

Los Lechar

Un juego de rol de Francisco Agenjo

LOS ICHAR

Un juego de rol de Francisco Agenjo. paladinesdelaweb@yahoo.es

Editado por Trasgotauro Ediciones. <http://trasgotauro.rolbies.com>

El autor de este documento permite su libre distribución siempre que no se realice con fines lucrativos y siempre que se respete su autoría.

17 de marzo de 2009



trasgotauro

Agradecimientos y dedicatorias del Autor.

Ichar es parte de un proyecto más grande, un proyecto que intenta aportar algo al panorama de fantasía español.

Sin embargo, no estará completo nunca hasta que no cuente su origen y su historia, y se lo agradezca a quienes lo han hecho posible con su presencia.

Ichar, tanto la novela como el juego de rol, surgieron de una pequeña idea, como casi todas las grandes obras. Comenzaron a tomar vida propia, como un ser vivo que aprende, que crece, que madura y es posible que haya superado a su autor.

Pero el verdadero impulso para Ichar, no fue la ambición, ni ninguna otra causa parecida. El verdadero impulso para su desarrollo surgió de las cenizas de los sueños de los hombres. El 11 de Septiembre.

Ese día, el autor, yo, decidió que no podía permitir que las cosas siguiesen así. Decidió aportar algo, lo que fuese para compensar el daño que los hombres hemos hecho al mundo. Así, en ese mismo momento se puso a trabajar duro.

Ha sido un año completo de trabajo en ratos libres, media hora un día, una al día siguiente. Sin descanso. Pero ha merecido la pena.

Cuando escribo esto se acerca ya el aniversario, el primero del 11 de Septiembre. Pero no quiero dedicarles el libro a los que trágicamente murieron ese día, sino a los otros. A los Olvidados.

A los miles de millones de personas que pasan hambre, a los enfermos, los abandonados por la sociedad, los que carecen de agua, luz y de lo más básico, a los que sufren la injusticia, las torturas o las cargas de la sociedad.

A los animales que están apunto de extinguirse, a las plantas, y a los bosques talados, a los arrecifes de coral y en definitiva, a los que por una causa u otra sufren y mueren por la ambición y la ceguera de los hombres.

En este universo que he creado, el mundo entero, el cosmos, tiembla bajo las despiadadas acciones de una raza cruel. Si nos miramos a nosotros mismos, veremos que nosotros somos iguales o peores que los Ichar de ficción, porque nosotros somos reales, y las atrocidades que cometemos también lo son.

A todos ellos, sólo puedo decirles que resistan, que las cosas deben cambiar, a mejor. Que poco a poco sus diferentes situaciones se irán aclarando. Y si no llegamos a tiempo para salvarlos a todos, lo único que puedo es pedir disculpas por mi impotencia.

PRÓLOGO

TODO COMENZÓ EL DÍA 27 DE ABRIL DE 1998. AL PRINCIPIO NADIE SE DIO CUENTA DE QUE UN PROFUNDO CAMBIO HABÍA OCURRIDO EN EL MUNDO. POCO A POCO, LOS MARES COMENZARON A ELEVAR SU NIVEL, EN UN PAR DE AÑOS LAS OLAS BARRÍAN LAS CIUDADES COSTERAS Y LAS ISLAS MÁS BAJAS ESTABAN ANEGADAS.

LA GENTE COMENZÓ A EMIGRAR A LAS CIUDADES, PRESA DE UNA INQUIETUD CADA VEZ MAYOR. NADIE PODÍA EXPLICARLO, PERO LA GENTE COMENZÓ A TEMER AL MAR. DESTINOS TURÍSTICOS CENTENARIOS HABÍAN PASADO A SER UN SIMPLE RECORDATORIO DE TIEMPOS MEJORES, VENECIA, MARBELLA, LOS FIORDOS NORUEGOS, LAS ISLAS HAWAI, TODOS ELLOS SE CONVIRTIERON EN UN CEMENTERIO DE EDIFICIOS ABANDONADOS, SEMISUMERGIDOS Y DESIERTOS.

LO PEOR ESTABA POR LLEGAR. AQUELLOS VALIENTES, O LOCOS, QUE SE NEGARON A ABANDONAR SUS HOGARES COMENZARON A DESAPARECER, AL PRINCIPIO SE ACHACÓ A ACCIDENTES EN EL AGUA O AL CANSANCIO DE VIVIR EN UN PANTANO, QUE ERA EN LO QUE SE HABÍAN CONVERTIDO LAS CIUDADES COSTERAS.

PERO CUANDO FUERON CIENTOS LOS DESAPARECIDOS SIN DEJAR RASTRO, LAS AUTORIDADES COMENZARON A ENVIAR EQUIPOS DE BÚSQUEDA A LA PERIFERIA. LOS EQUIPOS NUNCA REGRESARON.

CULTOS APOCALÍPTICOS FUNDARON SUS PROPIAS CADENAS DE TELEVISIÓN PARA PROPAGAR LAS PALABRAS PERDIDAS EN APÓCRIFOS ESCRITOS VOMITADOS POR EL MAR. UNA OLA DE TEMOR EMBARGÓ A LA HUMANIDAD, Y LAS AUTORIDADES SE SENTÍAN IMPOTENTES PARA DETENER EL CRECIENTE PÁNICO.

LO PEOR ESTABA POR LLEGAR.

EL DÍA 1 DE AGOSTO DEL AÑO 2001 EL SOL COMENZÓ A APAGARSE, ENORMES MANCHAS SOLARES ENNEGRECIERON LA SUPERFICIE DEL ASTRO, AUMENTANDO EL FRÍO EN TODOS LOS PAÍSES, AL MISMO TIEMPO QUE LOS RÍOS Y LOS LAGOS SE CONGELABAN. LA OSCURIDAD REINABA INCLUSO A PLENA LUZ DEL DÍA, Y LOS ASALTANTES Y BANDIDOS PROLIFERARON.

SE FORMARON CUERPOS DE POLICÍA CIVIL PARA CONTROLAR LA SITUACIÓN Y EL EJÉRCITO TOMÓ EL CONTROL DE LAS NACIONES, AGRUPANDO A LA HUMANIDAD BAJO SU FÉRREA MANO PARA LOGRAR SOBREVIVIR A LO QUE SE AVECINABA. LOS CULTOS MILENARIOS DECLARARON LA GUERRA A ESTE ORDEN MUNDIAL, ALEGANDO QUE NADIE PUEDE DETENER LA MANO DE LOS MILENIOS. EL FIN DE LA ESPECIE HUMANA HABÍA LLEGADO, Y NO SE PODÍA EVITAR. NO DEBÍAMOS INCURRIR EN LA IRA DE LOS DIFERENTES DIOSES OPONIÉNDONOS A SU VOLUNTAD, PUES ENTONCES NOS NEGARÍAN TAMBIÉN EL PARAÍSO.

Y ASÍ LLEGAMOS A NUESTROS DÍAS, YA HEMOS DESCUBIERTO PORQUÉ OCURRÍAN ESTAS COSAS, YA SABEMOS LA CAU-

Prólogo

SA DE TODOS NUESTROS MALES, Y QUIZÁS LOS CULTOS APOCALÍPTICOS TENÍAN RAZÓN. LA HUMANIDAD SE EXTINGUE Y NI LUCHANDO PODEMOS SOBREVIVIR.

HACE MESES SURGIERON DE LOS MARES LOS ICHAR, TAMBIÉN LLAMADOS LOS PREDADORES PRIMIGENIOS. DE FORMA HUMANA, PERO POSEEDORES DE RASGOS DIVINOS Y DEMONÍACOS, LOS ICHAR SON LOS ANTECESORES DE LA HUMANIDAD.

LOS CIENTÍFICOS PROPUGNAN QUE SON SERES DE UNA ESPECIE ANTERIOR QUE HABITÓ LOS MARES DE LA ANTIGÜEDAD, ENTRE LA ÉPOCA DE LA FORMACIÓN DEL MUNDO Y LA DESTRUCCIÓN DE LOS DINOSAURIOS, DE HECHO GREEN QUE LA FURIA DE LOS ICHAR FUE LO QUE HIZO QUE ESTA ESPECIE DESAPARECIESE. NO SABEN EXPLICAR SI HAN ESTADO DORMIDOS HASTA AHORA, U OCULTOS, Y NO HEMOS PODIDO COMUNICARNOS CON ELLOS PARA DIALOGAR.

LOS CULTOS APOCALÍPTICOS SOSTIENEN QUE ESTA RAZA ES EL ANTERIOR INTENTO DE LOS DIOS DE CREAR VIDA, PERO QUE DEBIDO AL PODER QUE ADQUIRIERON LO INTENTARON CON NOSOTROS, CREYÉNDOLES DESTRUIDOS. AHORA LA RAZA HUMANA SE ENFRENTA A LA IRA DIVINA, ENCARNADA EN UNOS SERES DESTRUCTORES DE GRAN PODER.

