

LAS LLANURAS DE SANANDA



EL RESURGIR DEL
DRAGÓN

JOSÉ ANTONIO GONZÁLEZ E IÑAKI RAYA BRAVO

NOSOLOROL





Nosolorol Ediciones
C/Ocaña, 32. 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

© 2020 Nosolorol Ediciones
Todos los derechos reservados. La reproducción de este libro, completa o en parte,
sin permiso escrito de Nosolorol Ediciones está expresamente prohibida.

LAS LLANURAS DE **SANANDA**

CRÉDITOS

Escrito por

**José Antonio González Padilla
e Iñaki Raya Bravo**

Dirección creativa

Pablo Claudio Ganter

Portada de

Loles Romero

Ilustraciones de

Jorge Carrero

Diseño por

Esther Sanz y Javier Charro

Mapas de

Esther Sanz

Maquetación por

Cecilia Jos Vielcazat

Corrección por

**Edén Claudio Ruiz e
Irene Morales García**

Revisión de

Juan Sixto

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	
BIENVENIDO A LAS LLANURAS	6
Qué encontrarás en este libro	7
CAPÍTULO UNO	
LAS LLANURAS DE SANANDA	8
CAPÍTULO DOS	
PUEBLOS DE SANANDA	10
Alunos	10
Luanos	11
Centauros	12
Elfos Banjora	13
Fórmigos de Sananda	14
Medianos	14
CAPÍTULO TRES	
HISTORIA DE LA REGIÓN	16
Historia de Sananda	16
Edad Antigua	16
El albor de los Peregrinos (0-975)	16
El céntit de los Peregrinos (976-3106)	17
El ocaso de los Peregrinos (3106-3975)	17
La era de las nuevas civilizaciones (3975-4673)	18
Actualidad (4673)	19
Cronología	20
CAPÍTULO CUATRO	
LUGARES DE SANANDA	22
Luania	22
Oredanes	23
Eskeftes	24
Antares	25
Aluiia	25
Biixemein	26
Ikrii	27
Miirmex	28
Mediopaso	29
Puerto Estrella	30
Fronda de Centauria	32
Bosquespino	33
Ruinas de Miilvemax	34
Cañada de las Fauces	34
Quebradas del Ojo	35
Muluc-Xul	36
Río Xenir	37
Campamento Espira	37
La Piedra del Uati	38
Rutas comerciales de Sananda	38
Los Veintinueve Escalones	39
Humedal de los Hunnen	39
CAPÍTULO CINCO	
RELIGIÓN EN SANANDA	40
La Gran Hueste Tormentosa	40
Cultos cívicos	41
Culto Eterno (Vorágine)	41
Los cantos de los uatis	41
Hilas	41
Dekaeler	42
La religión de los centauros	42
El Devorador	43
Otras religiones	43
CAPÍTULO SEIS	
VIDA EN SANANDA	44
Calendario	44
Clima	45
Fauna y flora	45
Comercio	45
Lenguas	46
Semillas de conflictos	46
Alunos	46
Luanos	47
Centauros	47
Fórmigos	47
Medianos	47
Puerto Estrella	47
CAPÍTULO SIETE	
OTRAS FACCIONES DE SANANDA	48
La Legión de la Rueda Dentada	48
El clan Ix-Ahau	49
Vajresht	50
Cytrawsealanthar	50
Mornafel	51
Emisarios	51

Las Máscaras de Acear.....	52
Orden de Bosquespino	52
Pacto de Cobre.....	52
Los Renegados de Khurhu	53
Gremios de comerciantes	53
Compañías de mercenarios.....	53
CAPÍTULO OCHO	
REGLAS ADICIONALES	54
Ambientación opcional	54
Razas alternativas	55
Humano alumno.....	55
Humano luano.....	55
Elfo Banjora menkarre	55
Nuevos trasfondos.....	55
Guardabosques.....	55
Guardián de la oscuridad	56
Nuevos arquetipos.....	57
Colegio de bardos: Colegio de la Naturaleza.....	57
Senda del bárbaro: senda de los mil cortes	58
Origen sortílego: linaje feérico	58
Dominio divino: dominio de la confusión	59
Dotes	59
Cazador avezado.....	59
Contrabandista	59
Jinete de la llanura	60
Objetos.....	60
Boleadoras	60
Katar	60
Kukri	60
Silbador alumno	60
Objetos mágicos	60
Amuleto feérico	60
Tatuaje de la orden de bosquespino	61
Artefactos mágicos de las llanuras	61
Luz de Acear, la espada maldita de Q'wonto	61
Anillo iridiscente de Tiidri	61
Amuleto de la vida eterna de Ahzek.....	61
CAPÍTULO NUEVE	
BESTIARIO	62
Cíclopes.....	62
Cíclope de las Quebradas del Ojo.....	62
Cíclope clérigo piel de hierro	62
de la Legión de la Rueda Dentada.....	63
Cíclope señor de la Legión de la Rueda Dentada.....	63
Criaturas de Bosquespino	63
Brote espinado	64
Espina.....	64
Verdehueso	64
Emisario de Mornafel	64
Gran Hueste Tormentosa	65
Cazador fantasmal	65
Guerrero de tormenta	65
Campeón de la Hueste	66
Kodane	66
Longeris	67
Perdición.....	67
Raptor	67
Saeta	68
Saurio marcado.....	68
Troll de las praderas	68
Vajresh	69
Abominación vajresh	69
Caballo hunnen	69
AVVENTURA	
UNA CARRETA EXTRAVIADA	70
Introducción.....	70
Trasfondo de la aventura	70
Resumen	70
Ganchos de la aventura	71
Planteamiento: Nuevo encargo	71
Desarrollo: La búsqueda de Mica	71
El campamento	71
El hoyo	72
Primer nivel	72
Segundo nivel	72
Tercer nivel	74
Vajra	76
Si no encuentran rastros de la carreta	77
Desenlace: De vuelta a Oredanes	77
Bestiario	77
Engendro mecánico	77
Renegado de Khurhu	77
APÉNDICES	78
Personalidades de Sananda	78
Adquirir propiedades	79
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	84



INTRODUCCIÓN

BIENVENIDO A LAS LLANURAS

Sananda es una inmensa estepa al oeste del continente de Voldor, más de dos mil millas de longitud enmarcadas por diferentes accidentes geográficos que les dan una vida y personalidad únicas. Su fauna, flora, clima y orografía definen esta tierra de parajes salvajes de una belleza y letalidad a la par. Se diría que es una tierra virgen que los Peregrinos no hollaron durante su estancia en este mundo. Sin embargo, aunque es cierto que la raza de las estrellas no posó su mirada aquí igual que en otros lugares, eso no podría estar más lejos de la realidad.

La Llanura Interminable, como se la conoce entre sus habitantes, es el fruto de las insidiosas maquinaciones de los Peregrinos. Esta región albergó en su día un inmenso bosque primordial, pero la raza de las estrellas taló sus árboles, cambió su clima y derribó sus montañas. Así fue como Sananda y sus civilizaciones se convirtieron en lo que son hoy en día. Alunos, centauros y fórmigos, por nombrar solo algunas, se han adaptado a lo largo de los siglos a las consecuencias de las acciones de los Peregrinos.

Sananda es literalmente de naturaleza salvaje. La misma tierra es una amenaza para quienes se internan en su interior. Semanas de solitario viaje por unas llanuras que parecen inacabables

pueden hacer mella en los aventureros menos avezados. La soledad, como bien saben los exploradores de Vajra, puede romper la voluntad más templada. Como si de un mar de hierba se tratara, los viajeros deben capear el temporal, aferrándose al mínimo hito en el camino para no perderse para siempre en la inmensidad de la llanura.

Además de una voluntad férrea, viajar por Sananda requiere, pues, diversas habilidades para encontrar recursos tan básicos como comida o cobijo, ya que no existen grandes fuentes de agua más al norte del río Xenir si no es bajo tierra o provenientes de las lluvias y el excelente camuflaje de los animales dificulta la caza al depredador más desesperado. También el clima es indómito y voluble: las tormentas pueden traer vida o muerte por igual, con el riesgo de que las nubes oculten las estrellas, método universal de orientación, y los viajeros deban disponer de amplios conocimientos para no perderse en el camino.

Sananda es también una tierra de tradiciones ancestrales, el fruto de años de subsistencia en las llanuras, que conforman una suerte de guía para sobrevivir en el mar de hierba que los forasteros deben aprender rápido. La esencia de lo salvaje domina

esta tierra, por lo que no es de extrañar que sus gentes tengan algo de ese temperamento primordial en sus modales, costumbres y caracteres. No obstante, el auge de la exploración en las llanuras ha fomentado nuevas formas de vida que pugnan por hacerse un hueco en las sociedades de la Llanura Interminable. Este cambio está generando conflictos entre los pueblos, divididos entre los que abogan por refugiarse en la costumbre y los que quieren abrazar las técnicas de los visitantes de las llanuras.

Entonces, si tan dura y peligrosa es, ¿por qué visitar Sananda? La respuesta es sencilla: precisamente la crudeza de las llanuras ha provocado que gran parte de sus recovecos permanezcan aún inexplorados y sus secretos, aguardando a ser descubiertos. Numerosas ruinas, incluso de ciudades, permanecen escondidas en las profundidades de las simas que salpican el paisaje, producto de la destrucción de las antiguas montañas. Centenares de corredores milenarios penetran la tierra como venas de roca que llegan hasta Vajra, donde los perros guardianes de los Peregrinos, los vajresht, aún moran, preservando maravillas largo tiempo olvidadas. Cualquier aventurero podría ver que las llanuras de Sananda representan un auténtico filón con el que amasar una fortuna, y un explorador mataría por los conocimientos que en ellas se ocultan. Después de todo, quien se interne en esta región donde lo tribal, lo salvaje, el horror y la maravilla se dan la mano y sobreviva podrá decir que ha conocido la verdadera libertad.

Qué encontrarás en este libro

Aquí encontrarás toda la información relativa a la región de Sananda, desde sus hitos geográficos más relevantes, pasando por sus ciudades y habitantes, hasta los peligros que entrañan. Los primeros capítulos detallan su geografía y etnografía y los capítulos 8 y 9 ahondan en reglas supplementarias y nuevos monstruos que la habitan. Por último, encontrarás una aventura introductoria que permitirá a tus aventureros tener un primer contacto con esta región.

Capítulo 1. Las Llanuras de Sananda: En este capítulo se presenta la región de Sananda, su ubicación en el continente de Voldor y sus localizaciones más destacadas.

Capítulo 2. Pueblos de Sananda: Aquí se presentan las principales razas y habitantes de las llanuras, dando una visión más pormenorizada de sus culturas y diferencias con las del resto de Voldor.

Capítulo 3. Historia de la región: Se detalla una cronología y la historia de la región, desde los tiempos antiguos y la llegada de los Peregrinos hasta la actualidad.

Capítulo 4. Lugares en Sananda: Aquí se describen las principales localizaciones de Sananda, los núcleos de población más importantes y los bastiones de los enemigos de la región, además de los hitos geográficos, como el río Xenir.

Capítulo 5. Religión en Sananda: Un vistazo a las principales religiones que se profesan en las llanuras, como los cantos de los uatis de los alumnos o los ritos para apaciguar a la Gran Hueste Tormentosa.

Capítulo 6. Vida en Sananda: En este capítulo se detallan aspectos del día a día en Sananda: su calendario, el comercio o diferentes semillas de conflicto que asoman, entre otras cuestiones.

Capítulo 7. Otras facciones de Sananda: Aquí encontrarás las principales facciones de la región, desde los enemigos que amenazan la paz de las llanuras hasta aquellas organizaciones que actúan en Sananda movidas por sus propios intereses.

Capítulo 8. Reglas adicionales: En este capítulo podrás consultar las reglas específicas de la región de Sananda, derivadas de la información contenida en capítulos anteriores.

Capítulo 9. Bestiario: Un bestiario de las criaturas que los aventureros pueden encontrar en Sananda durante sus aventuras.

Capítulo 10. Aventura: Por último, se presenta la aventura **Una Carreta Extraviada**, que tiene lugar entre Oredanes y Bosquespino, cuando los aventureros son contratados para encontrar a una comerciante desaparecida.

Apéndices: Al final del libro se recogen dos tablas de resumen, útiles para aventuras que tengan lugar en las llanuras de Sananda.





CAPÍTULO UNO

LAS LLANURAS DE SANANDA

Al oeste de Voldor se encuentra la salvaje tierra de Sananda. Su extensión es de alrededor de 1500 millas cuadradas en las que apenas se divisan accidentes geográficos remarcables; no por nada es conocida entre sus habitantes como la Llanura Interminable. Al este, las llanuras dan paso al bosque de Kymelin, donde los elfos Bastarre intentan mantener la gloria de los desaparecidos Peregrinos hasta que vuelvan a reclamar lo que les pertenece. El larguísimo río Xenir sirve como frontera natural al sur, separando Sananda de las inescrutables selvas de Saurania y ayudando a la defensa de estas tierras frente a los saurios. Tras los Montes Urulus, al norte, se encuentran los Baldíos de Shabana, donde han prosperado los elfos Banjora, aliados de los pueblos libres de Sananda. La tierra acaba al oeste, más allá de la Fronda de Centauria y la ciudad de Oredanes, en las costas de Blancaespuma, donde las rutas marítimas de los zabarios llegan hasta la magnífica ciudad de Puerto Estrella.

Sananda es una zona en cierta medida dejada de la mano de los Peregrinos. Antiguamente multitud de dragones dominaban el territorio en franca lid contra la raza de las estrellas, y en sus bosques primoriales, entre otros, se escondieron muchos de los Olvidados tras su fracasada rebelión. Fue un paraíso natural hasta que los Peregrinos talaron sus árboles y derribaron sus montañas, llevándose la mayoría de la descendencia de los dragones de la región. Es por esto por lo que todavía hoy en día pueden encontrarse esqueletos de dragones aplastados por toneladas de roca, sepultados en las incommensurables simas que se adentran en la tierra.

En la actualidad, Sananda es increíblemente vasta, un inmenso mar de hierba que se extiende hasta el horizonte. Las caravanas comerciales recorren sus tierras día y noche, pues siempre son necesarios comida y otros bienes en esta o aquella ciudad. Los caminos, de millas de longitud, únicamente son reconocibles debido a las roderas que los carromatos dejan al hollar la tierra. Sin embargo, los comerciantes, tan astutos y previsores como suelen ser, han dejado multitud de postes tallados en los recorridos que llevan de una ciudad a otra. Un método simple y eficaz que ha salvado la vida a más de un aventurero perdido.

Al sur de la región se encuentra el río Xenir, el más largo de Voldor, más aún que el propio Xerecron, aunque no tan ancho. Multitud de afluentes se unen para configurar una intrincada red navegable a través de su recorrido, tanto en la superficie como debajo de esta, llegando incluso hasta Vajra. El río constituye una de las principales rutas de comercio de Sananda, ya que a través de él numerosas barcazas parten cada día de las ciudades ribereñas en uno y otro sentido. El Xenir oculta muchos secretos: contrabando, peligros, viejas ruinas de los Peregrinos..., siendo uno de los elementos más identitarios de la región.

Numerosas son las razas de los antiguos esclavos que pueblan las llanuras, las más importantes de las cuales son los centauros, los fórmigos y los humanos. Al este se encuentran los cuatro grandes hormigueros de estas tierras: Aluia, Biixemein, Ikrii y Miirmex, ciudades construidas o recuperadas tras la gran invasión de los saurios hace poco menos de setecientos años. Son los bastiones

de los fórmigos de Sananda, muchos de ellos descendientes de los fórmigos de Shabana que, junto a sus aliados centauros y Banjora, expulsaron a los adoradores de Ssachuq. Estos cuatro hormigueos mantienen una alianza desde hace más de seis siglos, pero los intereses propios de cada reina, unidos a elementos externos, han hecho que la confianza entre ellos se resienta.

En el extremo oeste de la Llanura Interminable se encuentra la Fronda de Centauria, un lugar mágico y casi etéreo donde fatas y espíritus del bosque habitan en armonía con los centauros. Se trata de un lugar de otro plano anclado a Voldor mediante las artes de los Peregrinos, las mismas que han hecho que en su extremo sur las fatas hayan comenzado a corromperse y volverse violentas. En la linde este de la Fronda se encuentra Oredanes, piedra de toque de los centauros y donde reside su soberanía. Cada solsticio, los clanes nómadas de centauros se reúnen aquí tras haber recorrido las llanuras, comparten noticias y toman decisiones sobre los asuntos que les afectan.

En Sananda no solo los centauros corren libres bajo Avor, Ceración y Acear. Los humanos, enamorados de los caballos que conocieron en sus primeras horas de libertad, vagabundean en un viaje sin fin. Son los alumnos: recios hombres y mujeres que consideran su libertad su más alta posesión. Guerreros temibles, no muestran ningún tipo de debilidad en ningún aspecto. Es la Gran Tribu, la que vivirá por siempre en los cantos de los uatis, las aves sagradas que rigen sus vidas y a las que siguen en sus migraciones por las llanuras sin fin.

Los elfos Banjora, de acuerdo a sus antiguos pactos con los fórmigos y los centauros, se han establecido en un pequeño asentamiento al norte y desde allí evitan que cualquier amenaza contra Vindusan se acerque, inadvertida, desde el sur. A las orillas del Xenir se encuentra Mediopaso, la única ciudad de medianos en toda Sananda, afanados en descubrir sus raíces en las antiguas cámaras inundadas de lo que creen es la cuna de su civilización. En su cometido les ayudan los enanos grises, los duérgar de Hirior, una alianza que ha despertado la desconfianza de las demás ciudades. Al este de Mediopaso se encuentra Luania, la ciudad de los caballos, donde una horda de alumnos y esclavos huidos de las minas de Hirior han construido otro de los bastiones defensivos de Sananda. Por último, en la desembocadura del río se alza la majestuosa ciudad de Puerto Estrella. Construida por zabarios, es la cuna del comercio y del contrabando de la región; una urbe cosmopolita de luces y sombras en la que conviven individuos de toda índole. Es la puerta al exterior de Sananda, de donde llegan los ávidos aventureros por descubrir esta región ahíta de los misterios de los Peregrinos.

Bajo la vigilancia de centauros, fórmigos y alumnos, los pueblos de Sananda viven en una relativa paz, pero no todo es tan sencillo como parece, pues numerosos peligros aguardan en la Llanura Interminable. Entre ellos, la siempre presente amenaza de los saurios del sur ha conseguido que se cree una cierta alianza representada por las ciudades de Aluia y Luania, que se han convertido en una línea de defensa frente a los salvajes hombres lagarto. Sin embargo, aun con todas sus fuerzas, un clan de saurios cruel y sanguinario, el clan Ix-Ahau, ha conseguido entrar en Sananda y hacerse fuerte en un puesto avanzado fórmigo en construcción. Los habitantes de Sananda creen que esa fortificación, Muluc-Xul, podría ser la punta de lanza desde la que las huestes de Saurania podrían hacer su entrada de nuevo en la región. Sin embargo, ignoran el hecho de que los Ix-Ahau son solo un clan exiliado por sus creencias herejas, ya que adoran a un aspecto de Gram, el Devorador, en lugar de a Ssachuq.

En la zona central se encuentran las Quebradas del Ojo, una serie de desfiladeros que albergan otro peligro aún por descubrir: los cíclopes, dueños y señores de estas tierras, han conseguido unir bajo

la amenaza de violencia a los clanes de trasgos y osgos confinados aquí. Con un esfuerzo titánico, y siempre guiados por su devoción hacia Dekaeler, han logrado alzar un gran ejército al que han llamado la Legión de la Rueda Dentada. Pronto los cíclopes darán la orden de conquistar los pueblos libres de Sananda.

Cerca de las Quebradas del Ojo, al oeste, se encuentran las ruinas de Miilvemax, el mayor hormiguero fórmigo construido jamás en las llanuras. Nadie que sea mínimamente cauto intentaría llegar allí, donde los ankhegs se han enseñoreado de lo que antaño fue una joya en mitad de Sananda. Sin embargo, algo está arrancando a los ankhegs de su interior, pues se está volviendo corriente verlos en la superficie y en las inmediaciones de las ciudades. Y es que, desde las profundidades de Vajra, unas criaturas sombrías e insidiosas buscan algo en las ruinas: los vajresht, bestias creadas por los Peregrinos para vigilar los túneles y que han sobrevivido en la oscuridad aun sin sus amos. Muchos piensan que son solo cuentos para asustar a los más pequeños, historias para no dormir, pero son muy reales.

Otro núcleo de peligro es Bosquespino, un bosque de zarzas y vegetación corrupta que ha crecido alrededor de una Torre de Fulgor. Las criaturas que lo habitan se vuelven violentas y deformes, cargando con la maldición de su interior y que pueden transmitir a otros. La Orden de Bosquespino se encarga de que este mal no salga nunca de los límites del lugar, pero sus efectivos no son suficientes para contenerlo y cada día gana más fuerza. Bajo esta Torre de Fulgor se encuentran las milenarias ruinas de la ciudad de Kilion Thar, antiguo bastión de los Peregrinos en Sananda, que oculta una maldad incommensurable más que dispuesta a romper a toda criatura que camine sobre Voldor.

Además de estos peligros, los viajeros han de tener cuidado con la fauna de las llanuras. Los lagartos de hierba, las saetas, los londeris o las perdices son solo unos pocos de los depredadores que pueden encontrarse en la Llanura Interminable. Por no hablar de la falta de comida o agua. Sananda no es una tierra bondadosa: es salvaje y brutal y elimina a aquellos que no están preparados para sobrevivir. La caza, la recolección o saber dónde y cuándo conseguir agua son habilidades tan importantes como saber usar un arma. Ni siquiera cuando se acerca la tormenta puede estar uno seguro de si lo que trae será vida o muerte, porque en Sananda las tormentas a veces preceden a la Gran Hueste Tormentosa, una entidad espiritual traída por los Peregrinos accidentalmente hace más de mil años. Este peligro mortal se ha convertido en una deidad para muchos de los habitantes de las llanuras, que le rezan para que pase de largo.

La paz de la región se encuentra en el filo de la navaja, aunque pocos tengan constancia de ello. Los cíclopes, los saurios, el mal de Bosquespino y los roces y desconfianzas entre pueblos son un perfecto caldo de cultivo para el desastre. Mientras, algunos luchan en la sombra para que esta situación no llegue a explotar, pero a otros les da igual siempre que puedan sacar tajada del conflicto y el caos subsiguiente. Entre los primeros se encuentra Cytrawsealanthar, una dragona de cobre que lleva toda su vida luchando contra los Peregrinos y su perniciosa influencia. En el segundo caso, su némesis, un anciano y tullido remedio que busca recuperar su poder. Ambos danzan en un conflicto secreto dándose caza eternamente.

Los aventureros que lleguen a Sananda pronto verán que se trata de una tierra con vida propia, costumbres únicas y sociedades endogámicas. Los peligros, el pragmatismo de sus habitantes, las duras condiciones de vida y las incontables millas hacen que parezca una región monótona e inhóspita, pero nada más lejos de la realidad: Sananda está llena de misterios y maravillas, algunos largamente olvidados y otros ocultos a plena vista, todos ellos listos para aquel que quiera internarse en la Llanura Interminable.



CAPÍTULO DOS

PUEBLOS DE SANANDA

Alunos

Aspecto. Los alumnos son humanos de piel tostada por el sol, con largos cabellos oscuros y generalmente lisos que recogen en colas o moños. Muchas veces se tonsuran un lado de la cabeza. Los hombres llevan profusos bigotes o barbas, mientras que las mujeres se adornan el pelo con finas trenzas. Suelen ser menudos.

Alineamiento. El alineamiento de los alumnos recorre el espectro por completo, al igual que el resto de humanos. Sin embargo, son prclives a los alineamientos caóticos debido al gran valor que otorgan a la libertad personal.

Idiomas. Hablan el común y, muchas veces, el élfico o el fórmigo, y unos pocos conocen el dialecto de los centauros. También algunos han aprendido la lengua de los trasgos, de quienes son enemigos acérrimos.

Religión. Veneran a Danau, el primer humano en unirse a la Gran Hueste Tormentosa y que, al morir, se convirtió en el primer uati, a los que siguen por las llanuras.

Clases. Aunque pueden desempeñar cualquiera de ellas, la mayoría son bardos, bárbaros y exploradores.

- **Nombres de mujer:** Alura, Menthel, Sistra.
- **Nombres de varón:** Danau, Riss, Wurtz.

Muchas fueron las tribus humanas que emprendieron el Gran Éxodo, buscando lugares donde asentarse tras la marcha de los Peregrinos. Algunas de ellas iniciaron el viaje al oeste, siguiendo la puesta de Avor, hacia lo que más tarde sería el Reino de Zabáriax. Sin embargo, no todas llegaron a su destino, muchas de ellas se perdieron en el camino para ser olvidadas con el paso de los años. El caso de los alumnos no fue exactamente así.

Ya desde que dejaron atrás la sombra de los Peregrinos, en los primeros días, los alumnos se enamoraron de los caballos. E incluso antes, aquellos con la suerte de haber conocido a estas bestias ansiaban la libertad de la que hacían gala. Así, lo primero que hicieron tras abandonar los enclaves de sus antiguos amos fue buscar a los que se convertirían de por vida en sus compañeros. Cabalgando libres a lomos de los caballos que adoraban, los alumnos quedaron encantados con las posibilidades de las tierras que se abrían ante ellos. Marcharon por delante de sus tribus hermanas como exploradores, perdiéndose durante semanas o meses en las regiones occidentales de Voldor. Con cada año que pasaba, los alumnos entendían cada vez menos a las demás tribus, que buscaban un lugar donde asentarse, hasta el punto de que comenzaron a pensar que el hogar se encontraba sobre el lomo de un caballo y bajo las brillantes estrellas.

Ya casi a mitad de los Baldíos de Shabana y tras haber conocido a los elfos Banjora de Vindusan, con los que los alumnos no hicieron buenas migas, el joven Danau, el primero de sus líderes, anunció a las demás tribus que se habían cansado de buscar un lugar que no necesitaban y que sus caminos debían separarse. Pusieron rumbo al sur, donde sus exploradores hablaban de una gran llanura en la que los caballos corrían como el viento. Por fin los alumnos llegaban a Sananda.

Allí se toparon con la Gran Hueste Tormentosa, depredadores sobrenaturales que recorren las llanuras y que fueron traídos accidentalmente a este plano por los Peregrinos. Danau se unió a ella, salvando a su pueblo del exterminio y convirtiéndose así en el primer humano que se ganó un puesto entre estas criaturas. Según las leyendas, al morir, el primer líder de los alumnos se convirtió en un uati, unas aves rapaces de color blanco y de trece pies de envergadura, sagradas para la tribu y a las que siguen en sus migraciones por las llanuras.

Tras años de vagabundear por Voldor, los alumnos se han convertido en un pueblo fuerte, hombres y mujeres con la piel tostada y curtida por el brillo de Avor y el viento. Son una tribu nómada con unas leyes duras pero justas que se transmiten oralmente en forma de canciones. Estas se conocen como el canto de los uatis, y la más cantada de todas es la Leyenda de Danau, la base de las leyes del pueblo alumno. Aunque no tienen ciudades ni pueblos, sí que existen diversos emplazamientos en los que reunirse, acampar o pasar ciertas temporadas, como la llamada Piedra del Uati, lugar sagrado para todos los alumnos.

La tribu de los alumnos se organiza por hordas, grupos de alrededor de unos cien individuos guiados por un líder, al que se le da el título de *lukar*. Las hordas están formadas por familias a las que se puede unir cualquier individuo siempre que tenga sangre aluna y no haya sido expulsado de otra horda. Si un alumno expulsado es descubierto en otra horda, la pena será de muerte. La horda más numerosa está formada por varias más pequeñas y es conocida como la Hueste de los Alumnos, a cuyo frente se encuentra un único líder que recibe el título de *aluinar* («gran guerrero»). No cualquiera puede aspirar a ser el aluinár de los alumnos, solo el *lukar* de una horda puede retarle para arrebatarle el liderazgo. El ritual comienza con el actual aluinár y el aspirante frente a frente, las muñecas atadas entre sí con unas riendas de cuero; entonces se clava un puñal a seis pies de distancia de la espalda de cada uno de los contendientes. Las reglas son claras y simples: el que mate al otro será el nuevo líder de la tribu.

Los alumnos viven principalmente de la caza, de la que sacan alimento y pieles con las que vestirse y comerciar. También recogen allá donde acampan, ya sean frutos, madera o cualquier cosa a la que puedan sacar provecho. Su destreza a la hora de capturar caballos hunnen hace que sean los principales proveedores de sus hermanos luanos, de quienes obtienen todo tipo de provisiones y productos manufacturados que no pueden encontrarse en las llanuras, tales como armas de acero o útiles de montura. Comercian con todo aquel que encuentran y que no tenga intenciones hostiles, exceptuando a trasgos, ciclopes, saurios y criaturas afines.

Crean en la libertad por encima de todo, aunque son proclives a seguir designios divinos o señales en el viento o en el vuelo de un uati solitario. Estos viajes personales, apartados de sus hermanos, acaban generalmente en vivencias que son consideradas un rito con el que empezar su edad adulta, ya sea habiendo ayudado a un desconocido, librando a una caravana de sus saqueadores trasgos o matando a uno de los temidos saurios «marcados». Se mostrarán serios hasta que crean que una persona es digna de compartir la hoguera con ellos, momento en el cual cantan sus canciones a la luz de las estrellas; es por ello por lo que sienten un gran respeto por los bardos. El arte de la guerra es lo segundo que más valoran,

pues lo llevan practicando desde que se libraron del yugo de los Peregrinos, y desprecian las muestras públicas de debilidad.

Como parte de su idea de libertad, los alumnos no suelen atarse a nadie, por lo que es corriente que tengan varias parejas o ninguna, según sus estados de ánimo. Sin embargo, sí conciben las uniones de por vida: el matrimonio alumno es sagrado y se da tanto entre personas de distinto sexo como del mismo. Cuando una persona está segura de querer unirse a alguien, se corta la trenza que los alumnos se dejan crecer desde la infancia y con ella confeccionan un collar. El hombre o mujer a quien se profesa el afecto puede rechazarlo, tras lo que el collar se quema y su dueño no puede volver a intentar casarse con nadie hasta que esa trenza haya crecido de nuevo. En el caso de aceptarlo y lucirlo frente a la tribu, el matrimonio se considera establecido, siendo motivo de celebraciones que pueden durar hasta una semana.

Los alumnos temen pocas cosas, pero a la que más es lo que han dado en llamar «la muerte de paja». Morir de enfermedad y no por la lucha o sus heridas es la mayor preocupación de un alumno, con lo que sienten también un gran respeto por los sanadores capaces. Uno de los más respetados es Kreoth, de la Piedra del Uati. Con respecto a los ritos funerarios, el cuerpo del fallecido es quemado en una hoguera y sus cenizas son esparcidas por las llanuras mientras se cabalga a lomos de un caballo. Así vuelven a la tierra que ha sido testigo de sus vidas, para poder renacer de nuevo una y otra vez hasta que puedan convertirse en uatis. Los nombres de los muertos se recuerdan mediante canciones, pasando de generación en generación, con la esperanza de que puedan cumplir con su destino y ascender junto a Danau.

Luanos

Aspecto. Los luanos tienen rasgos tanto de sus parientes alumnos como de los antiguos esclavos nirienses. Sus pieles van desde el tostado al blanco, aunque están menos castigadas por la luz de Avor que la de los alumnos. Sus cabellos son generalmente oscuros y pueden peinarlos con estilos tanto nirienses, sencillos y cómodos, como alumnos. En cuanto a su complejión, la mayoría son levemente más altos y espigados que el resto de los humanos.

Alineamiento. Como todos los humanos, pueden encontrarse alineamientos de cualquier tipo entre los luanos, aunque los descendientes de los nirienses tienden algo más a la ley que los de los alumnos.

Idiomas. Hablan el común y, muchas veces, el élfico o el fórmigo. Algunos han aprendido el idioma saurio y otros incluso el enano, de su tiempo entre los duérgar.

Religión. Unos pocos aún veneran a Danau, aunque la mayoría sigue a la Madre Abundante. Por otro lado, los descendientes de los nirienses adoran a veces a Eurana, a la que llaman Sibis, y a Dekaeler, al que conocen como Pharas.

Clases. Aunque pueden desempeñar cualquier profesión, la mayoría son bárbaros, guerreros y exploradores.

- **Nombres de mujer:** Denia, Misha, Relaia.
- **Nombres de varón:** Ferios, Meelo, Rolan.

Luania se encuentra en el extremo sur de Sananda, a medio camino entre Mediopaso y el poblado saurio de Muluc-Xul. A orillas del río Xenir, se ubica en una pequeña depresión del terreno, con Bosquespino al norte y las selvas de Saurania al sur. Son un pueblo combativo, pues muchas veces se encuentran con partidas de saurios, tanto de aquellos que siguen a Ssuehuq como de los paganos que adoran al Devorador. Por no hablar de las partidas de trasgos provenientes de las Quebradas del Ojo o de los horrores que a veces escapan de Bosquespino.

Se cuenta que los luanos son una tribu mestiza escindida de los alanos. Siguiendo a un uati que la llevó hasta las orillas del río Xenir, Adanna, madre de los luanos, recibió una señal de Danau, su ancestro, que la impelía a dejar atrás a su pueblo. Convencida de que Danau le había designado un nuevo hogar, Adanna y sus seguidores emprendieron un viaje hasta asentarse en la ribera del río, donde comenzaron una nueva vida dedicada a la noble cría de los caballos, los cuales hoy aún son ampliamente apreciados por todo Voldor.

Generaciones más tarde, mucho después de que Adanna hubiera desaparecido de este mundo, llegó un grupo de humanos conocido como los nirienses. Provenían de las sofocantes tierras de Hirior, donde eran esclavos, y eran conocidos como los hijos de Tertia la de los Ojos Ardientes, la principal instigadora de los levantamientos de esclavos contra los duérgar en aquel reino de ceniza y fuego. Los nirienses pidieron asilo a luanos, que en un principio desconfiaron, pero su líder, Lograss, nieto de Adanna, cayó tremadamente enamorado de Tertia, así que finalmente los aco-gieron, sellando la unión de ambos pueblos con su matrimonio.

Los luanos originales y los antiguos esclavos de Hirior se han mezclado con el paso de los años, dando lugar a un pueblo, si no homogéneo, sí cohesionado. La influencia de los hijos de Tertia en el pueblo luanó está comenzando a notarse entre los más jóvenes, quienes, sin dejar de lado sus costumbres, adaptan su modo de vestir e incluso ademanes y forma de expresarse.

Sin embargo, esto no quiere decir que no haya roces entre sus miembros. La principal causa de conflicto se debe a la elección del líder de la tribu. Solo pueden presentarse como candidatos aquellos con las yeguadas más grandes, y son los mayores de edad de la ciudad los que eligen al líder mediante votación, teniendo en cuenta especialmente quién dispensa los mejores cuidados a sus caballos. Esta manera de medir el estatus o las riquezas en corceles, siendo el propietario de una yeguada el equivalente a un terrateniente para otras culturas, es una reminiscencia del pueblo aluno al que pertenecían originariamente.

Los luanos son un pueblo orgulloso y solemne, amante de la naturaleza. Odian la esclavitud y la injusticia, y llegan a arriesgar su vida para defender lo que consideran correcto. Suelen vestir ropa sencilla con botas de caña para montar, pantalones anchos y camisas de lino ajustadas, añadiendo chalequillos de cuero para salir de la ciudad o túnicas tres cuartos sujetas por fajines para pasear por sus calles. Prefieren armaduras flexibles y ligeras, como las de cuero, y sus armas predilectas son arcos cortos y lanzas para combatir desde sus monturas, en lo que destacan sobre el resto de habitantes de Sananda (con excepción, tal vez, de sus parientes alunos). La influencia de los antiguos nirienses se puede ver en el manejo de martillos, tanto ligeros como largos, que usan como armas arrojadizas o para atacar desde el lomo del caballo, junto a los pesados remaches que mejoran las armaduras de cuero.

Centauros

Los centauros fueron creados por los Peregrinos casi en su oca-so, cuando buscaban una raza resistente, tanto capaz de cubrir grandes distancias como poseedora de una inteligencia y destreza manual con la que realizar múltiples trabajos. Por su fisonomía inadecuada para Vajra, se les permitió habitar en la superficie, en una extensa foresta que había sido traída de otro plano como experimento para reforestar Voldor tras los inminentes desastres que se avecinaban. Además, esta tarea cumplía un doble cometido, ya que se les encomendó acabar con las fatas que habían sido transportadas hasta el continente junto con la foresta. Con la partida de los Peregrinos, los centauros pactaron la paz con las fatas tras siglos de cruentos enfrentamientos y comenzaron a vagar libres por las llanuras, formando clanes conducidos por un líder.

Aspecto. Los centauros, mitad hombre, mitad caballo, presentan cuerpos musculosos y fibrosos, tostados por el sol de las llanuras de Sananda. Sus lomos, de colores que oscilan entre el broncineo al marrón oscuro. Acostumbran a llevar el cabelllo largo y trenzado, con tocados de plumas o largas cintas que dejan ondear al viento.

Alineamiento. Valoran la independencia y la libertad, así como la vida en la naturaleza salvaje. Sin embargo, tienen unas costumbres férreas y gregarias que se imponen sobre todo lo demás. Así, tienden al alineamiento legal, aunque actualmente existe un descontento entre los jóvenes que les hace inclinarse hacia la neutralidad o incluso hacia el caos.

Idiomas. Los centauros pueden hablar, leer y escribir el idioma común y a menudo aprenden el élfico o fórmigo para comunicarse con sus aliados en las llanuras. Además, hablan un dialecto del común llamado quirón que no tiene escritura.

Religión. La mayoría adoran a Eneprana (Eurana), predicando la paz, y a la Madre Abundante, que regula el ciclo de la vida.

Clases. Los centauros de Sananda suelen ser bardos, clérigos, exploradores o hechiceros.

- **Nombres de mujer:** Demare, Hatia, Silia.
- **Nombres de varón:** Antinoo, Nemes, Tamtrares.

Cada clan elige a su líder por votación. Para ello, le entregan una cinta o tira de tela decorada con motivos tribales y geométricos que simboliza su apoyo. El líder debe llevar a la vista en todo momento las cintas para ejercer su liderazgo, de forma que si les son retiradas, es decir, si pierde el apoyo de sus compañeros de clan, puede llegar a perder el control de la tribu. Los clanes son nómadas que recorren las llanuras cazando y recolectando las bayas y frutos que les ofrece la Madre Abundante. Solo cazan lo que necesitan para vivir, manteniendo una vida muy frugal. De los árboles de la Fronda toman madera con la que elaborar sus armas, lanzas, jabalinas, arcos y flechas de laboriosos trabajos de talla, siempre pidiendo antes permiso a las fatas que los habitan.

Las tallas de madera de los centauros son conocidas en todo Voldor por su calidad y belleza y son codiciadas por comerciantes y nobles. Muchas de estas obras de arte acaban en la ciudad portuaria de Puerto Estrella, desde donde viajan por la ruta marítima de los zabarios a todo el continente. Sin embargo, los centauros no tienen el mismo concepto del dinero que las demás razas, sino que dan el mismo valor a sus obras que a las armas de metal que forjan los herreros humanos o enanos. Así, aquel que obtenga una de sus tallas es probable que salga ganando con el intercambio.

Todos los miembros de una tribu de centauros deben colaborar. Cada uno tiene un trabajo que hacer, algo que aportar, ya sea cazar, recolectar, cocinar o tejer. Cuando un miembro del clan cree que no puede aportar nada más a la comunidad (por enfermedad o vejez, por ejemplo), abandona a sus congéneres para evitar convertirse en una carga, adentrándose en las llanuras de Sananda para «buscar su destino». En las ocasiones en las que un centauro fallece antes de esto, el líder del clan elige a un par de allegados del fallecido para que lleven su cuerpo a las fatas del bosque, las cuales harán que su cadáver pase a formar parte de la Fronda de Centauria.

Los centauros se reúnen dos veces al año, cada solsticio, para parlamentar y tratar los asuntos que atañen al conjunto de tribus. El lugar elegido es la única ciudad de centauros de Sananda, Oredanes («Altahierba»), que se encuentra próxima al centro de la linda oriental de la Fronda de Centauria. Pese a la naturaleza nómada de los centauros, un contingente compuesto por una representación de varios clanes vive en la ciudad todo el año. Habitán en enormes carpas decoradas con las cintas de cada uno, alrededor de las cuales se emplaza una zona común donde extranjeros y habitantes de otras razas pueden acampar y comerciar.

Los centauros son un pueblo afable, paciente y culto dentro de sus estándares tribales. Aunque son hospitalarios con los forasteros, son capaces de recurrir a una gran violencia a la hora de defender a los suyos. Los cientos de años viviendo en las llanuras han hecho que desarrollen una serie de costumbres y leyes que aplican en todos los aspectos de su vida. Para los foráneos, el código centauro es rígido y tedioso, quizás nada más que un sinsentido bárbaro, pero en realidad es un mecanismo de defensa perfeccionado durante generaciones para sobrevivir en las llanuras.

Es por estas costumbres por las que, aunque la mayoría de los centauros de Sananda creen en la asamblea de clanes, existe un clan que rompe con todas sus tradiciones. Se trata del clan Umar, a los que se llama *eskeftes*, «extraños» en el dialecto quirón. Ellos mismos han abrazado este término, llegando a sentirse tan orgullosos de él que han bautizado a su asentamiento de esa manera. Habitán las ruinas de un antiguo observatorio de los Peregrinos tras remodelarlo con ayuda de trabajadores fórmigos, incluyendo rampas que les permiten acceder a los distintos niveles del complejo tanto en la superficie como bajo ésta. Estos centauros siguen a Erekar en su afán por discernir los secretos que entrañan los Peregrinos. Un puñado de miembros del clan ha aprendido a manejar utensilios de los Peregrinos que exponen con orgullo.

Elfos Banjora

Aspecto. Los Banjora de las llanuras tienen cuerpos esbeltos y flexibles, de constitución fibrosa. Su piel besada por Avor presenta tonos morenos que a menudo decoran con tatuajes de colores claros, y ornamentan sus largos cabellos con cuentas de colores.

Alineamiento. Su amor incondicional por la libertad y el libre albedrío los hace abrazar a menudo el caos y, aunque la mayoría se encuentra en el bien, tras años de vivir alejados de sus congéneres por orden del líder supremo, algunos se han vuelto más cínicos y tienden hacia la neutralidad.

Idiomas. Hablan el común y el Banjora, un dialecto del élfico con un acento considerado menos refinado que el Bastarre. Muchos aprenden las lenguas de sus vecinos y aliados, como el quirón y el fórmigo.

Religión. El panteón Banjora tradicional es un triunvirato de diosas solares conocido como la Tríada o Eqneye, formado por Ahuraz (Elethae), Praxis y Eurana. La Eqneye protege Voldor del temible Ahzek, pero solo mientras los elfos mantengan los ritos sagrados.

Clases. Los elfos Banjora suelen ser exploradores, clérigos, monjes o druidas.

- **Nombres de mujer:** Astina, Darnith, Leihmian.
- **Nombres de varón:** Ansar, Filmotesh, Jaotrian.

Los elfos Banjora llevan en las llanuras de Sananda relativamente poco tiempo para el cómputo élfico: solo unos pocos cientos de años. Se trata de parte de la casa Juq'an, enviada por el líder supremo a las tierras del sur para estrechar lazos y acuerdos con los fórmigos y centauros de Sananda. El jefe de la casa aceptó la «sugerencia» con estoicismo, y el traslado se realizó con prontitud y eficacia, manteniendo las formas, sin llamar la atención. Pero no todos dentro de la delegación vieron este nuevo destino con buenos ojos, llegando a considerarlo un castigo por el gran número de *menkarre* (elfos pálidos intolerantes a la luz solar) nacidos en el seno de su casa, hasta tal punto que se la conoce como la Casa del Infortunio. Con este gesto, los llamados «desafortunados» serían alejados de Vindusan y la casa Juq'an contribuiría honorablemente a los intereses de la ciudad.

El viaje no estaba exento de complicaciones. Para empezar, muchos de estos elfos menkarre, intolerantes al abrazo de Avor, enloquecieron al verse obligados a viajar a la luz del día por

las tierras desérticas y, más tarde, por las extensas llanuras de Sananda. La portavoz de los desafortunados, conocida como Mereen la Conciliadora, consiguió apaciguar su dolencia con parihuelas cubiertas por tupidas telas hasta llegar a su destino, una pequeña región boscosa donde se establecería la ciudad de Antares. Así quedaron apartados de la sociedad vindusina, apenadas manteniendo relación con el jefe de la casa Juq'an.

Más tarde, su primer contacto con los habitantes de las llanuras estuvo al borde de desembocar en un enfrentamiento armado, ya que los alumnos los tomaron por invasores. Los domadores de caballos se habían establecido en los alrededores de la futura Antares siguiendo a un uati, por lo que, al llegar los Banjora, se prepararon para defender la tierra a la que las aves sagradas los habían llevado. Solo la intervención de un clan de centauros que había acudido a recibir a los elfos evitó el inicio de la confrontación, y aún a día de hoy alumnos y Banjora son difíciles de conciliar.

Una vez establecidos en Antares, los menkarre fueron destinados al interior de las Estancias Sombrías, una serie de edificios de madera con las ventanas y puertas cubiertas por oscuras y pesadas telas, donde los pálidos elfos se dedican a la confección textil, a la tintorería, a la lectura de sombras y a la elaboración de conservas con los frutos de los árboles frutales que pueblan la ciudad. Algunos de ellos son capaces de salir abiertamente a la luz del sol, siempre cobijando sus cuerpos con pesados ropajes que los cubren por completo y ocultando su rostro con máscaras de plata o cerámica que representan hieráticos rasgos élficos. Sin estas protecciones, su piel se quemaría como abrasada por el fuego, por lo que es común que porten tarros con barro curativo con el que revestirse en caso de exposición accidental.

Los Banjora residentes en Sananda mantienen comunicaciones esporádicas con Vindusan, sobre todo por palomas mensajeras y, en raras ocasiones, por mensajeros enviados desde la ciudad. Como en todas las casas de Vindusan, a pesar de estar a las órdenes del líder supremo, se les da libertad a los miembros para dirigir sus vidas. Sin embargo, dadas las circunstancias, han establecido un autogobierno en el que los elfos acatan las decisiones de la portavoz Mereen. Esta mantiene un débil orden en la delegación, apoyándose en el sentido de comunidad que han desarrollado durante su corta estancia en las llanuras. Si bien abiertamente nadie cuestiona las órdenes de la portavoz, su hermano Landuan, aconsejado por una recién llegada de Vindusan llamada Minduriel, está empezando a menoscabar su liderazgo de manera soterrada, recordando en cada ocasión pertinente que su estancia en Sananda no es más que un castigo y culpando así a la pequeña comunidad de elfos menkarre que habita en las Estancias Sombrías.

También tienen tratos con fórmigos y centauros, con los que a menudo celebran los solsticios en Oredanes. Con los alumnos han forjado relaciones cordiales gracias a la intervención de los luanos, su pueblo hermano, pero en sus contadas reuniones o parlamentos se respira una tensa calma que parece presagiar una tormenta. Su principal cometido es colaborar en la defensa de las llanuras frente a trasgos y saurios, así como prevenir cualquier peligro hacia la ciudad que se acerque desde el sur. Dada su proximidad con las Quebradas del Ojo, tienen numerosos encuentros con los trasgos y cíclopes que allí habitan. Asimismo, se han propuesto averiguar de dónde provienen los misteriosos vajresh tras algunos desagradables encuentros con pequeñas manadas de estos depredadores.

Los Banjora de esta casa tienen un fuerte sentido de comunidad, ya que es la única en la región, y establecen fuertes vínculos que impiden que nadie ajeno a ella pueda iniciar ningún tipo de acercamiento. Esto no quiere decir que sea una comunidad hermética, sino que sus intrincadas y complejas relaciones son del todo incomprensibles para las demás razas.

Fórmigos de Sananda

Aspecto. Los fórmigos de Sananda son humanoides de piel quitinosa flexible, de anchos y expresivos ojos redondos y poderosas mandíbulas que cierran sus bocas. El color de su quitina varía desde el negro hasta el gris, pasando por el rojo o pardo. A menudo decoran su cuerpo con pinturas de color negro o verdoso con intrincados motivos geométricos que denotan tanto su oficio como su procedencia.

Alineamiento. Dada su naturaleza organizada, la mayoría tiende a ser legal. Su carácter sosegado los coloca normalmente en el alineamiento bueno, aunque las experiencias de vida de algunos individuos pueden llevarlos hacia la neutralidad o hasta el mal.

Idiomas. Hablan común y fórmigo. Solo los clérigos y magos, elegidos por la reina, tienen permitido leer y escribir, ya que en los hormigueros las reinas han prohibido la letra escrita para evitar que se revelen los secretos de la colonia. A menudo aprenden élfico o quirón para comunicarse con sus aliados en su propio idioma.

Religión. Los fórmigos de Sananda veneran a su reina madre y a su ciudad como una dicotomía indivisible. Los cultos cívicos en torno a esta pareja están dotados de ritos y liturgias que solo un miembro activo de la colonia puede entender completamente.

Clases. Usualmente son exploradores, clérigos, magos y paladines.

- **Nombres de mujer:** Edynii, Bixbii, Lennii.

- **Nombres de varón:** Fikry, Lyill, Iliym.

El reino fórmigo de Sananda es uno de los mayores de todo Voldor. Los distintos hormigueros que han prosperado en las llanuras tienen una alianza inusitadamente sólida que los hace una fuerza eficaz frente a las amenazas de los saurios provenientes del sur y de las huestes de trasgos de las Quebradas del Ojo. Sus gentes viven tanto sobre la tierra, construyendo complejas ciudades con adobe y madera, como bajo la superficie, en amplias ciudades subterráneas conectadas por corredores. Las pinturas que decoran sus cuerpos quitinosos denotan, según el color, si realizan su actividad en la superficie o dentro del hormiguero. Además, estos motivos geométricos indican su profesión y rango en la comunidad.

Siempre ha habido una reina madre al frente de cada ciudad, cuyo gobierno es absoluto e indiscutible. La mayoría de los fórmigos, por no decir su totalidad, adoran tanto a su reina como a su ciudad, confiriéndoles el estatus más cercano a la divinidad que puede tener una criatura mortal. Los habitantes realizan determinados ritos, diferentes según el hormiguero, para honrarlas a ambas. El trabajo de cada fórmigo es recompensado con conocimiento, ya sea trabajando en los campos, defendiendo a sus hermanos o cuidando de la arquitectura de sus calles. Estos saberes serán más o menos importantes dependiendo del trabajo realizado, pudiendo acceder a misteriosos secretos. Los sacerdotes cívicos son los depositarios de la información, solo superados por la propia reina.

Los fórmigos de Sananda provienen del norte, de las áridas tierras de Shabana. Cuando comenzaron las invasiones de los saurios, los fórmigos, más pacíficos por aquel entonces, tuvieron que recurrir a la ayuda de los elfos Banjora para expulsar a los hombres lagarto de vuelta a las selvas del sur. Bajo estas condiciones, los fórmigos aprendieron rápidamente el arte de la guerra, lo cual, unido a sus instintos gregarios y su respeto absoluto a la ley, llevó inevitablemente a que las colonias que se asentaron en las llanuras para contener a los saurios formaran una sociedad cuasimilitar. Así, aunque los fórmigos de Sananda no son tan duros físicamente como sus hermanos norteños, sí que son más diestros en el uso de las armas y en estrategia marcial.

