

GYNDALLA

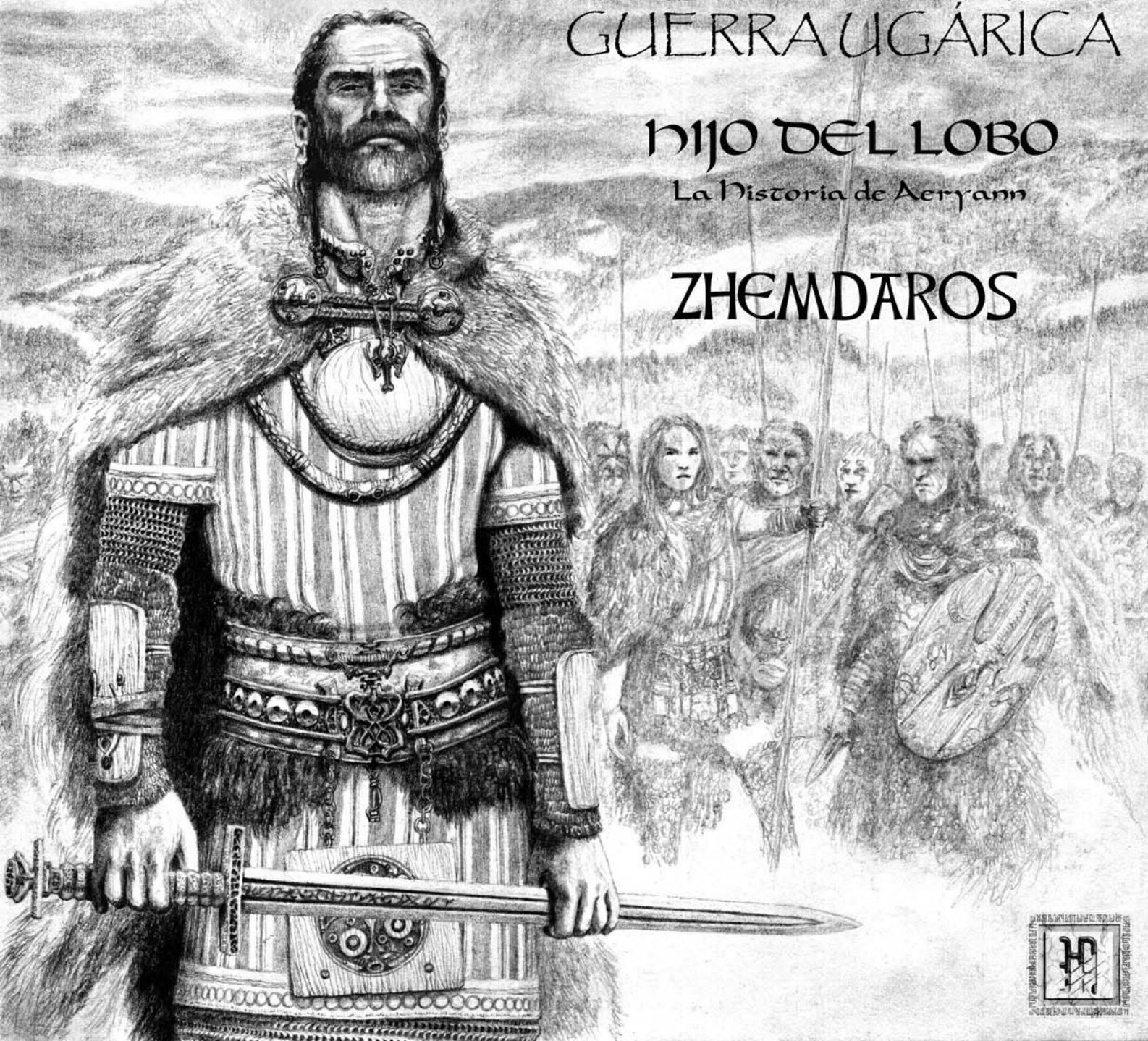
Número 0

LA PRIMERA
GUERRA UGÁRICA

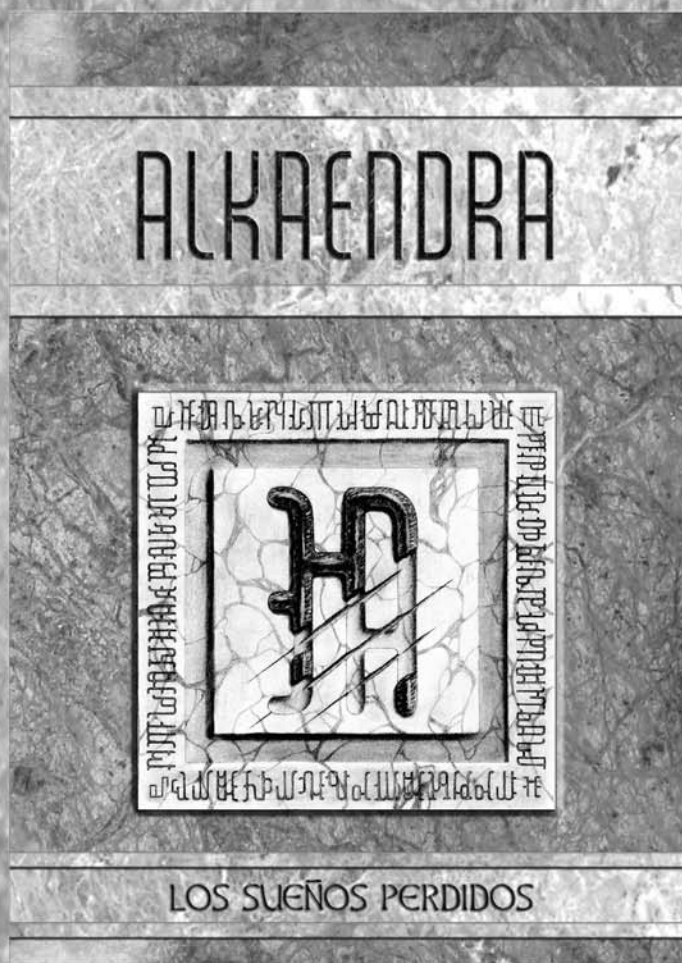
HIJO DEL LOBO

La Historia de Aeryam

ZHEMDAROS



¡Comienza una **NUEVA AVENTURA!**
¡AQUÍ TU ERES LO MAS IMPORTANTE!



El nuevo juego narrativo.
Mas de 30 culturas
diferentes para desarrollar
todo tipo de historias.

Nuevas reglas ágiles y
dinámicas

Seis especies jugadoras

Diseña tu propia hoja de
personaje

Lanzamiento en abril de 2002

Descubre el Mundo de los Sueños Perdidos

Conoce el mundo Alkaendra en
www.alkaendra.com



Dirección
Diagu Álvarez Fernández

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

Escrito por:
Francisco J. Río Lorda

Ilustrado por:
Bernardo B. Fuentes Aparicio

Maquetado por:
Francisco J. Río Lorda

Syndalla es una revista publicada por
Alkaendra, S.L.
c/Gutiérrez Herrero, 52 33405 Avilés
Asturias
Registro Mercantil de Asturias Folio 83
Tomo 2930

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

Depósito legal: AS-1963-2002

SYNDALLA

Número 0

Bienvenidos

El inicio es un momento muy delicado. Alkaendra es un concepto nuevo que pretende, como escribió Agis Silverfish en The Freak Times del 06/05/02 "Derribar la cuarta pared", término que en teatro define la línea que separa público de escenario.

Pretendemos que Alkaendra se haga entre todos, que por primera vez los jugadores participen activamente en el juego. Alkaendra pretende ser la base de algo grande creado entre todos.

Syndalla es el mar interior, el medio de comunicación entre diferentes culturas. Queremos que la revista sea un medio para la comunicación, por eso en ella os podremos dar todos los datos que no pudieron ponerse en el libro, más dibujos, más entretenimiento, y donde vuestras ideas, sugerencias, opiniones, tendrán cabida.

Esperamos que os guste y esperamos contar con vosotros.

Grandes Batallas

La Primera Guerra Ugárica

4

Hace 1500 años, lo que hoy es Ysenia se encontraba bajo el dominio de poderosos reinos ugáricos, que debieron enfrentarse a hordas de nómadas humanos.

El Viajero



9

Zhemdaros

El barrio pobre y el puerto de la mayor de las ciudades de Mitúinor descubren sus secretos.

Bestiario

Ksyryzj

11

Una región salvaje preñada de peligros y arcanos misterios.

Mitos

13

Hijo del Lobo

La historia de Aeryann, el hombre que hizo nacer Mitúinor.

Leyendas

La Voz del Silencio

15

Escondidas en un valle olvidado, las ruinas de la antigua Dralkhoá duermen, vacías...

Equipamiento

17

Objetos Especiales

Arcos kuanmachta, plantas que reaccionan a las habilidades mentales, tejidos empáticos y terribles espadas. Iátigo.

Otras Sendas

Espíritus-Sombra

19

La nobleza de Tjethsinníma adopta y educa a todo aquel que muestra afinidad con las Vías Mentales, haciendo de él un guerrero-mentalista.

Rumores

21

Historias de Taberna

Una caravana atacada, una amenaza desconocida, la codicia de nuevas riquezas y oscuras luchas de poder son los relatos de una noche de invierno al calor del fuego, frente a una jarra.

Addenda

Las Quebradas de Zidawe

23

Entre Xawa e Inúe se encuentra esta cuna de bandidos, y quizás de algo más...

Creación de Personajes

25

Нынн bhаr Muirna

Cazador para su tribu, gladiador en Dihacdro, marino en el Syndalla...

Aventura

El Engaño

28

Traiciones en el submundo de la ciudad ysenia de Sagalién.

S
U
M
A
R
I
O

LA PRIMERA GUERRA UGÁRICA



Grandes Batallas

Las batallas y las guerras que marcaron la historia de Gahadha por un motivo u otro irán siendo descritas aquí.

Desde las Guerras bajo los Árboles hasta la Batalla de Zeryade, las estrategias, los líderes enfrentados y sus motivaciones...

A finales de la Era de los Nacimientos, las tierras del sur de lo que hoy se conoce como Ysenia estaban ocupadas por los Ugara. Pero su cultura no era por aquel entonces tan primitiva como ahora, ni deambulaban por las montañas y las zonas agrestes con el único propósito de sobrevivir, no. Habían desarrollado una agricultura y una ganadería que les había permitido asentarse y crear poblamientos en las riberas de los ricos ríos de las llanuras ysenias, donde sus tribus crecían. Profesaban la fe de Shalgaad, al que ellos conocían como Slgah, y le ofrecían sacrificios en numerosos altares repartidos por sus tierras. Forjaban armas y descubrieron las posibilidades de las vías mentales a la par que los Añorados, aunque de modos muy distintos.

Habían mantenido escaramuzas con los Khalyva y mis antepasados que ya moraban en las bendecidas tierras de Llaeredh, y con los Kuannachta que habitan en las profundas cavernas de techos de piedra. Pero se había alcanzado una paz relativamente duradera, pese a que sus culturas diferían en

muchos aspectos y entendían la vida de un modo muy distinto.

LOS JINETES LUADÁR

En el norte de Ysenia habitaba un pueblo de aguerridos jinetes y aurigas de rápidos carros cuyas mujeres les acompañaban al combate. Se dividían en *nadar* o clanes que compartían la lengua y una cultura similar. Ellos y ellas vestían camisetas sencillas de fieltro, adornadas con tiras de colores y flecos realizados con huesos y piedras pequeñas; botas de caña alta y pantalones reforzados con cuero. No usaban silla con sus monturas, a las que adornaban con la misma dedicación que a sí mismos. Se movían constantemente con sus caballos y su ganado en busca de pastos, y sólo en contadas ocasiones del año permanecían por más de algunas semanas en un lugar. Sus aldeas semi-permanentes estaban construidas con madera y barro, y transportaban tiendas para montar un campamento allí donde las condiciones fueran buenas para ellos y sus animales.

Pero las tierras al norte de sus territorios bullían por aquel entonces con grandes manadas de Ylmays y nidos de los odiados y terribles Hryeth. Los números de estas horrendas criaturas comenzaron a crecer y empujaron hacia al sur a los jinetes luadár, pese a su valentía y su arrojo.

EL ENCUENTRO

A los pocos años, los primeros *nadar* llegaron con sus caballos a las inmediaciones de los ríos ysenios y se encontraron con los Ugara. Se buscó una solución pacífica, pero sus visiones del mundo eran demasiado dispares, y los Ugara no estaban dispuestos a compartir sus tierras. Formaron un gran ejército que atacó a los clanes luadár recién llegados y los exterminó en una batalla cerca del río Vaenda.

Cuando las noticias de este suceso llegaron al grueso de la horda de jinetes

su reacción no se hizo esperar. Hicieron correr a sus caballos sin descanso, cruzaron el río Vaenda por el vado de los Montes de los Sueños, y atacaron el poblado de Nwe Tkwua, cuyos habitantes, mayoritariamente humanos maol hyr, tribu aliada de los Ugara, fueron sorprendidos, pues se pensaba que los luadár habían sido derrotados. El asentamiento, sin murallas ni protección alguna, cayó rápidamente en manos de los jinetes, quienes vengaron las muertes de los suyos con gran crueldad.

LA BATALLA DE ARGADAL

Los luadár atacaron todos los asentamientos que encontraron a orillas de los ríos Enéndras y Lhaéros, e incluso acabaron con la tribu Ugara de los Jne Nwudkuh tras destruir sus poblados y sus altares en la región que hoy se conoce como Argadal, pero que en aquellos tiempos eran llamadas Hjarj Dkolh.

Hjongwah, líder de la tribu ugárica de los gwejkah, reunió a los jtweh, los kwa gweh, los dkwo y los jnokj y se decidió crear un gran ejército para acabar para siempre con los jinetes llegados del norte. Junto a los Ugara fueron a luchar sus aliados humanos, los maol hyr y la caballería de los suomna. Era el ejército más grande que se hubiera visto jamás en el sur de Ysenia: las crónicas de la época hablan de más de cinco mil Ugara y de tres mil aliados humanos.

Marcharon hacia el norte y se encontraron con los jinetes en las llanuras del río Lhaéros. El líder de éstos, Vuarén, ya sabía de los movimientos del ejército enemigo y envió a varios de los *nadar* al este y el oeste para que cruzaran el río y se pusieran a la retaguardia de los Ugara que se aproximaban. Formó a sus carros y esperó a que sus adversarios cruzaran el río.

Por aquél entonces, Hjongwah estaba confiado y creía que los luadár huirían nada más ver a los enormes

Ugara cargando contra ellos, pues pensaba que los Humanos eran criaturas débiles y cobardes. Se equivocó. Su primer error fue cruzar el río y formar a sus tropas con éste a sus espaldas. Sólo había oído rumores respecto a los carros de los jinetes del norte, pero ignoraba su capacidad de combate y los subestimó. Ese fue su segundo error.

Vuarén mandó a la carga a todos sus carros, mientras que los jinetes a caballo hacían soplar sus cuernos con toda la fuerza de sus pulmones. El ruido era aterrador y los maol hyr y los suomna rompieron filas presas del pánico y huyeron a través del río, sin que Hjongwah pudiera evitarlo. Los luadár llenaron el cielo de flechas, pero la piel de los Ugara es dura y resistente, y salvo aquéllas que

llanuras entre los ríos. Los tkwoh lucharon con gran valor y salvajismo y provocaron la muerte de muchos jinetes y la destrucción de numerosos carros, pero no estaban acostumbrados a luchar contra éstos y muchos fueron mutilados por las hoces que llevaban en las ruedas.

El combate cuerpo a cuerpo se encarnizó. Aunque los jinetes superaban en número a los Ugara, no podían romper sus líneas. Vuarén comenzó a temer que algo había ocurrido a los *nadar* que había mandado más allá del río, y que no llegarían a tiempo. Entonces sonaron cuernos lejanos y el luadár supo que los suyos cabalgaban hacia el combate.

Hjongwah y los otros Ugara también los oyeron, y se dieron cuenta de que si los atrapaban estaban perdidos. Dieron

ellos.

LOS AÑOS INCIERTOS

Los Ugara comenzaron a fortificar rápidamente sus asentamientos, pues temían que los jinetes aparecieran con sus caballos y sus carros y les atacaran. La incertidumbre se mantuvo durante meses, mientras Hjongwah y Kjwoh, los líderes que aún eran respetados por sus congéneres, preparaban y entrenaban a los Ugara para defenderse de un enemigo al que ya no subestimarían más.

Los meses se convirtieron en estaciones, y éstas en años, pero los luadár no llegaron. Habían decidido asentarse en las regiones recién conquistadas y recuperar poco a poco sus números. No estu-



encontraron un punto vulnerable, no produjeron herida alguna. Entonces los guerreros dkah kujnu se adelantaron y arrojaron una nube de piedras con sus hondas contra los carros y los jinetes que se aproximaban, destrozando las piernas de los caballos y los cuerpos de los humanos. Los luadár dieron media vuelta y se retiraron.

Entonces, los guerreros tkwoh de la tribu de los jtweh se dejaron llevar por su ansia de combate y sangre, poseídos por el espíritu de Slgah. Comenzaron a perseguir a los jinetes que huían y su ímpetu movió a la mayoría de los Ugara a seguirles. Pero los luadár dieron media vuelta y cargaron de nuevo. Esta vez no les recibió una lluvia de piedras y las líneas de ambos ejércitos chocaron en las

media vuelta y huyeron. Corrieron con todas sus fuerzas mientras eran perseguidos por Vuarén y sus carros, y consiguieron cruzar el río antes de que los *nadar* les cortaran el camino. Se abrieron paso ayudados por las piedras de los dkah kujnu y las almádenas de los ngwo kah. La mayoría de ellos consiguió escapar, ya que los luadár y sus monturas estaban muy cansados. Habían sufrido muchas bajas y ahora deseaban celebrar la derrota de sus enemigos, mientras los Ugara seguían co-riendo hacia el sur.

La victoria había sido mucho mayor de lo que Vuarén se había imaginado, ya que el retraso de los *nadar* que fueron más allá del río se había debido a que se habían encontrado con los maol hyr y los suomna y habían terminado con

vieron exentos de problemas, porque tuvieron que enfrentarse a una pequeña horda Ylmary proveniente del norte y a los continuos saqueos de partidas Nidanyira del bosque del oeste. Sus victorias contra éstos y contra los Ugara provocó un exceso de confianza, que les llevó a pensar que nada tenían ya que temer. Se equivocaron. No tuvieron en cuenta la tenacidad y la perseverancia de Hjongwah.

LA BATALLA DE EZADE

Doce años después, los Ugara decidieron que era hora de recuperar lo que habían perdido, aprovechándose de la aparente pasividad de los luadár. Hjon-

gwah y Kjwoh reunieron a un número de ejército, aún mayor que el que había sido derrotado en Argadal. Convencieron a las tribus montañosas humanas de los narelde para que se les unieran, pues ya no confiaban en los traidores maol hyr a los que ahora llamaban ysuh kwatka, “los que tienen cobarde el corazón”. Los suomna se habían aliado a los vencedores del norte y ahora eran tan odiados como ellos.

Pero Hjongwah había aprendido y ahora él era quien tenía la iniciativa. Mandó exploradores jnokj a territorio enemigo y así se enteró de sus movimientos y de los campamentos luadár que eran más vulnerables. Atacó tres de ellos en el plazo de un mes y se retiró hacia la región boscosa de Ezade, que los suyos conocían como Njadkweh.

Vuarén había muerto el año anterior, y había sido sucedido por Luéra, líder del *nada* de los Hijos del Viento. Luéra era un hombre temperamental y elitista, que creía que los luadár no debían temer a nada ni a nadie. Mandó muchos jinetes y carros a las lindes de Ezade. Los Ugara les recibieron con piedras, aunque esta vez, los chamanes de los luadár habían protegido a sus guerreros modelando viento a su alrededor y disminuyendo el efecto devastador de la andanada de los dkah kujnu, pero no salieron al exterior donde los caballos y los carros suponían gran ventaja.

Luéra no estaba dispuesto a esperar y ordenó a sus hombres que desmontaran y se internaran a pie en los bosques y colinas donde se escondía el enemigo. Muchos de los líderes de los *nadar* se negaron, pues sabían que sus luadár no podrían enfrentarse a los Ugaras a pie sin sufrir muchas muertes o incluso ser derrotados. Luéra los acusó de cobardía, y los ánimos se encendieron tanto que las armas comenzaron a ser desenvainadas y los *nadar* estuvieron a punto de enfrentarse entre sí. Fue Naúde quien lo evitó, pues se llevó rápidamente de allí a quienes consideraban que Luéra no merecía su respeto ni su sangre. Con ese acto provocó que el furibundo Luéra perseverara en su actitud. Ordenó que sus tropas entraran a pie en la región de Ezade y así comenzó el desastre.

