los estudios mágicos e integrar la tecnología arcana en la vida del imperio, además de vigilar su uso correcto y seguro.

Estas escuelas dedican gran parte de sus esfuerzos a investigar el legado de los Peregrinos, estudiar e incluso reparar artefactos que dejaron atrás. Esto requiere un profundo conocimiento de la historia, muy importante para poder contextualizar sus descubrimientos, e incluso de religión. De hecho, gran parte de los estudiantes y trabajadores de las escuelas de arcanomantes son adoradores del Principio Rector, como los mida llaman a El Peregrino.

La dirección de las escuelas es nombrada directamente por el emperador y sus consejeros, pues se trata de un cargo de vital importancia y muy valorado por las distintas facciones políticas de la corte. Y es que las escuelas de arcanomantes forman parte también de los ejércitos mida, proveyendo armas de xion y otros inventos mecánicos, objetos mágicos y conjuradores de batalla. De sus canteras no solo salen profesores e investigadores, sino también capitanes de barco, generales, guardaespaldas e incluso políticos.

El principal objetivo de esta institución es fomentar, tanto a nivel personal como en conjunto, el aprendizaje mágico, la recuperación de tecnología antigua y la creación de nuevos ingenios arcanos con los que incrementar el poder de la nación mida. Sus miembros ayudan a generales y políticos, entablan relaciones de interés mutuo con agrupaciones mágicas de otras naciones y apoyan a cualquier aliado del imperio que fomente la divulgación de la cultura y la civilización. También simpatizan con otros adoradores de El Peregrino y están dispuestos a colaborar con su conocimiento con ellos si les inspiran la suficiente confianza.

La escuela de Kiro acepta estudiantes de todas las razas siempre y cuando posean la ciudadanía imperial mida, es decir, que hayan nacido en el imperio o hayan sido reconocidos como aliados. La mayoría de estos estudiantes son magos (sobre todo artesanos arcanos), hechiceros y clérigos del Principio Rector o Ahuraz, y en menor medida brujos y bardos. Acceden muy jóvenes, sin apenas experiencia mágica,

aunque cualquier usuario arcano, sea experimentado o no, puede entrar si aprueba los exámenes correspondientes.

Kimhan Hipavakit (mida mago LN). Con una habilidad sorprendente para su corta edad, este joven artesano arcano es el director de la escuela de Kiro y una de las figuras más respetadas de la ciudad. Devoto del Principio Rector, su inteligencia y pasado intachable le han otorgado el favor imperial y el respeto de los investigadores a sus órdenes.

Consejo pirata de Thraxil

Bajo el liderazgo del capitán Akaz Garrazur y con Thraxil como guarida y fortaleza inexpugnable, esta asamblea formada por seis de los más temibles líderes piratas acapara una gran parte del pillaje, saqueo y contrabando del litoral azurita. Cada semana, nuevos granujas y desarraigados de todo origen ofrecen sus servicios a estos capitanes con la esperanza de escapar de las garras de la ley de las naciones locales y labrarse un futuro a sus órdenes. Obtener la membresía del consejo pirata implica ganarse el respeto de uno de los capitanes lo suficiente para que esté dispuesto a incorporarte a su flota. En el caso de capitanes menores con barco propio, deben aceptar trabajar como vasallos de uno de los capitanes del consejo el resto de su vida de piratas, de manera que cada miembro del consejo coordina numerosas flotas y debe repartir riesgos y beneficios con sabiduría para evitar ser traicionado, pues muchos subalternos ambicionan su colgante de Thraxil, que otorga la membresía al consejo y permite recorrer las nieblas hasta la ciudad sin sufrir percances.

Mientras que la mayoría de piratas independientes están dispuestos a pactar con una u otra nación de manera puntual si con eso consiguen beneficio, los de Thraxil se han negado en todo momento a hacer tal pacto, alegando que solo rinden cuentas ante la libertad y los dioses. Sin embargo, hay quienes sospechan de las verdaderas intenciones de Garrazur y sus lugartenientes, que parecen tener una hoja de ruta secreta para el consejo pirata, pues a veces desprecia las oportunidades de saqueo o pillaje para, en su lugar, enviar las flotas a realizar otras tareas de rédito incomprensible.

Akaz Garrazur es, aunque pocos lo saben, un anciano mago que sirvió en la flota de Vadiana hasta que sus intereses por los misterios arcanos de los Peregrinos pesaron más que su lealtad y se convirtió en uno de los piratas más temidos gracias a sus capacidades mágicas. Antes de redescubrir la ciudad de Thraxil, recorrió todos los mares de Voldor investigando antiguas ruinas y relacionándose con alquimistas, magos, brujos y chamanes de todo tipo como parte de su aprendizaje. Sus viajes le permitieron adquirir una descomunal cantidad de conocimiento de la raza de las estrellas, y la bodega del Draco de Amastán se llenó de más objetos y libros antiguos de los que el propio Garrazur podía estudiar. Desde entonces ha utilizado sus medallones de acceso a Thraxil para reclutar un grupo ecléctico de capitanes a los que maneja con mano izquierda. Los pocos que forman el círculo íntimo de Garrazur saben que se trata de alguien con gran ambición que, pese a su avanzada edad, considera a Thraxil un primer paso en la conquista de un imperio mucho mayor.

Los navíos que forman parte del consejo pirata de Thraxil llevan enarbolada una bandera negra con el cráneo de un tigre dientes de sable sobre dos espadas cruzadas, pues el dientes de sable figuraba en el escudo de la ciudad antes del desastre.

Vukub-Kadix (saurio druida NM). El último de los capitanes del consejo pirata es este despiadado druida llegado desde la lejana Saurania. Expulsado de su tribu por adorar en secreto a Gram de las bestias salvajes, su intensa relación con el mar y las bestias que lo habitan le han permitido asaltar numerosos cargamentos y labrarse una fama por sus ataques, donde se cuenta que un descomunal plesiosaurio lucha junto a sus barcos.

Liga de Comerciantes de Zabáriax

Las expediciones comerciales y exploraciones marítimas han sido frecuentes desde que Vorelgin el Negro estableciese los cimientos de la noble nación de Zabáriax, para la cual la navegación es un pilar esencial y cuyos habitantes están hechos a la mar como pocos en todo Voldor. A partir del año 4300, el reino adquirió, ya fuera fundándolas o conquistándolas, muchos emplazamientos en la costa oriental del continente, como Azur, Nechizar o Nueva Voranor. Esto conllevó la apertura de nuevos mercados y negocios que requerían del comercio para sobrevivir y crecer, lo que atrajo a la burguesía. En este contexto histórico surgió la Liga de Comerciantes de Zabáriax, una federación mercante de los comerciantes zabarios más ricos y poderosos, entre los que se incluye a varios alcaldes y duques que se unen para defenderse de sus enemigos comunes y controlar el comercio en todo el mundo. Sus miembros consideran que el libre comercio y el establecimiento de una burguesía empresarial son piezas fundamentales para el desarrollo del reino y ponen todas las herramientas que tienen a su alcance para tal fin. Esto incluye el uso de magia, contratando magos y clérigos para escrutar el futuro y detectar oportunidades de negocio, así como evitar desgracias y desastres naturales, espías para conocer los movimientos de sus competidores y en ocasiones ejércitos completos de mercenarios.

La liga se gestiona mediante un consejo de comerciantes, que se celebra una vez al año en la sede en Azur durante la festividad de Arastu y a la que únicamente pueden asistir los cincuenta miembros más poderosos. Allí se debate sobre la situación económica y política del reino y se eligen a los cinco maestros, aquellos miembros en los que se delegará el poder de la liga durante el resto del año. Sus tareas consisten en tomar las decisiones que, por urgencia, no puedan esperar a la reunión anual y ejercer de diplomáticos de la liga para tejer lazos comerciales con nuevas ciudades. Entre ellos cinco deben elegir al prócer, aquel que volverá a la capital del reino a ejercer como representante ante el rey y la corte.

Sus miembros no dudan en unir sus poderes y recursos para defender y expandir sus intereses comunes, que son además los de Zabáriax. También honran a Arastu, diosa del comercio, y aunque la devoción varía enormemente entre sus miembros, la liga también ha participado en algunos conflictos acogiendo o protegiendo a fieles de la diosa, pues consideran que el favor de Arastu es bueno para los negocios. Asimismo, toda causa en el reino busca el apoyo de la liga, pues dicen que con su inmenso poder pueden poner y deponer reyes y duques, como ha quedado demostrado en algunos capítulos a lo largo de la historia. Dicen que la maestría política de sus miembros proviene de la experiencia en conflicto internos de la liga.

Cualquiera puede ser miembro de la liga siempre y cuando su sede y almacenes comerciales radiquen en alguna ciudad

bajo control zabario y sea defensor de la civilización y el comercio. No es insólito encontrar entre sus miembros a magos, paladines de Arastu o de otras deidades del comercio, exploradores y pícaros.

Larsis Tepria (humana clérigo LN). Devota sierva de Arastu, esta clérigo reconvertida en comerciante de grano y queso es una de las personas más poderosas de Azur. Ha logrado una enorme fortuna y una amplia flota de barcos gracias a su capacidad para prever la oferta y la demanda, dejando que sea la diosa quien guíe sus barcos allí donde más precio alcanzan sus cargamentos.

Discípulos del Viento

Para las gentes de Zabáriax, el mar y su navegación son sus pilares fundamentales. Los convoyes marinos que recorren la costa de Voldor transportando soldados y bienes de todo tipo son la sangre que mantiene vivo y cohesionado al reino. Esto se refleja incluso en los aspectos más particulares de su cultura, como en la escuela arcana conocida como los Discípulos del Viento, que se dedica a estudiar las corrientes para dirigir sus barcos por los mares y ríos de Voldor. Fundada por los sabios de la fortaleza de Valgari durante los albores del reino de Zabáriax, centenares de jóvenes aspiran cada año a entrar en ella y ocupar uno de los puestos más destacados de su orgullosa marina.

Estos reputados estudiosos arcanos combinan su conocimiento mágico con la sabiduría recogida por los más expertos capitanes. Aunando su don arcano con el saber popular, dominan todos los aspectos de los vientos y de las corrientes marinas. De esta manera, los Discípulos del Viento más expertos pueden entretejer los vientos con sus propios conjuros, llegando a crear efectos devastadores. Altamente valorados por compañías mercenarias, reyes y nobles de todo tipo, sus servicios son contratados o incluso arrancados mediante la extorsión en el caso de naciones menos vinculadas con Zabáriax.

Los miembros de los Discípulos del Viento más destacados trabajan como capitanes u oficiales de las principales flotas de Zabáriax, aunque algunos, especialmente aquellos de más edad o que están hastiados de la vida en el mar, han formado un gremio propio con el que servir al reino de otras formas. Este gremio tiene su sede en la ciudad de Azur, fue fundada en 4603 por un anciano mago llamado Tanithe Sikarbaal. Con varias decenas de miembros ya, ha comenzado a aceptar a otros usuarios interesados en la climatología, como geomantes y druidas, movimiento que ha desembocado en que los duques de Azur valoren su presencia en la ciudad y les hayan otorgado un trato preferente a cambio de su ayuda para combatir los desastres climáticos que azotan el litoral en el último siglo. Actualmente su principal desempeño es el estudio geológico de la región, mediante todas las herramientas arcanas o mundanas de las que disponen, para tratar de comprender lo que le está ocurriendo a Voldor y cómo puede ser curado antes de que sea demasiado tarde.