Sin embargo, los fórmigos siguen siendo una raza muy propensa al entendimiento con los demás. Aceptan de buen grado el comercio con los otros habitantes de las llanuras, hasta el punto de que ese es uno de los principales pilares de su economía. El otro es la agricultura, pues los laboriosos fórmigos fueron creados para alimentar a los demás esclavos de los Peregrinos, por lo que han alcanzado gran maestría en este arte. Todos los hormigueros de Sananda poseen extensos campos de cultivos tanto en la superficie como en gigantescas cámaras subterráneas, donde cultivan especies autóctonas de Vajra.

Cuatro son los grandes hormigueros que prosperan a día de hoy en Sananda: Ikrii, Bixemein, Miirmex y Aluiia. Hace muchas generaciones eran cinco, pero el hormiguero de Miilvemax fue aniquilado de la noche a la mañana. El porqué de la caída de sus hermanos es un secreto guardado por los sacerdotes cívicos, y el solo hecho de hablar del tema es considerado como una herejía que puede llevar a un fórmigo a la expulsión de su comunidad. Como parte de su línea defensiva, los habitantes de Aluiia comenzaron la construcción de un nuevo hormiguero en lo que actualmente es el poblado de saurios de Muluc-Xul, pero fueron expulsados por estos hace un par de años.

Estos hormigueros hicieron un pacto hace siglos mediante la sagrada palabra de sus reinas, el principal motivo no solo de que hayan sobrevivido a las continuas invasiones de los saurios, sino de que, además, hayan prosperado. Cuando un hormiguero se encuentra en problemas, los demás lo ayudarán sin dudar. Otro de los motivos por los que precisan una unión tan fuerte es por la continua amenaza de los vajresht, los antiguos y depravados guardianes de Vajra de los Peregrinos que atacan a todo aquel que encuentren en las profundidades. La necesidad de mantener los túneles seguros entre las distintas ciudades hizo que se formara el Gremio de Iixarkas, lo que al común vendría a ser como los cazadores sagrados; una serie de fórmigos con capacidades mágicas y entrenados para sobrevivir en Vajra. Un iixarka goza de una libertad de movimiento mucho mayor que sus congéneres, y juran servir a los fórmigos en su conjunto, sin distinguir entre ciudades o reinas, lo que en la práctica no suele ocurrir, pues los lazos familiares de los fórmigos son parte de sus instintos más arraigados.

Medianos

Aspecto. Los medianos de Sananda son conocidos como medianos ribereños. Su aspecto es el de humanos de pequeña estatura que poco se diferencian de estos salvo por sus orejas ligeramente acabadas en punta y su abundante vello corporal, sobre todo en los pies. Suelen tener ojos castaños o claros, el cabello pardo o rubio, y, a los pocos a quienes les crece completamente negro son llamados «portadores del signo» o «descendientes de Signus».

Alineamiento. Se trata de un pueblo tranquilo y sociable que tiende a la neutralidad y que tiene sus costumbres y tradiciones en alta estima, por lo que es común que sean de alineamiento legal. Para subsistir en Sananda se han visto obligados a erigirse como los comerciantes del Xenir, por lo que su ambición y gusto por las riquezas los convierten en negociantes especialmente perspicaces.

Idiomas. Los medianos que habitan las llanuras de Sananda pueden hablar, leer y escribir común y mediano. Muchos de ellos también aprenden enano para poder tratar con los duérgar de Hirior.

Religión. Adoran la paz y la prosperidad de Praxis.

Clases. Usualmente son bardos, hechiceros, guerreros o pícaros.

- **Apodos:** Buceador, Cuentamoneda, Lenguaviperina, Yvoyalarruina.

Los medianos de Sananda llegaron aproximadamente unos cuatrocientos años después de la desaparición de los Peregrinos. Un pequeño grupo de no más de dos docenas de sonrientes y curiosos medianos desembarcó en Puerto Estrella siguiendo las órdenes de Signus, apodado «Cabelloscuro». Este portaba un mapa con la localización de una antigua ciudad que, según se decía, había sido habitada por los medianos en los albores de Voldor, cuando aún eran esclavos. La pequeña banda de exploradores fue prosperando y, con cada nueva embarcación que arribaba a la ciudad, más y más medianos desembarcaban en pequeños grupos en Puerto Estrella, llegando a ocupar todo un barrio de la cosmopolita ciudad costera. Inquietos y deseosos por explorar las vastas llanuras, no tardaron en emigrar hacia el este, creando campamentos mínimos por toda la costa del Xenir. Su incansable periplo hacia el este tenía en realidad el objetivo secreto de localizar la misteriosa ciudad y, gracias a un duérgado proscrito con el que se tropezó uno de estos grupos de exploradores, localizaron unas ruinas donde terminarían instalándose y a la que acabarían bautizando como Mediopaso. Se trataba de una ciudad subterránea completamente inundada, aunque los medianos, resueltos a cumplir su destino, reformaron los pocos edificios que sobresalían de las aguas y, con ayuda de los fórmigos, con los que no tardaron en tener buenas relaciones, comenzaron a excavar una serie de pequeños túneles conocidos como Las Madrigueras.

Convencidos de que estas ruinas eran la ciudad del mapa de Signus, iniciaron tratos comerciales con los duérgar de Hirior para tener acceso a maquinaria especial que les permitiese inspeccionar y drenar las estancias que permanecían inundadas. Y, aunque el único objetivo de Signus radicaba en desentrañar el secreto que se ocultaba bajo las aguas, su muerte cambió los planes de aquel grupo de medianos cada vez más numeroso. Los siguientes líderes dieron prioridad a la formación de un verdadero asentamiento más que a un grupo de trabajo o de prospección, por lo que comenzaron a organizar el lugar para transformarlo en lo que llegaría a ser la ciudad de Mediopaso, pactando diferentes tratados y acuerdos con los pueblos de Sananda.

La mayoría de los medianos de Sananda viven en Mediopaso, aunque es común verlos en otras ciudades y asentamientos negociando con todo tipo de mercancías. Lo hacen a través de los numerosos afluentes y canales secretos del río, que, dada su natural afinidad con el agua y la navegación, conocen como nadie en Sananda. También son famosas las fondas que han construido en las rutas comerciales del este de las llanuras.

Los comerciantes medianos inflan los precios de sus productos, pues siempre esperan que los forasteros regateen con ellos. Las prendas de vestir y los ropajes son un medidor de su nivel de vida, gustando de lucir elaborados bordados y joyas incrustadas en sus prendas. Rara vez puede verse a un mediano adinerado usando las mismas ropa dos días seguidos, como puede apreciarse en el dicho popular de Sananda: cambias de parecer tan rápido como un mediano de pantalones.

El portavoz de Mediopaso es elegido en la Asamblea de Comerciantes y se encarga de controlar, administrar y tomar decisiones menores para la comunidad. Para cuestiones importantes, la Asamblea de Comerciantes se reúne al completo para tratarlas. Esta reunión tiene lugar en Las Madrigueras, y pueden votar todos los medianos con cierto nivel adquisitivo. Al fin y al cabo, todo tiene un precio en Mediopaso.

Los medianos de Mediopaso no entierran a sus difuntos. En su lugar, amortajan el cuerpo y lo envían río abajo en pequeñas y ligeras embarcaciones hechas con juncos. Así se encontrarán con el mar, donde realizarán el traspaso a la otra vida. En algunas ocasiones estas embarcaciones quedan varadas en Puerto Estrella, por lo que existe un cargo en la ciudad llamado «bicheiro», que se encarga de localizar y devolver al mar las embarcaciones funerarias con largas púrtigas acabadas en garfios que les dan nombre, aunque en la ciudad se lo conoce comúnmente con el nombre despectivo de «desatascador».

Solo un pequeño número de los medianos de Sananda presenta cabellos y ojos negros, a quienes se llama «descendientes de Signus» o «portadores del signo». Por supuesto, no todos los medianos que bucean en las aguas del Xenir para explorar la ciudad sumergida son portadores del signo, pero sin ninguna duda todos los descendientes de Signus se dedican a continuar con su legado, desentrañando los misterios que permanecen sumergidos bajo el río.





CAPÍTULO TRES

HISTORIA DE LA REGIÓN

Historia de Sananda

EDAD ANTIGUA

Antes de la llegada de los Peregrinos, en los tiempos antiguos, la región de Sananda estaba cubierta por un bosque primigenio excepto en aquellos lugares en los que las cadenas montañosas rompían el inmenso mar verde. Se dice que tan vasto era este bosque que se podía caminar desde el mar interior de Oculta hasta las costas de Mármeron bajo la sombra de los árboles. Este era el hogar de muchos dragones, sobre todo dragones verdes y de cobre, que, sin otro enemigo, competían por el dominio de estos territorios. La vegetación se alimentaba de las intensas temporadas de lluvias, que podían durar meses y que terminaban en veranos cálidos e inviernos suaves, con grandes tormentas en otoño, convirtiendo Sananda en un vergel de vida que acabó cuando los Peregrinos comenzaron a explotar sus recursos. Al menos así es como se recuerda en las leyendas y en la memoria de los casi extintos dragones que sobrevivieron.

EL ALBOR DE LOS PEREGRINOS (0-975)

Cuando comenzaron la remodelación de Voldor, los Peregrinos centraron su mirada en otras regiones mucho más atentamente que en Sananda. Más interés tenían en las regiones volcánicas de Hirior, de donde pretendían sacar materiales y aprovechar la energía proveniente del magma de su interior. Así, se dispusieron a crear túneles para transportar estos recursos bajo las tierras de Sananda. La raza de las estrellas puso a trabajar a sus esclavos fórmigos en los túneles de Vajra que conectarían Hirior con el mar interior de Oculta. Para transportar los recursos sería necesaria la intervención de una maquinaria titánica, así que se construyó en el año 113 una Torre de Fulgor que alimentase estas creaciones. Los esclavos fórmigos trabajaron durante siglos para construir los túneles, miles de vidas perdidas para contentar a unos amos impasibles.

Entre los pocos Peregrinos implicados en los trabajos en Sananda destacó uno en particular al que sus esclavos conocían con el nombre de Mornafel. Sus experimentos eran demasiado

caprichosos, tanto que parecían ir en contra de los intereses de sus congéneres. Esto llevó a que buscarse un lugar donde llevarlos a cabo sin tener que dar explicaciones. Con el trabajo de los diestros enanos, construyó la ciudad de Kilion Thar, que quedó acabada en el año 315. Entonces expulsó a los enanos de allí y trajo a cientos de medianos, mucho más prácticos para desempeñar los trabajos que tenía en mente y por los que sentía cierta predilección, prefiriendo su compañía a la de cualquier otro ser.

Durante siglos continuaron los trabajos en la región, cubriendo cientos de millas subterráneas, hasta que, ayudadas por los dragones, algunas razas esclavas se alzaron en armas en lo que se conoce como la Rebelión de los Olvidados. Aprovechando el aislamiento al que estaba sometida Sananda, los rebeldes atacaron las vías de suministros que nutrían los trabajos para conectar Hirior mientras su aliada, la dragona de cobre Cyrawsealanthar, atacaba la ciudad de Kilion Thar, destruyendo siglos de experimentos y a cientos de esclavos medianos en el proceso.

Resuelto a encontrar y eliminar a los responsables, Mornafel comenzó a experimentar con demonios y otras atrocidades, dando lugar a principios del noveno siglo del albor de los Peregrinos a los vajresh, guardianes de los pasos subterráneos de Vajra y perros de caza de los Peregrinos. Pero para cuando consiguieron eliminar a la mayoría de olvidados, la tercera y última Gran Migración ya había ocurrido.

EL CÉNIT DE LOS PEREGRINOS (976-3106)

Obligado por sus semejantes a prestar ayuda en el gran ritual que cambiaría la faz de Voldor, Mornafel se aseguró de proteger las más importantes obras de los Peregrinos en Sananda, como la Sala de la Mutación, la ciudad de Kilion Thar o la Torre de Fulgor. No fue así con todo lo demás: miles de esclavos murieron aplastados a tenor de los movimientos sísmicos que hundieron montañas enteras, atrapándolos en los interminables túneles que habían abierto con sudor y sangre. Muchos de los dragones que habitaban los picos montañosos sufrieron el mismo destino, arrastrados a las profundidades junto con sus huevos. Esta es la razón principal del odio que los dragones supervivientes de la zona profesan hacia los Peregrinos, así como el motivo por el que Sananda, a pesar de ser conocida como la Llanura Interminable, se encuentre sembrada de simas que se pierden en la oscuridad, llegando algunas hasta el mismísimo Vajra y donde se pueden encontrar desde tesoros increíbles a esqueletos de los antiguos dragones.

Ante el inmenso poder de los Peregrinos, aquellos que se les oponían comenzaron a utilizar como armas el secretismo, la traición y los cuchillos. Alentando las ansias de libertad de los millones de esclavos, orquestaron revueltas en los hormigueros, tendieron trampas a las caravanas que traían comida para generalizar el malestar y asesinaron a capataces y carceleros. Así fue como, durante siglos, los trabajos de construcción de los túneles que unirían Sananda con Shabana y con la futura Saurania avanzaron lentamente.

Precisamente estas demoras hicieron que se destinase miles de esclavos humanos a trabajar en los túneles. Ninguno sobreviviría a las crueles condiciones de trabajo, sobre todo cuando un grupo de dragones quemó los campos de cultivo de Shabana siglos después. Millones de esclavos murieron en la gran hambruna que sobrevino, pues se dio prioridad a unas razas frente a otras por su valor percibido. En Sananda, aunque sufrieron también los efectos del hambre, los fórmigos se llevaron la mejor parte al ser necesarios para construir los nuevos graneros, pensados para prevenir una situación similar. Sin embargo, los bosques primigenios de Sananda dificultaban la tarea y ofrecían

refugio a los insurgentes, por lo que los Peregrinos crearon la raza de los cíclopes, a quienes encargaron su deforestación para hacer sitio a los nuevos campos de cultivo.

EL OCASO DE LOS PEREGRINOS (3106-3975)

Los experimentos y maquinaciones de los Peregrinos estaban alterando el orden natural del continente, como se había hecho patente en la desertización de Shabana o en la deforestación de Sananda. En un intento por estabilizar lo que habían roto, transportaron desde otro plano hasta Voldor una porción de bosque primordial mediante un ritual alimentado por la energía de la Torre de Fulgor de Sananda. Este pequeño oasis, que se conocearía como la Fronda de Centauria, quedó fijado al plano voldoriano por árboles artificiales alimentados con la energía negativa de la Torre. La intención de los Peregrinos era repoblar la región tras cientos de años de tala indiscriminada y de desertización.

Sin embargo, lo que los Peregrinos no pudieron prever fue que los moradores de ese bosque también serían arrastrados junto con su hogar. Miles de fatas y espíritus de la naturaleza se encontraron atrapados en Voldor, convirtiéndose en poco tiempo en enemigos declarados de la raza de las estrellas. Entre ellos, la mayor amenaza era una procesión de espíritus depredadores conocida como la Gran Hueste Tormentosa. Estos espíritus, a diferencia de las demás fatas, abandonaron los bosques para recorrer las extensas llanuras, dando caza a todo ser vivo con el que se encontraran. Sus avistamientos, aunque escasos, continúan acompañados de una gran tormenta que siembra destrucción y muerte a su paso y a la cual pocos pueden hacer frente.

Las primeras víctimas de la Gran Hueste Tormentosa fueron los cíclopes. Tras el cambio climático y la desaparición de los bosques de Sananda, muchos escaparon a las zonas salvajes. A los que se quedaron, los Peregrinos les encomendaron otras tareas, entre las que destacó el transporte de materiales y el uso de su fuerza bruta para acabar con las continuas rebeliones de esclavos. Fueron ellos los encargados de transportar los árboles artificiales con los que se llevaría cabo el ritual que trajo la Fronda de Centauria a Voldor. Cuando la Gran Hueste Tormentosa salió del bosque, cargó contra los cíclopes reunidos allí, llevándolos al borde de la extinción.

La precaria situación en todo el continente tras sus infructuosos intentos de estabilización hizo que los Peregrinos abandonasen Voldor. Mornafel, con la intención de llevarse sus experimentos consigo, lo intentó en solitario en el año 3713 mediante el sacrificio de cientos de esclavos fórmigos del hormiguero de Milvemax, absorbidos por el portal planar. Sin embargo, la dragona Cyrawsealanthar conocía el plan del Peregrino, pues poseía la lealtad de muchos de esos esclavos y trabajaban en secreto para ella. La batalla que se libró entonces en la antigua ciudad fórmiga acabó cuando las energías del portal se desestabilizaron y explotaron, destruyendo la urbe junto a la mayoría de sus habitantes. Algunos de los fórmigos supervivientes, afectados por estas energías mágicas, se convertirían más tarde en las sanguinarias criaturas conocidas como ankhegs y se esparcirían por las llanuras de Sananda.

Cyrawsealanthar y Mornafel acabaron gravemente heridos en el enfrentamiento. La dragona se escondió en su cubil durante cerca de cuatrocientos años, durmiendo mientras sus heridas se curaban. El Peregrino, con su poder mermado y su salud lisiada, buscó a sus semejantes en busca de ayuda, pero estos lo despreciaron debido a sus caprichosos experimentos, por lo que comenzó una búsqueda en solitario para recuperar su antiguo ser, sin importarle si debía devastar el mundo en el proceso. Poco más tarde, los Peregrinos se marcharon de Voldor, dejando a Mornafel y a los demás remedios a su suerte.

LA ERA DE LAS NUEVAS CIVILIZACIONES (3975-4673)

Tras el Gran Éxodo de los Peregrinos, los esclavos, sin más dueño que ellos mismos, se dispersaron a los cuatro vientos para encontrar un nuevo hogar. Como es sabido, no todos ellos siguieron un mismo patrón, y sus caminos hacia la libertad han venido acompañados de conflictos y desavenencias de toda índole. Así, apenas comenzado el cuarto milenio, las huestes de Saurania invadieron las llanuras de Sananda, destruyendo y saqueando las ciudades y hormigueros que encontraron en su camino hacia Shabana. Los fórmigos de esta región, cuyas dotes guerreras no habían sido puestas realmente a prueba en toda su historia, fueron superados por la fiereza de los saurios: los masacraron por miles. Los que sobrevivieron huyeron al norte, bajo la protección de sus primos lejanos.

Solo mediante la unión de fuerzas con los elfos Banjora, los centauros y los fórmigos de Shabana se consiguió expulsar a los invasores, que volvieron derrotados a sus selvas. Los fórmigos supervivientes se encargaron de reconstruir y fortificar los asentamientos de Sananda, dando lugar a las actuales ciudades de Aluia, Bixemein, Ikrii y Miirmex. Sin embargo, la amenaza de los saurios siguió presente, cambiando la forma de pensar de los fórmigos, quienes rehicieron sus sociedades otorgando una importancia capital a las cuestiones marciales. Se forjó entonces una alianza entre los distintos hormigueros para prestarse ayuda mutua contra aquellos peligros que los amenazaran, además de otras cuestiones logísticas. Así, a la hora de repartir alimento, el hormiguero de Aluia recibía una ración mayor, pues se erigió como primera línea de defensa ante los saurios.

Por su lado, los centauros, sin las órdenes de sus amos y sin un odio real hacia las fatas, no tardaron en pactar la paz, entablando con el paso de los años auténticos vínculos que determinarían en gran medida su modo de vida. Tras la invasión de los saurios, además, se organizaron en los clanes que aún recorren las llanuras. Sin embargo, su cultura gregaria siempre ha hecho que, a pesar de sus instintos nómadas, todos tengan un fuerte sentido de grupo. Por ello erigieron la ciudad de Oredanes, donde se reúnen desde hace siglos para debatir, ponerse al corriente de las noticias o simplemente festejar. Los centauros son criaturas pacientes y comedidas, así que fue una suerte que fueran los primeros en encontrarse con la tribu humana de los alumnos.

Casi treinta años tras la invasión de los saurios, la tribu nómada de los alumnos llegó a Sananda desde Shabana, separándose de sus hermanos humanos. Aliados leales y enemigos temibles, pactaron con los centauros y fórmigos que ya habitaban Sananda. Los conducía Danau, el primer líder de los alumnos y el primer mortal que logró unirse a la Gran Hueste Tormentosa, salvando así a su pueblo de la ira de estos depredadores sobrenaturales. Al pasar los años, Danau murió, y, según cuentan las leyendas, se convirtió en un uati, aves sagradas que rigen los devenires de la tribu. Muchos de los alumnos se separaron entonces del grupo principal, formando pequeñas hordas que vagan por las llanuras a lomos de sus fieles caballos.

En los siguientes siglos se fundarían los grandes puntos comerciales que perduran hasta el día de hoy. Entre ellos destacan El Cruce, Antares y Puerto Estrella. El Cruce se alzó sobre el hormiguero de Ikrii, construido por la antigua reina Aniili para favorecer el comercio con las demás razas de Sananda. Antares, por su parte, se encuadró dentro de los pactos de los elfos Banjora con sus aliados fórmigos y centauros para estrechar lazos y servir de puesto avanzado contra cualquier

peligro que pudiera llegar a Vindusan desde el sur. La cosmopolita ciudad marítima de Puerto Estrella fue fundada por los zabarios más de doscientos años después, convirtiéndose pronto en la mayor urbe de Sananda y en su principal contacto con el mundo exterior.

De esta última, de Puerto Estrella, fue de donde partió el Ala Esmeralda, un grupo de mercenarios tristemente conocido por comenzar el incidente de Bosquespino. Estas espadas de alquiler se adentraron en las profundidades bajo la Torre de Fulgor de Sananda, guiadas por un artefacto de los Peregrinos que habían recibido como pago en una de sus misiones. Pensando que podrían hacerse con una buena cantidad de xion, desencadenaron algún proceso mágico que despertó uno de los mayores peligros de la región. Las energías negativas de la torre corrompieron la vegetación, que creció a su alrededor y dio lugar a Bosquespino. Así, las plantas y animales enfermaron y cambiaron, ganando el poder de pasar su mal a otras criaturas. Los soldados de Puerto Estrella y los centauros lo descubrieron más tarde, cuando a duras penas consiguieron acabar con el primer brote espinado que se cernió sobre la ciudad. Sin embargo, dada la distancia a la que se encuentra Bosquespino de las urbes, no sería hasta casi setenta años después que se averiguaría la procedencia de estas criaturas.

Por otro lado, las distintas ciudades del centro oeste de Sananda averiguaron por fin de dónde provenían los brotes espinados y, debido al peligro que corrían, financiaron la creación de un cuerpo de guardabosques que se encargaría de destruir la vegetación de Bosquespino. Sin embargo, les fue imposible realizar esta tarea, por lo que las labores de destrucción fueron sustituidas por las de contención y prevención. Fue así como se creó la Orden de Bosquespino, que continúa siendo la encargada de salvaguardar Sananda de los peligros provenientes de la corrupta Torre de Fulgor.

La proliferación de nuevas ciudades conllevó que los pocos cíclopes restantes fueran expulsados de sus antiguos hogares, cuando no directamente eliminados. Desde siempre, las demás razas de esclavos consideraban a los cíclopes como estúpidas y malvadas criaturas, por lo que, al verse libres del yugo de los Peregrinos, no es de extrañar que se enfrentasen a ellos nada más verlos. En Sananda, los cíclopes supervivientes marcharon a las Quebradas, donde su lentitud y tamaño no jugaban tanto en su contra como en el terreno abierto de las llanuras. Allí lucharon contra los trasgos y osgos que las habitaban hasta conseguir someterlos a sus órdenes.

Mientras todo esto ocurría, en una de las hordas de los alumnos nació Adanna, descendiente de Danau. Al llegar el momento se convertiría en lukar de su horda, con la que recorrería la Llanura Interminable durante muchos años. Sin embargo, el destino les tenía preparados otros planes. Una noche de luna llena, durante una cacería, un uati solitario derribó a la lukar de su caballo para luego posarse en su lomo. El ave la miró fijamente a los ojos. Pasados unos minutos, retomó el vuelo, pero permaneció a la vista, como esperándola. Viendo una señal divina en aquello, Adanna siguió al ave. Varios días después llegaron a las orillas del Xenir, donde el uati, de nuevo mirándola a los ojos, se tumbó para morir. La lukar interpretó este suceso como el fin de los días de cabalgar por las llanuras, y allí donde el uati murió se levantó la ciudad de Luania.

En el 4648 llegaron a Sananda los antiguos esclavos de Hirior conocidos como los nirienses, y se asentaron en Luania gracias al matrimonio de Lograss, nieto de Adanna, y Tertia la de los Ojos

Ardientes. Desde entonces la ciudad no paró de crecer, convirtiéndose en una de las mayores urbes de la región y parte de la línea defensiva del sur, guardando a Sananda de los saurios junto a los fórmigos de Aluia. Estos últimos, queriendo consolidar la línea defensiva, intentarían construir en 4671 un puesto avanzado en los desfiladeros de Muluc-Xul, pero fueron masacrados por los Ix-Ahau, un clan exiliado de saurios que se asentó en las Rocas Ululantes y que aún permanece allí.

Tras la primera unificación llevada a cabo por Magzir Piel de Hierro en el 4664, los cíclopes de las Quebradas del Ojo se consolidaron bajo el mando de los hermanos Agranthal y Mauriel. La llamada Legión de la Rueda Dentada comenzó a armarse como una suerte de clan único dedicado a Dekaeler, creando un verdadero ejército que amenaza con conquistar a los demás habitantes de Sananda. Y, como pocos han entrado en las Quebradas del Ojo y, sobre todo, ninguno ha salido, el peligro persiste oculto para los pueblos libres de esta región de Voldor.

ACTUALIDAD (4673)

Sananda es, en su mayor parte, una de las regiones más pacíficas de Voldor gracias a los esfuerzos de los fórmigos, los centauros y los alumnos. Sin embargo, eso no quita que puedan encontrarse grandes peligros en ella, y cada vez parecen más cercanas y evidentes las amenazas de los saurios de Muluc-Xul y la Legión de la Rueda Dentada.

Los centauros, de costumbres conservadoras, apenas han cambiado desde la marcha de los Peregrinos, y siguen recorriendo las llanuras en clanes. Dos veces al año se reúnen en Oredanes, donde los rumores de guerra y otros males se extienden poco a poco, radicalizando las posturas de algunos de sus miembros, siendo los más destacables los centauros del clan Umar.

Actualmente es Seomán el Halcón quien dirige a los alumnos.

Se trata de uno de los guerreros más grandes que han cabalgado jamás por las llanuras de Sananda y algunos lo ponen al mismo nivel que al propio Danau. La Domadora de Tormentas, Hisha, es su mano derecha y la persona que más cerca está de retarlo.

Sistra Longínea, de los luanos, es la actual lukan de Luania, una de las principales ciudades en la línea de defensa frente a los saurios y la Legión de la Rueda Dentada, y donde la Orden de Bosquespino tiene su sede, además de ser uno de los principales puntos de comercio de la región, donde se dan cita aventureros y cazadores de tesoros.

En Puerto Estrella, la ciudad más grande de Sananda, goberna Santonius en nombre del Reino de Zabáriax. Es la principal entrada a la región y, por tanto, vive del comercio con el exterior, combatiendo ferozmente el contrabando.

En Mediopaso, los medianos siguen empeñados en explorar los anegados túneles con la ayuda de la maquinaria de los duérgar de Hirior, añadiendo más tensión a la cada vez más frágil relación con sus aliados en las llanuras.

Las ciudades fórmigas se alejan cada vez más unas de otras, pues, a pesar de su meta común, siguen promoviendo sus propios intereses. A los oídos de Meilanii, la reina del hormiguero de Ikrii, han llegado rumores de un pacto entre Biixemein y Melionii para dejar pasar a una hueste de saurios por los corredores que han estado construyendo. Este rumor no sería creíble si no fuera por los informes de algunos iixarkas y por las noticias de una horda aluna masacrada cerca de los Montes Urulus.

La guerra resuena todavía en el norte, en los Baldíos de Shabana, y sus ecos retumban con la amenaza de llegar hasta la Llanura Interminable.



Cronología

EDAD ANTIGUA, ANTES DE LA LLEGADA DE LOS PEREGRINOS

EL ALBOR DE LOS PEREGRINOS

Año 0 Llegada de los Peregrinos.

- 101 Los fórmigos son puestos a trabajar en la construcción de los túneles que más tarde serán Vajra para conectar la región de Hirior con el mar interior de Oculta.
- 113 Se termina la construcción de la Torre de Fulgor de Sananda con previsión de alimentar, entre otras cosas, la maquinaria que transportará minerales desde Hirior.
- 315 El Peregrino conocido como Mornafel utiliza a los esclavos enanos para construir Kilion Thar. La ciudad, además de albergar a los Peregrinos, es ideada como un campo de pruebas para sus experimentos. Se trae a los primeros medianos a esta ciudad para asistir a los Peregrinos en sus pruebas.
- 432 Los fórmigos comienzan a construir, casi inconscientemente, las estructuras que serán los primeros hormigueros en Sananda, pero no será hasta siglos después que los usen como tales.
- 503 El canal del Xerecron conecta con el mar interior de Oculta y alimenta la red de canales de todo Voldor.
- 551 Tiene lugar la Segunda Gran Migración de Peregrinos, que pueblan las regiones de Vajra alrededor del mar interior de Oculta.
- 845 Tiene lugar la Rebelión de los Olvidados. La dragona de cobre Cytrawsealanthar, como parte de los dragones que se unieron a los esclavos, ataca Kilion Thar, destruyendo gran parte de las investigaciones de Mornafel.
- 912 Mornafel crea la Sala de la Mutación en la región del norte de Sananda y se empieza a experimentar con esclavos.
- 920 Tras años de experimentos, se crea a los vajresh para que den caza a los esclavos que participaron en la Rebelión de los Olvidados, ahora refugiados en Vajra y en los bosques vírgenes de Sananda.
- 976 Culmina la tercera y última Gran Migración de los Peregrinos.

EL CÉNIT DE LOS PEREGRINOS

- 1000 Tras un gran ritual de terraformación, la región oeste de Voldor toma su configuración geográfica actual. Las montañas de Sananda se hunden, aniquilando así a multitud de dragones y a sus vástagos no nacidos.
- 1328 Los fórmigos de Sananda son puestos a construir los canales de Vajra que unirán la región con Shabana y con lo que se conocerá más tarde como las selvas de Saurania.
- 1400 Se suceden diversas revueltas, la mayor parte protagonizadas por esclavos alentados por la dragona Cytrawsealanthar y por los pocos individuos de las razas olvidadas que quedan. Los Peregrinos las sofocan sin miramientos.
- 2124 Desplazamientos masivos de esclavos humanos a las minas de xion de Shabana. Ante los retrasos en la construcción de los túneles de Vajra, se destina una buena parte de los esclavos humanos a estos trabajos; miles morirán durante los próximos años.
- 2716 Ante la destrucción de los campos de cultivo de Shabana por parte de los dragones rebeldes, los Peregrinos ordenan a los fórmigos de Sananda detener los trabajos de construcción en Vajra y crear un nuevo granero allí. Los Peregrinos crean a la raza de los cíclopes para acelerar los trabajos de deforestación.

EL OCASO DE LOS PEREGRINOS

- 3106 Los primeros Peregrinos deciden abandonar Voldor y lo hacen mediante el sacrificio de miles de esclavos, que alimenta su portal planar.
- 3200 La extracción de xion desestabiliza el clima y afecta a Sananda, cuyos bosques primordiales ya habían sido parcialmente deforestados por los cíclopes.
- 3421 La tala masiva y la desestabilización climática provocada por los Peregrinos convierten Sananda en unas interminables llanuras. Los hormigueros siguen produciendo alimentos para suplir las necesidades del resto de la población esclava, pero la mayor parte se pudre en los almacenes subterráneos ante el desinterés de los Peregrinos.
- 3423 Los cíclopes son destinados a diversas labores, desde el transporte de materiales a la vigilancia. Ante la falta de atención de los Peregrinos, muchos se volverán salvajes y se dedicarán a recorrer las llanuras.
- 3467 Los Peregrinos transportan hasta Sananda un bosque primigenio desde otro plano de existencia en un intento de estabilizar de nuevo la región. Este bosque será conocido como la Fronda de Centauria. Junto con el bosque, son teletransportados accidentalmente fatas y otros espíritus, como la Gran Hueste Tormentosa. Esta última masacra a los cíclopes que habían transportado los árboles artificiales que sirvieron como anclaje para el ritual, mermando a esta raza.
- 3471 Los Peregrinos crean la raza de los centauros para eliminar a las fatas del bosque que se oponen a ellos.
- 3501 Shabana ya es completamente desértica, con la excepción de unos pocos ríos y la laguna Minmara.
- 3713 El Peregrino Mornafel intenta realizar un ritual con el que abandonar Voldor, llevándose consigo sus experimentos. Lo detiene la dragona Cytrawsealanthar en un encarnizado enfrentamiento que resulta en la destrucción del hormiguero de Mielvemax.
- 3720 Mornafel, repudiado por sus semejantes, comienza la búsqueda en solitario de la dragona Cytrawsealanthar para recuperar sus poderes.
- 3803 Ante la falta de resultados y la certeza de no poder llevar a cabo su búsqueda solo, Mornafel crea a los Emisarios.
- 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. Las tribus humanas vagan por el oeste de Voldor durante años.
- 3987 Los centauros de Sananda acuerdan la paz con las fatas del bosque.
- 4000 Año de la Escisión. Muchos elfos deciden abandonar las ciudades del mundo interior para labrarse un porvenir en la superficie. Serán conocidos como los Banjora.
- 4003 Gran invasión sauria. Los fórmigos de Sananda son atacados desde el sur por los saurios y los hormigueros son saqueados o destruidos. Las huestes combinadas de los elfos Banjora, los fórmigos y los centauros lo gran expulsarlos de vuelta a Saurania.
- 4005 Se funda la ciudad de Vindusan a orillas de la laguna Minmara.
- 4009 Las ciudades fórmigas destruidas se recuperan por la migración de fórmigos de Shabana, adoptando un gobierno y una cultura más marcial que sus predecesoras.
- 4031 La tribu de los alumnos, con Danau al frente, se separa del resto de tribus humanas y emprende su camino hacia las llanuras de Sananda.
- 4044 Los alumnos se encuentran con la Gran Hueste Tormentosa, de la cual se libran gracias al sacrificio de Danau. Poco después comienza el culto a los uatis y se compone la Leyenda de Danau.
- 4102 Se construye la ciudad mercantil de El Cruce a las puertas del hormiguero de Ikrii.
- 4327 Los elfos Banjora de la Casa del Infortunio se asientan en Antares.
- 4397 Cae del cielo una gigantesca roca que ilumina la noche. Su trayectoria la lleva a estrellarse contra un campamento de alumnos y el único superviviente talla en ella la llamada Piedra del Uati.
- 4418 Nazius Lengua de Plata, del Reino de Zabáriax, funda la ciudad de Puerto Estrella.
- 4453 Los pocos ciclopes que quedan, tras cientos de años de persecuciones y conflictos con las otras razas de Sananda, acaban asentándose en las Quebradas del Ojo. Con el paso del tiempo acabarán imponiendo sus leyes a los trasgos autóctonos.
- 4495 Un grupo de medianos liderados por Cabelloscuro se asientan en la ciudad de Puerto Estrella. A estos los seguirán cientos más en el futuro.
- 4522 El grupo de mercenarios conocidos como el Ala Esmeralda, procedentes de Puerto Estrella, se internan en las ruinas de Killion Thar bajo la Torre de Fulgor. Allí provocan un incidente mágico que desencadena el crecimiento de lo que se conocerá como Bosquespino.
- 4524 Magzir Piel de Hierro y sus fieles erradican los cultos ciclopes a Gram y la Madre Abundante, declarando a Dekaeler como el único líder del pueblo cíclope.
- 4529 Los medianos, en su búsqueda, se asientan en unas ruinas a las orillas del Xenir. Nombran a la nueva ciudad como Mediopaso.
- 4534 Se produce la primera germinación de un brote espinado procedente de Bosquespino.
- 4593 Adanna de los alumnos recibe una señal divina. Los luanos se separan de los alumnos y se encaminan al sur de Sananda.
- 4597 Se construye la ciudad de Luania a las orillas del río Xenir.
- 4599 Se forma un cuerpo de guardabosques dedicado a la eliminación de la vegetación de Bosquespino y financiado por las ciudades de Puerto Estrella, Oredanes, Mediopaso y Luania. Ante la imposibilidad de tal tarea, se acaba convirtiendo en la Orden de Bosquespino.
- 4600 Año del Terror Blanco. Los morlocks comienzan a extenderse por el mundo interior. La región de Sananda se ve casi libre de ello, probablemente por su encuentro con los vajresht. Curiosamente, poco después se avistan algunos vajresht albinos.
- 4648 Los nirienses llegan a Luania.
- 4664 Tras poco más de dos siglos, los ciclopes y sus esbirros trasgos unifican sus leyes y el poder de las Quebradas del Ojo. Comienza a crearse lo que posteriormente será conocida como la Legión de la Rueda Dentada.
- 4671 Los saurios del clan Ix-Ahau atacan el puesto avanzado de Aluiia en Muluc-Xul y repelen a las fuerzas fórmigas, asentándose definitivamente allí.
- 4673 Actualidad.



CAPÍTULO CUATRO

LUGARES DE SANANDA

Las salvajes llanuras de Sananda son un entorno exigente que pone al límite las capacidades de supervivencia de cualquier avezado viajero. Es imprescindible conocer sus asentamientos y lugares de interés, tanto para orientarse como para economizar las raciones de viaje, ya que los senderos son difíciles de localizar y seguir. Además, debido a los depredadores que acechan en el mar de hierba, hay zonas que conviene evitar.

Luania

Ciudad pequeña: 8193 habitantes (93 % luanos, 4 % medianos, 3 % otros)

Límite de dinero: 8000 po

Guardias: 163 guardias

Autoridad: Sistra Longínea (lukar de Luania), Ciaphas Zancolargo (capitán del ejército)

Religiones mayoritarias: Cantos de los uatis, Iglesia de Sibis y Pharas

En la frontera sur de Sananda, a orillas del Xenir, se encuentra la ciudad fortificada de Luania. Solo el río la separa de las selvas de Saurania, pero también está próxima al asentamiento saurio del clan Ix-Ahau, a las Quebradas del Ojo y al bosque maldito de Bosquespino. Por esta razón la ciudad tiene una importante

empalizada defensiva, cuya base se ha confeccionado con argamasa y cantos rodados provenientes del río. La madera de Luania procede de una frondosa arboleda cercana que recibe su mismo nombre. La tala de árboles se realiza siempre bajo la atenta mirada de la Orden de Bosquespino, que tiene su sede en esta arboleda y aconseja a los luanos sobre cómo mantener de forma sostenible este preciado recurso.

El pueblo luan desciende de los aluros, de la horda de Adanna, que se separó de ellos debido a una señal divina y acabó fundando la ciudad de Luania. Con el tiempo se les unirían los llamados Hijos de Tertia, antiguos esclavos humanos de las minas de Hirior que lograron escapar de los duérgar. Ambos pueblos han sabido adaptarse a esta extraordinaria unión y, aunque existen algunos desacuerdos, sus culturas se han ido entremezclando. El exponente más claro de ello es la propia lukar de la ciudad, Sistra Longínea, hija de Lograss y Tertia, que gobierna con entusiasmo e iniciativa pese a las voces de descontento que quieren un gobierno más marcial.

Luania es una ciudad atípica, puesto que los luanos han concedido a los caballos una importancia capital en la organización urbana. Dentro de la empalizada se destinan grandes espacios abiertos a los caballos y al ganado en general, arracimándose los habitantes en pequeñas viviendas de madera de una sola planta.

Solo algunas construcciones se han confeccionado con piedra, entre las que destaca la herrería de Anquilius, un antiguo esclavo que aprendió su oficio de los enanos duérgar. En el centro de la ciudad se encuentran las casas de doma, que no son más que una serie de cercados por los que corren los caballos aún salvajes a la espera de ser domesticados. El mercado se ubica en la parte sur, constituido por una calle y una plaza donde tenderetes de madera y telas ofrecen a los clientes especias, carnes y todo tipo de bienes, como trabajos en cuero o metal. Diversas posadas dan la bienvenida a los forasteros y grupos de mercenarios o aventureros. Entre ellas destacan El Laúd de la Cuerda Rota, en la que cada mes se llevan a cabo competiciones de música, y El Corcel Desbocado.

La música es inherente a la cultura luanas. Ya formaba parte de sus tradiciones antes de fundarse la ciudad, ya fuera cantando en las minas de los duérgar o en las llanuras junto a sus hermanos alumnos. Los luanos dan tal importancia a este arte que no hay posada sin un bardo para entretenir a la clientela. Además, las leyes se conservan de manera oral en los cantos de los uatis, siguiendo la tradición de los alumnos, aunque se han adaptado a los nuevos tiempos añadiendo estrofas que incluyen a los nirientes. En la Casa del Uati se les enseña a los luanos más pequeños los cantos básicos que transmiten su antigua cultura, además de aritmética elemental y escritura común para poder llevar a cabo cualquier transacción comercial. Maeve Paddock, esposa de la lukar Sistra, es quien regenta esta suerte de templo escuela. Camina siempre apoyada en un bastón con la empuñadura en forma de cabeza de caballo, pues Maeve cayó de su montura cuando era apenas una niña. Aunque no monta desde entonces, el incidente no menoscabó su amor hacia estos animales, y a día de hoy es la mejor cuidadora de caballos de la ciudad. Ha transmitido sus conocimientos a Sistra, lo que le ha permitido seguir siendo líder de los luanos.

Por supuesto, Luania es principalmente conocida por sus caballos, los cuales son traídos por las distintas hordas alunas en sus devenires por las llanuras para intercambiarlos por alimentos y otros bienes, como armas de acero y útiles de montura. La destreza de los domadores luanos es conocida en todo Voldor, y los caballos de Sananda, considerados como una de las mejores monturas. Así, aunque Luania no posee extensos campos de cultivo, solo algunos pequeños huertos, su comercio equino le permite mantener las despensas llenas todo el año. Los luanos también comercian con la carne y la leche de los rebaños ovinos y bovinos que crían, siendo los principales exportadores para Mediopaso y Puerto Estrella.

Luania también es conocida por ser otro de los bastiones de la línea defensiva de Sananda frente a los saurios del sur. La milicia de la ciudad se encuentra generalmente en la urbe, en los barracones construidos junto a las entradas principales, y se les puede ver junto a estas, sometiendo a los visitantes a intensos interrogatorios antes de dejarlos pasar o patrullando las calles. Una parte de este cuerpo armado bate los alrededores de la zona a caballo, siempre pendiente de las amenazas que puedan venir desde el sur o el oeste dada su cercanía a las Quebradas del Ojo y al asentamiento de Muluc-Xul. Los milicianos llevan armaduras con la imagen labrada de dos caballos rampantes rompiendo sus cadenas, y casi todos lucen sus cabezas rapadas al estilo de los Hijos de Tertia. Ciaphas Zancolargo, un viejo esclavo de Hirior, es quien los dirige con mano firme. Aunque su nombre suena como posible sustituto de Sistra entre los descontentos, es completamente leal a la lukar.

Oredanes

Ciudad pequeña: 1957 habitantes (70 % centauros, 12 % medianos, 8 % fórmigos, 3 % elfos Banjora, 3 % luanos, 1 % alumnos, 3 % otros). Durante los solsticios, la población aumenta aproximadamente en 6000 centauros y cientos de viajeros.

Límite de dinero: 5000 po (10 000 po durante los solsticios)

Guardias: 87 guardias

Autoridad: Cónclave de los centauros, Adara (líder de los Juramentados de la Roca)

Religiones mayoritarias: Iglesia de Eneprana, la Madre Abundante

Conocido como Altahierba en el dialecto quirón, Oredanes es el asentamiento principal de los centauros de la región de Sananda. Se encuentra en la mitad oriental de la Fronda de Centauria, al oeste de la Llanura Interminable. Aunque en su mayoría los clanes de centauros son nómadas, aquí se encuentra el lugar de asamblea principal, compuesto por distintas tiendas más o menos estables alrededor de una colossal piedra plana. Cada seis meses, durante el solsticio de verano y el de invierno, se reúnen para parlamentar y tomar decisiones que atañen al conjunto de los centauros. Clavan largos postes cerca de la piedra, cada uno de los cuales representa una de las opciones ofrecidas, y los clanes anudan sus cintas a cada uno según su voto. Existe un cónclave de centauros que permanece en Altahierba cuando su clan se aleja demasiado, y son los encargados de conservar las cintas de su clan para poder participar en las votaciones. Además, en Oredanes viven aquellos miembros de los distintos clanes que por diversas razones ya no pueden acompañarlos, como lisiados o centauros sin clan.

Oredanes es una ciudad abierta, sin empalizada ni barreras de ningún tipo, compuesta por diferentes carpas y tiendas de campaña fijadas a pesados postes con cintas de colores que se mecen al viento. Cualquiera podría pensar que se encuentra desprotegida, pero aquellos ilusos que han intentado atacarla se han encontrado con que los centauros la defienden con una determinación que raya en el fanatismo, llegando incluso a perecer por su ciudad. Esto se debe a que los centauros creen que en la ciudad y, en concreto, en la Roca del Cónclave, reside la soberanía de su raza. Los guardias o protectores de Oredanes son elegidos de entre los mejores guerreros de cada clan, y juran sobre la roca que nunca antepondrán las necesidades de su antiguo clan a las de la ciudad. Así, los Juramentados de la Roca solo creen en el bien mayor para toda la comunidad, eligiendo no llevar cinta alguna o mostrando la cinta multicolor que simboliza al conjunto de clanes. Todos los juramentados son centauros jóvenes, de fuertes convicciones morales y amantes de la tradición. Más de la mitad son centáurides, ya que son ellas las que suelen superar las duras pruebas de ingreso realizadas durante los concilios. La líder de los Juramentados es una poderosa centáuride llamada Adara, entrada en años aunque aún muy capaz y de talante profundamente conservador.

Las distintas carpas y tiendas de campaña se disponen de manera radial desde el claro de la piedra, quedando cerca los clanes más importantes y más alejados aquellos con menor número de integrantes. En uno de los extremos de Oredanes se levanta una enorme carpa de más de 270 pies de diámetro con numerosas tiendas aledañas ocupadas por miembros de otras razas, puesto que las de los clanes no admiten extranjeros. Aquí pueden encontrarse todo tipo de gentes (la mayoría, viajeros que visitan la única «posada» de la ciudad), así como los distintos establecimientos de compra, venta y trueque. La ciudad se encuentra abierta a los visitantes. Al menos en teoría, porque

cuando alguien que no es centauro decide deambular por Oredanes siempre lo seguirá un juramentado de cerca y, aunque los habitantes lo traten con cortesía, no será sin recelo. Solo en la carpeta de los extranjeros (los *espíques*) puede moverse uno con libertad sin la sensación de ser vigilado constantemente.

Las tradiciones de los centauros son inflexibles e inquebrantables, tanto que en Oredanes han acabado por convertirse en leyes: cualquier aspecto, desde el comercio a las uniones de pareja, pasando por las simples presentaciones, debe seguir cuidadosamente su propio código. Por ello es corriente que algunas personas conocedoras de estas costumbres ofrezcan sus servicios a comerciantes y extranjeros. Esto se debe a la naturaleza nómada de los centauros, que, al separarse en clanes por las llanuras y reunirse solo dos veces al año, han conseguido mantener una única identidad mediante el inmovilismo en su cultura. La única excepción son los eskeftes, que han renegado de sus tradiciones en pos del progreso.

La ciudad se nutre de la caza y la recolección como principal fuente de sustento, que se completa con los alimentos traídos desde Mediopaso y Puerto Estrella. Allí, los comerciantes intercambian encantados sus alimentos por las exquisitas tallas de madera de los centauros, quienes, al no tener una concepción convencional del dinero, las venden muy baratas según los estándares medianos y zabaños. También hay un alto comercio de metales, ya que, como los centauros no suelen trabajarlos, codician las armas de acero por su escasez entre su pueblo. Otra de las fuentes de ingresos más importantes es la de la madera, pues solo a ellos les permiten las fatas utilizar los árboles del bosque, siendo una materia prima muy demandada para los habitantes de Sananda. No existe ningún tipo de restricción comercial en la ciudad: si alguien quiere comprar o vender algo, puede hacerlo siempre que siga las costumbres de los centauros, excluyendo únicamente el comercio de personas.

Las ceremonias de voto se realizan cada solsticio, y a la ciudad acude tal cantidad de centauros que apenas queda espacio para caminar. Estas ceremonias son privadas y de carácter casi ritual, por lo que únicamente pueden ser presenciadas por los miembros de esta raza. Solo en contadas ocasiones se acepta a un no centauro, a quien se le conoce como *soo'quie* («amigo de los centauros» en dialecto quirón). A estos individuos se les trata como si pertenecieran a un clan y gozan de voz y voto. Solo ha habido media docena de ellos a lo largo de la historia, porque el rango solo se concede bajo voto unánime del Cónclave. La dragona Cytrawsealanthar, por ejemplo, ha sido *soo'quie* en un par de sus identidades.

Eskeftes

Aldea: 547 habitantes (69 % centauros, 14 % humanos, 12 % fórmigos, 4 % medianos, 1 % otros)

Límite de dinero: 3000 po

Guardias: 86 guardias a tiempo completo

Autoridad: Leander (líder del clan Umar), Eilomnus (capitán de la guardia)

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

Al sur de la Frontera de Centauria, más allá de la linde del bosque, existe un asentamiento centauro llamado Eskeftes. El nombre es una palabra del dialecto quirón que significa «extraño», un mote dado a los miembros del clan Umar por su obsesión con los artefactos de los Peregrinos, en cuyo estudio se han volcado en detrimento de las viejas costumbres de los de su especie. Estos, lejos de renegar de este apodo, lo han aceptado como una distinción, llamando así a la aldea en clara rebeldía respecto a sus hermanos.

El asentamiento se ha establecido en las ruinas de un observatorio de los Peregrinos. Los centauros, con ayuda de trabajadores fórmigos, han restaurado y construido rampas con las que poder acceder a los distintos niveles. A simple vista, puede parecer pequeño, no más que un puñado de edificios de varias plantas remodelados con una enorme cúpula en el centro del complejo; pero, como sucede con las construcciones de los Peregrinos, lo que se oculta bajo tierra es mucho más extenso, ya que los Peregrinos construían la casa por el tejado.

En los edificios de la superficie, los viajeros pueden descansar y alimentarse en un par de tabernas y hasta pasar la noche en El Albergue del Peregrino. Es aquí donde los guerreros del clan tienen sus barracones. La Cofradía de Erekar paga buenas recompensas por cualquier artefacto o utensilio perteneciente a los Peregrinos en la cúpula central, donde puede encontrarse aventureros de todo tipo en busca de encargos para la organización. Además, en el taller del artesano Quidemes, un centauro anciano versado en el estudio de la raza de las estrellas, es posible adquirir a buen precio algunos de sus artefactos. La mayoría son confeccionados mediante ingeniería inversa, tales como cristales de luz que brillan como una antorcha o creadores de llama para sustituir a la yesca y pedernal. La mayor parte se encuentra aún en fase de pruebas, de ahí su buen precio, y, dado que muy pocos han acabado explotando, se trata de toda una ganga.

En los niveles inferiores de Eskeftes se encuentran los dormitorios y salas multidisciplinares, donde tienen lugar reuniones y asambleas de los habitantes de la aldea. Los siguientes niveles albergan los comedores, cocinas y almacenes. Aquí, todos los que contribuyen al florecimiento de la aldea y colaboran con las tareas de catalogación, limpieza y exploración tienen derecho a recibir sustento. En los siguientes niveles se encuentran distintas salas que datan de la época en la que los Peregrinos aún caminaban por Voldor, permanentemente iluminadas por un complejo sistema de cristales y espejos que captan la luz de la superficie y la almacenan para utilizarla por la noche. Miembros de la Cofradía de Erekar y centauros del clan Umar estudian las escrituras y murales de las paredes y techos tratando de desentrañar los secretos de la raza de las estrellas.