Los Ugara esperaban a los Humanos y conocían mucho mejor el terreno. Prepararon emboscadas en las que los rápidos jnokj arrojaban venablos y dardos de cerbatana sobre unos luadár que se encontraban fuera de su elemento. Estaban conduciendo a los desmonta-

dos jinetes hacia un valle en cuyas vertientes aguardaban escondidos cientos de guerreros ugáricos.

Luéra perseveró, movido por una tozudez sin sentido, a pesar de que los ataques esporádicos de sus adversarios estaban disminuyendo la moral y la confianza de los que le habían seguido. Los condujo hasta un valle donde podían verse a unos pocos Ugara descansando alrededor de una hoguera. Atacó sin dudar y provocó la perdición de su pueblo.

Los slgah ujka, los chamanes Ugara, se imbuieron de las fuerzas de la naturaleza: sus colmillos y sus garras crecieron, sus músculos se expandieron y su pelaje se erizó. Cuando la mayoría de los luadár entraron en el valle, saltaron sobre ellos poseídos por la fuerza primaria de la naturaleza. Les siguieron, aullando, el resto de los guerreros ugáricos y rodearon a los Humanos sin que a estos les diera tiempo a huir. Más que una batalla, lo que ocurrió en Ezade fue una carnicería. Luéra cayó con el pecho destrozado por la almádena de un guerrero hjenkwa. Miles de luadár perdieron la vida, y su sangre bañó el verde tapiz de lo que pasaría a conocerse como el Valle de los Huesos.

Los pocos que consiguieron sobrevivir fueron perseguidos sin descanso por Hjongwah y sus huestes, que no cesaron en su empeño hasta que la mayoría de los campamentos luadár al norte del río Enéndras fueron destruidos y sus moradores dispersados, convertidos en esclavos o llevados al sacrificio en los altares de Slgah.

La fuerza de su odio se mitigó con el tiempo. Sabían que tenían que volver a cuidar de sus campos y su ganado, por lo que dejaron de perseguir a los desesperados jinetes. Pero para los traidores suomna ya no hubo paz. El último de ellos cayó a manos de Kjwoh en la batalla de Imaneda y sus restos se depositaron en el altar de Kwor Jnadku, cerca de las tierras de Talrra.

Los maol hyr fueron expulsados y obligados a abandonar las tierras de sus antiguos amos y aliados. Su éxodo fue arduo y difícil, y muchos de ellos murieron, pero al final llegaron a lo que hoy conocemos como las Llanuras Bárbaras y se establecieron allí. Son los antepasados de los temidos sukantra, quienes heredaron parte del gran respeto y miedo por los Ugara que sentían los maol hyr.

La Primera Guerra Ugárica había

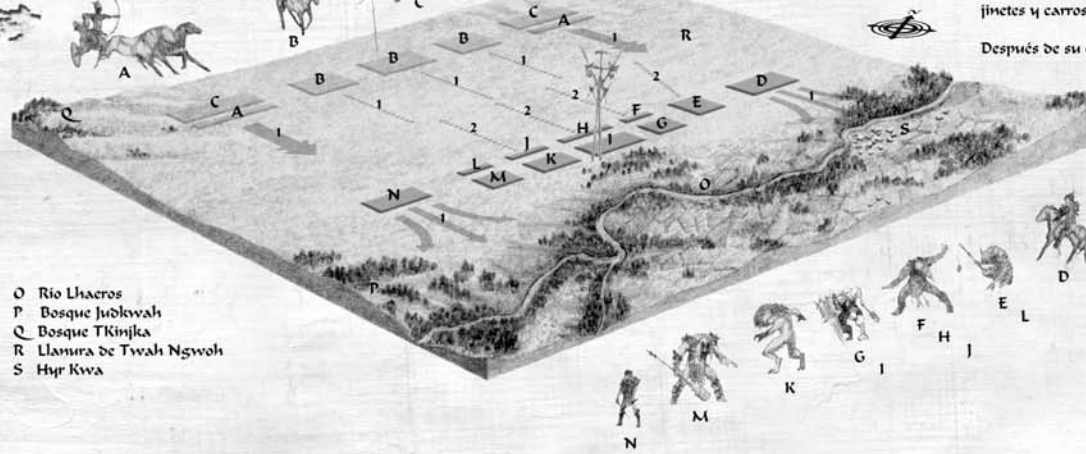
terminado. Los Ugara salieron victoriosos y su territorio aumentó enormemente. Sometieron a la mayoría de las tribus Humanas que por aquel entonces moraban en las llanuras ysenias, que se habían unido a los luadár durante la guerra, y fundaron nuevos asentamientos en las tierras conquistadas. Se convirtieron en la cultura más avanzada de los Ugara que el mundo haya visto nunca.

EL DESTINO DE LOS LUADÁR

Naúde y sus seguidores escaparon hacia el norte, regresando a sus tierras ancestrales. Allí tuvieron que enfrentarse con Ylmarys y Hryeth, y a pesar de ellos prosperaron durante algún tiempo. Pero su luz estaba ya pronta a apagarse, y cayeron o fueron asimilados por las migraciones humanas que llegaron después. Sus descendientes, mezclados con otras etnias y culturas, acabarían ocupando el valle del río Ghedera y expulsando de allí a los pocos Ugara que moraban tan al norte. Con el tiempo, los carros de guerra se volvieron obsoletos y su poder en la zona menguó, hasta el punto de ser eclipsado por otras naciones aun antes del surgimiento de la república ysenia. Gauddar, la orgullosa Gauddar, es el único reducto donde aún pueden encontrarse ciertas tradiciones y costumbres de los luadár, a pesar de los años y el olvido. Entre las tribus de Mituino que no pertenecen a los Seis Clanes también existen jinetes cuya cultura se asemeja bastante a la de sus antepasados, en sus relatos y leyendas y en su concepción de la vida y el mundo.

Así concluyó yo, Idhalandédyna ari á Athannavaléa, la crónica de la Primera Guerra Ugárica. Sé de sobra que para nosotros los llaeredhies no es la más importante de las tres, pero he decidido escribir sobre ella para que puedan entenderse con más facilidad los hechos y las situaciones que provocaron las otras dos Guerras Ugáricas, que narraré a continuación. Me he propuesto ser todo lo imparcial que pueda en estos relatos, pues me disgustan profundamente las versiones parciales que vencedores o, en mucha menor medida, vencidos, han dejado de lo que ocurrió. Las Guerras Ugáricas marcaron profundamente y en diversos aspectos la historia del este de Gahaedha, y deben ser contadas con rigor, dejando aparte ideas y consideraciones personales.

- A Carros ligeros luadár
- B Jinetes luadár
- C Carros pesados luadár

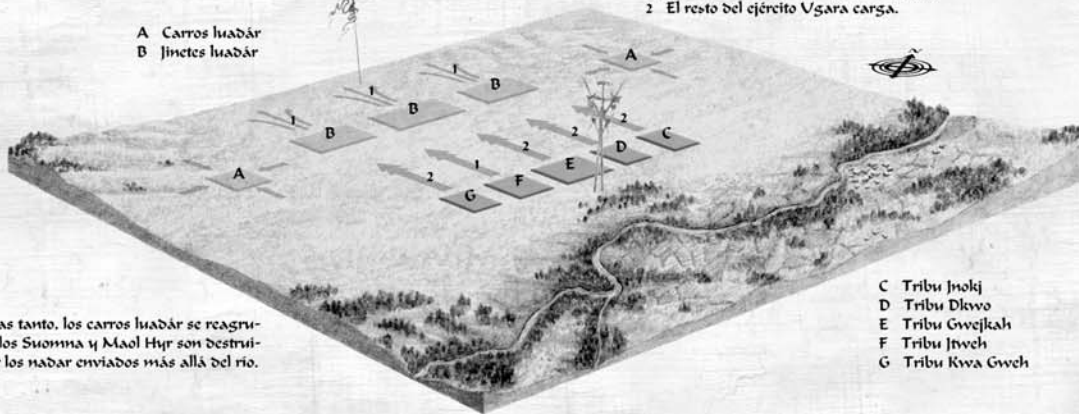


- O Río Lhaeros
- P Bosque Jsdkwah
- R Llamera de Twahl Ngwoh
- S Hjr Kwa

- 1 Los carros luadár cargan contra los Suomma y los Maol Hjr, haciéndolos huir. Los jinetes luadár asactean a las tribus de Vgara.
 - 2 Los jnolkj y los dkah kujnu lanzan piedras y dardos contra jinetes y carros.
- Después de su carga, los carros luadár se retiran, dispersos.

- D Jinetes Suomma
- E Tribu Jnolkj
- F Honderos dkah kujnu de la tribu Dkwo
- G Maceros ngwo kah de la tribu Dkwo
- H Honderos dkah kujnu de la tribu Gwejkah
- I Maceros ngwo kah de la tribu Gwejkah
- J Honderos dkah kujnu de la tribu Jwveh
- K Guerreros skwoh de la tribu Jwveh
- L Exploradores jnolkj de la tribu Kwa Gweh
- M Guerreros hjenkwa de la tribu Kwa Gweh
- N Guerreros Maol Hjr

- A Carros luadár
- B Jinetes luadár

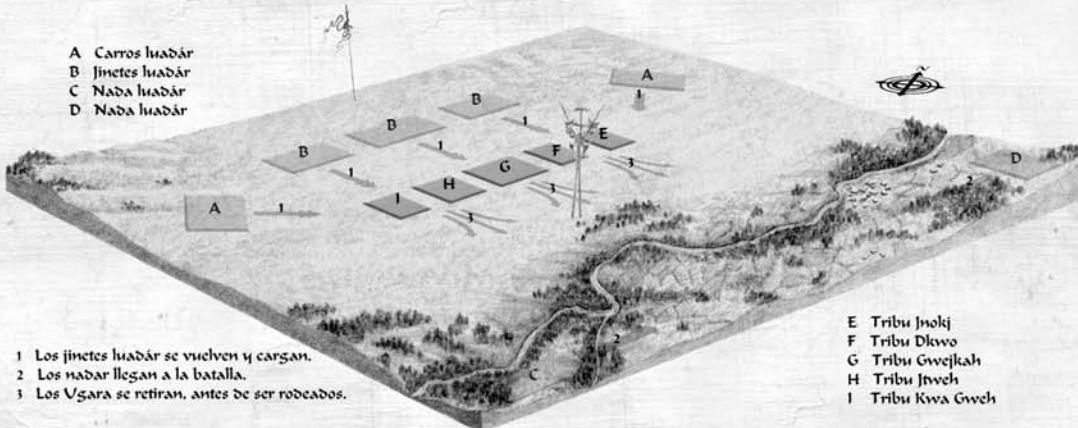


Mientras tanto, los carros luadár se reagrupan, y los Suomma y Maol Hjr son destruidos por los nadar enviados más allá del río.

- 1 Ante la lluvia de proyectiles, los jinetes luadár se retiran. Los guerreros skwoh de la tribu Jwveh cargan contra ellos, presas del frenesi de batalla.
- 2 El resto del ejército Vgara carga.

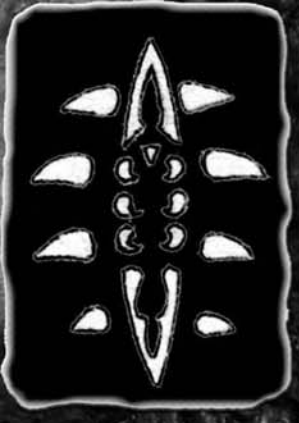
- C Tribu Jnolkj
- D Tribu Dkwo
- E Tribu Gwejkah
- F Tribu Jwveh
- G Tribu Kwa Gweh

- A Carros luadár
- B Jinetes luadár
- C Nada luadár
- D Nada luadár

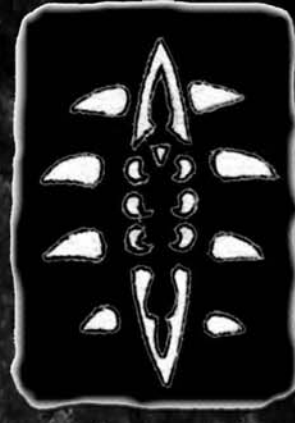


- 1 Los jinetes luadár se vuelven y cargan.
- 2 Los nadar llegan a la batalla.
- 3 Los Vgara se retiran, antes de ser rodeados.

- E Tribu Jnolkj
- F Tribu Dkwo
- G Tribu Gwejkah
- H Tribu Jwveh
- I Tribu Kwa Gweh



ELEA



Vuestra Tierra.

¿Cómo es tu tierra ideal?

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

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

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

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

Es vuestro juego de rol narrativo personal:

Vosotros imaganáis, Nosotros maquetamos.



ZHEMDAROS

De todas las ciudades de la agreste y bella tierra de Mituinor que he visitado, quizá sea Zhemdáros, la ciudad más grande del clan zhemdár, la que más me impresionó por su historia y por su variedad.

Yo nací en la cálida Ára, y siempre pensé, y aún lo sigo pensando, que mi cultura es la más refinada y elegante de todas las que mis viajes me han hecho conocer. Y puede que por esa razón, las ideas que nos llegaban sobre el lejano norte, y que yo me creía, hablaban de salvajes que sólo sabían combatir, que apenas hablaban y que encontraban poco solaz o placer en cualquier tipo

especialmente infelices. Se hacían bromas entre ellos, y se quejaban con buen humor de la lluvia continua que parece azotar al norte. Me miraban extrañados, pues el oscuro color de mi piel les sorprendía., pero no vi en ellos más que curiosidad. Me fijé en un mendigo, que se arrebujaba de la continua lluvia con sus raidas ropas en un portal. Me acerqué a él y, aunque al principio se asustó al verme, pronto me gané su confianza invitándole a una comida caliente. Me condujo a una posada, el Oso Danzante, de la que emanaban muchos olores, buenos y malos. Trataré de resumir ahora con toda la precisión que

lidad... Bueno, se dice que en esa cueva la Gran Madre se le apareció como una mujer bellísima a Ulayr bhar Erydd y le dijo que aquél que cuidara de este lugar sagrado prosperaría en la Tierra de las Muchas Colinas. Y así lo hizo. Y la diosa cumplió con su palabra. Podéis visitarlo, buen señor, en cualquier momento. Hay una buena vista desde la entrada, desde donde podéis ver las calles del Jabalí -aquí hay una tienda donde se sirve caliente la jugosa carne de estas criaturas- y la de los curtidores, aunque esa huele aún peor que yo.

Al final de ésta encontraréis la torre de la vigilancia de Hynn, cerca del puerto que da al río. Allí se albergan los únicos guardias que, muy de vez en cuando, echan un vistazo a ver si todo marcha bien. Es decir, que se les pague algo de dinero o se les dé comida a cambio de su protección. Son unos

cobardes, que se ríen de mí y me insultan, como hacen con otros mendigos...

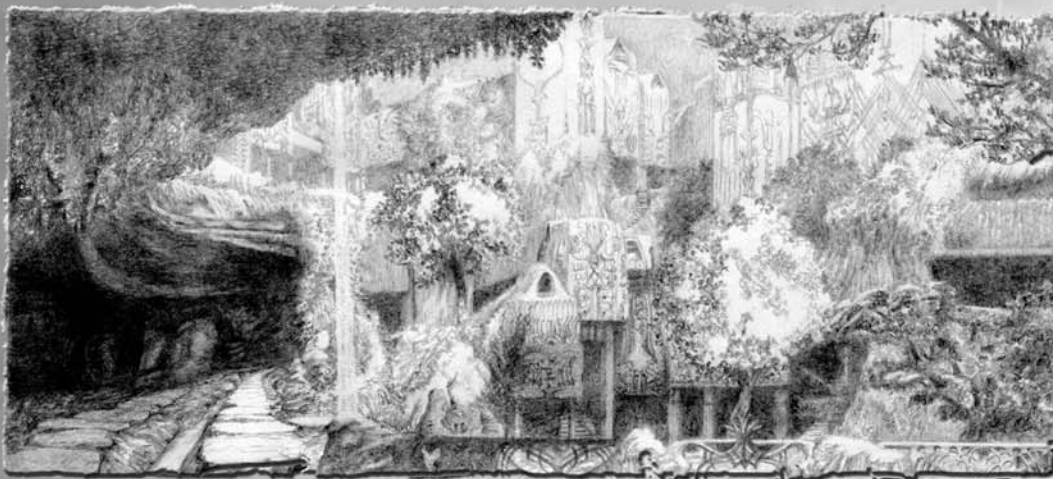
¡Ya estoy otra vez yéndome por las ramas! ¡Perdonad al anciano Syreann, buen señor! Hay un pequeño templo dedicado a Adraen, atendido por una mujer joven que se ha convertido en uno de los pocos consuelos de este barrio, pues ayuda en lo que puede a quienes lo necesitan. ¡Ah, y por supuesto, está Naechta! Algunos la consideran una bruja, por su aspecto arrugado y sus ropas sucias, pero nosotros sabemos que no es así. Conoce todas las hierbas y todos los remedios, tanto para los males del cuerpo como para los del espíritu, sí señor. Habla con los Ascetas, y muchos piensan que fue uno de ellos.

Bien, buen señor. Sois un hombre generoso y habéis sido bueno con Syreann. Tened cuidado en la zona del puerto, pues allí la gente no es tan sencilla. Quizá sea porque no

El Viajero

Esta sección está dedicada a las ciudades de Alkaendra, lugares donde todo puede ocurrir y donde se puede encontrar todo lo que se busque.

Un Viajero irá narrando sus experiencias mientras describe la ciudad que visita, sus habitantes y sus costumbres, sin olvidar sus secretos...



de arte. ¡Ah, que triste es a veces la ignorancia! Muy pocas fueron la tierras del norte donde estas leyendas y rumores resultaron ser ciertas, y en Mituinor resultaron completamente equivocadas.

Lo primero que me sorprendió de Zhemdáros fue su arquitectura. La mayoría de las casas eran macizas, con pocas ventanas. En mi tierra, la luz es vida y una casa sin luz se considera muerta. Pero en el norte no sucede así, especialmente en los barrios más pobres de los asentamientos. Mi experiencia me ha enseñado que la mejor manera de conocer una ciudad es hablar con sus gentes, especialmente con las que viven como pueden en las zonas más pobres.

No lo dudé. Las calles estaban empujadas y rodeadas de edificios altos y oscuros, la mayoría de los cuales estaban en malas condiciones. Pese a la pobreza y la suciedad general que podía ver, sus habitantes no parecían

pueda lo que me contó sobre los barrios menos favorecidos de Zhemdáros.

SYREANN, EL MENDIGO

“Bueno, buen señor. ¿Qué podría decirlos? Si, comenzaré a hablaros del altar de Rhagalysa. Está en el interior de una cueva e incluso alguien como yo, insensible a la belleza o a las... las... no sé como decirlo... ¿cosas elevadas? Bueno, espero que me entienda. Pues bien, incluso yo noto una paz especial al entrar allí, como si el suave murmullo del agua al descender por las paredes hablara a mi estómago y calmara mi hambre. Se dice, o eso es lo que yo oía de pequeño en la casa de mi madre, que Adraen y Rhagalysa la cuiden y le briden la felicidad que no encontré en vida... Perdón, estoy tan poco acostumbrado a hablar que me ando por las ramas con faci-

tienen altares como el de Rhagalysa, o porque las monedas cambian rápidamente de manos. No lo sé. Vigila vuestras riquezas y vuestras espaldas.”

Visité los lugares que me recomendó Syreann, y me divertí descubrir lo acertado de todos sus comentarios. Hablé con Naechta y resultó que no había sido asceta, sino una Hija del Árbol -pueden hablar con las criaturas arbóreas- del clan vhaleddán. Los guardias de la Torre de Hynn también me advirtieron de los peligros del puerto y se ofrecieron a protegerme si me dirigía allí, por un precio, claro está. No me pareció buena idea, y me dirigí solo al puerto.

AETHNA, LA LHOARANA

Pocos puertos huelen bien en el sur, porque el calor pudre primero los peces y es un olor que nunca abandona la piedra o la madera. Pero los puertos fluviales aún huelen peor, aun tan al norte como se encuentra Zhemdaros.

El río Naoredil es ancho aquí, y el puerto es grande. Había numerosos barcos, aunque muchos menos de los que uno podría encontrarse en cualquier rada del Syndalla o en la Orgullosa Gauddar. La mayoría eran mitthana, pero también había algunos de las islas y uno o dos de Ysenia, con sus velas ricamente adornadas.