Tanithe Sikarbaal (humano mago NB). Líder de los Discípulos del Viento de Azur. Este noble y navegante zabario exploró en su juventud los límites orientales del Marmarax e incluso recorrió la costa de Azgor durante años. Ahora es un hombre preocupado por el devenir del litoral, pues en los últimos tiempos ha detectado algunos cambios preocupantes en las corrientes aéreas y marinas.

Cofradía de Erekar

Fundada en la ciudad de Sarmapalin cerca del año 4300 por un grupo de nobles devotos de Erekar, el objetivo inicial de esta cofradía religiosa era fomentar el interés por el descubrimiento entre la corte del reino de Vadiana. Tras ganarse el favor de algunos monarcas durante los siguientes siglos, en los que incluso algunos de los miembros de esta cofradía



ARANTH ZIDANTA

llegaron a ejercer como consejeros reales, la orden se expandió al mismo ritmo que el propio reino y todas las ciudades importantes desearon tener una sede. En la actualidad hay sedes de la cofradía por toda Vadiana e incluso en otras ciudades, como Nechizar o Vindusan, donde tienen desde pequeños templos con escasos miembros hasta enormes delegaciones con gran influencia, como en Tabalard o en la propia Sarmapalin. Su relación con los gobiernos también ha evolucionado con el tiempo. Muchos ven en la cofradía una poderosa herramienta para explorar las regiones más ignotas de su territorio y obtener conocimientos y tecnología antigua que podría llegar a utilizarse con fines militares de ser necesario. Sin embargo, no son pocos aquellos que ven con envidia o miedo a la cofradía. Exigen que pongan sus conocimientos a disposición del gran público, temiendo el uso egoísta que puedan hacer de él en el futuro. También algunos cultos religiosos de otras deidades, como Dekaeler o Eurana, consideran la investigación sobre la tecnología de los Peregrinos una herejía que debe cesar inmediatamente.

Tal y como reza su credo, el objetivo de la orden es descubrir, preservar y registrar todo el conocimiento existente para mayor gloria de Erekar. Lo que diferencia a esta cofradía de otros cultos al dios del descubrimiento es su visión práctica: gestionan sus hallazgos de manera colaborativa y organizada, con un funcionamiento interno similar al de una gran compañía comercial. Los altos cargos son conscientes de que no desentrañarán todos los secretos en un laboratorio o en libros antiguos y tratan constantemente de organizar expediciones en busca de nuevos conocimientos perdidos. También realizan un esfuerzo por mantener buenas relaciones con los gobiernos de las ciudades donde se establecen para garantizarse una posición favorable y un sustento económico para sus expediciones.

Pese a ser una orden fundamentalmente religiosa, su brazo se extiende más allá de clérigos y paladines hasta cualquier devoto de Erekar. En sus extensos y bien equipados laboratorios, magos y hechiceros tratan de resolver todo tipo de misterios arcanos, sobre todo aquellos centrados en el xion y los Peregrinos. Pícaros y exploradores trabajan en las expediciones organizadas por la cofradía explorando antiguas ruinas en busca de conocimiento olvidado. Incluso es posible encontrar entre sus filas a bardos cuyas narraciones albergan tanta historia como el más antiguo de los tomos de una biblioteca. Los clérigos suelen constituir los altos cargos de la orden dada su capacidad para expresar la voluntad de la deidad, mientras que el honor intachable de los paladines los hace responsables de proteger los tesoros más importantes y de la seguridad del resto de miembros. Pese a sus raíces humanas, todas las razas son bienvenidas siempre y cuando profesen una fe en Erekar indudable.

En el año 4513, la duquesa Masryn de Azur concedió a la cofradía permiso para asentarse en la ciudad y realizar actividades por todo el ducado, gracias a la intermediación de la corona Vadiana. Desde su fortaleza en Azur, los miembros de la cofradía recorren toda la región buscando el conocimiento perdido en épocas anteriores, organizando expediciones a lugares remotos en busca de las ruinas enteradas por el litoral.

Aranth Zidanta (semielfa paladín N). Hija de una pareja de comerciantes de Mirianis que falleció durante una epidemia en Azur, hace ya sesenta años, Aranth fue entregada a la iglesia de Erekar y educada como paladín de la orden por los monjes.

Ahora defiende los intereses de la cofradía en la metrópolis y su habilidad con las armas está a la altura de sus extensos conocimientos de historia y política.

Cábala de la Armonía Celeste

Disfrutando de su recién adquirida libertad tras la marcha de los Peregrinos, algunos eruditos y filósofos arcanos comenzaron a buscar respuestas a preguntas que hasta entonces habían estado prohibidas. La posición de Voldor entre los astros celestes, la razón de la existencia de los seres que habitan el planeta o la naturaleza inmaterial de los Peregrinos se convirtieron en tema de estudio en dicha época.

Durante el segundo siglo tras la marcha de la raza de las estrellas, en el corazón del naciente Imperio Mida, convivieron varios estudiantes brillantes que se juntaban en los jardines colgantes de Nakuro para comentar sus descubrimientos y compartir sus recursos. Estas reuniones no tardaron en volverse más organizadas, creando lazos de compañerismo entre expertos y formando un grupo estable de investigadores. Fue así como se inició la Cábala de la Armonía Celeste.

Durante décadas tras su creación, la Cábala aceptó en sus filas a cientos de magos e historiadores, a cualquiera dispuesto a buscar las verdades de la existencia. Sus descubrimientos lograron fascinar a la emperatriz, que solicitó su presencia en la corte, donde fueron ganando poder. De esta manera consiguieron hacerse con el control del planetario iridiscente de Govun Joga, un colosal artefacto de los Peregrinos situado en la cordillera montañosa que les ha permitido estudiar otros planos de existencia durante décadas. Con el planetario en sus manos, los magos de la Cábala descubrieron una decena de mundos en otras dimensiones totalmente carentes de vida, a los que han bautizado como «mundos exánimes». Están cubiertos de restos calcinados, prueba inequívoca de que antaño estuvieron tan poblados como Voldor, pero toda vida se extinguió hace mucho de su superficie. Durante estas investigaciones, muchos estudiosos han perdido la vida viajando a dichos territorios a manos de extrañas maldiciones, horrendas criaturas fantasmales o enfermedades virulentas.

Este formidable descubrimiento ha sembrado en la Cábala de la Armonía Celeste la semilla de la ambición. Creen que, mediante los artefactos que el emperador mida custodia, se puede dejar Voldor atrás y trascender como hicieron los Peregrinos, y por eso llevan desde entonces intentando arrebatarse el poder a la dinastía imperial, a la que consideran cerrada de mente. Recientemente, las intrigas palaciegas y los movimientos en la sombra han enemistado a la Cábala con el gran emperador Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji hasta el punto de que la corte les ha retirado su favor. Muchos de sus miembros han sido detenidos, acusados de diferentes delitos relacionados con la traición, y otros tantos se han visto obligados a esconder su pertenencia a la Cábala.

La ciudad de Kiro, sin embargo, acoge a varios miembros de la Cábala bajo el amparo del geomante Yonten Dhargye, realizando investigaciones en ámbitos académicos y políticos. También algunos de los miembros más reputados de la Escuela de Arcanomantes Imperiales comparten las preocupaciones de la Cábala y colaboran con ella en experimentos sobre los mundos exánimes, arriesgándose a la locura y otros males que acechan en las sombras de estos planos malditos.

Yonten Dhargye (mida geomante NM). Geomante y profesor de la Escuela de Arcanomantes Imperiales de Kiro. Tras las últimas detenciones, este discreto mida es el principal representante de la Cábala en la ciudad. Tras una juventud estudiando las fuerzas telúricas de Voldor, durante uno de sus experimentos se impregnó de las de un mundo exánime y nunca volvió a ser el mismo. Ahora trata de organizar un grupo con el que continuar sus observaciones.

Incursores hirurgues

Aunque sus tierras son lejanas y es necesario navegar durante semanas para llegar hasta su capital en Valavar, los hirurgues son un pueblo con una fuerte presencia en la región. Durante las últimas décadas, algunos de los clanes bárbaros del norte han comenzado a descender con sus embarcaciones de guerra incluso más allá del Gran Cañón de Xerecron para obtener los alimentos y suministros que no consiguen en el gélido norte. Algunos clanes expulsados de sus tierras, bien por otros clanes, bien por bestias salvajes, han terminado por formar pequeñas flotas piratas que sobreviven saqueando convoyes mercantes o asaltando pueblos costeros con una violencia aterradora. Sus miembros, hombres y mujeres curtidos en las tierras salvajes y acostumbrados a la guerra, van equipados con armas toscas pero eficientes y armaduras decoradas con las pieles y los colmillos de las bestias a las que han cazado. Es frecuente encontrar entre ellos mestizos orcos, producto de la convivencia con ellos en los tiempos antiguos y cuya presencia está normalizada en una sociedad que valora los feroces rasgos de la herencia orca. Más extraño es que, en ocasiones, algunos luchadores de otras razas, como hipótidos o dracónidos, se unan a un clan si demuestran una capacidad para luchar a la altura. Los clanes más excéntricos, como los Hijos de Hroth, incorporan incluso a criaturas más salvajes, como ogros o semigigantes.

Los principales objetivos de estos incursos son los pueblos costeros, tanto del ducado de Azur como de la marca de Uskanast, así como las embarcaciones desprotegidas de comerciantes, para hacerse con alimentos para sí y otros recursos preciosos que vender en el próximo puerto. Sin embargo, algunos de estos clanes consideran el robo y el saqueo acciones deshonrosas a ojos de sus ancestros y dioses, y prefieren ganarse la vida como mercenarios, soldados y guardaespaldas, muy valorados por los líderes militares, especialmente en La Garra, que no duda en incorporar guerreros hirurgues a sus flotas y destacamentos en caso de guerra. También adinerados mercaderes han contratado en secreto a algunos clanes hirurgur para que ataquen los convoyes de comerciantes rivales.

Por último, algunos hirurgues han encontrado en el saqueo de las antiguas ruinas de la región un medio de vida al vender sus saqueos a las cofradías de magos locales. Las bestias y monstruos sin igual a los que se enfrentan en estas incursiones les reportan el respeto de sus iguales y bendiciones de sus ancestros. En ocasiones incluso pueden llegar a retornar a su norte natal para pasar la vejez cubiertos de oro e historias increíbles.

Toke Skovdun (humano bárbaro CN). Uno de los hirurgues más famosos en el litoral azurita es el líder del clan Skovdun, Toke, que se ha labrado una fama como mercenario a las órdenes de varios mercaderes. Como miembro de su clan, se entrena con dureza para la batalla y no muestra piedad con aquellos a quienes le ordenan matar. Se dice que no tiene escrúpulos para romper un contrato si le ofrecen otro de más valor.

DEIDADES REGIONALES

Deidades de Kiro

El culto al Principio Rector, como los mida hacen referencia a El Peregrino, se encuentra muy presente en la prefectura de Kiro, pues se le considera el patrón de la tecnología del xion. Una gran parte de los arcanomantes y magos de la ciudad lo tienen por un receptáculo de sabiduría y conocimiento mágico que tiene mucho que enseñar a su pueblo y que puede impulsar la expansión de los mida por Voldor. Sin embargo, esta adoración no está libre de polémica, pues algunos la consideran una sumisión a sus antiguos esclavistas y desean romper completamente con su legado. En este extremo se sitúan los miembros de la Cábala de la Armonía Celeste, que reniegan de los dioses y en especial de los Peregrinos. Aun así, la Iglesia del Principio Rector es un movimiento con miles de fieles en el imperio y sus altos cargos poseen una enorme influencia en la corte del emperador.