DIGEN ÉSTOS QUE UNO DE ELLOS ES LILITH, LA PRIMERA ESPOSA DE ADÁN, QUE INTENTÓ LLEVAR A LA EMERGENTE ESPECIE HUMANA A LA ESCLAVITUD DE LOS ICHAR DESDE SUS COMIENZOS. AHORA, COMO HERMANOS MAYORES DESBANCADOS, PRETENDEN DESTRUIRNOS.

IMAGINA UNA RAZA DE SERES DE DIVERSAS FORMAS, SIEMPRE HUMANOIDES, PERO ORIGINADOS CON LOS PODERES DE LA CREACIÓN, SABIOS POR MILENIOS DE ESTUDIO, Y ENFURECIDOS POR EONES DE RECHAZO DIVINO. UNOS TIENEN LA PIEL BRILLANTE, DE COLORES INEXPLICABLES, AZULES OSCURO DE BRILLO METALIZADO, OJOS DORADOS, NEGROS Y REFULGENTES, PODERES DIVINOS. DOMINAN LA MENTE DE NUESTRAS TROPAS PARA VOLVERLAS CONTRA NOSOTROS, LEVITAN O VUELAN, SON INVISIBLES COMO EL LEÓN EN LA HIERBA PARA LAS CEBRAS, RAYOS SURGEN DE SUS MANOS Y OJOS, Y LA IRA DIVINA LES ACOMPAÑA. MONTAN EN MASCOTAS PRETERNATURALES, LEVIATANES MARINOS, BEE-MOTHS TERRESTRES QUE EMPEQUEÑECEN A LOS ELEFANTES MÁS GRANDES. NOS CAZAN COMO A CONEJOS ASUSTADOS.

TODAVÍA REGUERDO EL DÍA QUE UNO DE ELLOS APARECIÓ EN MI CIUDAD, FLOTANDO A DOS PALMOS DEL SUELO, SU PIEL NEGRA BRILLANTE, SUS ROPAS CUBIERTAS CON RUNAS ARCANAS Y SUS OJOS BRILLANDO DE ODIO. UNA LARGA MELENA FORMADA POR SERPIENTES DE PLASMA NEGRUZCO Y LARGOS DEDOS ACABADOS EN GARRAS. LOS PROFETAS LE LLAMAN HELECH, EL DADOR.

LAS BALAS LE RESBALABAN, EL FUEGO QUE SURGÍA A SU PASO NO SE ATREVÍA A TOCARLE Y TODOS LOS ANIMALES DE LA CIUDAD CALLABAN ASUSTADOS POR SU PRESENCIA, SIN MOVERSE, COMO ESPERANDO A LA MUERTE. EL EJÉRCITO MUNDIAL ENVIÓ UN BATALLÓN DE CARROS A ENFRENTARSE A ÉL. LOS OBUSES APENAS LE HACÍAN REÍR Y LA

Prólogo

MUERTE LLEGÓ A TODO EL QUE NO PODÍA HUIR. AL FINAL, SÓLO EL ASALTO COMBINADO DE LA AVIACIÓN Y UN BOMBARDEO NAVAL LE HIZO RETIRARSE, DEJANDO TRAS ÉL UNA CIUDAD DEVASTADA Y CIENTOS DE MUERTOS.

SE DICE QUE EXISTEN CIENTOS DE ICHAR Y QUE SÓLO HEMOS VISTO UNAS DOCENAS, QUE EL RESTO ESPERAN EN LAS SIMAS DE LOS OCÉANOS, EN CIUDADES DE MILLONES DE AÑOS A QUE LA HUMANIDAD SE RINDA A SUS PIES, PARA ESCLAVIZARLA O DESTRUIRLA.

NOS ENFRENTAMOS A LA MUERTE, Y NI ASÍ PERMANECEMOS UNIDOS, GUERRAS INTESTINAS SOBRE LA FORMA DE TRATAR CON LOS ICHAR NOS ASOLAN. LOS PARTIDARIOS DE RENDIRSE NO CONSIGUEN MEJORES RESULTADOS CON ELLOS QUE LOS QUE SE LES ENFRENTAN Y LOS POCOS CIENTÍFICOS QUE HAN PODIDO OBSERVAR DE CERCA DE UNA DE LAS BESTIAS DE LOS ICHAR NO RECONOCEN NI LA ESPECIE NI DE QUÉ ESTÁN COMPUESTAS.

SON ALGO TAN DISTINTO Y TAN SUPERIOR QUE NO PODEMOS COMPRENDERLOS Y LA MUERTE DE TODA NUESTRA ESPECIE ESTÁ CERCA. REZA POR NOSOTROS SI CREES, PUES LOS ICHAR HAN LLEGADO, Y HASTA LA MUERTE LES TEME.

Prólogo

ESTRUCTURA

INTRODUCCIÓN.
PRÓLOGO.

CAPÍTULO UNO.
INTRODUCCIÓN A ICHAR.
¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

CAPÍTULO DOS.
HISTORIA SECRETA DEL MUNDO.
LA AVENTURA
LOS ICHAR

CAPÍTULO TRES. EL MUNDO HUMANO.
LA SITUACIÓN DEL MUNDO
MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL (MEG)
EL FUTURO DE LA HUMANIDAD

CAPÍTULO CUATRO. EL COSMOS EN ICHAR.
EL IMPERIO ICHAR.
LAS TRECE CIUDADES.
SHERIAN-DRAGON
SOREN GARDIAR
NUEVA ATLÁNTIS
CIUDAD CASIOPEA
MIRILLA-WAILAR
CIUDAD CICLOPS
YLIERTIAN, LA TERRIBLE
ÏLIERTH
EL PALACIO DEL VACÍO DE LOS ASOR
CONDENACIÓN
MARNE-SINAY
HILOÏN-DESPEIR
CRISTAL-TIR
SALES DISBURG

Estructura

LAS MARCAS EXTERNAS E INTERNAS.

ASHUR-MARIK
MARCA DE ARIUM
EL PALACIO DE HIELO
SIR-ARDRAL

DESCRIPCIÓN DE LAS ALTAS CASAS.

CASA SARNORIAN
CASA EFERMUN
CASA TALANOR
CASA BLIOR-TESAK
CASA ATRIMAR
CASA CROKAN
CASA BANTAUSER
CASA ABRASIL

DESCRIPCIÓN DE LOS GREMIOS.

GREMIO DE LOS ARCANOS
GREMIO DE LOS METAMORFOS
EL GREMIO OCULTO
GREMIO DE LOS CONSTRUCTORES
GREMIO DE LOS MENTALISTAS
GREMIO DE LOS ARTESANOS
GREMIO DE TRANSPORTISTAS
GREMIO DE COMERCIANTES
GREMIO DE ASIGNADORES
GREMIO DE ESCLAVISTAS
GREMIO DE GENETISTAS
GREMIO DE MAESTROS DE LAS BESTIAS

LAS LEGIONES.

LEGIÓN ENFERMUN
LEGIÓN LEVIATÁN
LEGIÓN KRAKEN
IV LEGIÓN DRAGÓN

OTROS GRUPOS DE PODER ICHAR.

LOS SERES INFERIORES.

SERPIAN
LOS NUAR
VERMITS
REGENTS
BRILLIAN

OTROS LUGARES DE INTERÉS.

CRAIDON-TORIAN
LOS JARDINES ETERNOS
NUEVA CARTAGO, LA CIUDAD LIBRE
DESPERION, EL PORTAL DE LOS MUNDOS

LEYENDAS ICHAR.

ARCANOTH
EL EMPALADOR
MORDAN
LA CIUDAD OLVIDADA

CAPÍTULO CINCO. REGLAMENTO DE JUEGO.

RESERVA DE DADOS TÁCTICA (RDT)

HABILIDADES

ACCIONES

COMBATE

CREACIÓN DE PERSONAJES

REGLAS DE MAGIA Y PODERES

SUPERVIVENCIA

TIPOS DE PERSONAJE

CONSEJOS PRÁCTICOS

CAPÍTULO SEIS. MAGIA Y PODERES.

HECHIZOS

PODERES

CAPÍTULO SIETE. CRIATURAS Y BESTIAS DE LOS ICHAR. ARMAMENTO Y EQUIPO.
COMPENDIO

PROGRAMA ARCA DE NOÉ

ARMAS, ARMADURAS Y APARATOS DE LOS ICHAR

ARTEFACTOS ESPECIALES DE LOS ICHAR

ARTEFACTOS ESPECIALES DE LAS ESPECIES ALIENÍGENAS

CAPÍTULO OCHO. TRASFONDO

CAMPAÑAS EN ICHAR

IDEAS CORTAS PARA AVENTURAS

SÓLO LAS NIEVES SON ETERNAS

SE DESCUBRE EL ENEMIGO

LA CAÍDA DE LOS BLIOR

CAPÍTULO NUEVE. AYUDAS AL JUEGO.