El mercado más grande de la ciudad se hallaba cercano y, pese a la lluvia, estaba bastante concurrido. Había numerosos puestos, protegidos con toldos untados de brea para que el agua no calara. La mayoría de las mercancías eran alimentos de la tierra, el río e incluso el mar. Unas pocas vendían productos de artesanía de cuero, madera y metal. Otras licores y comida caliente. Un sitio agradable, aunque uno siempre se siente como si le estuviesen vigilando. No aparté mi mano de mi bolsa de monedas en ningún momento. Vi a una mujer fuerte y atractiva, aunque no hermosa, vendiendo impresionantes adornos y protecciones de cuero y pieles. Me acerqué a ella. Se llamaba Aethna y esto fue lo que me contó...

“¿Piel Negra? He oído rumores sobre tu patria, extranjero. Sobre que los hombres cantan y son las mujeres las que luchan. En fin, uno ve muchas cosas curiosas a lo largo de su vida. ¿Que te hable del puerto y del mercado? Bien, me gustan. Yo soy de Dunn Lhoara, donde el mar ruge y el viento aulla sin cesar. Vengo aquí todas las primaveras para vender los productos de los talabarteros, los más afamados de todo el este. Te diré, porque los hombres son iguales sea cual sea el color

de su piel y las costumbres de su tierra, que no visites los lupanares o las garitas de juego. Dynn el Manco controla la mayoría y no es alguien con el que se pueda jugar o al que se pueda engañar. Curiosamente, es muy religioso. Sus hombres han erigido pequeños altares a Adraen en lugares ocultos, para atraer la bendición de El Que Lloro. ¡Pobre del que profane uno de ellos, aunque sea por error! Por aquí aún se habla de el horrible aspecto que tenía Nuadd el Borracho cuando su cadáver fue encontrado.

Puedes encontrar tabernas decentes, donde no te matarán antes de robarte, e incluso algunas donde serás bien tratado. Como creo que eres de los que tienen el espíritu aventurero, te dejo que descubras por tí mismo cuál es cuál. ¡Cuidate de Suúyu, el Nidanyira! Tratará de venderte reliquias y obras de culturas perdidas llenas de poder y capacidades sobrenaturales, pero muy poco de lo que te ofrecerá tendrá valor alguno. Una criatura curiosa, desde luego, ya que de vez en cuando no miente. Le encanta jugar con la credulidad de los Humanos, y le entiendo. A mí también me gusta.

En cuanto al mercado, poco más puedo decirte que tú mismo no puedes ver. Este es el mercado más grande, pero no el único de toda la ciudad. Cerca del Palacio de Ryadan existe otro donde puedes obtener productos más lujosos y caros, venidos de tierras lejanas y exóticas. En éste encontrarás lo necesario para vivir sin lujos, exceptuando mi puesto y los de los otros artesanos. Por cierto, no te fíes de Dauryelbe, el Taurgalés. Tratará de venderte a su madre si le das la oportunidad y se mostrará desamparado ante tí, pero en realidad es muy rico. Muy rico. El puesto de Nieraynn de Dhyr Amrach está bien surtido de hortalizas y frutas. Es una buena mujer, que comercia con los granjeros de los alrededores de la ciudad y a la que éstos respetan porque no trata de engañarles con los precios.

Hay algunos puestos que están reservados para los buhoneros que sólo están aquí unos pocos días. Ellos no pagan impuesto alguno, pero si tienen la mala suerte de que el puesto ya esté ocupado tendrán que marcharse a otro sitio. Hoy hay dos vacíos, pero aún estamos a principios de la primavera y no es la mejor época para viajar. Tú deber ser especial, si. Ese hombre que ves ahí, el que tiene el pelo como un erizo, es un rhageld. Los suyos son uno de los clanes que habita en el Gran Bosque de Rhyanáura. Me han dicho que esas cicatrices que tiene en el rostro se las hizo un thyrghazu al que caza-

ba para obtener su piel. Vende pieles y algunas de las capas que ofrece son muy buenas. Muchos creen que debería tratar de venderlas en el mercado de los ricos, pero a él parece interesarle muy poco esa zona. Habla poco, y las pocas veces que se ríe asusta, porque parece un animal. Viene todos los años, aunque no conozco su nombre. Aquí le llamamos el Salvaje. Trae noticias del oeste, que por lo general son preocupantes. Algunos piensan que es un pájaro de mal agüero cuya aparición no presagia nada bueno.

¿El pozo? No encontrarás agua en él, pero sí muchas historias y rumores. Eres un recién llegado aquí, y quizá no sepas que la gran Zhemdaros se asienta sobre los restos de un antiguo nido de los Hirythann, que en el sur llaman Hryeth si no me equivoco y creo que no. Uno puede encontrarse muchas cuevas y túneles, y no es raro que de vez en cuando alguien descubra una serie de ellos que era desconocida. Pues bien, muchos piensan que ese pozo conecta con las cámaras más profundas y oscuras del nido Hirythann y que fue allí donde el famoso bandido Machthann ocultó todas las riquezas que consiguió antes de ser capturado por el rey Alynd bhar Aevrydd. Muchos han descendido por él para explorar esos túneles y encontrar el supuesto tesoro pero ninguno ha vuelto. La gente cree que el espíritu de Machthann lo protege y que acaba con quienes quieren “robárselo”, pero yo tengo mis propias ideas. Alguien se está escondiendo allí abajo. Alguien que no quiere ser encontrado, pero que es muy real y que nada tiene que ver con el mundo de los espíritus...

Y bien, extranjero de negra piel, ¿no le comprarás nada a esta mujer que añora el mar de su tierra? ¿Ves este cinturón? Tiene los símbolos de la Gran Madre y del Padre Roble, por este lado, y los de la Triada de Caza por el otro, y su calidad es excepcional...”

Mi presencia debió llamar la atención de las autoridades locales, porque poco tiempo después de abandonar el mercado con un cinturón nuevo, dos hombres se acercaron a mí, se identificaron como guardias y me llevaron hacia un barrio de la ciudad en el que no había estado. Me quitaron mis útiles de escritura y mis pertenencias antes de meterme en una oscura celda sin decirme siquiera por qué lo hacían o cuál era el delito que había cometido.

Bestiario

Esta sección está dedicada a las criaturas que pueblan las tierras de Gahaedha, desde las altas montañas y las nubes hasta la cavernas de la profundidad del mundo.

Se describe brevemente la fauna y la flora de una región, y además, algunas criaturas para ampliar el bestiario.

KSYRYZJ

“Bien, aunque a mi parecer a ningún intuía se le ha perdido nada en esta bárbara tierra tan cercana al Bosque de los Cobardes, cumpliré con la tarea encomendada por la Señora de Lanaróe. Exploraré con mi tripulación las pedregosas regiones de Ksyrzj-un nombre que sólo pueden pronunciar sus salvajes y primitivos habitantes- y trataré comerciar con los asentamientos de Tchej y Tehaksya.

A primera vista desde el mar, Ksyrzj impresiona con sus acantilados de roca asomando por encima de las aguas embravecidas y agitadas. Como en todas las tierras que he visto, las aves fueron las primeras en salirnos al encuentro: gaviotas, cormoranes y los paños y golondrinas de mar que se lanzan con tremenda velocidad y precisión sobre los peces que nadan cerca de la superficie. También nos reciben los siempre juguetones delfines y algún que otro tiburón con la esperanza de que alguno de nosotros caiga al agua.

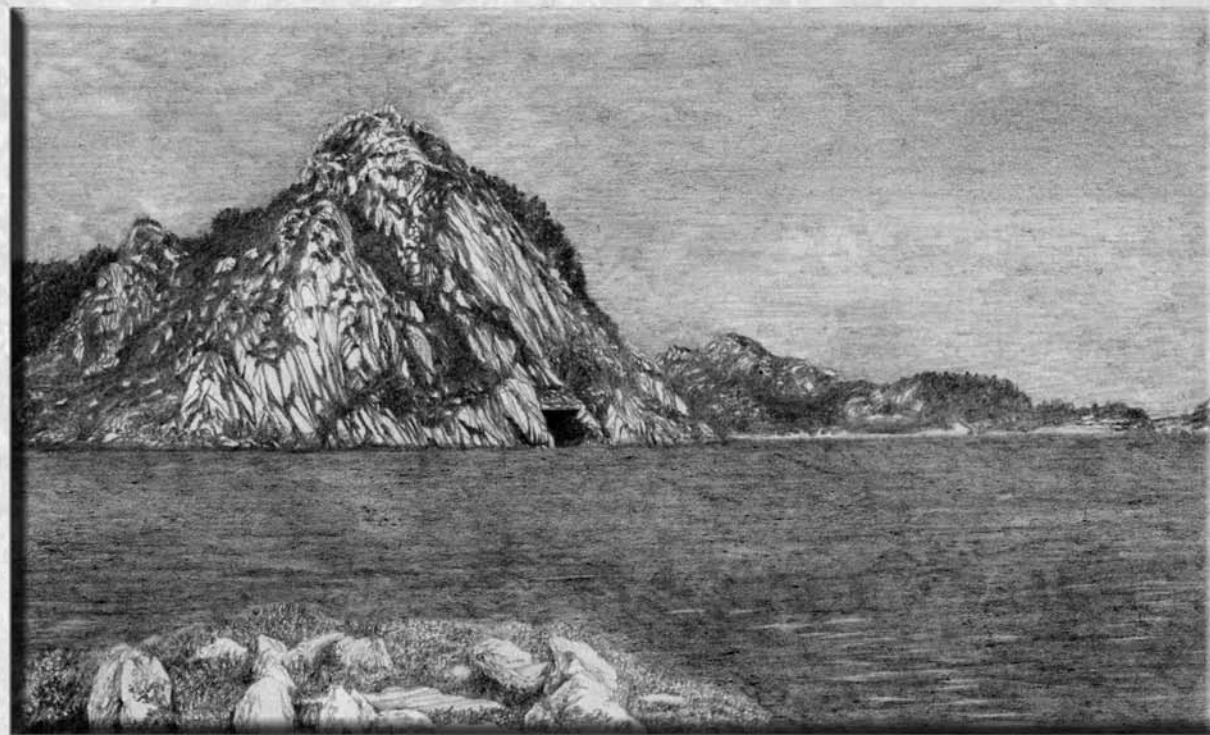
Las colinas rocosas acaban en el mar de un modo abrupto y en sus cercanías hay que navegar con cuidado. Las playas son pequeñas y de piedras, en vez de arena, y es difícil encontrar un puerto natural donde fondear. No hay árboles. Musgos, líquenes, tamarisco y otros arbustos similares de color marrón o verde oscuro resisten como pueden frente al embate del viento cargado de sal.

Desembarcamos en una de las playas pedregosas. Nubes de moscas cubrían masas de algas putrefactas, testigos mudos de las fuertes mareas de días anteriores. También había muchos cangrejos con numerosas protuberancias a los que mi tripulación dió el nombre de cangrejos hira, por su parecido con los temidos Hryeth.

Al poco rato de explorar la playa nos dimos cuenta que nos estaban observando: una figura alta, que adornaba su cuerpo con un manto de plumas de muchos colores y ocultaba su rostro tras una

máscara fabricada con el cráneo de un ave que debía de ser gigantesca. Permaneció en silencio al principio, vigilándonos. Luego comenzó a gritar en una lengua horrible y muchas figuras aviadas del mismo modo surgieron detrás de él y comenzaron a arrojarnos jabalinas. Eran muchos más que nosotros, y nuestra misión sólo era de exploración, por lo que nos dirigimos rápidamente a nuestros barcos y nos marchamos de allí.

Unas horas más tarde, al rodear una de las colinas que morían en las aguas, descubrimos algo que nos asombró profundamente: un enorme túnel se abría al mar, su boca tallada con increíbles relieves. Acercamos el barco, pero una sensación ominosa se apoderó de todos nosotros. Los marineros son supersticiosos, y los míos más, pero esta vez yo también me encontré intranquila. Muchos comenzaron





a decir que oían extrañas voces en sus cabezas, hablando con palabras que herían sus oídos y sus mentes. Yo les obligué a seguir adelante. Nos metimos de lleno en el túnel, pero la oscuridad era total y hasta yo tenía problemas para controlar mi intranquilidad. Dimos media vuelta, confundidos y vigilando en todas las direcciones. Mucho más tarde, una vez de vuelta en Inúe, me enteré de que había más de esos túneles en la costa oriental del Mar de Nauzar, que todos provocan las mismas sensaciones y que nadie sabe ni quién los construyó, ni cuándo ni para qué.

Poco más puedo decir de esta costa, excepto

que según nos íbamos internando en la bahía cuyas aguas bañan a Tchej y Tchaksya, apreciamos la cercanía y la grandiosidad de las montañas Navaetharu. A lo lejos distinguíamos sus picos, cubiertos de nieve incluso en verano. Vimos algunos árboles adaptados a las cumbres, con ramas rectas y casi tan anchas como el tronco, naciendo incluso entre grandes brechas de la piedra gris que aflora por doquier. Contemplamos los saltos de cabras con cuernos larguísimos apuntando hacia el cielo; lobos enormes y osos que se acercaban a la costa en busca de algún bocado que llevarse a la boca; búhos de hermosas plumas verdes y blancas

y águilas negras que pescaban con una habilidad extraordinaria. Fuimos testigos del enfrentamiento entre una manada de zorros y una gran araña que surgió de entre las peñas...

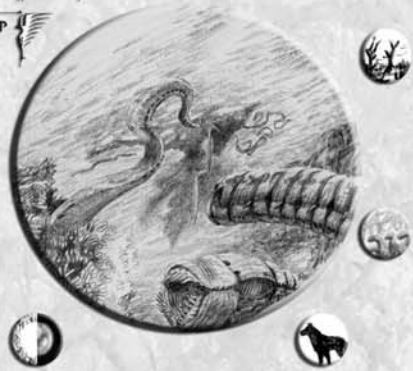
Acepté esta misión, pero no volveré por propia voluntad a Ksyrzj. Su belleza es única, no lo niego. Pero es demasiado inhóspita para mi corazón. Quizá para espíritus aventureros y jóvenes, ansiosos de enfrentarse a desafíos exóticos, sea una grata experiencia Si buscáis roca, agua y bestias salvajes ya sabéis adonde ir.

CRIATURAS DEL YRMILDOR

AGI	DES	FVE	RES	CTN	APA
3-5	3-5	1-2	2-3	1-2	1
PER	INT	AST	CAR	EMP	
3-5	1	1	1	1	
COR	CNC	TEN	AVT		
2-4	1	2-3	1		

GUSANOS LANZA

SALVD
2/2/1/1/1



SABERES 1-3

Cazar, Geografía del Yrmildor, Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

Pocos de los que se han internado en el Gran Pantano han regresado para contarlo, y menos aún desean relatar lo que allí les sucedió. Pero siempre corren rumores, especialmente en el sur de Llaereth y en las tierras septentrionales de Panlho. Uno de los más famosos es el que habla de los Gusanos-Lanza, que surgen de improvviso de aguas aparentemente tranquilas. Atacan en manada con una velocidad terrible y desgarran pequeños pedazos de carne con sus dientes afilados como filos de espada. Parecen poseer una energía infinita, pues continúan lanzándose contra su presa hasta que de ésta no quedan más que los huesos.

Sus cuerpos vermiformes parecen cubiertos de unas placas duras de colores iridiscentes que son apreciadas como adornos entre algunas tribus salvajes de las inmediaciones del Yrmildor. Sus mandíbulas son móviles y pueden orientar sus dientes hacia el frente.

AGI	DES	FVE	RES	CTN	APA
3-5	3-6	3-5	2-4	2-3	1
PER	INT	AST	CAR	EMP	
3-5	1	1	1	1	
COR	CNC	TEN	AVT		
2-4	1	2-3	1		

YRITH

SALVD
4/4/3/3/1



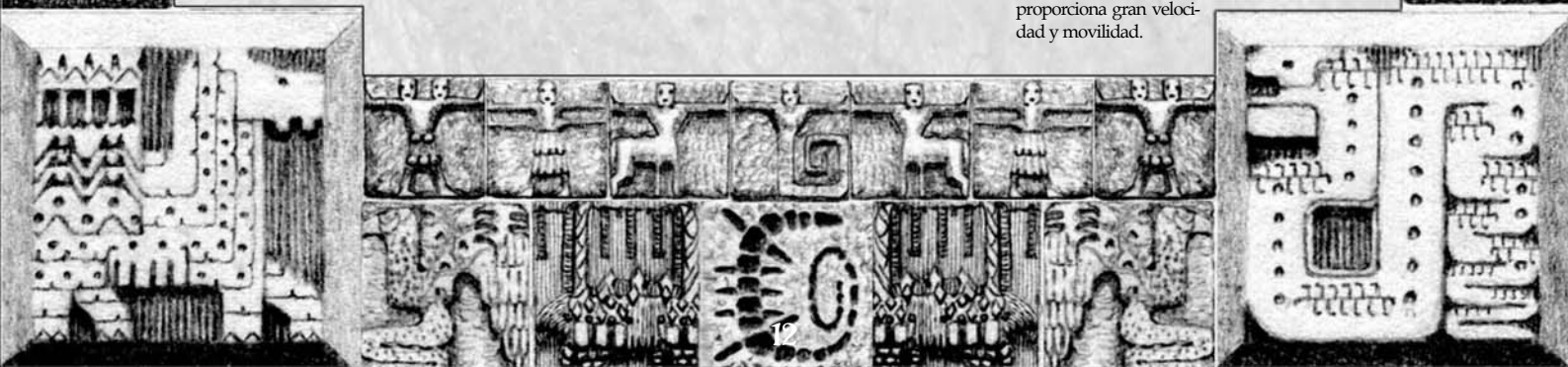
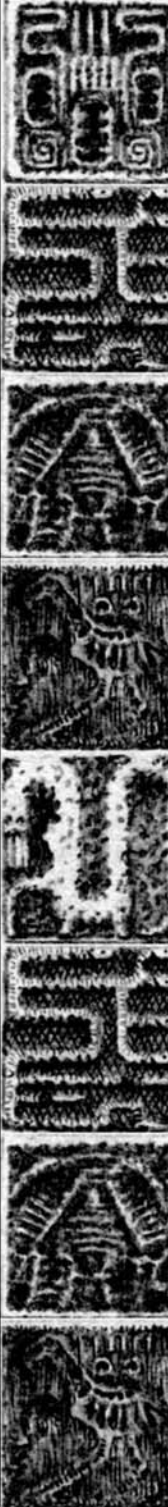
SABERES 1-3

Cazar, Geografía del Yrmildor, Pelear, Rastrear, Sigilo, Supervivencia

Algunos sabios de Irmalián dicen que el Gran Pantano debió ser imaginado por la mente retorcida de Xavinar, pues las criaturas que lo habitan parecen ideadas por un loco.

Los yrith son grandes, del tamaño de un humano. La parte superior de su cuerpo recuerda vagamente al de una rana, pero ahí cesa todo el parecido, ya que su lomo está recubierto por unas gruesas escamas que le asemejan más a una tortuga. Su cabeza está protegida por un armazón quitinoso del que sólo sale cuando ataca. Dicen que sus ojos son enormes y que su boca está llena de mandíbulas y tentáculos que provocan una agonía indescriptible. Sus extremidades superiores terminan en garras afiladas y son útiles tanto para nadar como para agarrar.

Nadie ha visto jamás la parte inferior del cuerpo de un yrith, que permanece sumergida bajo las oscuras aguas del Yrmildor, pero sea como sea le proporciona gran velocidad y movilidad.



Mitos

Esta sección está dedicada a los protagonistas de la historia de Gahaedha, a sus logros, a su gloria, a su caída, a su crueldad, a todo aquello que les hizo destacar entre quienes han vivido y se han ido del mundo de Alkaendra.

“¿Que si luché con Aeryann, me preguntas? Sí, muchacho, sí. Desde el comienzo hasta el maldito día del Paso de los Aullidos en que la llama de su vida se apagó. Yo soy Haraidh bhar Ydda, de la tribu ceynn de los rhageld. Fui compatriota, amigo y compañero de armas del gran hombre, aunque aquí en el cálido sur parecés saber muy poco de él...”

¿Que quieres conocer su vida? ¿Qué le hizo grande? Para lo primero puedo ayudarte, y contarte lo que sé. Para lo segundo no hay remedio, pues deberías haberlo conocido. Su mirada, su media sonrisa, la fuerza que destilaba su presencia... O le querías o le odiabas, con él no había término medio, no...

Bien, trataré de comenzar por el principio.

INFANCIA

Yo llevaba dos años de vida bajo las ramas del Padre Roble, cuando Aeryann nació. Su padre, Maerydd bhar Cyrga, era uno de los guerreros más valientes del poblado de Cynn Nuadha y era muy respetado entre los guerreros rhageld. El nacimiento de su hijo le trajo tristeza, pues su mujer murió en el parto; pero también la felicidad de una nueva vida, un nuevo guerrero para luchar por la libertad del Gran Bosque.