Los últimos niveles aún no han sido estudiados, ya que los eskeftes se toman su trabajo con una calma y minuciosidad pasmosa. Están terminantemente prohibido adentrarse en ellos sin la supervisión de un guía experimentado, ya que algunos curiosos no han vuelto de sus expediciones. Los más jóvenes del asentamiento dicen que en lo más profundo se encuentra un acceso a Vajra, un gran tesoro lleno de artefactos mágicos de los Peregrinos o ambas cosas.

Los eskeftes son un grupo cada vez más amplio al resultar atractivo para sus congéneres más jóvenes, que, hartos de seguir las estrictas tradiciones que rigen cada ámbito de la vida, a menudo abandonan su clan de origen y terminan uniéndose al de Umar. El asentamiento es, por tanto, mucho más aperturista que el resto de clanes de centauros, aceptando todo tipo de razas con las que pueden convivir e investigar los antiguos secretos de los Peregrinos. Es por ello por lo que la Cofradía de Erekar tiene un importante destacamento de exploradores e investigadores en Eskeftes, donde almacenan y catalogan los hallazgos que encuentran en las llanuras de Sananda. Su dirigente es un centauro llamado Leander, que es además el líder del clan Umar y dirigente de la aldea. Siempre lleva encima varios utensilios de los Peregrinos y no tiene reparos en utilizarlos para atraer la atención de curiosos e interesados en la Cofradía.

La seguridad del asentamiento corre a cargo de los guerreros del clan Umar, liderados por Eilomnus, un poderoso centauro

de modales exquisitos y mirada comprensiva. Los guerreros del clan tratan de imitar a su líder en todo, sin olvidar que su deber es mantener el orden de Eskeftes. Así, aunque se muestren pacíficos en la mayoría de los conflictos, no dudan en acompañar sus instrucciones con pesados golpes de sus garrotes si se produce un altercado. Patrullan en parejas por el perímetro, portando siempre cuernos para dar la alarma en caso de ataque. Y es que últimamente el asentamiento ha recibido acometidas de las fatas corruptas del Enfer, en la Fronda de Centauria, las cuales culpan al clan Umar del mal que aqueja a la parte sur de la Fronda. Los ataques han venido también acompañados de acusaciones por parte de los demás clanes y, aunque no se ha realizado ninguna acción contra los eskeftes, en el último solsticio pudo escucharse la propuesta de expulsarlos de Oredanes.

Antares

Aldea: 820 habitantes (53 % elfos Banjora, 27 % fórmigos, 18 % centauros, 2 % otros)

Límite de dinero: 5000 po

Guardias: 57

Autoridad: Oan Maoll (capitán de los Fantasmas), Mereen la Conciliadora (líder del asentamiento)

Religiones mayoritarias: Tríada solar conocida como Eqneye (Ahuraz, Praxis y Eurana)

Al noreste de las llanuras de Sananda, cerca de los Montes Urulus, se encuentra la pequeña ciudad de Antares. Este asentamiento, ubicado en un bosquecillo de árboles frutales, está habitado por una parte significativa de la casa Juq'an de los elfos Banjora de Vindusan desde hace poco menos de trescientos cincuenta años. La función de este puesto avanzado es servir de apoyo a centauros y fórmigos, honrando así los viejos acuerdos entre estos y el líder supremo de los Banjora.

Las casas de Antares se encuentran desperdigadas por el bosque del mismo nombre, construcciones de madera funcionales de no más de dos plantas de altura. Sus paredes, livianas, son a menudo sustituidas por paneles móviles textiles para aprovechar la brisa. Entre las construcciones de Antares destacan las «estancias sombrías», en la zona norte de la ciudad. Estas viviendas, siempre a la sombra de los árboles frutales y con las ventanas cubiertas con pesadas telas oscuras, son más frescas, y allí se dirigen numerosos líderes de caravanas para adquirir las telas y tinturas elaboradas por los menkarre oriundos.

La ciudad no dispone de muros defensivos, sino que confía en las capacidades de sus exploradores, siempre alerta, capitaneados por Oan Maoll el Fantasma. Viajeros, emisarios y caravanas son sorprendidos por un puñado de elfos vestidos con capas de camuflaje, aparecidos de la nada: los llamados Fantasmas, que los escoltarán hasta Antares si están dispuestos a entregarles sus armas, prohibidas en la ciudad. Estos guardianes son famosos en la Llanura Interminable porque se mueven con gran sigilo entre la floresta hasta casi formar parte de ella, haciendo honor a su apodo. Su principal cometido es vigilar los accesos a la ciudad y mantener el orden, aunque a menudo merodean por las praderas para cazar y servir de apoyo táctico a los recolectores.

El liderazgo de Antares recae en Mereen, apodada «la Conciliadora» dado su buen hacer a la hora de mediar entre conflictos. Reside en la casa central del asentamiento junto con su familia. La prohibición de armas en la ciudad es algo reciente pero necesario, sobre todo desde la última visita de los alumnos. Las armas se entregan directamente a Maoll en las estancias de los Fantasmas, y allí se guardarán bajo llave hasta la partida de los visitantes. Mereen sabe que no se trata de una medida popular, pero sirve a un doble propósito: además de mantener el control

en la ciudad, también servirá para cortar las alas a una posible rebelión de su propia casa. Y es que la Conciliadora sospecha que existe un gran descontento entre sus congéneres, quienes creen que el anterior Líder supremo los obligó a abandonar Vindusan debido al alto número de menkarre que nacen en el seno de la casa Juq'an.

Antares alberga varios edificios destinados a cubrir las necesidades de los visitantes. Conocidos como las «estancias de descanso», permiten a los viajeros descansar y avituallarse, realizar tratos comerciales o tener entrevistas y reuniones con personalidades de la ciudad. Aunque no existe una prohibición expresa, es raro ver extranjeros deambulando por determinadas zonas de Antares y, cuando sucede, los Fantasmas de Maoll los vigilan de cerca sin que estos sean conscientes. Al igual que en Vindusan, la interpretación de las leyes se suele dejar al arbitrio de las partes, por lo que es corriente que los extranjeros contraten a alguien que conozca los usos y costumbres de los Banjora. Si un conflicto llega a mayores, ante la imposibilidad de acudir al líder supremo se recurre a la sabiduría de Mereen. Sin embargo, en determinados casos se pacta una demora mientras un halcón lleva las súplicas a Vindusan, en espera de una solución por su parte.

La ciudad se sustenta mediante la labranza de pequeños huertos gestionados por cada familia y la compraventa de distintos bienes. El comercio principal de la ciudad se basa en las telas y tinturas, además de las muy demandadas compotas y mermeladas elaboradas con las frutas de los árboles de Antares, famosas por sus propiedades, sabores y durabilidad. Muchas de las caravanas que se dirigen a Vindusan y a las distintas ciudades de Shabana pasan por Antares, por lo que, a pesar de su tamaño, acapara gran parte de las transacciones entre estos dos territorios. También dada su cercanía al mercado de El Cruce, las caravanas fórmigas de Bixemein pasan por aquí en su camino hacia el hormiguero de Ikrii, comerciando con parte de las gemas y piedras semipreciosas que sacan de la tierra. Con ellas los elfos Banjora confeccionan exquisitos objetos decorativos que luego venden a un precio mucho mayor y que son codiciados por las élites comerciales de ciudades como Puerto Estrella.

En la zona oeste de Antares se encuentra el Claro de las Caravanas. Dada la especial orografía de la ciudad, no es fácil circular por ella con carromatos, por lo que la mayoría son aparcados en un amplio claro, y las monturas, en los establos construidos junto al calvero. Ambas localizaciones están permanentemente vigiladas desde que una horda de aluus se llevaron todos sus caballos convencidos de que los Banjora no merecían su compañía por no saber cuidarlos adecuadamente. Los exploradores de Maoll siempre tienen monturas preparadas por si tienen que partir con celeridad, ya sea para acabar con sus enemigos o para avisar a Vindusan de un nuevo peligro.

Aluia

Ciudad grande: 15 413 habitantes (94 % fórmigos, 3 % medianos, 3 % otros)

Límite de dinero: 6000 po

Guardias: 308 guardias

Autoridad: Reina Luanii y su círculo de confianza

Religiones mayoritarias: Culto cívico

Al sureste de Sananda se encuentra la ciudad subterránea de Aluia. Este hormiguero es el más reciente de la región, construido tras la invasión de saurios en el año 4003. Se encuentra en una zona muy cercana a la costa del río Xenir, donde los fórmigos encontraron las ruinas de un puente de la época de los Peregrinos. Descendientes de los fórmigos de Shabana que,

junto a los elfos Banjora, expulsaron a los saurios de vuelta a sus tierras, decidieron quedarse aquí, donde podrían controlar cualquier otro intento de invasión por parte de sus más odiados enemigos.

Cerca de la ciudad se encuentra el bosque de Aluia, proveedor de madera para las construcciones y otras actividades dentro del hormiguero. Los fórmigos, cuidando siempre de mantener el ecosistema del pequeño bosque, envían a veces partidas de leñadores para hacerse con el preciado material. A estos siempre los acompaña al menos un destacamento de soldados, pues pasado el bosque se encuentra la ciudad sauria de Muluc-Xul, otra afrenta más que devolverles a los saurios.

Los fórmigos de Aluia son, con diferencia, los más marciales de toda Sananda, ya que se encuentran en conflicto constante con los saurios y la Legión de la Rueda Dentada. Al ser la primera línea de defensa de los hormigueros de Sananda, la mayoría de miembros reciben una educación marcial sencilla, centrada en el uso de varias armas y maniobras defensivas. Los fórmigos de Aluia están tremadamente orgullosos de este entrenamiento, lo que los hace parecer altivos a ojos de otras razas.

Aluia es una ciudad vertical, constituida en varios niveles que se comunican por puentes de piedra y corredores. Cada uno de estos niveles es más grande que el inferior, con un enorme hueco en el centro que los conecta a todos entre sí, de manera que el hormiguero tiene forma de pirámide invertida. Además de por los puentes y corredores, es posible bajar varios niveles a bordo de pequeños ascensores de madera operados por trabajadores fórmigos. Esta forma tan peculiar obedece a un par de elementos. El primero radica en que los fórmigos se asentaron en unas ruinas subterráneas que disponían de un gran pozo central que han ido adaptado a conveniencia y el segundo, en que esta estructura permite la movilización de efectivos fórmigos con rapidez y presteza. La reina Luanii, rodeada de sus elegidos, habita en las estancias de los niveles más profundos, desde las que dirige la colonia.

Es costumbre y norma entre los fórmigos de Aluia marcar sus cuerpos con pintura verde o negra, representando con distintos símbolos su profesión y el nivel de la ciudad hasta el que pueden acceder. No es raro ver extranjeros en la ciudad, pero la mayoría solo tienen permitido desplazarse por los primeros niveles subterráneos, ya que el resto son exclusivos para nativos. En estos primeros niveles se encuentran varias estancias de descanso para extranjeros, similares a posadas, donde es posible alimentarse y realizar compraventas de todo tipo de enseres y materiales. No existen ciudadanos no fórmigos en el hormiguero, pero sí forasteros que llevan una larga temporada conviviendo con ellos.

Es en los primeros niveles exclusivos para nativos donde se encuentran varios bloques de viviendas y gogías, escuelas cívicas en las que se rinde culto a la ciudad y su reina y donde, además, se forma a los ciudadanos en el uso de armas marciales. En los siguientes se almacena grano y herramientas y, más abajo, hay salas de cultivos subterráneos mantenidos por un sistema hidropónico. A diferencia de otros hormigueros, no existen cultivos exteriores en Aluia, ya que sus mayores esfuerzos se centran en la construcción y en la formación militar. Sin embargo, no hay escasez de alimento, pues, como parte de la alianza con los otros hormigueros de Sananda, reciben una parte de los que ellos producen. La mayoría llega en barcazas desde Miirmex, mientras que los de Ikrii llegan en carrozatos. Por su parte, la poca producción de alimento de Biixemein los llevó a nutrir a Aluia con armas de metal.

En el siguiente nivel se sitúan las estancias sagradas de los clérigos, los cuarteles de entrenamiento de los guerreros y los talleres de artesanos. En los corredores más profundos se encuentra la sede del Gremio de Iixarkas, también llamados los Cazadores de Vajra, encargados de mantener la seguridad en los túneles que comunican los hormigueros.

En las profundidades de Aluia anida el último nivel, donde la reina Luanii tiene su trono. También sus dependencias personales y las salas de cría, en las que la reina madre perpetúa la existencia de la colonia. En todo momento, las larvas son asistidas por cuidadores especializados, encargados de evaluar las capacidades de cada nuevo miembro, que determinan su posición en la sociedad fórmiga. Por ello, a medida que los bebés fórmigos van desarrollándose, son enviados a la planta del hormiguero en la que se desarrollará la mayor parte de su vida, ya sea como exploradores, guerreros o artesanos. También en este nivel se abre un acceso secreto a la llamada Sala Sagrada, solo accesible para la monarca y sus elegidos y que la mayoría de los fórmigos de Aluia siquiera conocen. Solo unos pocos han tenido constancia de su existencia, pero ningún fórmigo que se precie osaría especular, ya que el culto cívico no lo permite. Sin embargo, sí se oyen murmullos sobre otros asuntos, rumores que cuentan que los saurios anhelan algo que se oculta en lo más profundo de la colonia. Y tienen razones para hacerlo, pues la realidad es que allí se encuentra una antigua Torre de Fulgor que, por algún motivo, acabó enterrada en las entrañas de la tierra. Solo la reina Luanii y su círculo de confianza conocen este secreto.

Biixemein

Ciudad grande: 18 374 habitantes (97 % fórmigos, 2 % enanos, 1 % otros)

Límite de dinero: 12 000 po

Guardias: 202

Autoridad: Reina Elianii, Maraz el Tuerto (consejero de la reina)

Religiones mayoritarias: Culto cívico y Culto Eterno

Al este de Sananda, en mitad de las grandes llanuras, se encuentra el hormiguero de Biixemein, el más poblado de las ciudades fórmigas. Su acceso está rodeado de campos de cultivo de todo tipo hasta donde se pierde la vista. Aunque siempre pueden verse incansables fórmigos trabajando de sol a sol en los campos, muchos de ellos se encuentran en un considerable abandono, ya que la mayoría de los miembros del hormiguero permanecen en los túneles. La reina de Biixemein, Elianii, guiada tal vez por los instintos que los Peregrinos dieron sin saberlo a los fórmigos, ha embarcado al hormiguero en una titánica labor: la construcción de una red de túneles a través de Vajra que conecte todos los hormigueros de Sananda y Shabana, creando así una gran nación fórmiga en el oeste de Voldor. Es por ello por lo que trabajan sin descanso día y noche, descuidando cualquier otro trabajo.

Biixemein se extiende por corredores que parten hacia todos los puntos cardinales desde lo que fue originalmente el núcleo del hormiguero, ramificándose como las raíces de un inmenso árbol. Estos túneles, que parecieran azarosos, se deben a la continua búsqueda de entradas a Vajra y a otros pasajes que permitan llegar a los hormigueros vecinos.

La mayoría de estancias que antiguamente fueron dedicadas a otras tareas ahora se reservan para la crianza y aprendizaje de los jóvenes fórmigos, pues la reina da a luz continuamente a nuevas larvas para disponer de más mano de obra, convirtiendo esta ciudad en la más poblada de todos los hormigueros fórmigos. Estos jóvenes son adoctrinados desde su más tierna infancia

en el culto cívico, venerando el proyecto de la reina como una parte misma de la ciudad. Para ello se han creado grupos motivacionales entre sus clérigos con la labor de proclamar diariamente la importancia de conectar los hormigueros, de esforzarse al máximo por la gloria de la reina, el hormiguero y la gran nación por venir. De esta manera, la titánica obra que están llevando a cabo en las profundidades de la tierra se considera un gran rito religioso hacia la ciudad.

Como todo aquello que no se supone importante para el propósito de la reina se desecha en pos del bien común, la ciudad se ha reorganizado para adaptarse y cumplir con las tareas relacionadas con el gran plan, tornándose inhóspita para la mayoría de viajeros al no existir apenas posadas o mercados que no estén orientados a la apertura de nuevos corredores. De hecho, se han empezado a aceptar trabajadores no fórmigos para la exploración de las vías que se van descubriendo, ya que los experimentados fórmigos se ciñen a la expansión de los túneles. Destacan entre los visitantes una pequeña delegación del clan Rocasangrienta, dedicada a la clasificación y extracción de minerales en los túneles. El comercio que hacen con estos minerales supone un necesario aporte económico para el hormiguero, pues los campos de cultivo apenas son suficientes para alimentar a toda la población. Biixemein se ha convertido así en el mayor exportador de minerales de la región, con un trasiego continuo de carromatos que trasportan los materiales hacia El Cruce para luego volver cargados de alimentos y otros enseres necesarios para las excavaciones.

Debido a la cercanía del hormiguero a Vajra, Biixemein acoge una buena parte del Gremio de Iixarkas. Los cazadores sagrados de los fórmigos, mitad exploradores, mitad clérigos, se encargan día y noche de despejar los túneles de los peligros que puedan encontrarse los demás trabajadores. Aunque se supone que los iixarkas son los miembros fórmigos más neutrales, habiendo jurado dedicar sus vidas a proteger a todos los hormigueros por igual, en Biixemein sienten una especial devoción por el proyecto de Elianii, quizás por el bombardeo de las proclamas de los grupos motivacionales clérigos.

Sin embargo, no todos los fórmigos comulgan con un proyecto que probablemente acabará mucho después de que ellos hayan muerto. La corta esperanza de vida de esta raza, junto con la idea de una existencia de cuasi esclavitud, ha calado en muchos de ellos. Es así como ha surgido un culto secreto en las entrañas de Biixemein: el Culto Eterno. En algunos círculos, los adeptos de esta fe buscan la forma de alargar su vida a la vez que reniegan del rígido sistema del hormiguero. Sus miembros veneran a una deidad a la que simplemente llaman Vorágine, sin saber que, en realidad, sus alabanzas llegan a oídos de Ahzek, dios de la oscuridad. El culto cívico conoce la existencia del Culto Eterno, pero silencian cualquier rumor sobre el tema.

La reina permanece permanentemente en el centro de la colonia dotando al hormiguero del mayor número de fórmigos posible, asistida por las amas de cría, que clasifican las larvas y las distribuyen por las estancias de crecimiento que otrora fueron oratorios del culto cívico y almacenes. Elianii nunca sale de sus aposentos, ni siquiera para honrar con su presencia a los diplomáticos que a veces llegan al hormiguero. También desoye las ideas de la mayor parte de sus consejeros y allegados, de los cuales Maraz el Tuerto parece ser el único que posee algo de influencia sobre ella. Maraz es el mayor enemigo del Culto Eterno, cuya existencia se mantiene en secreto incluso para la propia reina. Al fin y al cabo, Elianii no tiene por qué distraerse con lo que él considera un problema menor.

Ikrii

Ciudad grande: 23 438 habitantes (74 % fórmigos, 13 % humanos, 5 % centauros, 4 % medianos, 4 % otros)

Límite de dinero: 30 000 po

Guardias: 303 guardias

Autoridad: Reina Meilanii, Ilionirii (capitán de la Guardia Crucia), princesa Eiilan (capitana de la Guardia Real), Mkutyo (mesotez)

Religiones mayoritarias: Culto cívico, Iglesia de Armonía

En la región central de Sananda, entre las Quebradas del Ojo y los Montes Urulus, se ubica la magnífica ciudad fórmiga de Ikrii. Inmensos campos de cultivos rodean la superficie de la urbe, donde pueden verse cientos de fórmigos trabajando incansablemente de sol a sol. Largos caminos empedrados discurren entre estas tierras de labranza siguiendo los puntos cardinales y dan paso franco a una ciudad que se extiende casi por igual tanto por la superficie como bajo tierra. Ikrii se halla en una depresión del terreno con forma de media luna, y su exterior está protegido por un muro de tierra y roca procedentes del interior del hormiguero. La muralla ofrece una sólida protección, aunque no es infranqueable y los contrabandistas han sabido sacar provecho de ciertos fallos de diseño.

Dentro de las murallas se encuentra el mercado conocido como El Cruce, lugar donde se llevan a cabo muchas de las transacciones comerciales de Sananda. A lo largo del tiempo se han ido construyendo muchos edificios en su interior: posadas, almacenes y viviendas para los trabajadores, tanto de los campos como del propio mercado. En el centro de El Cruce se halla el Estanque del Encuentro, que recoge el agua de las lluvias y donde pueden abrevar las monturas de los viajeros y los mercaderes que llegan a Ikrii. Parte del agua se filtra desde el estanque al interior del hormiguero, actuando como riego para los cultivos subterráneos de la ciudad. A lo largo del mercado hay hasta una docena de entradas que llevan al propio hormiguero, vigiladas día y noche por guardias fórmigos.

Siendo Ikrii como es la segunda mayor ciudad comercial de la Llanura Interminable, El Cruce mercadea con todo tipo de bienes. Principalmente exporta alimentos a sus vecinos, pero por sus puestos pasan todo tipo de productos, desde las exquisitas tallas de los centauros a los minerales de Biixemein, pasando por las telas y tinturas de Antares. Es por ello por lo que, como en toda población comercial, se ha desarrollado un gran mercado negro. La corrupción y las malas artes no se han extendido tanto como en Puerto Estrella, pero existe un importante negocio de contrabandistas a pesar de los esfuerzos de la guardia. En esta ciudad se forjan también muchas de las armas que llegarán a las otras ciudades de Sananda y que blanden los guerreros aluinos, quienes acampan en una explanada fuera de los límites de El Cruce en lugar de en su interior. La reina Meilanii en persona suele recibir a su aluinar para ahuyentar la creencia de que se trata de un desaire, porque lo cierto es que así evitan el caos dentro de sus murallas.

La morfología de la ciudad subterránea es circular, formando anillos concéntricos comunicados entre sí por corredores, como si se tratase de los radios de una rueda. Gracias a que los silos y las entradas se encuentran en los anillos exteriores, las cosechas pueden guardarse rápidamente. Así se establecen también distintos puntos de acceso desde los que llevar a cabo operaciones comerciales de mayor envergadura. En los círculos exteriores es donde habitan la mayor parte de los ciudadanos fórmigos y donde puede verse mayor presencia de visitantes. Conforme se avanza hacia los círculos interiores la presencia de no fórmigos

va desapareciendo, siendo el hogar de los ciudadanos más importantes, exploradores, artesanos, sacerdotes del culto cívico, etcétera. En el núcleo del hormiguero habita la reina Meilanii junto con sus consortes, las princesas y sus sirvientes más inmediatos.

La seguridad de Ikrii se compone de dos cuerpos de guardia claramente diferenciados. Por un lado está la Guardia Crucia y, por otro, la Guardia Real. La primera se encarga de vigilar la superficie y de que las transacciones se hagan limpiamente, además de asegurarse de que se pagan los correspondientes aranceles a la ciudad. Este cuerpo está formado en su mayor parte por fórmigos, pero también hay miembros de otras razas entre sus filas. Ilionirii, un excepcional guerrero fórmigo, es su comandante. La Guardia Real, por su parte, sí está formada exclusivamente por fórmigos, y se encarga de la protección de la ciudad subterránea y de garantizar la seguridad de la reina. Es la princesa Eiilan quien se encuentra al mando de estas fuerzas. A menudo ambos cuerpos entran en conflicto al excederse en sus competencias. Cuando esto ocurre se acude al mesotez, una suerte de portavoz de la reina que actúa como mediador en los conflictos menos relevantes. El actual mesotez de Ikrii es un anciano fórmigo llamado Mkutyo que cuenta con la completa confianza de la reina.

La religión con más adeptos de Ikrii es, sin duda alguna, el culto cívico a la ciudad y a la reina madre de la colonia, doctrina de la que participan casi todos los fórmigos del hormiguero. No obstante, no se trata de la única ayuda espiritual con la que cuentan los habitantes de Ikrii: en El Cruce puede encontrarse

una pequeña capilla dedicada al culto de Arastu, conocida como Armonía entre los fórmigos. La sacerdotisa, Marinia, una mediana ribereña llegada a El Cruce desde Puerto Estrella, vela por el crecimiento civilizado y justo de la ciudad. Para ello, interviene como mediadora en los tratos más importantes o en aquellos en los que se solicita su actuación. Por otro lado, ha comenzado a extenderse una religión secreta entre algunos de los fórmigos de Ikrii proveniente de Biixemein llamada Culto Eterno.

Meilanii, la reina de Ikrii, es considerada una regente justa, por lo que los gobernantes y líderes de otras ciudades y tribus de la Llanura Interminable suelen tener en cuenta su palabra. Sin embargo, en los últimos años está teniendo problemas con la reina Elianii de Biixemein, la cual le pide ayuda insistente para llevar a cabo su proyecto de unir todos los hormigueros de Sananda y Shabana. Meilanii considera demasiado complejo el proyecto de su congénere, además de tremadamente peligroso, por lo que para seguir manteniendo relaciones cordiales con el resto de hormigueros ha estado dando largas y excusas a Elianii ante sus peticiones.

Miirmex

Ciudad pequeña: 11 963 habitantes (68 % fórmigos, 20 % medianos, 6 % humanos, 6 % otros)

Límite de dinero: 7000 po

Guardias: 293 guardias

Autoridad: Reina Alirnii y su círculo de confianza

Religiones mayoritarias: Culto cívico, Iglesia de Erekar

- A. El Cruce
- B. Estanque del Encuentro
- C. Sede de la Guardia Crucia
- D. Capilla de Armonía

- E. Gran templo del culto cívico
- F. Sede de la Guardia Real
- G. Campos de cultivo

IKRII



Situada en el extremo este de la región de Sananda se encuentra Miirmex, una urbe fórmiga subterránea a las orillas del río Xenir. La colonia tiene buenas relaciones con los medianos de Mediopaso, que tienen aquí un puerto franco para comerciar. Además, una pequeña comunidad de medianos lleva establecida en ella muchos años. Esta colonia fórmiga es una de las más abiertas, junto con Ikrii (tal vez por su cercanía con los medianos), así que pueden verse numerosos habitantes no fórmigos en el hormiguero, algunos asentados desde hace más de una generación. También hay varias posadas adaptadas a las necesidades de otras razas, ya sean de pequeño tamaño, como gnomos, enanos o medianos, o incluso de gran tamaño, como los centauros.

En el centro de la ciudad se ubica el gran mercado, que bulle de actividad cada día con todo tipo de mercancías que llegan por el río en las barcazas de Mediopaso. Miirmex constituye el principal suministrador de alimentos de la colonia vecina de Biixemein, de quienes reciben los minerales que extraen los enanos de Elianii. Aquí se intercambia el grano cultivado en el exterior de la ciudad por mercancías de toda Sananda. De entre las personalidades más relevantes que pueden encontrarse en el mercado destaca Rufus el Mediavoz, una suerte de mercader mediano capaz de encontrar cualquier producto en los mercados de Sananda gracias a toda una red de contactos. Prácticamente todas las embarcaciones y caravanas que llegan al puerto traen alguna misiva para él, y siempre hace sus tratos en voz baja para mantener la más estricta discreción y evitar la interferencia de curiosos.

Desde el mercado salen los túneles que componen la ciudad siguiendo una estructura similar a la de Biixemein, con amplios corredores que se ramifican como raíces de un árbol cada vez más profundas. En su continuo horadar de la tierra, los fórmigos no tardaron en encontrar un acceso a Vajra, por lo que los pasajes no se ramifican tanto como en el hormiguero vecino. En las inmediaciones del mercado, rodeando los accesos a la ciudad, se localizan los almacenes de grano, que contienen los excedentes de los campos de cultivo. Gran parte de este grano es transportado por el río por comerciantes medianos con destino a Mediopaso y Puerto Estrella.

Miirmex se divide en tres barrios diferenciados por el punto cardinal en el que se encuentran. Al este se hallan las estancias de cría y los aposentos de la reina Alirnii, así como las habitaciones de los consejeros, la sala de audiencias y la capilla del culto cívico. Los fórmigos de Miirmex sienten una gran devoción por su reina, a la que consideran una regente muy capacitada y prudente, a diferencia de sus homólogas de los hormigueros vecinos. Sin embargo, Alirnii ha estimado sensato el gran proyecto de la reina Elianii de Biixemein y ha estado actuando como intermediaria con la reina Meilanii de Ikrii, quien no quiere tener nada que ver con la titánica tarea. Es por ello por lo que algunos sienten cierto abandono por parte de los hormigueros de Ikrii y Aluiia, que parecen no ver la grandeza de una posible nación fórmiga.

Al norte están los campos de mijo, adaptados para crecer en las profundidades gracias a las artes de los Peregrinos, que permiten cultivar sin luz solar, y de una serie de acueductos que traen el agua del Xenir. Es de esta producción de grano de la que viven la gran mayoría de los fórmigos de Miirmex, ya que el grano cultivado en el exterior se utiliza casi exclusivamente como moneda de cambio comercial. Este es motivo de descontento para algunos ciudadanos, pues consideran que se los alimenta con cultivos de peor calidad.

Hacia el oeste se encuentran las dependencias de los iixarkas, ya que en lo más profundo de esta zona del hormiguero

se encuentra un acceso a Vajra. Desde aquí numerosos exploradores parten cada día con el objetivo de encontrar un paso franco que los conduzca hasta el hormiguero vecino de Biixemein y poder cumplir así con el proyecto de unificar todos los hormigueros de Sananda y Shabana. Este acceso a Vajra ha llamado la atención de la Cofradía de Erekar, que tiene aquí un importante enclave, el segundo de más importancia después del de Puerto Estrella. La líder del culto en la ciudad es una semielfa llamada Eiffienne, venida desde tierras lejanas y afincada en la ciudad desde hace un lustro.

A pesar de que los cultos cívicos a la ciudad y a la reina son la principal religión de los fórmigos, la influencia de la Cofradía de Erekar y de su líder ha comenzado a robar fieles al culto para sus filas. La reina Alirnii no ve con buenos ojos esta conversión; sin embargo, la Cofradía representa una importante fuente de ingresos para el hormiguero, con los impuestos y sobre todo con su conocimiento sobre Vajra. Por ello, de momento son necesarios. En cuanto encuentren un acceso al hormiguero de Biixemein, la reina pretende expulsar a la Cofradía y prohibir el culto a Erekar. Alirnii ha dispuesto una red de espías fórmigos dentro de la Cofradía para observar de cerca a los conversos.

Mediopaso

Ciudad pequeña: 9001 habitantes (77 % medianos, 14 % humanos, 3 % duérgar, 3 % fórmigos, 3 % otros)

Límite de dinero: 12 000 po

Guardias: 182 guardias

Autoridad: Asamblea de Comerciantes, Amatista (líder de los Portadores del Signo)

Religiones mayoritarias: Iglesia de Praxis

A las orillas del Xenir, en la región sureste de Sananda, se encuentra la ciudad de Mediopaso, una urbe subterránea de medianos ribereños descendientes de inmigrantes que llegaron a Puerto Estrella en busca de la ciudad de sus antepasados bajo los auspicios de Signus Cabelloscuro (hoy en día, patrón de la ciudad). La principal característica de Mediopaso es que se construyó sobre unas ruinas inundadas de los Peregrinos. Los medianos han reacondicionado las zonas que arrebataron al río gracias a las máquinas de los duérgar, con los que tienen contacto desde hace tiempo. Su ubicación, sumada a la pericia de sus habitantes con los botes, hace del puerto de Mediopaso un enclave comercial muy importante. Todas las mercancías que suben o bajan el Xenir pasan en algún momento por la ciudad; además, algunos medianos acompañan como guías a estas embarcaciones, pues conocen mejor que nadie las rutas seguras de los canales.

Los medianos de Mediopaso, a pesar de las advertencias de los demás habitantes de las llanuras, tienen tratos con los duérgar de Hirior. Para ello utilizan el llamado Puente de Xion, un artefacto que data de la época de los Peregrinos y que permite crear un puente entre ambas orillas del Xenir. Utilizando un enorme cristal de xion, mecanismos secretos lanzan un haz de luz desde el puerto de Mediopaso que no tarda en solidificarse, componiendo un recio puente capaz de soportar varias toneladas de peso. La Cofradía de Erekar ha intentado estudiar dichos mecanismos, pero la Asamblea de Comerciantes de Mediopaso lo ha evitado vetando a la Cofradía de la ciudad.

El puerto se encuentra en la cara norte del Xenir, y desde allí se accede a la ciudad subterránea mediante rampas y escaleras. Al final del descenso se abre la gran caverna que acoge a Mediopaso, por donde se introduce el Exin, un afluente del Xenir que inunda las estancias de la ciudad. Una de las mayores atracciones de la urbe es su mercado, Las Tablas. Se halla en la entrada a la ciudad y, como su nombre indica, se alza sobre tablones

de madera que lo mantienen por encima de las aguas. Los comerciantes, en su gran mayoría medianos, regatean sin descanso en el atestado mercado. El principal mercader de Las Tablas es Ypier, conocido así por la coletilla con la que acaba todos sus tratos: «Y pierdo dinero con ello, ¡eh?». También es muy conocido un humano llamado Melkart el Displicente. Recibe su apodo debido a que parece que no le interesan tanto los negocios como observar con divertida curiosidad los asuntos que atañen a los medianos de Mediopaso; sin embargo, es una gran fuente de conocimientos y muchos le piden consejo.

Tras pasar por distintos corredores de piedra y diversas estancias se llega a la Plaza de Signus, donde una estatua de piedra del que fuera líder de los medianos en Sananda da la bienvenida a los recién llegados. En torno a esta enorme plaza se hallan todas las estancias secas de la ciudad, donde los habitantes de Mediopaso viven su día a día. Los edificios de la plaza disponen de varias plantas comunicadas por escaleras y pasillos de piedra que, unas sobre otras, se agrupan en torno a la estatua de Signus como si se tratase de un anfiteatro. En el techo de la enorme plaza, los duérgar han instalado unas titánicas claraboyas que proporcionan luz a la ciudad y que, mediante mecanismos básicos pero efectivos, pueden cerrar con mamparas blindadas de metal en caso de ser necesario.

Al oeste de la Plaza de Signus se encuentran las Salas Retumbantes, con la maquinaria que mantiene a la ciudad libre del afluente Exin. Una serie de enormes artefactos de drenaje duérgar bombean el agua de los corredores bajo los tablones hacia el exterior, donde se aprovecha para irrigar los arrozales de Mediopaso. El ruido en esta zona es ensordecedor, la propia acústica de las salas magnificando el estruendo producido por la maquinaria. De hecho, los trabajadores usan tapones de cera para realizar el mantenimiento, lo que les ha llevado a comunicarse mediante lenguaje de signos. La guardia de la ciudad vigila estos corredores con diligencia, pues, si se originase un sabotaje, todo Mediopaso quedaría a merced del río. Los duérgar están ideando un sistema de esclusas que permitiría sellar distintas zonas de la ciudad en caso de catástrofe, pero hasta ahora solo se han instalado en la Plaza de Signus.

Hacia el este, más allá la Plaza de Signus, está la parte de la ciudad que los medianos actualmente están intentando arrebatar al río, conocida como los Corredores de Amatista en alusión a la mediana que supervisa estos trabajos. Amatista es una de las más incansables y dedicadas buscadoras de la ciudad de Signus y, a pesar de no ser portadora del signo, pues posee unos rizados cabellos castaños, nadie osa poner en duda su determinación. Hace tiempo sufrió un accidente en el que su espalda quedó dañada por un derrumbamiento, y desde entonces utiliza una silla con patas hidráulicas que le permiten moverse sin problemas por los Corredores, un portento de la artesanía duérgar. En esta zona se emplaza el barrio duérgar, cuyo acceso restringido solo deja pasar a personas autorizadas. En las forjas de los enanos oscuros se confeccionan las futuras esclusas y se realiza el mantenimiento de la maquinaria que drena las estancias de los Corredores. Kardaz es el capataz y el diseñador de la silla de Amatista, a la que aprecia especialmente después de tanto tiempo trabajando juntos.

En lo más profundo de los Corredores de Amatista está la entrada a las Estancias Inundadas de Signus. Desde aquí puede accederse a parte de las antiguas ruinas completamente inundadas, donde cada día buscadores medianos bucean en busca de información y hallazgos que les permitan averiguar qué se oculta en el fondo de Mediopaso. Con la ayuda de complejos artefactos duérgar se ha conseguido explorar gran parte de

estas estancias: trajes de cuero con escafandras de metal, cerrados herméticamente, y que reciben oxígeno bombeado desde la superficie permite a los medianos permanecer mucho tiempo bajo el agua. También han comenzado a usar extraños vehículos que los duérgar llaman «batiscafos», con los que se puede explorar el fondo las Estancias Inundadas.

Finalmente, al norte de la Plaza de Signus se encuentran Las Madrigueras, una serie de pequeños corredores subterráneos excavados en la roca. Solo los medianos, enanos y gnomos pueden moverse por aquí con facilidad, ya que el resto de las razas apenas caben y deben hacerlo encorvadas. El propósito de Las Madrigueras es tener un lugar en el que refugiarse si subieran las aguas del Exin, pues estos corredores han sido excavados por encima del nivel del río. En lo más alto de Las Madrigueras existen salidas al exterior, ahora clausuradas, y que solo deben ser utilizadas en caso de que el río recupere la ciudad. Aquí se realizan las reuniones de la Asamblea de Comerciantes, se dictan leyes y se toman decisiones concernientes a la política de la ciudad. Solo los habitantes de Mediopaso que puedan caminar por los corredores y dispongan de suficiente nivel adquisitivo tienen derecho a voto. Además, también en Las Madrigueras está el almacén de Mediopaso, donde se guarda el grano obtenido de los arrozales del norte de la ciudad, en la superficie.

Puerto Estrella

Metrópolis: 34 996 habitantes (63 % humanos, 10 % medianos, 5 % enanos, 4 % fórmigos, 4 % gnomos, 3 % dracónidos, 3 % felínidios, 2 % elfos Banjora, 1 % arainas, 1 % centauros, 4 % otros)

Límite de dinero: 45 000 po

Guardias: 495 guardias

Autoridad: Santonio (alcalde), Vraez (capitana de las Capas de Cerción)

Religiones mayoritarias: Iglesia de Erekar, Iglesia de Praxis, Iglesia de Arastu

La ciudad comercial de Puerto Estrella se encuentra ubicada en la desembocadura del río Xenir, al suroeste de Sananda. Emplazada en la orilla norte, la urbe aloja a la mayor población de la región y, sin duda, la más cosmopolita. Fue fundada por la nación de Zabáriax en el 4418, cuando Nazius Lengua de Plata, un lord comerciante menor, naufragó tras un ataque pirata en estas costas. Así fue como descubrió las ruinas sobre las que se edificaría la ciudad. La intención original de Puerto Estrella fue la de servir como caladero para los barcos mercantes en caso de ataque y para los guardacostas, encargados de acabar con la piratería.

Pronto el cometido de Nazius, al cual la Corona había ordenado construir la ciudad, se convirtió en otro más lucrativo. Los centauros, siempre alerta, entablaron contacto con los humanos para, poco después, intercambiar madera y tallas por acero forjado. Los zabarios construyeron sus edificios con las materias primas que les brindaron los habitantes de la Fronda de Centauria, y Nazius, encandilado por sus magníficas tallas, vio un filón comercial. Casi dos siglos y medio después, Puerto Estrella es la mayor ciudad de Sananda, principal centro de comercio de la región y la puerta de entrada para aventureros y gentes de toda índole a tierras todavía por descubrir.

La ciudad está habitada por una gran variedad de razas, aunque predominan los humanos, medianos y centauros, siendo la ciudad más cosmopolita de toda Sananda. El alcalde es Santonio el Gallardo, zabario descendiente de comerciantes, dotado con el don de la palabra. Es el encargado de recolectar los impuestos de las transacciones comerciales llevadas a cabo en la ciudad para entregarlos al gobierno zabario, cargo que le ha

reportado riqueza y prestigio. Y es que casi todo el comercio de la región pasa por Puerto Estrella, desde las tallas de los centauros a las exóticas especias de la Llanura Interminable. La ingente cantidad de comida necesaria para alimentar a todos los habitantes de la ciudad llega a diario desde los arrozales de Mediopaso o los campos de cultivo de los hormigueros del este, que bajan por el Xenir en grandes embarcaciones. En los alrededores de la urbe o en los patios traseros de algunas casas también pueden encontrarse algunos huertos privados.

La ciudad está dividida en dos por una pequeña muralla, la cual rodea los límites originales de la urbe, formando el casco antiguo. Aquí es donde se encuentran las residencias de los ricos y poderosos, además de la mansión del alcalde. Conforme Puerto Estrella crecía más y más, se consideró fútil gastar recursos en construir nuevas murallas, de forma que se levantaron varias torres de vigilancia en cada barrio para que, si se produjese un ataque, se pudiera alertar a la población con pesadas campanas de bronce de que se refugiara tras las murallas del casco antiguo.

Al sur de la ciudad se encuentra el barrio de La Ribera, que se extiende desde el este hasta al puerto. Es donde los artesanos tienen sus talleres, principalmente por los bajos costes de alquiler y por su proximidad al río en caso de incendio. Al sur del barrio se encuentran Los Bicheros, el antiguo barrio mediano cuyas casas se encuentran ahora ocupadas por mendigos y gente de baja estofa, a excepción de los bicheros, que continúan su labor de empujar al mar las embarcaciones fúnerarias de Mediopaso que varan en Puerto Estrella.

El barrio de Puerto Este, que, a pesar de su nombre, no da al puerto, se encuentra en la parte oriental de la ciudad, entre La Ribera y la Milla Dorada. Los agricultores, cazadores y estibadores de la ciudad conviven en este barrio residencial plagado de plazas y donde se encuentran los silos de la urbe.

Al noreste, un gran barrio conocido como la Milla Dorada da la bienvenida a los extranjeros, mercenarios y aventureros, además de a todo aquel que tenga un gusto por la bebida. Decenas de posadas, tabernas y locales de ocio de todo tipo se encuentran

- A. Mansión del alcalde
- B. Cementerio
- C. Mercado de Plata
- D. Fortaleza de las Capas de Cerción
- E. La Flecha Negra
- F. La Copa Dorada
- G. El Portal de Piedra

- H. La Sonrisa de Salino
- I. El Baúl del Señor Faggins
- J. Burdel Acear Plena
- K. Sede de la Cofradía de Erekar
- L. Iglesia de Praxis
- M. Iglesia de Arastu



diseminadas alrededor de varias zonas verdes. Al noreste, siguiendo el camino desde la Milla Dorada y saliendo de la ciudad, está el cementerio de Puerto Estrella. Se trata de un camposanto edificado en una loma, por lo que las sepulturas y panteones se distribuyen en terrazas escalonadas. Se la conoce como la Loma del Adiós y, dado que para llegar hasta ella hay que pasar por la Milla Dorada, muchos han dado en llamar a este camino como la Última Milla jocosamente. En lo alto de la loma hay un crematorio para aquellos que prefieren no descansar bajo tierra.

En dirección noroeste está emplazado el barrio de El Faro, la zona menos recomendable de Puerto Estrella junto con algunas partes del puerto. Aquí vive la población con menos recursos, donde se refugian los criminales y los prófugos y el comercio ilegal campa a sus anchas. Cualquier producto se puede encontrar en El Faro si se paga un precio.

Por último, al oeste está el puerto, el corazón de Puerto Estrella, adonde multitud de barcos llegan casi a diario para comerciar con la ciudad. Es en este lugar donde son más visibles las antiguas ruinas, conformando un magnífico paseo marítimo del que disfrutan todos los viajeros y residentes de la ciudad. En el puerto se encuentra el Mercado de Plata, en honor del fundador de la urbe, y que es conocido en todo Voldor por las exóticas mercancías que exhibe.

La guardia de la ciudad es conocida como las Capas de Cerión, dada su distintiva capa roja, que sujetan con una fíbula en forma de estrella. El cuerpo está formado por individuos de distintas razas y está comandado por una centáuride eskeftes llamada Vraez, cuyas convicciones morales la hacen inflexible en la aplicación de la ley. Los capas rojas persiguen, además, el contrabando ilegal con gran interés, dado que perjudica especialmente a la ciudad. Para ese cometido, una división especial a la que llaman los Luceros realiza su trabajo de incógnito, identificándose únicamente con la fíbula de estrella.

El contrabando ilegal es, pues, una parte importante del submundo de la ciudad. Multitud de canales y túneles secretos la recorren desde el puerto hasta La Ribera, utilizados por comerciantes del mercado negro, ladrones o incluso asesinos. Destaca un afluente secreto del Xenir, que los contrabandistas han nombrado como el Xominar y que se introduce por debajo de Puerto Estrella. En toda Sananda comienza a ser famoso un gremio conocido como las Máscaras de Acear, ladrones y asesinos que trabajan bajo las órdenes del Rey Ladino. Nadie conoce la identidad de sus miembros, que utilizan máscaras teñidas de azul para ocultar su rostro, exceptuando al Rey, que lleva una máscara que representa a un gato sonriendo.

Existen numerosas posadas y tabernas en la ciudad adaptadas para casi todas las razas de Voldor, entre las que destacan La Flecha Negra, La Copa Dorada o El Portal de Piedra, en la Milla Dorada. Además, hay toda una serie de locales menos recomendables en los que conviene tener la bolsa a buen recaudo, como son La Sonrisa de Salino en el puerto, El Baúl del Señor Faggins en La Ribera o el burdel Acear Plena en la Milla Dorada. Sin embargo, también es cierto que en estos locales es donde un aventurero puede conseguir los encargos más lucrativos. Además, el contrabando y el mercado negro se lleva a cabo en este tipo de locales, siempre en secreto para evitar a los Luceros e informantes de la guardia. El mayor contrabandista de la ciudad es Salino el Incommensurable, un felínido que ha visto en Puerto Estrella una oportunidad de negocio sin parangón. Su nombre le viene de sus primeros años de contrabando en la ciudad, en los que traficaba con sal, aunque hoy en día ha diversificado su negocio. A pesar de que Vraez y los Luceros están deseando echarle el guante, pocos conocen la verdadera

identidad de Salino, que en realidad se trata del Rey Ladino. Salino se oculta en los corredores subterráneos bajo su posada, donde ha encontrado una puerta secreta que da acceso a un complejo subterráneo del que hasta la fecha solo ha explorado un puñado de estancias.

La Cofradía de Erekar se interesó por Sananda hace muchos años, estableciendo su sede en Puerto Estrella, en un viejo edificio cercano al mirador del puerto, justo en la desembocadura del Xenir. En ella se almacenan y catalogan la mayoría de hallazgos y piezas encontradas en las numerosas ruinas que pueblan Sananda. El preboste Mrius es quien la dirige, un anciano gnomo conocido en Puerto Estrella con el sencillo sobrenombrado del «Sabi». Tiene un relativo prestigio en la ciudad y buenas relaciones con los centauros de Eskeftes. Desde la Cofradía se alienta a exploradores y aventureros a que se internen en todo tipo de yacimientos para buscar retazos de la cultura de los Peregrinos, ofreciendo una cuantiosa recompensa por ellos.

Fronda de Centauria

El exuberante bosque conocido como la Fronda de Centauria es una vasta extensión de terreno forestal que se extiende por el extremo occidental de Sananda hasta la costa de Blanca Espuma. La vegetación que crece en el bosque difiere considerablemente del resto de Sananda, ya que es propia de climas más húmedos. El microclima de la Fronda permite la proliferación de especies no autóctonas, como robles, olmos, hayas y abedules, además de matorrales de helechos y arándanos. Encontrar alimento en este bosque puede resultar peligroso si uno no tiene un buen conocimiento sobre plantas, e incluso así las fatas y otras criaturas gustan de jugar con los intrusos para que se pierdan.

Cuando se cruza la linde de la Fronda, es imposible no tener la sensación de haber penetrado en otro plano, no solo porque la vegetación y fauna es completamente distinta a la que circunda el bosque, sino por una imprecisa cualidad en la luz y el aire que se respira allí. Las copas de los árboles se alzan muy alto, mucho más de lo que puede parecer contemplando la Fronda desde el exterior. Las ramas se entremezclan creando una bóveda verde que sume al bosque en una penumbra permanente. Si alguien tratase de alcanzar las copas de los árboles, tendría que subir casi un centenar de yardas a través de un complejo entramado de ramas que bien parece un dédalo. En algunas zonas, en estas copas habitan unas peligrosas arañas de fase donde tejen amplias telarañas que no están del todo en este plano, presentándose de manera intermitente y que a menudo terminan atrapando a los valientes o incautos aventureros que tratan de alcanzar la cima del bosque.

No existen más que unos pocos senderos en la Fronda, y conducen a claros secretos y pequeños humedales habitados por criaturas feéricas de toda índole. No es buena idea abrirse camino a través de la vegetación mediante la tala o la quema de árboles, ya que las fatas no contemplan estas prácticas con buenos ojos y tienen una manera muy expeditiva de mostrar su desagrado a este tipo de intrusos. Los viajeros que se internan en la Fronda sin usar los senderos transitados no tardan en perderse entre la vegetación, a menudo volviendo sobre sus propios pasos. Además, el tiempo no transcurre de la misma manera más allá de los senderos, sino que se ralentiza o acelera de manera caprichosa. Así, un viajero que se interne en el bosque se arriesga a que, al salir, el exterior haya seguido sin él, sus amigos ya ancianos, o, por el contrario, que lo que dentro del bosque han sido días o semanas en el exterior no hayan sido más que minutos. Por las zonas más antiguas de la Fronda

es posible encontrar ruinas con inscripciones imposibles de identificar, ya que no pertenecen a este plano de existencia, y estatuas cubiertas de vegetación que ponen nerviosos a los viajeros, y es que tienen la molesta cualidad de moverse cuando nadie las mira.

Pero quizás el mayor portento que se puede experimentar al perderse en la Fronda es ser teletransportado al corazón del bosque, junto a un gran sauce conocido como el Sauce de la Bienvenida. Allí, un fauno llamado Turk es el encargado de dar la bienvenida a los viajeros extraviados, jugando con ellos y su confusión. Desde este claro parte una estrecha senda flanqueada por helechales y frondosos robles que lleva al Estanque del Verano, donde es posible charlar con las dríades y ninfas que lo habitan y hasta realizar algún trueque o consulta. Es lo más parecido a un poblado en la espesura, ya que, acompañados por centauros, cualquiera puede adentrarse con relativa seguridad sin miedo a ser atacado.

Hay otros lugares de interés en la Fronda a los que llevan los senderos, como el Sauce Argénteo, habitado por la dríade Cabello de Plata; el Claro de la Roca Enhiesta, donde mora el obsceno fauno Serdan, o el Roble Hendido, un roble milenario herido por un rayo y cubierto de setas en las que habitan díminutos duendes, gobernados por Amanita la Descarada. Aquellos lugares más allá de los caminos marcados pero aun así conocidos son el Pantano del Ayer, guardado por peligrosas sagas, o la Laguna del Porvenir. Las dríades que habitan esta última dicen que es posible salir del bosque sumergiéndose en sus aguas, aunque con una particularidad que prefieren callar, y es que solo saldrá del bosque la materia viva, quedándose ellas con el resto.

El tamaño de la Fronda es tal que no ha sido nunca hollada en su totalidad, ni siquiera por los centauros, por lo que se rumorea que podría contener maravillas u horrores nunca vistos en Voldor. A veces, el bosque parece tener conciencia propia y propósitos ocultos, ignorando incluso a las propias fatas y dando vía libre a ciertos aventureros. No es buena idea adentrarse en las profundidades de la Fronda, pero es peor aún ignorar sus deseos. Los mismos lindes se alteran continuamente. De esto último sí que se tiene comprobación: la Senda de la Fronda, un camino que comunica Oredanes con Eskeftes, en ocasiones transurre paralela a la linde del bosque, y otras, lo atravesia.