GLOSARIO.

HOJAS DE PERSONAJE.

EPÍLOGO

ANEXO 1. RELATOS

CARA A CARA CON EL PORTADOR DE LA MUERTE

LA BATALLA DE LA CAVERNA SIRRIION DE SIRIUS

LOS OSCUROS AMOS DEL IMPERIO

EL FINAL DE LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS

EL ARMA DE LA ESPERANZA

UNA MUERTE EN LA FAMILIA

CHAKRON

ANEXO 2. EL PODER DEL EGO (EGO)

EGO DOMINUM

EGO BESTUM

EGO ATOM

EGO ENERGUM

EGO MASS

TOTUM EGO SUM

Las profundas aguas del Atlántico se arremolinaban en el banco de peces, creando pequeños destellos verdosos con los débiles rayos de sol que penetraban en la superficie. Sólo la presencia fugaz de algún depredador rompía momentáneamente las formaciones armónicas de las diversas bandadas.

De repente, un enorme banco de plateados peces se abrió en todas direcciones, creando un agujero por el que una forma humana pasó a gran velocidad. Su piel reflejaba tonos azules oscuros, con matices amarillos allí donde su piel brillaba con los tatuajes dorados que surcaban su piel.

Extrañas palabras en lenguas muertas cubrían cada centímetro de su piel, dejando sólo jirones de la piel azul original bajo ellos.

El ser se movió a una velocidad inhumana, sin prestar atención ni a los peces, ni a los tiburones que se apartaban veloces de ellos. Reconocían a un predador a simple vista, y el desconocido que surcaba los océanos era un miembro de la especie más peligrosa de la tierra.

En pocos segundos dejó atrás las luces de la superficie, y se sumergió en las oscuras profundidades. A ambos lados suyos, las formaciones rocosas de la sima le dieron la bienvenida. Las familiares estructuras naturales que habían sido su hogar se sumergían varios kilómetros en los mares, allí donde ni la luz se atrevía a llegar.

Los pequeños salientes se sucedían uno a uno, y el extraño recorrió su camino serpenteando entre ellos, buscando algo. Por fin, dio señales de haber avistado algo lo que buscaba en un lejano saliente al sur. Sin perder un segundo

se dirigió hacia él.

En lo alto de la estructura de roca, una docena de figuras permanecían en silencio, de diversas formas y tamaños, sus compañeros le esperaban para dar comienzo a la reunión.

- Venganza, Loatar, de Soren Gardiar - dijo una mujer de marcadas formas y piel verdosa. Sus manos terminaban en garras, y docenas de tentáculos le surgían de la espalda.

- Venganza, nobles Ichar - respondió, con un rugido que hizo temblar las aguas.

- Te esperábamos, el destino del Imperio pende de un hilo, los humanos se están integrando en nuestras estructuras, y el maldito Primarcas anima a nuestros jóvenes a abandonar las Doce Ciudades y a conocer el mundo, integrándose con los hombres. La situación es imprevisible, y grave.

- No podemos permitir que esta situación de paz inestable se estanque - añadió un pequeño Ichar que rebosaba poder. - Los seres inferiores caminan por nuestras calles, atemorizados al principio, maravillados por nuestros logros después. El Alto Consejo de las Mareas no logra poner orden en la situación que se ha generado después de la guerra.

- ¿Y debemos ser nosotros quienes lo hagamos?

- Somos los miembros representantes de algunas de las casas más afectadas. Nuestro poder se diluirá si no actuamos.

- Pero Primarcas y sus partidarios son poderosos, las legiones han sido destrozadas, y las amenazas contra nuestros territorios en las Marcas Externas son tremendas. La presión para cada uno de nosotros es insostenible. ¿Cómo podemos hacer algo?

- No debemos arriesgar nuestra posición, debemos buscar peones, como lo están haciendo nuestros enemigos. Peones que luchen por nosotros nuestras batallas, Ichar y humanos jóvenes, a los que podamos manipular para obtener el poder que necesitamos.

- Sí, pero ellos también están cogiendo poder, y los jóvenes cada vez son más irreverentes. Las nuevas manadas son aterrorizantemente independientes, y manipularles será difícil.

- Y arriesgado, Primarcas les ha prometido muchas cosas, y ellos lucharán contra nosotros. Después de la guerra civil no podemos arriesgarnos a un nuevo conflicto interno. Sería el fin del Imperio Ichar, y el nuestro.

Loatar se movió, con su mente perdida en lejanos acontecimientos del pasado, caminó hacia el borde de la plataforma rocosa.

Ante sus ojos se abrió un espectáculo impresionante de luz y formas. Su ciudad natal era esplendorosa, Soren Gardiar refulgía de poder y energía en el fondo de la sima abisal que era su hogar y refugio.

Las extrañas e inmensas torres les daban la bienvenida, las cúpulas se alzaban enormes y majestuosas, y en su interior, ciclópeas torres y edificios albergaban a la raza más poderosa e intrigante del universo, los Ichar.

Tras él, el resto de los conspiradores miraban por encima de su hombro la enorme ciudad, en sus rostros iluminados ardían diversas emociones. Odio, ira, ambición, miedo, esperanza. Se produjo un tenso silencio, que sólo Loatar se atrevió a romper.

- Ha empezado, ¿verdad? Ya no se puede detener.

- Sí, veremos quien sobrevive al destino de nuestra raza.

- Veremos, - sentenció Loatar con una sonrisa.

INTRODUCCIÓN

ESTE JUEGO DE ROL ESTÁ AMBIENTADO EN EL MUNDO DE LOS ICHAR. ES UN MUNDO COMO EL NUESTRO, PERO TIENE ALGO DIFERENTE, ALGO QUE LO HACE GRANDIOSO Y MORTAL AL MISMO TIEMPO.

SON LOS ICHAR.

EN LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD, POCAS VECES SE HABÍA OÍDO HABLAR DE ESTA RAZA. SERES DE INMENSO PODER Y DE INMORTAL ESENCIA, QUE MORAN EN NUESTRO PLANETA DESDE TIEMPOS INMEMORIALES. SIN EMBARGO, AHORA, TRAS TANTOS AÑOS DE OCULTARSE A NUESTROS OJOS, ESTAS MALIGNAS CRIATURAS HAN SURGIDO DE LAS PROFUNDIDADES OCEÁNICAS, DONDE HABITAN EN COLOSALES CIUDADES SUBMARINAS, Y AMENAZAN LA MISMA HUMANIDAD.

EL PRESENTE JUEGO DE ROL TE PERMITIRÁ JUGAR CON DIFERENTES PERSONAJES DE ESTE MUNDO. PODRÁS INTERPRETAR A UN HUMANO QUE ACABA DE INTRODUCIRSE EN UN PELIGROSO MUNDO. O A UN HÍBRIDO DE ICHAR Y HUMANO, LOS HIJOS DE LOS ICHAR ESTÁN DESTINADOS A POSEER PODERES INMENSO, PERO LA MEZCLA CON UN HUMANO LES HACE INESTABLES, PUES EL RESULTADO PUEDE SER UN SER CASI HUMANO, O ALGO INCREÍBLEMENTE MÁS PODEROSO.

EL COSMOS

EL UNIVERSO DE JUEGO ES ENORME, LA RAZA HUMANA ESTÁ MUY DIVIDIDA, LAS NACIONES HAN CAÍDO POR EL EMBATE ICHAR, Y LOS DIFERENTES GRUPOS INTENTAN RECONSTRUIR EL MUNDO CADA UNO A SU MANERA.

LOS IMPERIOS EXTERIORES, LOS SERPIAN, LA RELIGIÓN, ETC. SIGUEN EXPECTANTES LOS CAMBIOS EN EL IMPERIO MÁS PELIGROSO DEL COSMOS. ALGUNOS HAN FIRMADO LA PAZ CON ÉL, OTROS NO. PERO TODOS DESCONFÍAN DE LA RAZA MÁS TRAICIONERA Y CRUEL JAMÁS CREADA, LOS ICHAR.

EL MUNDO ES PELIGROSO. COSAS SIN NOMBRE, HUMANAS O NO, HABITAN EN ÉL. OCULTAS AL RESTO DE LA HUMANIDAD POR GRANDES PODERES. CADA UNA CON SUS VIDAS Y OBJETIVOS, LO QUE CONVIERTEN EL VIAJE POR EL MUNDO EN ALGO MORTAL Y ARRIESGADO. SELVAS ENORMES HAN CRECIDO EN POCOS AÑOS EN EL INTERIOR DE ENORMES DESIERTOS, LOS HUMANOS EMPIEZAN A VER SUS PODERES DESPERTAR, Y LAS CRIATURAS SALEN DE SUS ESCONDITES DE MILENIOS ATRAÍDAS POR LA CARNE Y LA SANGRE DERRAMADA.