Aeryann nació con la Marca de Kyngarna, el Lobo Aullador, símbolo de la fuerza, la pasión y de la manada fiel. La marca de aquellos llamados a ser señores de hombres entre mi pueblo. Su propio padre le llevó a dormir el Sueño de la Vida bajo el Gran Árbol y fue reconocido como rhageld en la siguiente luna llena, novena del invierno del año del Ciervo. Algunos dicen que la tierra vibró en el momento de su reconocimiento, como si Raghalya y el Náuranon estuviesen preparando al mundo para lo que se avecinaba.

Aeryann creció alto y fuerte, al contrario que nuestro pueblo, que menguaba sin cesar ante las continuas incursiones provenientes del oeste. Los melenas cortadas y los guerreros emplumados de más allá de las montañas Sammheda se habían internado en el bosque y no dejaban de hostigarnos. Pero aún peores que ellos y mucho más odiados eran los hirythann, ajenos a todo lo humano aunque compartieran con nosotros el amor por los árboles...

Sí, eran tiempos difíciles para nuestro pueblo. Pero la luz de Aeryann comenzó pronto a brillar y a los ocho años dirigía a todos los muchachos y mucha-

chas del poblado. Aún recuerdo la expresión de su padre cuando llegamos al poblado con el cadáver de un hirythann que habíamos abatido entre todos los críos... ¡Imaginate, muchacho, críos que aún no eran hombres o mujeres, magullados y nerviosos pero con la emoción de la victoria en los ojos, habían derrotado a un gran hirythann adulto! ¡Ah! Veo que no pareces impresionado... Claro, aquí en Ára no habéis tenido mucho contacto con esas criaturas. Deberíais agradecerlos a los del norte. Algún día puede que ya no estemos para evitar la marea y entonces nos recordaráis...

Aeryann y yo crecimos mientras nuestro mundo se derrumbaba. Tuvimos que aprender a luchar por nuestra libertad desde muy jóvenes. Muy pronto abandonamos los juegos por la espada.

EL CAMBIO

Cuando yo tenía diecisiete inviernos la situación había empeorado. Los Melenas Cortadas y los mávra se habían internado aún más en nuestro territorio y Cynn Nuadha fue asediada. A Aeryann, a mí y a otros guerreros y guerreras se nos encomendó la misión de pedir ayuda en las aldeas vecinas de Cynn Cerein y Faebriu. Fuimos emboscados en el camino y, aunque luchamos con gran valor, nos derrotaron. Perdí a la mayoría de mis amigos aquel día, incluso a Arvaynn, la muchacha que me hizo sentir el amor por primera vez... Aeryann fue herido gravemente y le dieron por muerto. A mí, me dejaron inconsciente de un mazazo. Los dos habríamos perecido si no hubiésemos sido rescatados por una patrulla de jinetes zhemdár.

Yo me siento rhageld. Pero también soy zhemdár. Son un clan extraño, que adora a un dios que llora. Sin embargo, les debo la vida. El Gran Árbol sabe lo que eso significa para los mitthana. Me acogieron. Volví a sentir la vida. Si ahora estoy ante tí es gracias a la compasión y el valor de los zhemdár. Cuidaron de nosotros. Ulaynn bhar Alvhan, señor de la

casa Nauraidh de los zhemdár, nos adoptó. Nos acabó considerando sus hijos. Era un gran hombre. Espero que Raghalya conceda descanso a su espíritu.

Cuando Aeryann descubrió el mar se enamoró perdidamente de él. Al igual que le ocurrió con Ivhran nha Isaynn, sobrina de Ulaynn. Era una mujer hermosa y fuerte, igual que mi Veraydd... Fueron años llenos de luchas e intrigas. Quiero a los zhemdár, pero jamás entenderé las relaciones entre las distintas casas ni el odio que a veces desatan unas contra otras. Aeryann y yo tuvimos que aprender pronto a desenvolvernos con soltura, tanto con las armas como

“Si, os aseguro que un Mitthann unido, con los Seis Clanes cooperando en un fin común, será fuerte y podrá derrotar a cualquiera tan estúpido como para creer que los mitthana no saben o no quieren luchar mano a mano, rhageld con zhemdár, vhaleddán con sarail, thylzar con zaurain. ¡Oh, sí, que placentero me resulta imaginar cómo temblarán en sus coloridas ropas cuando vean que guerreros de todos los clanes se abalanzan sobre ellos, dispuestos a echarles de sus tierras con la lección aprendida de que no vuelcan a ensuciar Mitthann con su presencia o la de sus vástagos! Los zeynos no son rivales para los clanes unidos. Los incantaciones del oeste no son rivales para los clanes unidos. Ni siquiera los hirythann lo son. Pero tenemos que aprender a confiar en nosotros mismos, en los hermanos de los otros clanes. Juntos podemos hacerlo! ¡Como Mitthann podemos hacerlo! ¡Pero los clanes por separado caerán sin remedio, más tarde o más temprano! ¡Tenemos que unimos ahora o ya no habrá otra oportunidad! ¡Hasta dónde piensan seguir retirándose los zaurain, los sarail, los rhageld y los thylzar? ¡Hasta qué punto piensan tolerar los zhemdár y los vhaleddán el dolor y el sufrimiento de los otros clanes? ¡Acaso queréis que vuestros hijos conozcan un Gran Roble marchito y moribundo? Solo hay una posibilidad, sólo hay una esperanza de futuro: uniréis a Mitthann o dejaréis que muera?”



islas del Océano de los Muchos Nombres, que no dejaban de asaltar las embarcaciones y los asentamientos costeros de los zhemdár y los thylzar.

Aeryann dirigió el ataque. Yo tuve que aprender

a combatir en un barco... ¡Ah, sí! Ya me he enterado de las extrañas creencias que tenéis aquí respecto al mar. Nunca estés en una batalla marítima, porque entonces no desearás a volver a montar en un barco. Ver cómo se ahoga alguien, aunque sea tu enemigo, es terrible. Los sarachi ofrecieron resistencia pero la Marca de Kyngarna hablaba a través de mi amigo. Les arrebatamos sus islas una por una, esperando acabar con ellos para siempre. No pudo ser. Tengo entendido que poco a poco sus números están aumentando de nuevo. Aeru tendrá que hacer algo al respecto... si le queda tiempo.

Fue entonces cuando el rey de los zhemdár murió. Las casas se reunieron rápidamente para elegir uno nuevo. La casa Nauraidh se convirtió en regente, y Aeryann ascendió al trono, victorioso. Aún me río al recordar las caras satisfechas de muchos de quienes votaron a favor de mi amigo, pensando que él era como ellos y que mantendría sus privilegios. Se equivocaron. Él tenía en mente algo muy distinto a lo que se habían imaginado. Él también era rhageld y no iba a dejar a los clanes del bosque a merced de los incursores del este. Su idea estaba por encima de todo aquello. Mituinor es uno gracias a su sueño.

EL KLANNATH

Pasó el tiempo y en el oeste del bosque ya no se oían voces mitthana. Muchos poblados habían sido arrasados, muchas canciones olvidadas y muchas vidas se habían perdido. Los ysenios invadieron el sur, avariciosos y sedientos de riquezas como siempre.

Aeryann convocó un klan-nath bajo las sagradas piedras de Erynn Dhaedda. ¡Ah, muchacho, deberías haber estado allí! Los líderes de los Seis Clanes se presentaron. Los zaurain, los sairal, los rhageld y los vhaleddán se mostraban reticentes al principio. Eran sus hombres los que morían luchando en el bosque y las montañas, y no los de los zhemdár o los thylzar. Pero Aeryann les habló como nunca lo volvió a hacer. Sus palabras llegaban al corazón, muchacho, después de acariciar nuestras mentes. Era fuego, era sensatez. Era Mituinor. Yo vi cómo cambiaban las miradas de los líderes mitthana, cómo se miraban con una esperanza en un sueño que creían muerto... La vida, Rhagalysa misma corría por nuestras venas llamándonos... ¡Aún se me eriza el vello cada vez que recuerdo ese día y las palabras que allí fueron pronunciadas!

Aceptaron, aunque los vhaleddán lo hicieron presionados por los demás. Hubo fiesta. ¡Los Seis Clanes unidos! ¡Quién hubiera podido imaginarlo! La Marca del Lobo Aullador y la Tríada de Caza se hacía notar. La voz de Aeryann unía lo que había permanecido desunido. Seis y uno. Uno y seis. Mituinor.

UNIÓN Y LIBERTAD

Los clanes unidos nos dirigimos al sur, a enfren-

arnos con los engreidos y opulentos ysenios que habían invadido las tierras de los thylzar. Estaban dirigididos por dos hombres avariciosos, más preocupados de la gloria personal y de la fama que de la victoria. Dividieron sus fuerzas y por una vez fuimos nosotros quienes aprovechamos su debilidad interna. Derrotamos a una fuerza tres veces mayor cerca del vado del río Haethin, pues cayó en la trampa que le había tendido Aeryann. Murieron más de ocho mil ysenios y sus aliados mercenarios y menos de mil de los nuestros. Fue una gran batalla.

El otro general ysenio no hizo movimiento alguno. En su engrimiento, ni siquiera fortificó su campamento. ¡Ah, y fue ahí donde Aeryann demostró su astucia de lobo! Rodeó a los ysenios y les arrojó piedras desde catapultas. Para sorpresa de todos, incluidos los de Mituinor, Aeryann se acercó a conminar al líder ysenio a que se rindiera mientras las piedras silbaban y caían a su alrededor, entre las tiendas y los aturdidos guerreros enemigos. Fue memorable. La



expresión del ysenio al rendirse es algo que no olvidaré jamás. Se ahorraron muchas vidas, algo que Aeryann consideraba muy importante.

Sin apenas descanso, los mitthana nos dirigimos hacia Mor Tyval, donde muchos de los guerreros de los clanes defendían las aldeas gemelas de Naor Anghal y Naor Maradh, frente a una gran hueste de Melenas Cortadas de Chakkiaryar y de guerreros emplumados de Mávra. Cuando llegamos, las aldeas estaban ardiendo, la mayoría de las empalizadas tomadas y se peleaba entre las casas de madera. Fue una lucha cruenta y mucho más dura que la anterior. Se combatió durante horas y muchas veces hasta el mismo Aeryann pensó que las tornas estaban en nuestra contra. Pero antes de que anoqueciera, los enemigos rompieron filas y huyeron. No les perseguimos. Estábamos agotados y había muchos heridos de los que preocuparse. Además, algunas partidas de los Melenas Cortadas habían descubierto y atacado cuatro baghaigh, refugios subterráneos para las mujeres que no combaten, los ancianos y los niños. Esta afrenta jamás será olvidada, aun a pesar de las atroces venganzas que nosotros llevamos a cabo en las tierras de Chakkiaryar cuando les sometimos con Aeru, el hijo de Aeryann.

Los de Mávra y sus aliados huían hacia el este, al

Paso de los Aullidos. Aeryann decidió perseguirlos, pero cuando llegamos a las montañas descubrimos que se nos habían adelantado. Los hirythann habían dado buena cuenta de nuestros enemigos y ahora nos esperaban a nosotros. Nos parapetamos como pudimos para resistir sus enloquecidas embestidas. Hacían entrar en celo a los Ylmary macho y los desbocaban en nuestra dirección, provocando muerte y dolor a su paso.

Aeru y sus jinetes habían ido a explorar. Cuando regresaban, fueron sorprendidos por muchos hirythann. Aeryann no lo pensó y acudió en su ayuda. Entonces se desató el infierno. De cada hueco del valle surgió un demonio hirythann. Nadie había visto nunca tantos. Se arrojaron sobre el grupo de mi amigo y los envolvieron como una marea. Mató a dos de ellos antes de ser abatido. Murió como un valiente. Murió como un guerrero. ¡Ah, Aeryann! ¡Te echo de menos, viejo amigo! Nos quedamos estupefactos por un momento. De pronto, de todos nosotros surgió un grito. Nadie jamás se había enfrentado a tantos hirythann. Pero nunca antes habían estado los clanes unidos. Cargamos gritando el nombre de Aeryann. Y luchamos como mitthana, unidos y libres. Luchamos sin descanso. Luchamos con la pasión de la Madre Tierra. Hasta la propia Rhagalysa se conmovió con su pérdida, pues sus hijos, lobos y osos, descendieron en grandes números desde las montañas y atacaron a nuestros enemigos. Fue el día más extraño de toda mi vida. El día en el que más vivo me sentí. Y vencimos, muchacho. ¡Oh, sí, vencimos!

Matamos a más de quinientos hirythann, pero Aeryann ya no respiraba el aliento de la vida. Yo creí que su luz se extinguiría al morir. Pero los clanes habían luchado y vencido juntos y ahora sabían que Mituinor sólo sobreviviría unido. Aeru continuó el sueño de su padre, y con él cruzamos las Sammheda y combatimos con los Melenas Cortadas y los guerreros emplumados en su propio terreno, pero eso es otra historia, muchacho. Aeryann nos dio la libertad y la unidad. Los Seis Clanes luchan como uno y el Gran Bosque respira con el aliento de Rhagalysa.

¿Qué Ára también es hermosa? No lo dudo. El corazón de los hombres se enamora de la tierra en la que nace. Ahora ya conoces la vida de Aeryann. Nació para ser un señor de hombres y vivió y murió como tal. Yo fui su amigo. Fui su hermano de armas y luché con él desde los tiempos de Cynn Nuadha. Él ha muerto. Mi Vaerydd también murió, por eso inicié este viaje. He tenido la inmensa suerte de conocerles a ambos y de amarles. ¡Ah, muchacho! ¡Ojalá conozcas a gente así en tu vida! Que vivas momentos que merezcan la pena ser vividos. Como dicen en mi tierra: vive y siente.

Los de Mávra y sus aliados huían hacia el este, al

LA VOZ DEL SILENCIO

Vrojina se acercó sinuosamente a las primeras columnas de piedra, desgastadas y cubiertas por plantas, azotadas por el olvido. Era más grande y corpulento que sus tres compañeros humanos, pero su olfato y su habilidad para rastrear eran mucho mejores que los de éstos. La piedra olía a muchas cosas. A vegetación -la primavera comenzaba a despertar en las montañas-, a musgo. También percibía el olor árido de la misma roca y el de las aves kyrna sobre las que montaban los humanos.

El xyarjar se adentró aún más en las ruinas de Drakhoa, un antiguo asentamiento de los Hijos de la Roca abandonado tras las Guerras del Mundo Sin Luz. Él y los otros habían escuchado muchas historias sobre aquel lugar y todos sentían excitación y miedo. En los restos de una columna caída descubrió profundas marcas de garras. Hryeth. Mal asunto. Debían ser más cautelosos.

Las aves kyrna se acercaron con sus extraños andares. Tcho-Jak, de la tribu humana de los tcharkia, desmontó y cogió una de sus hachas gemelas de su espalda. Su olfato no

era tan bueno como el del xyarjar, pero tenía la extraña sensación de que estaba siendo vigilados. Miró hacia atrás pero no vio nada extraño en los bosques y las escarpadas paredes que les rodeaban.

Todo estaba muy silencioso, pero eso podía deberse a su presencia. Una ave kyrna mayor que la suya y de plumaje más oscuro se acercó a él, montada por dos jinetes. El hombre era Ejka, de los nichku, con su bello manto de motivos geométricos. Tcho-Jak le había conocido hacía unos meses en la última tregua del Visitante del Cielo -a él y al xyarjar- y se habían hecho amigos. Habían quedado impresionados por lo

ocurrido a orillas del lago Tiarketcha: un sashurinkha había matado a muchos hombres de las tribus antes de ser abatido. Algo estaba cambiando en las montañas de Taechka si eso podía ocurrir bajo la estela del Visitante del cielo, y la preocupación y el miedo se estaban extendiendo entre las tribus.

La mujer era Pke. Tcho-Jak no se fiaba de ella, pero ¿quién podía fiarse de una tchar jakka? Ella decía que era una paria entre su gente, que no creía que la Serpiente Alada a la que adoraban les obligara a odiar y a luchar contra todas las demás tribus. Ejka y Vrojina la habían creído, pero el tcharkia vigilaba aún todos sus movimientos.

Ambos desmontaron al lado de Tcho-Jak y soltaron las riendas de sus aves kyrna. No era bueno atarlas en las ruinas, pues no podrían defenderse en caso de ser atacadas por algún Ugara vagabundo y famélico. Vrojina les hizo señales para que se acercaran en silencio. Los tres humanos prepararon sus armas y cuando llegaron al lugar donde el xyarjar aguardaba, éste les enseñó las marcas. Susurró la palabra "hryeth".

Se miraron unos a otros preocupados. Tcho-Jak se encogió de hombros y los demás asintieron. Les había costado mucho llegar hasta allí como para dar la vuelta ahora. Vrojina se adelantó de nuevo y se perdió de vista tras un muro que amenazaba con caerse en cualquier momento.

Regresó a los pocos momentos y les hizo gestos para que le siguieran. Tcho-Jak se adelantó y rodeó el muro para ver lo que había descubierto Vrojina. Una entrada. Un portal, desgastado, pero que demostraba la grandeza de los antiguos moradores de Drakhoa. El tcharkia no había visto jamás tallas como aquellas. Ni siquiera conocía la roca verdosa

en la que habían sido modeladas. No reconocía las figuras que representaban, pero quedó claro para él que allí aún podrían encontrarse tesoros y reliquias que ayudarían a sus pueblos en estos momentos difíciles.

Si alguna vez había habido allí una puerta, había desaparecido hacia tiempo. Todos miraban hacia el interior oscuro. Pke parecía intranquila. Miraba continuamente a su alrededor, saltando ante el más mínimo ruido.

- Nos vigilan -dijo en tirka, la Lengua de la Paz de Taechka conocida por todas las tribus. -Siento algo extraño en la tierra. Hay algo aquí que me provoca angustia.

Tcho-Jak la miró con desdén. No sólo era una tcher tchiad, sino que también era una cobarde. Vrojina no comentó nada, pero observaba a Ejka esperando a que éste decidiera. ¿Es que se habían vuelto locos estos dos? ¿Era Tcho-Jak el único que se daba cuenta de que aquella mujer no podía controlar su miedo?

- Yo huelo algo raro -dijo el xyarjar que proviene de la oscuridad. Pero no siento angustia ni nada parecido.

Ejka meditó en silencio durante unos momentos.

- Debemos entrar, Pke. Ya te dijimos cuando te encontramos que íbamos en busca de algo que nos sirviera para ayudar a nuestra gente y el chamán de mi tribu me habló de este lugar -dijo el nichku-. No podemos echarnos atrás ahora.

- Pero, ¿no podéis sentirlo? ¿No os dais cuenta de que la muerte acecha en esta oscuridad? -contestó Pke, mientras se pasaba un dedo por los tatuajes en forma de serpiente de sus brazos, tratando de tranquilizarse. - Si entramos ahí no volveremos a ver la luz del sol nunca más.

Tcho-Jak ya estaba harto de tanta cháchara supersticiosa. Preparó una antorcha y se internó en la oscura intimidad del túnel, sin esperar a los demás. Vrojina y Ejka no tardaron en

Leyendas

El folklore de cualquier cultura está repleto de historias y leyendas, de cuentos y canciones.

En esta sección irán historias cortas relacionadas con Gahaedha y sus habitantes, reales o míticos. Se hablará de los dioses y de los hombres, del amor y de la guerra, del orgullo y del horror, de la victoria y de la derrota...

Tcharkia

Los tcharkia son humanos que habitan en las cercanías del volcán Tchyern Tchezta. Arrojan a sus muertos al interior del cráter, y creen que los ruidos que emite éste son las voces de sus antepasados reclamando sin cesar la atención de los que aún respiran. Sus chamanes adivinan el futuro o las respuestas a sus preguntas a partir de la forma en que el humo sale por las fumarolas del volcán. Utilizan utensilios de obsidiana, ya que piensan que la mente y la sangre de un muerto están hechas con este material.

Se visten con ropas oscuras para confundirse con el terreno, y pintan sus rostros con colores rojo, amarillo y negro cuando van a la guerra. Se realizan escarificaciones rituales en las piernas y en la espalda, las cuales rellenan de ceniza oscura mientras curan. Habitan en viviendas construidas con piedra-nube, tan ligera que puede flotar. Fortifican sus poblados para enfrentarse a las incursiones de las otras tribus y de los que moran en las profundidades de la tierra...