Muchos mida de alineamiento bueno adoran a Ahuraz, al que en ocasiones llaman Avor, y en honor al cual organizan numerosos festivales en fechas astrológicas señaladas para pedir su bendición. Estos fieles cuidan de sus ciudades con esmero y realizan una labor de diplomacia y acercamiento con otras ciudades y reinos, y sus paladines empuñan la luz solar para combatir a los enemigos del imperio. Este poder es especialmente útil a la hora de enfrentarse a morlocks y otras criaturas de Vajra, donde los soldados de Ahuraz tienen un papel destacado a la hora de mantener las zonas mida de Vajra bajo control.

El culto cívico en las ciudades, especialmente en Kiro, se realiza alrededor de la diosa Arastu, con muchas similitudes con la adoración a las ciudades que practican los fórmigos. Sus orgullosos cultores consideran que la civilización y el imperio son regalos divinos que los elevan sobre el resto de razas y que los diferencia de aquellos pueblos bárbaros con los que tienen que luchar en muchas ocasiones. Para ellos, Arastu es el espíritu de los mida, su esencia vital, y un tesoro que deben entregar al resto de pueblos para invitarles a alcanzar la felicidad suprema.

Por último, aunque no está demasiado extendido, el culto a la Madre Abundante tiene lugar entre los mida druidas y los habitantes más rurales, a diferencia de sus conciudadanos urbanitas. Granjeros y ganaderos de toda la prefectura mantienen humildes capillas a la diosa de la naturaleza, donde entregan ofrendas y se reúnen a pedir cosechas generosas y rebaños sanos. También desempeña el papel de patrona de los mares, a la que los escasos marineros mida piden bendiciones antes de zarpar.

Deidades de los pantanos

Bajo el nombre de la Bestia Nocturna, muchos de los humanos que habitan Thraxil y sus cercanías adoran a Gram de las bestias salvajes. La consideran señora de los monstruos marinos y el mar furioso, e incluso algunos sacerdotes afirman que su forma física es el mismísimo kraken. Haciendo uso de su nombre, clérigos y druidas piratas utilizan sus dones para controlar a las bestias marinas y atacar con ellas a otros barcos o para que los guíen por los senderos pantanosos y las aguas gaseosas, donde se esconden de sus enemigos o acechan a sus víctimas. Sus sacerdotes suelen realizar sacrificios,

muchas veces de prisioneros que han capturado, para contentar a la deidad y no incurrir en su furia en posteriores ocasiones.

También pueden encontrarse innumerables fieles de Ssunchuq de los pantanos en todas sus encarnaciones, como la Gran Serpiente o Tarshura. Dada la gran cantidad de razas reptilianas que viven en Thraxil, más adaptadas que las demás, el norte de la península tiene fama de ser un pequeño dominio de Ssunchuq lejos de sus junglas. Incluso algunos druidas han comenzado a proteger los pantanos de invasores azuritas o de La Garra, haciendo de ellos su territorio.

Lushtra de los mares es la última de las grandes deidades de la región, adorada en especial entre los humanos que consideran a la Bestia Nocturna una deidad malvada y entre los hipótidos, que la han hecho su deidad patrona. Los sacerdotes de Lushtra realizan pequeños sacrificios de riquezas o comida arrojándolos al mar acompañados de sus oraciones como pago por permitirles navegar con seguridad. La fe de los marineros y piratas del lugar suele ser un tema capital en Thraxil, pues cada capitán consagra su embarcación a su deidad propia y se dice que esta se ofenderá gravemente si algún marinero reza a otra deidad marina mientras está en ella.

Deidades de Azur

Una de las deidades con más presencia en el ducado es Eurana, diosa de la libertad y la paz, cuyo mensaje ha calado con fuerza en una región cosmopolita y multicultural. Gran cantidad de marineros y mercaderes de tierras lejanas le hacen ofrendas en los diferentes templos, pues saben que la libertad es un bien preciado pero frágil. De igual manera, sus clérigos y paladines mantienen la concordia entre razas y culturas, ejerciendo una justicia decidida y comprensiva. Sus sacerdotes ejercen también de intermediarios entre el duque y los nobles y los más desafortunados de la ciudad para tratar de prevenir hambrunas y epidemias que pongan en peligro las ciudades.

También Erekar, dios del conocimiento, tiene influencia aquí, no solo porque la Cofradía de Erekar es uno de los principales actores políticos de la región. Para muchos marineros y comerciantes la constante innovación de las técnicas navales, las disciplinas económicas en auge y el descubrimiento de nuevas rutas de comercio son fundamentales para sus negocios. Además, Azur es un gran lugar para los cronistas e historiadores, pues cada día llegan cientos de viajeros de los lugares más remotos de Voldor, trayendo consigo mapas, noticias, rumores e historias que forman un cúmulo de información de todo el continente que recopilar en los tomos.

Aunque podría tratarse de un aspecto de la Madre Abundante, la diosa marina Lushtra es otra de las deidades con más fieles, pues navegantes y pescadores suelen ser gente piadosa,

LUSHTRA, SEÑORA DE LOS MARES

Títulos: Señora de los Mares, Reina del Marmarax, Soberana de las Profundidades

Alineamiento: Caótica neutral

Dominios sugeridos: Lo salvaje, océano

Símbolo: Un oleaje formando un rostro de mujer

Arma favorita: Red de pesca

acostumbrada a suplicar a los dioses para que ni tormentas ni oleajes arrastren sus almas al fondo del mar. Sus clérigos y sacerdotes pasan los días organizando ceremonias en los puertos, cuando no directamente en el mar, sacralizando los barcos recién contruidos y bendiciendo los convoyes que parten a diario con destinos lejanos. Aunque los Navegantes de Lushtra son la agrupación religiosa mayoritaria, existen otras sectas de Lushtra más pequeñas con sus propios dogmas y enfoques.

Muchos mercaderes y guardias de la ciudad muestran su devoción a Praxis, la diosa del orden y la fuerza, pues se consideran defensores de las leyes y la autoridad. Siendo una de los dioses más populares de Zabáriax, sus templos se extienden por todas las ciudades y sus estatuas son utilizadas para publicar leyes y avisos a la vista de todos los ciudadanos. Los gobiernos del imperio, especialmente el duque de Azur, delegan en sus clérigos y paladines la mayoría de juicios comunes, así como la caza y posterior exterminio de religiones prohibidas o posibles conspiradores de naciones enemigas.

Traída a Azur por los mercaderes enanos que navegan desde Kiralazor, es frecuente encontrar templos y estatuas dedicados a la diosa Ankaraz, defensora de la civilización y el comercio del pueblo enano. En sus lugares de culto los mercaderes encuentran un lugar dedicado a los tratos comerciales, siempre bajo la premisa de equidad y sinceridad entre ellos, donde los sacerdotes aconsejan a quien lo necesita sobre negocios y apuestas comerciales. Lo mismo ocurre con la diosa Tamiko, que desempeña un papel similar para los mercaderes felínidos llegados desde Yugerten.

Por último, debido a la presencia de numerosas ruinas de los Peregrinos y de grupos arcanos como los mida, en Azur se ocultan varias células de adoradores de Ahzek, el señor oscuro. Aunque algunos de sus fieles son simples egoístas que ambicionan el poder que promete el señor de la oscuridad, muchos otros hacen suyo el enfrentamiento con El Peregrino y dedican sus esfuerzos a destruir los remanentes de la raza de las estrellas para evitar que caigan en malas manos.

Deidades de la marca de Uskanast

Como consecuencia del influjo de la Hegemonía de Hierro en Uskanast, la Iglesia de Arather, con las leyes de Ulroënce, es la fe predominante entre sus habitantes. También se trata de la religión oficial en la ciudad y aquella que siguen sus líderes, marcando la agenda pública con sus ceremonias y festividades. Al ser considerada Uskanast como la ciudad santa de Arather y estar la tumba de Ulroënce entre sus muros, cientos de fieles del rey de reyes peregrinan hasta allí cada año para presenciarla y presentar sus respetos al dios y su profetisa. Paladines y guerreros consagrados a Arather o simplemente patriotas del país de La Garra acuden a la ciudad para poner sus armas a disposición de los sacerdotes para mantener a raya a invasores e infieles. Mientras que la mayoría de hombres del río y enanos adoran a Arather, aún existen algunos fieles de dioses como Erekar, Praxis o Ahuraz, que eran adorados por los hombres del río en el pasado y cuya fe se ha visto mermada desde entonces.

Entre las calles de Uskanast también pueden encontrarse pequeños templos a otras deidades, la mayoría traídas por viajeros y comerciantes extranjeros, entre los que destacan los templos de Ankaraz, donde los comerciantes enanos y gnomos venden sus mercancías, las hermosas capillas a Eurana

que han fundado medianos y felínidos y los santuarios a la Guardiania que los sacerdotes mida mantienen en toda la región. Los navegantes de Lushtra, por su parte, acuden a sus templos en el puerto y casi todas las tabernas exponen estatuas de la diosa de los mares, aunque muchos ciudadanos lo consideran costumbres marineras más que una religión de verdad, lo que resulta muy útil para evitar problemas con los fanáticos religiosos.



DUQUE ENSKEL DE AZUR

Deidades de los hirurgues

Aunque las tierras de los hirurgues están muy al norte, son muchos los marineros, piratas e incursores que cruzan el Marmarax hasta el litoral azurita, y una buena parte de ellos termina por asentarse en sus diferentes pueblos y ciudades. Con ellos, junto a sus costumbres tildadas de salvajes, los hirurgues traen sus dioses y costumbres espirituales y fundan templos e iglesias allí donde se les permite. Los hirurgues dedicados a la lucha, como guerreros, paladines o exploradores, rinden culto a la Guardiana, diosa de la justicia y el valor, a la que también llaman Sifh.

Su relación con la naturaleza y el duro clima del norte, lo que incluye los gélidos y tormentosos mares, hace que haya quienes piden protección ante los elementos a la Madre Abundante. Esta suele nombrarse como Dekantae,

nombre heredado de las costumbres de los orcos, que los hirurgues han absorbido tras siglos de convivencia. También chamanes y druidas rinden culto a aspectos concretos de la naturaleza, como las nieves o el océano, creando dioses menores con sus propios nombres y ritos.

Tampoco hay que obviar que en la cultura de los hirurgues tienen mucha importancia sus ancestros y las hazañas que estos realizaron para llevar a su pueblo a la libertad. Por esta razón creen que las proezas realizadas en vida, especialmente aquellas que implican derrotar a las descomunales bestias que habitan las montañas, los acercan a sus dioses y atraen su mirada divina sobre ellos en forma de bendición. También creen que esta bendición se transmite de padres a hijos, siendo motivo de orgullo desde el nacimiento hasta la muerte, que incluso otorga estatus social frente a otros hirurgues.

AVENTUREROS DE EL ESPOLÓN

El Espolón es una de las regiones más cosmopolitas de Voldor. Bárbaros hirurgues llegan a sus puertos junto a monjes felínidos y exploradores arainas, mientras magos mida, clérigos enanos y druidas saurios venden sus artefactos en los populosos zocos bajo la atenta mirada de paladines kitsune y pícaros batrok. Esta diversidad llena las calles de individuos singulares con motivaciones igual de dispares que dan lugar a toda una variedad de situaciones. Aquí tienes información detallada sobre el papel de cada raza en la región abarcada en este suplemento.