EL VERDADERO PELIGRO

PERO LO MÁS PELIGROSO, Y POR ELLO MÁS INTERESANTE, ES EL IMPERIO ICHAR. LAS DOCE CIUDADES SON AHORA TRECE, LAS FORTALEZAS EXTERIORES QUIEREN MÁS INDEPENDENCIA DEL IMPERIO, Y LAS MARCAS EXTERIORES E INTERIORES ADQUIEREN MÁS PODER.

DIVERSAS FACCIÓNES TRATAN DE GOBERNAR EL ALTO CONSEJO DE LOS ICHAR. LOS GREMIOS DE ARTESANOS, DE ARCANOS, DE ESCLAVISTAS, DE ARTIFICIEROS, CONSTRUCTORES Y DEMÁS QUIEREN ALCANZAR SU PROPIO ESTATUS. LAS DOCE CIUDADES ICHAR PUGNAN POR ADQUIRIR MÁS PODER, MIENTRAS LA CIUDAD DE NUEVA ATLÁNTIS INTENTA ESTABLECER LA PAZ EN TODO EL COSMOS. LAS CASAS LUCHAN POR MANTENER O GANAR

PRESTIGIO, Y SUS TIERRAS Y ESCLAVOS INTENTAR REBELARSE CONTRA ELLAS. LAS CLASES BAJAS PRESIONAN POR MÁS DERECHOS, Y, A PESAR DE LA VICTORIA DEL BANDO ALIADO, NUMEROSOS ICHAR PRETENDEN QUE EL ANTIGUO Y DESPIADADO RÉGIMEN RETORNE. GRANDES BÚSQUEDAS SE HAN INICIADO, Y GESTAS GLORIOSAS ESPERAN A LOS GRUPOS DE AVENTUREROS QUE, MEZCLA DE RAZAS Y CLANES, SE ADENTRAN EN LAS MAREAS POLÍTICAS, Y DE LA GUERRA.

ANTECEDENTES

ICCHAR, EL JUEGO DE ROL, PARTE TRAS LOS SUCESOS ACAECIDOS EN LA PRIMERA NOVELA Y DURANTE LOS HECHOS NARRADOS EN LA SEGUNDA Y TERCERA PARTES DE LA TRILOGÍA "LAS CRÓNICAS ICHAR: LA LLAMADA DEL DESTINO".

LA HUMANIDAD SE VIO, DE LA NOCHE A LA MAÑANA, ABOCADA A UNA GUERRA CONTRA UNA RAZA DE SERES DE INMENSO PODER, SURGIDOS DE LOS OCÉANOS ABI-SALES. UNA GUERRA QUE NO PODÍA GANAR. EN LA NOVELA "ICCHAR", UN GRUPO DE HUMANOS, CON LA AYUDA DE LOS RENEGADOS ICHAR, LOGRÓ INFILTRARSE EN EL CORAZÓN DEL IMPERIO ICHAR, DONDE ESTA RAZA REINABA SUPREMA.

ALLÍ, CONOCIERON A UN ENEMIGO DE IMPRESIONANTE PODER, PERO DIVIDIDO POR SU AMBICIÓN. LAS MARAVILLAS DE LAS DOCE CIUDADES ICHAR SE LES MOSTRARON ANTE LOS OJOS, Y AL FINAL, EL BANDO DE RENEGADOS ESTABLECIÓ UNA ALIANZA CON LOS HOMBRES, Y UNA GUERRA CIVIL ESTALLÓ EN ESTA RAZA MILENARIA.

LA SITUACIÓN ANTES DE LA GUERRA CIVIL

SI YA CONOCES EL MUNDO ICHAR, POR LAS NOVELAS DE LAS QUE TOMA NOMBRE, SABRÁS DE LA GUERRA CIVIL QUE ENFRENTÓ A LOS DOS BANDOS DE ICHAR, LOS MIEMBROS DE LAS DOCE CIUDADES, PARTIDARIOS DE ESCLAVIZAR A LA HUMANIDAD Y AL RESTO DE LAS RAZAS SINTIENTES DEL PLANETA, CONTRA LOS RENEGADOS. ICHAR QUE REPUDIARON LA VIDA DE CORRUPCIÓN DE SUS HERMANOS Y QUE HABITAN ENTRE LA HUMANIDAD.

ÉSTOS ÚLTIMOS, CREARON LA CIUDAD DE NUEVA ATLÁNTIS, ALLÍ DONDE LOS HIELOS CUBREN DESDE SIEMPRE LOS FONDOS MARINOS. EN LAS PLANICIES DE LA ANTÁRTIDA, TANTO DENTRO COMO EN LA SUPERFICIE DEL INMENSO OCÉANO HELADO, AMBOS BANDOS Y SUS RESPECTIVOS ALIADOS SE ENFRENTARON EN UNA BATALLA DONDE LEGIONES GIGANTESCAS MURIERON DEFENDIENDO SU FORMA DE VIDA.

BAJO LAS HELADAS AGUAS DEL ANTÁRTICO, LOS ICHAR, Y SUS ESCLAVOS Y ALIADOS, LUCHARON POR LA SUPREMACÍA DE SUS IDEAS, Y SÓLO EL PODER OCULTO DE LA RAZA HUMANA IMPIDIÓ QUE TODA NUESTRA REALIDAD FUESE CONQUISTADA POR ENEMIGOS DE OTRO MUNDO, ALIADOS DE UNO DE LOS BANDOS ICHAR.

LA SITUACIÓN ACTUAL

EL MUNDO ESTUVO A PUNTO DE SER DESTRUIDO EN ÉSTE TITÁNICO CONFLICTO, Y TODO LO QUE EXISTÍA

PENDÍA DE UN HILO. AL FINAL, UN HÉROE HUMANO, RAÚL TORRES, DETUVO LA GUERRA E IMPIDIÓ LA CATÁSTROFE SACRIFICANDO LO QUE MÁS AMABA.

AMBOS BANDOS LLEGARON AL ACUERDO DE FIRMAR UNA PAZ INESTABLE, AMENAZADA POR LAS AMBICIONES DE LAS CIUDADES ICHAR, DE SUS ALTAS CASAS Y POR LAS DISENSIONES EN TODAS LAS ALIANZAS Y PACTOS.

LA HUMANIDAD CONOCIÓ EL PODER Y LA AMBICIÓN DE ESTA RAZA, A MEDIDA QUE LA INTRIGANTE MAREA POLÍTICA INTENTABA GANAR PARTIDARIOS PARA UNA U OTRA CAUSA.

ICCHAR Y HUMANOS CONVIVEN MEZCLANDO CADA VEZ MÁS SUS ESTILOS DE VIDA, LAS CIUDADES ICHAR ACOGEN EMBAJADORES DE LAS NACIONES HUMANAS, MIENTRAS QUE LOS ICHAR HAN SURGIDO A LA SUPERFICIE ESTABLECIENDO BASES Y FORTALEZAS EN LOS RINCONES MÁS PERDIDOS DE LA TIERRA.

LOS ICHAR SE REÚNEN E INTRIGAN, INTENTAN RECONSTRUIR SU ANTIGUO PODER, MIENTRAS QUE OTROS PUGNAN POR CONSTRUIR UN FUTURO MEJOR, DONDE LA UNIÓN DE ICHAR Y HOMBRES SEA UN HECHO.

POSIBILIDADES

TÚ DECIDES QUÉ BANDO ESCOGER, PUEDES AYUDAR Y COLABORAR CON LOS ICHAR, INTENTANDO LOGRAR LA PAZ CON ELLOS LLEVANDO A UN HUMANO CON PODERES RECÍEN DESCUBIERTOS, O LUCHAR CONTRA ELLOS. ELIJAS LO QUE ELIJAS, TÚ DECIDES TU DESTINO, EL DEL IMPERIO ICHAR Y EL DEL UNIVERSO.

INTERPRETA LAS INTRIGAS PALACIEGAS MÁS TERRIBLES,

O LUCHA EN LAS GUERRAS DE LAS MARCAS EXTERNAS. DIRIGE GRUPOS DE SERES EN BUSCA DE ARTEFACTOS DESCONOCIDOS A MISTERIOSAS DIMENSIONES, Y CONOCE UN UNIVERSO DE GRANDES MARAVILLAS Y PELIGROS.

LAS POSIBILIDADES SON INFINITAS. LOS ICHAR LLEVAN EN ESTE MUNDO MILLONES DE AÑOS, MILES DE MILLONES. LAS MARAVILLAS QUE SUS CIUDADES Y CIUDADELAS OCULTAN NO TIENEN COMPARACIÓN. PODRÁS VIAJAR A LAS MARCAS INTERNAS, LAS ÚLTIMAS FRONTERAS DE LA TIERRA, DONDE ACTUARÁS COMO EMBAJADOR ENTRE SERES QUE HAN HABITADO LA TIERRA EN SECRETO DURANTE MILLONES DE AÑOS, O RECORRER LAS TRECE CIUDADES ICHAR, DONDE LA INTRIGA, LA RIQUEZA Y LA SEDUCCIÓN SON UNA FORMA DE VIDA.