Nichku

Los nichku pueblan las escarpadas regiones cercanas a las tierras de los Tchar Tchiad, los Lagos de la Abundancia. Sus tradiciones hablan de que en un tiempo anterior, Taechka era un paraíso, poblado de árboles y animales, donde el alimento era abundante. Pero ocurrió un desastre, y Echkaur, Dios de la Tierra, castigó a los hombres por sus pecados. La lava cubrió la tierra. Hoy sólo quedan mudos recuerdos del desastre como son los Árboles de Piedra, en los que habitan los espíritus de la sabiduría que hablan a través de los animales.

Adoran la picaresca y toda su tradición oral se basa en este estilo. Creen que si todo héroe, persona o dios son ridiculizados, ninguno se volverá demasiado orgulloso y no se producirá una nueva era de oscuridad en la que la lava acabará con la vida. Sus habitáculos están parcialmente enterrados y siguen conceptos geométricos, al igual que sus ropas.

Tchar Jajka

Los Hombres sin Corazón adoran a Izamul, una Serpiente Alada demoniaca que vino del este al principio de los tiempos. Durante mucho tiempo aterrizaron a sus vecinos, montados en los vastagos mayores de Izamul hasta que fueron derrotados por una confederación constituida por el resto de las tribus.

Aún habitan sus tierras ancestrales porque están plagadas de serpientes cornudas muy venenosas que atacan a todo aquél que no lleve la Marca del Colmillo, que todos las mujeres medicina de los Tchar Jajka realizan sobre los recién nacidos de su tribu. Se pintan el cuerpo imitando el patrón de anillos de Izamul -ocre, negro y verde- y llevan máscaras que representan, de un modo conceptual, la cabeza de una serpiente.

Las mujeres son las únicas que pueden convertirse en chamanes y sus máscaras están realizadas con cráneos y huesos de las serpientes cornudas.

seguirle. Pke se quedó en la entrada, sin apartar la vista de ellos. Miró a su alrededor. Aunque le parecía una locura, no quería volver a quedarse sola. Entró.

Lo que iluminaba la luz de la antorcha era desolador. El gran túnel excavado en la roca parecía haber estado cubierto antaño de la misma piedra verde que habían visto en el portal. Ahora, la mayor parte del recubrimiento yacía roto en el suelo, rodeado por muchos huesos de color grisáceo. Huesos de hryeth. Tcho-Jak se sorprendió. Ya resultaba difícil acabar con una de esas horribles criaturas, pero por la cantidad de huesos que estaba viendo, algo o alguien había matado a muchos de ellos allí. Y también había restos de osos, aves kyrna e incluso algunos humanos, que no había apreciado al principio. Había montones de restos que le llegaban a la altura del pecho, recorridos por innumerables insectos. El miedo comenzó a hacer presa en él. ¿Y si Pke tenía razón?

Vrojina olfateaba el aire sin cesar. Había detectado un nuevo olor. Era dulzón como el de la carne podrida y también recordaba al de los huevos de ave kyrna que se estropean. No era agradable y estaba impregnando su mente de señales de desasosiego. No dijo nada, pero también había visto huesos xyarjar. ¿Qué ser o criatura podría hacer algo así? Y el olor... Era incapaz de dejar de pensar en otra cosa. Había olido antes algo parecido, pero era incapaz de recordar cuándo o dónde.

Ejka también estaba preocupado. El chamán de su tribu le había dicho que aquí encontraría la salvación de su pueblo o la muerte de su espíritu. Siempre hablaba con extrañas metáforas que solían confundir más que aclarar las cosas. Pero para el nichku, todo comenzaba a aclararse de un modo poco prometedor. Aún estaban a tiempo de dar la vuelta. ¿Quién podría decirles nada? Pero Ejka estaba muy preocupado por lo que había acontecido en el lago Tiarketcha, y aún más por el destino de su gente. No podía ceder ahora.

Pke murmuraba ensalmos de protección para sí, mientras seguía con un dedo el tatuaje serpentino de su brazo derecho, tratando de despertar a la Serpiente Alada. Allí donde miraba sólo encontraba muerte y olvido. La sensación que oprimía su corazón aumentaba. Una

oscuridad se cernía sobre su mente, amenazadora y paciente. Y entonces lo oyó.

“Vuelve a mí, Hija de la Serpiente. Bienvenida a mi humilde guarida, una vez más. ¿Ya me echabas de menos?”

Una voz gorgoteante había hablado en su cabeza y se había reído de un modo horrible. Gritó, mientras la voz seguía carcajándose dentro de ella. Volvió a gritar.

Todos la miraron. Tcho-Jak tuvo que reprimirse para no golpearla. Vrojina la miró sorprendido y preocupado por que no hubiera alertado al ser que moraba allí. Ejka no sabía que pensar. ¿Qué estaba ocurriendo? Pke era una mujer nerviosa, pero aquello... Entonces él también oyó la voz.

“Tu pueblo está perdido. Su fin sólo ha comenzado. ¿Qué placentera será la agonía de tu impotencia! ¡Desespera! ¡Los nichku estáis



condenados desde hace mucho tiempo.”

La risa salvaje, animal, llenó su mente como una marea. Él también gritó.

Vrojina, desesperado, hacía gestos para obligarlos a callar. ¿Qué les pasaba? ¿Algún chamán estaba atacando sus mentes?

“Paria. Hijo de la Oscuridad. ¿Notas ya cómo te llama? ¿Tu deformidad no te impide sentir eso, verdad? Tu hogar está en el Mundo sin Luz de tu propia alma.”

El xyarjar se quedó paralizado. Pero ¿cómo se había...? Daba igual. Ahora no podía permitirse el lujo de sumergirse a pelear con sus demonios interiores. Ejka estaba sufriendo y Vrojina no abandonaba a un amigo. Debía sacarlos a todos fuera de las ruinas. El ente que moraba en Drakhoa era demasiado poderoso

para ellos.

Tcho-Jak estaba alarmado. Que Pke diera muestras de debilidad y gritase, era comprensible. Después de todo era una tchar jajka y nadie confiaba en un adorador de la Serpiente Alada. Pero Ejka era muy distinto. Los nichku eran valerosos guerreros, poco dados a dejarse arredrar por intuiciones y presagios.

“Ella no te ama, tcharkia. Nunca lo hará. ¿Crees que podrás conquistarla con gloria? Pero yo sí te amo. Encuéntrame y juntos descubriremos el mundo. Encuéntrame y encontrarás la paz. Yo no te abandonaré...”

Tcho-Jak dejó caer la antorcha al suelo. ¿Quién había hablado en su mente? ¿Quién había podido descubrir su secreto? Una desagradable carcajada recorrió su cuerpo y permaneció en sus oídos, multiplicándose sin cesar. “Abandona mi mente, seas quien seas. ¡Nadie controla mi espíritu!” - gritó para sí mismo. Recogió la antorcha y siguió hacia adelante. Dio dos pasos y, de pronto, desapareció.

Vrojina se quedó estupefacto. Corrió hacia el lugar donde momentos antes había estado el tcharkia. Un agujero irregular se abría en el suelo. Había estado cubierto por una telilla grisácea, del mismo color que los huesos que les rodeaban por doquier. La antorcha de Tcho-Jak había

quedado en uno de los salientes, e iluminaba un túnel mal excavado, con mucha pendiente y recubierto por una sustancia brillante y pegajosa. El xyarjar imaginó que el tcharkia estaba en el fondo, probablemente herido, a oscuras y muerto de miedo. Ahora, no podían irse. Ejka se acercó a él, recuperado. Fue entonces cuando Vrojina se dio cuenta de que la voz en su interior había dejado de hablar y de reirse. Pke permanecía sola, asustada, en el límite de la luz. Todos tenían miedo, pero no podían abandonar a Tcho-Jak. El xyarjar sacó una cuerda de sus mochilas y comenzó a buscar un buen lugar donde asegurarla. Debían bajar a por su amigo. Sabían que él habría hecho lo mismo por cualquiera de ellos. Ejka trató de tranquilizar a Pke.

Atado, atento y con el miedo acariciándole el corazón, Vrojina comenzó el descenso.

Equipamiento

Este rincón está dedicado a las armas, los objetos, indumentaria y artículos místicos de Gahaedha, sean comunes o legendarios...

EQUIPAMIENTO

Arco de Pelo Kuannachta

Los Kuannachta son afamados en todo el este de Gahaedha por la calidad y la belleza de sus armas. Sólo los Khalyva podían superarles en maestría, y hace tiempo que éstos ya no respiran el aliento del mundo. Su conexión con la roca y la tierra les permite moldear el metal de un modo único que ninguna otra especie puede igualar.

Hace muchas generaciones uno de los Ancianos de Drynhathma, Ekkyanvar, notó que la Roca

Primigenia le estaba llamando y se dirigió al kuannzharal de su asentamiento para realizar los rituales necesarios. Todo transcurría de un modo normal, pero su pelo no se convertía en piedra. Los sacerdotes de Kuann quedaron sorprendidos. Aquello era un signo. Guardaron la cabellera del Anciano en lugar sagrado.

Y allí permaneció hasta que la necesidad hizo que tuvieran que usarse como cuerda de arco durante un asedio por parte

de los Hryeth. La tensión de los mismos mejoraba enormemente, aumentando su potencia y su alcance, aunque se necesitaba poseer una gran fuerza para manejarlos adecuadamente. Se construyeron varios con diversos materiales, pero en la actualidad quedan muy pocos y son tremendamente apreciados y caros.



ARCO DE PELO KUANNACHTA

PG: +5 MD: - MF: - AB: - MA: - A: 150 RE: Cada 6 natural añada 1 al PG de ese golpe.

Amuleto de Qel-Sara

Existe una planta especial en algunas islas del Mar de Syndalla, la *qel-sara*, sensible a los sentimientos de los seres conscientes que habitan a su alrededor.

Hace algunas generaciones, se descubrió un hecho inaudito: la *qel-sara* es capaz de sentir el uso de las habilidades mentales y se mueve ligeramente en la dirección de quien las esté practicando.

Esta habilidad no es innata. La

planta y aquél que la quiera utilizar para detectar las emanaciones mentales deben ser entrenados para que sus reacciones proporcionen la información necesaria. Esto requiere meses de preparación y de un cuidado extremo, pues la *qel-sara* es tremendamente receptiva a los estados de ánimo y se marchita con facilidad.

Para que un Personaje Jugador pueda utilizar un amuleto debe poseer el Saber Herbolaria y el Rasgo Percepción a nivel 3. Se

debera hacer un chequeo de Percepción a Dificultad 5 cuando se quiera usar el poder del amuleto. Si se obtiene un tanto, el Jugador sabrá quién está usando Habilidades Mentales en sus cercanías o en que dirección se encuentra el que las esté practicando en un radio definido por la tabla Duración-Distancia-Tamaño.

Silaq de Tel-Gora

Los Thon-Sara, los Tejedores de Sueños de los Sil Quara aprendieron a manipular y forjar la realidad como hacían algunos de los Khalyva. Utilizaron esta habilidad de muchos modos, hasta que su propia locura consumió su voluntad y alejó sus mentes de la realidad.

Hubo entre ellos quienes crearon tejidos con la materia onírica, la *saru-an-sára*, de tal modo que tuvieran propiedades superiores y que duraran eternamente. Tal-Theraq tejió numerosas capas, las silaq, a

las que confirió características especiales cambiando el patrón del tejido. Se las regaló a los Señores del Gran Sueño, los líderes de los asentamientos más importantes entre los Sil Quara. Casi todas se perdieron cuando esta gran cultura se colapsó ante los embates de la desgracia, los piratas, la locura y los áreva. De vez en cuando sale a la luz una de ellas y los rumores se desatan de nuevo.

La silaq de Tel-Gora tenía la capacidad de leer la mente de quienes se encontraran

cerca de su portador. Cuando la silaq presentaba actitudes hostiles hacia el mismo, proyectaba sueños e imágenes oníricas a través de su tejido, para confundir y entorpecer al agresor.

Quien la lleve puesta provocará que la Dificultad de toda tirada que se realice contra él aumente en 1.



Espada Zawrana

En las tierras montañosas de Nargawanu existe una secta de guerreras dedicadas al entrenamiento físico y espiritual. Practican una filosofía de vida que niega la existencia de cualquier poder divino superior a las especies sin-

tientes y trata de estimular el desarrollo personal en todos los aspectos de la vida.

Para entrenar sus cuerpos practican el arte del ganerga, que les enseña a pelear con sus propias manos y el uso de las complicadas espadas zawrana, conocidas popularmente como espadas látigo. Se trata de un filo fino y flexible, de unos ocho centímetros de ancho y de milímetros de grosor, que puede llevarse enrollado en la mano antes del enfrentamiento. A la hora de luchar el

filo se mueve con una agilidad increíble, similar a la de un látigo, provocando graves heridas y rompiendo los filos de las espadas normales con relativa facilidad. Son armas salvajes, creadas para causar miedo y pánico entre los adversarios. Su manejo requiere de una habilidad excepcional para evitar dañarse a uno mismo. Un Personaje Jugador que quiera usar una espada látigo debe tener al menos cuatro puntos en el Rasgo Destreza.



ESPADAZAWRANA

PG: +4 MD: -1

MF: -

AB: -

MA: 1/2

A: -

RE: Dos seses naturales en una tirada rompen el arma enemiga.

ALKAENDRA

Alkaendra es un proyecto que surgió hace ya más de dos años. Después de mucho tiempo jugando y divirtiéndonos, creemos que el mundo del rol necesitaba una nueva panorámica, que necesitaba retomar el camino de la creatividad personal.

Pretendemos que todas las ideas cuenten y que este mundo crezca entre todos, con vuestras ideas y las nuestras, con vuestros proyectos y los nuestros, la riqueza de un mundo o de un sistema de juego depende de todos los que se involucren en él y cuantas más ideas, más rico y profundo será.

No tengáis miedo. Alkaendra está esperando de todos vosotros para que le ayudéis a crecer. El trasfondo y las reglas pueden variar como la vida misma...Entre todos podemos hacer el juego más divertido y jugable que hayamos podido imaginar.

Depende de nosotros. Depende de vosotros.
Depende de todos.

Espiritus Sombra

Tythsinnúma es una hermosa tierra, de grandes valles rodeados por enormes montañas y bosques infinitos. El Imperio de los Tres Ríos es un conjunto de culturas, tradiciones y costumbres que pugnan sin descanso contra los que les rodean. Para ello, aprovechan al máximo todas las posibilidades y las capacidades de sus gentes, sabedores de que sus adversarios están esperando cualquier debilidad para abatirse sobre ellos.

La nobleza de la dinastía tythnnu, actualmente en el poder, adopta a todo aquél que posea afinidad con las vías mentales. Hay personas, a las que se llama hythath, que se encargan de pasar por todos los asentamientos y comprobar quiénes son aptos para las Vías Mentales y hasta dónde llega su poder. Viajan sin descanso, pues la necesidad es grande especialmente ahora que se teme que el movimiento de una gran horda de ylmars proveniente de Tegu-Ti-Ithwa se dirija hacia Tythsinnúma. Los que son considerados aptos son enviados a escuelas especiales, repartidas por todos los sytharath, para entrenarles como Mithyarg Syrkák, guerreros mentalistas de habilidades extraordinarias.

Una de estas escuelas es la de los Espiritus-Sombra, o Vethyath Syngra, que se encuentra en la región costera de Saryák, en la isla de Vekthyar Dethu. Se asienta en un promontorio desde el que se puede ver toda la ciudad de Saryák. Construido con la abundante piedra y la madera proveniente de los bosques costeros, fue diseñado para aunar el gusto estético con un lugar donde el entrenamiento fuera riguroso y adecuado. El patio de columnas de madera, sobre las que crecen plantas, es famoso por la belleza y la serenidad que inspiran a los aspirantes a convertirse en un Vethyath Syngra.

La escuela es grande y alberga a unos

treinta aspirantes. Es autosuficiente en todos los aspectos, pues hay sirvientes que cultivan huertos y mantienen a algunos animales, ayudados por los estudiantes. Además, unas escaleras la conectan a una pequeña cala donde están fondeadas un par de barcas de buen tamaño y una más pequeña para traer desde tierra a los nuevos aspirantes. El edificio principal fue antaño una fortaleza de los primeros pobladores de la isla, que fueron vencidos por los tythnnu tras una aguerrida resistencia. Se dice que el rey nativo que aquí moraba era un nigromante, uno de los que pueden hablar con

para cumplir con sus ritos personales.

La orden de los Espiritus-Sombra fue fundada por Nuathnya, la única mujer que desarrolló una filosofía para los guerreros-mentalistas Mithyarg Syrkák. Ella se escindió de la escuela de los Lobos del Viento, los Dyath Nyvrynd, cuando ésta comenzó a considerar que las mujeres mentalistas debían encargarse de otros asuntos y no ser entrenadas como guerreras. Tuvo un enfrentamiento con Mythniath, maestro de los Dyath Nyvrynd y se enfrentó con él en un duelo a primera sangre en el que salió vencedor. A pesar de ello, Mythniath no cambió de opinión respecto a las mujeres y Nuathnya abandonó la escuela para fundar la suya propia, donde el sexo no supone barrera alguna.

Fue ella quien reconstruyó, con sus primeros aprendices, las antiguas ruinas para fundar su propia escuela en Saryák. Al principio no fueron bien recibidos, debido a las supersticiones locales sobre el que Habla con los Muertos. Pero cuando se produjo una invasión de Nidan-yira provenientes de Ku'un E-my'á, fueron los Espiritus-Sombra quienes salvaron a los habitantes de Vekthyar Dethu de su destino, derrotando a las incansables criaturas y expulsándolas

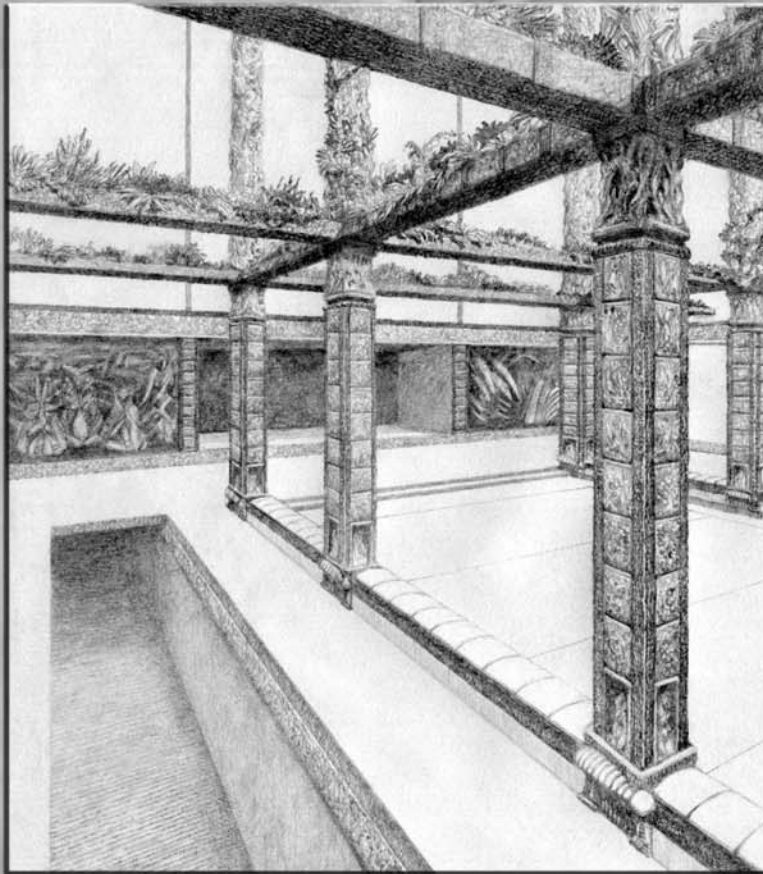
para siempre. Nuathnya comenzó a ser respetada y su nombre se convirtió en mito, incluso en las tierras bañadas por los Tres Ríos. De hecho, es una de las pocas escuelas que casi no utiliza a los hythath para reclutar nuevos seguidores, pues todos los años acuden mentalistas de todos los sytharath del imperio para ser entrenados como Vethyath Syngra.

Los Espiritus-Sombra basan su doctrina en el movimiento y la energía de los seres vivos. Ellos no pretenden modificar la reali-

Otras Sendas

En Gahaedha, donde existen y han existido gran cantidad de culturas, se han desarrollado muchas vías y métodos para la búsqueda de la espiritualidad y la trascendencia.