En ciertas zonas de la Fronda se respira un aire enrarecido, denso y cargado de energía negativa: allí viven los llamados espíritus del bosque, evitados por la mayoría de criaturas. En ellas se alzan colosales árboles artificiales, los que utilizaron los Peregrinos para anclar la Fronda a Voldor. Aquellos curiosos que logran evitar a las siempre vigilantes fatas desaparecen para siempre al adentrarse en estas zonas. Además, la energía negativa ha corrompido a algunas fatas, que deambulan ahora con intenciones perversas. Solo los unicornios pueden adentrarse allí con seguridad, pues parecen ser inmunes a esta energía, pero son criaturas esquivas y temibles si alguien trata de dañarlos. Si un unicornio se cruza en el camino de un viajero, debería seguirlo, ya que su paso está protegido de todo mal.

El área meridional del bosque parece haber absorbido la energía negativa de los árboles artificiales, lo que, unido a la deforestación que produjo la edificación de Puerto Estrella y la restauración de las ruinas en las que se han asentado los eskeftes, hacen de esta zona el punto de encuentro perfecto para las fatas que han sido corrompidas. La vegetación también se ha visto afectada, su verdor deformado hasta una tonalidad malsana. La hierba crece más oscura y los árboles, retorcidos y quebradizos,

con numerosos huecos habitados por fatas malignas. Esta zona es conocida como el Enfer, que en quirón significa «putrefacto». Los centauros de Eskeftes y los habitantes de Puerto Estrella han sufrido en numerosas ocasiones los ataques de estas fatas, aunque no parecen tener un objetivo claro más allá de la destrucción gratuita y sin sentido. Los clérigos centauros de la Madre Abundante intentan apaciguar estos espíritus cada vez que sus migraciones se lo permiten, dejando ofrendas en la linde sur de la Fronda, pero hasta el momento nada de lo que han probado ha dado resultados.

Los clanes de centauros tienen tratos ancestrales con los habitantes del bosque, siendo la única cultura que tiene paso franco a su interior. La única excepción a esta regla la constituye el clan de Umar, cuyo empeño en utilizar artefactos de los Peregrinos les ha valido la enemistad de las fatas, quienes lo consideran una afrenta a su tratado de paz.

Bosquespino

Al este de la Fronda de Centauria, en la zona centro oeste de las llanuras, se encuentra un denso bosque de zarzas y brezales que han crecido alrededor de una Torre de Fulgor. Esta maraña de espinas le ha dado el nombre de Bosquespino. La construcción, apenas visible desde las fronteras del bosque debido a la gran cantidad de vegetación, está coronada por un enorme cristal de xion que baña los alrededores con una luz verdosa casi enfermiza que sugiere putrefacción e insalubridad y que, al contrario que la propia torre, puede verse desde varias millas a la redonda.

El origen del bosque no está muy claro, pero se atribuye a las acciones del Ala Esmeralda, mercenarios que, alrededor del año 4522, se adentraron en las ruinas bajo la Torre de Fulgor. Tras algo más de ciento cincuenta años, los rumores y las historias se han vuelto muy distintas entre sí, dando a entender tanto que fue un acto premeditado como un accidente o incluso que los mercenarios solo fueron los peones de un remedio. En la ciudad de Puerto Estrella vive un enano que dice pertenecer al grupo original y cuenta la historia entre jarras de cerveza a todo aquel que quiera escuchar sus lamentos.

La fauna que habita este peculiar bosque se compone de medio centenar de especies de insectos, arácnidos, aves y pequeños roedores. Sin embargo, la mayoría presentan algún tipo de malformación, pues nada escapa a la energía negativa que desprende la Torre de Fulgor. Así, las criaturas que moran largo tiempo en su interior terminan por corromperse: se tornan malignas y violentas, constituyendo un auténtico peligro para todo aquel que se tope con ellas. Los antiguos esclavos de los Peregrinos tampoco son inmunes a la influencia del bosque, por lo que deberían evitar pasar mucho tiempo expuestos a ella.

Bajo Bosquespino, millas de túneles y cámaras conforman las ruinas de la antigua ciudad de Kilion Thar, construida por los enanos en el albor de los Peregrinos y cuyas estancias apenas han sido holladas desde hace miles de años. Los rumores de la existencia de artefactos y objetos mágicos han hecho que muchos aventureros hayan penetrado la punzante linde del bosque, solo para encontrar un aciago final. Los pasadizos de Kilion Thar se extienden por las profundidades y algunos incluso desembocan en Vajra.

En los alrededores de la Torre de Fulgor habitan los llamados brotes espinados, el mayor peligro que representa el bosque. Estas criaturas tienen el aspecto de la raza a la que pertenecieron antes de fallecer, pero bajo su piel puede apreciarse cómo se mueven pequeñas raíces, como si se tratase de serpientes o gusanos. Los cascarones que son ahora sus cuerpos son manipulados

por las plantas que la energía negativa de la torre llegó a corromper, y han adquirido una suerte de conciencia maligna que las impulsa a expandirse más allá del bosque. Cuando se topan con una presa, las raíces de su interior se erizan de espinas que les atraviesan la piel, traspasando casi cualquier armadura. Los brotes espinosos disponen de una raíz ventral con la que inoculan sus semillas dentro de otras criaturas. Una vez injertada, esta semilla irá propagándose por el organismo del desafortunado huésped hasta llegar a su cerebro y controlar desde ahí cada mínima acción. La muerte llega cuando la semilla germina, convirtiéndolo en una espina.

El verdadero peligro de los brotes espinados y de las espinas que engendran reside en que sus acciones están guiadas por una inteligencia maligna. En las profundidades de la torre, alimentado por la luz de xion, crece un árbol milenario, el verdadero maestro de estos títeres. Dotado de una maldad y una inteligencia acorde, trata de expandir el mal de su semilla mediante sus criaturas. Sus raíces pueden cobrar vida, animando los huesos de diversas criaturas que han perecido en los túneles de las ruinas de Kilion Thar, para servir a sus necesidades. A esas criaturas se las conoce como verdehuesos, y pueden operar a una distancia considerable del bosque, por lo que es posible encontrarlas a varias millas de Bosquespino llevando a cabo algún tipo de misión.

La Orden de Bosquespino es la encargada de vigilar el bosque maldito. Es una organización conocida en toda Sananda; su principal misión consiste en frenar el avance de las plantas corruptas que se extienden inexorablemente más allá de la linde. Su deber incluye también cazar a toda criatura que trate de salir del bosque, ya que cualquiera puede ser portadora de la semilla. Además, realizan labores de guardabosques y de vigilancia, ahuyentando a aquel lo suficientemente insensato o suicida como para internarse en Bosquespino. También organizan batidas por la linde del bosque, buscando intrusos o criaturas a las que cazar. Para ello tienen campamentos alrededor de las rutas que se internan en el bosque, el principal de los cuales se encuentra en los bosques cercanos a Luania, desde donde coordinan el aparato logístico y monetario que mantiene a la orden en funcionamiento.

Ruinas de Miilvemax

En la parte central de Sananda, al oeste de las Quebradas del Ojo, se encuentran las ruinas de la ciudad fórmiga de Miilvemax. Se trata de una zona que la mayoría de viajeros evitan, pues, aparte de los peligros que entrañan, trae mala suerte acercarse demasiado, como atestigua el halo de vegetación estéril y muerta que circunda el lugar. Los vestigios de la urbe son visibles todavía en la superficie: restos de edificios carcomidos invadidos por verdina y vegetación enferma. Hace siglos este hormiguero fue uno de los más grandes y prolíficos de Sananda, la última ciudad fórmiga antes de entrar en territorio de los centauros. No se conservan mapas ni registros de aquella época, por lo que nadie sabe qué es lo que terminó con uno de los mayores tesoros de la raza fórmiga.

Hay al menos un par de entradas a las ruinas del hormiguero conocidas por exploradores y buscatesoros. Tras atravesarlas, en su interior se extiende una estudiada red de túneles que llevan a las olvidadas estancias de la ciudad, escondidas profundamente en la tierra e iluminadas por plantas que emanan una bioluminiscencia fosforescente. Las raíces de Miilvemax llegan hasta el mismísimo Vajra, pero se cuenta que llegan incluso más abajo. A los corredores de la urbe hay que sumarles aquellos túneles excavados por los insidiosos ankhegs, que, junto con la gran

cantidad de derrumbamientos, han convertido las ruinas en un gargantuesco laberinto.

Desde su caída, Miilvemax siempre ha estado infestada de ankhegs, aunque actualmente solamente se encuentran en los niveles más superficiales. Ante la falta de alimento, sus instintos han hecho que empiecen a diseminarse por las llanuras, siendo corriente verlos por los alrededores o en las cercanías de las ciudades. La razón es que han sido expulsados de los pisos más profundos por los vajresht, las temibles bestias de Vajra, que, según los testimonios de los pocos aventureros que han sobrevivido a un encuentro con ellos, parecen estar buscando algo en los abismos del hormiguero.

A cientos de pies de profundidad puede empezar a sentirse una energía negativa que emana del núcleo de la extinta colonia. Esta energía negativa es altamente perjudicial, por lo que una estancia prolongada en la urbe acaba afectando hasta a los más resistentes. Los cambios en el carácter son el primer síntoma de ello, y pueden llegar a sufrirse mutaciones en los peores casos.

Diversas placas y señales dejadas por antiguos aventureros intentan señalizar la ciudad de Miilvemax, aunque no son muy fiables, ya que los ladinos vajresht han retirado o cambiado algunas con el fin de confundir a los intrusos. Si la promesa de un tesoro no fuera suficiente, algunas de las reinas fórmigas de Sananda han afirmado su disposición a recompensar a todo aquel que les traiga artefactos o registros del interior de las ruinas. Es por ello por lo que muchos iixarkas han hecho de su cometido limpiar Miilvemax, expulsando a todas aquellas criaturas que la retienen fuera de manos fórmigas.

Cañada de las Fauces

En la zona noroeste de las llanuras, a unos cientos de millas de las ruinas del hormiguero de Miilvemax, se halla una zona repleta de pequeñas lomas y colinas. En esas tierras la caza es escasa y la vegetación parece moribunda, y son evitadas por la mayoría de los habitantes de la Llanuras Interminables. Ningún clan centauro ni horda aluna tiene el menor interés en adentrarse en ellas, llegando incluso a negarle un nombre. Sin embargo, la Cañada de las Fauces es el que muchos susurran a los más pequeños para obligarlos a realizar aquellas tareas que se niegan a hacer. Así, la Cañada se ha convertido en un lugar repleto de leyendas e historias para asustar a los niños.

El nombre proviene de las manadas de lobos de Vajra, los vajresht, que se ven rondando por allí y de la cañada que se encuentra entre las dos colinas más altas. En ella, a través de una sima alargada y estrecha que más bien parece una herida en la tierra, puede accederse a una serie de túneles y estancias que datan de la época de los Peregrinos, repletas de huesos roídos hasta el tuétano. Afiladas garras han horadado las tallas y relieves que decoraban hace siglos las paredes hasta hacerlas irreconocibles e ilegibles. Extrañas marcas realizadas con garras o pintadas con sangre en forma de M pueblan los corredores. Algunos exploradores que se han tenido que resguardar de alguna tormenta o que sencillamente no han querido pasar la noche al raso han comentado que a menudo pueden oírse aullidos y pisadas que parecen provenir de las profundidades.

La disposición de estos túneles y estancias bajo la Cañada puede resultar caótica para el ojo inexperto, por lo que es fácil perderse después de cruzar varias salas, pero tras varios niveles puede accederse a Vajra. Esta entrada permanece constantemente vigilada por peligrosos vajresht, ya que al otro lado se encuentra la Máquina de la Mutación. Aquí los lobos de Vajra intentan convertir a otras razas en nuevos especímenes de su prole con esta maquinaria de la raza de las estrellas, a la que adoran como una deidad.

Hasta la fecha, los vajresht solo han conseguido transformar con éxito a criaturas goblinoides y a algunos medianos y humanos. Sin embargo, no cesan en su empeño, pues su especie no dispone de un medio natural de reproducción. El proceso de mutación en vajresht es un ritual largo y complejo, por lo que existen numerosos bloques de celdas en Vajra para albergar a los seres de distintas razas y especies que fueron capturadas en la superficie y que ahora esperan a ser introducidos en la Máquina de M, tal y como la llaman los vajresht más viejos. También existe un pozo tras la maquinaria donde se arrojan los despojos de aquellos que no han superado el proceso de mutación o de quienes consiguieron seguir con vida pero convertidos en seres deformes y monstruosos.

Quebradas del Ojo

En la región central de Sananda se encuentran las Quebradas del Ojo, un territorio árido de colinas escarpadas cuya única vegetación, apenas árboles raquínicos y matorrales bajos, es castigada por las cabras que allí habitan. Recibe su nombre de los pocos ciclópes que han sobrevivido en Sananda tras siglos de enfrentamientos con los demás habitantes de la Llanura Interminable. Pueblo belicoso y brutal, sienten una gran devoción por Dekaeler y esto se ha traducido en la creación de la Legión de la Rueda Dentada, un reinado militar bajo el mando de los hermanos caudillos Agranthar y Mauriel.

Las Quebradas disponen de un centenar de accesos laberínticos por los que es posible internarse a caballo y, en los más anchos, hasta en un par de carretas en paralelo. Sin embargo, bajo las órdenes de los ciclópes, las tribus de trasgos y osgos han convertido estos caminos en zonas de guerra, erigiendo trincheras y puestos de observación y mando desde donde repeler cualquier ataque. El terreno está plagado de trampas, como fosos de estacas afiladas o grandes rocas que caerán rodando desde lo alto de las colinas. Los pocos accesos francos se encuentran siempre bien vigilados.

Los campamentos de la Legión de la Rueda Dentada se distribuyen por las Quebradas, situados estratégicamente al abrigo de barrancos o cuevas, donde las escuadras, bien de trasgos, bien de osgos, se arraciman en torno a sus señores ciclópes. Solo un puñado de estos campamentos disponen de barreras defensivas y solo un par cuentan con empalizada o edificios de madera, debido a la escasez de este material. La mayoría de los trasgos y osgos viven en tiendas de campaña de telas obtenidas del pillaje o de cuero. Las cuevas, naturales o excavadas, son usadas como barracones y almacenes.

El bastión de los caudillos de la Legión de la Rueda Dentada, Agranthar y Mauriel, es el campamento llamado Roca de Ley, dominado por la enorme roca tallada que se erige en una de las paredes del desfiladero y que recoge las leyes de la Legión. Estas leyes son básicamente

los preceptos de Dekaeler modificados para contribuir a la causa de los ciclópes y escritos en su lengua. Ubicado en el mismo centro de las Quebradas del Ojo, destaca por una alta empalizada de madera traída de los bosques de Aluia y por ser el único lugar con una población mixta de trasgos y osgos y con construcciones de piedra. La mayoría se usan para albergar las forjas de los pieles de hierro, los sacerdotes de la Legión de la Rueda Dentada que trabajan los metales traídos de Ulunari, las Rocas Ululantes, para construir la maquinaria bélica con la que ampliar los dominios de los hermanos caudillos.



MAURIEL Y AGRANTHAR

El bastión de Roca de Ley posee innumerables cámaras y estancias naturales, de las cuales la Caverna es la más importante por ser donde los pieles de hierro almacenan el equipamiento con el que después se armará el ejército de la Legión de la Rueda Dentada. Del bastión surge un dédalo de corredores trabajados y modificados durante años mediante mano de obra esclava, que llevan a otros campamentos para poder contar con salidas estratégicas en el caso de sufrir un asedio. Uno de estos túneles es un pasaje prohibido a lo más profundo de Pozo Nauseabundo, donde los habitantes de la región tiran sus desperdicios por orden de los cíclopes. En este vertedero habita el trillizo de Agranthar y Mauriel, Siloth, encadenado en una cueva hasta que sus hermanos consigan moldear su carácter para ayudarlos en sus planes de conquista.

Al sur de las Quebradas del Ojo se encuentra la única fuente segura de agua potable. Un afluente del Xenir, el Xorath, discurre entre los estrechos desfiladeros del Paso de Gorgax. Trasgos y osgos acuden diariamente a recoger agua y son frecuentes los enfrentamientos entre ambos, ya que mantienen una rivalidad enconada desde mucho antes de que llegasen los cíclopes. Las leyes talladas en Roca de Ley prohíben que la sangre llegue al río, por lo que estos enfrentamientos se realizan con las manos desnudas o con armas contundentes. A menudo se pueden ver a algunos de los saurios del clan Ix-Ahau merodeando por la zona, ya que habitan al otro extremo del Paso de Gorgax, en el asentamiento de Muluc-Xul. Los acuerdos que mantienen con la Legión de la Rueda Dentada les permiten paso franco hasta las Quebradas, siempre bajo la atenta vigilancia de los exploradores de la Legión.

Muluc-Xul

Al sur de las Quebradas del Ojo, en las orillas del Xenir, se encuentra Muluc-Xul, un asentamiento de saurios que hace un par de años invadieron lo que iba a ser un puesto avanzado de los fórmigos de Aluia. Masacraron a todos los trabajadores y guerreros y se hicieron con el control del lugar, cuyas construcciones no estaban terminadas. La ciudad se encuentra en los desfiladeros conocidos como Ulunari por el sonido que provoca el viento al pasar por ellos, por lo que se la conoce también entre los habitantes de Sananda como las Rocas Aullantes. La mayor parte de Muluc-Xul se encuentra parcialmente inundada por el afluente Xorath, lo que no preocupa a los saurios, acostumbrados a entornos semiacuáticos.

Estos saurios pertenecen al clan Ix-Ahau, exiliado de Saurania por su devoción hacia el Devorador y sus costumbres brutales. Como ofrenda a sus dios, han edificado por la región las llamadas rocas del ritual o sereg xarn: montículos bañados en sangre hechos con rocas y los cráneos de sus enemigos. Estos osarios rituales sirven también como advertencia para los intrusos y como límite de los dominios del clan, cada vez más extensos.

La región posee una fauna abundante, entre la que destacan varios tipos de anfibios, insectos, peces y pequeñas aves. Los alimentos no son problema para el asentamiento, que, además, se nutre de los ataques a caravanas y de la carne de sus enemigos. La vegetación es escasa pero frondosa, compuesta sobre todo por matorrales bajos y algunos alisos negros. Al norte se abre el Paso de Gorgax, un estrecho desfiladero por el que discurre el Xorath y que comunica con las Quebradas del Ojo. Este paso se encuentra vigilado en todo momento por los saurios y sus raptoretes, enormes lagartos carnívoros, ya que, aunque comparten la brutalidad de los cíclopes de la Legión de la Rueda Dentada, no confían del todo en ellos.

La ciudad está compuesta por numerosas cuevas y corredores que confluyen a lo largo de un desfiladero comunicado perpendicularmente con el Paso de Gorgax, como si se tratase de una T invertida. Las entradas a las cuevas se encuentran a distintas alturas, por lo que algunas son utilizadas como puestos de vigilancia. Aquí pueden verse aún vestigios de las construcciones fórmigas, que levantaron escaleras para poder acceder a algunas de las cuevas y estructuras defensivas, como casamatas con aspilleras o pequeñas murallas de roca. Con el paso del tiempo, los saurios han practicado agujeros en las paredes del desfiladero con el propósito de escalar de una entrada a otra. En lo alto de los desfiladeros se apostan vigías, aunque es improbable que nadie acceda por ahí, ya que la cima de estos es casi imposible de alcanzar.

En los túneles del oeste se encuentran los pozos de cría, donde los saurios adiestran a los raptoretes, alimentándolos con restos de carne y huesos. A los raptoretes jóvenes los meten en pozos poco profundos para poner a prueba su madurez: una vez que consiguen salir por sus propios medios, se los considera aptos para el adiestramiento.

Al este se encuentran las cuevas de mayor tamaño, que es donde habita la mayor parte del clan distribuidos en pequeños grupos de caza o facciones. Aquí también se encuentran las estancias de los saurios jóvenes, pues los hijos de Ix-Ahau pertenecen al clan. Estos son los únicos a los que no se les exige trabajar para conseguir alimento.

Todos los túneles de Muluc-Xul concurren en una inmensa cámara subterránea, una cueva natural que los saurios llaman el Domo del Devorador. Es aquí donde habitan sus mejores guerreros, que se han ganado el derecho a habitar en las pequeñas cuevas que pueblan el lugar a modo de ábsides. Aquí también vive el líder del clan Ix-Ahau, Tizoc el Inmortal, junto a su pareja, Kuapan Hiendecráneos, que hace las funciones de guardaespaldas. En el extremo norte del Domo se encuentra la sereg xarn primigenia, un trono formado con los cráneos ensangrentados de los enemigos del caudillo saurio.

Tras el trono sangriento de Tizoc hay una abertura en la roca que da al Lago del Devorador. Este estanque poco profundo es el resultado de una pequeña cascada que cae desde lo alto de Muluc-Xul, cuyas aguas pertenecen al Xorath y que discurren hacia las profundidades de Vajra por ríos subterráneos. En el lago, los saurios realizan rituales impíos con los cuerpos de sus enemigos para recibir el favor del Devorador. Son guiados en esta tarea por el chamán de la tribu, Mugjhorl, cuyo cubil se encuentra en esta misma caverna. Se trata de una poza húmeda y fangosa, con estalactitas y estalagmitas talladas con extraños símbolos y de cuya entrada cuelgan raíces nudosas como si de una pesada cortina se tratase. En este cubil el chamán otorga a los mejores guerreros del clan la marca de su dios. La poza de Mugjhorl es un lugar impío del que emana energía negativa y que ni siquiera los más fieros saurios pueden pisar sin sentir escalofríos.

Muluc-Xul podría llegar a ser una punta de lanza a través de la cual Saurania tendría un paso franco por el que introducirse en Sananda, pero, dado que se trata de un clan de saurios caído en desgracia, es poco probable. Lo que está claro para el resto de habitantes de las llanuras es que la ciudad es un foco de maldad, un lugar que debería ser erradicado. Sin embargo, la elección de asentarse en los desfiladeros de Ulunari no fue fortuita: la construcción de los fórmigos es terriblemente difícil de tomar dada su especial orografía. Además, en su interior se encuentran grandes vetas de minerales, las cuales les han valido a los saurios para establecer una serie de tratos con los cíclopes

de las Quebradas, intercambiando metales por armas manufacturadas y cautivos con los que hacer sus sacrificios impíos.

Río Xenir

El río Xenir fluye por todo el sur de Sananda y cuenta con el honor de ser el río con más recorrido en todo el continente de Voldor, aproximadamente 2800 millas que sirven como frontera natural con las selvas de Saurania y las volcánicas tierras de Hirior. A lo largo de su recorrido, incontables afluentes y cañales forman una red navegable de inmensa complejidad. Esta urdimbre fluvial constituye un sistema fiable y relativamente seguro de comunicación y comercio entre las ciudad sureñas de la Llanura Interminable. Además, el curso del Xenir se encuentra plagado de islotes que cuentan con sus propios ecosistemas. En la temporada de lluvias, muchos de sus afluentes se ven desbordados, creando pequeños marjales y pantanos que van secándose a medida que se acerca la temporada estival.

La vegetación del río la constituyen principalmente árboles, como los alisos negros en la parte interior y almarjos y salados conforme se va acercando la desembocadura, en Puerto Estrella. El Xenir se ve salpicado en todo su recorrido con plantas de caña más o menos duras y siemprevivas en los humedales. También ofrece pesca abundante, su principal recurso, además de cientos de especies de insectos y aves que se alimentan de ellos.

La red navegable del Xenir se extiende también bajo tierra con pequeños ríos y pasajes secretos, complicando la navegación para aquellos marineros inexpertos o que no están familiarizados con ella. Esta característica, sin embargo, es la que proporciona la seguridad necesaria para los envíos comerciales por la región a través del río. Es así como los medianos ribereños de Mediopaso se han ganado su fama en Sananda, pues son los mayores expertos del Xenir. Al internarse profundamente en la tierra, llegando hasta el mismo Vajra, es indispensable contar con uno de estos guías para no acabar perdido irremisiblemente. La red se prolonga hasta las selvas de Saurania, desde donde los saurios consiguen entrar en Sananda aun a pesar de la vigilancia de fórmigos y luanos.

El río es de una importancia capital para la vida en Sananda, pues constituye una de sus principales rutas comerciales. Esto, unido a la ingente cantidad de cauces secretos y subterráneos, ha hecho que también sea usado por contrabandistas para pasar desapercibidos al entrar en las ciudades. Ejemplos de afluentes que se introducen en la bajo tierra son el Exin en Mediopaso y el Xominar en Puerto Estrella. Algunos incluso pueden llevar de una ciudad a otra, como el Exelan, que conecta a Mediopaso con Puerto Estrella por el subsuelo. También pueden encontrarse en las cercanías de Luania, Bosquespino o Muluc-Xul. Los hormigueros de Aluia y Miirmex conocen la existencia de los afluentes cercanos a sus ciudades; el primero los ha bloqueado para reforzar la naturaleza defensiva de su colonia y el segundo los ha utilizado como puerto comercial.

Campamento Espira

En el cruce entre el camino de Mediopaso y el de Eskeftes y Bosquespino se encuentra el asentamiento de los Renegados, conocido como Campamento Espira, uno de los mayores campamentos de bandidos de toda Sananda. No es fácil de encontrar, ya que se permanece oculto mágicamente por una ilusión de los Peregrinos. Su poder emana de un artefacto situado en el centro del asentamiento: una gran columna helicoidal metálica con caracteres rúnicos forjados a lo largo de la estructura que los Renegados encontraron mientras vagaban huyendo de la justicia. A la cabeza de este grupo se encontraba Khurhu, una

poderosa gnoll norteña que ostentaba el poder del rayo y la vida eterna gracias a su pasado en la Hueste Tormentosa. En la espira de la base, la gnoll encontró un acceso subterráneo a una necrópolis. Para alimentar a los suyos, famélicos a causa de la escasez de caza, Khurhu echó en un caldero los restos de los cadáveres encontrados, y desde entonces sigue alimentando así a su cada vez más numerosa banda, cocinando una ligera y nutritiva sopa de color grisáceo a la que los centauros del asentamiento llaman prion, «sustento» en quirón. Además, ha conseguido destilar un licor fermentando esta sopa al que ha bautizado como «risa líquida». Esta sustancia otorga una gran confianza en uno mismo, un desquiciante buen humor y un completo desinterés por la seguridad personal, lo que convierte a los Renegados en unos suicidas sin ningún miedo.

La energía negativa que mana de la columna evita que los animales se acerquen siquiera. Hasta el más valeroso aventurero debe armarse de valor, primero para encontrar la zona y después para penetrar en el asentamiento. Pero, una vez lo logre, bien por haber consumido risa líquida o por pura suerte, será aceptado como habitante de pleno derecho del Campamento Espira. Khurhu ha repartido varios talismanes entre contrabandistas, ladrones y otros miembros del hampa de las ciudades de Sananda para que puedan encontrar el campamento y comerciar con todo tipo de mercancías robadas.

En el campamento todo el mundo va a lo suyo, no parece haber ningún tipo de ley. Hay todo tipo de tiendas de campaña, chabolas y cabañas rodeando la columna metálica. Por todas partes pueden encontrarse tenderetes y tiendas de todo tipo, donde adquirir prácticamente cualquier mercancía, en ocasiones aún manchada con la sangre de sus antiguos propietarios.

Hay pocos edificios de piedra en Campamento Espira. Uno es una posada sin ningún tipo de enseña o efigie, regentada por una familia de medianos ribereños mal encarados que responden al nombre de Tronchamatas. Hacen licor de arroz, y su estofado, pese a tener buen olor, tiene una ligera tonalidad grisácea, como todos los alimentos que se consumen en el asentamiento. Otro de los edificios es una iglesia de Vorágine, un edificio pequeño con una sola puerta y sin ventanas de ningún tipo, lo que crea un ambiente oscuro, casi claustrofóbico. El párroco, un fórmigo llamado Gemlli, predica el caos entre sus feligreses como método para encontrar la paz, pero cualquiera con algunos conocimientos religiosos sabe que los preceptos de Vorágine en esencia son los mismos que los de Ahzek. Una pequeña forja de piedra frente a una recia cabaña es el hogar de otro de los habitantes más reconocibles del Campamento Espira, un centauro eskeft llamado Makreidan, cuya mayor obsesión es probar la letalidad de las armas que forja. Para ello, idea todo tipo de salvajes pruebas contra maniquíes de caña, tocones de madera y otros materiales. La sádica sonrisa que se dibuja en su rostro cuando los filos de sus hojas permanecen incólumes tras estas pruebas es turbadora.

El último de los edificios de piedra no lo es como tal, ya que es la base de la columna, que tiene unos enormes portones que dan acceso a la necrópolis subterránea, el hogar de Khurhu, que tiene sellado su acceso a todo aquel que no posea unos talismanes especiales. La columna también es el templo de Hilas, dios del libre albedrío del que Khurhu se ha autopropagulado avatar. Esta deidad no tiene más preceptos que el de hacer lo que uno quiera y jamás avergonzarse de sus necesidades, por lo que no admite rezos, ofrendas ni feligreses.

Khurhu tiene una pequeña manada de hienas que está intentando cruzar con saetas de Sananda, hasta la fecha sin demasiado éxito. Esta manada es venerada como animales sagrados,

por lo que van allá donde les plazca y toman cualquier cosa que se les antoje. Suelen merodear alrededor de la columna y dormir frente a las puertas de la necrópolis, pero es posible encontrarlas en cualquier parte del asentamiento.

La voluntad de Khurhu es lo más parecido a la ley en el Campamento Espira. Nadie osa contradecir sus deseos, ya que tiene una manera expeditiva de mostrar su desagrado y sin necesidad de guardia ni milicia: cuando se forma una reyerta, se corta de raíz a base de certeros relámpagos lanzados desde la columna hacia los alborotadores, calcinándolos y sirviendo de pasto para las hienas.

La Piedra del Uati

Al este de Sananda, entre las Quebradas del Ojo y la ciudad fórmiga de Bixemein, se encuentra la Piedra del Uati. En lo alto de una pequeña loma de extraña hierba rojiza puede verse desde lo lejos una inmensa roca tallada con la forma de una de las aves sagradas de los alumnos; más aún, puede verse de noche, pues la gigantesca estatua relumbra en la oscuridad con un brillo verdoso, como una especie de faro en el mar de hierba. Este es un lugar sagrado para los alumnos, que no dejan pasar la ocasión de presentar sus respetos cuando se encuentran cerca. De hecho, los alumnos que van a morir tienen como último deseo ser cremados a los pies de la estatua, creyendo que así aumentan sus posibilidades de ascender, como Danau.

La historia de este lugar es una de las más trágicas de la tribu y ha sido transmitida entre generaciones mediante la balada Las lágrimas del cielo o la desaparición de Kreis: hace trescientos cincuenta años, en una noche oscura, el cielo de Sananda se iluminó durante unos instantes. Un gigantesco meteorito fue a estrellarse al este de las llanuras, con tan mala suerte que cayó en el campamento del lukar Kreis. Toda la horda fue aniquilada, exceptuando al joven hijo de Kreis, Kreoth. Cuando las demás hordas llegaron a ver qué había ocurrido, se encontraron con un espectáculo dantesco: cuerpos destrozados, la hierba teñida de rojo y un crío magullado golpeando la roca una y otra vez con la ayuda de un kukri. Aun a pesar de que varias hordas intentaron llevarse al joven, este siempre se escapaba, volviendo al lugar para seguir golpeando la piedra. Al cabo del tiempo dejaron al chico, que claramente había quedado trastornado. Cuarenta años después, Kreoth terminó de tallar la Piedra del Uati, dándole la forma que conserva hasta el día de hoy. Solo entonces se permitió llorar por los seres queridos que había perdido.

Desde aquellos días, la tribu de los alumnos consideró sagrado el lugar. En la actualidad, un solitario alumno que dice ser el Kreoth (CN, brujo alumno) que talló la piedra guía a las hordas que pasan por allí, dando consejo espiritual y cuidados curativos, además de encender los ánimos del que quiera escuchar. Es lo más parecido que los alumnos tienen a un sacerdote y es temido y respetado por todos ellos, razón por la cual nadie osaría ponerle la mano encima, aun a pesar de tener siempre palabras de guerra en la boca. Kreoth carga contra los lukares y el aluinlar actual, argumentando que las viejas costumbres se están debilitando y que los alumnos se han vuelto blandos. Según él, la tribu debería unirse de nuevo y conquistar la tierra que es suya por derecho, expulsando a los ladinos centauros y los pusilánimes fórmigos. Y mejor no hablar de los sucios traidores de Luania en su presencia, los cuales, en su opinión, deberían sufrir la muerte de paja por abandonar las costumbres y mezclarse con otros humanos por sangre.

En realidad, las propiedades de la Piedra del Uati son más poderosas de lo que los alumnos se imaginan. De hecho, Kreoth

es, como él mismo dice, el que talló el meteorito hace más de trescientos años. Su longevidad y los poderes que ha desarrollado se deben al influjo de la estatua. El anciano es uno de los depositarios del saber de los alumnos, el único que recuerda todos los cantos de los uatis, y, como tal, es consciente de las amenazas que se ciernen sobre su tribu. Kreoth es una de las pocas personas ajenas al conflicto que conocen de la existencia de Cytrawsealanthar y Mornafel.

Rutas comerciales de Sananda

Las urbes de Sananda dependen de sus rutas comerciales, que, a modo de arterias, las conectan con un flujo constante de bienes. A la hora de reconocer y clasificar estas rutas, pueden diferenciarse dos zonas principales:

Por un lado, la zona occidental, que comprende desde las ruinas de Miilvemax hasta la costa de Blanca Espuma. En ella, las rutas están dominadas por centauros, medianos y los habitantes de Puerto Estrella, los cuales han otorgado a sus caminos nombres acordes a características del camino o hacia dónde llevan. La falta de hitos naturales en la Llanura Interminable ha hecho que los comerciantes más avisados hayan plantado sus propios tocones de madera en puntos clave del camino. Las caravanas y los viajeros han tomado como costumbre dejar marcas u ofrendas en estos postes, de manera que los necesitados pueden encontrar la salvación en forma de cantimploras llenas de agua o los conocidos pueden saber si aquellos con los que tienen que reunirse han pasado por allí.

Aquellos aventureros que lleguen a Puerto Estrella tienen dos opciones principales: el Camino del Bosque, que comprende desde la ciudad portuaria hasta Eskeftes y su continuación hasta Oredanes, siguiendo el contorno de la Fronda de Centauria, y la ruta comercial que recorre la orilla norte desde Puerto Estrella a Mediopaso, conocida como Ribera Oeste, mientras que el camino desde esta última hasta Luania se ha dado en llamar Ribera Este.

Desde Oredanes a Mediopaso puede encontrarse la ruta de Cuatro Saltos, llamada así con sorna debido al pequeño tamaño de sus habitantes. Uno de los caminos que lleva a Eskeftes se conecta con Cuatro Saltos y es llamado el Camino del Mediano o del Medio, dependiendo de si el que lo nombra tiene ganas de gresca con los habitantes de Mediopaso. También, como conexión hasta la ciudad de Ikrii existe el llamado Camino Largo; como su nombre indica, es la ruta más extensa de toda Sananda y conecta Oredanes con la ciudad fórmiga más occidental. Otra de las rutas desde Luania se le une tras bordear Bosquespino y las ruinas de Miilvemax, conocida como el Camino del Invierno por los alumnos, pues es el que usan cuando van a su ciudad hermana en los meses invernales. Los luanos, en cambio, lo conocen como el Paseo de Adanna, por ser el camino que trajo a la fundadora de la ciudad hasta su emplazamiento.

Por otro lado, las rutas comerciales desde las ruinas de Miilvemax hasta el este, acabando casi en el bosque de Kymelin, reciben nombres más utilitaristas debido a la naturaleza productiva de los fórmigos. La utilización de postes no está tan extendida en esta área, debido a la existencia de las fondas medianas que pueden encontrarse en el camino.

Dentro de los dominios de los fórmigos pueden encontrarse dos zonas, cuyas rutas forman dos triángulos con las distintas ciudades: el Triángulo del Oeste y el Triángulo Fórmigo del Este. El primero comprende la zona dominada entre las ciudades fórmigas de Bixemein e Ikrii y Antares, dominio de los elfos Banjora. De entre sus caminos destaca el Camino del Este, que conecta ambas ciudades fórmigas, llamado Camino de El Cruce

por los habitantes de Biixemein. Se trata de una cuestión local y que genera mucha confusión, ya que existe otra ruta llamada Camino del Este que une a Biixemein con Miirmex en el llamado Triángulo Fórmigo del Este. Ambos hormigueros están conectados por sendas rutas con Antares y ambos las llaman de igual manera: Camino del Norte. Los elfos Banjora, por su parte, las conocen con los nombres de las respectivas ciudades con las que los conectan.

El Triángulo Fórmigo del Este, a oriente, es una amplia zona de las llanuras comprendida entre Biixemein, Miirmex y Aluia. Estas tres ciudades disponen de caminos bien cuidados y vigilados por pequeñas milicias de fórmigos. Son la llamada Guardia de Caminos del Triángulo y su deber es asegurar el comercio y las comunicaciones entre las ciudades fórmigas.

Cada treinta millas aproximadamente a lo largo de los caminos del este existen toscas fondas de madera y piedra blanca regentadas por medianos. Estas fondas surgieron hace bastante décadas gracias al espíritu emprendedor de la comunidad mediana de Miirmex, que vio la posibilidad de medrar en la región negociando con las tres reinas fórmigas. Para ello, convencieron a las regentes de que subvencionaran una parte de su construcción y que formasen la milicia del Triángulo de entre los distintos cuerpos de guardias de cada ciudad. Varias de estas fondas son conocidas en toda Sananda, entre las que destaca La Copa de Verdor, en el Camino del Este (que une Biixemein y Miirmex). La posada está en la zona boscosa situada al oeste y está regentada por la familia Pasorraudo, famosos por los licores de hierbas que elaboran con las plantas locales. En el Camino del Oeste (que une Biixemein y Aluia) se encuentra La Herradura de Plata, regentada por los hermanos Cabelloscuro y que es una de las más fondas grandes del Triángulo; dispone de importantes establos abastecidos por los mismos alumnos. En el Camino del Sur pueden encontrarse Las Dos Hermanas, dos posadas gemelas en una zona elevada de la ribera del Xenir, lo que las mantiene a salvo de las inundaciones en la temporada de lluvias. Ambas disponen de un embarcadero y un sistema de sogas que permite atravesar la zona inundada por medio de grandes balsas. La posada de mayor tamaño, situada del lado de Miirmex, se conoce como Isla Mayor, haciendo alusión a que, cuando el río se desborda, queda completamente rodeada de agua. La pequeña, del lado de Aluia, es la Isla Menor. La gestión de estas posadas la lleva a cabo un colectivo de medianos a las órdenes de Haplo el Sexto venidos de Mediopaso.

Los Veintinueve Escalones

Al sur de la aldea elfa de Antares se encuentra el antiguo cubil de Cytrawsealanthar, oculto por la magia de la dragona de cobre. Solo sus elegidos pueden discernir en la llanura de hierba un antiguo pozo de piedra con veintinueve escalones tallados en una angosta escalera de caracol. El último de estos peldaños conduce hasta un arco de piedra con la forma de las fauces abiertas de un dragón. Cytra rara vez vuelve a su cubil, para no atraer la atención del Peregrino Mornafel, que la busca sin descanso.

Los Veintinueve Escalones son una suerte de estancias subterráneas conectadas entre sí, entre las que se encuentran barracones, almacenes (entre ellos, un pequeño depósito de grano), una modesta armería, unas salas de curación y una caverna que usó Cytra para descansar durante casi cuatrocientos años. Actualmente esta última sala se utiliza como sala de entrenamiento, donde los miembros del Pacto de Cobre ponen a prueba sus habilidades marciales contra los autómatas de Kypras (LB, mago gnomo), un gnomo con la habilidad de crear engendros mecánicos capaces de realizar complejas acciones.

La anfitriona de los Veintinueve Escalones es una rakshasa llamada Puraalekh, que recauda en un gran archivo toda la información que el Pacto de Cobre le transmite en relación a Mornafel y Cytra, tarea por la que se la conoce como Archivera. En su archivo, además, almacena numerosos volúmenes sobre historia y geografía de Voldor, así como todos los conocimientos que ha podido recabar en relación a los Peregrinos.

En situaciones de extrema necesidad o acuciante peligro, se ha permitido el acceso a personas ajenas a la orden al interior del cubil de Cytra, y en la mayoría de casos han terminado vinculándose al Pacto de Cobre, como ocurrió con Puraalekh y Kypras.

Humedal de los Hunnen

Varias jornadas al noreste de Biixemein se encuentra una amplia zona de humedales salpicados de vegetación baja conocidos como el Humedal de los Hunnen. Durante la temporada de lluvias y debido sobre todo a capas freáticas más superficiales del terreno, toda la zona se encharca hasta crear una pequeña laguna de pocas pulgadas de profundidad. El resto del año, estas aguas van filtrándose, desapareciendo por completo hasta la próxima temporada de lluvias.

La región ha desarrollado un rico ecosistema habitado por varias especies de peces, como truchas y carpas; numerosos insectos, como las langostas y escarabajos, y algunas aves, entre las que destacan los patos salvajes y las garzas. Los alumnos frecuentan estos humedales, ya que son los preferidos de los caballos hunnen para abreviar en enormes manadas. Los jinetes de las llanuras han llegado a considerar esta zona como territorio sagrado por la presencia de estos animales que resultan el principal motor de su economía, con los que, además, establecen importantes vínculos, así como porque es común ver a los enormes uati sobrevolando el terreno. Una antigua canción aluna narra cómo los uatis guiaron a la horda hasta el humedal para que pudiesen encontrar magistrales monturas con las que adueñarse de las llanuras. De esta forma, uno de los ritos de paso entre los jóvenes alumnos es ser conducido a los humedales con un cuchillo y una cuerda para volver con un hunnen, demostrando así que se ha alcanzado la edad adulta.

Otra de las canciones alunas hace referencia al Hunnen de Plata, un enorme caballo salvaje pálido como cuando Acear se refleja en la nieve, que solo puede verse pasada la temporada de lluvias, durante las noches de luna llena. Según la leyenda, se trata de la luna, que toma forma carnal para bañarse en las aguas del humedal, sobre el que se ha visto reflejada. Los cantos alunos rezan que aquel que capture a este hunnen azulado será capaz de volar por el cielo, ya que habrá capturado a la misma luna.

Un pequeño monolito cubierto de marcas y caracteres aludos marca el comienzo de las pozas de pesca: una serie de accesos a una pequeña red de corrientes subterráneas donde es posible encontrar abundante alimento en cualquier temporada del año, ya sean renacuajos, sapos o peces de escamas oscuras. Cuando los humedales se encuentran inundados, estas pozas pueden resultar muy traicioneras, ya que con facilidad alcanzan los 19 pies de ancho por otros tantos de profundidad.

Aunque hay varios tipos de depredadores en los humedales, como manadas de lobos o longeris solitarios, los alumnos son con diferencia los más peligrosos. Casi en todo momento hay algún grupo merodeando, ya sea de caza, pescando o buscando caballos hunnen. Al tratarse de un territorio sagrado para las hordas alunas, no ven con buenos ojos la presencia de forasteros, a los que pueden expulsar de manera expeditiva.



CAPÍTULO CINCO

RELIGIÓN EN SANANDA

En un entorno tan tribal y salvaje como es Sananda, sus moradores se encomiendan a distintos dioses para conseguir su favor, ya sea en forma de cultivos, protección o satisfacción personal. Muchas de estas religiones son benignas, mientras que otras hacen hincapié en la armonía de la naturaleza o en su lado más cruel. Los habitantes del mar de hierba conocen el poder de los dioses y los adoran o respetan en consecuencia. En las ciudades como Puerto Estrella o El Cruce, sin embargo, la gran cantidad de extranjeros hace que los cultos se diversifiquen y se importen las creencias de otros lugares de Voldor. También, como no podría ser de otro modo, los descontentos y los desesperados alzan sus voces hacia la oscuridad que mora en el mundo, rezando a dioses malignos que amenazan con extender su veneno por las llanuras.

La Gran Hueste Tormentosa

Prácticamente todos los habitantes de Sananda confieren una capacidad mística a las tormentas. Cada una de las etnias se acoge a sus dioses cuando los cielos se oscurecen y comienzan a caer las primeras gotas. Esto se debe a la Gran Hueste Tormentosa, una entidad sobrenatural que vaga por las llanuras acompañada de una tormenta perenne asolando todo lo que se encuentra a su paso. La Hueste es clemente con aquellos que le rinden culto y se postran ante su poder y salvaje con los que le plantan cara. Solo los más valerosos y fieros, capaces de vencer a las criaturas que acompañan a la Hueste, son perdonados o incluso invitados a acompañar a la comitiva de las tormentas en su periplo por Sananda. La Hueste es indómita y brutal, una fuerza de la

naturaleza confinada a un plano al que no pertenece que busca la manera de volver a su lugar de origen. Normalmente deambula por las llanuras sin patrón aparente, acercándose rara vez a los núcleos urbanos. Hasta la fecha, solo se ha adentrado en Puerto Estrella en una sola ocasión y en El Cruce media docena de veces.

Durante más de un milenio esta Hueste se ha nutrido de los mejores guerreros y las criaturas más salvajes y poderosas hasta convertirse en la máquina de destrucción que es hoy en día. Muchos de sus seguidores se convierten en fantasmas o espectros que pasarán a acompañar hasta el fin de los tiempos a las fatas y espíritus que la conforman, y las criaturas vivas elegidas como acompañantes pueden viajar a una velocidad pasmosa, ya sea por tierra o surcando los cielos, aunque algunos quedan rezagados y se les puede encontrar vagando por las llanuras. Con el objetivo de que la Hueste los elija cuando los encuentre, algunos de sus seguidores se dedican a sembrar el caos y la destrucción a su paso a la espera de llegar a ser dignos, confundiendo su verdadera naturaleza. Es el caso de algunas hordas alunadas, de donde proviene parte de su mala fama.

En la mayoría de las comunidades de Sananda se realizan ritos a los dioses cuando se avecina tormenta para que sus deidades mantengan alejadas a la Gran Hueste Tormentosa. Estos exvotos pretenden calmar el ansia destructora de la comitiva y así evitar que siga su inexorable paso hasta la ciudad asolándola a su paso. Cuando todo falla y la tormenta llega a una comunidad, ya sea porque las ofrendas han sido insuficientes, porque los dioses han desoído las llamadas de auxilio o sencillamente porque la naturaleza entrópica de la Hueste así lo quiere, todos

los habitantes se encierran en sus casas atrancando puertas y contraventanas a esperar que pase la tormenta. La leyenda reza que los espíritus de la Hueste no pueden entrar en moradas a las que no han sido invitados, por lo que dejar abierto algún acceso a una vivienda puede entenderse como una invitación a pasar.

Cultos cívicos

En todos los hormigueros de Sananda se rinde culto a la indivisible dualidad de la ciudad y su reina, a las que dotan de atributos divinos. Los cultos cívicos, por medio de sus sacerdotes, se encargan de ello inculcando estas creencias en los ciudadanos de las distintas colonias. Los fórmigos realizan ritos místicos para honrarlas a ambas. Pueden consistir en servicios a la comunidad, como el trabajo en los túneles, el cultivo de los campos o servir en la guardia. También pueden hacer ritos de adoración propiamente dichos. Como recompensa, los sacerdotes comparten con ellos retazos de historia y saber común de la ciudad de mayor o menor importancia dependiendo del servicio prestado. Solo la reina de cada hormiguero conoce en su totalidad la historia del hormiguero, la cual se encarga de pasar de generación en generación de regentes.

Dada la corta esperanza de vida de los fórmigos, los cultos cívicos realizan una función primordial en la comunidad al servir como depositarios del conocimiento que se transmite a los ciudadanos. La principal labor de los sacerdotes del culto cívico es transmitir una serie de conocimientos, los fundamentales que todo fórmigo debe saber para que se mantenga el bienestar de la colonia. El principal es la idea del bien común, la importancia capital de la ciudad y su reina frente a cualquier interés individual.

Culto Eterno (Vorágine)

En las profundidades del hormiguero de Biixemein, donde los fórmigos trabajan incansablemente para completar el Gran Proyecto de la reina Elianii, ha comenzado a extenderse una nueva religión conocida como el Culto Eterno. Esta doctrina se comenzó a extender hace algunos años entre los trabajadores de los túneles; nadie sabe quién fue el primero en convertirse a esta nueva fe o quién la introdujo entre los fórmigos de Biixemein, pero lo cierto es que se está comenzando a convertir en un problema para las autoridades del culto cívico.

Avocados como parecían a una breve vida de servilismo en las interminables jornadas de trabajo, los fórmigos se acercaron al Culto Eterno, seducidos por la promesa de alargar sus vidas. Esto, unido al rechazo contra el rígido sistema del hormiguero entre aquellos que cavan incansablemente en la oscuridad de los túneles, hacen que cada vez esta religión cuente con más adeptos entre sus filas. Muchos de los fórmigos pertenecen a los estratos más bajos del culto, por lo que solo tienen una ligera idea de en qué consiste su doctrina. Adoran a una deidad llamada Vorágine, la cual les promete una vida más allá de los límites de sus cuerpos, donde las normas de otros valen tanto como el aire con el que las proclaman.

Los líderes del culto y los que se encuentran en los niveles superiores conocen la verdadera naturaleza del Culto Eterno, pues Vorágine no es sino otro de los nombres de Ahzek, dios de la oscuridad. Es una plaga que se ha desatado dentro del hormiguero de Biixemein y que se empieza a extender al de Ikrii, amenazando con desestabilizar el controlado y rutinario modo de vida de los fórmigos.

Sus ritos están dedicados a socavar paulatinamente los valores morales que el culto cívico les ha ido inculcando a sus ciudadanos, aprovechándose de la rabia y el descontento causados por las maratonianas jornadas a las que son sometidos. No suele ser nada especialmente grave, la infracción de una pequeña norma aquí, un pequeño robo allá justificado por una buena intención... Los líderes son pacientes y saben que el mal no es natural

en los fórmigos, pero, con la motivación adecuada, todos los iniciados pueden acabar ascendiendo. Los que no lo hacen acaban como sacrificios a Ahzek bajo la punta de sus dagas.

Los cantos de los uatis

Los cantos de los uatis son un compendio de leyes, historias y moralejas que los alumnos llevan transmitiéndose oralmente unos a otros desde hace siglos. La más importante de todas, que es de donde se extraen las leyes de los alumnos, es el canto llamado la Leyenda de Danau. Todas las hordas conocen estos cantos básicos, pero luego tienen algunos cantos propios, ya que hace mucho que las hordas vagan libres por las llanuras, alejadas unas de otras.

La Leyenda de Danau cuenta cómo los alumnos llegaron hace más de seiscientos años a Sananda. Por aquel entonces los dirigía el aluinar Danau, el cual se enfrentó con la Gran Hueste Tormentosa cuando sus caminos se encontraron por primera vez. El valor y las dotes marciales del líder de los alumnos hicieron que este acabaría enfrentándose a uno de los campeones de la Hueste, por lo que se le otorgó la posibilidad de unirse a los cazadores sobrenaturales. Danau, viendo una posible salvación para su pueblo, aceptó la oferta y se unió a ellos como un guerrero de la tormenta. Muchos años más tarde, cuando por fin su cuerpo mortal no pudo seguir aguantando el ritmo de la Hueste, murió, y su espíritu voló libre, convirtiéndose en el primer uati.