TAMBIÉN PODRÁS VIAJAR ALLÍ DONDE POCOS LO HAN HECHO. TANTO SI INTERPRETAS UN ICHAR COMO SI ESTÁS JUGANDO CON UN HOMBRE O UN MIEMBRO DE UNA RAZA ESCLAVA LIBERADA, CONOCERÁS LAS MARAVILLAS QUE EL COSMOS Y LAS DIMENSIONES TE AGUARDAN. LAS MARCAS EXTERNAS TE ESPERAN PARA MOSTRARTE TODAS LAS MARAVILLAS QUE HASTA EL MOMENTO POCOS HAN VISTO, Y ALLÍ EMPRENDERÁS LAS MISIONES MÁS ARRIESGADAS, DONDE SÓLO LOS MÁS VALIENTES E INTELIGENTES PUEDEN SOBREVIVIR.

ESTE ES EL MUNDO DE LOS ICHAR. UN MUNDO DE GRANDES PODERES Y DE GRANDES ÉPICAS. UN MUNDO DONDE EL MÁS INSIGNIFICANTE HUMANO PUEDE CODEARSE CON SERES QUE PUEDEN APAGAR UNA ESTRELLA, Y DONDE TODOS TIENEN LA OPORTUNIDAD DE GANAR PODER Y REHACER EL MUNDO, CONVIRTIÉNDOLO EN ALGO MEJOR.

BIENVENIDO A ICHAR.

¿Qué es un juego de rol?

Si nunca has jugado al rol te puede parecer algo extraño, por lo que vamos a explicarte en qué consiste lo que muchos han llamado alternativa de ocio inteligente.

Imagínate que vas al teatro, te sientas en tu butaca y se sube el telón. Comienza una suave música mientras un narrador describe la escena, los personajes y el decorado. “Las aguas del Danubio bajan calmadas entre los olmos, pero arriba, en las montañas donde nacen, una terrible épica está apunto de comenzar, el dragón ha despertado, y el anillo de su amo le llama, pero un valiente héroe, llamado Sigfrido, puede poner fin a tanto terror...”

La escena continua con los personajes interpretando sus papeles, mientras la voz del narrador describe las escenas al tiempo que cada actor ocupa su papel.

Ampliando la escena

Ahora, imagínate que tú eres uno de los actores, o el narrador. Tú estás en el escenario, interpretas tu papel y dices tus frases. Disfrutas metiéndote en la vida de un personaje ajeno, tú eres el joven Sigfrido, lejos del trabajo o los estudios monótonos, por un par de horas, tú eres quien vive la aventura.

Imagínate la libertad de interpretar a un personaje así, pero te tienes que ceñir a los textos que el autor ha ideado, decir sus frases, hacer lo que él ha querido que hagas. Así que, ¿por qué no romper los textos? A partir de este momento dirás lo que quieras, siempre interpretando tu papel. Tal vez el autor había decidido que Sigfrido se colase en la guarida del dragón, pero tú crees que su carácter arrogante impone un acercamiento más directo. Retas al dragón a un combate muerte.

El narrador te señala cómo es la bestia, cuales son sus armas y cómo se comporta, debido a que no hay escenario él te explica lo que está ocurriendo. “El dragón se lanza hacia ti rugiendo entre las montañas, les ves descender escupiendo fuego, mientras el sol comienza a ocultarse tras la cordillera...”

¿Qué es un juego de rol?

Capítulo 1

El resto de los actores también han roto sus libros y actúan como creen que lo harían sus personajes. Unos te ayudarán, otros se esconderán, esperando recoger algo de valor si ganáis.

Utilizar la imaginación

Y entonces, llega el dragón. Describir lo que pasa a continuación no es fácil, el combate sería atroz, si no fuera porque en esta obra se sustituyen las espadas y garras por dados. Siguiendo unas sencillas reglas, y basándose en las características de cada personaje, el combate se dirime sin que nadie salga herido, sólo con unas cuantas tiradas de dados.

Los héroes ganan tesoros, los cobardes salen de sus agujeros aparentando estar malheridos, y cada uno de los actores se comporta como si esos personajes estuviesen vivos.

Ahora, imagina que no puedes abandonar el escenario para ir a una montaña a interpretar la escena, el narrador sustituye los elementos que no podéis ver con sus explicaciones. Y como tampoco podéis tener acceso a un teatro todos los días, decidís interpretar en casa, en un parque, o en la mesa de un bar todas estas aventuras.

Sólo la imaginación es vuestro escenario, con ella, y vuestras interpretaciones, construiréis una obra de teatro donde los personajes, vuestros personajes, vivan aventuras en docenas de sitios, con dragones y magia, con naves espaciales o interpretando detectives infiltrados en bandas de gánsters en el Chicago de los años treinta.

Resumiendo

Esto es un juego de rol, ni más ni menos, por lo menos es lo más básico. ¿Qué más ahí? Miles de mundos diferentes, dados con muchos colores y formas, aventuras ya preparadas para ayudar al narrador y docenas de ayudas más, figuritas, tableros, mapas, música para ambientar las obras o partidas.

Existe otra modalidad llamada rol en vivo, la única diferencia es que los personajes se mueven por el escenario, que

¿Qué es un juego de rol?

Capítulo 1

puede ser un parque, un castillo medieval, etc. Todo lo demás es exactamente igual, la imaginación y los dados te permiten interpretar un papel, está prohibido tocar a ningún jugador, etc.

En definitiva, lejos de lo que en principio podría parecer, los juegos de rol son una actividad lúdica, que fomentan la participación y la colaboración, disminuyen la timidez, aumentan el amor por la lectura y son una forma de ocio inteligente y barato.

¿Qué es un juego de rol?

Capítulo 1

Querida Lochar:

Me complace decirte que tenemos noticias de nuestra madre, la Hermosa Lilith. Contrariamente a lo que pensábamos, no fue dañada por la explosión de los portales, y su espíritu arde con el fuego de la furia con el que siempre nos ha alimentado.

Nuestras hermanas, aquí presentes, te envían saludos, pues no albergan nuestros oscuros corazones el menor asomo de duda de que sigues viva, en algún lugar, allí donde puedas continuar tu labor de servir a la Gran Madre de nuestro pueblo.

No temas por nosotros, pues portamos nuestra labor con orgullo, y conseguiremos el objetivo último que es nuestro destino. El Retorno de Lilith y el dominio completo del Imperio, y con él, del Cosmos.

Sabe, hermana perdida, que cuando vuelvas a nosotras, nos encontrarás más fuertes de lo que jamás hemos sido, y tendremos todo preparado para nuestro gobierno sobre

los Ichar y todas las criaturas inferiores, al lado de la Gran Madre.

Lanzamos nuestras plegarias al viento, a sabiendas de que serán recogidas por la antigua Lilith y te serán entregadas por su firme mano protectora. Tus hermanas Las Hijas de Lilith.

Capítulo 1

Venganza, noble Lochar, de la Casa Crokan, estés donde estés.

HISTORIA SECRETA DEL MUNDO

Todo viaje, comienza con un Primer Pase

AL PRINCIPIO FUERON SEIS, Y EL CREADOR ESTABA ORGULLOSO DE ELLOS. EL SEGUNDO DÍA, JUNTO A LA TIERRA, LOS CIELOS Y LOS MARES, ELLOS LLEGARON DE MANOS DEL CREADOR.

CAMINANDO CON ORGULLO POR TODA LA TIERRA DE SU SEÑOR, MARCARON A FUEGO SU HUELLA EN NUESTRO PLANETA. UN MUNDO, QUE ALGUIEN LLAMÓ DESPUÉS LA TIERRA.

ERAN HERMOSOS COMO LOS BOSQUES MILENARIOS, SABIOS COMO LAS NOCHES DE LUNA LLENA, PODEROSOS COMO LOS OCÉANOS ENFURECIDOS, Y FUERTES COMO LOS PILARES DE LAS MONTAÑAS. ELLOS ESTABAN AQUÍ DESDE EL PRIMER DÍA, PUES CONTEMPLARON EL NACIMIENTO DE LAS ESTRELLAS.

PERO EMPECEMOS POR EL PRINCIPIO.

EL CREADOR SE DESPRENDIÓ DE UNA PARTE DE SU ALMA, PUES SENTÍA EL IMPULSO INNATO DE CREAR. DESEOSO DE HACER ALGO HERMOSO, DOTÓ A SUS HIJOS DE LO MEJOR DE SÍ MISMO, SABIDURÍA, PODER, BELLEZA. SEIS SERES CASI PERFECTOS NACIERON AL MISMO TIEMPO QUE EN EL UNIVERSO SE ENCENDÍAN LAS ESTRELLAS.