Aquí se irán describiendo y desarrollando nuevos cultos, cismas, herejías, hermandades mentalistas y místicas, etc.



los muertos que son tan comunes entre las tribus salvajes del bosque de Ertharyth y de Tegu-Ti-Ithwa. De hecho, la supersticiosa población nativa se niega en rotundo a subir, lo que ayuda a mantener el aislamiento necesario para el entrenamiento. Aparte del edificio principal, también hay una pequeña torre de piedra que sirve tanto para observar las estrellas como para vigilar las aguas que rodean Saryák; y una pequeña capilla a Igliath, subterránea, donde los estudiantes deben acudir al menos una vez al día

dad a su alrededor, sino manipular las energías que ya hay en ella para provocar los efectos deseados. Estudian la anatomía y los movimientos de las criaturas del mundo, aprenden a descubrir sus patrones y entrenan sus mentes para inducirles movimientos no deseados. Se necesita gran percepción y una empatía elevada para convertirse en un maestro de este arte y de esta escuela, pues cualquier fallo puede potenciar en vez de disminuir la movilidad del adversario y terminar con la vida del Espíritu-Sombra.

Una de las lecciones más difíciles de aprender, y la primera de todas, es el momento de la aplicación del empuje. Antes o después de ese momento en concreto, la variación en el movimiento del adversario puede no resultar efectiva. Se tardan años de duro entrenamiento para conseguir intuir el momento preciso. Muchos de los aspirantes desisten al principio, pues creen no estar avanzando o descubren que encuentran es-

túpidas las enseñanzas de Nuathnya. Los que perseveran irán avanzado en su manera de apreciar la dinámica de las especies sintientes y descubrirán que cuanto más complicada es una articulación y más numerosas son las funciones que realiza, más concentración mental se necesita para empujarla a donde uno desea.

A la vez que se potencia y se entrena la mente, los aprendices realizan ejercicios atléticos a diario para mantener su cuerpo en forma. Los Mithyarg Syrkák son guerreros que utilizan sus capacidades mentales para derrotar más fácilmente al enemigo. Deben aprender el manejo de las armas, los escudos y a encontrarse cómodos con los distintos tipos de armadura que suelen fabricarse en las Tierras de los Tres Ríos. Cada escuela se especializa también en un tipo de estilo de lucha. Los Espíritus Sombra se han decantado por el manejo del athnya, un palo rematado en punta por los dos lados. La coordi-

nación necesaria para manejar este palo a la vez que se emplean las Vías Mentales es tremenda, la concentración debe ser absoluta. Los más ancianos ya no pueden mantener ni la flexibilidad ni el estado mental necesarios para seguir practicando la danza del athnya, y usan arcos compuestos. Utilizan sus capacidades sobrenaturales del mismo modo, es decir, modificando el movimiento de su adversario en vez de la dirección del proyectil, porque consideran que esto no representa ningún honor.

Esta escuela de mentalismo se ha extendido poco a poco por otros sytharath e incluso entre las tribus que moran bajo los árboles del bosque septentrional de Ertharyth.

CARICIA DEL VIENTO

TIRADA: Percepción (6) vs Percepción (6)

Nuathnya asombraba a todos sus adversarios en batalla, pues les forzaba a mover el brazo del arma más allá de lo que ellos habían pensado o desequilibraba sus piernas con un leve toque mental en la parte de atrás de la rodilla. Lo hacía con tanta suavidad y maestría que sólo percibían una leve caricia aunque los efectos de ésta fueran mucho más espectaculares. Cuando derrotó a Mythniath, lo hizo de un modo tan sutil que él ni siquiera se dio cuenta de que ella había empleado sus capacidades sobrenaturales, aumentando aún más su humillación.

Usando esta habilidad, el mentalista aumenta en uno la dificultad de todas las tiradas de Destreza y Agilidad del adversario designado por cada tanto obtenido.

RAIZ DE LA TIERRA

TIRADA: Empatía (7) vs Fuerza (6)

Los Espíritus Sombra también han aprendido las vías para evitar que los demás manipulen sus movimientos al igual que lo hacen ellos. Concentran su energía mental en tratar de hacerse uno con la roca, en que sus piernas se conviertan en las raíces inamovibles de la montaña y mantenerse firmes frente a los embates de sus adversarios y de la naturaleza. Se dice que fue así como consiguieron resistir frente a una carga de ylmars en el norte, a pesar de que éstos pesan varias veces lo que un humano.

Ellos denominan a esta técnica "La Montaña Resiste y Golpea". El practicante de las Vías Mentales que use esta habilidad aumentará su Constitución, a efectos del cansancio y de ser derribado, en tantos puntos como tantos obtenidos. Además, su Fuerza aumentará de la misma manera.

ESPIRITU SOMBRA

TIRADA: Empatía (7) vs Percepción (6)

Un ser vivo utiliza su energía para moverse, tanto la física como la espiritual, pues necesita un propósito que conduzca sus pasos, sea éste tan prosaico y necesario como la búsqueda de alimento o tan elevado como la trascendencia espiritual a un nuevo estado de consciencia. Aprendiendo a ver cómo se mueven los demás y descubriendo sus motivaciones, uno descubre el modo de ocultar sus movimientos y sus propósitos a ojos no deseados, engañando a su percepción subconsciente.

Un mentalista que use esta habilidad permanece oculto a la mirada. La dificultad de cualquier tirada de Percepción realizada para tratar de descubrirle aumenta su dificultad en tantos puntos como el número de tantos obtenidos por el mentalista. Además, si consigue llegar al combate cuerpo a cuerpo contra quien no ha conseguido darse cuenta de su presencia, podrá realizar su primer ataque sin que éste pueda defenderse.

Los vientos de la guerra van azotar en las próximas semanas las islas del Océano de los Muchos Nombres. Hace un año se descubrieron nuevos yacimientos minerales en algunas de las pequeñas islas de Raedén y en el sur de Saunryr ocupado por los piratas sarachi. Niúnn, líder del Sir Auna y de los saunra, los reclamó para sí y su pueblo, pero los líderes de los clanes adoradores de demonios de los sarachi no estuvieron de acuerdo con ello.

Se intentó un acuerdo pacífico, pero ninguno de los dos bandos se ha caracterizado nunca por poseer una gran paciencia. Ya se han producido pequeñas escaramuzas por tierra y por mar y el conflicto está dirigiéndose rápidamente hacia una guerra abierta. Algunas de las regiones de Taurgal ya han ofrecido su apoyo a Niúnn, mientras que el resto de las potencias de la zona se mantienen neutrales ya que muchos desconfían de la actitud de Niúnn. En Llaeredh se regocijan, pues se temía una alianza entre los saunra y los sarachi para atacar las costas de los Hijos del Dios que Llorra.

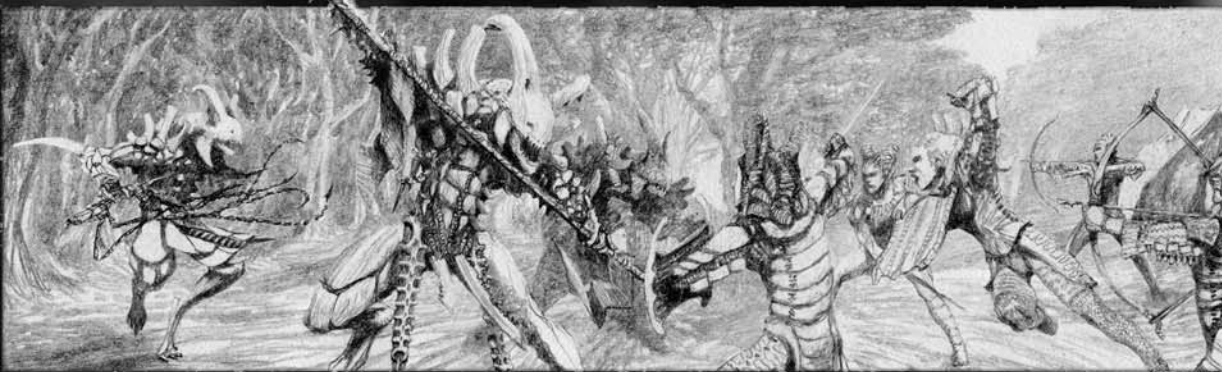
Algunos marineros dicen haber visto navíos de los sarachi adentrándose en la Muralla de Vapor y los rumores han comenzado a desatarse por toda la costa...

En Syulsariba la preocupación se extiende por el desconocimiento sobre lo que ocurre en la ciudad de Lgu, más allá de las tierras de Tyethsinnúma. La isla depende de las pieles obtenidas de esta región para su economía, pues desde Syulsariba se reparten por todo el Syndalla y la Costa del Océano de los Muchos Nombres. Hace tiempo que se viene oyendo hablar de una gran migración de ylmarsy provenientes de Tegu-Ti-Ithwa, y de que éstos están empujados hacia el sur a todas las tribus Humanas y Nidanyira que vivían en los bosques del norte poniendo en peligro incluso las civilizadas y ricos valles de la Tierra de los Tres Ríos.

Todas las expediciones que se han enviado se han perdido sin dejar rastro. La preocupación aumenta, pues muchas de las familias de la isla necesitan el comercio de pieles para poder subsistir. Además, algunos murmuran que las grandes migraciones se dirigen en realidad hacia el oeste, y que lo que le ha ocurrido a Lgu nada tiene que ver con los ylmarsy y los pueblos que están siendo empujados fuera de sus hogares. Todos temen el fantasma de una nueva E'LVán, una ciudad poseída por la locura y la desesperación...

En las tabernas de Ára corre el inquietante rumor de que una caravana de mercancías, cargada con especias y productos de lujo de Ysenia, fue atacada por criaturas con cuernos nunca vistas antes tan al sur. Se cree que se trata de los temidos Hryeth del norte, y el temor se ha desatado en las proximidades de la zona del ataque. Nenhulavél, Señora de la Tierra de la provincia o aván de Almavál, ha enviado exploradoras y guerreras a la zona y ha comenzado el reclutamiento de escoltas para las futuras caravanas. Todos temen que los Hryeth estén tratando de construir un nido, lo que aumentaría su presencia y el peligro. Nenhulavél también ha enviado emisarios a las fortalezas subterráneas cercanas de los Kuannachta para alertarles del peligro y solicitar ayuda.

La fuente de la prosperidad de Ára es el comercio y estos ataques ponen en peligro su fluidez y su desarrollo. Además, los piratas comienzan a volverse osados de nuevo en las aguas del Syndalla. Los áreva comienzan a notar la intranquilidad en los Hilos del Entramado y esperan que la Reina Invisible actúe con prontitud para terminar con estas amenazas...



No es ningún secreto que la ciudad-estado de Diyaedro busca aumentar sus territorios. Envía expediciones a explorar las costas del Syndalla y del Nauzar, e incluso más allá. Pero hace poco descubrieron unas antiguas ruinas de los Sil Quara en unas pequeñas islas cercanas a Ára, y todos sus esfuerzos y recursos han comenzado a dirigirse hacia allí.

Nadie sabe a ciencia cierta qué es lo que han encontrado, pero la secta mentalista de los sayhadar, cuyos miembros se creen herederos de las tradiciones y la cultura Sil Quara antes de la locura y la depravación que les llevó a su caída, ha reclamado que todo objeto de sus antepasados que sea encontrado les sea entregado de inmediato. El rey de Diyaedro dice que todo lo que se halle en las ruinas es suyo por derecho de descubrimiento y que no entregará nada a nadie. Los sayhadar amenazan con negar la venta de piedras de poder sayhada o cualquier otro de sus artículos a Diyaedro si no recapacita, además de inducir a sus aliados comerciales a un duro embargo económico hacia la ciudad costera del Syndalla...

Los rumores son ideas e historias que circulan por las tabernas, cuyo objeto es servir de inicio o de inspiración para partidas en determinados lugares de Gahaedha.

Irán evolucionando en función de lo que ocurra en vuestras partidas...



Revista
36 €
Anuales

SYNDALLA



Revista
Electronica
18 €
Anuales

La Revista de Alkaendra

¿Qué te parece?

Si te gusta, apúntate.

Por 3 € mensuales podrás formar parte de todo esto.

Si te decides por la versión electrónica ¡cuesta menos que una cerveza!

¡Lánzate y entra en el Mundo de los Sueños Perdidos!

Al final de revista encontrarás un cupón de suscripción

Para cualquier consulta, no dudes en contactar con nosotros

LAS QUEBRADAS DE ZIDAWUE

Los de Inúe y nosotros hemos luchado por el control de las Quebradas desde el principio de nuestra historia, desde el momento en que los Señores de los Árboles nos abandonaron y dejaron a nuestra suerte. A pesar de nuestros esfuerzos y de la sangre que se ha derramado para conquistarlas, siguen siendo lo que siempre han sido: un lugar lleno de cuevas y agujeros donde los bandidos y los Ugara se esconden. Pero los que viven cerca de ellos cuentan otras cosas. Se ríen de nosotros cuando llamamos bandidos a los que moran en Zidawe, porque son mucho más que eso. Quizá hemos estado subestimándolos durante todo este tiempo. Trataré de contaros aquí lo que he ido descubriendo al escuchar a los viejos de las aldeas de Xawa y de Inúe.

LAS QUEBRADAS

En los pocos relatos orales que aún se conservan de los Señores de los Árboles ya mencionan las agrestes y escarpadas paredes y cumbres de las Quebradas. Ellos les dieron el nombre de Tzidadse que en su lengua quiere decir Árbol de Piedra. Aunque conquistaron o asimilaron con relativa facilidad a mis antepasados y a los de las gentes de Inúe, con los pastores y salvajes que moraban entre las cañadas profundas de las Quebradas no tuvieron tanto éxito. Durante mucho tiempo resistieron a los guerreros y los místicos del Gran Bosque, pero al final tuvieron que internarse en lo más profundo de sus hogares ancestrales, pues el poder de los Señores de los Árboles era grande.

Por aquel entonces habitaba en el interior de la tierra unos seres pequeños, fuer-

tes y que eran capaces de modelar la tierra. He oído que en las montañas del este más allá del mar puede vérselos con relativa facilidad y que son reales. Yo nunca he visto uno, aunque sí lo que muchos consideran que son las ruinas de sus asentamientos.

Sea como fuere, estos seres se apiadaron de los hombres y mujeres que habitaban en las Quebradas y los llevaron consigo bajo tierra. Los guerreros del Gran Bosque no les siguieron y les ignoraron durante mucho tiempo. Uno de los ancianos de Inúe con los que hablé me dijo que su abuelo contaba una bonita leyenda. En ella se dice que los Pequeños Seres se marcharon hacia el este y dejaron sus salas y su cultura a sus protegidos humanos. Estos moraron durante mucho tiempo bajo la superficie del mundo y nadie supo de ellos durante generaciones.

Pero cuando el Gran Fuego se desató en el Sagareda, comenzaron a producirse los ataques a los mercaderes y a los asentamientos de las cercanías de las Quebradas. Se mandaron tropas para acabar con ellos, pero fueron emboscadas y los pocos supervivientes que regresaron a sus hogares hablaban de hombres que se movían por debajo de la tierra como si fueran topos. Exageraciones provocadas por el miedo y por la sorpresa, pero que calaron rápidamente en las mentes de los nativos y de sus conquistadores. Comenzaron a llamar szaredna a los habitantes del interior de las Quebradas, que en su lengua quería decir "hombres que andan en la roca".

Con el tiempo, los Señores de los Árboles cayeron en desgracia y su cultura se vino abajo. La península de la serpiente fue ocupada por los bárbaros de las montañas del oeste y por piratas y locos del Syndalla

que dejaron su impronta en nuestra tierra. Ninguno de ellos pudo conquistar las Quebradas o considerarlas suyas, ya que los szaredna se lo impedían con ataques por sorpresa, escondiéndose rápidamente en el interior de la tierra donde moran, aumentando su leyenda con cada estación que pasaba.

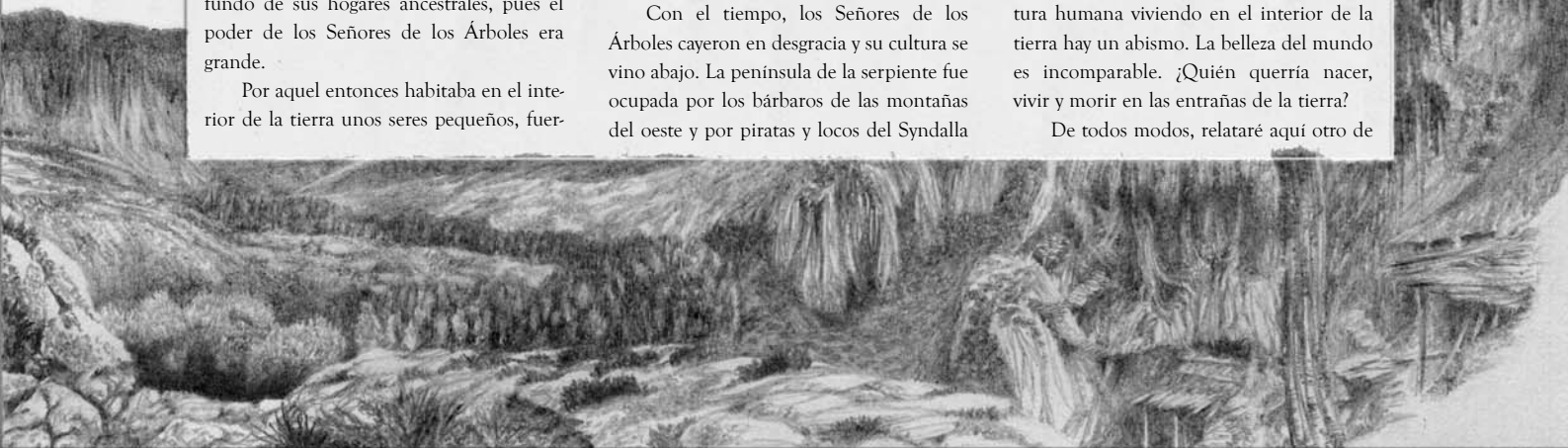
Poco a poco las naciones de Xawa e Inúe se formaron a partir del caos de las continuas invasiones. Se han enfrentado muchas veces entre ellas por el control de la tierra, tanto en la península como fuera de ella. Más de una vez han tratado de acabar con los campamentos de bandidos y de proscritos que se han establecido en los valles profundos y oscuros de las Quebradas, pero a pesar de que destruyeron muchos, éstos no tardaban en volver a surgir como las setas tras las lluvias copiosas.

No sé que sucede con esa tierra, ni si es su paisaje lo que induce a las gentes a rebelarse allí y no dejarse someter por los que les rodean, por muy poderosos que éstos sean. Personalmente, pienso que sus moradores no entienden ni quieren otro modo de vida, y que se niegan a integrarse en culturas mucho más avanzadas en todos los sentidos. También creo que los szaredna son un mito, una leyenda para explicar el carácter indómito de las gentes de Zidawe, y que nunca existieron. Quizá los proscritos y los parias poseyeron alguna vez una especie de caudillo que coordinara sus ataques y sus razías. Pero de ahí a que exista toda una cultura humana viviendo en el interior de la tierra hay un abismo. La belleza del mundo es incomparable. ¿Quién querría nacer, vivir y morir en las entrañas de la tierra?

De todos modos, relataré aquí otro de

Addenda

En esta sección iremos incluyendo más información sobre las culturas de Gahaedha, tanto de las conocidas como de las desconocidas. ¿Os animáis a intentarlo vosotros? Alkaendra tiene que crecer entre todos...



los cuentos que son tradicionales en las aldeas xawitas cercanas a las Quebradas. Se trata de la leyenda de un hombre que fue capturado por los szaredna, que convivió con ellos y que luego escapó. Creedlo si podéis.

LA LEYENDA

Hubo una vez un hombre, un aldeano de la aldea de Iwytza que fue a cuidar de su rebaño en las cercanías de Zidawe. Era un hombre sencillo que no creía en fantasías ni en cuentos, y no tenía miedo de los szaredna. Pero dio la casualidad de que ese día, pasaba una caravana de mercaderes por las cercanías de donde pastaban sus ovejas. De pronto, muchos hombres embozados parecieron surgir de la misma roca. Sus ropas eran verdes, grises y azules. El aldeano no sabía cómo podían ver, porque iban completamente tapados, pero se movían y actuaban como si no tuvieran problemas o estuvieran acostumbrados a vestir así. De pronto, uno de los embozados se dio cuenta de su presencia y se acercó a él tan rápido que no le dio tiempo a reaccionar ni a evitar el golpe que le dejó inconsciente.

Cuando despertó se encontraba en el interior de una pequeña cueva. Se hallaba encima de una sustancia algo viscosa pero muy cómoda. Luego descubriría que era una especie de hongo. Le dolía la cabeza, y cuando apareció una mujer para cuidarlo pensó que estaba delirando, pues su piel era blanca como la creta y su pelo negro como el azabache. Le habló en una lengua dura pero que a él le pareció hermosa. Ella era fuerte y le obligó a permanecer acostado mientras le cuidaba la herida de la cabeza.