Humanos

La gran mayoría de habitantes de El Espolón son humanos, descendientes de aquellos esclavos que se asentaron en la región hace más de cinco siglos. Estos humanos se encuentran divididos en las diferentes naciones y culturas que han formado desde entonces, desarrollando amistades y animadversiones entre ellos con el paso del tiempo. El mayor grupo étnico son los vadanios, de tez morena, primeros habitantes de la región, cada vez más mezclada con los zabarios, de piel más clara y espaldas anchas, que han colonizado el litoral en los últimos siglos. Menos numerosos pero aún representativos son los hirurgues y el pueblo del río, de piel nívea quemada por el sol y fuerte vello corporal, que proceden de las tierras del norte. También es posible encontrar, aunque minoritariamente, gentes del Mopán o Mirianis. Una buena parte de las actuales diferencias entre estos humanos corresponde al ámbito cultural, pues, aunque un individuo pueda mostrar una clara herencia de un grupo étnico determinado, la migración y la convivencia han dado como fruto una hermosa mezcla de mestizos con rasgos de diverso origen.

Arainas

La cercanía de Telaraña y el reino de Arania con el Gran Cañón de Xerecron otorga a los comerciantes arainas una salida navegable al Marmarax, que les permite establecer una ruta mercantil entre su pueblo y el litoral azurita. Estos convoyes suelen utilizar sus propios guardaespaldas arainas, una parte de los cuales terminan por quedarse en las ciudades como guardias o trabajando como mercenarios, cazadores o exploradores, pues lo prefieren a volver a su país natal.

De igual manera, muchos arainas exiliados de Telaraña se ganan la vida como pícaros, rateros o matones para las bandas y mafias.

Batrok

Aunque su número es reducido, cada año una cantidad de batrok y anuros parten de Zitrait y Zacal-Zot como marineros o piratas y su destino los lleva a Azur. Esto ha generado una pequeña comunidad autóctona, discreta pero bien organizada. Allí su capacidad para vivir en el agua es muy valorada: suelen desempeñar trabajos como pescadores, armadores navales, exploradores marinos o cazadores de bestias marinas. Otros prefieren habitar en los pantanos del norte, donde se ganan la vida como piratas y contrabandistas.

Centauros

Centauria es una de las regiones más distantes al litoral azurita y, en consecuencia, su gente no suele tener apenas presencia allí. Las características físicas de los centauros tampoco les facilitan la vida en el mar, por lo que únicamente viajan aquellos con una razón de peso o aquellos víctimas de la trata de personas. Suelen mantenerse trabajando como exploradores o cazadores, hechiceros y artesanos muy reconocidos por sus conciudadanos.

Dracónidos

El Espolón es un buen lugar para aquellos pueblos minoritarios que no poseen grandes naciones a sus espaldas, y los dracónidos encuentran en sus ciudades un sitio donde se les integra y valora. Los pantanos del norte cuentan con pequeñas comunidades de dracónidos negros, verdes y bronce, mientras que en el ducado de Azur existen pequeñas comunidades de dracónidos dorados y plateados. Suelen desempeñar trabajos como mercenarios y guardias, habilidosos marineros o paladines, a veces incluso trabajando para los dragones de la región.

Elfos

Pese a la lejanía de sus tierras, tanto los elfos Banjora del desierto como los Bastarre de Kymelin tienen su pequeña presencia en el litoral azurita. Representantes de las grandes casas

de Vindusan acuden a cerrar acuerdos comerciales o a buscar socios locales, especialmente para vender su sal, en Azur. Los Bastarre son mayormente exiliados o perseguidos por las grandes casas de Kymelin que han huido lejos de su alcance o, en caso contrario, individuos libres que han decidido abandonar su cruel nación y buscar suerte. Unos pocos ejercen como espías para el gobierno de Zaselsan. Los aventureros elfos suelen ser clérigos de Ahuraz o Eurana, magos de alguna de las escuelas de magia del litoral o exploradores y pícaros interesados en las ruinas antiguas.

Enanos

Existen dos grupos principales de enanos en la región. Los enanos de La Garra, descendientes de aquellos exiliados adoradores de Dekaeler que se han integrado en el pueblo del río y en la marca de Uskanast, pueden encontrarse en toda la costa. También existe una fuerte comunidad de mercaderes, navegantes y mineros enanos llegados de Kiralizer: guerreros, mercenarios, guardaespaldas, infantes de marina y paladines de Ankaraz. Algunos comerciantes o nobles ejercen como clérigos y magos.

Felínidos

Misioneros y predicadores, comerciantes, marinos y mercenarios felínidos pueden encontrarse en gran número por todo El Espolón gracias a la cercanía de la península de Yugerten y las rutas marinas que recorren la costa este de Voldor. Se trata de una comunidad afianzada desde los primeros años de la región y su cultura se ha integrado con facilidad entre sus conciudadanos. La mayoría de aventureros felínidos son monjes, exploradores o pícaros, aunque también hay bastantes clérigos de Eurana.

Fórmigos

Muy valorados como mineros y arquitectos, los hombres hormiga han encontrado en las minas del litoral un lugar donde ganarse la vida lejos de sus colmenas. Con el paso de los años, han generado pequeñas comunidades en cada ciudad, habitando sus propios barrios subterráneos con la estructura de pequeñas colmenas. Suelen desenvolverse como exploradores, especialmente en las minas o en Vajra, magos geománticos y clérigos del culto cívico, que ejercen como líderes de la comunidad.

Gnomos

Desde la cercana Samundra, patria de gnomos y medianos, muchos gnomos recorren la ruta de Azur como medio de vida, desde comerciantes de todo tipo de mercancías hasta soldados y protectores de caravanas o inventores que venden sus maquinaciones al mejor postor. Tienen un peso importante en todo el litoral, pues poseen muchos negocios y, mediante su habilidad para cerrar tratos, han logrado ocupar puestos de poder. Los aventureros gnomos suelen ser bardos o pícaros con experiencia en la mar, así como hechiceros y mercaderes especializados en artefactos mecánicos.

Hipótidos

Jóvenes hipótidos con ganas de ver mundo y conocer lugares hermosos y exóticos fuera de las marismas de Zitrait viajan a Azur en busca de una nueva vida. Muchos terminan como soldados y mercenarios, aunque su capacidad acuática los hace también unos valorados exploradores y pescadores. Otros acaban dedicándose a la piratería o sirviendo como bárbaros para algún señor hirurg.

Karasu

Las altas montañas al norte de Volmaran, así como las de las cordilleras cercanas, albergan pequeñas comunidades de hombres cuervo, separadas entre ellas. Puntualmente, algunos descienden a las ciudades del litoral y los menos se quedan allí, atraídos por la vida en las grandes ciudades. Los aventureros karasu suelen ser bardos, deseosos de obtener conocimiento en las populosas ciudades, pícaros a las órdenes de bandas y mafias locales o artistas marciales. Existe también un pequeño grupo de brujos karasu que sirven a los dragones negros de los pantanos.

Kitsune

Entre la frondosa selva de Kiro se pueden encontrar varias comunidades de kitsune que viven en entornos naturales, escondidos de miradas ajenas. Algunos de ellos, movidos por su curiosidad innata u obligados a abandonar el lugar por problemas con otros kitsune, como peleas o disputas políticas, se asientan en las ciudades o pueblos cercanos. Los aventureros kitsune son supervivientes, pícaros, monjes o hechiceros que alquilan sus servicios al mejor postor o al amparo de las bandas locales.

Medianos

El comercio con las ciudades de El Espolón es un elemento clave para los grandes gremios mercantiles de Samundra, y los marineros medianos desempeñan su papel como expertos navegantes y hábiles negociadores. Los aventureros medianos suelen ser pícaros y exploradores, en ocasiones especializados en las antiguas ruinas, además de guerreros que trabajan como escoltas de sus barcos. También hay numerosos bardos ganándose la vida en las tabernas de los puertos.

Mida

Ciudadanos mida de todo origen y profesión viajan desde Kiro a todos los rincones del litoral, siendo una de las razas con más presencia en la zona. Dada la cercanía del Imperio Mida, se pueden encontrar mida de todas las profesiones en la región, aunque son especialmente frecuentes los magos y hechiceros de la Escuela de Arcanomantes Imperiales de Kiro, así como exploradores y pícaros en busca de ruinas de los Peregrinos.

Morlocks

Algunos de los acantilados de los pantanos del norte poseen discretos accesos a los canales de Vajra y no hace falta navegar muchas millas para alcanzar los primeros pueblos morlock. Los aventureros morlocks de la región suelen ser piratas o esclavistas, guerreros, exploradores, pícaros o bárbaros. Algunos magos o hechiceros viajan en solitario explorando la región en busca de conocimiento para su pueblo o por beneficio personal.

Orcos

Los territorios orcos están lejos de El Espolón, pero en ocasiones algunos grupos de mercaderes, piratas o esclavistas llegan hasta aquí navegando. Los recientes desastres naturales han atraído a algunos druidas del Bosque de Ámbar, preocupados por la situación de Voldor. Los aventureros orcos suelen ser bárbaros, guerreros, druidas o exploradores, principalmente marineros o piratas.

Rakshasa

Allí donde hay intereses políticos, riqueza e información, podemos encontrar a los reservados hombres tigre. Los aventureros rakshasa suelen ser miembros díscolos o individualistas de familias o grupos sociales rakshasa con intereses en la ciudad. Suelen ser hechiceros o pícaros que tratan de forjar su propio destino o magos pertenecientes a alguna orden, como la Cofradía de Erekar o los Discípulos del Viento.

Saurios

Llegados desde la lejana Saurania, los hombres lagarto han formado pequeñas colonias tanto en algunas ciudades y pueblos como en los pantanos, donde se sienten especialmente cómodos. Los aventureros saurios suelen ser bárbaros o guerreros que actúan como escoltas de algún comerciante o diplomático o vendidos como esclavos. Hechiceros y druidas pueden encontrarse en búsquedas personales siguiendo la voluntad de los espíritus de la naturaleza.

Semielfos

Debido a la escasez de elfos en la región, muchos terminan por relacionarse con los humanos, lo que ha dado lugar a una pequeña población de semielfos, totalmente integrada y cohesionada con la humana. También pueden encontrarse algunos comerciantes y mercenarios semielfos llegados de la lejana Mirianis. Los aventureros semielfos suelen ser bardos o exploradores que ofrecen sus servicios para ganarse la vida o magos y guerreros pertenecientes a alguna fuerza militar.

Semiorcos

Tras la convivencia con los orcos en sus últimos días como esclavos, los mestizos están perfectamente integrados en muchas tribus hirurgur del norte, por lo que muchos de ellos pueden encontrarse desempeñando labores por el litoral azurita. La mayoría son bárbaros o guerreros hirurgures que han abandonado la vida de saqueos para dedicarse a las aventuras, aunque también pueden haber sido expulsados de las tribus por alguna razón.

Tieflings

Solitarios y sin una comunidad en la región, aquellos con sangre demoníaca buscan las multitudes de las grandes ciudades para pasar desapercibidos o esconderse de quienes los persiguen por su herencia. La mayoría de aventureros tieflings de El Espolón son hechiceros o brujos, tanto a las órdenes de algún ser infernal como de algún Peregrino con intereses en la región. También es frecuente que el rechazo de la sociedad los obligue a ganarse la vida como pícaros, delinquiendo para vivir.

Víperos

Pocos víperos se alejan tanto de su lugar de origen, y los que alcanzan El Espolón han tenido que adaptarse a la cultura azurita o a la cortesía de los mida. La mayoría de aventureros víperos son bardos o magos que han llegado como parte de alguna comitiva diplomática desde Zitrait o descendientes de las familias nobles afincadas en las ciudades humanas. Los hechiceros y pícaros víperos son muy valorados por sus capacidades físicas y diplomáticas.