FUERON DEJADOS EN ESTE MUNDO, PUES EL DESTINO HABÍA SIDO MARCADO, Y EN ÉL SURGIRÍA LA RAZA QUE CAMBIARÍA LA FAZ DEL UNIVERSO. SE LES ENTREGARON, A ELLOS, LAS LLAVES DE LA CREACIÓN. LA LLAVE

DE LA VIDA, LA LLAVE DE LA LUZ, LA DE LA MATERIA Y LA DE LA MENTE. TAMBIÉN SE LES ENTREGÓ ESTE PLANETA, CON SU VERGEL DE FORMAS DE VIDA, CON SUS BOSQUES, SELVAS Y MONTAÑAS, Y CON SUS OCÉANOS LIMPIOS Y AGITADOS. POR ÚLTIMO, SE LES ASIGNÓ LA PROTECCIÓN DE BESAL-DIMIÓN, LA JOYA MÁS PRECIADA DEL CREADOR, CON ÓRDENES ERICTAS DE PROTEGERLO, PUES EN SU INTERIOR RADICABA EL MAL.

DESPUÉS, EL CREADOR CONTINUÓ SU LABOR EN OTROS MUNDOS, PROMETIENDO QUE EN NINGÚN OTRO CREARÍA UNA RAZA TAN PERFECTA, PUES ELLOS ERAN SUS PREDILECTOS. PUES ELLOS ERAN LOS ICHAR.

MILES DE AÑOS PASARON, Y LOS ICHAR CRECIERON EN NÚMERO. EL MUNDO ANTES POBLADO POR SERES PRIMIGENIOS, ERA AHORA UN PLANETA DOTADO DE VIDA, REBOSANTE DE FORMAS Y TAMAÑOS, HACE MÁS DE DOSCIENTOS MILLONES DE AÑOS. LOS ICHAR HABÍAN MODELADO EL MUNDO, SEPARADO LA PÁNGEA, UTILIZANDO LA LLAVE DE LA VIDA HABÍAN CREADO SERVIDORES CADA VEZ MÁS GRANDES, ENRIQUECIENDO EL MUNDO, HABÍAN TENIDO HIJOS QUE REINABAN SOBRE LAS BESTIAS COMO DIOS GUERREROS.

ASÍ, POCO A POCO, LOS ICHAR SE FUERON SEPARANDO. EL BESAL-DIMIÓN SEGUÍA BAJO CUSTODIA DEL PRIMERO DE ELLOS, QUIEN REINABA ETERNO EN LA MONTAÑA MÁS ALTA, PERO EL RESTO DE SUS CINCO INMORTALES HERMANOS DESEABAN EL PRIVILEGIO DE GUARDAR EL MAYOR TESORO DE SU CREADOR, ESPERANDO LOGRAR SU FAVOR. AL FINAL, DECIDIERON ESTABLECER TUNOS ROTATIVOS DE UN MILLÓN DE AÑOS.

SIN EMBARGO, CUANDO PASÓ EL PRIMER MILENIO DE MILENIOS, LITHARIAN, EL TERCER HERMANO, SE NEGÓ A ENTREGAR EL BESAL A SU HERMANA LILITH. LOS DOS PELEARON POR SIGLOS, SACRIFICANDO SERES INFERIORES Y A SUS HIJOS POR CONSEGUIR LO QUE CREÍAN QUE LES PERTENECÍA POR DERECHO. AL FINAL, TUVO QUE INTERCEDER EL PRIMERO. ENTREGANDO EL BESAL A OTRO DE LOS HERMANOS, OBLIGÓ A LITHARIAN A RENUNCIAR A SU POSESIÓN PARA SIEMPRE EN JURAMENTO SAGRADO, Y DESPOSÓ A LILITH PARA ACALLARLA.

MUCHOS FUERON LOS HIJOS DE ESTA PAREJA, COMO GRANDE FUE EL NÚMERO DE ICHAR QUE POBLARON LA TIERRA. TRECE CIUDADES SURGIERON DE LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA, CONJURADAS POR LOS ENORMES PODERES DE SUS AMOS. ASÍ, SOBRE LAS MÁS ALTAS MONTAÑAS, EN LAS ISLAS MÁS HERMOSAS, O EN EL FONDO DEL MAR, NACIERON LAS TRECE JOYAS ICHAR.

SU POBLACIÓN AUMENTÓ EXPONENCIALMENTE, Y SUS HABITANTES VIAJARON CONOCIENDO EL MUNDO Y LAS ESTRELLAS. PERO TODO PARAÍSO, POSEE SU PROPIO INFIERNO DENTRO.

LITHARIAN NUNCA RENunció AL BESAL, PUES SU AMBICIÓN ERA GRANDE, PERO TAMPOCO PODÍA Oponerse A TODOS SUS CINCO HERMANOS Y LAS TRECE CIUDADES, NI SIQUIERA CON SU PROPIA PROLE TRAS ÉL. SABIENDO QUE NINGÚN PODER DE ESTE MUNDO, O DE NINGÚN OTRO, PODRÍA VENCER A SUS CONGÉNERES, ABRIÓ LA PUERTA A LOS INFIERNOS. ALLÍ, RETÓ A LOS MÁS PODEROSOS DEMONIOS, Y SALIÓ TRIUNFANTE, PUES ÉSTOS TAMBIÉN ERAN CREACIÓN DEL CREADOR, Y ÉSTE HABÍA PROMETIDO NUNCA CREAR ALGUIEN TAN PERFECTO COMO ÉL.

SELLÓ ASÍ LOS PACTOS DEL FUEGO, Y DECLARÓ LA GUERRA AL PRIMERO Y A LA PRIMERA ESPOSA. APRO-

VECHANDO LA SITUACIÓN, SIBILIAN, EL SEGUNDO HERMANO, LUCHÓ TAMBIÉN POR RECUPERAR EL BESTAL PARA SI.

MILES DE AÑOS AZOTARON LA TIERRA CON SU FURIA, MILES DE BATALLAS SACUDIERON EL PLANETA, LLEVANDO A LA EXTINCIÓN NUMEROSAS ESPECIES. EL CLIMA CAMBIÓ, EL CIELO SE OSCURECIÓ Y LOS MARES RECLAMARON LO QUE FUE SUYO.

AL FINAL, HACE SESENTA Y CINCO MILLONES DE AÑOS, LOS TRES ICHAR QUE PUGNABAN POR EL BESAL SE REUNIERON EN UN AUSTERO TEMPLO DE PIEDRA, EN LO ALTO DEL MÁS ALTO PICO, BAÑADO POR LOS DORADOS RAYOS DEL SOL. ALLÍ, JUNTOS, DECIDIERON SELLAR LA PAZ, PUES CASI HABÍAN DESTRUIDO SU MUNDO. EL PRIMER ICHAR SE QUEDARÍA COMO GUARDIÁN DE LA JOYA.

PERO NO TODO FUE TAN FÁCIL COMO ESPERABAN. NUNCA LO ES. LITHARIAN INVOCÓ A UN DEMONIO CREACIÓN SUYA, QUE REUNÍA LA FUERZA DE MIL DIABLOS, Y CON ÉL ATACÓ A PRIMARCAR Y SIBILIAN, INMOVILIZÁNDOLES.

DESPUÉS TOMÓ EL BESAL Y SE DISPUSO A PARTIR. SIN EMBARGO, LILITH ESTABA ESPERANDO. DESOYENDO LAS PROHIBICIONES DE SU MARIDO, ELLA LES HABÍA SEGUIDO CON LA INTENCIÓN DE ARREBATARLES LA JOYA. Y ESO HIZO. ELLA Y LITHARIAN PUGNARON POR SU PREMIO, Y EL MUNDO ENTERO SE ESTREMECIÓ, AL FINAL LA JOYA SE ROMPIÓ. NINGÚN MAL SALIÓ DE ELLA, NINGUNA PLAGA, SÓLO SILENCIO.

ROTO EL PREMIO, LILITH SIGUIÓ ATACANDO A LITHARIAN, HASTA CASI MATARLO. FUE DETENIDA POR PRIMARCAR, QUIEN TUVO QUE INVOCAR A LOS PADRES DE TODO PARA CALMARLA.

ENTRE LOS TRES, EXPULSARON A LITHARIAN DE ESTA REALIDAD, LEJOS DE LOS INFIERNOS QUE PRETENDÍA DOMINAR, Y SELLANDO SU SALIDA A ESTE MUNDO PARA SIEMPRE.

DESPUÉS, SELLARON LA PAZ, Y DEJARON CRECER EN PAZ A LAS TRECE CIUDADES.

PERO NO TODO HABÍA IDO BIEN. PRIMARCAR SE HABÍA DADO CUENTA DE UNA COSA, LA JOYA REPRESENTABA EL MAL, SÍ, PERO EL MAL QUE EXISTE EN TODA CRIATURA, UN MAL QUE DUERME EN LOS ICHAR, Y QUE SE ESTABA DESPERTANDO. SU ESPOSA, ÁVIDA DE PODER, LO HABÍA DEMOSTRADO, Y PRIMARCAR ABANDONÓ TODO PARA VIAJAR POR EL MUNDO Y CONTEMPLAR COMO LA NATURALEZA INTENTABA PALIAR EL DAÑO QUE SUS GUERRAS HABÍAN HECHO.