Al menos eso es lo que dicen las historias. Desde entonces, los alumnos han seguido las migraciones de estas aves por las llanuras. Para ellos estas aves son sagradas y, aunque creen en la libertad personal como algo inherente a sus vidas, ven señales divinas en los más ínfimos detalles de sus comportamientos. Así, si un alumno contempla a un uati solitario ir hacia una dirección contraria a la que sigue su horda, puede interpretarlo como que los uatis tienen una misión para él o ella en otro lado. Los alumnos son gentes muy supersticiosas.

Los alumnos tienen formas muy distintas de honrar a Danau y a los uatis. La principal es consagrándose a la lucha contra sus enemigos, pero existen otras, como recitar los cantos de los uatis al calor de una hoguera bajo las estrellas. Quizás la ceremonia más importante sea el de los ritos mortuorios. Los alumnos creen que sus espíritus han de volver a la Llanura Interminable, para lo cual sus cuerpos han de ser cremados y sus cenizas, esparcidas al viento inclemente de Sananda. De esta manera, cuando mueran sus espíritus podrán renacer una y otra vez hasta que sean dignos de convertirse en uatis como Danau.

Hilas

A pesar de tratarse de un culto minoritario, la religión en torno a la figura de Hilas va ganando adeptos de manera constante. Hilas personifica el libre albedrío, la libertad de elección, la alegría y el aprovechamiento al máximo de la vida. Para esas metas, propone dar rienda suelta a los deseos más inconfesables, todo aquello que la sociedad considera desagradable o tabú pero que proporciona placer al individuo. Se trata de un culto al hedonismo que busca el autoconocimiento y rechaza el autoengaño. No tiene más preceptos que vivir la vida al máximo y tratar de ser feliz sin pedir perdón por los actos que se llevan a cabo para satisfacer los propios deseos. No exige tributos, rezos ni demás liturgia, por lo que esta religión ha calado hondo entre todo tipo de malhechores y criminales que encuentran una justificación moral a cada uno de sus actos. Hilas es esa voz interior que hay en cada uno de los habitantes de Voldor aplacada por normas sociales y morales que no tienen que ver con la esencia de cada individuo.

Sus prelados se reparten por las principales urbes y centros de población de Sananda, aunque están comenzando a expandirse hacia el resto de Voldor. El arma favorita de Hilas es la cimitarra, utensilio que usan sus clérigos como muestra de devoción. Khurhu es su autonombraada avatar en Sananda, una gnoll

procedente de Shabana que, según ella, ha logrado la inmortalidad gracias a los dones de Hilas. Lidera una ciudad de ladrones y salteadores escondida a simple vista al oeste de las llanuras.

Dekaeler

Los cíclopes de Sananda han dirigido la vista hacia Dekaeler, el dios de la guerra y la industria, en un intento por poner orden en su misera existencia. La laboriosidad y la fuerza con la que los Peregrinos obsequiaron a estas criaturas casan con las enseñanzas del dios, que los ha llevado a hacer suyo el objetivo de la conquista en los años confinados en las Quebradas del Ojo. Las leyes de Dekaeler están escritas en piedra en el bastión de los cíclopes, Roca de Ley, en una inmensa pared de uno de los acantilados.

El origen de esta adoración hacia Dekaeler se remonta a una hambruna que asoló a los cíclopes cuando perdieron sus cotos de caza tradicionales y sus campos se volvieron estériles. Durante aquel tiempo, unos pocos se volvieron hacia la Madre Abundante pidiendo la vuelta de la fertilidad a la tierra, mientras que otros optaron por entregar sus corazones a Gram. Estos últimos se volvieron contra sus semejantes como chacales hambrientos y se cebaron con su carne. El miedo, el hambre y el canibalismo amenazaban con desintegrar la dañada sociedad ciclopéa. Fue entonces cuando una joven conocida como Magzir Piel de Cuero comenzó a tener terribles pesadillas en las que era devorada viva por los adoradores de Gram, pero, antes de morir, era salvada por un gigantesco ser de fuego, engranajes y hierro que aplastaba a los caníbales. Este le ofrecía la salvación a cambio de que hincase la rodilla ante él y le jurase lealtad como su sierva, cosa que hacía aún con las entrañas desprendiéndose de su cuerpo. Después, la belicosa deidad le ordenaba congregar más fieles que se convirtiesen en sus vasallos entre los cíclopes. Aquello sucedió veinte veces.

Al despertarse, Magzir encontraba en su piel las leyes del coloso grabadas con hierro al rojo y en su mente bullían instrucciones para construir armas con los que aplastar a los seguidores de los otros dioses, así como estrategias militares y políticas para obtener recursos que asegurasen la supervivencia de los leales al dios de la guerra. Este nuevo dios, que se presentaba como Dekaeler el Caudillo Final, afirmaba que el resto de dioses eran débiles debido a su compasión o peligrosos salvajes que oscilaban entre viles criminales y bestias sin sentido, por lo que acabar con ellos y sus adoradores era purificar Voldor de los males que lo asolaban. Quienes obedecieran serían recompensados con la entrada en su feudo espiritual en el más allá, donde podrán servirle por toda la eternidad, atendidos por las almas esclavizadas de los paganos y los herejes.

Magzir, renombrada como «Piel de Hierro», comenzó a predicar entre los hambrientos cíclopes que aún no habían sucumbido y les habló del Caudillo Final que los llevaría a la gloria de nuevo. Y muchos marcaron su piel con un engranaje con un ojo a modo de pacto con él y tomaron las armas contra los bárbaros fieles a Gram. Los había incluso que recibían más visiones de Dekaeler, quedando su piel marcada del mismo modo que la de Magzir. En apenas unas escaramuzas, aniquilaron a los seguidores de Gram y luego hicieron lo mismo con quienes adoraban a la Madre Abundante. Magzir terminó con el druida que los lideraba con sus propias manos y empleó sus huesos para escupir en el acantilado de Roca de Ley las leyes de Dekaeler. Murió consumida por el fuego de su interior poco después, y el hierro que había en su cuerpo fue empleado para forjar armas sagradas que solo se blanden en las batallas cruciales. De ellas emerge el poder destructor del hierro fundido y las llamas de la industria. Son conocidas como los Castigos Feroces.

La devoción de los cíclopes de la Legión de la Rueda Dentada es tal que empuñan en batalla el arma favorita del dios, los manguales de guerra. El resto lo adora mediante el trabajo

destinado a la construcción de la maquinaria bélica que les permitirá la conquista de la Llanura Interminable en honor del Caudillo Final. Esta tarea recae en los llamados pieles de hierro, los sacerdotes que han aprendido a trabajar el metal y que hacen de la herrería su mayor ritual para honrar a Dekaeler. Muchos cíclopes portan su propio signo de Dekaeler, una rueda dentada con un ojo en su interior, representación de la devoción que su pueblo siente por el señor de la guerra y el futuro.

Por su parte, los luanos adoran a este mismo dios bajo el nombre de Pharas, el esposo de Eurana, a la que llaman Sibis. Según sus creencias, estos dos dioses son los responsables de mantener el orden y la paz. La pacífica prosperidad que ofrece Sibis solamente es posible si Pharas mantiene el orden por la fuerza y el miedo. Para sobrevivir, ya sea como cultura o individuo, la clave está en mantener el equilibrio entre ambos, cosa que se logra siguiendo una serie de dogmas y tabúes dictados por los matrimonios de sacerdotes que dirigen el culto.

Según las creencias de los nirienses, sus antepasados adoraban a Pharas siguiendo el ejemplo de sus crueles amos duérgar en la hostil Hirior. Aunque para estos enanos del país plutónico Dekaeler es el Dios Fábrica o el Caudillo Máquina, para sus esclavos es el Capataz Terrible que entregará cierto descanso en la otra vida a los que obedezcan las leyes y cumplan con sus cuotas hasta morir. Cuando huyeron, se llevaron consigo a este terrible dios, pues era el único que conocían, y solo cuando entraron en contacto con ciertos adoradores de Eurana, que les ofrecieron refugio en su búsqueda de un nuevo hogar, comenzaron a adorarla. Algunos clérigos incluso afirman que el romance entre Lograss y Tertia es una representación del equilibrio entre estos dos dioses. La benévola diosa sirvió como contrapunto a la dureza de Dekaeler, y con el tiempo algunos luanos optaron por adorarla a modo de contrarrestar la creciente alienación de los embrutecidos esclavos. Finalmente, tras una serie de discusiones religiosas, los adoradores de ambos dioses decidieron casarlos ritualmente para que su unión fortaleciera a su pueblo en vez de dividirlo. Asimismo, Dekaeler pasó a ser Pharas, como insulto final a los odiados duérgar, pues así se llamaba el primer esclavo que matara a un capataz en su huida.

Sobra decir que la Legión de la Rueda Dentada desprecia a los luanos y considera sacrílega su adoración a Pharas. Aquellos adoradores del dios luan que tengan la mala suerte de ser capturados con vida por los cíclopes acaban siendo lanzados a gigantescas máquinas sacrificiales hechas de engranajes.

La religión de los centauros

La religión de los centauros gira en torno a la adoración de la Madre Abundante y Eneprana, como conocen a Eurana, como garantes de su prosperidad, libertad y sus costumbres. La religiosidad es parte intrínseca de su cultura, siendo prácticamente todas las actividades cotidianas una forma minimalista de ritual o expresión religiosa. Se puede decir que para los centauros hacer cualquier cosa inadecuada a lo que se espera de ellos es una forma de herejía o blasfemia.

Los fenómenos atmosféricos son considerados manifestaciones de la Madre Abundante, por lo que sirven de guía para elegir la dirección que tomará el clan en su viaje por las llanuras. En ocasiones, los centauros entienden el mal tiempo como augurios favorables, pues creen que la Madre Abundante gusta de poner a prueba a sus hijos para que se fortalezcan al cruzar la adversidad en su búsqueda de la felicidad. A los niños nacidos durante tormentas y heladas se les considera destinados a hacer grandes cosas, puesto que sus almas fueron alumbradas al mundo solo tras cruzar el cielo tempestuoso. Aquellos que nacen durante períodos de calma y con buen tiempo, por otro lado, son vistos como inteligentes y pacientes, puesto que supieron esperar el momento perfecto para tener un viaje al mundo mortal.

Las actividades cotidianas de los centauros se rigen por la medida. La caza y la recolección, así como la tala de árboles, se debe de realizar de forma que el impacto sobre el ecosistema sea mínimo. Tomar más de lo necesario y desperdiciar, intencionalmente o por accidente, es visto como sacrilegio y se exige que los responsables hagan lo necesario para reparar el daño causado y a veces incluso compensarlo. Cada pieza obtenida, ya sea un conejo o un árbol echado abajo, es recibida como un regalo de la Madre Abundante y se les da las gracias a ambas por ello.

El despiece de la carne y el curtido de las pieles se deben realizar de día en la periferia del grupo para que el alma del animal pueda abandonar sin impedimentos el mundo físico y trascender al mundo espiritual. La carpintería también está cargada de gran peso religioso. Las creencias de los centauros afirman que cada pieza de madera tiene una forma y función determinadas y que la obligación del carpintero es encontrarlas. Por tanto, un objeto, como una lanza o un cuenco de madera, debidamente elaborado es una manifestación de la voluntad divina de la Madre Abundante. Los centauros saben reconocer las piezas de madera correctas para cada objeto que deseen fabricar. La madera sobrante es triturada y empleada en la elaboración de pigmentos funerarios que se emplean en los funerales para ayudar al cuerpo en su búsqueda en su nueva forma más allá de la vida. Muchas veces ocurre que el carpintero siente que la madera se resiste a tomar la forma que el artesano quiere e interpreta que la Madre Abundante le está avisando de que se ha equivocado y que debe corregir lo que está haciendo. Se considera una maldición terrible entregar un objeto fabricado desoyendo la voluntad de la diosa. Abundan historias sobre lanzas regaladas a un centauro enemistado con otro que se quiebran cuando impactan contra una peligrosa bestia y dejan al centauro indefenso.

La máxima forma de veneración a Eneprana es el ritual de la toma de decisiones y votación. Cada vez que el clan se reúne para discutir, es obligado contemplar todos los puntos de vista, aclarar las posibles consecuencias y plantear los cursos de acción. Esto se desarrolla siguiendo un orden establecido por los jóvenes, quienes, al ser el futuro del clan, tienen sobre sus hombros la responsabilidad de cargar con las decisiones de sus mayores. Pueden posponer incluso la votación si consideran que es necesario traer a alguien ajeno al clan para que opine. Luego, los ancianos reparten las cintas del clan para que toda la comunidad vote. La abstención está mal vista incluso aunque Eneprana dictamine que es una alternativa válida. Hecha la votación, el resultado es inapelable, y actuar en contra de lo dictaminado se considera un atentado contra los dioses, aunque luego se demuestre equivocado. Los centauros se toman muy en serio estas reuniones, e impedir a alguien a acudir a ellas es una falta terrible que puede llevar a un clan a expulsar a un miembro o declarar la guerra a otro grupo.

El Devorador

Los saurios de Muluc-Xul fueron expulsados de Saurania por no adorar a Ssucuq, sino a un aspecto de Gram conocido como el Devorador. Mucho más sanguinarios que sus congéneres, que los consideran casi bestias salvajes, han desarrollado un gusto obsceno por la caza, no tanto para alimentarse como por placer. Prefieren cazar a seres inteligentes que les supongan un reto y dedican sus víctimas al Devorador. Una vez abaten a sus presas, entran en un frenesí caníbal, lo que los lleva a mutilarlas para luego devorarlas mientras se bañan en su sangre dibujando símbolos sagrados en sus escamas. La columna vertebral la separan del cráneo vertebrilla a vertebrilla mientras recitan una plegaria al Devorador. Posteriormente, en su campamento, mezclan la sangre de las víctimas con la suya propia realizándose cortes rituales para bañar los cráneos recolectados en ella. Así, con los cráneos de sus presas y rocas ensangrentadas erigen montículos como ofrendas al Devorador. Estos osarios son conocidos como *sereg xarn*, utilizados para delimitar su territorio consagrado al Devorador.

Otras religiones

En el resto de Sananda se profesan las mismas religiones que en el resto de Voldor, con algunas variaciones en los nombres de los dioses. Así, los elfos Banjora de Antares siguen a la Tríada, como ya hacían cuando vivían en Vindusan. Praxis es adorada en Mediopaso por los medianos, que aprecian la paz de sus enseñas. En Luania, sin embargo, la adoración de los dioses es algo más complicada: mientras que los luanos originales adoran a Danau y la Madre Abundante, los nirienses adoran a Eurana y Dekaeler (probablemente como consecuencia de sus vidas como esclavos de los duérgar de Hirior), a los cuales conocen como Sibis y Pharas y conciben como una pareja. Los descendientes de ambos pueblos profesan una fe u otra indistintamente según su elección personal.

Existen también algunos pequeños cultos basados en figuras semidivinas o criaturas poderosas, como ocurre con la Gran Hueste Tormentosa, diseminados por toda Sananda. Entre ellos se pueden encontrar algunos adoradores de Cytrawsealanthar, a quien ven como una diosa en la tierra dedicada a velar por su bienestar y enfrentar a los demonios del pasado. En contraposición, también existen grupos de adoradores del Peregrino Mornafel, considerado padre de muchas de las bestias que moran las llanuras, especialmente entre criaturas de las profundidades, como los morlocks o incluso algunos grupos de elfos Bastarre, descendientes de sus antiguos siervos.

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
La Gran Hueste Tormentosa	CN	Lo salvaje, tempestad	Numerosas figuras cabalgando sobre una tormenta
Cultos cívicos	LN	Prosperidad	El escudo de cada ciudad
Culto Eterno (Vorágine)	CM	Oscuridad	Cristal de xion roto
Cantos de los uatis	N	Lo salvaje, descubrimiento	Alas blancas extendidas
Hilas	CM	Confusión	Media luna en forma de sonrisa
Dekaeler	LM	Conquista, prosperidad	Rueda dentada con ojo en el centro
Pharas (Dekaeler)	LM	Conquista, prosperidad	Grilletes de esclavo
Eneprana (Eurana)	NB	Vida, prosperidad	Rama de olivo
Sibis (Eurana)	NB	Vida, prosperidad	Cadenas rotas
La Madre Abundante	CN	Lo salvaje, vida	Higuera bajo un cielo tormentoso
El Devorador	NM	Lo salvaje	Montaña de cráneos ensangrentados



CAPÍTULO SEIS

VIDA EN SANANDA

Calendario

En el calendario de la región de Sananda hay una serie de fechas destacadas. La fiesta de la cosecha o fiesta de la primera espiga es la principal festividad de la región. Tiene lugar en El Cruce a mediados de verano y celebra las primeras recogidas de grano. La población de la ciudad se duplica durante los días en los que transcurre. Las posadas permanecen atestadas, animadas con la música de bardos y juglares, que tocan el conocido baile de la primera espiga casi cada hora del día.

Durante los solsticios, a principios de verano e invierno, tienen lugar las peregrinaciones de centauros a Oredanes, en las que decenas de clanes marchan hacia la ciudad para realizar la ceremonia de voto. Se trata de un acto privado a los que las demás razas tienen prohibido el acceso, pero numerosos curiosos suelen congregarse en la carpa de los extranjeros para contemplar el majestuoso espectáculo que representa la congregación de todos los centauros de Sananda.

Los medianos de Mediopaso celebran a finales de la primavera el Día de Signus, patrón de la ciudad. Durante las veinticuatro horas del día se celebra un enorme banquete multitudinario, al que asisten todos los medianos de la urbe y al que todos los visitantes están invitados. En este día se celebra el nacimiento y la muerte del visionario que los llevó hasta las llanuras. Galones y galones de alcohol y centenares de libras de bolas de arroz son ingeridas en una jornada maratoniana que dura desde el alba hasta el amanecer siguiente entre canciones y música.

Con la llegada del otoño, las llanuras se llenan de música y canciones, ya que las hordas alunas celebran sus festivales del uati, en los que recitan los cantos que componen sus leyes. Al tratarse de un gran tribu nómada dispersa en pequeñas hordas, este festival no tiene un emplazamiento determinado, sino que tiene lugar allí donde ha acampado cada grupo. La gran horda en la que se encuentra el aluinár, líder de todos los alunos, prepara una gran pira que puede verse en millas a la redonda y congrega al mayor número de hordas para hacer más grande la festividad.

A mediados del invierno, la gran tribu aluna hace su peregrinación hasta Luania para dejar allí los caballos capturados durante todo el año a cambio de provisiones y suministros. Pasan allí lo más crudo del invierno y se marchan con algunas de las monturas entregadas el año anterior, ya entrenadas para ser caballos de guerra. Durante su estancia, la música se apodera de las calles de la ciudad, ya que el pueblo aluno es dado a romper a cantar cuando se encuentra en familia. Las diferentes hordas montan sus campamentos en una gran explanada que se encuentra fuera de la ciudad para tranquilidad de la lukar Sistra y sus ciudadanos, que ven cómo los incivilizados alunos campan a sus anchas.

Puerto Estrella celebra la llegada de la primavera con un gran mercado que acoge a viajeros de toda la región. Una de las características más significativas de la festividad de la primavera es que durante todo el tiempo que dura la celebración la ciudad reduce considerablemente sus aranceles, por lo que las calles se encuentran siempre atestadas de compradores buscando ganancias. Numerosos viajeros de los confines de Sananda eligen estas

fechas para visitar Puerto Estrella, ya que, al finalizar las fiestas, las caravanas vuelven a sus lugares de origen y es bastante fácil encontrar pasajes económicos hasta prácticamente cualquier punto de las llanuras.

En cuanto a los cultos cívicos de los hormigueros de Sananda, cada uno tiene sus propias fiestas, en las que realizan actos devocionales hacia sus reinas y ciudades. Entre ellas destacan los ritos de iniciación de la ciudad de Aluia, donde los fórmigos dejan de ser novicios para ser nombrados guerreros de pleno derecho. En Biixemein se celebra el cumpleaños de la reina Eliaii, único día que los trabajadores del Gran Proyecto pueden descansar para festejar el nacimiento de su regente. A finales de invierno se conmemora la liberación de Sananda de la invasión sauria en el hormiguero de Ikrii. Miirmex, por su parte, se ha contagiado de las celebraciones medianas del Día de Signus y festejan junto a ellos en su hormiguero.

Clima

La temperatura en Sananda oscila entre las máximas de 35 grados en verano y los 0 grados de mínimas. Estas variaciones de temperatura son graduales a lo largo de las estaciones, por lo que no se produce una verdadera sensación de cambio térmico. Los inviernos son fríos, manteniéndose unos 10 grados durante el día y cayendo a 0 al ocultarse Avor. En los meses más fríos pueden tener lugar algunas precipitaciones en forma de pequeñas nevadas que tiñen de blanco las grandes llanuras. A esta temporada fría sigue una primavera exuberante, con temperaturas que oscilan entre los 10 y 20 grados, en la que las plantas germinan y llenan el aire de polen. Las lluvias son escasas en esta temporada del año, apenas lloviznas que se precipitan sin previo aviso y duran pocos minutos. Los veranos son calurosos, con temperaturas que entre los 25 y 35 grados, mayormente secos. El otoño trae consigo una bajada de las temperaturas, que rondan los 20 grados, y la temporada de lluvias, con precipitaciones diarias y abundantes tormentas que azotan el mar de hierba.

El viento es un elemento muy importante a tener en cuenta en las llanuras. Al no existir casi árboles, construcciones o montañas, el viento puede resultar un gran inconveniente, sobre todo en las épocas con mayores máximas y mínimas, como son el verano y el invierno. En estas estaciones, el viento puede acrecentar la sensación térmica, haciendo que el frío o el calor se noten más intensamente. Además, las corrientes de aire pueden llegar a alcanzar grandes velocidades, pudiendo frenar el avance de cualquier viajero. Por los mismos motivos, las tormentas en Sananda son especialmente inclementes, por no hablar del peligro que supone poder encontrarse con la Gran Hueste Tormentosa.

Fauna y flora

En Sananda habita todo tipo de fauna, lo que hace que la región sea rica en caza. La mayoría de animales evita las grandes ciudades, por lo que a menudo es necesario alejarse un día de viaje de los núcleos urbanos para dar con cualquiera de las manadas de caballos que vagan libres entre el mar de hierba. También las manadas de grandes rumiantes, distintos tipos de cérvidos y reptiles de toda índole habitan a varias millas de las grandes ciudades. Las aves rapaces que surcan el cielo se alimentan de roedores y mustélidos que tienen sus madrigueras entre las hierbas; estos también componen la principal fuente de alimentación de las clases más desfavorecidas de las ciudades, al ser más fáciles de encontrar cerca de las urbes.

A varios días de viaje desde cualquier ciudad, cuando solo es posible apreciar la inmensidad de la llanura en todas direcciones, es posible encontrarse con los grandes depredadores. Son comunes las manadas de saetas, una especie de felinos parecidos a las hienas que se caracterizan por tener unos largos colmillos longitudinales a sus mandíbulas. Reciben este nombre debido a que se lanzan en línea recta contra sus presas y les clavan

los colmillos hasta la mandíbula, como si se tratase de una saeta disparada desde una ballesta.

También es posible encontrarse con enormes lagartos erizados de púas que se camuflan entre la hierba. Se los conoce como kodanes, palabra que en dialecto quirón quiere decir «lagarto de hierba». Estos hábiles cazadores pueden llegar a ser muy silenciosos, moviéndose por la llanura en la dirección del viento para simular que sus púas son parte de la hierba mecida por la brisa.

Camuflados entre las nubes vuelan los imponentes uatis, grandes aves rapaces de más de trece pies de envergadura consideradas sagradas por el pueblo aluno y la «muerte desde el cielo» por el resto de habitantes de las llanuras. Su táctica de caza consiste en hacer picados mortales desde gran altura. Poseen unas terribles garras capaces de desgarrar el metal y con fuerza suficiente como para alzar el vuelo arrastrando a una persona hasta gran altura antes de soltarla para que la gravedad acabe con ella.

En la zona suroeste de las llanuras abundan los ankhegs, que sorprenden a sus víctimas desenterrándose de la tierra para arrastrarlas hasta el interior, donde les espera una muerte segura. Los rumores dicen que estas horribles criaturas provienen de las ruinas de Miilvemax, y lo cierto es que ese lugar está infestado de ellas.

Otros peligros menos naturales pueblan la Llanura Interminable, como los trolls de las llanuras, los longeris con sus capas de pieles y las perdices de las oscuras simas.

Comercio

El motor de la economía de Sananda es el comercio, con un constante trasunto de caravanas que ponen en contacto casi a diario las mercancías de las ciudades de las llanuras. Si existe un centro neurálgico del comercio donde confluyen la mayoría de las caravanas es en la superficie de la ciudad de Ikrii, conocida sencillamente como El Cruce. Prácticamente todo el grano que se produce en la región proviene de los extensos campos de cultivo que rodean las superficies de las ciudades fórmigas situadas al oeste de Sananda. Estas caravanas de grano son fuertemente escoltadas hasta los distintos mercados que van desde El Cruce hasta Puerto Estrella. El pueblo luano contribuye a los mercados de El Cruce con las mejores monturas entrenadas para distintos menesteres, además de con grandes rebaños ovinos y bovinos que nutren de lana y productos lácteos a buena parte de la región. Los clanes de centauros comercian con hermosas tallas, productos manufacturados en madera, como lanzas, jabalinas o flechas, además de distintas artesanías, entre las cuales los juguetes son muy demandados por las clases más altas de Puerto Estrella para entretenir a sus infantes. El asentamiento élfico de Antares comercia con finas telas y tinturas de todo tipo, así como con compotas, mermeladas y frutas confitadas provenientes de los bosques de árboles frutales que rodean su ciudad. Los medianos de Mediopaso contribuyen al comercio de Sananda con excedentes de arroz y objetos de los Peregrinos que encuentran en las estancias sumergidas bajo su ciudad. El pueblo aluno provee a los mercados de El Cruce de abundante carne y pieles resultantes de la caza. Muchos de los productos manufacturados, tales como herramientas, orfebrería, armas y armaduras de metal, provienen de Puerto Estrella, hechos con materiales venidos de alta mar. En el resto de Sananda existen pocos herreros, apenas uno en Luania, los duérgar que tienen tratos con Mediopaso y alguno más en El Cruce. Puerto Estrella constituye el otro gran centro económico de Sananda: por ella las mercancías de la región salen hacia todo Voldor. Se trata del único puerto en estas tierras, fundado y controlado por una dinastía de comerciantes zabarios. De las ganancias que genera, una gran parte van para la Corona de Zabáriax.

Todos los productos con los que se comercia en Sananda tienen aranceles elevados, más altos en función de la distancia de proveniencia de los productos, destinados a costear las caravanas y

la protección necesaria para hacer posible que las mercancías lleguen a los mercados. Esto ha provocado el desarrollo del mercado negro en la mayoría de las ciudades, con enseres y materiales obtenidos ilícitamente o sustraídos de las caravanas. Las guardias de los mercados vigilan y castigan con dureza este tipo de actividad ilegal, destacando el cuerpo especial de Puerto Estrella, los Luceros, encargados de perseguir el contrabando.

Otro elemento importante en el comercio son los buhoneros, comerciantes que viajan de una ciudad a otra con



SISTRA

grandes carros tirados por bueyes o mulas y escasa o ninguna escolta. No transportan mercancías caras, pero sí de gran necesidad en la llanura, tales como barriles de agua, provisiones o haces de leña, así como equipo diverso de aventurero. En toda Sananda no existen más que un puñado de núcleos urbanos, ya que la mayoría de sus habitantes son nómadas, por lo que, tras semanas de viaje en solitario, se agradece encontrar a un buhonero al que poder comprar materiales de primera necesidad. Se trata de una profesión dura y exigente expuesta a muchos peligros, pero suelen estar acompañados de espadas a sueldo que aseguran su integridad. Además, encontrar a un buhonero en el camino puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte, por lo que hasta los salteadores de camino suelen ser corteses con ellos, aliviándoles del peso de algunas mercancías en lugar de quedarse con todo el contenido del carro.

Lenguas

El idioma común es el más usado en Sananda, al que se conoce como idioma comercial al hablarse en los dos grandes centros mercantiles de las llanuras, Puerto Estrella y El Cruce. Los centauros hablan un dialecto llamado quirón, que no dispone de escritura y que solo usan en familia o para evitar que otros espectadores entiendan sus palabras. Además, un pequeño grupo de centauros eskeftes, ayudados por la Cofradía de Erekar, ha aprendido la lengua de los Peregrinos para poder realizar sus investigaciones sobre la raza de las estrellas. Los fórmigos hablan su idioma natal en los hormigueros y con sus hermanos de raza, pero prefieren la lengua comercial para tratar con los extranjeros. Los medianos de Mediopaso hablan principalmente el idioma mediano para su vida diaria, y, como son muy reacios a la hora de compartirlo, para comerciar utilizan la lengua común. Una parte importante de los medianos ribereños ha aprendido a hablar el enano para comunicarse con los duérgar de Hirior, con los que tienen tratos. Los elfos Banjora instalados en Antares utilizan casi por igual la lengua común y el élfico para tratar con otras razas, y han aprendido además la lengua de sus principales aliados: fórmigos y centauros. La ciudad en la que se hablan más idiomas por metro cuadrado es Puerto Estrella, principal entrada de extranjeros a la región, donde se hablan prácticamente todos los idiomas de Sananda. Allí algunos locales incluso disponen de cartas traducidas a distintos idiomas.

Semillas de conflictos

ALUNOS

En lugar de acabar con la vida de su contrincante, su propio hermano Simón, para convertirse en aluinar, Seomán, el actual líder de los alumnos, le perdonó la vida con la condición de que no volviese nunca más. De esto hace ya diez años, pero Hisha, la lukar de la segunda horda más grande, ha hallado indicios de que Simón puede seguir vivo en alguna parte y ha iniciado partidas de búsqueda. Si el secreto de Seomán se descubre, podría ser su fin.

Por su parte, Simón se dedica a recorrer Sananda ayudando a todo aquel que lo necesite como parte de un juramento a Cytra, pues es uno de los pocos que conocen su verdadera naturaleza. Si bien llega a pasar temporadas en alguna de las mayores ciudades, su instinto nómada lo empuja a cabalgar por las altas hierbas de su patria.

Los alumnos mantienen una enemistad con los elfos Banjora de Antares. Poco importa ya qué fue lo que motivó esta rencilla, pero ha llegado a convertirse en un odio irracional que se transmite de padres a hijos. Esta hostilidad, regada por grandes cantidades de alcohol, los lleva en ocasiones extremas a realizar incursiones en los bosques frutales de Antares para talar algunos árboles y conseguir leña. Incluso se han acercado a la ciudad

para incendiar, *accidentalmente*, alguna de las «casas de tela» mientras roban algunos de los caballos que los elfos «no saben cuidar» y que, por lo tanto, «no se merecen».

Hace poco, una horda de alumnos entera fue aniquilada en las cercanías de los Montes Urulus. Los indicios señalan a una gran hueste de saurios que inmediatamente dirigió sus pasos hacia el norte. Los rumores han comenzado a expandirse entre la tribu de los alumnos, que se han vuelto más desconfiados y huraños con los extraños, sobre todo con los fórmigos, ya que algunas habladurías los acusan de haber dejado pasar a los saurios.

LUANOS

Muchos de los antiguos esclavos nirienses piensan que cualquiera debería poder ser elegido líder de la ciudad teniendo en cuenta sus habilidades marciales más que los cuidados que se dispensan a los caballos. Entre los descontentos siempre hay un nombre recurrente, Ciaphas Zancolargo, el jefe de la actual milicia de Luania, al que consideran el más capacitado para tal cargo. Ciaphas es el mejor guerrero del que disponen, pero no se encuentra entre los que quieren cambiar las costumbres de Luania; todo lo contrario, Ciaphas es absolutamente leal a la actual lukar y su esposa.

A pesar de los descontentos, no se puede poner en duda las capacidades de Sistra, una joven diestra en el uso de la lanza, entrenada por el mismo Ciaphas desde que era pequeña. Fruto del matrimonio entre Lograss y Tertia, Sistra heredó el rasgo más característico de su madre: unos ojos de color rojo ardiente cuya ascuas embravecidas. Y eso no es lo único que heredó de ella, ya que posee un carácter impetuoso que solo su compañera logra templar. Sin embargo, a veces no es posible contener toda esa energía y Sistra toma decisiones en caliente.

La esposa de Sistra, Maeve Paddock, posee todos los atributos de una descendiente de los alumnos. Ama la libertad y a los caballos sobre todas las cosas, y eso se nota en la forma en la que los cuida. Algunos luanos incluso creen que posee algún tipo de magia que le permite comunicarse con ellos. Si Ciaphas es la experiencia y Sistra es la vida de Luania, Maeve es su corazón. Además de ser la esposa de la líder, Maeve es la encargada de mantener vivo el pasado del poblado, guardando los cantos de los uatis. Ha creado una versión escrita, la cual mantiene en secreto en su hogar, en la que ha añadido referencias a los nuevos miembros de los luanos. El motivo de mantenerla en secreto se debe a que cada invierno, los alumnos hacen una visita a sus hermanos, momento muy tenso, ya que creen que los luanos aún siguen dependiendo del altiñar; en algún momento volverán a recorrer las llanuras con ellos, no paran de recordar. Esto hasta el momento no ha sucedido, aunque es cierto que a veces algún luan recoge sus bártulos y su caballo y se marcha en pos de la hueste aluna.

CENTAUROS

Existe una profunda división entre los eskeftes y el resto de centauros de Sananda, ya que los primeros son reacios a seguir las tradiciones ancestrales de su pueblo y prefieren vivir libres de ataduras y restricciones arbitrarias. Los llamados «extraños» consideran que cualquier costumbre que se hiciese hace más de cien años ha quedado obsoleta y que es necesario mirar al futuro creando nuevas costumbres. Además, estudian las construcciones y objetos de los Peregrinos para tratar de dominarlos. Por todo esto, el conservador pueblo centauro de Sananda tiene en poca consideración a los eskeftes y los hace responsables de la reciente corrupción de la que han sido víctimas las fatas del sur de la Fronda de Centauria. En el último solsticio hubo voces que clamaban por la expulsión del clan Umar de Oredanes. Esta enemistad no les impide mantener relaciones cordiales e incluso amables cuando se encuentran miembros de uno y de otro grupo, pero se tratan con condescendencia, creyendo que su manera de pensar es la correcta. Por este motivo también, la mayoría de

los clanes de centauros de Sananda evitan visitar Puerto Estrella, ya que esta ciudad ha participado en la deforestación del sur de la Fronda de Centauria junto con el asentamiento de Eskeftes, con quien mantiene buenas relaciones.

FÓRMIGOS

Existe una creciente desconfianza entre los distintos hormigueros de Sananda. No es nada tangible, pero cierto malestar se hace patente en sus relaciones intercoloniales. Una de las causas puede fundamentarse en la división de opiniones respecto al ambicioso plan de expansión de los hormigueros Biixemein y Miirmex, que no ha sido acogido con demasiado interés por las otras dos colonias fórmigas.

Además, tanto en Ikrii como en Biixemein está creciendo un culto que aspira a encontrar una forma de alargar la vida de los desechados fórmigos. Este culto se hace llamar el Culto Eterno, los cuales veneran a una deidad llamada Vorágine. Lo que los fórmigos no saben es que en realidad sus plegarias llegan a los oídos de Ahzek, el cual podría alargar su corta esperanza de vida mediante el uso de la no muerte. De momento no está muy extendido, solo una docena de integrantes en cada hormiguero, pero en Biixemein se están sumando fieles cada semana, tal vez debido a las maratonianas jornadas de trabajo en los túneles para conseguir una meta que no todos entienden o comparten en la colonia.

En el hormiguero de Miirmex los trabajadores cada vez se encuentran más descontentos, ya que los cultivos principales son destinados al comercio y a alimentar al hormiguero de Aluia mientras los ciudadanos de Miirmex tienen que alimentarse con los cultivos de mijo, de mucha menor calidad. Además, la reina Alirnii ve con enojo cómo la Cofradía de Erekar gana adeptos entre sus súbditos, pero no puede echarlos abiertamente sin causar un grave perjuicio a su hormiguero, por lo que ha emplazado espías entre sus filas.

Como colofón a los problemas que se ciernen sobre los hormigueros de Sananda, la reina de Ikrii sospecha que el hormiguero de Biixemein ha dado paso franco a una horda de saurios a través de los corredores que están construyendo hacia Shabana.

MEDIANOS

Los habitantes de Mediopaso tienen tratos comerciales con el resto de comunidades de Sananda, centrándose en el comercio por los canales del río Xenir como medio de vida. Esta nueva dirección que tomó la ciudad obligó a los medianos a dejar la exploración de las estancias inundadas en un segundo plano, sobre todo porque la mayoría de culturas de Sananda no veían con buenos ojos sus tratos con los insidiosos enanos de Hirior. Aunque lejos de abandonar su proyecto, un pequeño grupo fiel al sueño que tenía Signus prosiguió en secreto con los tratos con los enanos oscuros, explorando y drenando las salas de la ciudad inundada.

Los medianos no permiten el establecimiento de la Cofradía de Erekar en su ciudad, ya que creen que se terminaría apoderando del Puente de Xion y otras maravillas que puedan encontrarse bajo las aguas. Tampoco quieren que se haga público el gran peso que tienen los duérgar de Hirior en el drenaje de la ciudad y la búsqueda en las profundidades del Xenir.

PUERTO ESTRELLA

La guardia de Puerto Estrella combate cada día el poder que van acumulando las Máscaras de Acear. Esta organización criminal desafía las leyes de la ciudad y el pueblo parece no ver el peligro que esto conlleva, ya que, cuando la urbe deje de ser una empresa viable económicamente, Zabáriax quizás dejaría de darle su apoyo. Esto podría hacer que quedase excluida de las rutas comerciales. Sin el sustento del gobernador y su guardia, Puerto Estrella se convertiría rápidamente en un enclave de maleantes y bandidos. Tal vez es lo que busca Salino, el Rey Ladino, para hacerse con el control definitivo del único puerto de Sananda.



CAPÍTULO SIETE

OTRAS FACCIONES DE SANANDA

Además de las razas descritas anteriormente, existen otros personajes de diversa naturaleza que tienen también su influencia en la región. Estas potencias tienen sus propios intereses en Sananda y sus agentes actúan en todas partes. Cualquier acontecimiento que tenga lugar en las llanuras llegará a sus oídos en poco tiempo.

La Legión de la Rueda Dentada

Los cíclopes fueron creados hace mucho tiempo por los Peregrinos con la función de servir como colossal mano de obra para deforestar los bosques primordiales de Sananda. Cuando la raza de las estrellas se marchó, el caos se apoderó de la región y muchas de las hordas de esclavos se vieron libres de repente para vagar por Voldor. Muchos no habían visto nunca a los cíclopes, por lo que los tomaron como monstruos y los atacaron sin piedad por todo lo ancho y largo de la Llanura Interminable. Los fórmigos que habían trabajado junto a los cíclopes habían muerto hacía mucho, ya fuera por su corta esperanza de vida o por la invasión de los saurios en el año 4003. Fue de esta manera que el carácter de los cíclopes se tornó amargo y, al final, malvado.

Los cíclopes son tremendos enemigos en el cuerpo a cuerpo, dada su brutalidad y gran fuerza física. Sin embargo, en las llanuras los cíclopes eran presa fácil para los arcos de las hordas

de alumnos y los centauros, ya que podían ser detectados desde grandes distancias, llegando a derribarlos aún sin haber podido dar un solo golpe. Los pocos que sobrevivieron huyeron fuera de Sananda o se ocultaron en la región que hoy se conoce como las Quebradas del Ojo, una tierra formada por colinas y desfiladeros donde podían ocultarse de sus enemigos. Cuando llegaron al que sería su nuevo hogar, descubrieron que no estaba deshabitado; contingentes de trasgos y osgos se disputaban el lugar ferozmente. Pero los cíclopes saldaron esta pugna con rapidez y enseguida se erigieron como sus amos, exigiéndoles obediencia a cambio de la promesa de protección frente a los humanos y centauros.

Aunque las demás razas consideren a los cíclopes como brutos gigantescos que siembran el caos, en realidad tienen una cualidad implantada por los Peregrinos desde su nacimiento: son tremadamente laboriosos, por lo que, ante la falta de sus amos y el odio que llegaron a profesar por las demás razas, acabarían volviendo su mirada hacia Dekaeler. La conquista se terminaría convirtiendo en su meta, una nueva razón para su infeliz existencia que sembró la semilla de la Legión de la Rueda Dentada.

Actualmente los cíclopes gobernan las Quebradas del Ojo desde sus campamentos levantados al abrigo de las cuevas del lugar. Ya escasos, se encuentran rodeados de pequeñas tribus de osgos o trasgos que han llegado a venerarlos como verdaderos dioses en

la tierra. Para identificarse como servidores de los ciclópeos, es muy común que se extirpen uno de sus globos oculares; otros sencillamente llevan parches. Cada clan porta la marca de su señor ciclópeo con orgullo. A pesar del control férreo de sus amos, trasgos y osgos solo han aparcado sus diferencias temporalmente; son muy comunes las explosiones de odio y enfrentamientos armados, que los ciclópeos reprimen brutalmente, a menudo a pisotones.

La ciudad de Roca de Ley se ubica en el centro mismo de las Quebradas. Es el principal bastión de los ciclópeos, donde se encuentran las leyes de Dekaeler talladas en una inmensa roca de la pared del desfiladero. Los hermanos Agranthal, caudillo de los trasgos, y Mauriel, de los osgos, son quienes ostentan el poder allí. Ellos son los artífices de la creación de la Legión de la Rueda Dentada, el primer paso hacia la construcción de un reino propio lejos de la amenaza de sus enemigos. El resto de ciclópeos aceptan las órdenes de los hermanos, ya que el sagaz Agranthal y la brutal Mauriel han ayudado a mantener las Quebradas libres de intrusos desde que empuñaron los manguales de liderazgo, armas que blanden como signo de devoción hacia Dekaeler. Sus lugartenientes no son ciclópeos, sino los líderes de sus seguidores: un estafalario y astuto trasgo llamado Muerdeorejas y un vigoroso osgo conocido como Broght el Blanco. Hay quienes sospechan que los planes de Agranthal para defender las Quebradas de bárbaros alumnos e insidiosos centauros son en realidad urdidos por su lugarteniente trasgo, pero nadie que aprecie su pellejo sería capaz siquiera de sugerirlo, ya que la cólera de Mauriel es legendaria cuando se trata de defender a su hermano.

Para llevar a cabo sus planes de conquista, los hermanos ciclópeos han comenzado a construir maquinaria bélica sirviéndose de los esclavos de las llanuras que sus esbirros trasgos y osgos capturan. A los más habilidosos les enseñan a trabajar el metal según los deseos de Dekaeler para que ayuden a sus propios herreros, los llamados pieles de hierro, forjadores de las armas y armaduras de la Legión. Sus planes de expansión incluyen tratos específicos con los saurios de Muluc-Xul, los cuales proveen a los ciclópeos de metal a cambio de armas manufacturadas y cautivos que acaban en los rituales impíos de los seguidores del Devorador. Cuando las huestes de la Legión de la Rueda Dentada estén plenamente armadas, comenzará su verdadera conquista de Sananda.

En el extremo noreste de las Quebradas hay un barranco que la mayoría de los trasgos y osgos evitan. En lo más profundo de la vaguada se encuentra una cueva de enormes dimensiones de la que emana un olor fétido, que le da nombre al accidente geográfico: Pozo Nauseabundo. La tradición de los ciclópeos es arrojar todo tipo de desechos y restos por el barranco, ya sean huesos, carne podrida u otro tipo de deshechos, pero trasgos, osgos y ciclópeos por igual tienen vetada su presencia en la cueva. En realidad, en lo más profundo de la cueva habita un ciclópeo deforme y retrasado llamado Siloth, hermano trillizo de Agranthal y Mauriel del que se avergüenzan por su carácter pacifista y al que van a visitar a través de un túnel secreto de Roca de Ley. Lo mantienen encadenado y hambriento para tratar de moldear su carácter, pero, a pesar de sus arranques de furia, hasta la fecha no han logrado su propósito.

El clan Ix-Ahau

Hace varios siglos que los fórmigos, junto con sus aliados centauros y alumnos, expulsaron a los saurios de Sananda. Desde entonces, los habitantes de las selvas de Saurania han intentado en varias ocasiones volver a expandirse hacia el norte; sin embargo, sus intentos han sido repelidos una y otra vez hasta hace aproximadamente dos años, cuando una tribu entera de saurios invadió la construcción de un nuevo hormiguero en las orillas del Xenir, matando a todos los fórmigos. Esta tribu es el clan de Ix-Ahau.

Aunque la mayoría de los saurios venera a Ssucuq, este no es el caso de los hombres lagarto de Sananda, que depositan su fe en uno de los avatares de Gram, el Devorador Eterno. Brutal hasta extremos intolerables incluso para los saurios de Saurania, el clan Ix-Ahau fue expulsado de su hogar ancestral tras un amargo

conflicto en el que los saurios se enfrentaron a sus hermanos. Considerados herejes y poco más que bestias por sus congéneres, acabaron por cruzar el Xenir e instalándose en el poblado de Muluc-Xul, en los desfiladeros de las Rocas Ululantes, llamadas Ulunari por el sonido que produce el viento al pasar por ellas.

Los saurios de Sananda viven exclusivamente de la caza, aunque no solo de animales, ya que devoran toda presa que cae en sus garras. Pocos destinos hay peores que acabar capturado por ellos. El único pueblo con el que tienen tratos son los ciclópeos de las Quebradas del Ojo, a las cuales acuden de vez en cuando por el Paso de Gorgax, un desfiladero secreto que comunica ambos poblados. Aunque menosprecian a los trasgos y osgos, tienen un sano respeto por los ciclópeos. Los saurios proveen a la Legión de los minerales que necesitan para su conquista y que pueden encontrarse en las cavernas de Muluc-Xul y, a cambio, los ciclópeos les obsequian armas de metal y víctimas para sus rituales.

El gobierno del clan Ix-Ahau recae en las garras de Tizoc, apodado el Inmortal en la lengua de los saurios, ya que lo han visto recuperarse de heridas que habrían matado a cualquiera. A su lado siempre se encuentra su amante Kuapan Hiendecráneos, un gigantesco saurio que jamás se separa de Tizoc desde que apreció el chamán Mugihorl, el Portador de la Marca, un saurio de escamas negras que, al faltarle una pierna, anda siempre apoyado en su cayado de huesos. Mugihorl llegó hace poco a Muluc-Xul y rápidamente se ganó la confianza de Tizoc cuando comenzó a bendecir a los guerreros con la «marca». Si los saurios de Ix-Ahau ya eran feroces, aquellos que reciben las bendiciones de Mugihorl se convierten en monstruos aullantes que acaban con todo a su paso, el más alto don dado por el propio Devorador.

Un saurio marcado se vuelve inmune al dolor y entra en una especie de trance homicida llegado el momento de combatir que lo hace especialmente fiero y resistente. Es tal su bestialidad que han adquirido cierta notoriedad en las llanuras. Los jóvenes alumnos que quieren convertirse en adultos de pleno derecho a veces buscan a estos hombres lagarto, aunque pocos lo consiguen, por lo que la tribu de los caballos les tiene un especial odio a los saurios de Ix-Ahau. Los centauros y los fórmigos, enemigos desde hace siglos de los saurios, por ahora son reticentes a atacar de nuevo el poblado de Muluc-Xul, pues han perdido a muchos de los suyos en los últimos dos años, una circunstancia que se alarga en el tiempo debido a sus problemas internos.

Las partidas de caza de los Ix-Ahau casi siempre tienen a un par de marcados entre ellos. Cada vez son más frecuentes y más osados, por lo que se han convertido en un verdadero peligro en las regiones sureñas de las llanuras. Además, se han adaptado especialmente bien a este nuevo entorno, desarrollando una gran habilidad para emboscar o pasar desapercibidos ante los grupos más numerosos de alumnos o centauros; aunque a veces, si han recibido la marca, no dudan siquiera en salirles al paso, causando importantes bajas antes de caer abatidos.

Los dominios de Ix-Ahau en Sananda están delimitados por las rocas del ritual, o sereg xarn, como ellos las llaman. Se trata de montículos de cráneos bañados en sangre que rodean las proximidades de Muluc-Xul; incluso una de ellas se encuentra en el Paso de Gorgax, hecha exclusivamente con los cráneos de trasgos y osgos que intentaron llegar al poblado cuando los saurios lo hicieron suyo. Pocos se atreven a traspasar estos montículos si no es acompañados de un pequeño ejército, el problema es que cada vez son más numerosos y se van internando más y más en las llanuras. El más reciente del que se tiene constancia se encontró en los bosques próximos a Aluia, peligrosamente cerca de la ciudad fórmiga y hecha con los cráneos de una caravana de comerciantes que se dirigía hacia allí.

El clan Ix-Ahau tiene poco o ningún contacto con sus hermanos de Saurania, pues, en su huida, los adoradores del Devorador derramaron su sangre. Saurania los ha declarado proscritos y existe la orden de acabar con ellos si pisan sus territorios. Por ahora no ha ocurrido tal cosa, pues, aunque los saurios exiliados odian a

sus hermanos por echarlos de su hogar, también es cierto que la vergüenza pesa sobre ellos. En las raras ocasiones en las que se han vuelto a encontrar, ha sido al norte del Xenir, y tras un pequeño y tenso parlamento cada uno ha seguido su camino.

Vajresht

Entre los depredadores de Sananda se encuentran las manadas de vajresht, o lobos de Vajra, que campan a sus anchas por las llanuras. Son unas grandes criaturas de aspecto lupino con pelaje hirsuto, largas garras afiladas con pulgares oponibles en las patas delanteras, grandes fauces y facciones trasgoideas. Sus cuartos traseros son algo más cortos que los delanteros, lo que les otorga un aspecto de brutos pesados con poca movilidad, pero en realidad es todo lo contrario, ya que pueden alcanzar a un caballo a la carrera. A menudo van acompañados de osgos y otros trasgos peludos, aunque muy pocos saben la terrible verdad: estas criaturas son fruto de inefables experimentos de los Peregrinos, que, en su búsqueda de vigilantes para los corredores subterráneos de Vajra, crearon una aberración a partir de las razas trasgoideas, capaces de transformarse en veloces bestias sedientas de sangre.

Los vajresht se mueven en pequeñas manadas de no más de diez individuos llamadas «garras», lideradas por la «fauce», aunque en ocasiones se han visto grupos mucho mayores. Son inteligentes y malignos, capaces de comprender y hablar el trasgo y el común, aunque solo en su forma antropomorfa. Aún rondan por los corredores subterráneos, siglos después de la partida de sus creadores. Con el tiempo, descubrieron un acceso al exterior en la Cañada de las Fauces a través del cual parten en busca de presas y nuevos especímenes para aumentar su manda: incapaces de procrear, buscan individuos aptos entre todas las razas, que demuestren su fuerza, valor o poderío en combate, para arrastrarlos hasta las profundidades, hasta la Sala de la Mutación. Allí, una máquina de los Peregrinos impulsada por cristales de xion, rituales y procesos que solo unos pocos vajresht conocen transforma a cualquier individuo en uno de ellos. No obstante, a menudo se producen rechazos en el proceso, ya que no todos los individuos son viables para el cambio, como en el caso de los centauros y los fórmigos. El resultado son monstruosidades que los vajresht desechan abandonándolas en Vajra. Pero, en ocasiones, estas monstruosidades deformes encuentran el camino de vuelta a la superficie, escapando de la oscuridad hacia las llanuras de Sananda.