Luego entró un hombre y le dijo:

- Habitante de la superficie. Has visto algo que no debería ser visto. Normalmente te habríamos dado muerte allí mismo, pero nuestras tradiciones impiden que matemos a más hombres de los que han sido vaticinados por los de la Sangre de Piedra. Eres nuestro invitado aquí, en Azyrazalka, la más hermosa de las ciudades de los Veyana, los Rescatados. Pero nunca podrás regresar a la superficie. Los tuyos piensan que somos leyenda y así es como debe ser. Adakyrzel, mi hermana, te cuidará. Hablaremos cuando estés más fuerte.

Y así el aldeano descubrió maravillas

sorprendentes. Cuando sus ojos se adaptaron a la leve luz del interior de la roca, debida a otro tipo de hongos, pudo contemplar lo enorme y hermosa que era Azyrazalka. Excavada en la roca como si fuera uno de los teatros del Syndalla, cada nivel daba a una pasarela circular de piedra de la que sobresalían hermosos palacios tallados en la misma roca que rodeaban el abismo interior. Todo se unía mediante bellos puentes de piedra cuya delgadez hacía parecer imposible que aguantaran el paso de una persona. Y los distintos pisos estaban conectados por bellas escaleras adornadas con animales increíbles y grotescos que nunca antes había visto.

Adakyrzel le sirvió de guía y le explicó sus costumbres. Debido al intenso calor, los Veyana vestían con poca ropa, apenas un par de telas de colores extraños que les colgaba de un cinturón y que protegían y ocultaban sus partes pudendas. En este sentido no había ninguna distinción entre hombres y mujeres, y ellas iban con los pechos al descubierto, cosa que turbaba mucho al aldeano xawita. Ellos llevaban el pelo completamente rapado, mientras que ellas se lo adornaban en complejos diseños circulares soportados por arneses de hueso.

Hombres y mujeres se dividían en clanes distintos con funciones muy específicas y reglas muy estrictas. Un miembro de uno de ellos sólo podía casarse con miembros de determinados clanes y acceder a trabajos específicos para su clan. Existían muchos modos para cambiar de posición y acceder a otras posibilidades sociales, como el matrimonio, los méritos militares o grandes hitos en la búsqueda de los que les habían rescatado en tiempos antiguos y a los que ellos llamaban kunaita. El sistema era muy complejo para el aldeano y pronto dejó de intentar comprenderlo.

Si le resultó complicado el modo en que se decidía quién lideraba Azyrazalka, cómo rotaba este liderazgo le pareció aún más ajeno a la mentalidad humana. Los nombres de aquellos hombres y mujeres que pretendieran el puesto eran dichos en voz alta delante de Los de la Sangre de Piedra que moraban en el círculo más profundo, alejados del bullicio de la ciudad. Estos decidían en secreto quien gobernaría a los Veyana hasta su muerte. Esto era fácil de entender, pero los requisitos y los atributos necesarios para poder gritar el nombre

de uno eran un auténtico laberinto de tradiciones y costumbres que eran mucho más de lo que un pobre pastor de ovejas xawita podía discernir.

Adakyrzel también le explicó su historia, sus creencias en los Espíritus de la Roca que hablan a unos pocos elegidos y de sus guerras bajo la luz del sol contra las criaturas que moran bajo tierra y de las que el aldeano apenas había oído hablar. Le cantó canciones tristes y alegres que hablaban de la hermosura de la vida bajo la superficie del mundo. De los días fastos en los que se debía permanecer en casa y estaba prohibida cualquier comunicación con miembros de otro clan, incluso los que fueran de la propia familia. De las peregrinaciones a los lugares sagrados, de las búsquedas, de la celebración de los nacimientos, en que a los bebés se les hecha azurita molida por encima de la cabeza... Le habló de muchas cosas, pero el aldeano echaba de menos el calor del sol y el olor del viento, y también la compañía de los que pensaban como él.

A pesar de que apreciaba a la mujer de piel blanca y que, en cierto sentido, se sentía atraído por ella, decidió escapar. Puede que no fuera demasiado inteligente como para comprender la compleja sociedad de los Veyana pero sí era lo bastante astuto como para aprovechar el mejor momento para irse. Y así lo hizo. No se despidió de nadie, porque sabía que si lo hacía, no tendría fuerzas para marcharse. Huyó en uno de los días fastos, aprovechando los tabúes de sus anfitriones. Vagó solo por la oscuridad del Mundo sin Luz hasta que por fin llegó a la superficie.

No le persiguieron, lo cual es de extrañar teniendo en cuenta cómo describe la cultura rígida y cerrada de sus captores. El final del cuento, una apología del romanticismo bucólico, trata de explicar que el amor oculto de Adakyrzel retuvo a los suyos para que no fueran tras él, ya que después de todo nadie le creería. Ella es el personaje más sensato y cabal de toda la historia.

Como veis, depende de vosotros creer o no en la existencia de los szaredna. Las Quebradas son tierras de proscritos, mitos y leyendas. Tierras de gentes libres e indómitas que viven a su modo, por primitivo y bárbaro que éste sea. No es recomendable para los viajeros, pero sí para todos aquéllos que quieran vivir a su manera, sin reglas ni leyes.



CREACION DE UN PERSONAJE



Vamos a crear un Personaje Jugador paso a paso para que podáis ver lo fácil que es.

El modo ideal de crear un buen personaje para jugar en un juego narrativo consiste en reunir a todas las personas que van a jugar y decidir en conjunto que tipo de personajes quieren interpretar, cómo se conocieron y cuáles son sus historias, sus grandezas y sus miserias. Lo habitual es que todos sean de regiones próximas unas a las otras, pero siempre existen excepciones y personas que viajan muy lejos a lo largo de sus vidas. También estaría bien que se establecieran una serie de objetivos comunes, aunque no por ello cada jugador pueda tener los suyos propios. Sin más, han de empezar a imaginar y, sobre todo, a divertirse.

Un jugador decide crear un Personaje Jugador que haya tenido una vida variada y que se haya desenvuelto de diversas maneras en situaciones distintas. Quiere interpretar un rol dinámico y astuto.

INFANCIA

Ha leído el trasfondo de la cultura de Mitiuinor y le ha gustado, y decide que su Personaje sea un mitthana. Le da el nombre de Hynn bhar Mhuirna.

Nació en un poblado del norte en una tribu que no pertenece a los Seis Clanes, la de los cynnean. Sus padres eran cazadores así que él fue educado en los mismos conocimientos durante su infancia. Es Humano y por lo tanto tiene 24 Puntos de Crecimiento y 10 Puntos de Conocimiento para gastar. Decide gastar 15 de sus Puntos de Crecimiento para adquirir 1 punto para cada uno de sus Rasgos -para ese primer punto no hace falta que realice tirada-. Le quedan 9 para gastar. Decide tratar de mejorar su Destreza, su Fuerza y su Agilidad. Obtiene, respectivamente, 4, 5, 1. Como es un Humano, todas las tiradas para aumentar un Rasgo son 1D6-2, por lo que las tiradas modificadas quedan: 2, 3, -1. Las dos primeras son mayores de 1 -sus valores actuales en Destreza y Fuerza- y por tanto puede aumentar ambos Rasgos al valor 2. Pero con la Agilidad no ha tenido tanta suerte. Decide gastar otros 2 puntos de los 6 que le quedan en tratar de mejorar su Percepción. Primero obtiene un 1, por lo que el Rasgo se queda como está. Pero en la siguiente tirada obtiene un 6 por lo que su Percepción también pasa a tener valor 2.

Decide repetir el proceso para la Astucia y la Resistencia. Para el primer Rasgo obtiene dos treses, por lo que se queda como está. Pero para la Resistencia tiene mucho mejor suerte y obtiene un 6 (6-2=4>1) y un 5 (5-2=3>2) que le permiten obtener un valor 3 para ese Rasgo.

Tiene 10 Puntos de Conocimiento para obtener Saberes relacionados con su modo de vida. Decide obtener Atletismo, Cazar, Conocimiento Animal, Tiro con Arco y Rastrear con valor 0, para lo que gastar 5 puntos aunque no deberá realizar tirada. La tirada para comprobar si un Humano aumenta el valor de sus Saberes es 1D6-1. Decide gastar los 5 puntos que le quedan realizando un chequeo para cada Saber que ya posee. Todos sus Saberes pasan a tener valor 1. Además, obtiene gratis Hablar Mitthana y Cultura Mitthana con valor 1.

DEBILIDAD

Hynn bhar Mhuirna tiene ahora 14 años. Su personalidad aún no está formada del todo, pero comienzan a apuntarse sus virtudes así como los lados más oscuros de su yo. Es el momento de escoger una Debilidad. La Debilidad es un Rasgo más ayuda a definir a un personaje y provoca muchas situaciones de juego interesantes, pues muchas veces la Debilidad le lleva a realizar actos en contra de su propia voluntad. El jugador que controla a Hynn decide escoger la Debilidad Orgullo y dejarla de momento en el valor 1.

MADUREZ

Los esclavistas indaëra son un peligro constante en el norte de Gahaedha y Mitiuinor suele sufrir sus incursiones de cuando en cuando. La aldea de Hynn fue uno de sus objetivos, y aunque éste y su familia lucharon con valor, fueron capturados. De la dura travesía por barco sólo le quedan dolorosos y tristes recuerdos de soledad, pues no conoce a ninguno de los desdichados que comparten su infortunio.

Tras unas semanas en las islas de Indaëara, es vendido como esclavo a una escuela de gladiadores de la ciudad de Padyria, en el sur del Mar Syndalla, frente a las costas de Ára y Tryva. Allí es entrenado y sobrevive durante años a los Juegos del Laberinto, famosos en todo el Mar

Interior.

El jugador que controla al personaje cree que el modo de vida más aproximado al de gladiador es el de guerrero. Cree que Hynn estará 10 años siendo gladiador antes de escapar. Por lo tanto, tiene 40 Puntos de Conocimiento para gastar -gastará 1 por cada chequeo para mejorar un Saber y 2 por cada chequeo para mejorar un Rasgo. El jugador también decide leer la sección de posesiones para saber que bienes materiales poseerá a sus 24 años, sus relaciones y su posición; así como los epígrafes de Ventajas, Desventajas y Marcas.

Después de un rato pensando decide que no quiere ninguna Marca. Gasta 16 puntos en obtener las Ventajas Salud de Hierro y Puntería. Le quedan aún 24 puntos, y decide utilizar 14 para tratar de mejorar sus Saberes y 10 para los Rasgos. Empieza a tirar para los Rasgos. Vuelve a tratar de mejorar su Astucia. Obtiene un 1. Nada. Lo intenta de nuevo. Un 5. Ahora posee Astucia 2. Le quedan 3 oportunidades para mejorar sus Rasgos y decide intentarlo con su Coraje y su Agilidad. Obtiene un 4 para el primero por lo que éste pasa a tener valor 2. Pero la Agilidad se le resiste y gasta sus dos tiradas para aumentarla a 2 -unas tiradas de 1 y 4-.

Para los Saberes realiza una tirada para cada uno de los que ya posee, a excepción de Lengua Mitthana y Cultura Mitthana, y obtiene 2, 2, 6, 1 y 5. Mala tirada. Aumenta Conocimiento Animal a 2 -pelear contra ellos le ha enseñado mucho- y Rastrear a 3 -encargos para mercaderes ricos de la ciudad le han permitido desarrollar esta habilidad-. Aún le quedan 9 puntos. Decide adquirir los nuevos Saberes de Lucha con Espada Larga -necesita dos puntos para tener valor 1 pero no tiene que realizar tirada-, Callejeo -ídem-, y Hablar Qoru, la lengua más extendida de las islas del Syndalla -lo mismo-. Con los 3 puntos que le quedan decide tratar de aumentar su Lucha con Espada y su Tiro con Arco. Dos seises seguidos le permiten obtener valor 3 para el primero, pero no puede aumentar el segundo porque obtiene un 2.

Hynn bhar Mhuirna decide escapar a sus 24 años. Consigue embarcarse en un barco mercante y paga su pasaje con su trabajo. Entabla amistad con el capitán del mismo, un áreva llamado Hilva, y se encuentra a gusto en el mar. Decide pasar unos años navegando, conociendo nuevos lugares. Sin embargo, su pasado no está tan dispuesto a abandonarlo como Hynn ha hecho con él. Por una parte, el

antiguo entrenador de gladiadores de Padyria ha contratado a cazarrecompensas para que vayan en su busca y le hagan volver. Y por otro lado, en sus viajes con el capitán ãreva ha descubierto informaci3n sobre el paradero del resto de su familia a la que creía definitivamente perdida. No puede seguir embarcado por m3s tiempo, y decide comenzar la b3squeda de su pasado. Es aqu3 en el momento en el que conocer3 al resto de los Personajes Jugadores y empezaran a jugar.

Hynn bhar Mhuirna ha pasado cinco a3os como marinero en el Syndalla. Tiene otros veinte Puntos de Conocimiento para gastar. Decide aprender los nuevos Saberes de Mariner3a, Nataci3n y Regatear a valor 1 gastando 6 puntos. Decide que su relaci3n con Hilva es importante y duradera, y gasta 8 pun-

tos m3s para apuntar en Relaciones que la que mantiene con el capit3n ãreva es de valor 3 -de confianza mutua y gran amistad-. Con los puntos que le quedan decide aumentar los valores de cuatro de sus Saberes y de un Rasgo. Hace la tirada para mejorar el valor de su Carisma y obtiene un 4. Por los pelos (4-2=2>1), pero su valor pasa a 2. Quiere mejorar su puntuaci3n en Regatear, Tiro con Arco, Atletismo y Callejeo. Tira los dados y obtiene 3, 5, 2 y 3. Aumenta un punto en todos ellos a excepci3n del Atletismo.

Llegados a este punto, el jugador hace un recuento de las medidas que le corresponden por cada a3o en el trabajo que realiz3. Con ellas podr3 comprar propiedades u otro tipo de bienes materiales que podr3 encontrar en la secci3n de Posesiones del reglamento de

Alkaendra.

Por 3ltimo, le queda anotar cualquier detalle final que crea necesario destacar en su personaje, ya sea f3sico, modo de hablar, gestos, h3bitos, etc, lo cual har3n m3s f3cile, entretenida y cre3ble la interpretaci3n.

El personaje Hynn bhar Mhuirna ya est3 listo para jugar con 3l. Lo que el futuro le depare depender3 del jugador que lo controle y de las aventuras que el Director de Juego prepare para su grupo de compa3eros...


SABERES

- Atletismo 1
- Rastrear 2
- Nataci3n 1
- hablar M3rthana 1
- Callejeo 2
- Regatear 2
- Mariner3a 1
- Cazar 1
- Conocimiento Animal 2
- Cultura M3rthana 1
- hablar Qora 1

DEBILIDAD

Orgullo

1



RASGOS

- PERCEPCI3N 2
- INTELIGENCIA 1
- ASTUCIA 2
- CARISMA 2
- EMPAT3A 1
- CORAJE 2
- CONCIENCIA 1
- TENACIDAD 1
- AUTOCONTROL 1
- AGILIDAD 2
- DESTREZA 2
- FUERZA 2
- RESISTENCIA 3
- CONSTITUCI3N 2
- APARENCIA 1

POSESIONES

Armadura de Cuero Tachonado
Espada Larga - Luirqa
Arco - Vaynn
Catalejo Ojo de Italcon
3 Dagas
Docima Curativa
Terreno en Sarkoel
Utiles de Escalada
Vaina de Espada de Dunn Lhoara

OTRAS HABILIDADES

Hynn bhar Mhuirna, M3tu3nor
NOMBRE Y PROCEDENCIA

Marino
OCUPACI3N

RELACIONES

Hilva 3

BUVEZA

900 Medidas

NOMBRE DEL JUGADOR


SABERES DE COMBATE

- Lucha con Espada 3
- Tiro con Arco 2

PROTECCION

Cuero Tachonado

3



RASGOS

PER INT AST CAR EMP
2 1 2 2 1

CORACNC TEN AUI
2 1 1 1

AGI DES A FUE RES ACTN APA
2 2 2 3

VENTAJAS (Salud de Hierro, Punter3a)

DESVENTAJAS

BONUS

MARCAS

ARMAS

ARMA	FG	MD	MF	AB	MA	A
Espada	4	1	1	1	1	1
Arco	3	1	1	1	1	1

REGLAS ESPECIALES

DESCRIPCION

Hombre maduro, de constituci3n normal. Moreno de ojos claros, piel oscura debido a la intemperie.
Rostro expresivo, aunque poco agraciado, con una barba cuidada.

HISTORIA

CREACION DE UN PERSONAJE



1. Hazte una idea mental de como quieres que vaya a ser tu personaje. A que especie pertenece, cual es su sexo, cómo ha sido su vida, cómo ha llegado hasta el momento de empezar a jugar y como ha conocido al resto de los personajes jugadores. Cuales son sus virtudes y sus defectos, su aspecto físico y otros detalles que sirvan para definirlo y facilitar su interpretación.

2. INFANCIA

Decide cual ha sido la profesión de tus padres y si tú has sido educada en la misma o no.

- Utiliza los Puntos de Crecimiento para mejorar el valor de tus Rasgos. Puedes realizar una tirada por cada punto, teniendo en cuenta los posibles modificadores por especie. Recuerda que para obtener el valor 1 deberás gastar un punto pero no tienes que realizar tirada alguna.

- Utiliza los Puntos de Conocimiento para adquirir Saberes relacionados con el Modo de Vida que hayas seguido hasta tu adolescencia. Al igual que con los puntos de Crecimiento, podrás realizar una tirada por cada punto, teniendo en cuenta los modificadores por especie. Para obtener el valor 1 deberás gastar un punto pero no tienes que realizar tirada alguna.

3. DEBILIDAD

La Debilidad es un Rasgo más que define a tu personaje. Es una muestra del lado oscuro e incontrolable que todos llevamos dentro. Empezarás con un punto. Por cada punto adicional que quieras aumentarla, recibirás 10 Puntos de Conocimiento gratuitos, pero no olvides que habrá situaciones en las que tendrás que confrontar tu Debilidad con tu Autocontrol y si la Debilidad domina, tu personaje se verá obligado a realizar algo en contra de su voluntad. Puedes elegirla en cualquier momento durante la creación del personaje.

A partir de este momento, ya podrías jugar con tu personaje.

4. MADUREZ

Escoje el o los Modos de Vida que en los que se desarrolla tu personaje. Acude a la Tabla de Madurez para saber cuantos Puntos de Conocimiento le corresponden por cada año de vida que pase antes de comenzar a jugar, así como el número de medidas correspondientes que gane.

Recuerda que con estos puntos puedes:

- Tirada para tratar de mejorar un Saber. 1 punto por tirada. Recuerda los modificadores por especialización.
- Adquirir un Saber nuevo a valor 1. 2 puntos.
- Tirada para tratar de mejorar un Rasgo. 2 puntos por tirada.
- Adquirir Ventajas. Ver Tabla de Ventajas para el coste en puntos de cada uno.
- Adquirir Marcas. Ver Tabla de Marcas para el coste en puntos de cada uno.
- Adquirir Desventajas. Ver Tabla de Desventajas para los Puntos de Conocimiento gratuitos concedidos.
- Adquirir Posición y Relaciones*.

Con las Medidas puedes:

- Obtener cualquier bien material que aparezca en la sección de Posesiones del Reglamento de Alkaendra
- Mejorar tu Posición y tus Relaciones, pagando las medidas correspondientes.

5. VEJEZ Y TOQUES FINALES

Si tu personaje supera la edad máxima de la madurez entrará en la vejez. Ganará el mismo número de Puntos de Conocimiento por año que durante su etapa anterior, pero ahora estará sometido a los chequeos de envejecimiento (ver Reglamento de Alkaendra).

Por último anota los toques finales, esos detalles que completan y dan riqueza a tu personaje y al juego.

Ya está. Tu personaje de Alkaendra ya está preparado para la imaginación, la diversión y el entretenimiento...

*. En las Tablas de Relaciones y Posición vienen indicados cuantos Puntos de Experiencia son necesarios para poder mejorar cualquiera de estos aspectos. Para obtenerlos durante la Creación de Personajes debes gastar tantos Puntos de Conocimiento como los indicados de Experiencia por cada punto adicional que quieras añadir al valor de tu Posición o de tus Relaciones, así como el número de medidas correspondientes. Por ejemplo, Hynn tuvo que gastarse 6 (2x3) puntos para obtener valor 3 con un mercader poco poderoso así como 600 medidas (200x3).