OTRO SER HABÍA SENTIDO LO MISMO, EL CREADOR. LLEGÓ A ESTE MUNDO, SU PREFERIDO, PARA VER CÓMO SUS PRIMOGÉNITOS PELEABAN ENTRE SÍ, DESTRUYENDO EL SÍMBOLO DEL AMOR DE SU CREADOR. ASÍ MISMO VIO COMO SUS DESCENDIENTES REINABAN SOBRE EL MUNDO, DOMÁNDOLO, NO CIUDÁNDOLO, Y QUE CASI LO HABÍAN DESTRUIDO.

ASÍ, TOMÓ UNA DOLOROSA DECISIÓN. LOS ICHAR ERAN DEMASIADO PODEROSOS, ERAN INDIVIDUOS INMORTALES, SABIOS, PERO ARROGANTES. NO ERAN COMO ÉL HUBIESE DESEADO. POR ELLO, CON LA CALMA DE LOS MILENIOS, SELECCIONÓ A OTRAS CRIATURAS CON LAS QUE ENGENDRAR A SUS NUEVOS HIJOS. UNOS HIJOS MORTALES, QUE TEMIESEN A LA MUERTE, QUE RESPETASEN EL PLANETA Y A LOS SUYOS. ASÍ NACIÓ LA HUMANIDAD. COMO TODOS LOS SERES, LOS HUMANOS SE PROBARÍAN DURANTE LOS PRÓXIMOS MILLONES DE AÑOS, SI FRACASABAN SERÍA RELEGADOS DE SU PAPEL, COMO LO

FUERON LOS ICHAR, SI PERSEVERABAN, LOGRARÍAN ALCANZAR SU DESTINO ENTRE LAS ESTRELLAS.

IGNORANTES DE QUE HABÍAN PERDIDO EL FAVOR DEL CREADOR, LOS ICHAR SE DIERON AÚN MÁS SI CABÍA A SUS DEPRAVADOS PLACERES. HABÍAN SOBREVIVIDO A UNA GUERRA DE MILLONES DE AÑOS, QUE HABÍA ENFRENTADO A TODA SU RAZA. MUCHOS DE ELLOS, AHORA MUERTOS, SERVÍAN DE MODELOS A LAS ESTATUAS DE LOS HÉROES, Y LOS ESCLAVOS, BESTIAS E INFERIORES LES HACÍAN OLVIDAR PRONTO QUE INCLUSO ELLOS DEBERÍAN TEMER A LA MUERTE.

EL IMPERIO ICHAR COMENZÓ UN PERÍODO DE SESENTA Y CINCO MILLONES DE AÑOS DE PREDOMINIO ABSOLUTO SOBRE TODO EL COSMOS CONOCIDO. EN ESE TIEMPO, LAS GLACIACIONES SE SUCEDIERON, LOS CONTINENTES SE SEPARARON, SURGIERON MONTAÑAS Y COLISIONARON PLACAS TECTÓNICAS. INDIFERENTES A ELLO, LOS ICHAR VOLVIERON SU ATENCIÓN AL COSMOS. ALLÍ, INICIARON GUERRAS DE CONQUISTA CON EL ÚNICO OBJETIVO DE DOMINAR TODO LO QUE EXISTÍA, GREYÉNDOSE AMOS DE TODO EL UNIVERSO, AL SER LOS HIJOS PREFERIDOS DEL CREADOR.

EN ESOS MILLONES DE AÑOS, LAS TRECE CIUDADES REINARON ETERNAS SOBRE LOS MARES Y BAJO ELLOS. LOS ENORMES TIBURONES MEGALODONES CAÍAN A CIENTOS BAJO LOS JUEGOS DE LOS ICHAR Y, COMO OTRAS MUCHAS ESPECIES, FUERON LLEVADAS A SU EXTINCIÓN.

SIN EMBARGO, LOS DESPREVENIDOS ICHAR NO VIERON ALGO QUE SÍ CONTEMPLÓ PRIMARCAR, EL PRIMERO, DESDE SU RETIRO DE LAS CIUDADES Y REINOS ICHAR. UNA NUEVA ESPECIE ESTABA SURGIENDO, UN NUEVO SER QUE POSEÍA UN ENORME POTENCIAL, PUES ERA SUMAMENTE ADAPTABLE Y QUE, A PESAR DE SU VULNERA-

BILIDAD PARECÍA PODER HACER GRANDES COSAS. HACE SEIS O SIETE MILLONES DE AÑOS, EL CAMBIO ERA YA CLARO. UNA NUEVA ESPECIE INTELIGENTE HABÍA SIDO ALUMBRADA POR LA MADRE TIERRA.

TEMEROSO DE LA REACCIÓN DE SUS HERMANOS E HIJOS, PRIMARCAR DECIDIÓ OCULTARLA A ÉSTOS, PUES SABÍA QUE LO ÚNICO QUE LES ESPERARÍA SERÍAN LA ESCLAVITUD O LA MUERTE. ASÍ, VIVIENDO ENTRE ELLOS EN SUS LUGARES DE ORIGEN EN EL CONTINENTE SUR, APRENDIÓ DE ELLOS Y CON ELLOS. APRENDIÓ A SER FELIZ, A VALORAR LA VIDA, PUES NO TODO LO QUE HAY SOBRE LA FAZ DE LA TIERRA ES ETERNO COMO LOS ICHAR.

ALLÍ VIO CRECER LOS PRIMEROS POBLADOS, ASENTAMIENTOS CADA VEZ MÁS GRANDES, Y OBSERVÓ COMO ESTA NUEVA RAZA DE SERES SE EXTENDÍA POR LA FAZ DE LA TIERRA, ANTE LA MIRADA INDIFERENTE DE SUS HERMANOS ICHAR, QUE LA CONSIDERABAN DEMASIADO INFERIOR Y DÉBIL COMO PARA MOLESTARSE EN ESTUDIAR, ESCLAVIZARLA O TENERLA EN CONSIDERACIÓN. HAY QUE DECIR, QUE ÉL INFLUYÓ EN LA POSTURA DE SUS HERMANOS A TRAVÉS DE ALIADOS QUE DISTRAJERON LA ATENCIÓN DE LOS NOBLES ICHAR HACIA OTRAS CUESTIONES.

MIENTRAS TANTO, LAS TRECE CIUDADES SEGUÍAN SUMIDAS EN GUERRA TRAS GUERRA, SU NÚMERO CRECIENTE Y SU VORACIDAD, HACÍAN CADA VEZ MÁS NECESARIAS LAS INCURSIONES Y LAS GUERRAS DE CONQUISTA. ASÍ, MILENIO DE GUERRA TRAS MILENIO DE GUERRA, EL IMPERIO ICHAR COMENZÓ A FORMARSE. NACIERON LAS MARCAS INTERNAS, LAS ASÍ LLAMADAS ZONAS DE GUERRA EN LA TIERRA, EN ELLAS LOS ICHAR COMBATIERON CONTRA LOS GUSANOS BRILLIAN, QUE HABITABAN EN ROCO-

SAS CIUDADES EN EL FONDO DE LA TIERRA, O CONTRA LOS TROLLS, EN PEQUEÑAS ESCARAMUZAS. TAMBIÉN SURGIERON LAS MUCHO MÁS COSTOSAS MARCAS EXTERNAS. EN VIDAS DE ESCLAVOS Y BESTIAS, LAS MARCAS EXTERNAS SE LLEVABAN CIENTO VECES MÁS VIDAS QUE LAS INTERNAS, PERO TAMBIÉN OFRECÍAN MÁS RIQUEZAS. LOS ICHAR COLONIZARON LOS PLANETAS ADYACENTES QUE LES OFRECÍAN ALGÚN RECURSO A EXPLOTAR, Y SE ADENTRARON EN DIMENSIONES DESCONOCIDAS, O EN LA NEGRURA DEL ESPACIO, ENTRE LAS ESTRELLAS LEJANAS.

ASÍ, PRIMARCAR CONOCIÓ A LA QUE, CON EL TIEMPO, SERÍA SU SEGUNDA ESPOSA. SE LLAMABA EVA, Y ERA NUEVA ENTRE LOS SUYOS. MUCHO MÁS INTELIGENTE, MUCHO MÁS HÁBIL, RÁPIDA Y SAGAZ QUE LA GENTE DE SU POBLADO. ERA COMO UN DESTELLO DE LUZ ENTRE LOS TODAVÍA PRIMITIVOS HABITANTES DE SU ALDEA. ERA EL PRIMER INDIVIDUO DE UNA NUEVA ESPECIE. EN SU ALDEA NO EXISTÍA LA MONOGAMIA, COMO EN LA SOCIEDAD ICHAR, Y ELLA YA TENÍA DIVERSOS HIJOS CON OTROS HABITANTES DE LA ALDEA. SUS HIJOS ERAN TANTO O MÁS INTELIGENTES QUE ELLA, YA DESDE NIÑOS SE NOTABA, Y A PESAR DE QUE EL RESTO DE LA ALDEA TRATABA A PRIMARCAR CON MIEDO, EN LOS OJOS DE ELLA LO ÚNICO QUE VEÍA ERA RESPETO.