ARMAS

| Nombre | Precio | Daño | Peso | Propiedades |
|--|--------|------------------|------|---|
| Armas cuerpo a cuerpo sencillas | | | | |
| Cuchillo náutico | 20 po | 1d4* cortante | 1 lb | Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 15/45) |
| Garras de gato | 25 po | 1d6 cortante | 2 lb | Sutil, ligera |
| Armas cuerpo a cuerpo marciales | | | | |
| Alabarda hirurgur | 75 po | 1d10 cortante* | 7 lb | Pesada, alcance, dos manos |
| Arpón pesado | 30 po | 1d8 perforante | 5 lb | Pesada, arrojadiza (distancia 20/60), dos manos, especial |
| Mangual ardiente | 300 po | 1d8* contundente | 5 lb | Pesada, especial |
| Armas a distancia marciales | | | | |
| Arco mecánico gnomo | 120 po | 1d8* perforante | 6 lb | Munición (distancia 120/480), dos manos, especial, pesada |

ARMADURAS

| Armadura | Precio | Clase de Armadura (CA) | Fuerza | Sigilo | Peso |
|----------------------------|---------|--|--------|------------|-------|
| Armadura ligera | | | | | |
| Brigantina azurita | 400 po | 12 + modificador por Destreza | - | Desventaja | 15 lb |
| Armadura intermedia | | | | | |
| Pieles invernales | 300 po | 12 + modificador por Destreza (máx. 2) | - | - | 13 lb |
| Armadura pesada | | | | | |
| Cota de mallas bendita | 1500 po | 17 | Fue 13 | Desventaja | 65 lb |

EQUIPAMIENTO REGIONAL

En el litoral azurita y sus mercados los aventureros pueden encontrar una gran cantidad de armas, armaduras y objetos de todo tipo, algunos tan excepcionales que no se encuentran en ningún otro lugar.

Armas

Alabarda hirurgur. Esta particular alabarda fabricada y utilizada por los soldados hirurgures del norte tiene un filo ancho y alargado que termina en una punta más afilada de lo normal, como la de una lanza. Se trata de un arma versátil que se usa principalmente para cortar, pero cuya parte superior puede utilizarse como una lanza larga para clavar o empujar, muy útil cuando se trata de defender una posición. Cuando utilizas su propiedad de alcance para combatir, puedes causar daño perforante en lugar de cortante.

Arco mecánico gnomo. Los más hábiles artesanos gnomos de Samundra fabrican estos arcos metálicos que integran un pequeño pero preciso sistema de cuerdas y ruedas mecánicas que impulsan el disparo. El arco mecánico requiere Fuerza 14 o más para poder utilizarse. Cuando se dispara a distancia normal, el daño del arma se considera 1d10 en vez del habitual.

Arpón pesado. Esta herramienta de pesca es utilizada para herir o matar grandes peces o ballenas, aunque su tamaño permite utilizarlo también como una lanza improvisada a dos manos. Atado al portador mediante una cuerda o cable, permite atrapar a su víctima y arrastrarla hacia él.

Como acción adicional, el lanzador puede atraer a la criatura impactada. Cuando una criatura Grande o más pequeña es impactada por un arpón pesado, debe superar un enfrentamiento de Fuerza contra el lanzador para no ser empujada 20 pies hacia él. El arpón no tiene ningún efecto sobre criaturas incorpóreas, criaturas Enormes o mayores o aquellas que no hayan sufrido daño por el impacto del arma. Una criatura arponeada se mueve a la mitad de su movimiento y no puede correr. Puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 10 y liberarse a sí misma o a otra criatura que esté al alcance. Infligir 5 puntos de daño cortante a la cuerda del arpón (CA 10) también libera a la criatura sin dañarla y acaba con el efecto.

Cuchillo náutico. Muy extendido entre los marineros de la región, estos cuchillos artesanales de hoja ancha y curva están diseñados para cortar cuerdas y otros materiales ligeros con facilidad. Su mango suele ser de madera y tradicionalmente se decora con formas marinas, como sirenas, tortugas o peces. Cuando se utiliza un cuchillo náutico para cortar cuerdas, telarañas o similar, causa 2d4 puntos de daño cortante en lugar de su daño habitual.

Garras de gato. Esta arma típica de los monjes de Yugerten está formada por un guante metálico equipado con cuchillas curvadas en forma de garra al final de cada uno de los dedos. Son conocidas como «garras de gato» por su parecido y permiten realizar cortes en puntos vitales del enemigo además de facilitar el agarrarse y trepar a los árboles o las paredes de roca. Se consideran armas de monje y, si se equipa una en cada mano, se tiene ventaja en las tiradas para trepar.

Mangual ardiente. Este gran mangual es el favorito de los leales a la Hegemonía de Hierro, pues representa el arma blandida por su dios así como el fuego de la industria que asegura su gobierno. La cabeza del mangual ardiente contiene un depósito donde acumular hasta 1 lb de combustible, carbón generalmente, que, una vez prendido, arderá durante 5 minutos. Mientras el combustible arda, el mangual ardiente contará como una antorcha e infligirá 1d4 puntos de daño por fuego adicionales.

Armaduras

Brigantina azurita. Diseñada para obtener protección durante el combate naval, donde las cuchilladas y apuñalamientos son frecuentes, sin tener molestias excesivas para moverse. Son chalecos largos hasta las rodillas, de tela fuerte o cuero, con hojas de acero clavadas cubriendo los puntos más vulnerables para desviar las hojas de los cuchillos y espadas. Mientras la llevas puesta, cualquier golpe crítico que se haga contra ti con daño cortante no mágico se convierte en un golpe normal.

Cota de mallas bendita. Mediante rituales y óleos sagrados en honor a una deidad, un clérigo experto transforma una cota de mallas en una protección bendita que inspira valor a los fieles. Decorada con símbolos divinos cuidadosamente grabados por los sacerdotes, esta armadura es muy frecuente entre los soldados de Arather, aunque puede bendecirse en nombre de otras deidades. Cuando el portador viste una cota de mallas bendita por una deidad a la que adora, le otorga ventaja a las tiradas de salvación para evitar ser asustado.

Pieles invernales. Esta armadura tradicional de los clanes hirurgur que habitan las montañas del norte está fabricada con pelaje de lobo invernal. El pelo blanco de estas criaturas monstruosas protege a su portador del frío gélido, pues aún mantiene parte de las capacidades sobrenaturales de la bestia. Mientras la portes, puedes tolerar temperaturas de hasta -100 grados Fahrenheit. Además, una vez por descanso breve puedes usar tu reacción para obtener resistencia al daño por frío hasta tu próximo turno.

Equipo de aventuras

Cristal mida de truco mágico. Este colgante está formado por una pequeña lámina de xion atada a una cadena para poder colgarse al cuello. En su interior un mago ha grabado un pequeño patrón mágico que permite lanzar un truco cuando se pronuncia la palabra de mando. El cristal contiene un único truco de la lista de hechicero o mago, que no puede cambiarse de ninguna manera y que puede lanzarse una vez antes de que se descargue.

Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 4 horas expuesto a la luz del sol o 12 horas a una luz artificial intensa para volver a estar cargado.

Disruptor de flujo arcano mida. Fabricado por la Escuela de Arcanomantes Imperiales de Kiro, este dispositivo consiste en un condensador eléctrico de xion y una vara de acero inscrita mágicamente conectados mediante cables. Al activar un pulsador, la vara lanza un pulso que distorsiona los flujos mágicos del objetivo, anulando sus efectos. Este objeto contiene una única carga del conjuro *Disipar magia*, que el portador puede lanzar presionando el pulsador y apuntando a una criatura, objeto o efecto mágico hasta a 120 pies. La prueba de característica se realiza considerando que el objeto posee un bonificador de +3.

| Objeto | Coste | Peso |
|--------------------------------|---------|------|
| Cristal mida de truco mágico | 100 po | - |
| Disruptor de flujo arcano mida | 800 po | 6 lb |
| Extraña estatuilla marina | 50 po | 2 lb |
| Sistema de escalada automático | 75 po | 5 lb |
| Tablillas de Arather | 600 po | 3 lb |
| Túnica mida de simpatía | 1100 po | 4 lb |

Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 6 horas expuesto a la luz del sol o 18 horas a una luz artificial intensa para volver a estar cargado.

Extraña estatuilla marina. Cada cierto tiempo aparecen en las playas del litoral estas grotescas estatuillas fabricadas con coral y algas endurecidas. Representan, de un modo un tanto perturbador, criaturas de las profundidades con aspecto deforme y difícil de imaginar. Según cuentan, son enviadas por los pueblos de las profundidades, como los sajuaguines, a las gentes de la costa como símbolo de paz. Aunque su finalidad no está clara, son muy valoradas por los marineros de la región, pues cuentan que portar una de estas estatuillas garantiza la amistad de las criaturas del mar, que no dudarán en rescatarte si te estás ahogando.

Sistema de escalada automático. Muy popular entre pícaros y ladrones de Azur, este ingenioso mecanismo de engranajes y tensores puede engancharse a un arnés o ropa reforzada para subir a través de una cuerda con poco esfuerzo y de manera rápida. De igual manera, cuando el sistema se engancha a la cuerda o cable, puede fijarse la posición para evitar que el usuario caiga. Otorga ventaja a las tiradas de trepar siempre que pueda utilizarse para subir o bajar por una cuerda o similar. Después de cada uso, hay un 5 % de posibilidades de que se rompa y quede inservible, salvo que la utilice alguien que tenga competencia con herramientas de ladrón.

Tablillas de Arather (símbolo sagrado). Estas pequeñas tablillas de metal forjado, bendecidas por los altos cargos de la Iglesia de Arather, son una réplica de aquellas encontradas por Ulroënce durante la fundación de la Hegemonía de Hierro. Contienen la sabiduría entregada por Arather a su profetisa, normalmente en lenguaje común, aunque en ocasiones se mantienen en la lengua original de los Peregrinos. Además de poder utilizarse como símbolo sagrado por clérigos o paladines de Arather, otorga ventaja en las tiradas de Religión relacionadas con el dios. Además, incrementa en uno el número de conjuros de clérigo o paladín que el portador puede preparar.

Túnica mida de simpatía. Los costureros mida han aprendido a grabar pequeños encantamientos en sus túnicas para proteger a sus diplomáticos y facilitar su tarea. Las túnicas de simpatía son muy codiciadas por embajadores y negociadores de todo tipo, pues permite al usuario protegerse de posibles repercusiones a sus actos en las condiciones más complicadas. Cuando el portador apela a su naturaleza pacífica y muestra los hermosos patrones coloridos de la túnica, activa su poder durante 10 minutos. A partir de entonces, cualquier criatura que elija al portador como objetivo de un ataque o un conjuro dañino debe hacer primero una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. Este conjuro no protege al portador de un efecto de área, como la explosión de una bola de fuego. Si el portador o alguno de sus aliados hace una tirada de ataque o lanza un conjuro que afecta a una criatura enemiga, este efecto termina. Una vez utilizado, su poder no puede volver a utilizarse hasta pasado un descanso breve.

ARENA DE KHRYSARLION

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Esta arena de color negruzco y que parece estar formada por una sustancia metálica se encuentra muy de vez en cuando en algunas playas o excavaciones del litoral azurita, siempre cerca de antiguas ruinas khrysarlion, y lograr extraer al menos una libra de ella requiere un laborioso proceso de separación de la arena o tierra mundana. Es conocida como «arena de Khrysarlion» o, más

EL MISTERIO DE LOS KHRYSARLION

Uno de los principales misterios que se presenta en estas páginas es la existencia de las ruinas de Khrysarlion, al parecer, un pueblo capaz de hacer grandes maravillas que convivió con los Peregrinos pero que, al igual que ellos, terminó por desaparecer. Si deseas conocer más sobre ellos, el misterio de los khrysarlion se desvela a lo largo de la campaña de juego **La Conjura del Renacer**.

comúnmente, como «khrysarlita» y su valor es extraordinario debido a sus capacidades psicorreactivas.