EL ENGAÑO

Las Catacumbas de Sagalién

En los primeros tiempos de la república existía gran amistad entre Vasaerán y las fortalezas kuannachta de las Zandhari.

Sagalién se fundó sobre las ruinas de un asentamiento ugárico cuando los Ugara fueron expulsados de las llanuras ysenias y empujados hacia el sur y el oeste. Las enfermedades se sucedían sin cesar y llegó el momento en que un alcantarillado se hizo necesario. Se llamó a los mejores artesanos y talladores kuannachta y éstos construyeron las catacumbas, para enterrar a los muertos, y las cloacas, para aliviar los sufrimientos de los vivos.

Pero nadie contaba con que algunos bandidos y Nidanyira encontrarán allí refugio o que lo usaran como un lugar desde el que perpetrar actos que iban contra la ley.

Las cloacas se convirtieron en una bendición y a la vez en una maldición. Pocos son los que se atreven aún hoy a adentrarse en ellas, pues nadie sabe lo que se puede encontrar...

Bernardo es el Director de Juego y ha preparado una trama ambientada en Sagalién, la capital del vhedo ysenio de Ovan. Cuatro de sus amigos han hecho sus personajes. Juan escoge un ysenio, Damaréda, pícaro oportunista. El personaje de José es un ladrón taurgalés, Sorol, un hombre callado al que nada le sorprende ya. María prefiere un personaje más sensual y manipulador y decide interpretar a una atractiva mentalista mitthana, Siraynn. Ana quiere divertirse y escoge un guerrero Taengryza, Gagoruzza, amigo de sus amigos pero algo corto de entendederas.

Bernardo: “Todos pertenecéis a una cofradía de ladrones dirigida por un tal Igasáda que os ha encomendado un trabajo, en una fría y lluviosa noche. Os encontráis en las ruinas de la antigua catedral del dios Yddur, Señor de los Mercaderes y los Ladrones, mientras esperáis a vuestros contactos. ¿Qué hacéis?”

Juán: “Permanezco atento a ver si descubro algo, algún detalle revelador entre los escombros.”

José: “Yo limpio mis armas y estoy alerta.”

María: “Utilizo mi habilidad de Latido de Vida para sondear los seres vivos a mi alrededor”

Ana: “Voy a la entrada a vigilar que nadie se acerque.”

Bernardo: “Muy bien. Damaréda, haz un chequeo de Percepción a Dificultad 6. ¿Tienes el Saber Rastrear?”

Juán: “No.”

Bernardo: “Entonces no puedes aplicar ningún modificador. Tira. Siraynn, ¿Cuanto tienes en Empatía?”

María: “A ver...2”

Bernardo: “Entonces tu mano es de dos dados. Lánzalos.”

Juán: “Vaya. No he conseguido ningún tanto.”

María: “Yo sí. Dos. No podía ser de otro modo...”

Bernardo: Le da un papelito a María.

María: “Se acerca alguien. Tres personas. Todos hombres... Por... Detrás de nosotros... ¡También están en las ruinas!”

José: “Me levanto y me pongo al lado de Damaréda.”

Ana: “Yo me retiro de la puerta y me acerco al resto.”

Bernardo: “Tres hombres ataviados con ropas oscuras y máscaras grotescas parecen surgir de la pared detrás vuestra. Portan sus armas a la vista, pero envainadas.”

María: “Trato de sondear su mente con la habilidad Descorrer el Tapiz. También necesito la Empatía. ¿Tiro los dados?”

Bernardo: “Sí”. Mira los dados. “El que parece ser el líder le pregunta a Juan: - ¿Eres tú Damaréda?” Juan asiente. “Dile a tu bruja que deje de sondear mi mente si no quiere sufrir las consecuencias”. La tirada de María fue una pifia: dos unos. “Ahora, seguidme. Mi jefe quiere hablar con vosotros antes de realizar la entrega”.

Juán: “No. Realizaréis la entrega aquí, como el que os paga acordó con Igasáda”.

José: “Hago una tirada de Percepción”. Bernardo asiente. José saca un seis y un dos. La Dificultad estándar de cualquier acción es 6, por lo que obtiene un tanto. Bernardo le da un nota. “Le indico en silencio a Damaréda que he visto moverse algo en las ruinas”.

Ana: “Yo también”. Tira tres dados y obtiene un tanto. Bernardo le escribe unas líneas. “Le digo a Siraynn que hay más humanos en las ruinas”. Gagoruzza entiende el ysenio pero no puede hablarlo. Sólo la mitthana es capaz de entender su extraña lengua, que se asemeja más al barritar y mugir de un animal.

María: “Vuelvo a utilizar Latido de Vida”. Bernardo vuelve a asentir. María saca dos cincos. Como poseé una puntuación de 3 en esa Habilidad Mental, puede añadir tres modificadores de +1 a sus

tiradas. Obtiene un tanto doble. Bernardo le da otra nota. “Ahá. Bien. Hablo en la mente de Damaréda y le digo: “Nos están rodeando otros siete. Creo que nos han tendido una trampa”.

Bernardo: Tira varios dados. “Oís dos ruidos secos. Desde las sombras han surgido dos flechas. Una hacia Siraynn y otra hacia Gagoruzza. La de Siraynn es un tanto triple y la fuerza del arquero es de 3. O sea que te provoca 9 daños más el +3 del arco... Un total de 12 ¿Cuánta resistencia tienes?”

María: Preocupada. “2”.

Bernardo: “Entonces se quedan en 10 daños. Estás inconsciente”. Se dirige a Ana. “La flecha dirigida contra ti es un tanto nada más. El arquero tiene Fuerza 2, luego, teniendo en cuenta el +3 del arco, te hace cinco puntos de daños. ¿Tu resistencia es 3, no?” Ana asiente. “Bien, pues sólo te ha hecho dos puntos de daño”. Mira a Juan y José y les pregunta lo que van a hacer.

José: “Arrojo mis dos puñales a los que están al lado del que parece el jefe. Tengo Destreza 4, así que tiro dos dados para cada uno”. Los puñales de Sorol están fabricados por armeros Kuannachta de gran prestigio y su calidad es extraordinaria por lo que añaden 3 puntos al daño final cada uno más un punto adicional por cada seis natural obtenido. José realiza la tirada. Cuatro seises. Casi increíble. La dificultad para el combate es 5, por lo que ¡ha obtenido un tanto doble contra cada uno de sus adversarios! Estos no se esperaban que sus compañeros arqueros atacaran tan pronto y no se esperaban la reacción de Sorol, por lo que no pueden oponer tirada alguna a la del ladrón taurgalés. Sorol es muy fuerte - Fuerza 4- y al obtener un tanto doble la multiplica por dos para calcular el daño. Además, no le hace falta sumar ninguno de sus modificadores de Lanzar Daga 4, que puede sumar al daño final. En total les hace 8 (Fuerza2)+2 (2 modificadores de Saber no usados)+3 (modificador del arma)+2 (dos seises naturales)=15 puntos de daño a uno de ellos; y 8+2+3+1=14 al otro.

Bernardo: Silba. La Resistencia de las víctimas del ladrón taurgalés era de 2. Uno muere instantáneamente y el otro cae moribundo al suelo. “Los dos caen muertos al suelo. ¿Tú qué haces Damaréda? Su jefe está desenvainando la espada y se dirige hacia tí...”

Ana: “Yo mientras protejo a Siraynn”. Bernardo le dice que se acercan cuatro figuras más dispuestas a pelear con ella. “Da igual. Ella es mi amiga. No puedo abandonarla ahora”.

Juán: “Desenvaino mi espada y me enfrento a su jefe.” Él y Bernardo realizan las tiradas de Destreza y añaden sus modificadores por el Saber correspondiente. Ambos obtienen un tanto, pero son del mismo valor, ocurren a la vez y se anulan.

Bernardo: Le indica a Ana que le diga lo que piensa hacer Gagoruzza. El Taengryza se enfrenta a dos adversarios. Divide su mano para tratar de golpear o defenderse de los dos. Tiran sus dados y aplican sus modificadores. Consigue detener los ataques de uno y dejar malherido al otro con un terrible golpe de su almádena y un nuevo doble tanto. Bernardo está sorprendido por la enorme suerte con los dados que están teniendo sus amigos.

José: “Yo voy a ayudar al Taengryza”.

Juán: Bernardo le dice que vuelvan a tirar sus dados. Esta vez Damaréda tiene más suerte y consigue herir de gravedad a su adversario que ha obtenido una pifia y cae al suelo.

Bernardo: “Cuatro sicarios más rodean a Gagoruzza”. Aprovechando el dramatismo del momento, el Director de Juego decide ayudar a los jugadores. Escribe una nota y se la da a María.

María: “Me recupero un instante para deciros que se acercan más. Gagoruzza nos dará tiempo pero tenemos que huir...”. Bernardo os dice que se ha vuelto a quedar inconsciente.

Juán: “Me acerco a Gagoruzza y Sorol para ayudarles”.

José: “¡Tenemos que huir!”. Le pregunta a Bernardo si puede realizar un chequeo de Astucia más Callejeo para intentar recordar algún sitio cercano al que poder huir. Bernardo asiente. José tira tres dados y le suma los dos modificadores debido a su Callejo 2. Consigue dos tantos. Bernardo le escribe una nota.

Ana: “Yo sigo peleando contra los cuatro”. Se tiran los dados y su personaje recibe heridas de poca consideración pero ya ha perdido seis puntos de vida.

José: Bernardo le comenta que Damaréda ya ha llegado junto a ellos. “Aquí cerca hay una entrada a las alcantarillas. Habrán apostado alguien en las calles. Tenemos que huir por ahí”. José decide que Sorol cargue con Siraynn. Ana le dice que se queda allí a luchar para darles tiempo a escapar. Discuten, pero al final ella se sale con la suya.

Juán: “¡Y el Taengryza!”

José: “Retendrá a los que pueda y nos dará tiempo. ¡Vámonos!”

Bernardo: “Comenzáis a correr”. Le dice a Ana que está rodeada por otros cuatro sicarios. Se hacen tiradas y al final consiguen reducirla. “Los demás llegáis a una entrada cercana de las alcantarillas. ¿Qué hacéis?”

Juán: “Para adentro directos”.

José: “Completamente de acuerdo. Rompo un poco de la tela de Siraynn y le hago una especie de torniquete para evitar que se desangre”.

Juán: Piensa unos segundos. “Y yo improviso una antorcha con más jirones de sus ropas, el mango de la maza de Siraynn y licor de mi petaca. No quiero entrar ahí a oscuras”. Decide que cargará un rato con la mujer y que siguen adelante.

Bernardo: “Bien. Veis extrañas marcas en el túnel. No las reconocéis, no estáis en vuestro territorio. El hedor se hace más fuerte. La luz de la antorcha ilumina una cámara circular en la que desembocan cuatro túneles. Uno que sigue la misma dirección en la que venís y los otros dos que la cortan perpendicularmente. ¿Qué hacéis?”

José: “¿Vemos algo especial en alguno de ellos? ¿Algo que nos dé una pista de cuál tomar?” Bernardo niega con la cabeza. José mira a Juán. “¿Seguimos de frente? Me parece la mejor idea...”

Ana: “¿Y yo qué?” Ella y Bernardo realizan las tiradas y aplican sus modificadores. La resolución provoca que el Taengryza, ampliamente superado en número quede inconsciente. Ana parece preocupada, pero de la impresión de que, de momento, sus adversarios no van a acabar con ella...

Bernardo: “¿Seguís de frente?” José y Juán asienten. “Bien, tras unos metros descubrí que el túnel desemboca en otra cámara circular similar a la que ya habéis pasado. Sin embargo os dáis cuenta de que hay más suciedad y algunos de los montones parecen ser algo más que eso, por no hablar de que el olor se hace casi insoportable y hay un efluvio particularmente fuerte y agrio que parece no querer abandonar vuestras narices... ¿Qué hacéis?”

José: “Inspecciono con precaución la suciedad.” Bernardo le indica que tire Percepción más Callejeo. José consigue dos tantos.

Bernardo: “Descubres huellas de animales. Haz una tirada de Astucia y... ¿tienes Conocimiento Animal?” José asiente. Bernardo le indica con gestos que haga la tirada. Un tanto. “Son ratas saltadoras. Más de una. No hay niño en todo Sagalién al que sus madres no hayan asustado con estas criaturas. Imagináis ratas del tamaño de gatos con un espolón córneo en la espalda y con una patas traseras tan poderosas como para que saltando alcancen el pecho de un humano... Una no resulta demasiado peligrosa. Una familia entera es mortal.”

Juán: “Seguimos de frente, ya. No tengo ganas de encontrarme con ellas. ¿Se oye algún ruido? ¿Nos persigue alguien...o algo?” Bernardo le constesta que se oyen ruidos, pero que no parece que nadie venga detrás de ellos. “Sigamos”. José asiente.

Bernardo: “Seguís por otro túnel similar a los anteriores y... Hacedme un chequeo de Percepción, rápido”. José y Juán tiran los dados, pero no obtienen ningún tanto. “Una docena de Nidanyira surgen del agua que discurre por el túnel. Están armados con armas

primitivas, pero cuyo aspecto es terrible y peligroso. No los habéis oído acercarse, pero ahora os rodean. Uno de ellos, más grande y con más adornos de hueso y piel de rata por todo su cuerpo, os dice con una voz extraña pues el aire se escapa a través de sus afilados dientes: “Sí, sois vosotros. Me han pagado muy bien, sí, por daros muerte. Sí. Pero yo tengo que preocuparme por mi tribu, sí. Si me ofrecéis algo valioso os dejaré marchar. Os advierto que tiene que ser muy valioso, sí. Me han pagado bien, sí. Tendréis que superarlo, sí.” “¿Qué hacéis?”

José: “¿Algo valioso? ¿Muy valioso? No sé... No creo que tenga nada que le pueda interesar... ¿Tenemos algo entre los dos que le pueda interesar?”

Juán: “Si fueran menos... Pero doce son muchos para nosotros dos... ¡Y yo no tengo más dagas! Esto se pone feo...”

Bernardo: “Vosotros no, pero Siraynn lleva oculto bajo las ropas un amuleto familiar de gran valor...” María protesta. Pero no puede hacer otra cosa o todos morirán. Juán y José la miran. Ellos no sabían nada de ese amuleto. Miran a Ana, pero ella tampoco contesta a sus miradas. “El Nidanyira comienza a impacientarse, al igual que el resto de sus compañeros. Están estrechando el cerco...”

José: “Toma éste medallón. Seguro que paga con creces todas tus molestias”, nidanyira.” María sigue protestando, pero su personaje está inconsciente y no puede hacer nada.

Bernardo: “Sí, humano, sí. Esto paga con creces. Marchaos ahora, mientras aún podéis. Y no regreséis a no ser que estéis dispuestos a pagar mucho más... Mi memoria es frágil, mucho, sí... idos”.

Juán: “Vámonos rápido. ¿Qué vemos delante nuestra?”

Bernardo: “El túnel continúa recto hasta donde la antorcha ilumina. Escucháis chapoteos a vuestras espaldas. Los nidanyira se han marchado, pero son famosos por cambiar de opinión, así que...”

José: “Venga, seguimos.” Bernardo le pregunta si es él quien está cargando con Siraynn. José asiente. Bernardo le pide que realice un chequeo de Constitución, para ver si comienza a cansarse. Dos tantos. De momento, no hay problemas.

Ana: “¿Y qué le está pasando a mi personaje?”

Bernardo: “Apenas consciente, percibes que estás siendo llevado a algún sitio oscuro y húmedo. Huele a humanidad, sangre y miedo. Tus sentidos de ecolocalización te permiten distinguir formas, pero poco más porque la pérdida de sangre te está afectando.” Tira algunos dados. “Te arrojan sin muchos miramientos en una cámara oscura y cuadrada, cuyo suelo está dos metros por debajo del nivel del pasillo. Sin dejar de reírse, los que te han traído te escupen y orinan encima. Después, cuando ya se han cansado de sus bromas te arrojan unas bolsitas selladas cuyo olor reconoces de inmediato. Ungüentos curativos. Son dolorosos pero efectivos.”

Ana: “¿Y para qué me quieren cu...? ¡Oh! ¿No serán tan crueles, verdad?” Bernardo pone cara de póker. María le conoce muy bien y sabe lo que eso significa. “¿Qué hay en la celda?”

Bernardo: “Suciedad, paja manchada de sangre, sudor y orina por no hablar de otros olores. Una argolla oxidada y en muy mal estado. No hay ventanucos ni nada parecido.”

Ana: “¿Y las bolsas de unguento? ¿Son elásticas? ¿Se puede estrangular a alguien con ellas?”

Bernardo: Atónito. “¿Qué?”

Ana: “Lo que oyes. ¿Puedo usar de algún modo las bolsas para atacar o defenderme?”

Bernardo: “Bueno...” Está pensando a toda velocidad. No se esperaba esto. “Quizá. Pero tendrás que utilizar el factor sorpresa... Oyes pasos que se acercan.” María pregunta si puede saltar los dos metros, ya que los Taengryza son muy fuertes. Bernardo le contesta que no porque también son muy pesados. “La puerta se abre. La figura de humano destaca en su centro. Tu ecolocalización te permite distinguir cierta dureza en sus rasgos y tu olfato te indica que está excitado y que emana crueldad.” “Tus compañeros se me han escapado, escoria. Pero vengaré en tu carne todo lo que ellos me han hecho perder... Tu vida es mía...”

Moradores

La mayoría de las grandes ciudades ysenias se asientan en las riberas de los caudalosos ríos que fertilizan sus suelos. En aquéllas donde se han construido cloacas, éstas suelen ser húmedas y malolientes, el lugar ideal para ratas, insectos y algunas clases de Nidanyira, que parecen encontrarse en su elemento.

Sagalién no es una excepción. Sus alcantarillas albergan numerosas especies de criaturas que se alimentan de la inmundicia de los que habitan más arriba. Las temidas ratas saltadoras establecen nidos y se enfrentan a numerosos peligros, incluidas enormes serpientes saumaranda traídas del Yrmildor expresamente para acabar con ellas...

Y además están los tribus Nidanyira. Varias matriarcas han establecido sus territorios y pelean entre sí y contra los bandidos y los asesinos ysenios que también buscan refugio en el hedor y la oscuridad de las cloacas. Con sus ritos han creado numerosas Jaulas de Almas, y muchos seguidores de Maiankhe se han acercado para liberar a las ánimas de su destino...

Y más...

A partir del nº 1 tendremos más y diferentes apartados donde elegir.

Partida donde jugaremos todos ¿Hasta dónde llegaremos?
El mundo avanza contigo.

Gremios y Asociaciones. Descripción detallada de ellos.

¿Quieres encargarte de una?

Hagamos de este mundo el más completo.

Hagámoslo tu mundo.

Juegos. Alkaendra es un mundo complejo. ¿Por qué no un wargame? ¿Por qué no uno de preguntas y respuestas? ¿Por qué no un juego de crímenes y sospechas? Lo importante es pasarlo bien y disfrutar.

...y más

APADRINAMIENTO

Y no olvides que en Alkaendra, además de hacer crecer nuestro mundo, queremos mejorar el real intentando que todos tengamos las mismas oportunidades.

Por eso, 40 céntimos de cada compra se destinarán al apadrinamiento de un niño.

“Un viaje de miles de kilómetros empieza por un sólo paso”

Ayúdanos

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

¡Aquí tú eres lo más importante!

Envía esta oferta a:

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

Un Pago

- | | | |
|------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Sibro ALKAENDRA | <input type="checkbox"/> | 25,50 € CONTRARREEMBOLSO |
| Revista Electrónica SYNDALLA | <input type="checkbox"/> | 18 € |
| Revista Papel SYNDALLA | <input type="checkbox"/> | 36 € |
| Elea | <input type="checkbox"/> | 60 € |

Datos Personales

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

Nombre.....1erApellido.....2ºApellido.....
Domicilio.....Nº.....Piso.....Puerta.....Esc/Bloque.....
CP.....Población.....Provincia.....
Teléfono.....Fecha de Nacimiento...../...../.....
E-mail.....

Domiciliación Bancaria

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

Nombre y Apellidos del titular.....

C.C.C.(Código Cuenta Cliente)

Entidad Agencia DC Nº Cuenta

Firma (imprescindible)

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

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



La Primera Guerra Ugarica

Zhemdaros



Ksyrnzi

Hijo del Lobo



La Voz del Silencio

Objetos Especiales



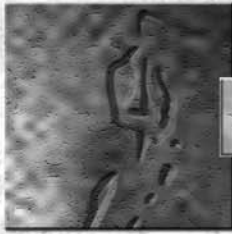
Espiritus-Sombra

Historias de Taberna



Las Quebradas de Zidawe

Hynn-bhar Muirna



El Engaño