A menudo los vajresht se reúnen en la Meseta de la Luna, al norte de las ruinas de Miilvemax, donde las diferentes manadas se alían unas con otras y traman distintos planes. Vargan Quijadasangrienta es el vajresht con más garras a su cargo, más de una veintena, con cuyo control se ha hecho mediante el sencillo método de desmembrar a cada una de sus fauces; porta sus mandíbulas colgadas del cuello a modo de trofeo. Merkant el Anciano es su principal lugarteniente, la única fauce que escapó del desmembramiento, tal vez por su espíritu de supervivencia o tal vez porque en realidad es quien lleva las riendas de la Garra Lunar en lugar del colosal Vargan, todo músculo y poco cerebro.

Los vajresht adoran a los Peregrinos, sus padres creadores, y a la Sala de la Mutación como si de una verdadera deidad se tratase. Les rinden culto en Vajra y en especial en la propia Sala de la Mutación, donde realizan rituales de sangre y decoran con trofeos de sus presas. Una vez que se realiza la transformación en vajresht, el individuo comienza a experimentar cambios en su interior que aumentan sus sentidos y sed de sangre, dando rienda suelta a sus más bajos instintos. A medida que comienza a matar, el nuevo vajresht inicia un inexorable camino que terminará con el ser que una vez fue, perdiéndose en una vorágine de ira, hambre y necesidad primaria de cazar. Ha habido ocasiones en las que algún sujeto ha tratado de reprimir sus instintos de desatar su bestia interior, pero hasta la fecha ninguno lo ha logrado, quedando enloquecidos irremisiblemente.

Uno de los problemas que tienen las garras a la hora de desplazarse por las llanuras es que pierden los objetos que portan en su

forma humanoide cuando se transforman, pero han descubierto la manera de conservarlas mediante rituales mágicos llevados a cabo en la Sala de la Mutación. El artífice es Merdin el Despierto, un pequeño vajresht, otrora mediano, que estuvo a punto de ser desecharido por su poca envergadura y falta de músculo. Merkant decidió en el último momento acogerlo bajo su tutela; todo un acierto, ya que solo los elegidos por el anciano pueden beneficiarse del ritual, lo que asegura su posición de poder sobre el resto de vajresht.

Cytrawsealanthar

Los dragones son criaturas de la antigüedad que habitaron Voldor mucho antes de que los Peregrinos fijaran su vista en este planeta, o al menos eso creen ellos. Lo cierto es que fueron los reyes del mundo durante milenios hasta que llegó la raza de las estrellas. Poseedores de una cultura ancestral, adoraron a dioses hace largo tiempo olvidados y hablaban una lengua propia. Lucharon fieramente contra los Peregrinos durante centurias, pero con el tiempo sus fuerzas fueron decreciendo. Los dragones siguen siendo poderosos, temidos y respetados por las nuevas razas, pero cada vez son menos, aun mucho después de la partida de aquellos que desfiguraron un mundo que ya no reconocen.

El odio hacia los Peregrinos de los pocos dragones que quedaron se extendió hasta sus esclavos, por lo que es frecuente que estos rechacen a las razas humanoides de Voldor y, de entre ellas, a los draconidos más que a ninguna, a los que consideran aberraciones por proceder de experimentos hechos con sus congéneres. Por eso algunos dragones atacan a todo el que osa entrar en sus territorios; solo otros dragones o criaturas de igual o mayor poder pueden esperar alguna deferencia por su parte. Sin embargo, aún se pueden encontrar unos pocos casos que albergan el bien en sus corazones, como es el caso de Cytrawsealanthar, o Cytra, como la conocen unos pocos.

Cytra es una dragona de cobre anciana nacida poco antes de la venida de los Peregrinos. Participó en la Rebelión de los Olvidados atacando la ciudad de Kilion Thar, donde se enfrentó por primera vez al Peregrino conocido como Mornafel. Acabó con la vida de cientos de medianos, una pérdida entonces necesaria que, sin embargo, pesa en su conciencia tras miles de años, ya que ha llegado a conocerlos y apreciarlos como a ninguna otra raza.

Durante cerca de tres mil años se enfrentó a los Peregrinos por la supervivencia de su mundo. Cuando fue evidente que el poder de la raza de las estrellas era demasiado grande para enfrentarse abiertamente a él, recurrió al secretismo y apeló a las ansias de libertad de sus esclavos. De esta manera alentó distintas revueltas en la región de Sananda, trayendo a su bando a fórmigos y humanos que trabajaban en la construcción de Vajra en condiciones terribles. Esta fue la semilla del Pacto de Cobre, una organización secreta formada por agentes fieles a la causa de la dragona y que se dedican a proteger a Sananda de las execrables consecuencias de la influencia de los Peregrinos.

Cytra disfruta del contacto con las razas humanoides, especialmente de los centauros y de los medianos. Recorre Sananda bajo distintas identidades gracias su capacidad para transformarse; a veces usa la forma de una centáuride de piel cobriza llamada Vemare o la de una alegre mediana de ojos pardo rojizo conocida como Malaquita. Hace gala de un sentido del humor no apto para todos los públicos, extremadamente mordaz en unas ocasiones para pasar a ser jovial en otras. Es de esta manera que busca a personas con ciertas habilidades que sean dignas de su confianza para unirse a su causa; y es que existen lugares a los que, ni con todo su poder, Cytra puede llegar. Esto se debe a las consecuencias de su último encuentro con el que hasta ahora ha sido su mayor némesis.

Durante el Ocaso de los Peregrinos, concretamente en el año 3713, Cytra se enfrentó a Mornafel cuando este se disponía a sacrificar a cientos de fórmigos en un portal planar. Avisada por sus agentes dentro del hormiguero de Miilvemax, la dragona desató su poder contra el Peregrino en una batalla épica que acabó desestabilizando el portal. Como consecuencia, las energías mágicas

liberadas hirieron a ambos y destruyeron la mayor parte del hormiguero, transformando a los fórmigos supervivientes en las crueles criaturas conocidas como ankhegs que hoy vagan por las llanuras de Sananda. Cytra, herida de gravedad, se retiró a su cubil para descansar durante casi cuatrocientos años. Para entonces, sus heridas físicas se habían curado y, al volver a su amada tierra, conoció que los Peregrinos se habían ido, aunque no todos, como acabaría por averiguar. Además, las consecuencias de su enfrentamiento con el Peregrino en Miilvemax eran más profundas de lo que podía imaginar, ya que habían desaparecido gran parte de sus recuerdos, reemplazados por otros más oscuros. Cytra supuso que de alguna forma esas memorias pertenecían a Mornafel y, muy a su pesar, aprendió de ellas algunos secretos que deberían haberse perdido.

Cytra no tardó mucho en descubrir que Mornafel, ahora un remedo, seguía en Voldor, extendiendo redes de mentiras y violencia entre los habitantes de Sananda gracias a sus agentes. Si lo hacía en aras de volver a recuperar su poder o como simple venganza es algo que la dragona nunca tuvo claro. Por ello Cytra volvió a recorrer las llanuras de Sananda para ratificar el Pacto de Cobre con sus antiguos aliados que quedasen y oponerse de nuevo al taimado Peregrino. Y es que, a pesar de sentirse más fuerte que nunca, Cytra no puede enfrentarse directamente a Mornafel, pues, como por desgracia ha descubierto, ella guarda gran parte de sus recuerdos y maldad, y, cuando se encuentran cerca, salen a la luz, fortaleciendo al remedo. Sananda se ha convertido en un tablero de juego donde estos dos seres milenarios se persiguen en una eterna caza por la supremacía.

Mornafel

Los Peregrinos fueron muchas cosas. Fueron los amos de Voldor, arquitectos supremos, dioses, seres para los que el tiempo y el espacio se miden a otro nivel. Sus experimentos dieron forma a lo que hoy en día es el mundo conocido. Tras la marcha de la raza de las estrellas, muchos de ellos, los débiles y los tullidos, fueron dejados atrás para acabar consumiéndose: son los remedos, la sombra de un poder que antaño transformó la realidad a su antojo. Pocos son los Peregrinos que se recuerdan con un nombre propio en Voldor; Kiralizor es quizás el más importante de ellos, pero hubo otros, como Mornafel.

Este Peregrino rehuía el contacto con sus semejantes, deleitándose en la soledad. Solo se rodeaba de seres inferiores para que le ayudasen en sus experimentos, los cuales mantenía en secreto incluso para otros Peregrinos, ya que muchos rozaban los límites de lo tolerable. Él fue el principal responsable de la labor de los Peregrinos en lo que miles de años más tarde sería Sananda, ya que, a excepción de los canales que conectaron el mar de Oculta con Hirior, la raza de las estrellas apenas holló esta región.

Durante siglos se enfascó en sus experimentos en la ciudad de Khilion Thar con la ayuda de sus esclavos medianos. El Peregrino profesaba una extraña fascinación por ellos, de cuya compañía llegaría a disfrutar más aún en días venideros, cuando solo fuese un remedio. Pero cuando comenzó la Rebelión de los Olvidados, la ciudad fue atacada y muchos de sus experimentos se perdieron junto con cientos de esclavos. Desde entonces, los esfuerzos de Mornafel se centraron en perseguir a los rebeldes, que se habían refugiado en los bosques primordiales de la antigua Sananda, para lo que creó a los salvajes vajresh.

Durante casi tres mil años el Peregrino continuó con sus experimentos, aportando su grano de arena a eventos tan significativos como la creación de los ciclopes o el teletransporte de la Fronda de Centauria a Voldor, hasta que comenzaron los encontronazos con los dragones que habían habitado Sananda en la antigüedad. Las grandes sierpes buscaban venganza por el asesinato de sus congéneres cuando las montañas donde habitaban fueron derruidas por el gran ritual del año 1000 (en el que, irónicamente, Mornafel no tuvo nada que ver). Aunque exterminó a la gran mayoría con sus propias manos, no pudo con la que se convertiría en su némesis: Cytrawsealanthar.

Harto de la situación a la que los Peregrinos habían llevado a Voldor, Mornafel intentó sacrificar a los esclavos del hormiguero de Miilvemax en un portal planar para marcharse de allí, plan que fue interrumpido por la dragona de cobre. Como resultado de la batalla, el portal explotó, destruyendo el hormiguero y condenando a sus habitantes, que fueron transformados por las energías mágicas descontroladas en las criaturas conocidas como ankhegs. Tanto Mornafel como Cytrawsealanthar acabaron heridos de gravedad. El Peregrino se encontró entonces con sus poderes mermados y parte de sus recuerdos perdidos, sustituidos por una parte de la conciencia de su enemiga. Convertido en apenas una sombra de lo que fue, Mornafel se retiró a uno de sus enclaves para maquinar cómo recuperar lo que había perdido.

Bajo otras apariencias comenzó a integrarse en distintas tribus, buscando información sobre el paradero de la dragona, siempre sin éxito. Al final acabó llegando a la conclusión de que él solo, en su actual forma y con su poder disminuido, no podría llevar a cabo tal tarea; por eso creó a los emisarios. Mediante conjuros nigrománticos y cristales de xion, animó los cuerpos de los muertos, creando a los esclavos perfectos, que serían sus agentes en Sananda, sus ojos y sus oídos para encontrar a Cytrawsealanthar y recuperar su poder. Gracias a ellos no necesitaría poner en riesgo su maltrecho cuerpo, pues podía proyectar su conciencia en sus emisarios, estuviesen donde estuviesen. Fue así como los emisarios comenzaron a internarse en las ciudades de las ahora razas libres, escalando social o militarmente mediante sabios consejos, la violencia u otros ardides.

En la actualidad, el cuerpo de Mornafel se encuentra oculto en algún lugar de Sananda, desde donde controla a sus peones por todo el territorio. Poco a poco va moviendo sus fichas, intentando tenderle trampas a su antigua enemiga. Cytrawsealanthar logra escapar una y otra vez, pero el Peregrino sabe que el día está cada vez más cerca. Los saurios de Ix-Ahau son cada vez más osados, los ciclopes amenazan con expandir su reino por las llanuras y los fórmigos de Biixemein se encuentren enfascados en la titánica tarea de Elianii: todos los planes de Mornafel están encaminados a un fin mayor, el de recuperar su antiguo ser.

Mornafel es un alma afligida. Todo su ser le pide a gritos volver a ser lo que era, pero la parte de su conciencia invadida por la de la dragona siembra dudas en su mente. El Peregrino ya no piensa ni se comporta como lo hacía antes, pues ¿recuperar su poder y sus recuerdos lo hará mejor? O, por el contrario, ¿lo convertirá en un monstruo despiadado? A diferencia de Cytrawsealanthar, que ha permanecido siglos durmiendo y recuperándose, Mornafel ha tenido que vivir ese tiempo consigo mismo, por lo que, aunque lo deseé con todas sus fuerzas, también teme en lo que pudiera convertirse o volver a ser.

Emisarios

Tras su enfrentamiento con la dragona de cobre Cytrawsealanthar, el Peregrino conocido como Mornafel acabó con su poder disminuido y su cuerpo lisiado. Cuando intentó pedir ayuda a sus semejantes, estos renegaron y se desentendieron de él, dejándolo más tarde atrapado en Voldor. Entonces el Peregrino emprendió la tarea de encontrar a Cytrawsealanthar para recuperar sus poderes. Lo que no sabía era que, debido a la gravedad de sus heridas, la dragona tuvo que aletargarse durante cuatrocientos años. Al borde de la desesperación, Mornafel comprendió que no podía llevar a cabo él solo esta tarea, por lo que creó a los emisarios.

Los emisarios son muertos vivientes, cuerpos animados por el poder nigromántico de Mornafel y las energías negativas del xion. En una de sus investigaciones, Mornafel encontró la manera de devolver a la vida a los muertos, no como autómatas descerbrados, sino con plena conciencia. Aunque el alma de los muertos no regresara, sí permanecían sus recuerdos y su personalidad, y sus acciones quedaban supeditadas a las órdenes y deseos de Mornafel, por supuesto. De esta manera podían crearse peones mucho

más resistentes y entregados que los esclavos. El problema es que el proceso requería de una cierta cantidad de xion, que quedaba clavada en el cuerpo del sujeto. Este era un precio que los demás Peregrinos no estaban dispuestos a pagar, ya que era mucho más rentable criar más esclavos si estos morían. Mornafel utilizó los remanentes de xion que guardaba en sus guaridas para crear a estos peones y utilizarlos en su búsqueda de la esquiva dragona.

Más tarde llegaría a descubrir que podía traspasar su conciencia a estos cuerpos, controlándolos completamente y teniendo acceso a todos sus recuerdos. De esta manera podría mantener su frágil cuerpo a salvo de las razas de esclavos que se habían enseñoreado de la superficie de Voldor mientras llevaba a cabo sus planes mediante sus subordinados. Así, convirtiendo a ciertas personas influyentes en sus emissarios, se introdujo en ciudades y pueblos para estar en posición de mover las fichas del tablero, poder tenderle una trampa a su odiada enemiga y recuperar así lo que le fue arrebatado.

Las Máscaras de Acear

Entre las callejuelas y pasajes secretos de Puerto Estrella existe un gremio criminal conocido como las Máscaras de Acear. Los miembros de esta organización son consumados ladrones y asesinos que operan a lo ancho y largo de Sananda, ya que, aunque sus operaciones suelen limitarse a la ciudad portuaria, no hacen ascos a desplazarse largas distancias si el pago es suficiente.

El nombre es invención de su fundador, el Rey Ladino, como una burla hacia los guardianes de la ciudad, las Capas de Cerción. Este rey no es otro que Salino el Incommensurable, dueño de los bajos fondos de Puerto Estrella. Las Máscaras de Acear utilizan máscaras teñidas de azul, en contraposición a las capas rojas de los guardias, con la excepción del Rey Ladino, que utiliza una máscara de gato.

La mayor actividad del gremio se da en los sótanos de La Sonrisa de Salino, posada en la que el felínido interpreta su papel de amable posadero frente a las redadas e inspecciones de las Capas y aquellos huéspedes que se alojen en ella. También utilizan multitud de casas y pisos francos donde reunirse o esconderse tras un buen golpe o asesinato; los túneles bajo la ciudad les sirven para estos cometidos y como vía de escape, además de para el contrabando. Salino mantiene también actualizada una amplia red de informadores, tanto dentro como fuera del sistema, mediante el intercambio de dinero o favores, que hacen que el felínido y las Máscaras de Acear vayan casi siempre dos pasos por delante de las Capas de Cerción y sus Luceros.

A veces el gremio utiliza los servicios de mercenarios si quieren que su presencia pase inadvertida para las autoridades. De esta manera, un grupo de aventureros que busque dinero fácil puede acabar atrapado dentro de las redes del Rey Ladino de Puerto Estrella. No es buena idea pues inmiscuirse con Salino el Incommensurable o con las Máscaras de Acear; el problema es si, a pesar de ceñirse a la ley, lo involucran a uno.

Orden de Bosquespino

Desde el infeliz día en que los mercenarios del Ala Esmeralda entraron en las profundidades de la Torre de Fulgor de Sananda, las ciudades aledañas a Bosquespino fueron atacadas. Las criaturas de la naturaleza conocidas como brotes espinados, corrompidas por las energías negativas de la torre, se esparcieron por los alrededores, contagiando a los demás seres vivos con sus semillas. Cuando por fin se descubrió el origen de esta amenaza, los dirigentes de Puerto Estrella, Oredanes, Mediopaso y Luania se pusieron de acuerdo para financiar un cuerpo de guardabosques que destruyera la amenaza del bosque maldito. Sin embargo, tal tarea resultó imposible, pues Bosquespino se defendía salvajemente y el círculo interior crecía a la misma velocidad a la que era deforestado; fue por ello por lo que estos guardabosques acabarían llevando a cabo tareas de contención, aniquilando a cualquier criatura que saliese del bosque. Este fue el origen de la Orden de Bosquespino.

Los integrantes de esta orden son, en su gran mayoría, simples asalariados; guardabosques que han hecho de esta su profesión y a los que se les paga por su trabajo con el dinero de los impuestos de

las ciudades aledañas. Otros simplemente siguen los preceptos de sus dioses, cuidando de la naturaleza como mejor pueden. Y unos cuantos se encuentran allí obligados; son los criminales cuyas penas, al no ser demasiado graves, pueden conmutar por servir a la Orden de Bosquespino durante cierto periodo de tiempo. Dado su origen, no es difícil encontrar miembros de cualquier procedencia entre sus filas, si bien la mayoría pertenece a las más comunes de Sananda. Eso sí, todos, profesionales, vocacionales o pertenecientes al destacamento penal, han de pasar una serie de pruebas para demostrar que son aptos para las tareas que se esperan de ellos. Se les puede reconocer por los tatuajes que se realizan en el brazo: una enredadera espinada. Esta es una costumbre no oficial que se popularizó entre sus miembros y que pareció hacerse norma.

La Orden de Bosquespino es relativamente reciente, pero es conocida ya en todo el territorio de las llanuras. Si bien no todos sus integrantes son guerreros consumados, sí que cuentan con algunos de los mejores de la región. Todo aquel que entre en la organización recibe un entrenamiento básico, que puede refinarse con las enseñanzas de sus miembros.

La estructura de la orden es cuasimilitar, formada en su mayoría por exploradores, guerreros y clérigos, pasando por algún druida errante. Los puestos de mando solo se otorgan a aquellos miembros que no sean del destacamento penal, aunque existen precedentes en los que alguno de estos criminales decidió seguir en la orden, abriéndose camino hasta la posición de Guardián, el escalafón de mando más alto de la organización.

Pacto de Cobre

El origen de esta organización se encuentra en el Albor de los Peregrinos, cuando, tras un increíble ritual que transformó la faz del oeste de Voldor, algunos dragones cambiaron de perspectiva sobre cómo combatir a la raza de las estrellas. Cytrawsealanthar, la dragona de cobre, la creó con el propósito de socavar las obras de los Peregrinos mediante el uso de sus esclavos. Los actos de sabotaje y asesinatos se contaron entre sus tácticas favoritas, pues había quedado claro que la confrontación directa era demasiado arriesgada contra criaturas de tal poder.

Durante más de dos mil años la organización realizó todo tipo de ataques, haciendo que los trabajos en Sananda se demorasen, convirtiéndose en un objetivo prioritario para los Peregrinos de la región. Los caminos en Vajra estaban celosamente guardados por los vajresht, por lo que establecieron campamentos y lugares seguros en la superficie, al amparo de los bosques primigenios. Con el liderazgo de Cytrawsealanthar, los miembros del Pacto sobrevivieron a incontables emboscadas y ardides, pero, tras el ataque a Miilvemax, la organización casi pereció.

Durante los casi cuatrocientos años que la dragona estuvo curándose de sus heridas, el Pacto de Cobre fue perseguido y casi eliminado; primero por la vengativa mano de Mornafel y, posteriormente, por sus emissarios. Sus miembros fueron aniquilados y a los supervivientes no les quedó más remedio que esconderse indefinidamente, a veces dejando de lado sus juramentos, otras pasándoselos a sus descendientes. Cuando regresó, Cytrawsealanthar tuvo que reconstruir la organización prácticamente desde sus cimientos.

En la actualidad, el Pacto de Cobre se dedica a buscar, identificar y eliminar todo rastro de la influencia de los Peregrinos, así como evitar cualquier daño a los habitantes de Sananda que provengan de estos. Los miembros del Pacto son individuos de distintas razas que habitan la Llanura Interminable y que tienen algún rasgo destacable. Cytrawsealanthar los escoge personalmente, aunque cualquier miembro puede delegar en otros una tarea, ya sea contratándolos o apelando al bien del pueblo de Sananda. En el caso de que destaque por sus buenas intenciones y aptitudes, un miembro del Pacto puede hacerles entrega de una moneda de cobre. Estas monedas tienen grabada la efigie de un dragón y un conjuro atado a ellas, de manera que Cytrawsealanthar puede conocer su localización y los demás miembros reconocer su autenticidad. Hay veintinueve en total, aunque la dragona de cobre solo

ha repartido poco más de dos tercios. Los portadores de las monedas son los únicos que pueden acceder al archivo del Pacto de Cobre, conocido por el sobrenombre de los Veintinueve Escalones.

Los Renegados de Khurhu

Las rutas comerciales que conectan las ciudades de Sananda llegan a medir cientos de millas. Por eso hay muchos asaltadores que viven de abordar las caravanas que las recorren. Son bandas pequeñas y mal organizadas, donde la fuerza bruta y, muchas veces, una puñalada en la espalda son las que deciden quién es el jefe. Sin embargo, existe una banda muy conocida en el mar de hierba: los Renegados de Khurhu.

Estos criminales son desheredados, delincuentes comunes, forajidos y demás ralea de malhechores que habita las llanuras. Se dedican a asaltar pequeñas caravanas y viajeros en las rutas comerciales del oeste de Sananda, siendo famosos por su salvajismo a la hora de perpetrar sus delitos. La banda está compuesta por individuos de multitud de razas, siendo en su mayoría centauros, humanos y fórmigos. Los centauros cansados de las conservadoras, a veces retrógradas, tradiciones de su pueblo se unen a los renegados por oposición a estas. Los humanos, alunos en su mayor parte, lo hacen por el sentimiento de pertenencia y aceptación, generalmente por haber abandonado su aluiran o haber sido desterrados por algún delito. Los fórmigos, por su parte, buscan vivir nuevas experiencias antes de morir, ya que, dada su corta esperanza de vida, creen que no tiene sentido seguir las normas establecidas. También cuentan con algunos saurios que han decidido abandonar Saurania y algunos medianos que han visto una oportunidad de ganar libertad y riquezas de forma fácil. En definitiva, cualquier viajero que busque seguir la doctrina del *carpe diem* en una comunidad hedonista que solo busca satisfacer sus deseos inmediatos sin preocuparse por las consecuencias tiene cabida entre los Renegados de Khurhu.

Todos los Renegados están algo desequilibrados. A menudo tienen ataques de temblores que desencadenan risas histéricas. Esto se debe a su principal fuente de sustento, el prion, proporcionada por la líder de los renegados: Khurhu, una gnoll tuerta de una longevidad antinatural procedente de los Baldios de Shabana. Fue una de los pocos supervivientes de la guerra de 4189 entre Kaer Arammim y los elfos Barjora de Vindusan. Acorralada y con apenas unos pocos seguidores, huyó a las llanuras de Sananda, donde sobrevivieron escondiéndose de centauros y alunos. Al cabo de un tiempo, ella y sus congéneres se vieron sorprendidos por la Gran Hueste Tormentosa, por lo que, sin apenas comprender a lo que se enfrentaban, fueron muriendo uno por uno hasta que Khurhu se vio sola frente a la tormenta. Sobrevivió y se demostró digna de unirse a ellos, consiguiendo así la inmortalidad. Sin embargo, al cabo de un tiempo volvió a sentirse ella misma, por lo que se vio rezagada de la Gran Hueste Tormentosa habiendo decidido probar suerte en solitario.

El legado de su pertenencia a la Gran Hueste fue atrayendo a los que acabarían formando los Renegados de Khurhu, seguidores de la gnoll que incluso la ven como un avatar de Hilas, la Reina del Caos, y le rinden adoración y tributo. Ella, lejos de desmentir estas afirmaciones, las alienta mediante el uso de prelados que recorren las ciudades de Sananda propagando su credo.

Gremios de comerciantes

Las llanuras de Sananda son un territorio muy extenso en el que el comercio es vital para las ciudades que han ido creciendo en ellas a lo largo de los siglos. Muchas personas han visto las posibilidades económicas que esto conlleva y, en consecuencia, han surgido varios gremios de comerciantes a la par que otros han llegado a la región desde otros lugares del continente.

En la ciudad de Puerto Estrella tiene su sede el principal gremio que se puede encontrar en Sananda: la Estrella Errante. Esta sociedad comercial bebe directamente de la antigua nobleza de la ciudad, ya que se dice que su fundadora era la mismísima hermana de Nazius Lengua de Plata. Y, aunque muchos piensan que es una historia inventada para engalanar al gremio, lo cierto es que se han

convertido en el mayor gremio de la zona. Actualmente el control de la Estrella Errante recae en manos de Dorea Lehzibar, la cual hace tratos en la mayor parte de las ciudades occidentales de Sananda y también en Ikrii y su mercado.

Cabe destacar también a un gremio de medianos conocidos como los Hijos del Xenir. Como su nombre indica, utilizan mayormente el río que da vida a la región como principal ruta comercial, pero últimamente han comenzado a utilizar el camino de Cuatro Saltos para comerciar con Oredanes y Eskeftes. Aunque no lo dirán abiertamente, muchas de las fondas medianas favorecen los acuerdos comerciales con este gremio.

Al este de las llanuras se puede encontrar a una pequeña delegación del clan enano Rocasangrienta, los cuales se han encargado de dar salida a los excedentes minerales de la gran obra del hormiguero de Bixemein, si bien es cierto que nunca pierden la oportunidad de comerciar con cualesquiera otros bienes para poder adquirir más influencia en la región. Es común verlos cerrando tratos comerciales en el mercado de El Cruce y en las ciudades fórmigas aledañas.

Existen algunos grupúsculos de traficantes y contrabandistas que se comen una buena porción de estos gremios, como las Máscaras de Acear en Puerto Estrella o las Sombras de Río, que se mueven sobre todo en el ámbito del río Xenir y las ciudades portuarias. Muchos de estos grupos criminales son financiados por gremios de menor tamaño para hacerles a los más grandes la competencia o simplemente para boicotear actividades específicas. Son muy cautos en cuanto a la información que manejan por si los guardias los capturan.

Compañías de mercenarios

Aunque Sananda es una de las zonas más pacíficas de Voldor, eso no quiere decir que no esté exenta de peligros. Existen muchos riesgos para aquellos que necesitan recorrer estas tierras, desde las bestias salvajes a los salteadores de caminos, pasando por otras amenazas aún más insidiosas. Por eso otro de los negocios más demandados es el de las espadas de alquiler, los cuales ofrecen sus servicios a las caravanas de comerciantes, los buscadores de tesoros y a todos aquellos que, en definitiva, requieran de protección frente a los peligros que aguardan en las llanuras o incluso en las ciudades.

En la zona oeste, con su cuartel general ubicado en la ciudad de Puerto Estrella, puede encontrarse a la compañía A Sangre y Fuego. Estos mercenarios de toda clase y condición destacan por su brutalidad y maneras ajenas a toda sutilza. Quizás por ello son los más indicados para las labores de acompañamiento de los comerciantes. Cualquiera se lo pensaría dos veces antes de atacar a una caravana protegida por estos fieros guerreros, que, sin cortarse un pelo, ondean su estandarte adonde quiera que van, avisando a los salteadores de caminos con quién van a cruzar espadas. El liderazgo de la compañía lo ostenta una joven semielfa llamada Azpir Negrasangre, conocida por su falta de escrúpulos y afán desmedido por el vil metal.

Hace poco los negocios de A Sangre y Fuego se han visto amenazados por un grupo de mercenarios provenientes de Vadania que han apostado por crear una delegación en la ciudad. Son conocidos como los Siete Dragones, un grupo variopinto que, aunque tienen como fuerte la exploración de ruinas y la búsqueda de artefactos de los Peregrinos, han comenzado a acompañar a algunas caravanas comerciales. El jefe de estos mercenarios es un dracónido llamado Krongell que ha establecido buenas relaciones con los medianos de Mediopaso y la Orden de Bosquespino para hacer más segura la ruta de la ribera oeste.

En la Sananda oriental se pueden encontrar a los Cuervos de Zorak, mercenarios, la mayoría son fórmigos que han sido expulsados de sus hormigueros, que trabajan sobre todo en las inmediaciones de la ciudad fórmiga de Ikrii. El Cruce les permite tener su sede en él, pero tienen terminantemente prohibido acceder a los túneles de Ikrii como parte de un acuerdo con la reina Meilanii. Este acuerdo es motivo de disputas con los demás hormigueros de Sananda, que no ven con buenos ojos la permisividad de la reina de Ikrii. Zorak es la dirigente de la compañía, a la que sus miembros profesan una fidelidad casi fanática.



CAPÍTULO OCHO

REGLAS ADICIONALES

Ambientación opcional

Mal de las llanuras. Las llanuras de Sananda son un entorno muy exigente que requiere una entereza y determinación firmes de las que no todos disponen. Cuando un aventurero o grupo de aventureros viaje por las llanuras durante más de una semana, el paisaje monocromo e inmutable comienza a pasárselos factura. Cada día desde ese momento tendrán que realizar una tirada de salvación de Sabiduría (Supervivencia) CD 10. Si la fallan, se verán afectados por el mal de las llanuras. Tira 1d6 en la siguiente tabla para determinar qué efecto tiene esta desorientación.

La tirada debe realizarse una vez al día. Si se falla, cada nuevo resultado sustituye al anterior. Puede repetir la tirada de salvación tras un descanso prolongado. Si tiene éxito en la tirada, se librará del efecto del mal de las llanuras.

1d6	Efecto
1-3	Duda. El personaje comienza a dudar de la dirección que está tomando durante el viaje por las llanuras. Sus dudas se convierten en desventaja en cualquier prueba de Sabiduría que realice.
4-5	Desasosiego. El personaje decide no proseguir su viaje al menos hasta que tenga pruebas fidedignas de la dirección correcta.
6	Desesperación. El personaje está totalmente convencido de que está siguiendo una ruta equivocada en su viaje por las llanuras. Debe cambiar de dirección y viajar al menos un día por esa nueva ruta.

Fronda de Centauria. Los viajeros que se internan en la Fronda de Centauria por cualquier camino que no sean las sendas marcadas a menudo se pierden entre sus frondosos árboles para no volver a salir jamás. Algunos han logrado regresar, pero no recuerdan nada de lo acontecido durante su estancia en el bosque. Para otros, el tiempo parece haberse ralentizado o acelerado, lo que deja una importante huella en su organismo. Cuando un personaje se interne en la Fronda alejándose de la seguridad que otorgan las sendas, debe realizar una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 10. Los efectos del fallo de esta tirada deben consultarse en la tabla siguiente lanzando 1d6.

1d6	Efecto
1	El tiempo transcurrido en el interior del bosque habrá pasado más lento que en el exterior. Al volver a las sendas o salir de la Fronda, las horas en su interior se traducen en días en el exterior.
3-5	El personaje no recordará nada de lo sucedido durante su estancia en el bosque. No recordará siquiera haber entrado en él. Este efecto se irá pasando paulatinamente en función del tiempo pasado en el bosque.
6	El tiempo transcurrido en el interior del bosque habrá pasado más rápido que fuera de la Fronda. Al volver a las sendas o salir de la Fronda, los días se habrán convertido en horas en el exterior.

Bosquespino. El vetusto y enraizado Bosquespino es salvaje y cruel, cargado de la energía negativa que emana del xion corrupto que yace en lo más profundo del bosque. Ningún ser vivo puede soportar su influencia. Todos aquellos que se exponen a esta energía comienzan a sufrir pequeños cambios en su organismo, que pueden llegar a convertirse en transformaciones definitivas según la duración de la exposición a la radiación del xion. Estos cambios se dan en las plantas y los animales que habitan el bosque y comienza a ser visible tras un día de exposición.

Cada día que se pase en el interior de Bosquespino debe superarse una tirada de salvación de Constitución CD 10 para que el organismo no comience a absorber la radiación. La dificultad de esta tirada aumenta en 1 por cada día consecutivo que se pase en el bosque. Cada fallo otorga 1 punto de radiación, que aparentemente no presenta efectos nocivos. Cuando se adquieren 10 puntos de radiación, se produce una mutación en el cuerpo del irradiado (*El Resurgir del Dragón*, página 81). Esta mutación será temporal hasta que se realice un descanso prolongado. Si se permanece en el bosque, deberán seguir realizándose tiradas de salvación, pero ahora se harán con desventaja y los resultados serán permanentes. Por cada mutación se contará un fallo en las tiradas de salvación contra muerte. De esta manera, tres es el máximo de mutaciones que pueden adquirirse antes de convertirse en un engendro mutado por el xion. De adquirir una mutación más, el personaje pasará a ser una aberración controlada por el director de juego.

La Orden de Bosquespino conoce rituales de sanación y purga que eliminan puntos de radiación del organismo, pero exigen un alto precio por su aplicación. Normalmente esta tarifa puede pagarse con años de servicio en sus filas o con misiones concretas de vital importancia o dificultad. Los puntos radiación acumulados también pueden eliminarse con el conjuro *Restablecimiento mayor* y las mutaciones, con el conjuro *Deseo*.

Razas alternativas

Aunque puedes crear aventureros alumnos, luanos y menkarre utilizando las reglas de *El Resurgir del Dragón*, es posible que quieras utilizar unas más específicas. Los rasgos raciales descritos a continuación sustituyen a los descritos para el humano y el elfo Banjora en el manual básico. Ten en cuenta que estas razas no son muy frecuentes más allá de Sananda y pueden no ser aptas para todos los grupos o aventuras. Te recomendamos que hables con tu director de juego antes de utilizarlas.

HUMANO ALUNO

Mejora de características. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu Sabiduría en 1.

Cazador nato. Tienes competencia con la habilidad Supervivencia.

Jinetes de las Llanuras. Cuando realices una tirada de salvación de Destreza montado (por ejemplo, para no caer de la montura), se considera que tienes competencia con Destreza y añades tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Entrenamiento de combate alumno. Tienes competencia con la lanza, las jabalinas, las boleadoras y el silbador alumno.

Habitante de Sananda. Cuando realices una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para tratar de orientarte, buscar huellas o seguir rastros por las llanuras de Sananda, se considera que tienes ventaja en la tirada.

HUMANO LUANO

Mejora de características. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2 y tu Destreza en 1.

Criador de caballos. Tienes competencia con la habilidad Tra-to con Animales.

Entrenamiento de combate luano. Tienes competencia con el arco corto, la lanza, el martillo ligero y el kukri.

Competencia con herramientas. Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: carpintero, herrero, peletero o tallador de madera.

Habitante de Sananda. Cuando realices una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para tratar de orientarte, buscar huellas o seguir rastros por las llanuras de Sananda, se considera que tienes ventaja en la tirada.

ELFO BANJORA MENKARRE

Mejora de características. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Visión en la oscuridad mejorada. Al haberte criado en los túneles del mundo interior, tienes una visión superior en la oscuridad más absoluta. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 120 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Competencia con herramientas. Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: alfarero, herrero, alquimista o tintorero.

Morador sombrío. Mientras realices una prueba en luz tenue u oscuridad, se considera que tienes competencia con Sigilo y Juego de Manos, y añades tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Maldición de Avor. Mientras estés expuesto a la luz del sol, tienes desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista. Además, una exposición prolongada te causa graves problemas de salud. Por cada hora que pases expuesto al sol, incluso parcialmente, recibes automáticamente un nivel de agotamiento.

Idioma adicional. Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.

Nuevos trasfondos

GUARDABOSQUES

Has dedicado tu vida a salvaguardar un bosque en concreto o la naturaleza en su conjunto. Toda vida es sagrada a tus ojos, sin olvidar que la muerte y la lucha también forman parte del ciclo natural. Tu manera de pensar, de actuar y de ver las cosas está condicionada por los parajes naturales y las condiciones en las que has tenido que vivir. Sabes moverte entre los arbustos y los árboles sin ser visto, siempre vigilante ante aquellos que quieren hacerle daño a la naturaleza.

Pudiste haber entrado en el oficio como método de escape de las perniciosas condiciones de una ciudad, porque fue tu castigo por quebrantar la ley o simplemente por una obligación que ha pasado de padres a hijos en tu familia. Cuando elijas este trasfondo, decide con tu director de juego las circunstancias de tu servicio a la naturaleza y la relación que mantenéis actualmente, así como otros detalles que le den vida a tu personaje.

Competencia con habilidades: Sigilo, Supervivencia

Competencia con herramientas: Kit de herborista

Idiomas: Uno a tu elección

Equipo: Kit de herborista, una lata de yesca, raciones para tres días, una trampa de cazador, un set de ropas de viaje y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: La naturaleza provee

Pasar tanto tiempo en zonas agrestes deja una huella en la psique de cualquier persona, sobre todo si han de estar atentos a

todo peligro. Tú eres una de esas personas. Conocer las plantas venenosas y los depredadores ha sido una tarea necesaria para sobrevivir que se ha convertido en parte de quien eres ahora. Tus conocimientos sobre las amenazas propias de la naturaleza han alcanzado un punto en el que puedes determinar si hay animales salvajes en las inmediaciones y cómo de seguro es el lugar donde acampas. Además, conoces el olor y el aspecto de muchas sustancias venenosas y sus curas, siempre que no sean productos no naturales provenientes de los experimentos de alquimistas o magos.

Características sugeridas

Los guardabosques han tenido una vida de dedicación y sacrificio. De hecho, todavía la tienen, aunque su camino se separe de los bosques. Aprecian la vida en su conjunto y odian que se le haga daño sin ningún motivo. Muchos de ellos ya no tienen un lugar que proteger, por lo que salen al mundo buscando expandir sus creencias o librar al mundo de las amenazas a la naturaleza.

1d8	Rasgo de personalidad
1	La naturaleza debe ser protegida, no importa el coste.
2	Creo que se puede llegar a un entendimiento con cualquier persona.
3	Continuamente busco una causa a la que servir, siempre que sea justa, claro.
4	Tanto tiempo en soledad ha hecho que ahora quiera estar rodeado de amigos, por lo que intento siempre caerles bien.
5	Dormir con un ojo abierto ha sido siempre una constante en mi vida, no lo voy a cambiar ahora.
6	Mi voluntad es lo único que necesito para lograr lo que quiero.
7	No veo motivos para un enfrentamiento siempre que no se opongan a mis metas.
8	Creo que todo aquel que no sepa cuidar de su entorno no merece vivir en él.

1d6	Ideal
1	Sacrificio. La naturaleza debe ser salvada. Aunque cueste, daré mi vida por protegerla (bueno).
2	Libertad. Como la naturaleza, las personas han de ser libres. Las leyes son demasiado inflexibles (caótico).
3	Justicia. Existen leyes, incluso en lo salvaje, por ello hay que respetarlas y castigar al que no las cumple (legal).
4	Redención. He de redimirme de mis acciones mediante la salvación de toda vida (bueno).
5	Venganza. No soporto a aquellos que cruzan la línea. Han de pagar (maligno).
6	Equilibrio. Lo bueno y lo malo son constructos sociales, la naturaleza no es buena ni mala, simplemente es, como deberían ser las personas (neutral).

1d6	Vínculo
1	Por mi culpa un gran paraje natural fue destruido. Ese error me persigue allá donde voy.
2	No puedo pasar mucho tiempo fuera de un bosque o de una zona natural. Cada poco tiempo necesito estar en comunión con lo salvaje.
3	Alguien muy querido para mí me espera en una ciudad lejana. Si le ocurriera algo, no sé qué es lo que haría.
4	Hace tiempo estuve con un grupo que compartía mis ideales. Añoro ese sentimiento de pertenencia.
5	Un compañero muy querido para mí desapareció sin dejar rastro y todavía lo busco.
6	Siento que todo aquello que le ocurre al bosque es mi responsabilidad, por eso tengo que protegerlo como sea y, si no lo consigo, me siento mal por ello.

1d6	Desventaja
1	Tanto tiempo en lo salvaje ha hecho que mis modales y maneras sean extrañas para aquellos más «civilizados».
2	Tuve que huir del bosque que protegía porque sus moradores me culparon de un desastre acaecido allí.
3	Desconfío de todo extraño que me cruce. Necesito mucho tiempo para empezar a confiar.
4	Odio las ciudades, su olor, su falta de empatía... y me pone de mal humor cuando estoy en una.
5	No puedo dejar pasar una fechoría hacia la naturaleza, aunque tenga que pagar un precio.
6	No como nada que no haya cazado con mis propias manos. La naturaleza debe proveer a aquellos que se lo merecen.

GUARDIÁN DE LA OSCURIDAD

Has dedicado tu vida a la protección de tu comunidad o de todas las razas que pueblan la tierra frente a los peligros que moran en la oscuridad de las profundidades. Vajra es un lugar lleno de maldad que constantemente brota hasta la superficie para matar y destruir, y tú eres de los pocos que se interponen entre él y los inocentes. Es por ello por lo que has desarrollado ciertos sentidos que te han ayudado a combatirlo.

Los guardianes de la oscuridad son todos aquellos que tratan de evitar que las criaturas y otros peligros de Vajra arrasen a sus congéneres. Pueden pertenecer a una orden que se dedique a ello o pueden ser individuos que han sufrido en sus propias carnes una desgracia de esta índole. Concreta con tu director de juego las circunstancias que te han hecho ser parte de esta lucha. Podrías ser un justiciero independiente o un miembro de una de estas órdenes que ha huido por haber descubierto un secreto comprometedor.

Competencia con habilidades: Atletismo, Percepción

Competencia con herramientas: Kit de escalada

Idiomas: Fórmigo u otro de tu elección

Equipo: Kit de escalada, tres antorchas, raciones para cinco días, un set de ropa de viaje y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Sentidos agudos

Días o semanas enteras en las profundidades de Vajra han hecho que tus sentidos se hayan adaptado a la oscuridad. Los sonidos que no son más que ruidos para otros están cargados de significado para ti. En las entrañas de la tierra puedes encontrar lugares seguros para descansar, lejos de los peligros naturales de Vajra. Además, te es relativamente sencillo hallar fuentes de alimento y agua entre los laberínticos pasillos y estancias de este submundo. Pero más importante que nada es que te resulta muy difícil perderte en este inmenso mar de oscuridad; tus sentidos se han desarrollado tanto que puedes saber dónde están los puntos cardinales simplemente con mirar a las paredes. Si no es por medios mágicos, siempre sabes dónde se encuentra el norte, la dirección de la que has venido y hacia dónde vas.

Características sugeridas

Los guardianes de la oscuridad son personas con un gran sentido del deber o de la venganza. Odian con vehemencia a las criaturas procedentes de Vajra, lo que incluye a veces a los Peregrinos. Lo que sin duda poseen estas personas es una voluntad de hierro, necesaria para pasar grandes períodos de tiempo sin salir a la superficie.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Creo que la lucha contra la oscuridad merece realmente la pena. ¡Nunca hay que perder la esperanza!
2	A veces los sacrificios son necesarios. ¿Quién soy yo para oponerme al bien mayor?
3	La fuerza viene del número, un grupo cohesionado es la mejor opción para acabar con nuestros enemigos.
4	En la oscuridad no se puede confiar en nadie más que en uno mismo.
5	A veces dudo de si no sería más fácil abrazar esa oscuridad que destruirla.
6	Soy muy prudente. Prefiero pecar de suspicaz que acabar siendo un cadáver.
7	No soporto que nadie me dé órdenes si no se ha ganado antes mi respeto.
8	No puedo dejar de enseñar a hacerlo mejor, mi experiencia les puede ayudar.

1d6	Ideal
1	Disciplina. Para sobrevivir a los peligros de la oscuridad todos han de cumplir con su deber de la manera más eficiente (legal).
2	Destino. Hay algo que vela por nosotros y nos conduce a cumplir nuestro destino (neutral).
3	Lealtad. Mis compañeros pueden contar conmigo. No pienso defraudarlos pase lo que pase (bueno).
4	Violencia. Solo en la oscuridad puedo desatar mi auténtico ser (maligno).
5	Paz. Vivimos en la oscuridad para salvaguardar a la gente que vive en la luz (bueno).
6	Conocimiento. En las profundidades de la tierra hay secretos que aprender (neutral).

1d6	Vínculo
1	Los míos me han repudiado, pero algún día volveré con la cabeza bien alta.
2	Un miembro de mi familia desapareció en una incursión a Vajra y todavía albergo la esperanza de encontrarlo.
3	Algo en las profundidades me llama. No sé lo que es, pero los sueños son cada vez más vívidos.
4	Juré ante mis ancestros que recuperaría un objeto sagrado para mi pueblo. No volveré hasta que lo encuentre.
5	Un enemigo mío retiene a un ser querido. Hasta que no lo libere, tengo que cumplir con sus caprichos.
6	Le debo la vida a alguien. He jurado protegerlo de todo mal.

1d6	Desventaja
1	Me persigue una familia que me culpa de la muerte de uno de sus miembros.
2	Odio a las criaturas de la oscuridad con toda mi alma. No soporto verlas sin sentir deseos de destruirlas.
3	Las intrigas de la corte me son ajenas, por eso me usaron como chivo expiatorio y gané algunos enemigos.
4	Mis maneras rudas y directas me meten en líos más de una vez.
5	Tanto tiempo en la oscuridad ha hecho que tenga aprensión por los espacios abiertos y demasiado iluminados.
6	Guardo un secreto que podría destruir mi comunidad, por eso no hablo mucho de mi hogar. Ese secreto me reconcome por dentro.

Nuevos arquetipos

COLEGIO DE BARDOS: COLEGIO DE LA NATURALEZA

Los bardos de la naturaleza son el receptáculo del saber los espacios primordiales. Reconocen la melodía y las canciones que han dado forma a su entorno, cómo ha cambiado con el paso del tiempo y los grandes hitos que allí han ocurrido. Su poder se basa en la fuerza primordial que los rodea en los espacios salvajes. Cada gota de lluvia que cae al suelo, cada brizna de hierba mecida por el viento son notas en una gran melodía que solo ellos pueden escuchar. Un bardo de la naturaleza se encarga de transmitir el saber del mundo salvaje y que este no se pierda o sea corrompido por las personas.

Los bardos de este colegio suelen ser misteriosos, engañosamente introvertidos e, inusualmente, inspiradores. Un bardo de la naturaleza ha de saber también proteger este conocimiento, por lo que tiene que ser capaz de defenderse. Es por ello por lo que son diestros en la lucha, aunque sin olvidar que han de servir de ejemplo para los demás. Estos bardos utilizan el rítmico silbido de sus espadas en combinación con los sonidos de la naturaleza como música para inspirar valor a sus aliados y terror en sus enemigos.

Arma de la naturaleza

A partir del nivel 3, durante un descanso prolongado, puedes realizar un pequeño ritual de la naturaleza para bendecir tu arma. Una vez imbuida con el poder de la naturaleza, puedes usar tu característica para lanzar conjuros en lugar de Fuerza para atacar y realizar las tiradas de daño de los ataques cuerpo a cuerpo que hagas usando esa arma. El arma también se vuelve mágica, si no lo es ya. Un arma deja de estar imbuida de este poder si realizas el ritual sobre otra arma.

Golpe debilitador

En el nivel 3, aprendes a atenazar a tus enemigos a través de tu fuerza de voluntad. Cuando una criatura que puedes ver a menos de 60 pies haga una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Para ello, tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al número que haya sacado la criatura en su tirada. Puedes usar este rasgo después de que la criatura haga su tirada, pero tiene que ser antes de que el director de juego determine si falla o tiene éxito. No tiene efecto sobre la criatura si esta no puede escucharte o si es inmune a ser hechizada.

Ataque adicional

A partir del nivel 6, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

Guardián primario

En el nivel 14, aprendes tres conjuros de tu elección de la lista de conjuros de druida que sean bien un truco, bien unconjuro de un nivel que puedes lanzar, como se muestra en la tabla del bardo. A partir de ahora, siempre que puedes aprender nuevos conjuros, puedes elegirlos de la lista de conjuros de druida y cuentan como conjuros de bardo.

SENDA DEL BÁRBARO: SENDA DE LOS MIL CORTES

Los bárbaros que recorren la senda de los mil cortes confían más en los ataques rápidos con armas en las dos manos que en la simple fuerza de sus golpes. Son luchadores hábiles que se convierten en auténticas vorágines de destrucción y que gustan de luchar con varios enemigos a la vez, pasando de uno a otro conforme sus armas los aniquilan.

Sus ataques provienen de distintas danzas que sus tribus han desarrollado a lo largo de siglos, movimientos rítmicos que crean una melodía de acero contra acero si los dos contendientes conocen sus pasos. Si no los conocen, los movimientos se convierten en letales estocadas y tajos desde cien ángulos diferentes. Así es la belleza y la peligrosidad de un bárbaro que sigue esta senda.

Rodar y cortar

Eres especialmente hábil en las maniobras acrobáticas y la lucha con las armas cortantes. Desde que escoges esta senda en el nivel 3, obtienes competencia con la habilidad Acrobacias. Además, cuando luchas con dos armas ligeras de tipo cortante, sumas tu bonificador de Fuerza al daño del ataque adicional.

Tajar y sajar

El continuo ejercicio y práctica en la lucha te han convertido en una máquina de lanzar tajos con armas cada vez más pesadas y letales. A nivel 6, tu fuerza y habilidad te permiten utilizar ambas manos con mayor efectividad al atacar. Cuando realices una acción de ataque con un arma cuerpo a cuerpo de daño cortante, aunque no sea ligera, puedes usar una acción adicional para atacar con un arma cuerpo a cuerpo diferente que lleves en la otra mano si causa daño cortante.

Torbellino de destrucción

Aquellos que siguen la senda de los mil cortes pueden caminar por el campo de batalla repartiendo muerte entre sus enemigos.

Cuando alcanzas el nivel 10, tu agilidad y maestría con las espadas te permite moverte entre tus enemigos para atacarlos, aprovechando sus dudas y vacilación. Cuando utilizas un arma de tipo cortante en cada mano, puedes salir del alcance de una criatura sin provocar ataques de oportunidad de esta siempre que la hayas impactado previamente durante el turno. Puedes usar este rasgo siempre que te queden ataques y movimiento.

Señor de los filos

Eres un maestro de las espadas, las cuales forman parte de ti, permitiéndote sembrar el caos y la muerte en el campo de batalla. Los bárbaros que han avanzado tanto en la senda de los mil cortes realizan ataques a una velocidad que apenas se puede seguir. A partir del nivel 14, siempre que utilices un arma de tipo cortante en cada mano, puedes atacar tres veces en lugar de dos (por tu rasgo de *Ataque adicional*) cuando realices la acción de ataque en tu turno. Además, tienes ventaja en todas las pruebas relacionadas con Acrobacias.