Sin que se conozca el porqué, esta arena posee un reflejo en el mundo psiónico que permite a aquellos con capacidades psiónicas enlazarse con ella, moverla con la mente e incluso darle forma con solo un pensamiento. Aunque se sabe poco sobre su funcionamiento, los psiónicos son capaces de grabar patrones mentales en pequeñas cantidades de arena, de al menos una libra, y hacer que esta adopte la forma de un objeto mundano. Así, con el poder de un pensamiento, un montón de khrysarlita puede unirse hasta formar una espada tan dura como el acero en apenas un segundo. Aquellos que han conseguido khrysarlita suelen llevarla en pequeños frascos atados al cinturón o el morral, donde pasa desapercibida hasta que, utilizando sus capacidades mentales, la hacen salir por el aire y formar un cuchillo en su mano con el que asestar un golpe inesperado.

Quienes logran utilizarla le sacan un gran beneficio como mercenarios y asesinos capaces de colar armas en cualquier lugar seguro o mediante usos más creativos.

Sintonización psiónica. La arena de khrysarlita necesita sintonizarse mediante un vínculo psiónico con una criatura antes de que se puedan utilizar sus propiedades extraordinarias. Este vínculo se conoce como «sintonización», al igual que ocurre con los objetos mágicos, con la diferencia de que solamente una criatura con capacidades psiónicas puede hacerlo. Sin sintonizar, la arena de khrysarlita es solamente una arena negruzca con ligero olor metálico.

Sintonizarse con una libra de arena de khrysarlita requiere dedicar un descanso breve a centrarse solamente en ese objeto mientras se está en contacto físico con él. Centrarse de este modo se puede traducir en meditar mientras se da forma a la arena utilizando únicamente la mente. Si se interrumpe el descanso, el intento de sintonización falla. Si no, al final del descanso breve la criatura ha implantado un patrón (el que desee) en la arena, que puede activar y desactivar a voluntad. Este patrón es permanente hasta que vuelva a realizarse una nueva sintonización.

Una libra de arena solo se puede sintonizar con una criatura a la vez, y esta no puede estar sintonizada con más libras que su bonificador de Sabiduría (mínimo 1). Una libra de arena solo puede tener un único patrón implantado a la vez. Una criatura deja de estar sintonizada con la arena si deja de cumplir los requisitos para la sintonización, si la arena ha estado a más de 100 pies de distancia durante al menos 24 horas, si la criatura muere o si otra criatura se sintoniza con ella. También se puede acabar con la sintonización voluntariamente dedicando otro descanso breve a centrarse en el objeto.

Mover la arena de khrysarlita. Utilizando su capacidad psiónica, una criatura que haya sintonizado una libra de arena de khrysarlita puede moverla por el aire, en forma de nube de arena, gastando su acción adicional y hasta un máximo de 30 pies por turno, siempre que esta aún no haya tomado la forma de su patrón. Esto no puede utilizarse para atacar o causar daño, pero si el patrón de la arena es un arma, sirve para sacarla rápidamente

de su lugar y equiparse con ella en una mano libre. De igual manera, esta acción puede utilizarse para formar una armadura de khrysarilita si el portador ha sintonizado arena con ese patrón.

Armas de khrysarilita. Un arma fabricada con khrysarilita tiene las mismas estadísticas que una ordinaria. Si esta se rompe, se deshace en arena y la criatura vinculada a ella puede volver a darle forma de la manera normal. Se necesitan 2 libras de arena fusionadas para crear armas con el descriptor «pesada». No se pueden crear armas que utilicen munición, pero sí arrojadizas.

Armaduras de khrysarilita. Una armadura de khrysarilita tiene las mismas estadísticas que una ordinaria, incluyendo el requerimiento de Fuerza y el uso de competencias. Se necesita 1 libra de arena para crear una armadura ligera o un escudo, 2 libras para una intermedia y 3 para una pesada.

Otros objetos de khrysarilita. También puede utilizarse la arena para crear otros objetos, como una cuerda, una palanca o una llave. Sin embargo, su diseño no puede tener partes móviles o excesivamente detalladas. La cantidad de libras de arena necesarias queda a discreción del director de juego.

BARCOS Y OTRAS EMBARCACIONES

En este apartado se muestran unas sencillas reglas para representar viajes en embarcaciones y combates entre barcos. Salvo las excepciones descritas a continuación, los barcos siguen las mismas normas que cualquier personaje o criatura, por lo que cada embarcación cuenta con sus propias estadísticas.

Estadísticas

Los barcos y demás tipos de vehículos cuentan con tres partes diferenciadas. Por un lado, está el casco, que es su estructura básica. Por otro lado, se encuentra el método de propulsión, que en la mayoría de los casos es el velamen, pero en Voldor también se pueden encontrar otros métodos de desplazar el vehículo. Por último, el armamento, que engloba las herramientas ofensivas. Al igual que ocurre con las criaturas del bestiario y los personajes, cada embarcación puede contar con habilidades especiales y acciones propias, cuyas reglas prevalecen sobre las reglas normales.

CASCO

El casco de la embarcación es su almacén, su base. De él depende el aguante del barco, su capacidad de navegar, su capacidad de carga, etcétera. Las características reflejadas en el casco son las siguientes:

Clase de Armadura. Indica la dificultad de causar daños a la embarcación. La forma, el grosor o los refuerzos que se colocan en el casco aumentan este valor, de manera que embarcaciones muy blindadas tienen una mayor Clase de Armadura que embarcaciones más ligeras.

Puntos de golpe. Los puntos de golpe representan la capacidad de la estructura de la embarcación de aguantar el daño sufrido. Cada barco cuenta con un máximo de puntos de golpe, su estado óptimo, que depende del tamaño y los materiales con los que se ha fabricado el casco. En la siguiente tabla se muestran unas directrices de ejemplo de los puntos de golpe que puede tener un vehículo.

| | Grande | Enorme | Gargantuesco |
|--------------------|--------------|---------------|---------------|
| Madera | 1d6×10 (40) | 2d6×10 (80) | 4d6×10 (160) |
| Madera calafateada | 1d8×10 (50) | 2d8×10 (100) | 4d8×10 (200) |
| Madera y metal | 1d10×10 (60) | 2d10×10 (120) | 4d10×10 (240) |

Cuando una embarcación pierde todos sus puntos de golpe, se considera que queda fuera de combate, llena de boquetes, y deja de poder moverse o virar. Cuando empieza su turno con 0 puntos de golpe, debe hacer una tirada de salvación especial, que recibe el nombre de tirada de salvación contra hundimiento, para determinar si la tripulación es capaz de salvar la embarcación o se precipita al fondo del mar. Tira 1d20:

si el resultado es 10 o mayor, tienes éxito. Si no, fallas. Cada éxito o fallo no tienen efecto por sí mismos, sino que, con el tercer éxito, el barco queda estable y, con el tercer fallo, el barco se parte y se hunde. Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos; lleva un registro de ambos hasta que obtengas tres de cualquier tipo.

Un barco que sufre daño estando fuera de combate se considera que tiene un fallo en una tirada de salvación contra hundimiento. Si el daño es de un golpe crítico, se considera dos fallos.

Velocidad a remo. Muestra cuánto se mueve la embarcación cuando no se emplea ningún otro método de propulsión y la tripulación debe emplear remos para avanzar. La velocidad viene indicada en el número de millas que se recorren en un día y en una hora, así como los pies recorridos en un asalto.

Tripulación. Indica cuántas personas forman parte de la tripulación de la embarcación.

Capacidad de carga. Mide cuántas mercancías pueden cargarse a bordo de la embarcación y cuánta gente puede transportar en sus camarotes sin que se reduzca su capacidad de navegación.

Inmunidades a daño y estados. Un vehículo puede ser resistente o inmune a diferentes tipos de daño y estados.

SISTEMA DE PROPULSIÓN

El sistema de propulsión engloba todos los aparejos que sirven para que el barco avance, desde los mástiles y velas de una carabela hasta un motor de vapor alimentado por xion en un acorazado de Hirior. Al igual que el casco, cuenta con diferentes características:

Clase de Armadura. Indica la dificultad de causar daños a la estructura.

Puntos de golpe. Los puntos de golpe representan la capacidad de la estructura de aguantar el daño sufrido. Cuando sus puntos de golpe llegan a 0, este método de propulsión no puede emplearse más.

Velocidad. Muestra cuánto se mueve la embarcación cuando se emplea el sistema de propulsión. La velocidad viene indicada en el número de millas que se recorren en un día y en una hora, así como los pies recorridos en un asalto.

ARMAMENTO

Muchas embarcaciones cuentan con armas con las que poder atacar o defenderse cuando sea necesario. Puede referirse a armas concretas o a agrupaciones de varias armas que disparan en batería hacia el mismo objetivo.

Clase de Armadura. Indica la dificultad de causar daños a la máquina de guerra. Varía según lo protegida que se encuentre el arma. Unas directrices son:

- Desprotegido (CA 13): Armas colocadas en cubierta, sin ningún tipo de resguardo ni protección a su alrededor.
- Resguardado (CA 15): Máquinas de guerra protegidas con escudos, situadas en castillos de popa o que disparan a través de aspilleras en cubierta.
- Bajo la cubierta (CA 17): Aquellas armas que se disparan desde bodegas o pisos situados debajo de cubierta, disparando a través de aspilleras o portillos.

Puntos de golpe. Los puntos de golpe representan la capacidad del arma de aguantar el daño sufrido. Cuando sus puntos de golpe llegan a 0, esta arma no puede emplearse más.

Ataque. Marca el bonificador para impactar, el daño que causa y el alcance del arma o las armas agrupadas.

Sección de tiro. No todas las armas pueden dispararse en todas las direcciones, bien porque están fijadas en una posición o porque tarda mucho en girar la máquina, mientras que otras pueden dispararse en cualquier dirección. Para ello, se considera que cada embarcación cuenta con cuatro zonas de disparo: a babor, a estribor, a popa y a proa.

Sistema de combate con embarcaciones

INICIO DE COMBATE

Aunque es posible que dos o más embarcaciones se dirijan directas al combate, existen situaciones en las que uno de los bandos tratará de obtener ventaja posicional sobre el otro o tratar de pillarlo por sorpresa.

Si se realiza un intento de emboscar o sorprender al rival, el capitán del barco deberá tener éxito en una prueba de Sigilo contra la Percepción pasiva del vigía de la embarcación enemiga. Si ambos bandos tratan de pivotar, puede realizarse una prueba de Sabiduría entre ambos capitanes para ver quién obtiene ventaja. El vencedor de dichas pruebas elige por qué dirección se acerca a su enemigo, pudiendo beneficiarse de atacar desde el lado menos protegido del rival.

TURNO DE COMBATE

Cada embarcación cuenta con una iniciativa, resultante de la tirada de 1d20 y el bonificador de Destreza de su capitán. En su turno, un barco puede moverse tantos pies como la velocidad de uno de sus métodos de propulsión o su casco, realizando un único giro de hasta 90 grados en cualquier punto del desplazamiento.

Si cuenta con la tripulación necesaria, puede disparar todas y cada una de sus armas en cualquier momento del desplazamiento. Si ha perdido la mitad o más de su tripulación, debe elegir entre disparar la mitad de sus armas con normalidad o disparar todas con desventaja. Cada embarcación puede realizar una única acción adicional durante su turno.

DAÑOS Y RECUPERACIÓN

¡Fuego! Cualquier embarcación que sufra daño y pierda puntos de golpe por daño por fuego pasa a considerarse en llamas. Un barco en llamas sufre, por turno, 1d10 puntos de daño en el casco y en cada método de propulsión con el que cuente. Durante el turno, el capitán u otro personaje puede, como acción adicional, hacer una prueba de Sabiduría CD 12 para apagar el fuego. En caso de éxito, deja de considerarse en llamas.

Armas insuficientes. Algunas armas no son efectivas contra las enormes embarcaciones, que ignoran el impacto de las flechas o los cortes realizados con espadas en su casco. Por ello, ignoran todos los impactos que causen un daño igual o menor a su umbral de daño. Este valor depende del tamaño de la embarcación, aunque puede haber excepciones que se indican como habilidad especial.

- Embarcaciones Grandes: 5 puntos de daño
- Embarcaciones Enormes: 10 puntos de daño
- Embarcaciones Gargantuescas: 15 puntos de daño

Reparaciones y arreglos. El capitán u otro personaje puede, una vez al día, llevar a cabo una tirada de reparaciones, consistente en una prueba de Sabiduría CD 12. Si tiene éxito, recupera 1d6×10 puntos de golpe, que deben repartirse entre el casco y las diferentes partes de la embarcación. Si permanece una semana al completo sin entrar en combate y con su tripulación ocupada en los arreglos, recupera todos sus puntos de golpe.

Ejemplos de embarcaciones

JUNCO DE KIRO

Embarcación Gargantuesca (120 por 25 pies)

Estas esbeltas embarcaciones mida son las favoritas de los comerciantes de la prefectura de Kiro para recorrer los ríos y adentrarse en la costa para intercambiar mercancías con los viajeros de la ruta de Azur. Cuentan con un casco de madera de las selvas del Imperio Mida, con una popa corta y sin quilla, y sus grandes velas están unidas por juncos, que le dan estabilidad a toda la estructura.

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 5d6×10 (200)

Velocidad a remo: 20 pies por asalto, 0,5 millas por hora, 12 millas por día

Tripulación: 18 tripulantes

Capacidad de carga: 260 toneladas o 180 pasajeros

Inmunidad al daño: Necrótico y psíquico

Inmunidades a estados: Cegado, encantado, exhausto, asustado, incapacitado, paralizado, petrificado, envenenado, derribado, aturdido e inconsciente

Sistema de propulsión: Velas en dos mástiles

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 80

Velocidad: 60 pies por asalto, 3 millas por hora, 75 millas por día

Dependiente del viento: Aumenta un 50 % su velocidad si cuenta con viento a favor y la reduce un 50 % si tiene el viento en contra.

Telas y cuerda: Este sistema de propulsión es vulnerable al daño por fuego.

Armamento: Escorpión (2)

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 30 cada una

Ataque: *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 2d10 puntos de daño perforante.

Sección de tiro: Cualquiera

NAVÍO DE LA HEGEMONÍA DE HIERRO

Embarcación Gargantuesca (100 por 20 pies)

De aspecto pesado y cubierto de placas de hierro a lo largo de su cubierta, estos grandes navíos causan terror entre incursores y piratas de cualquier raza y nación. Sus enormes velas cuadradas muestran el emblema de la Hegemonía de Hierro y en su cubierta humean calderos llenos de madera y brea, creando columnas de humo negro que advierten a todos de su presencia a decenas de millas de distancia.

Clase de Armadura: 16

Puntos de golpe: 4d10×10 (240)

Velocidad a remo: 10 pies por asalto, 0,2 millas por hora, 5 millas por día

Tripulación: 24 tripulantes

Capacidad de carga: 120 toneladas o 100 pasajeros

Inmunidad al daño: Necrótico y psíquico

Inmunidades a estados: Cegado, encantado, exhausto, asustado, incapacitado, paralizado, petrificado, envenenado, derribado, aturdido e inconsciente

Sistema de propulsión: Velamen de tres mástiles

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 120

Velocidad: 50 pies por asalto, 2 millas por hora, 50 millas por día

Dependiente del viento: Aumenta un 50 % su velocidad si cuenta con viento a favor y la reduce un 50 % si tiene el viento en contra.

Telas y cuerda: Este sistema de propulsión es vulnerable al daño por fuego.

Armamento: Balista (4)

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 40 cada una

Ataque: *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 3d10 puntos de daño perforante.

Sección de tiro: Cualquiera.

Armamento: Aliento ígneo de Arather

Clase de Armadura: 17

Puntos de golpe: 50

Ataque: *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, alcance 25/100 pies, un objetivo. *Impacto:* 6d6 puntos de daño de fuego.

Sección de tiro: A proa.

ARQUETIPOS REGIONALES

Origen sortilego: linaje psiónico

Gracias a tu talento innato para la psiónica, quizás fruto de una mutación afortunada o de una herencia de sangre, eres capaz de ver los hilos mágicos que forman la realidad y manipularlos con la fuerza de tus pensamientos. A través del autoaprendizaje y la experiencia, estos psiónicos tan peculiares explotan su talento innato para tejer conjuros y manipular las energías mágicas mediante pura fuerza de voluntad, llegando a crear una peculiar mezcla de poderes que causan daños devastadores entre sus enemigos.

TELEPATÍA

En el nivel 1, obtienes telepatía en un radio igual a tu bonificador por competencia multiplicado por 20 pies. No es necesario que compartas un idioma con tu objetivo para comunicarte con él de este modo, pero debe ser capaz de entender al menos un idioma. Una criatura sin telepatía puede recibir y responder a los mensajes telepáticos, pero no puede ni iniciar ni terminar una conversación telepática. No necesitas ver a la criatura contactada y puedes terminar el contacto en cualquier momento. El contacto se rompe en cuanto el objetivo deja de estar dentro del alcance o si contactas con otra criatura diferente. Tu telepatía no funciona dentro del área del conjuro *Campo antimagia* o en cualquier otro lugar donde no funcione la magia.

ASALTO MENTAL

Conforme aprendes a alterar los hilos mágicos de la realidad, también eres capaz de alterar su esencia para dañar a tus enemigos. A partir del nivel 1, obtienes el asalto mental como un ataque natural a distancia, de alcance 60 pies, que puedes utilizar mientras estés consciente y veas a tu objetivo. Este ataque se considera un ataque de conjuro a distancia que ignora coberturas físicas (aunque sigues teniendo que ver al objetivo). Si impactas, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño psíquico.

Además, cuando impactes a una criatura con tu asalto mental, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño adicional al objetivo. El daño adicional es 1d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1 más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8.

Este ataque no causa daño a criaturas inmunes al estado hechizado.

METAMAGIA: CONJURO PSIÓNICO

A partir del nivel 6, eres capaz de modificar la esencia de tus conjuros para hacerlos más letales imbuyendo su esencia con tu poder psiónico. Consigues una nueva opción metamágica, el conjuro psiónico, como si fuese una más de la lista de opciones que posees.

Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a hacer tiradas de salvación, puedes alterar su mente para bloquear su capacidad de reacción. Para hacerlo, gasta 2 puntos de sortilegio para cambiar la característica a utilizar en su tirada de salvación contra el conjuro por Sabiduría. Esto afecta a todas las criaturas que deban tirar contra el conjuro. Las criaturas inmunes al estado hechizado no se ven afectadas por este poder y realizan la tirada de salvación con normalidad.

ESCUDO PSI

En el nivel 14, consigues la capacidad de generar un escudo protector a tu alrededor combinando la magia y tus poderes mentales. Mientras estés consciente y puedas ver a tu atacante, se te considera resistente al daño contundente, cortante y perforante que no sea mágico.

CUERPO PSI

A partir del nivel 18, la energía psiónica de tu mente se ha fusionado con la energía vital que forma tu cuerpo físico formando un único ente controlado por tus pensamientos. Como acción, puedes gastar 5 puntos de sortilegio para recurrir a este poder y obtener de este modo inmunidad a todo el daño hasta el final de tu próximo turno. Además, puedes recuperar puntos de golpe como si acabases de realizar un descanso breve, siempre y cuando te queden dados de golpe.

Dominio divino: dominio del océano

El dominio del océano pertenece a aquellas deidades que representan, de una manera u otra, poder sobre los mares y las profundidades marinas, así como sobre las criaturas que los moran. Puede representar facetas particulares de las deidades de la naturaleza o entidades específicas de los mares, aunque también puede ser una deidad soberana para aquellas razas que viven bajo el agua o en islas apartadas. Sus clérigos pueden dominar sus corrientes, recorrer sus profundidades e incluso controlar a los animales que viven allí y que son pequeños vasallos de su deidad.

CONJUROS DEL DOMINIO DEL OCÉANO

| Nivel de clérigo | Conjuros |
|------------------|--|
| 1 | Crear o destruir agua, Hablar con los animales |
| 3 | Ráfaga de viento, Animal mensajero |
| 5 | Caminar por el agua, Respirar agua |
| 7 | Controlar las aguas, Dominar bestia |
| 9 | Sacralizar, Comunión con la naturaleza |



AKAZ GARRAZUR

HECHO A LA MAR

Cuando eliges este dominio en el nivel 1, obtienes competencia con armas marciales. También obtienes competencia con vehículos acuáticos.

BENDICIÓN DE LOS OCÉANOS

Tienes una velocidad nadando igual a tu bonificador por competencia multiplicado por 10 pies. También puedes aguantar la respiración tantas horas como tu nivel de clérigo.

CANALIZAR DIVINIDAD: CONJURAR A LA NIEBLA

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para evocar las nieblas marinas del plano elemental de tu deidad. Como acción, sacas tu símbolo sagrado y creas una esfera de niebla de 30 pies a tu alrededor. La esfera se extiende en las esquinas y su área está muy resguardada.

Además, todo el daño por fuego se reduce a la mitad en su interior.

CANALIZAR DIVINIDAD:

ABRAZO DEL AHOGADO

A partir del nivel 6, puedes usar *Canalizar divinidad* para anegar los pulmones de tus enemigos y provocarles un ahogamiento inmediato. Como acción, eliges una criatura como objetivo que esté en tu línea de visión y esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, el objetivo se considera apresado y no puede hablar. Además, al principio de cada uno de sus turnos recibe 7 (2d6) puntos de daño contundente y puede realizar una nueva tirada de salvación para terminar los efectos. Este rasgo no afecta a criaturas que puedan respirar bajo el agua o que no necesiten respirar.

GOPE CERTERO

Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, infliges 1d8 puntos de daño por frío adicionales. Cuando alcances el nivel 14, el daño aumenta a 2d8.

INVOCAR AL KRAKEN

En el nivel 17, obtienes la capacidad de invocar, al menos parcialmente, al avatar de tu deidad en forma del legendario kraken (o una bestia marina similar). Este poder requiere que estés a 30 pies o menos de una masa de agua de al menos el tamaño de un río o un lago pequeño. Del agua emergen los tentáculos de la bestia dispuestos a acabar con tus enemigos, atacando a todas las criaturas objetivo que desees siempre que estén a 30 pies o menos de la superficie de agua y hasta un máximo de 10 criaturas.

Cada tentáculo realiza un único ataque utilizando tu modificador de ataque con conjuros. Si impactan, causan 20 (3d6+10) puntos de daño contundente, el objetivo queda agarrado y es sumergido en la masa de agua. Al principio de cada uno de sus turnos, las criaturas apresadas pueden intentar escapar superando una prueba de Fuerza CD 18. Aquellas criaturas que fallen su tercera tirada para escapar son arrastradas por el kraken al fondo del mar y se pierden para siempre en las profundidades.