ORIGEN SORTÍLEGO: LINAJE FEÉRICO

Tu magia proviene de la energía mística feérica mezclada con la sangre de tus ancestros. Seguramente alguno de tus antepasados es un ser feérico de gran poder o hizo un pacto con una de estas criaturas. Muchos de los hechiceros de este origen desarrollan una personalidad parecida a la de las fatas, esquiva y distante o traviesa y cruel. Lo cierto es que tienes una afinidad con los seres feéricos, los cuales suelen estar más dispuestos a relacionarse contigo que con otras gentes, y desarrollas ciertas capacidades que lo atestiguan.

Sangre feérica

Tu sangre te muestra a las claras de dónde proviene tu poder. En el nivel 1 puedes hablar, leer y escribir silvano. Además, tienes ventaja en todas las pruebas de Carisma para interactuar con fatas.

Vista interior

También desde el nivel 1 es palpable que posees ciertos sentidos ajenos a la mayoría de los mortales. Cuando tocas a una criatura, puedes activar tu vista interior para conocer su estado emocional. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Sabiduría, además puedes averiguar también su alineamiento. Los celestiales, infernales y no muertos fallan automáticamente la tirada de salvación. La CD de esta tirada es igual a 10 más tu modificador de Carisma más tu bonificador por competencia. Las criaturas inmunes a ser hechizadas son inmunes a este rasgo. Una criatura que supere la CD es inmune las próximas 24 horas.

Visitar el mundo de las hadas

Tu sangre feérica despierta plenamente, brindándote la posibilidad de utilizar uno de los recursos naturales de las fatas. Al llegar al nivel 6, como acción puedes gastar un punto de sortilegio y volverte invisible durante diez minutos como el conjuro *Invisibilidad*. Atacar o lanzar un conjuro te hará visible inmediatamente. Durante esos diez minutos, puedes volverte invisible de nuevo como acción, sin gastar nuevos puntos de sortilegio. Además, a partir de ahora puedes comunicarte con las bestias y las plantas como si hablarais un mismo idioma.

Zancada arbórea

Tu afinidad con los bosques y la magia que los habita interactúa con tu sangre, brindándote la posibilidad de andar entre ellos de forma rápida. A partir del nivel 14, como acción adicional puedes moverte hasta 10 pies para meterte mágicamente en un árbol vivo que se encuentre dentro de su alcance y salir de un segundo árbol vivo que se encuentre a 60 pies o menos del primero, apareciendo en un lugar sin ocupar a 5 pies o menos del segundo árbol. Ambos árboles deben ser Grandes o de un tamaño superior.

Además, a partir de nivel 14 obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos que traten de hechizarte.

Hechizo feérico

La magia que reside en tu sangre es ya tan poderosa que las demás criaturas se ven arrastradas por tu hechizo. A partir de nivel 18, como acción puedes elegir como objetivo a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Si el objetivo puede verte, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD para no quedar hechizado mágicamente. La criatura hechizada te ve como un amigo de confianza al que tiene que hacer caso y proteger. Aunque el objetivo no se encuentra bajo tu control directo, se toma tus peticiones y acciones de la forma más favorable posible. La tirada de salvación usa tu CD de salvación de conjuros.

Cada vez que tú o sus aliados hagáis algo dañino para el objetivo, este puede repetir la tirada de salvación; si tiene éxito, el efecto termina. Si no, el efecto dura 24 horas o hasta que mueras, entres en un plano de existencia diferente al del objetivo o termines el efecto como acción adicional. Si la tirada de salvación del objetivo tiene éxito, el objetivo es inmune a tu *Hechizo feérico* durante las siguientes 24 horas. No puedes tener más de un humanoide o más de tres bestias hechizadas al mismo tiempo.

DOMINIO DIVINO: DOMINIO DE LA CONFUSIÓN

Los seguidores de Hilas, heraldo de la libertad, defienden que la locura es algo intrínseco a todas las personas. Lo que para unos es un acto coherente y fundamentado en su moral, para otros es una atrocidad. Todo acto es susceptible de ser considerado una locura por aquellos que tienen una opinión contraria. Los prelados de Hilas se dedican a viajar por Voldor difundiendo los principios de su deidad, que no son más que ser feliz, perseguir tus anhelos y evitar las convenciones sociales que solo buscan alienar el espíritu. Su máxima es que la verdadera locura es tratar de buscar una justificación para llevar a cabo aquello que deseas. Hay que romper las cadenas de los convencionalismos que aprisionan nuestra mente, haciéndonos sentir culpables por lo que deseamos.

El dominio de la confusión engloba a todos aquellos dioses que siembran el caos y el engaño por el mundo, ya sea por mero placer o como medio para alcanzar un fin. Suelen ser deidades caóticas o neutrales que prefieren utilizar la sutilidad, el engaño y la discordia antes que la fuerza bruta. Sus clérigos son ladinos y tranquilos, para los cuales mentir es tan natural como respirar.

Conjuros del dominio de la confusión

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Nube brumosa, Imagen silenciosa
3	Calmar emociones, Sugestión
5	Pauta hipnótica, Miedo
7	Confusión, Terreno alucinatorio
9	Doble engañoso, Modificar recuerdo

Competencia adicional

Cuando eliges este dominio en el nivel 1, consigues competencia con la habilidad Engañar. Tu bonificador por competencia se dobla cuando empleas esta habilidad para empujar a alguien a realizar una acción peligrosa para él.

Llamar la atención

A partir del nivel 1, puedes emplear tus dones para alejar la atención de tus aliados y que no se les tenga en cuenta. Cuando un aliado a 20 pies o menos de ti vaya a realizar una prueba de Destreza (Sigilo) o Carisma (Engañar), puedes emplear tu

reacción para otorgarle ventaja en su tirada. Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Canalizar divinidad: las grandes mentiras

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para sembrar el caos entre tus enemigos. Como acción adicional, alzas tu símbolo sagrado y suplicas a tu dios para que llene las mentes de tus adversarios con mentiras y distorsione sus sentidos. Una criatura inteligente a tu elección que se encuentre a 40 pies de distancia debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se volverá hostil contra todas las criaturas de las que sea consciente y atacará a una criatura determinada al azar dentro de su alcance. Si no hay ninguna criatura dentro de su alcance, el objetivo no hace nada durante este turno. Al final de cada turno, un objetivo afectado puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el efecto termina. A partir del nivel 14, puedes elegir a dos objetivos.

Canalizar divinidad: aliado engañoso

A partir del nivel 6, puedes usar *Canalizar divinidad* para engañar a tus enemigos y aprovecharte de ello. Cuando una criatura lance un conjuro cuyo objetivo (o uno de los objetivos) sea un aliado del lanzador y este se encuentre a 20 pies o menos de ti, como reacción puedes gastar un uso de *Canalizar divinidad* y ser tú el objetivo (o uno de los objetivos) del conjuro en lugar del aliado.

Rostro de amigo

A partir del nivel 8, consigues la capacidad de que los enemigos te vean con el rostro de algunos de sus seres queridos. Una vez por turno, cuando una criatura a la que puedes ver te vaya a atacar, como reacción puedes obligarle a tener que superar una tirada de salvación de Sabiduría CD para no sufrir desventaja en todos sus ataques contra ti ese turno.

Falso éxito

A partir del nivel 17, la primera vez cada turno en las que recibas daño, puedes obligar al atacante a relanzar los dados de daño y elegir el menor de ambos resultados.

Dotes

CAZADOR AVEZADO

La supervivencia en las zonas salvajes no es fácil. Has desarrollado el arte de cazar en entornos naturales, pudiendo alcanzar a tu presa con una simple carrera. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Destreza es menor de 20, aumenta en 1.
- Tu velocidad aumenta en 10 pies adicionales.
- Obtienes competencia con las habilidades Sigilo y Supervivencia. Cuando realices una prueba de Supervivencia relacionada con la caza, sumas el doble de tu bonificador por competencia en vez del bonificador normal.

CONTRABANDISTA

Allí donde las personas comercian y se enriquecen tú te sientes como pez en el agua, al menos en la parte de enriquecerse. Tus negocios son algo turbios y conoces quién y cómo te va a reportar un mayor beneficio gracias a tu encanto y saber hacer. Consigues por ello los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Carisma es menor de 20, aumenta en 1.
- Tienes ventaja en las pruebas de Supervivencia en entornos urbanos para saber dónde conseguir lo que buscas.
- Obtienes competencia con las habilidades de Engañar y Persuasión. Cuando realices una prueba de Persuasión relacionada con el tráfico de bienes, añades el doble de tu bonificador por competencia en vez del bonificador normal.

JINETE DE LA LLANURA

Eres un veterano recorriendo la Llanura Infinita con tu montura, siendo experto cuidando de ella y sacando lo máximo en tus viajes. Consigues los siguientes beneficios:

- Incrementas tu puntuación de Destreza o de Sabiduría en 1 punto, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia en Trato con Animales. Si ya eres competente, añades el doble de tu bonificador por competencia en las pruebas realizadas con esta habilidad.



- Eres capaz de realizar un descanso breve a la grupa de una montura mientras esta no realice la acción de esprintar.
- Si estás sobre una montura, los oponentes de tamaño Mediano o inferior que no vuelen tienen desventaja al atacar si no usan un arma con la propiedad «alcance».

Objetos

BOLEADORAS

Arma marcial (a distancia), común

Arma arrojadiza usada por los jinetes alunos. Tres cintas de cuero con una pequeña roca en cada uno de sus extremos. Daño 1d4 contundente, peso 2 libras. Propiedades: Especial, sutil, arrojadiza (distancia 30/120). Precio 1 po.

Cuando una criatura Mediana o más pequeña es golpeada por las boleadoras y falla una tirada de salvación de Destreza CD 10, queda apresada hasta que sea liberada. No tiene ningún efecto sobre criaturas incorpóreas o criaturas Grandes o más grandes. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de

Fortaleza CD 10 y liberarse a sí misma o a otra criatura que esté al alcance. Infilar 5 puntos de daño cortante a las boleadoras (CA 10) también libera a la criatura sin dañarla y acaba con el efecto, además de destruir las boleadoras.

KATAR

Arma sencilla (cuerpo a cuerpo), común

Daga diseñada para ser empuñada longitudinalmente como una prolongación del brazo. Muy usada por los medianos de Mediopaso, tienen una versión retráctil que se oculta en la manga. Daño 1d4 cortante, peso 1 libra. Propiedades: Especial, ligera, sutil. Precio 5 po, retráctil 10 po.

Esgrimir un katar otorga ventaja en las pruebas para evitar ser desarmado.

KUKRI

Arma sencilla (cuerpo a cuerpo), común

Espada corta de hoja curva en ángulo de 60 grados, usada por los jinetes alunos. Daño 1d6 cortante, peso 2 libras. Propiedades: Ligera, arrojadiza (distancia 20/60). Precio 6 po.

SILBADOR ALUNO

Arma marcial (cuerpo a cuerpo), común

Se trata de una hoja de guadaña sujetada a un mango corto de madera unido a una tira de cuero con una roca pequeña llena de oquedades en su extremo. Daño 1d6 cortante, peso 1/2 libra. Propiedades: Especial, sutil, ligera. Precio 15 po.

Cuando se hace girar la tira de cuero con la roca en un extremo a gran velocidad, crea un extraño sonido que pone nerviosos a los caballos que no estén entrenados. Todos los jinetes a 100 pies de radio deben superar una prueba de Trato con Animales CD 12 para no tener desventaja en cualquier tirada relacionada con su montura durante los próximos 10 minutos.

Objetos mágicos

AMULETO FEÉRICO

Objeto maravilloso, poco común

Se trata de una serie de estatuillas y fetiches, la mayoría fabricados por los centauros, confeccionados en madera y decorados con cuentas y cintas de colores que permiten internarse en la Fronda de Centauria sin sufrir los efectos temporales que provoca el bosque. Precio 20 po.

TATUAJE DE LA ORDEN DE BOSQUESPINO

Tatuaje, poco común

La Orden de Bosquespino lleva décadas combatiendo al mal que se oculta en el bosque y su perniciosa influencia. Por ello han desarrollado métodos para resistir temporalmente las energías negativas de su interior. El tatuaje de la Orden de Bosquespino otorga ventaja en las tiradas de salvación contra los efectos de la radiación de xion.

Artefactos mágicos de las llanuras

LUZ DE ACEAR, LA ESPADA MALDITA DE Q'WONTO

Arma (mandoble), artefacto (requiere sintonización)

Q'wonto fue uno de los líderes de la Rebelión de los Olvidados, perteneciente a una raza que ya no existe en Voldor, al que sus andanzas llevaron hasta las llanuras de Sananda. Acorralado por las fuerzas de los Peregrinos, fue muerto tras una cruenta pelea en la que mató a cientos de enemigos antes de caer. Con los cuerpos de amigos y enemigos a su alrededor, a las puertas de la muerte, maldijo a la raza de las estrellas, a sus aliados y sus obras. Su espada, el mandoble Luz de Acear, fue receptáculo de esta maldición. Parte de la esencia atormentada de Q'wonto se introdujo en la arma, corrompiéndola en su función, que no era otra que combatir a los Peregrinos. El mandoble se convirtió en un artefacto portador de maldad y energía negativa, volviéndose como aquellos a los que quería destruir. El paradero de la espada es desconocido, pues Voldor ha cambiado mucho en este tiempo y el arma ha pasado de unas manos a otras.

Propiedades. Mientras poseas el mandoble Luz de Acear y estés sintonizado con él, obtienes un +3 a tu bonificador de ataque y daño con esta arma. También tienes desventaja en todas las interacciones con los Peregrinos y sus fieles.

Odio ancestral. Siempre que estés en presencia de un remedio o tecnología de los Peregrinos que no te sea familiar, has de realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. Si fallas, intentarás por todos los medios posibles destruir el objeto de este odio. Puedes repetir esta tirada cada turno, pero la CD aumentará en un +1 adicional por cada tirada hasta que el objetivo o tú no estéis a la vista el uno del otro.

Esencia corrupta. Todo el daño que hagas con el mandoble Luz de Acear se considera daño necrótico. Además, cada vez que mates a una criatura ganas puntos de golpe temporales iguales a 1d10 más tu modificador de Constitución. Al acabar el combate, ganas un nivel de agotamiento.

Objeto animado. La espada Luz de Acear es un objeto vivo y con personalidad. Puede comunicarse telepáticamente con su portador, transmitiéndole imágenes y sensaciones. Sus características son Inteligencia 16, Sabiduría 18, Carisma 18.

Personalidad. La espada maldita de Q'wonto tiene alineamiento neutral maligno. Su única intención es destruir y malograr todo aquello que tenga que ver con los Peregrinos. Le dan igual los medios que haya de utilizar para conseguirlo y corromperá a su portador para tal fin.

Destruir la Luz de Acear. El poder que alimenta la espada maldita de Q'wonto es tan ardiente como los volcanes de la tierra, y es por ello por lo que solamente estos pueden destruirla. Es necesario arrojar el mandoble al fuego de un volcán de Hirior para acabar con él, pero para hacerlo el portador tiene que superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20. No puede entregarle la espada a otro si sabe que pretende destruirla también.

ANILLO IRIDISCENTE DE TIIDRI

Anillo, artefacto (requiere sintonización)

Algunos de los hormigueros de Sananda no son los originales de esta región. Tras la invasión de saurios del año 4003, los fórmigos de Shabana repoblaron algunos. Tiidri era la reina del hormiguero de Aluia cuando los ejércitos de Saurania

exterminaron a sus moradores. Entre los tesoros que poseía la ciudad se encontraba su anillo, un intrincado diseño de plata con una gema iridiscente engarzada. Este objeto mágico fue entregado a la reina por los Peregrinos para proteger algo que escondían debajo del hormiguero, y, aunque ese algo todavía sigue oculto bajo la ciudad, el anillo iridiscente de Tiidri se perdió después de que los saurios la arrasaran, matando a la reina y a toda su descendencia. Algunos dicen que todavía se encuentra en el hormiguero, pero los fórmigos de Aluia no lo creen. Lo más probable es que los saurios se lo llevaran con ellos en su invasión hacia el norte, donde se perdería después de que los elfos Banjora los expulsaran de nuevo hacia sus selvas.

Propiedades. Mientras estés sintonizado con el anillo iridiscente de Tiidri, eres inmune a cualquier ilusión. Además, tienes ventaja en todas las pruebas de Sabiduría (Percepción).

Conjuros. El anillo iridiscente cuenta con 7 cargas y se recarga exponiéndolo a la luz conjunta de Acear y Cerción. Mientras estés en sintonía con el anillo, puedes emplear una acción y gastar una o más cargas para lanzar (CD 18) uno de los siguientes conjuros conocidos por el artefacto: *Asesino fantasmal* (1 carga), *Aura mágica del arcano* (2 cargas), *Corcel fantasma* (2 cargas), *Disfrazarse* (1 carga), *Espejismo arcano* (0 cargas), *Miedo* (1 carga), *Némesis inexorable* (0 cargas), *Proyectar imagen* (0 cargas).

Hecho de ilusiones. Después de llevar el anillo durante una semana, la luz de Avor te molesta más de lo que debería. Tienes desventaja en todas las tiradas que realices a la luz del día. Además, tu cuerpo comienza a parecer semitraslúcido y adquieres resistencia al daño contundente, cortante y perforante no mágicos.

Destruir el anillo iridiscente de Tiidri. Este artefacto es relativamente fácil de destruir. Como toda ilusión, se desvanece a la luz del sol, por eso hay que abrir la gema iridiscente golpeándola con un arma mágica y exponer lo que yace en su interior a Avor.

AMULETO DE LA VIDA ETERNA DE AHZEK

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Ahzek el maldito corrompe todo aquello que toca, prometiendo la trascendencia mediante la no muerte. Algunos fórmigos de Sananda han caído en las garras del llamado Culto Eterno, el cual les promete una vida más larga que la que poseen naturalmente. Se dice en los escalafones más altos del culto que este amuleto fue entregado por el propio Ahzek al líder del culto. Se trata de un amuleto repujado en oro con un pequeño compartimento oculto, donde hay engarzado un cristal de xion roto. Hace poco el amuleto desapareció, lo que ha dado inicio a una búsqueda por parte de los miembros del culto para encontrarlo.

Propiedades. El amuleto de la vida eterna de Ahzek otorga la inmortalidad. Mientras lleves el amuleto, no puedes morir realmente: si tus puntos de vida llegan a 0 y mueres, resucitarás al siguiente anochecer siempre que mantengas el amuleto colgado al cuello en todo momento y estuvieses sintonizado con él.

Sacrificios impíos. Para que el amuleto siga funcionando, es necesario realizar sacrificios de seres inteligentes una vez al mes y mojar el cristal de xion roto en su sangre. Desde que se realiza el primer sacrificio, el alineamiento de la criatura que lo porte cambia a maligno.

Palabras negras. Mientras tengas el amuleto de Ahzek, este pondrá palabras en tu mente para que realices los sacrificios. Cada mes que pase mientras estés en sintonía con el amuleto debes realizar una tirada de salvación de Sabiduría. La CD es de 14 el primer mes y aumenta en un +1 adicional cada mes que pases sintonizado con el amuleto.

Destruir el amuleto de la vida eterna de Ahzek. El amuleto puede ser destruido abriendo el compartimento secreto y mojando el cristal de xion roto en agua bendita. El amuleto se calentará hasta el rojo vivo, explotará a continuación y hará 4d10 de daño necrótico en una circunferencia de 10 pies de radio. Las almas sacrificadas a Ahzek escaparán entonces, siendo perceptibles para todos los presentes.



CAPÍTULO NUEVE

BESTIARIO

Cíclopes

Los gigantescos y brutales ciclopes de las Quebradas del Ojo son enemigos excepcionales en el cuerpo a cuerpo, pudiendo hacer gala de una violencia que resulta legendaria en las llanuras de Sananda. Aunque a distancia son menos peligrosos dada su mala puntería, quizás debido a no poseer una visión de profundidad, sigue siendo serio recibir un golpe de las enormes rocas que pueden llegar a lanzar. Lo normal es midan unos veinte pies de alto, con una musculatura poderosa e intimidante. Es extraño encontrar ciclopes solitarios, en su gran mayoría se han constituido como dirigentes de las distintas tribus de trasgos y osgos que habitan las quebradas; por ello siempre están acompañados de sus esbirros. Más raro aún resulta verlos fuera de sus territorios, donde pueden ser avisados desde lejos y evitarlos; sin embargo hay precedentes de ello, situaciones en las cuales han usado a exploradores equipados con cuernos para avisar a su señor.

Los ciclopes de la Legión de la Rueda Dentada son todavía más peligrosos, pues sus huestes y ellos mismos poseen cierta disciplina, administrada mediante el terror y la violencia... y algún que otro aplastamiento aleccionador. Además sus sacerdotes han aprendido a forjar armas y armaduras de metal,

con los que están armando al ejército de Mauriel y Agranthar. Todos ellos adoran a Dekaeler, dada su laboriosidad y las ansias de conquista que albergan contra las demás razas de las llanuras. Como muestra de devoción hacia su dios los señores ciclopes de la Legión blanden enormes manguales con los que destrozar a sus enemigos.

CÍCLOPE DE LAS QUEBRADAS DEL OJO

Gigante Enorme, neutral maligno

Clase de Armadura: 14 (pieles, escudo)

Puntos de golpe: 138 (12d12+60)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (0)	21 (+5)	10 (0)	11 (0)	12 (+1)

Habilidades: Atletismo +9, Intimidación +4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Gigante

Desafío: 6 (2300 PX)

Mala percepción de la profundidad. El ciclope tiene desventaja en cualquier tirada de ataque cuyo objetivo esté a más de 30 pies.

Acciones

Multiaataque. El círculo puede realizar dos ataques.

Maza. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8+6) puntos de daño contundente.

Jabalina. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +9 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d6+6) puntos de daño perforante.

CÍRCOPE CLÉRIGO PIEL DE HIERRO

DE LA LEGIÓN DE LA RUEDA DENTADA

Gigante Enorme, legal maligno

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)

Puntos de golpe: 150 (12d12+72)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (0)	22 (+6)	10 (0)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +9, Intimidación +2, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Gigante

Desafío: 7 (2900 PX)

Mala percepción de la profundidad. El piel de hierro tiene desventaja en cualquier tirada de ataque cuyo objetivo esté a más de 30 pies.

Lanzamiento de conjuros. El piel de hierro es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): Remendar, Llama sagrada, Orientación divina

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Orden imperiosa, Favor divino

Nivel 2 (3 espacios): Arma espiritual, Plegaria de curación, Zona de verdad

Nivel 3 (2 espacios): Fundirse con la piedra, Arma mágica, Agrandar/reducir

Acciones

Multiaataque. El piel de hierro realiza dos ataques con su mazo de guerra.

Mazo de guerra. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8+6) puntos de daño contundente.

Jabalina. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +9 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d6+6) puntos de daño perforante.

CÍRCOPE SEÑOR DE LA LEGIÓN DE LA RUEDA DENTADA

Gigante Enorme, legal maligno

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 150 (13d12+65)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	8 (-1)	20 (+5)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +9, Car +5

Habilidades: Atletismo +11, Intimidación +5, Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: Gigante

Desafío: 9 (5000 PX)

Mala percepción de la profundidad. El señor de la Legión tiene desventaja en cualquier tirada de ataque cuyo objetivo esté a más de 30 pies.

Acciones

Multiaataque. El señor de la Legión puede realizar dos ataques.

Mangual. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8+7) puntos de daño contundente.

Jabalina. Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +11 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (3d6+7) puntos de daño perforante.

Reacciones

Pisotón. Cuando un enemigo sale del alcance del señor de la Legión, este puede dar un enorme pisotón en el suelo que afecta a 30 pies de radio. Toda criatura en ese radio debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 para no quedar tumbada y ver reducido a 0 su movimiento hasta su próximo turno.

Criaturas de Bosquespino

En las profundidades de Bosquespino, pegado a la Torre de Fulgor, crece un árbol milenario que se ha corrompido por las energías negativas del xion. Ha tomado conciencia de su propio ser e, impulsado por sus instintos y la malevolencia que ha nacido en su interior, intenta expandir su mal a toda criatura viviente. Para ello se sirve de diversas criaturas creadas con su semilla, sus raíces y ramas: los brotes espinados, las espinas y los verdehuesos.

BROTE ESPINADO

Planta Mediana, no alineada

Infectadas por el mal de Bosquespino, estas criaturas son un vago recuerdo de lo que un día fueron. Puede tratarse de cualquier criatura viva, cuyo aspecto se tornará pálido y enfermizo. Se moverá de manera errática, con la piel tirante marcando cada uno de sus músculos y venas. Su sangre es de un verde oscuro casi pardo, de la que brota vegetación al entrar en contacto con la tierra. Son seres inteligentes y maliciosos, pero incapaces de comunicarse verbalmente. Algo vivo serpentea por el interior de su cuerpo, como sierpes o largos gusanos de una pulgada de grosor: son largas raíces que pueden erizarse de púas y atravesar el cuero para contagiar su dolencia, creando las criaturas conocidas como espinas. Cada brote espinado dispone de un agujón ventral con el que puede plantar una semilla en un ser vivo una vez cada estación. Esta semilla germinará en su interior hasta florecer, convirtiendo a su portador en un nuevo brote espinado. Necesitan estar permanentemente en contacto con la tierra o con materia orgánica o van perdiendo poder paulatinamente hasta secarse. Por ello, jamás penetran en construcciones de piedra a menos que dispongan de suelo de madera.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 112 (15d8+45)

Velocidad: 30 pies, 30 pies cavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	11 (0)	10 (0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +3

Resistencias al daño: Frío, fuego, necrótico; contundente, cortante y perforante de armas no mágicas.

Sentidos: Sentido de la vibración 60 pies

Idiomas: -

Desafío: 5 (1800 PX)

Regeneración. El brote espinado recupera 5 puntos de golpe al comienzo de su turno siempre que esté en contacto con la tierra. Si se trata de suelo fértil, recupera 10 puntos de golpe. El brote espinado solo muere si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Acciones

Multiataque. El brote espinado realiza dos ataques, solo uno de los cuales puede ser con su aguijón ventral.

Espinas. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 8 (2d4+3) puntos de daño perforante. Despues agarra al objetivo (escapar CD 13).

Nube de espinas (recarga 6). Ataque de arma a distancia: Toda criatura en 20 pies de radio debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13; si falla, recibe 13 (4d4+3) puntos de daño perforante y, si tiene éxito, la mitad.

Aguijón ventral. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura agarrada. Impacto: 6 (1d6+3) puntos de daño perforante + 7 (2d6) puntos de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en esa cantidad hasta que realice un descanso breve o prolongado. Si muere, se convierte en una espina. Una vez por estación, el objetivo abatido por el aguijón ventral puede convertirse en un brote espinado.

ESPIÑA

Planta Mediana, no alineada

Estos seres han sido infectados por un brote espinado. Una semilla injertada en su torrente sanguíneo se abre paso lentamente hasta su cerebro, donde florece plagándolo de raíces. Cuando esto ocurre, pierden toda conciencia de sí mismas y pasan a ser controladas por el gran árbol que crece bajo Bosquespino. Su sangre se vuelve clorofila, lo que aporta un tono verdoso a su piel. A menudo acompañan a un brote espinado, responsable de su infección. Son muy peligrosas en combate, ya que parecen no tener ninguna sensibilidad ante el dolor. De hecho, cuando el anfitrión donde crece la semilla muere, esta germina en su interior, otorgándole una nueva vida. Esta nueva criatura tiene todo el cuerpo erizado de afiladas espinas que utiliza como arma. Al igual que el brote espinado, necesita estar en contacto con la tierra o sobre materia orgánica para poder vivir.

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 22 (3d8+9)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	17 (+3)	4 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Resistencias al daño (cuando florece): Contundente, cortante y perforante de armas no mágicas

Sentidos: Sentido de la vibración 60 pies

Idiomas: -

Desafío: 1/4 (50 PX)

Florecer. Cuando la espina recibe un impacto con el que pierde su último punto de golpe, realiza una tirada de salvación de Constitución CD 5 + el daño recibido por ese golpe. Si tiene éxito, su cuerpo se eriza de espinas afiladas y recupera 15 (2d8+6) puntos de golpe.

Acciones

Multiataque. La espina realiza dos ataques cuerpo a cuerpo (solo si no se mueve).

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 4 (1d6 +1) puntos de daño contundente más 3 (1d6) puntos de daño perforante si ha florecido.

VERDEHUESO

Planta Mediana, no alineada

Las inmediaciones de Bosquespino se encuentran plagadas de los huesos de aquellos que intentaron adentrarse en su interior. Pero no se trata de un aviso, sino de una herramienta usada por el mismo bosque para cumplir sus planes, ya que usando ramas y raíces puede animar estos esqueletos para usarlos como un instrumento de su voluntad. Estos llamados verdehuesos disponen de gran autonomía, pudiendo alejarse muchas millas del bosque, a menudo para capturar nuevos especímenes con los que crear

brotes espinados. Son capaces de atrapar a blancos cercanos con la vegetación de su cuerpo, introduciéndola en la tierra y apareciendo a los pies del objetivo para enredarlo. La única restricción que tienen es la misma que tienen todas las criaturas que salen de este malicioso bosque: necesitan estar en contacto con la tierra en todo momento para no perder su conexión con Bosquespino.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d8+6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	7 (-2)	8 (-1)	4 (-3)

Resistencias al daño: Contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Golpetazo. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) puntos de daño contundente.

Enredar. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) puntos de daño contundente. Si el objetivo es de tamaño Mediano o menor, queda atrapado (escapar CD 15) y apresado hasta que el objetivo se suelte. El verdehueso solo puede agarrar a un objetivo con la vegetación de su cuerpo.

Emisario de Mornafel

No muerto Mediano, neutral maligno

Los emisarios son muertos vivientes que mantienen sus recuerdos y personalidad; son, por tanto, plenamente conscientes aunque su alma no haya vuelto a su cuerpo. Fueron creados por el Peregrino Mornafel, el cual los utiliza para encontrar a su odiada enemiga, la dragona Cytrawsealanthar. Todos ellos tienen una pequeña cantidad de xion incrustada en alguna parte de su cuerpo, que pueden utilizar para crear otro emisario en el caso de no servir ya para los propósitos de Mornafel o, en el caso de caer en manos enemigas, destruirse a sí mismos.

Aunque conserven su personalidad, sus acciones responden únicamente a los deseos del remedio, por lo que aquellos que poseyeron una personalidad amable son muy convincentes a la hora de engañar a otros. Mornafel puede, además, transportar su conciencia a estos cuerpos, que le sirven como receptáculo para controlar sus acciones. Es así como ha logrado introducir a muchos de ellos en puestos de poder en las distintas ciudades de Sananda. Otros emisarios recorren las llanuras en busca de la dragona o con otros propósitos que solo el remedio conoce. Es peligroso encontrarse con estos no muertos y más aún si los intereses de su señor están en peligro o en conflicto con los que hayan tenido la mala suerte de cruzarse en su camino.

Los emisarios pueden haber pertenecido a cualquier de las razas que pueblan Voldor. Los más ancianos de entre ellos han vivido algo más de ochocientos años, mientras que otros, para no levantar sospechas, pueden tener poco más de veinte. Además de sus propias habilidades, han adquirido otras con su estatus de no muertos, llegando a ser enemigos terriblemente peligrosos.

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 49 (9d8+9)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Persuasión +2, Sigilo +5

Resistencias al daño: Necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Veneno.

Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado, hechizado, inconsciente

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: Común, peregrino y los que hablase en vida

Desafío: 3 (700 PX)

Inmunes a la expulsión. El cristal de xion que lleva en su cuerpo impide que se vea afectado contra los efectos que expulsan no muertos.

Acciones

Drenar vida. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño (el tipo de daño depende del arma que use) más 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca en esa cantidad. Esta reducción dura hasta que la criatura realice un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Autodestrucción. Como medida excepcional, el emisario puede destruir la pequeña cantidad de xion que tiene en su cuerpo junto con las energías necróticas que actúan en su reanimación. Esto genera una explosión, que lo destruye completamente y obliga a superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 a todo el que se encuentre a 15 pies de radio. Si falla la tirada de salvación, recibirá 11 (2d10) puntos de daño mágico más 11 (2d10) puntos de daño necrótico. Si la supera, solo la mitad de daño.

Gran Hueste Tormentosa

La Gran Hueste Tormentosa lleva más de un milenio recorriendo la región de Sananda, atrapada en este plano por las maquinaciones de los Peregrinos. Llegó a Voldor accidentalmente, cuando la raza de las estrellas teletransportó la Fronda de Centauria con la intención de reforestar el continente tras los estragos producidos por sus acciones. La Hueste es una gran entidad espiritual, conformada por incontables fatas, espíritus y otras criaturas que se han unido a ella. Es una fuerza de lo salvaje que se hace más fuerte conforme se enfrentan a otras criaturas y va siempre precedida por una gran tormenta. No es de extrañar que se haya acabado convirtiendo en una deidad para muchos habitantes de la Llanura Interminable, que le rinden devoción para evitar su furia o para unirse a ella. Puede distinguirse entre distintas entidades que a veces se quedan rezagadas o que se separan conscientemente de ella para cazar a una presa digna.

CAZADOR FANTASMAL

No muerto Mediano, caótico neutral

Sabuesos espirituales de la Gran Hueste, tienen multitud de formas: la más corriente es la de un can translúcido de 4 o 5 pies de alto aproximadamente. Son rastreadores excepcionales y peligrosos. Suelen cazar en manadas cuando quedan separados de la Hueste o son usados por un guerrero de tormenta o un campeón como perros de presa.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (7d8+14)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	7 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Resistencias al daño: Ácido, frío, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente

Habilidades: Percepción +5, Supervivencia +3

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: Entienden la lengua común, pero no pueden hablar

Desafío: 3 (700 PX)

Oído y olfato agudos. El cazador fantasmal tiene ventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Movimiento incorpóreo. El cazador fantasmal puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Acciones

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6+3) puntos de daño necrótico.

GUERRERO DE TORMENTA

Fata Mediana, legal neutral

Fatas y otras criaturas que se unieron a la Hueste en un momento anterior de sus vidas. En algunos casos, las criaturas que se unen a la Hueste adquieren la inmortalidad, mientras que otros acaban consumidos, siguiendo con la cacería en forma de espíritus, aún mucho después de haber dejado su cuerpo atrás. Danau de los alumnos se convirtió en un guerrero de la tormenta, pero, al morir, su espíritu voló libre para convertirse en el primer uati, o al menos es lo que dicen las leyendas. Son guerreros excepcionales, los mejores de sus respectivas razas, tribus o clanes. Encontrarse con un guerrero de la tormenta es una distinción de honor para cualquiera.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 147 (14d8+84)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	22 (+6)	22 (+6)	16 (+3)	17 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Fue +11, Con +10

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +10, Supervivencia +7

Resistencias al daño: Contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Relámpago, trueno

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: Común, quirón y silvano

Desafío: 9 (5000 PX)

Resistencia mágica. El guerrero de la tormenta tiene ventaja en las tiradas de salvación de conjuros y otros efectos mágicos.

Cazador de la espesura. El guerrero de la tormenta ignora el terreno difícil en entornos naturales.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros innatos del guerrero de la tormenta es Carisma. Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Nube brumosa, Luz, Rayo de escarcha

1/día cada uno: Onda atronadora, Ráfaga de viento

Acciones

Multiataque. El guerrero de la tormenta puede realizar dos ataques.

Arco largo. Ataque de arma a distancia: +10 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d8+6) puntos de daño perforante más 13 (3d8) puntos de daño por relámpago. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 para no quedar ensordecido durante 1d4 turnos.

Lanza de cazador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (1d8+7) puntos de daño perforante más 13 (3d8) puntos de daño por relámpago.

CAMPEÓN DE LA HUESTE

Fata Enorme, legal neutral

Los campeones de la Hueste son los espíritus guardianes de lo salvaje, la quintaesencia del caos y la tormenta. Son criaturas de un poder inmenso y que raramente hacen acto de presencia individualmente. Cuando se separan de la Hueste para cazar es porque la criatura en la que han puesto sus ojos es digna de unirse a ella. Posar la mirada sobre un campeón de la Hueste es mirar a la propia muerte y la promesa de cacerías sin fin.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 200 (16d12+96)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	23 (+6)	23 (+6)	18 (+4)	16 (+3)	22 (+6)

Tiradas de salvación: Fue +12, Con +11, Car +11

Habilidades: Percepción +8, Supervivencia +8

Resistencias al daño: Frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidades al daño: Relámpago, trueno

Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: Común, quirón y silvano

Desafío: 15 (13 000 PX)

Resistencia mágica. El campeón de la Hueste tiene ventaja en las tiradas de salvación de conjuros y otros efectos mágicos.

Cazador de la espesura. El campeón de la Hueste ignora el terreno difícil en entornos naturales.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros innatos del campeón de la Hueste es Carisma. Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Nube brumosa, Luz, Rayo de escarcha

3/día cada uno: Onda atronadora, Ráfaga de viento, Tormenta de aguanieve, Volar

1/día cada uno: Caminar con el viento, Tormenta de hielo

Acciones

Multiataque. El campeón de la Hueste puede realizar tres ataques.

Jabalinas de rayo. *Ataque de arma a distancia:* +11 al ataque, distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño por relámpago. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 para no quedar ensordecido durante 1d4 turnos.

Gran hacha de trueno. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño por trueno. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 para no quedar ensordecido durante 1d4 turnos.

Acciones legendarias

El campeón de la Hueste puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque fulminante. El campeón de la Hueste puede realizar un ataque de hacha.

Teleportarse (cuesta 2 acciones). El campeón de la Hueste puede teleportarse mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.

Furia de la tormenta (cuesta 3 acciones). El campeón de la Hueste usa la fuerza de la tormenta para destruir a sus enemigos. Todas las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos del campeón deben superar una tirada de salvación de Destreza

CD 18. Si fallan, reciben 18 (4d8) puntos de daño por relámpago y, si tienen éxito, la mitad.

Kodane

Bestia Enorme, no alineada

Los grandes lagartos de hierba deben su nombre al dialecto quirón, que describe su capacidad para pasar desapercibidos en las zonas de hierbas altas. Los kodanes poseen múltiples púas verdosas de distinto tamaño en la parte superior de su cuerpo, que van desde la cabeza hasta la cola, siendo más largas en el lomo. Miden unos 12 pies aproximadamente desde la cola al morro. Lo normal es que alcancen los 3 pies de altura hasta la cruz, sobresaliendo sus púas hasta otros 3 pies más en el caso de las más grandes.

Los kodanes son cazadores solitarios que acechan a sus presas escondidos entre la vegetación, esperando el momento adecuado para saltar sobre ellos y destrozarlos con sus enormes mandíbulas. Cuando no pueden acabar con sus presas usando sus fauces, lanzan púas venenosas con la cola a cierta distancia. Si, por el contrario, el kodane se convierte en presa o se encuentra superado, puede deshacerse de sus púas en una increíble explosión que perfora a sus atacantes en varios pies a la redonda.

Las escamas de estas criaturas son muy duras y de un color verde muy particular, por lo que sus placas son muy codiciadas para la obtención de tintes o como amuletos entre las tribus de las llanuras. La carne de los kodanes es comestible siempre que esté bien cocinada, aunque su sabor no es del agrado de casi nadie. Las tribus que se alimentan de ella lo hacen por su riqueza en nutrientes y para saciar el hambre en las interminables jornadas a campo abierto.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 76 (8d12+24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Sigilo +3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones

Multiataque. El kodane puede realizar dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus púas venenosas.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d10+5) puntos de daño perforante y el objetivo queda agarrado (escapar CD 16). Hasta que la presa termine, el objetivo está agarrado y el kodane no puede morder a otro objetivo.

Púas venenosas (recarga 5-6). *Ataque de arma a distancia:* +8 al ataque, distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8+5) puntos de daño perforante. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para no quedar envenenado. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si la supera, se vuelve inmune al veneno durante las siguientes 24 horas.

Nube de púas (3/día). *Ataque de arma a distancia:* El kodane se deshace de una gran cantidad de sus púas en una explosión de 30 pies de radio. Los objetivos dentro de la nube deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 para no sufrir 18 (3d8+5) puntos de daño perforante.

Longeris

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, no alineado

Los longeris, «ladrones de piel» en el dialecto quirón, son criaturas voraces. Nadie sabe de dónde vienen: aunque parecen ser autóctonas de Sananda, su fisionomía y comportamiento parecen ajenos a este mundo. Están formados por miles de gusanos de color rojizo o negro que se retuercen eternamente en una vibrante amalgama. Cuando atacan a una criatura, la devoran desde dentro, dejando únicamente la piel, de ahí su nombre. Con ella, a modo de capa o envoltorio, tienden emboscadas a otras criaturas, intentando engañarlas con su disfraz. A pesar de su táctica, los delata el olor a sangre y putrefacción que los acompaña y que las criaturas con mejor olfato captan enseguida. Los humanos, centauros y fórmigos, que no poseen tal don, son sus presas favoritas.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 36 (8d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	19 (+4)	11 (0)	1 (-5)	12 (+1)	2 (-4)

Resistencias al daño: Contundente, cortante, perforante

Inmunidades a estados: Agarrado, apresado, asustado, aturrido, hechizado, paralizado, petrificado, tumbado

Sentidos: Visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: -

Desafío: 2 (450 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura. Además, también puede moverse a través de cualquier abertura por la que quepa un gusano Diminuto.

Acciones

Mordiscos. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 0 pies, cualquier criatura en el espacio del enjambre. *Impacto:* 7 (2d6) puntos de daño perforante o 3 (1d6) si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe máximos. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10; si falla, recibe 9 (2d8) puntos de daño perforante y, si tiene éxito, la mitad.

Disfraz de piel. Como acción, el longeris puede adoptar el aspecto de una criatura que haya devorado previamente. Para descubrir el disfraz es necesario superar una prueba de Percepción CD 13.

Perdición

Monstruosidad Mediana, caótica maligna

Las perdiciones son monstruosidades que habitan en las sierras de Sananda y en algunas partes de Vajra. Nadie sabe de dónde proceden, pero las canciones e historias de las tribus de Sananda las nombran desde hace siglos. Prefieren las sombras, pues la luz es una fuente de dolor para ellas, y atacarán de inmediato a todo aquel que se adentre en sus dominios.

Las perdiciones poseen una piel dura, como cuero curtido, muy resistente contra las armas de filo. Sus fauces son tremedamente poderosas: pueden atravesar hasta las cotas de escamas como si fueran papel. Pero las armas más peligrosas de las que disfrutan son sus extremidades superiores, formadas por dos enormes cuchillas de hueso especialmente duro y resistente. Las perdiciones más jóvenes tienen una cola vestigial que va desarrollándose conforme van creciendo; los ejemplares más grandes poseen una protuberancia ósea afilada al final de la cola que los hace especialmente peligrosos.

Generalmente las perdiciones forman pequeños grupos de tres a cinco ejemplares jóvenes, a veces guiados por un adulto. Los más fuertes son evitados por sus congéneres debido al miedo que inspiran. Cazan en grupo en los rincones oscuros y, si pueden, intentarán emboscar a sus presas, cayendo desde todas partes para eliminarlas rápidamente.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (13d8+52)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	19 (+4)	10 (0)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +7

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +6

Resistencias al daño: Cortante de ataques no mágicos

Vulnerabilidades al daño: Radiante

Inmunidades al daño: Veneno, fuego

Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: -

Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones

Multiataque. La perdición puede realizar tres ataques cuerpo a cuerpo: uno con fauces, otro con cuchillas de hueso y el último con agujón de cola.

Fauces. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Cuchillas de hueso. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante.

Agujón de cola. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante.

Raptor

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Los saurios crían estos peligrosos lagartos bípedos como perros de presa en sus partidas de caza. Alcanzan con facilidad los 6 pies desde el morro a la punta de la cola y los 4 pies de altura hasta la cruz, aunque rara vez se mantienen erguidos salvo cuando olfatean el aire en busca de presas. Su piel escamosa varía entre distintas tonalidades del verde al pardo, y sus grandes fauces pueden desgarrar el cuero endurecido con facilidad.

Forman pequeños grupos en torno a una hembra alfa que dirige las partidas de caza comunicándose con chasquidos. En campo abierto pueden llegar a alcanzar a un caballo al galope, aunque, debido a la maliciosa inteligencia de la que hacen gala, a la hora de cazar rara vez atacan de manera frontal. Prefieren usar artimañas y trucos creando emboscadas para atraer a sus presas hasta una situación ventajosa. Los saurios más pequeños a menudo los utilizan como monturas, aunque no es buena idea tomarlos a la ligera, ya que un descuido del jinete puede acabar convirtiéndolo en presa.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10+30)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: Entienden el saurio, pero no pueden hablar. Se comunican entre ellos con chasquidos

Desafío: 4 (1100 PX)

Oído y olfato aguzados. El raptor tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato

Acciones

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (3d6+3) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no ser derribada.

Reacciones

Atacar a los caídos. Cuando una criatura a 5 pies del raptor se levanta, el raptor puede realizar inmediatamente un ataque de mordisco.

Saeta

Bestia Mediana, no alineada

Pequeños felinos de pelaje moteado que habitan las llanuras de Sananda. Disponen de largos colmillos longitudinales con los que desgarran a sus presas en rápidos ataques de pasada. Se trata de cazadores corredores que prefieren agotar a sus presas con numerosos cortes hasta que esta cae debilitada por la pérdida de sangre. En campo abierto son enemigos peligrosos, ya que, aunque no pueden mantener su gran velocidad durante mucho tiempo, cuando están hambrientos se lanzan como saetas contra sus presas a una velocidad endemoniada que supera a un caballo al galope. Las crías y saetas ancianas se alimentan principalmente de la sangre derramada de las presas, mientras los especímenes adultos van desangrándolas hasta hacerlas caer.

Tienen un metabolismo muy acelerado, por lo que necesitan alimentarse muchas veces al día. Por ello han llegado a crear una relación parasitaria con algunos depredadores de las llanuras, como los kodanes o los vajresht, alimentándose como carroñeros de los restos de sus presas.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 44 (8d8+8)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: -

Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Multiataque. La saeta puede realizar dos ataques; uno con sus colmillos y otro de mordisco.

Colmillos. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar agarrado. La criatura agarrada recibe 2 (1d4) puntos de daño perforante al principio de cada turno de la saeta mientras siga agarrada.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, solo contra enemigos agarrados por los colmillos. **Impacto:** 8 (2d6+1) puntos de daño perforante.

Saurio marcado

Humanoide Mediano (saurio), neutral maligno

Los saurios de Muluc-Xul son especialmente sanguinarios en comparación con sus hermanos de Saurania. Entre ellos están los saurios marcados, guerreros que han recibido la bendición

del Devorador a través del chamán de la tribu, Mugjhorl, el Portador de la Marca. Cuando las ansias de sangre se apoderan de ellos, se lanzan al ataque sin contemplaciones, sin dudas, sin dolor. Un saurio marcado es un peligroso enemigo que puede seguir atacando cuando se le daba por muerto.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 82 (11d8+33)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +5

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Común y saurio

Desafío: 4 (1100 PX)

Aguantar la respiración. El saurio puede contener la respiración hasta 14 minutos.

Marca del Devorador. El saurio marcado no siente el dolor el dolor, ni siquiera en la propia muerte. Cuando sus puntos de golpe llegan a 0, realiza una tirada de salvación de Constitución con ventaja cuya CD es 5 más el daño del último ataque recibido. Si la supera, recupera 13 (2d8+4) puntos de golpe.

Acciones

Multiataque. El saurio marcado puede realizar dos ataques: uno de mordisco y otro con su gran hacha.

Gran hacha. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d12+3) puntos de daño cortante.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d10+3) puntos de daño perforante.

Troll de las praderas

Gigante Grande, caótico maligno

Los trolls de Sananda han tenido que adaptarse al terreno, ya que las grandes distancias, la escasez de refugios y la rapidez de sus presas ha hecho mella en ellos. Su piel tiene un tono verdoso amarillento, similar al de la hierba que recubre la Llanura Interminable, y sus cuerpos son más espigados como consecuencia de las hambrunas que padecen. Además, han comenzado a desplazarse a cuatro patas, con un movimiento similar al de los gorilas, pero, dada su potencia física, disponen de una velocidad explosiva que, si bien no pueden mantener durante demasiado tiempo, sí que les permite alcanzar a un caballo que comienza a huir. Prefieren caer en las horas de oscuridad, del atardecer al alba, para poder pillar desprevenidas a sus presas. Descansan en las grietas y simas que pueden encontrarse en las llanuras, donde guardan restos de sus presas a modo de provisiones para cuando haya escasez de alimentos. También acumulan cosas brillantes y todo tipo de objetos arrancados de los cadáveres de sus víctimas.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 76 (8d10+32)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	6 (-2)	8 (-1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: Gigante

Desafío: 5 (1800 PX)

Olfato agudizado. El troll tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Cargar y derribar. El troll puede moverse en línea recta hasta 60 pies hacia un objetivo y realizar un ataque de garras contra ella en el mismo turno. Si es impactado, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado.

Regeneración. El troll recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño por ácido o fuego, este rasgo no funciona al principio de su siguiente turno. El troll solo muere si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no puede regenerarse.

Acciones

Multiataque. El troll realiza tres ataques: uno de mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

Vajresht

Monstruosidad Grande (*cambiaformas*), neutral maligno

Cazadores de la oscuridad que a menudo se aventuran por el mar de hierba en busca de presas. Tienen la apariencia de enormes lobos con los cuartos traseros considerablemente más bajos que los delanteros, por lo que parece que vayan a comenzar a saltar de un momento a otro. También destacan en su fisonomía las garras prensiles en las que acaban sus patas delanteras. Su cuerpo está cubierto de un pelaje áspero e hirsuto hasta llegar a la cabeza, en la que destaca un rostro lampiño que se asemeja a la raza a la que pertenecieron antes de la transformación. Muy pocos en Sananda saben que en realidad se trata de creaciones de los Peregrinos para vigilar Vajra y que pueden transformarse a voluntad en humanoides, en su mayoría goblinoides y osgos. Esto es algo que mantienen en secreto, eliminando a todos los testigos de sus transformaciones, ya que es una característica que puede resultar muy ventajosa a la hora de sorprender o perseguir a un enemigo. Aunque se sienten más cómodos en Vajra, han comenzado a salir al exterior, sobre todo en las primeras horas de la tarde, cuando Avor es más clemente.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10d10+20)

Velocidad: 60 pies (30 pies en forma humanoide)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Engañar +4, Intimidar +4, Percepción +5, Sigilo +4

Resistencias al daño: Fuego; contundente, cortante y perforante de armas no mágicas o de plata

Inmunidad al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: Común, Peregrino y trasgo o la que hablase antes de convertirse en vajresht

Desafío: 4 (1100 PX)

Cambiaformas. El vajresht puede usar su acción para transformarse en un trasgo o en la criatura que fuese antes de convertirse en un vajresht, que es ahora su verdadera forma. Mantiene sus estadísticas, exceptuando el tamaño y la velocidad, que pasan a ser Mediano y 30 pies respectivamente. Cualquier equipo que portase en forma humanoide no se transforma al volver a su forma original.

Olfato agudo. El vajresht tiene ventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Multiataque (solo en forma de vajresht). En forma de vajresht puede realizar un ataque de garras y otro de mordisco.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10+4) puntos de daño perforante.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8+4) puntos de daño cortante.