TRASFONDOS REGIONALES

Servidor de la Hegemonía de Hierro

En muchos territorios de La Garra, especialmente en aquellos gobernados por la Hegemonía de Hierro o por señores afines a ella, los jóvenes son educados en el servicio al país y a Arather como rito de paso para ser considerados adultos. Durante este periodo se les conoce como «servidores de la Hegemonía» y desempeñan roles de lo más variado a las órdenes de sus superiores: desde escudero o recluta del ejército hasta aprendiz de herrero en las forjas enanas, pasando por acólito en un templo o en una universidad.

Competencia con habilidades: Historia, Religión

Competencia con herramientas: Herramientas de artesano (herrero)

Idiomas: Enano

Equipo: Herramientas de herrero, un amuleto de hierro forjado de Arather, una cadena de 10 pies, un set de ropas de viaje y un saco que contiene 15 po.

RASGO: OTRO ESLABÓN DE LA CADENA

Tus años de servidumbre en la Hegemonía te han granjeado un buen número de amistades y cierto renombre entre los miembros de la Hegemonía u otros devotos de Arather. Allí donde vayas puedes encontrarte sacerdotes, nobles, herreros o sargentos de la Hegemonía en buenos términos con tu señor o sencillamente dispuestos a ayudar a un camarada en apuros. Lo mismo puede ocurrir en los templos de Arather, donde los siervos de la Hegemonía son vistos como abnegados fieles, dignos de ayuda y bendiciones.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Aquellos criados como servidores por la Hegemonía suelen ser personas con estudios, capaces de desempeñar una tarea y formar parte del gran engranaje que es la sociedad. La fe en Arather es un pilar básico de su carácter, aunque en ocasiones esto les provoca conflictos o problemas sociales con otras culturas o incluso con sus propios señores.

| 1d8 | Rasgo de personalidad |
|-----|---|
| 1 | No exijo a los demás seguir las leyes de Arather, pero interiormente desprecio a quien no lo hace. |
| 2 | No temo mostrar mi fe a los demás y no cederé a esconderla por nada. |
| 3 | Aquellos que demuestran disciplina tienen asegurada mi simpatía. |
| 4 | He visto cometer atrocidades en nombre de la ley y considero que esta debe ser flexible y mesurada. |
| 5 | Mis armas son un espejo de mi alma, por eso siempre cambio su decoración y les impongo mi estilo. |
| 6 | Antes de dormir, siempre reflexiono sobre algún pasaje de las tablillas de Ulroënce. A poder ser, en voz alta y con mis compañeros. |
| 7 | Desconfío de quien hace alarde de su fe. Aquellos que más levantan la voz suelen ser los que peores pecados guardan. |
| 8 | La roca, el ladrillo y el metal forman mi hogar. Los espacios salvajes me perturban. |

| 1d6 | Ideal |
|-----|--|
| 1 | Poder. Es mi obligación ascender y liderar a mis semejantes (legal). |
| 2 | Superación. La vida es proponerse desafíos y superarlos para ser cada día mejor (neutral). |
| 3 | Prosperidad. Los descubrimientos, la invención y la investigación son los engranajes que llevan al mundo hacia un futuro mejor (bueno). |
| 4 | Conquista. La gloria y el orgullo de la Hegemonía y del pueblo del río debe expandirse sobre otros pueblos, pues así lo quiere Arather (maligno). |
| 5 | Justicia. Las leyes emanan de la sabiduría de nuestro divino señor y la Hegemonía de Hierro, y son la única barrera ante el olvido eterno (legal). |
| 6 | Venganza. La justicia también implica dañar a aquellos que nos han dañado (cualquiera). |

| 1d6 | Vínculo |
|-----|--|
| 1 | Estoy investigando la historia antigua para conocer el origen de mi dios. |
| 2 | Es mi obligación expandir los dogmas sagrados a aquellos que los desconocen. |
| 3 | Debo evitar que los malvados acaben con vidas inocentes, incluso si son compatriotas míos. |
| 4 | Solo el fuego de la vida me permitirá volver a casa fuerte y libre de impurezas. |
| 5 | He jurado ante el cuerpo en llamas de la Profetisa luchar hasta el fin por el pueblo del río y la Hegemonía de Hierro. |
| 6 | Debo dar caza a aquellos que robaron los secretos de la Hegemonía de Hierro. |

| 1d6 | Desventaja |
|-----|--|
| 1 | Algunos altos cargos de la Iglesia consideran hereje mi manera de entender la religión. |
| 2 | Pese a mi total devoción, los demás ponen en duda mi fe por mi origen extranjero. |
| 3 | Durante mi época como servidor me gané la profunda enemistad de los rivales de mi señor. |
| 4 | Llevo conmigo las marcas físicas de mis pecados. |
| 5 | Presenciar pecados o herejías hace que me hierva la sangre y puedo perder el control. |
| 6 | Aún debo lealtad a un señor que puede reclamar mis servicios en cualquier momento. |

Pirata

En prácticamente todas las regiones costeras de Voldor la piratería está presente de una manera u otra, y tú te has dedicado a ella como forma de ganarte la vida. Puede que te vieses obligado a ello para sobrevivir o que no hayas conocido otra vida, pero también puedes haberte dedicado por ansias de libertad o incluso por pura malicia. Como fuere,

has pasado los últimos años navegando los mares como parte de una tripulación pirata, asaltando y emboscando a los más ricos comerciantes y luchando contra las patrullas de los ejércitos que tratan de defenderlos. Tal vez mantengas contactos con tus antiguos compañeros o hayas decidido abandonar esa vida completamente en busca de algo mejor.

Competencia con habilidades: Supervivencia, Intimidar

Competencia con herramientas: Vehículos (acuáticos)

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un aparejo de poleas, una jarra de metal, un set de ropas de viaje y un saco que contiene 10 po.

RASGO: HERMANDAD PIRATA

Aunque suelen ser personas imprevisibles y desaparegadas, los piratas tienen un curioso sentido de la hermandad con otros piratas, con los que mantienen ciertas lealtades y normas destinadas a ayudarse entre ellos o, al menos, colaborar de manera similar a otros gremios criminales. En cualquier ciudad en la que estés, y dedicando el número de horas o días que el director de juego crea conveniente, puedes contactar con otros piratas o contrabandistas y, a cambio de un pago o favor, acceder al mercado negro, a información y rumores privilegiados o a lugares seguros donde esconderte de la ley.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Para poder desenvolverse en la crudeza del mar, los piratas son individuos muy capaces. Sus conocimientos de la vida marina y la navegación los convierten en personas valiosas allí donde el mar o los ríos tienen un papel fundamental. Pero no se puede ignorar que han permanecido largo tiempo apartados de la sociedad: muchos arrastran singularidades de su vida en alta mar en forma de desventaja, especialmente cuando interaccionan con culturas con unas leyes férreas.

| 1d8 | Rasgo de personalidad |
|-----|--|
| 1 | Mi aspecto desaliñado suele meterme en problemas con los guardias. |
| 2 | Puedo pasar horas observando el mar y los barcos que entran y salen de puerto. |
| 3 | Conozco todos los insultos de cada nación donde he estado. Nunca dejo de aprender nuevos. |
| 4 | Siempre estoy pendiente de conversaciones ajenas; nunca sabes cuándo vas a oír hablar sobre un tesoro enterrado. |
| 5 | Cuando tengo dudas sobre algo, dejo que sean los dados quienes decidan mi destino. |
| 6 | No confío en nadie a quien no he visto emborracharse y jugar a los dados. |
| 7 | No doy mucha importancia al dinero. El dinero va y viene, pero yo siempre salgo adelante. |
| 8 | Prefiero no dar mi nombre a desconocidos, pues he hecho demasiados enemigos en alta mar. |

| 1d6 | Ideal |
|-----|---|
| 1 | Absolución. He cumplido la pena por mis crímenes y ahora soy una persona nueva y diferente (bueno). |
| 2 | Riquezas. Aunque ya no estoy en alta mar, todo me sirve para enriquecerme (maligno). |
| 3 | Libertad. He nacido para ser libre y escapar del yugo de las naciones y sus estrictas leyes (caótico). |
| 4 | Fama. Ha llegado el momento de que mi nombre sea admirado y temido en todas las ciudades y puertos (neutral). |
| 5 | Tesoros. El mundo está lleno de fortunas de los antiguos esperando que alguien las encuentre (neutral). |
| 6 | Rebelión. Mi gente vive bajo el yugo de tiranos y déspotas y no descansaré hasta verlos derrotados (caótico). |

| 1d6 | Vínculo |
|-----|--|
| 1 | He logrado hacerme con el mapa de un tesoro y no descansaré hasta descifrarlo y obtener sus riquezas. |
| 2 | Necesito demostrarme que he dejado atrás mi oscuro pasado. |
| 3 | Atacaron mi navío y solo yo sobreviví. He jurado vengar a mis compañeros asesinados. |
| 4 | Descubriré quién esclavizó a mi familia y no descansaré hasta liberarla. |
| 5 | Para mí, la vida es correr aventuras y enfrentar nuevos desafíos. |
| 6 | He prometido no descansar hasta derrotar de una vez por todas a los despiadados gobernantes que han engañado a mi gente. |

| 1d6 | Desventaja |
|-----|--|
| 1 | Nunca se me ha dado bien cumplir las leyes. |
| 2 | Soy incapaz de callarme ante una injusticia o un abuso de poder. |
| 3 | Los guardias de las ciudades tienden a fijarse en mí allá donde voy. |
| 4 | No soy capaz de aceptar un no por respuesta. |
| 5 | Me aterra la posibilidad de volver a estar en una cárcel. |
| 6 | Me he acostumbrado a beber y necesito hacerlo casi continuamente. |

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. El Resurgir del Dragón Copyright 2017, Nosolorol S.L.; Authors Pedro J. Ramos, Juan Sixto, Pablo Sixto, Pedro Gil, Pablo Claudio Ganter & Josu Bermúdez.

El Espolón Copyright 2019, Nosolorol S.L.; Authors Juan Sixto, Pablo Claudio Ganter & Pablo Sixto.



EL ESPOLÓN

La península de El Espolón y sus tierras aledañas son una región de comercio y prosperidad como no existe otra en Voldor. Antaño escenario de encarnizados conflictos bélicos y heroicas conquistas, ahora cientos de barcos de todas las naciones recorren sus aguas transportando valiosos productos desde todas las esquinas de Voldor para venderlos en el gran mercado de Azur, colosal metrópolis comercial y reina del Marmarax.

Sin embargo, también es esta una tierra de peligros en la que acechan multitud de piratas que esperan hacerse con las mercancías ajenas, bestias asesinas, como dragones y gusanos púrpura, o sectas de locos adoradores de deidades de otros planos. También las viejas ruinas son protagonistas, pues a lo largo del litoral multitud de organizaciones pugnan por hacerse con sus secretos, persiguiendo los logros tecnológicos que sus predecesores dejaron atrás.

El Espolón es una guía de campaña para **El Resurgir del Dragón** que describe la península de Azur y sus regiones cercanas. En este libro encontrarás:

- Una detallada descripción de las gentes, facciones y ciudades que habitan la península y de su historia hasta la actualidad.
- Nuevas reglas de juego, que incluyen equipo, trasfondos, arquetipos y reglas de embarcaciones para tus aventuras en El Espolón.
- El trasfondo necesario para dirigir la campaña **La Conjura del Renacer**, ambientada en la región.

9,99 €

NOSOLOROL



www.nosolorol.com