ABOMINACIÓN VAJRESHT

Monstruosidad Grande, caótica maligna

Las abominaciones vajresht son aquellas criaturas que han resultado ser incompatibles o que no han resistido los procesos mágicos de la Máquina de Mutación. Son criaturas sin cerebro, violentas y malignas. A veces alguna sobrevive a la transformación y a los vajresht y llega a escapar hacia Vajra o incluso la superficie.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 95 (10d10+40)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +7

Habilidades: Atletismo +8, Percepción +5

Resistencias al daño: Fuego; contundente, cortante y perforante de armas no mágicas o de plata

Inmunidad al daño: Veneno

Inmunidades a estados: Envenenado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: -

Desafío: 6 (2300 PX)

Acciones

Multiataque. La abominación vajresht puede realizar dos ataques: uno con sus fauces y otro con sus garras o de destrozar.

Fauces. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10+5) puntos de daño perforante. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 para no quedar apresado. La abominación vajresht solo puede tener una criatura apresada en cada momento.

Destrozar. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance toque, un objetivo apresado. Impacto: El objetivo sufre 16 (2d10+5) puntos de daño cortante y queda liberado de la presa.

Garras. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8+5) puntos de daño cortante.

Caballo hunnen

Bestia Grande, no alineada

Los hunnen son caballos fuertes y compactos. No son grandes en comparación con otros caballos, pero poseen una potencia y una resistencia destacada que los hacen muy útiles para cabalgar por las llanuras. Su aspecto suele ser asilvestrado, casi siempre de tonos marrones y crines cortas. Su carácter es impetuoso, rebelde y desconfiado con los extraños.

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 22 (3d10+6)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Pezuñas. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d4+4) puntos de daño contundente.



AVVENTURA

UNA CARRETA EXTRAVIADA

Introducción

Una Carreta Extraviada es una aventura diseñada para un grupo de aventureros de entre nivel 6 a 7. Tras finalizarla, habrán descubierto uno de los antiguos cubiles de Mornafel, uno de los Peregrinos que habitaban Sananda. Podrán, así, apropiarse de este complejo y disponer de una base de operaciones en mitad de las llanuras desde la que explorar la región.

Trasfondo de la aventura

Las llanuras de Sananda son un entorno hostil e inclemente. Ningún viajero está a salvo una vez que abandona la seguridad de las ciudades, por lo que la mayoría se agrupan en caravanas protegidas por mercenarios o guardias. Los aventureros forman un grupo de mercenarios acostumbrado a viajar por las llanuras en misiones de escolta. Acaban de llegar a la ciudad de Oredanes, finalizando su misión, pero la caravana de comerciantes les ha pedido que se esperen una semana hasta que arreglen los tratos comerciales. Pueden quedarse en la carpa de los espíquies (extranjeros). La estancia corre a cargo de la caravana. Falta poco para el comienzo del verano, por lo que cada vez llegan más y más clanes de centauros con motivo de su reunión bianual:

la asamblea de clanes. A pesar de tratarse de un evento exclusivo de los centauros, se trata de todo un espectáculo.

Resumen

Los aventureros acaban de llegar a la ciudad de Oredanes en calidad de escolta de una pequeña caravana de comerciantes de Puerto Estrella. Durante su estancia, su anterior contratador les pide un favor que está dispuesto a remunerar cuantiosamente: deben desandar el camino que los ha llevado hasta la ciudad de los centauros para encontrar a una carreta perdida que debería haber llegado hace unos días. Su búsqueda los desviará de la ruta habitual hasta encontrar que la carreta fue asaltada por unos rebeldes de Khurhu. Tras un pequeño altercado con los asaltantes, las mulas de tiro enloquecieron al olor de la sangre y la carreta emprendió una alocada huida campo a través por las llanuras en dirección a Bosquespino, pero, tras unos cientos de metros, el suelo se abrió bajo la carreta, que se precipitó por un enorme hoyo que estaba parcialmente cubierto por vegetación. La propietaria de la carreta, Mica, pudo salvarse de milagro, con tan solo una pierna rota. Desafortunadamente, se encuentra en un complejo subterráneo, herida, a oscuras y casi sin provisiones.

Ganchos de la aventura

Lazlo Escher, humano. Líder de la caravana. Necesita encontrar a Mica Dientedeoro, ya que le trae un acuerdo rubricado por los principales comerciantes de Mediopaso para establecer una línea de comercio que une las tres ciudades (Puerto Estrella, Oredanes y Mediopaso). Con este acuerdo puede obtener cuantiosas ganancias. Además, ya ha gastado muchas monedas, más de las que dispone, adquiriendo carros y personal para poder hacerlo efectivo. Sin este acuerdo, su cuello correrá peligro, pues se ha endeudado con un prestamista de Puerto Estrella llamado Carmo.

Feldspar Piespelados, mediano. Hermano pequeño de Mica, la propietaria de la carreta desaparecida. Llegó hace varios días desde Ikrii, donde reside. Se había citado con Mica en Oredanes para celebrar con ella la fiesta de las cintas, como hacen cada año. Ante su tardanza, busca aventureros que viajen por el camino hasta Mediopaso para averiguar qué le ha sucedido a la carreta de su hermana.

Quartz el Ahumado, humano. Tiene un pequeño negocio de venta de alcohol en la carpa de los espíquies. Espera la llegada de Mica con urgencia, ya que le trae una buena remesa del preciado licor de los medianos. Ha pagado por adelantado la mitad del precio del envío para asegurarse de que llegase para la celebración de la asamblea de los clanes, por lo que le urge averiguar qué ha sucedido con la propietaria de la carreta.

Planteamiento: Nuevo encargo

Tras una larga travesía, los aventureros se encuentran en Oredanes esperando a que empiece la festividad de la Piedra de Guía, en la que los distintos clanes de centauros de toda Sananda se reúnen para parlamentar. Se encuentran en la enorme carpa de los espíquies, los extranjeros, cuando son contactados por su anterior jefe, Lazlo Escher, líder de la caravana que escoltaron. Lazlo parece preocupado. Necesita ayuda en un asunto que puede resultar peligroso. Para hablar de ello, reúne a los aventureros bajo uno de los toldos aledaños a la carpa central: estaba esperando a una colega de Mediopaso, una mercader mediana llamada Mica Dientedorado. Ya debería haber llegado, pero no hay noticias de ella. Otros mercaderes se cruzaron en su camino y es raro que no haya llegado ya. Lazlo está dispuesto a pagarles su tarifa habitual si parten a investigar. De hecho, hasta se compromete a pagar el doble para el viaje de vuelta a Puerto Estrella.

Desarrollo: La búsqueda de Mica

Si los aventureros deciden preguntar a los testigos, podrán encontrarlos en la gran carpa de los espíquies disfrutando del festival. Se encuentran algo achispados por la celebración, por lo que tendrán que ser insistentes y superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 para hacer que se centren en sus preguntas. Hablaron con ella en el cruce de Eskeftes a trescientas millas al sur hace más de una semana, por lo que ya debería haber llegado. La mediana les comentó que usaría el camino de Mediopaso, por mitad de las llanuras, ya que el sendero de la Fronda nunca le había dado buena espina. Mica viajaba en un pequeño carro con cuatro guardias medianos montados en ponis. Los testigos viajaban a caballo, sin carga, por lo que la dejaron atrás rápidamente. El camino fue bastante tranquilo. Una tarde, a tres días de viaje de Oredanes, avistaron varios jinetes a lo lejos, por lo que decidieron apretar el paso; todo el mundo sabe que los caminos son peligrosos para viajeros sin protección armada. Afortunadamente, llegaron bien.

EL CAMPAMENTO

El primer paso es tomar el camino de Mediopaso, que baja 480 millas dirección sur hasta la ciudad de los medianos. El viaje hacia el sur es tranquilo y sin inconvenientes. Tras cuatro días de viaje a buena velocidad, pueden ver a lo lejos, a una milla, un pequeño campamento apartado del camino. Se trata de un puñado de nómadas que parecen celebrar una fiesta en torno a una pequeña hoguera.

Si los aventureros deciden acercárseles, podrán ver cómo los allí acampados se envaran y toman sus armas con cautela. Son un grupo variopinto, compuesto por un centauro sin clan (sin cintas de ningún tipo), un bárbaro aluno (a juzgar por sus largos bigotes) y tres medianos mal encarados. Cuatro ponis y un caballo hunnen pacen tranquilamente a un lado del campamento. Están bebiendo abundante licor de arroz, una especialidad de los medianos de Mediopaso. Con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 pueden apreciar que las pequeñas garrafas en las que beben tienen un sello con forma de M. Al grupo acampado le cuesta contener la risa, tal vez por su estado de embriaguez. Saludarán con una calma tensa a los recién llegados y les dirán que llevan poco aquí. Han parado a hacer un descanso de su viaje. Una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 les dirá que, a juzgar por los desechos y el campamento, llevan al menos cinco días acampados. Si les preguntan por el carro de Mica, comentarán que prácticamente acaban de llegar y que no han visto pasar a nadie. Con una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 es fácil detectar que ocultan algo. No están dispuestos a contestar demasiadas preguntas y tanto el bárbaro como el centauro se mostrarán hostiles si continúa el interrogatorio. No queda otro remedio que tomar una decisión: dejar el campamento o insistir, lo que provocará un conflicto armado. El grupo está compuesto por cinco renegados de Khurhu (página 75) y un caballo de guerra (**El Resurgir del Dragón**, página 373).

Si los aventureros prefieren acercarse sigilosamente, tendrán que superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 15. Los acampados están bastante achispados por el alcohol y entre risas y chanzas recuerdan cómo lo han conseguido. Uno de ellos, un mediano, imita a alguien muriendo sorprendido entre grandes estertores, con lo que todos estallan en risas. El humano comenta que cuando se les acabe el licor deberían ir a buscar el carro, que no habrá ido tan lejos tirado por ponis. Los medianos responderán que los ponis son engañosamente rápidos y muy buenos en el campo a través. Entre risas calculan que a la velocidad a la que viajaba ya debería haber llegado a Bosquespino. Más risas. El bárbaro aluno lamenta no haber podido capturar a la mediana antes de que se desbocasen los ponis; siempre ha querido yacer con una de su especie. Los medianos se ríen y confiesan que a ellos tampoco les hubiera importado. Mica tiene fama de fogosa, pero con el golpe que le asestaron, dudan que siga con vida. Hacen numerosas alusiones a Khurhu, a la que llevarán al menos la mitad de lo obtenido, y tal vez con este pago los acepte en su banda de Renegados. Una prueba de Inteligencia (Historia) CD 12 les permitirá identificarlos como los Renegados de Khurhu, una banda de salteadores conocida en las llanuras por su falta de escrúpulos. Si superaron una CD 15, sabrán además que suelen beber una bebida de color grisáceo que los sume en un salvaje frenesí entre risotadas descontroladas.

Si se produce un enfrentamiento y los aventureros salen victoriosos, no les será difícil intimidar a los bandidos para que confiesen lo ocurrido mediante una prueba de Carisma (Intimidar) CD 15. Si el bárbaro y el centauro han caído, la CD bajaría a 12. Mica los contrató como escolta. Transportaba arroz y licor de los medianos. Tres de ellos estaban compinchados con el bárbaro y el centauro.

Hacen esto a menudo. El cuarto mediano era un estorbo, así que lo mataron. Mica se dio cuenta de todo mientras saqueaban el licor e intentó huir, pero la dejaron inconsciente con una honda. El carro se desbocó y se perdió en dirección este. Ya tenían gran parte de lo que querían, así que la abandonaron a su suerte. Además, esa zona es peligrosa, poca gente se adentra en esa parte de las llanuras debido a los horrores que escapan de Bosquespino.

A los aventureros no les llevará mucho tiempo encontrar el lugar donde tuvo lugar el asalto. Hay restos de un campamento nocturno, con un círculo de rocas para encender un fuego. Con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 18 pueden encontrar una mancha parda y reseca en una parte del campamento, donde acabaron con la vida del mediano que no estaba conchabado con los asaltantes. Además, pueden seguir el rastro hasta una pequeña depresión del terreno a no más de doscientos metros, donde un montículo de tierra removida acoge los restos del mediano. No se tomaron mucho trabajo en enterrarlo, por lo que su cadáver ha atraído a alimañas y carroñeros que han comenzado a despedazar el cadáver. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 alertará a los aventureros de una pequeña manada de doce saetas que no dudará en lanzarse contra ellos si se les acercan o se demoran más de lo debido con el cuerpo. Estarán dispuestas a luchar hasta la muerte con tal de recuperar su presa.

EL HOYO

Para encontrar los restos que dejó la carreta en su viaje campo a través, los aventureros tendrán que superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Ha pasado demasiado tiempo y los campos de hierba alta son difíciles de rastrear. Aun así, es posible encontrar indicios que sugieren el paso del carromato en su huida histérica por la llanura.

Si no encuentran los rastros, pueden proseguir viajando hacia el este a la espera de avistarlo, ya que en este terreno llano no debe de ser difícil de encontrar. Tras toda una jornada de viaje, encontrarán un socavón donde está encajada la carreta con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 si encontraron los restos de la huida o CD 20 si no. Se ha hundido en una grieta del terreno, quedando completamente encajada de forma que pueden contemplar la parte trasera de la carreta. A pesar de tratarse de una enorme abertura en el suelo, solo es visible desde cerca, ya que queda oculta por la hierba.

Los aventureros pueden intentar sacar la carreta de la grieta con cuerdas y el apoyo de sus monturas. Esto requiere una prueba de Fuerza CD 25. Si lo consiguen, la grieta quedará abierta. El carro ha perdido una de las ruedas y tiene un eje destrozado, nada que no se pueda arreglar. Sin embargo, un fallo en esta prueba desencajaría el carro, que caería a plomo 50 pies hasta el fondo de la grieta, arrastrando a todo aquel que no supere una tirada de salvación de Destreza CD 12.

Si deciden entrar en la carreta por la puerta trasera, tendrán que hacerlo con sumo cuidado y cautela, ya que, al más mínimo traspie, la carreta descenderá bruscamente 10 pies, hundiéndose más en el hoyo. Para ello será necesaria una prueba de Destreza CD 15 que pueden repetir si fallan. Sin embargo, con tres fallos, la carreta se precipitará hasta el fondo de la grieta cayendo 20 pies. En el interior del carro pueden ver que toda la mercancía se ha precipitado hasta la parte frontal, donde ha terminado echando abajo el pescante, que ha caído a las profundidades de una sima que desciende más de 50 pies. Con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16, verán los restos de la mercancía que transportaba el carromato diseminados por el suelo, semienterrados por cascotes del derrumbamiento. La zona es inestable, por lo que tiene sentido que, al desbocarse el carromato y pasar por allí, el suelo se viniese abajo.

Es imposible determinar si Mica ha podido salvarse de la caída sin explorar el fondo del agujero. Bajar requerirá un par de pruebas de Fuerza (Atletismo) CD 15. Fallar la primera prueba garantiza una caída de 50 pies de altura; la segunda, solo de la mitad.

PRIMER NIVEL

Una vez en el fondo, pueden constatar que no se trata de una gruta, sino de una construcción subterránea, a juzgar por las losas del suelo y sillares de las paredes. Se trata de un tipo de construcción muy antigua, con símbolos en las paredes que recuerdan a la escritura de los Peregrinos, con lo que puede tratarse de una de sus edificaciones subterráneas, que, según las leyendas, pueblan la tierra de Sananda. No hay rastro de Mica. En el centro de la sala se encuentra un pozo circular con caracteres difíciles de entender (en la lengua de los Peregrinos). Con una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15 puede averiguarse que alberga algún tipo de conjuro, pero el impacto con los cascotes que han caído del techo lo han inutilizado. Uno de los ponis yace a un lado del pozo, muerto en la caída. Una lona embreada atrapada entre los cascotes cuelga del interior del pozo hacia la oscuridad. También se puede avistar una serie de espejos colocados sobre estructuras móviles en las esquinas de la sala. Con una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 los aventureros pueden recordar que a menudo los Peregrinos atraían la luz de Avor hacia las profundidades de sus estancias ayudándose de un complejo sistema de espejos que reorientaban la luz solar. Es posible que donde se encuentra el hoyo en realidad hubiese una claraboya, de ahí que se tratase de una zona inestable.

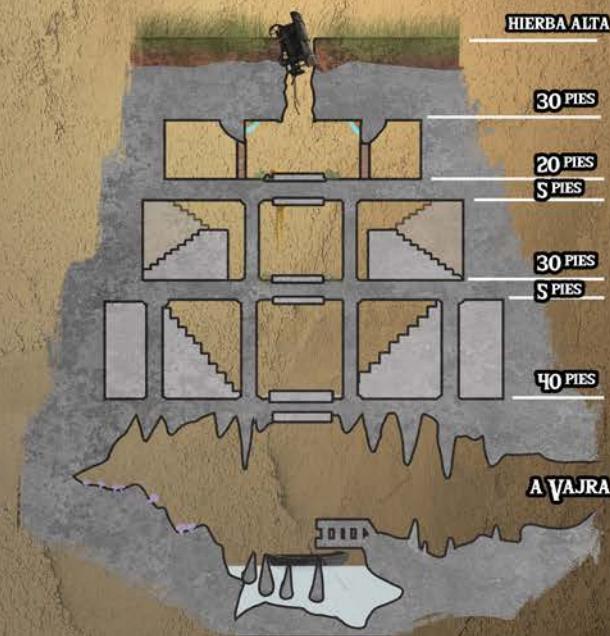
La sala tiene dos salidas situadas al este y oeste del pozo que llevan a unas salas más pequeñas con una escalera que desciende hacia la oscuridad. Si inspeccionan las escaleras con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, podrán encontrar unas runas en la parte vertical de los escalones que parece reaccionar a la luz absorbiéndola. Tienen el conjuro Oscuridad, que oscurece el tramo de escaleras en 15 pies de radio, y el de Silencio, centrado en la misma área. En mitad de las escaleras hay un escalón retráctil que, cuando soporta más de 60 libras de presión, gira, desequilibrando a cualquiera que bajase las escaleras y obligándolo a superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 para evitar precipitarse al vacío desde 20 pies de altura (2d6 puntos de daño contundente).

SEGUNDO NIVEL

Tanto si bajan por las escaleras como si deciden bajar trepando por la lona embreada que cuelga del pozo, pueden descubrir un segundo nivel de la construcción. Este sigue teniendo un pozo en el centro de la sala, también rodeado de cascotes y con el cadáver del segundo pony. Se trata de una enorme sala diáfana de 30 pies de altura, con planta en forma de cruz griega y el techo sujeto por cuatro enormes columnas. En cada esquina hay una pequeña habitación con dos recias puertas de madera. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 les permitirá darse cuenta de un detalle significativo: toda la sala se encuentra impoluta, casi brillante, excepto la zona central, enmarcada por las cuatro columnas alrededor del pozo, donde se encuentra el cadáver del pony y restos de más cascotes que han caído desde la planta superior.

En uno de los extremos de la sala se encuentra una enorme estatua de piedra de 20 pies de altura que representa un Peregrino con una sencilla túnica sosteniendo un báculo que tiene la punta de xion. En el extremo opuesto se halla un complejo mecanismo con distintas palancas y espejos de más de 20 pies de altura. Una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 les permitirá averiguar que es posible redirigir la luz de Avor que llega de la

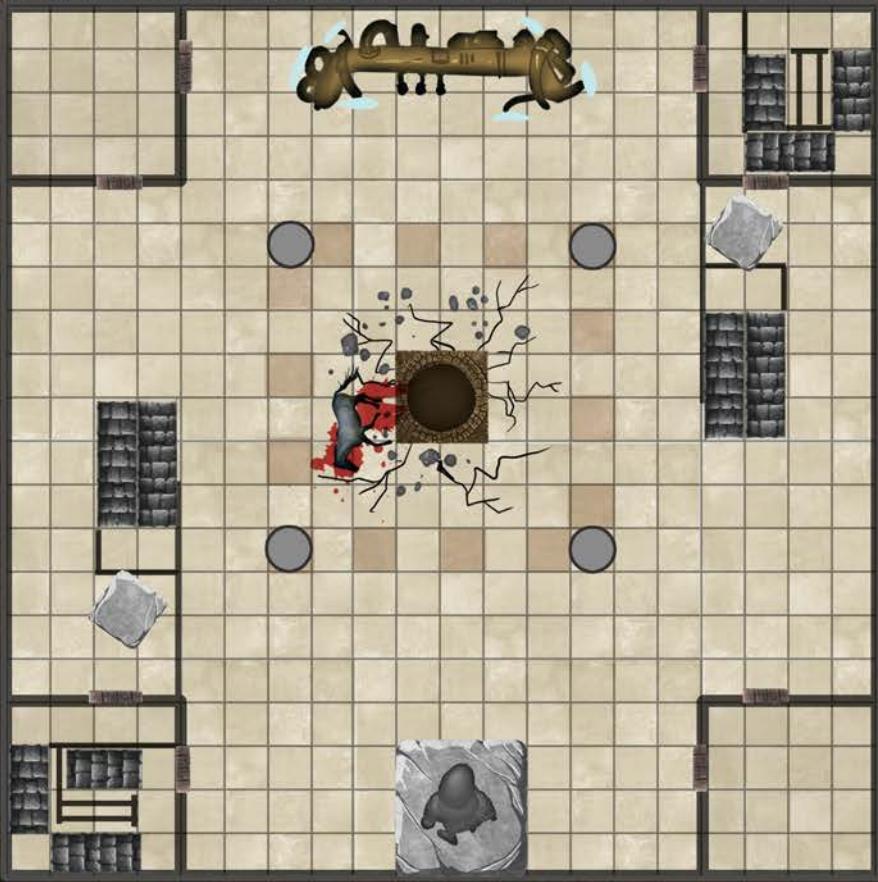
EL HOYO



NIVEL 1



NIVEL 2



sala superior desde las columnas hasta los espejos y que este mecanismo puede redirigir el haz de luz hasta cualquier punto de la sala. La clave de todo radica en iluminar el xion de la estatua, para lo cual es necesario manipular las palancas para mover los espejos. Para aprender a utilizar el mecanismo serán necesarios tres éxitos en Inteligencia (Investigación) CD 16 o en Destreza (Juego de Manos) CD 18. Cada fallo hará rechinar el mecanismo, que comenzará a plegarse. Con tres fallos cobrará vida, convirtiéndose en un peligroso constructo que atacará a los intrusos (ver engendro mecánico en el bestiario, página 77).

El pozo de esta planta tiene las mismas runas que el de la planta superior, esta vez intactas: se trata de una versión del conjuro Disco flotante, aunque no dispone de energía arcana para funcionar. Un usuario de la magia puede transferir parte de su energía arcana para hacerlo funcionar. En términos de juego, cada nivel de uso de conjuros que gaste el usuario, carga las runas para un asalto. Esta versión del conjuro sirve para transportar hasta 2000 libras sobre el disco flotante de un nivel a otro del complejo. El disco tarda un asalto en subir o bajar un nivel del complejo de los Peregrinos, pero es la forma más rápida y efectiva para cambiar de nivel.

Si los aventureros aún no han descubierto los dos cubos gelatinosos (*El Resurgir del Dragón*, página 396) que mantienen la sala limpia, no tardarán en hacerlo con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Si se dedican a merodear por la sala, los cubos gelatinosos se lanzarán a por ellos. Evitan sobrepasar la zona contenida por las cuatro columnas, por lo que dentro estarán a salvo.

En cada extremo de la sala se encuentra una habitación con dos puertas. Si examinan las cerraduras, pueden ver que están cerradas con llave, aunque una inspección más pormenorizada con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 16 les permitirá averiguar que solo una de las puertas de cada sala es en realidad tal cosa, las otras son un señuelo, una trampa. Interactuar con ellas para abrir las convocará al equipo de limpieza: un cubo gelatinoso aparecerá justo frente a la puerta. Si fuerzan las cerraduras con una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 20, podrán encontrar que dos de las salas contienen más escaleras que descienden, esta vez en varios tramos, por lo que se trata de un descenso mayor.

Las otras dos salas contienen un mobiliario de piedra extraño: en una, toda una serie de muebles contenedores translúcidos con runas brillantes. En los muebles pueden verse redomas y frascos que contienen distintos fluidos y componentes, lo que da a entender que puede tratarse de algún tipo de laboratorio. Es prácticamente imposible abrir los muebles o destruirlos, ya que están codificados para que solo un Peregrino pueda abrirlos. Solo con una prueba de Fuerza CD 35 será posible forzarlos. El interior está muy frío, casi a bajo cero, por lo que, a pesar de haber pasado mucho tiempo desde que se elaboraron estas poción, aún parecen estar en buen estado. Con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 los aventureros podrán encontrar alguna poción de utilidad. Esta prueba puede realizarla cada personaje.

1d6	Poción
1	Poción de curación menor
2	Poción de curación mayor
3	Poción de invisibilidad
4	Poción de visión verdadera
5	Poción de escalada
6	Poción de resistencia

La otra de las salas contiene un mobiliario similar, además de una especie de cama de metal en el centro de la sala con una lámpara de xion con una lente suspendida sobre ella. Los muebles tienen la misma resistencia que en la sala anterior. Si los fuerzan, pueden encontrar diversos utensilios y herramientas. Una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 16 o Sabiduría (Medicina) CD 18 les permitirá intuir que es material quirúrgico, por lo que debe de tratarse de una sala de curación. La lámpara de xion podrá encenderse si se ha conectado la maquinaria de esta planta. Pueden intentar extraer el cristal con una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 18. Un fallo provocaría suficiente inestabilidad en el cristal como para provocar una explosión (*El Resurgir del Dragón*, página 309).

TERCER NIVEL

Si los aventureros conectaron la maquinaria de los Peregrinos de la segunda planta, las seis salas de esta planta permanecerán iluminadas tenueamente con una luz que parece provenir del perímetro del techo de cada sala y pasillo. Además, esta luz se incrementará hasta convertirse en luz brillante en cuanto detecte movimiento, de forma que las salas se irán iluminando a su paso. Es imposible burlar esta detección de movimiento a menos que permanezcan completamente inmóviles o invisibles.

Las puertas de cada sala también permanecerán cerradas hasta que toquen la runa luminosa que las cierra, momento en el que se abrirán completamente desplazándose a un lado lateralmente. Si, por el contrario, no activaron la maquinaria, salas y pasillos permanecerán en oscuridad total y las puertas firmemente cerradas, sin cerradura ni picaporte de ningún tipo. Será necesaria una prueba de Fuerza CD 20 para forzar el acceso de cada una.

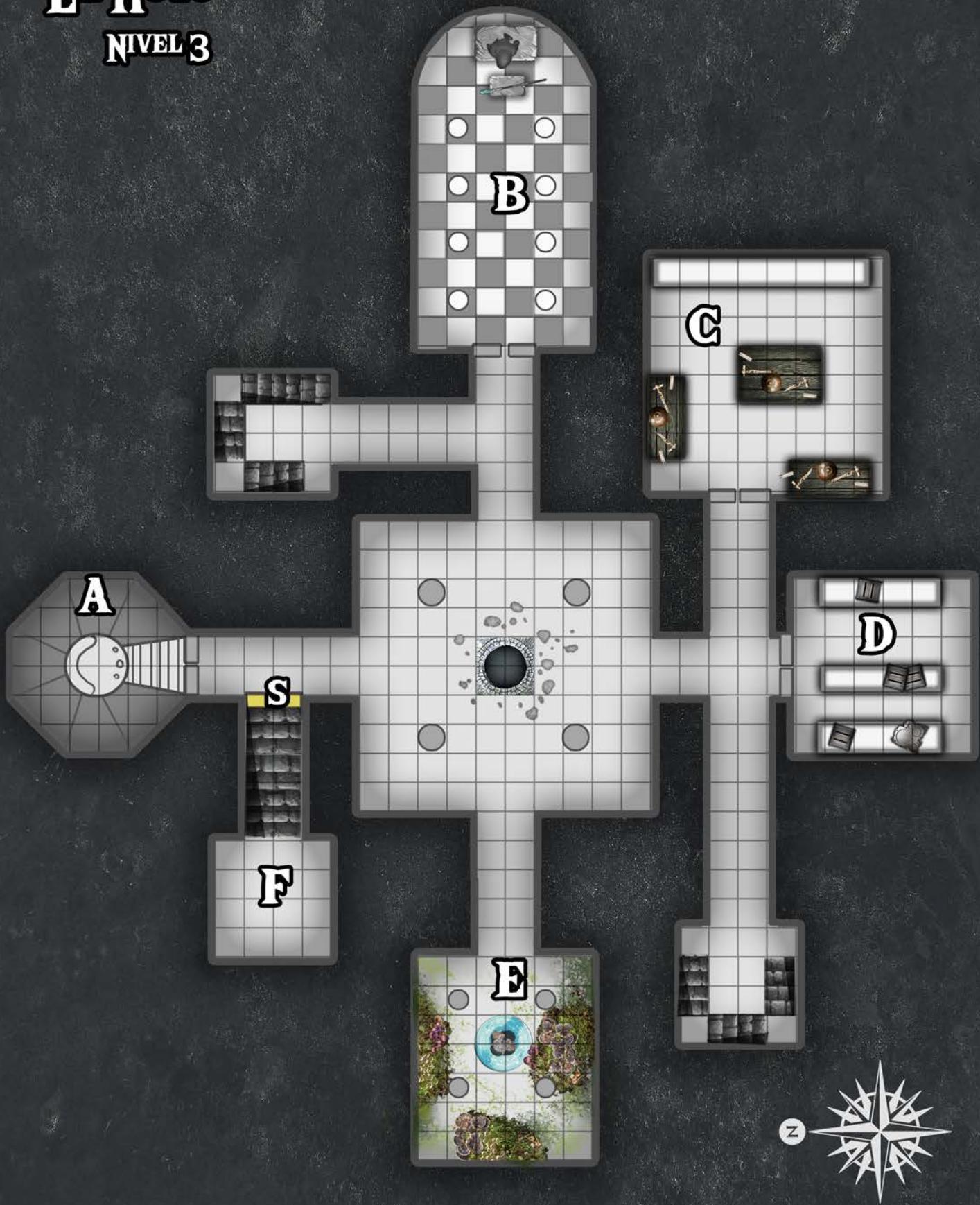
Pueden acceder a este nivel activando el elevador del pozo o descendiendo por algunas de las escaleras laterales del segundo nivel. En este último caso, descubrirán unas pequeñas huellas humanoides que descendieron hace tiempo con bastante dificultad. Parece que la persona se encontraba herida, ya que arrastraba una pierna.

A. Sala de visión remota

Esta sala tiene forma de icosaedro regular y se encuentra completamente vacía. Un pequeño puente de 10 pies se eleva hasta el centro de la sala, donde se encuentra una plataforma de 10 pies de diámetro rodeada de fina balaustrada de metal y una serie de runas en el extremo del puente. Las paredes parecen de algún tipo de cristal oscuro que se refleja como un espejo negro. Si los aventureros activaron la maquinaria de la segunda planta, es posible activar las runas del puente para hacerlo desaparecer por completo y dejar la plataforma flotando. Una vez desaparezca el puente, la sala se sellará y todas las paredes del icosaedro comenzarán a brillar intensamente. Entonces, en cada una de las paredes se proyectará una imagen en tiempo real de las llanuras de Sananda, como si estuviesen mirando a través de una ventana. Se encuentran a muchos pies de altura. En los triángulos del icosaedro superiores se ve claramente el cielo. Bajo la plataforma, un frondoso y enraizado bosque: Bosquespino. Las imágenes están bañadas por una tenue luz verdosa. Se encuentran en un mirador remoto de la Torre de Fulgor de Bosquespino. Desde aquí pueden contemplar Sananda en centenares de millas a la redonda. Manipulando las runas de la plataforma es posible acercar el campo de visión, como si volasen en picado sobre la llanura, obteniendo así una visión más nítida y pormenorizada de la zona que elijan. En cualquier momento, con un sencillo gesto sobre las runas, pueden hacer regresar el puente para salir. Si no activaron la energía de la maquinaria de la segunda planta, la puerta de esta sala estará sellada y será del todo imposible

EL HOYO

NIVEL 3



activar las runas de la plataforma. Si golpean las paredes acristaladas, se astillarán formando una especie de tela de araña donde reciban el golpe.

B. Templo del Peregrino

Una larga sala flanqueada por ocho columnas con inscripciones sobre El Peregrino y un rayo tallado dan paso a un altar presidido por una estatua similar a la de la segunda planta, solo que esta sostiene el bastón delante de sí, alzándolo con ambas manos, como si tratase de bendecir a los presentes. El suelo es de baldosas blancas y negras en la misma proporción, creando un damero. Cualquiera que entre en la sala y no vaya alterando el color de las baldosas que pisa deberá superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 8d6 puntos de daño radiante provenientes de la estatua sobre el altar. Si tiene éxito, solo recibe la mitad de daño. Solo los personajes de alineamiento legal o neutral pueden entrar en la sala sin recibir los rayos.

Una pesada guja descansa en el altar, pero solo alguien de alineamiento neutral podrá tomarla en sus manos. De tener otro alineamiento, cada asalto que permanezca con la guja en su poder será atacado por rayos lanzados desde la estatua, hasta que salga de la sala, suelte la guja o muera. Cada rayo fallido iluminará una de las columnas de la sala, que pasará a sumar 1d6 al daño total que producen los rayos.

La guja del Peregrino

Arma (guja o espada corta), rara (requiere sintonización por parte de una criatura de alineamiento legal)

Esta guja de xion forjado te otorga resistencia al daño radiante y la capacidad de entender la lengua de los Peregrinos, aunque no puedes hablarla. Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella y causa 1d10 puntos de daño radiante adicionales al daño normal de una guja.

Si recibe el abrazo de Avor durante al menos 8 horas, la guja puede lanzar un rayo radiante desde la punta que causa 8d6 puntos de daño (ataque de arma a distancia 60/180). La guja puede almacenar hasta 8 rayos. Cada uno de ellos necesitará 8 horas de carga. Si se sobrecarga su capacidad intentando realizar una carga más, durante las 8 horas de la novena carga el arma comenzará a brillar levemente y a irradiar calor, cosa que no ocurría con las cargas anteriores. Si se ignoran estos indicios, el arma explotará al finalizar la novena carga provocando una deflagración de 30 pies de radio que causa 8d6 puntos de daño radiante a cualquiera que se encuentre en el área. Una vez explote, el arma quedará completamente destruida.

Puedes usar una de las cargas para reducir el tamaño del mango y convertir la guja en una espada corta durante un máximo de 8 horas. En esta forma, causa 1d10 puntos de daño radiante adicionales al daño normal de una espada corta.

C. Taller del Peregrino

Esta sala contiene distintas mesas de trabajo con herramientas y maquinaria incomprensiblemente compleja. En unos anaquelos metálicos descansan varios contenedores marcados en la lengua de los Peregrinos en los que hay distintos materiales y piezas de maquinaria. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 permitirá a los aventureros encontrar varias gemas de cierto valor (300 po cada una) y un cristal puro de xion pequeño (1000 po).

Aquí se puede reparar cualquier artefacto u objeto mágico, aunque es necesaria una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 18 para comprender la maquinaria.

D. Almacén

La puerta de esta sala está abierta. Se trata de una habitación llena de anaquelos con restos de utensilios estropeados e inútiles.

Parece algún tipo de almacén o trastero. La mayoría de los aparatos y utensilios escapan a todo conocimiento mortal, pero con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 podrán encontrar un arma de rayos (*rifle solar*) (**El Resurgir del Dragón**, página 309). Está completamente gastado, aunque, si superan una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15, pueden averiguar que, si se le introduce un cristal de xion, pueden hacerlo operativo de nuevo.

Oculta tras uno de los anaquelos se encuentra la mediana que están buscando, desnutrida y con una pierna entabillada. Se ha arrastrado hasta aquí abajo huyendo de las criaturas voladoras que surgieron del pozo (un manto de Vajra; ver «Sala de fungicultura»). Si los aventureros consiguen llegar de vuelta hasta Oredanes con ella, la misión habrá sido un éxito.

E. Sala de fungicultura

Una sala con una fuente en el centro flanqueada por altas columnas. La fuente está en funcionamiento, aunque de sus cuatro grifos solo escapa un hilillo de agua. En tres de las paredes de la sala hay unos parterres cubiertos de todo tipo de hongos y setas. Unas pequeñas oquedades en cada parterre contienen cristales de xion ahora vacíos de poder. Los hongos han crecido descontroladamente y colonizado toda la sala, llenando suelo y paredes a su alrededor. Con una prueba de Sabiduría (Naturaleza) CD 15 es posible identificar al menos media docena de hongos comestibles y otros tantos tóxicos. Además, hay cuatro hongos chillones y cinco hongos violáceos (**El Resurgir del Dragón**, páginas 443 y 444) que crecen camuflados entre los demás.

Un manto de Vajra (**El Resurgir del Dragón**, página 450) se ha colado por el hueco del pozo y también habita aquí. Permanecerá oculto hasta tener a los aventureros al alcance o hasta que alguno de los hongos chillones lo delate.

F. Sala secreta

En el pasillo que lleva a la sala de visión remota hay una puerta secreta muy bien camuflada; solo es posible detectarla con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Tras ella, unas angostas escaleras descienden hasta una pequeña sala que contiene varios habitáculos mecánicos. Si los aventureros fuerzan cualquier puerta del tercer nivel, activan la sala de visión remota sin usar la combinación exacta, activan la estatua de El Peregrino en el templo o manipulan la maquinaria del taller de manera indebida fallando la prueba de Inteligencia (Investigación), esta puerta se abrirá, liberando, entre una vaharada de vapor, a un gólem de carne (**El Resurgir del Dragón**, página 438). Es el resultado de incontables experimentos por parte del Peregrino que utilizaba estas salas y su objetivo es buscar y castigar a los intrusos. En total, cuatro gólems de carne velan por la integridad de las instalaciones.

VAJRA

Si los aventureros activaron el elevador en la segunda planta o si se introducen de alguna manera por el pozo en el tercer nivel, pueden descender hasta Vajra. En el segundo caso, será un descenso largo, de más de 300 pies, que acaba en una enorme caverna plagada de estalactitas y estalagmitas que sobresalen de un pequeño lago. Donde acaba el aparato del ascensor se encuentra un puerto de piedra con una barcaza ligera atracada. En las ruinas del puerto habitan tantas perdices (página 67) como la mitad del número de aventureros, aunque el director de juego puede aumentar la cantidad según estime adecuado. El lago discurre hacia el sur convirtiéndose en un río subterráneo que desemboca en el Xenir a millas de distancia. Un gran corredor de Vajra atraviesa la caverna de este a oeste.

SI NO ENCUENTRAN RASTROS DE LA CARRETA

Si los aventureros no descubren el socavón entre la hierba donde cayó la carreta de Mica, no encontrarán más rastros de ella. El terreno circundante está inalterado, no hay más que llanuras de hierba alta con pequeñas lomas y vaguadas. Avanzando una semana de viaje, en el horizonte se ve un bosque extenso y enrevesado. Es improbable que el carromato haya emprendido una huida desesperada durante una semana, pero, si siguen buscando pistas camino a Bosquespino, a medida que se acerquen irán encontrando arboledas que salpican el paisaje, como si el bosque tratase de expandirse dejando huellas en forma de grupos de arbollillos. Estas arboledas atestiguan el cuidado de guardabosques. En el caso de que decidan seguir avanzando hasta Bosquespino, un puñado de guardabosques y montaraces les saldrá al paso desde una de estas arboledas. Se identificarán como la Orden de Bosquespino, lo cual confirman sus ropas de viaje, muy desgastadas, y sus tatuajes en forma de raíces espinosas en brazos o cuello. De malas maneras les impedirán el paso y los cominarán a que den media vuelta. Aseguran que ningún carromato ha pasado por aquí. Llevan vigilando esta linde del bosque durante un lustro y no dejan entrar ni salir nada. Están dispuestos a enfrentarse con cualquiera que los desobedezca y llegarán a ser muy expeditivos. Puedes usar las estadísticas de un caballero (*El Resurgir del Dragón*, página 364), tres exploradores (página 365), un gladiador (página 366) y un veterano (página 368).

Desenlace: De vuelta a Oredanes

Hayan o no encontrado a Mica, cuando los aventureros emprendan el viaje de vuelta hasta Oredanes pueden ser atacados por una manada de saetas de las llanuras. Si encontraron la carreta y bajaron a rescatar a la mediana, las saetas habrán dado buena cuenta de las monturas si las dejaron en el exterior, por lo que no tendrá lugar el encuentro, pero su viaje hasta la capital de los centauros será largo y tedioso. Una vez en la ciudad, Lazlo Escher estará ansioso por conocer el resultado de su misión, más preocupado por los contratos y documentos que portaba Mica que en la situación de la mediana.

Su recompensa será de 1000 po a repartir entre todos los integrantes del grupo si han logrado llevar a cabo la misión con éxito. De lo contrario, Lazlo los recompensará con la quinta parte, 200 po, siempre que le entreguen evidencias de que Mica ha fallecido, de que no han podido recuperar los documentos o de ambas cosas. Además, los contratará para el viaje de vuelta a Puerto Estrella por el doble de su tarifa habitual. Lazlo no dispone de más capital en estos momentos, pero, si tratan de renegociar el acuerdo, tras duras negociaciones accederá a pagarles un extra cuando lleguen a Puerto Estrella.

Otra recompensa que lograrán tras concluir su misión es la posibilidad de hacerse con una base de operaciones secreta en Sannanda, ya que el complejo del Peregrino permanecerá deshabitado y solo lo conoce Mica, con la que pueden llegar a un acuerdo. Así dispondrán de unas curiosas instalaciones en mitad de las llanuras con energía propia, salas de curación, atalaya desde la que vigilar las llanuras y hasta un acceso a los canales subterráneos de Vajra con una embarcación lista para ello.

Bestiario

ENGENDRO MECÁNICO

Constructo Grande, legal neutral

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 95 (10d10+40)

Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	12 (+1)

Resistencias al daño: Ácido, frío, fuego; contundente, cortante y perforante de armas no mágicas

Inmunidades a estados: Veneno, asustado, hechizado, paralizado y petrificado

Sentidos: Sentido de la vibración 60 pies

Idiomas: -

Desafío: 5 (1800 PX)

Patas mecánicas. El engendro mecánico puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica. Además, desplazarse por terreno difícil no le cuesta movimiento adicional.

Acciones

Multiataque. El engendro mecánico realiza tres ataques, solo uno de los cuales puede ser con el puño hidráulico extensible.

Puño hidráulico extensible. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 15 pies, una criatura. *Impacto:* 14 (2d8+6) puntos de daño contundente. Si el objetivo no supera una tirada de salvación de Constitución CD 15, es desplazado 5 pies.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6+6) puntos de daño contundente.

Aliento radiante (recarga 5/6). *Ataque de arma a distancia:* Toda criatura en un cono de 20 pies debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15; si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño radiante y, si tiene éxito, la mitad.

RENEGADO DE KHURHU

Humanoide Mediano (cualquier raza), caótico maligno

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero tachonado)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (0)	11 (0)	13 (+1)

Habilidades: Sigilo +5, Supervivencia +2

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Común

Desafío: 3 (700 PX)

Centauro. Velocidad 50 pies. Carga: si se mueve al menos 30 pies antes de realizar un ataque, suma 3d6 al daño.

Fórmigo. Velocidad 30 pies excavando. Visión en la oscuridad. CA 16.

Mediano. Velocidad 25 pies. Afortunado: cuando saca 1 en una tirada de ataque, habilidad o salvación, vuelve a lanzar el dado. Debe quedarse con el nuevo resultado.

Aluno. Acrobacias +6. Dote *Luchador de armas dobles*.

Saurio. CA 17. Arma natural: mordisco (alcance 5 pies, daño 1d6 perforante).

Mente desequilibrada. El renegado de Khurhu es inmune a ser asustado y hechizado.

Acciones

Ataque múltiple. El renegado de Khurhu realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Arma. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante, cortante o contundente según el arma. Todos usan armas con las que son competentes, ya sean espadas, hachas o mazas.

Arco corto. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, distancia 80/320. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Reacciones

Bebedor de risa líquida. Añade +2 a su CA contra ataques cuerpo a cuerpo siempre que pueda ver a su atacante y no esté incapacitado.

APÉNDICES

Personalidades de Sananda

Nombre	Cargo	Raza	Alineamiento	Profesión
Cytrawsealanthar	Líder del Pacto de Cobre	Dragona de cobre	CB	Maga
Adara	Líder de los juramentados	Centauro	LN	Guerrera
Reina Luanii	Reina de Aluia	Fórmiga	LB	Noble
Oan Maoll	Capitán de los Fantasmas	Elfo Banjora	CN	Explorador
Mereen la Conciliadora	Líder de Antares	Elfo Banjora	LN	Noble
Reina Elianii	Reina de Biixemein	Fórmiga	LN	Noble
Maraz el Tuerto	Consejero de la reina Elianii	Fórmigo	NB	Clérigo
Leander	Líder del clan Umar	Centauro	N	Hechicero
Eilomnus	Capitán de la guardia de Eskeftes	Centauro	LB	Guerrero
Reina Meilanii	Reina de Ikrii	Fórmiga	LN	Noble
Ilionirii	Capitán de la Guardia Crucia de Ikrii	Fórmigo	LN	Guerrero
Princesa Eiilan	Capitana de la Guardia Real de Ikrii	Fórmiga	LB	Monje
Sistra Longínea	Lukar de Luania	Luana	CN	Guerrera
Ciaphas Zancolargo	Capitán de la guardia de Luania	Luano	NB	Explorador
Amatista	Líder de los Portadores del Signo	Mediana	NB	Maga
Reina Alirnii	Reina de Miirmex	Fórmiga	NB	Noble
Santonio el Gallardo	Alcalde de Puerto Estrella	Zabario	LN	Bardo
Vraez	Capitana de las Capas de Cerción	Centuríde	LN	Guerrera
Agranthar y Mauriel	Caudillos de la Legión de la Rueda Dentada	Cíclopes	NM	Guerrero/clérigo
Tizoc el Inmortal	Líder del clan Ix-Ahau	Saurio	CM	Bárbaro
Mornafel	Líder de los Emisarios	Peregrino	NM	Mago
El Rey Ladino	Líder de las Máscaras de Acear	Felínido	NM	Pícaro
Khurhu	Líder de los renegados de Khurhu	Gnoll	CM	Clérigo
Dorea Lehzibar	Líder de la Estrella Errante	Zabaria	N	Comerciante
Azpir Negrasangre	Líder de la compañía A Sangre y Fuego	Semielfa	CN	Pícaro
Krondell	Jefe de los Siete Dragones	Dracónido	NB	Mago
Zorak	Jefa de los Cuervos de Zorak	Fórmiga	LN	Guerrera

Adquirir propiedades

	EN PROPIEDAD	ALQUILER MENSUAL
OREDANES		
Carpa pequeña	500 po	5 po
Carpa grande	2500 po	25 po
ALUIIA, BIIXEMEIN, IKRII, MIIRMEX		
Estudio, taller o local	8000 po	40 po
Casa sencilla	20 000 po	75 po
Casa señorial	35 000 po	100 po
ANTARES		
Estudio, taller o local	5000 po	20 po
Casa sencilla	12 000 po	45 po
Casa señorial	30 000 po	80 po
ESKEFTES		
Estudio, taller o local	12 000 po	70 po
Casa sencilla	35 000 po	100 po
LUANIA		
Estudio, taller o local	8000 po	40 po
Casa sencilla	20 000 po	75 po
Casa señorial	50 000 po	150 po
MEDIOPASO		
Estudio, taller o local	9000 po	50 po
Casa sencilla	22 000 po	85 po
Casa señorial	35 000 po	100 po
PUERTO ESTRELLA		
Estudio, taller o local	10 000 po	45 po
Casa sencilla	26 000 po	100 po
Casa señorial	50 000 po	170 po

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL JUGADOR

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

CABELLO

APARIENCIA DEL PERSONAJE

RASGOS DE PERSONALIDAD

RASGOS DE TRASFONDO

IDEAL

VINCULO

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

DEFECTO

HISTORIA DEL PERSONAJE

TRASFONDO

EQUIPO ALMACENADO

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL JUGADOR

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA



FUE

DES

CON

INT

SAB

CAR

INSPIRACIÓN

BONO POR COMPETENCIA

CLASE DE ARMADURA

= + + +

Modif. Destreza Armadura Escudo Misc.

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza
- Destreza
- Constitución
- Inteligencia
- Sabiduría
- Carisma

HABILIDADES

- Acrobacias (Des)
- Arcanos (Int)
- Atletismo (Fue)
- Engañar (Car)
- Historia (Int)
- Interpretación (Car)
- Intimidar (Car)
- Investigación (Int)
- Juego de Manos (Des)
- Medicina (Sab)
- Naturaleza (Int)
- Percepción (Sab)
- Perspicacia (Sab)
- Persuasión (Car)
- Religión (Int)
- Sigilo (Des)
- Supervivencia (Sab)
- Trato con Animales (Sab)

PERCEPCIÓN PASIVA
(10 + SAB)

DADO DE GOLPE

Total

SALVACIONES CONTRA MUERTE

ÉXITOS ○ ○ ○ FALLOS ○ ○ ○

EQUIPO TRANSPORTADO



PC

PP

PE

PO

PPT

ATAQUES Y CONJUROS

ARMA	TIPO		
DISTANCIA	BON. ATQ.	DANO	TIPO

ARMA	TIPO		
DISTANCIA	BON. ATQ.	DANO	TIPO

ARMA	TIPO		
DISTANCIA	BON. ATQ.	DANO	TIPO

ARMA	TIPO		
DISTANCIA	BON. ATQ.	DANO	TIPO

DOTES

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

NOMBRE DEL JUGADOR

EDAD

ALTURA

PESO

QIOS

PIEL

CABELLO

APARIENCIA DEL PERSONAJE

RASGOS DE PERSONALIDAD

RASGOS DE TRASFONDO

IDEAL

VÍNCULO

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

DEFECTO

TRASFONDO

EQUIPO ALMACENADO

HISTORIA DEL PERSONAJE

TRASFONDO

EQUIPO ALMACENADO



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), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storefronts, 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 sub-licenses 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.

Las Llanuras de Sananda. Copyright 2020, Nosolorol S.L.; Authors José Antonio González Padilla & Iñaki Raya Bravo.

LAS LLANURAS DE SANANDA

Sananda es una inmensa estepa al oeste del continente de Voldor, más de dos mil millas de longitud enmarcadas por diferentes accidentes geográficos que les dan una vida y personalidad únicas. Su fauna, flora, clima y orografía definen esta tierra de parajes salvajes de una belleza y letalidad a la par. Se diría que es una tierra virgen que los Peregrinos no hollaron durante su estancia en este mundo. Sin embargo, aunque es cierto que la raza de las estrellas no posó su mirada aquí igual que en otros lugares, eso no podría estar más lejos de la realidad.

La Llanura Interminable, como se la conoce entre sus habitantes, es el fruto de las insidiosas maquinaciones de los Peregrinos. Esta región albergó en su día un inmenso bosque primordial, pero la raza de las estrellas taló sus árboles, cambió su clima y derribó sus montañas. Así fue como Sananda y sus civilizaciones se convirtieron en lo que son hoy en día. Alunos, centauros y fórmigos, por nombrar solo algunas, se han adaptado a lo largo

de los siglos a las consecuencias de las acciones de los Peregrinos.

Las Llanuras de Sananda es un suplemento de ambientación para **El Resurgir del Dragón** que incluye todo lo necesario para dirigir tus aventuras en esta tierra salvaje y ancestral. En este libro encontrarás:

- Una descripción en profundidad de la Llanura Interminable y sus localizaciones más importantes, de los pueblos que la habitan y de su historia hasta la actualidad.
- Nuevas reglas de juego, incluyendo nuevas razas, arquetipos, trasfondos y equipo para tus aventuras.
- Nuevos monstruos, facciones y personajes nativos de la región, así como semillas de conflicto.
- La aventura **Una Carreta Extraviada**, lista para jugar y que permite a los aventureros conocer el trasfondo de la región y algunos de sus enemigos más mortíferos.