POCO A POCO SE FUERON CONOCIENDO, A PRIMARCAR LE RESULTABA EXTRAÑO TANTO INTERÉS EN OTRA CRIATURA, Y MÁS AUN EN UN SER QUE ANTES HUBIESE CONSIDERADO INFERIOR. SE ENAMORARON, Y SE DESPOSARON. LA CEREMONIA FUE MUY AUSTERA PARA UN ICHAR, PRIMARCAR NO QUERÍA LLAMAR LA ATENCIÓN, IMPONIENDO SUS TRADICIONES EN UN POBLADO DE SERES INFERIORES, POR ELLO, EL RITO DE AGRADECIMIENTO A LA TIERRA DEL CHAMAN DEL POBLADO FUE PRESENCIADO

SÓLO POR LOS HIJOS DE ELLA.

VIVIERON MUY FELICES, TENIENDO HIJOS QUE ERAN UNA MEZCLA DE LAS CARACTERÍSTICAS DE AMBOS, UNOS ERAN VELOCES, OTROS FUERTES, OTROS TREMENDAMENTE INTELIGENTES, NUNCA TAN FUERTES COMO LOS ICHAR, PERO SÍ MUY SUPERIORES A SUS COMPAÑEROS DEL POBLADO. FUE EL NACIMIENTO DE LA RAZA HUMANA.

LOS HIJOS DE EVA Y LOS DE AMBOS SE UNIERON ENTRE SÍ, Y CON OTROS EXTRAÑOS LLEGADOS DESDE OTROS LUGARES DEL GLOBO, EXPULSADOS DE SUS TRIBUS AL SER CONSIDERADOS EXTRAÑOS POR SUS PROPIOS PADRES. LA INTELIGENCIA QUE DEMOSTRARON LES HABÍA HECHO PARIAS EN SU TIERRA. PERO ALLÍ, EN LA CIUDAD DE UR, BAJO LA GUÍA DE PRIMARCAR Y EVA, UNA NUEVA RAZA FUE SURGIENDO, Y EXTENDIÉNDOSE POR EL MUNDO.

LOS SIGLOS PASARON, EVA SEGUÍA VIVIENDO BENDECIDA POR LA VITALIDAD QUE EMANABA PRIMARCAR, Y SUS HIJOS HEREDARON LA LONGEVIDAD DE SUS PRIMOS ICHAR. ASÍ, CUANDO LOS HIJOS DE AMBOS SE DESPOSABAN O EMPAREJABAN CON OTROS HUMANOS, EL PODER DE PRIMARCAR SE IBA DILUYENDO, MIENTRAS QUE LAS CARACTERÍSTICAS DE EVA IBAN PREDOMINANDO, COMO SI EL PODER DE ÉL SE TRATASE DE UN GEN RECESIVO, SUPLANTADO POR LOS GENES DOMINANTES DE ELLA.

ESO NO LE PREOCUPABA O IMPORTABA A PRIMARCAR, POR PRIMERA VEZ EN MILLONES DE AÑOS HABÍA ENCONTRADO UN SENTIMIENTO QUE SIEMPRE HABÍA ESTADO BUSCANDO. LA FELICIDAD.

SIN EMBARGO, COMO SUCEDE TANTAS VECES A LOS

HOMBRES, EL ORGULLO QUE HENCHÍA SU PECHO, FUE LA RAÍZ DE LA PERDICIÓN DE SUS SERES QUERIDOS.

SIN PODER ESPERAR UN SEGUNDO MÁS PARA PRESENTAR A SU MUJER Y SUS HIJOS EN EL IMPERIO, PRIMARCAR LES EXPLICÓ QUE IBAN A HACER UN VIAJE, NO MUY LARGO, PERO SÍ IMPORTANTE. ÉL DEBÍA REGRESAR CON SUS HERMANOS, Y ELLOS IRÍAN CON ÉL. DEBÍAN PRESENTARSE A ELLOS, Y DEMOSTRAR QUE ESTABAN A LA ALTURA DE OCUPAR UN LUGAR EN EL TRONO QUE EL CREADOR HABÍA ENTREGADO A LOS ICHAR, PARA ASÍ DEMOSTRARLES QUE EXISTÍA OTRO CAMINO APARTE DE LA AMBICIÓN Y LA MALDAD.

MUCHOS ICHAR AMIGOS DEL PRIMERO LE PREVINIERON DE ESTA DECISIÓN. SABÍAN QUE EL IMPERIO SE HABÍA VUELTO MUCHO MÁS DURO Y DESPIADADO SI CABÍA, Y QUE ELLOS NUNCA SERÍAN ACEPTADOS PLENAMENTE AL TRATAR CON INFERIORES. PERO PRIMARCAR, CONFIADO EN SU RAZÓN Y EN SU PODER, DESOYÓ SUS PALABRAS Y ACUDIÓ A SHERIAN-DRAGON, LA CAPITAL DEL IMPERIO.

ALLÍ, ANTE SUS IGUALES DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, PRIMARCAR INVOCÓ ANTIGUAS LEYES QUE TODAVÍA REGÍAN EN EL IMPERIO PARA HACER QUE SU ESPOSA FUESE ESCUCHADA. ABOGÓ POR LA PAZ ENTRE LAS ESTRELLAS, POR LA SOLIDARIDAD Y POR EL TRABAJO EN COMÚN.

EL DISCURSO DE EVA FUE HERMOSO. LOS AÑOS LA HABÍAN TRANSFORMADO EN UNA MUJER MUY HERMOSA Y SABIA. LAS LÁGRIMAS AFLORARON EN SUS OJOS MIENTRAS DESCRIBÍA LOS SENTIMIENTOS QUE HABÍAN CONOCIDO ELLA Y SU ESPOSO JUNTOS, Y LAS POSIBILIDADES DE LA MEZCLA DE SUS DOS RAZAS.

ALGUNOS DE LOS CORAZONES SE CONMOVIERON ANTE

ELLA, LOS SUFICIENTES COMO PARA QUE EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS APROBASE QUE UNA DE LAS CIUDADES SIRVIESE DE CIUDAD LIBRE EN PERÍODO DE PRUEBA, LA SEGUNDA MÁS CERCANA A LA ALDEA DE UR, ATLÁNTIS.

ORGULLOSO Y FELIZ, PRIMARCAR TRASLADÓ A LOS SUYOS, Y TODAS LAS POSESIONES QUE GUARDABA EN EL IMPERIO ICHAR, EXCEPTO SU TORRE NEGRA, EMBAJADA EN SHERIAN-DRAGON DEL NUEVO PUEBLO, A ATLÁNTIS. ALLÍ, DURANTE MILENIOS, EVA Y LOS HOMBRES VIVIERON EN PAZ ENTRE LOS ICHAR, Y CON LA CRECIENTE ALIANZA DE CRIATURAS DEL EXTERIOR. LOS SERPIAN, LOS BRILLIAN Y OTROS FIRMARON LA PAZ CON LOS ALIADOS DE PRIMARCAR. Y UN PERÍODO DE PAZ SIN PRECEDENTES SIGUIÓ A ESTA DECISIÓN.

PERO EL FIN ESTABA CERCA. LA ENVIDIA Y LA INCOMPENSIÓN HABITABAN TODAVÍA EN EL CORAZÓN DE LOS ICHAR, Y DE ELLO SE APROVECHÓ LA PRIMERA ESPOSA, LILITH. REUNIENDO UN GRUPO CRECIENTE DE PARTIDARIOS DE LA GUERRA CONTRA LOS HUMANOS, Y DE CONVERTIRLOS EN UNA RAZA ESCLAVA, DECIDIÓ EXPULSARLOS DE ATLÁNTIS. MÁS POR ENVIDIA, Y POR NO ENTENDER CÓMO SU ANTIGUO MARIDO PREFERÍA A UNA INFERIOR ANTES QUE A ELLA, LILITH DESENCADENÓ UN ATAQUE CONTRA LA MAJESTUOSA CIUDAD DE PRIMARCAR. EN EL CENTRO DEL OCÉANO ATLÁNTICO LA ISLA DE ATLÁNTIS ERA UN PARAÍSO DE COMPENSIÓN RACIAL Y DE TOLERANCIA. LAS ESPECIES UNIDAS QUE COEXISTÍAN ALLÍ, HABÍAN CREADO LOS MÁS HERMOSOS EDIFICIOS HASTA ENTONCES EDIFICADOS EN LAS TRECE CIUDADES, LOS JARDINES MÁS ESPLÉNDIDOS Y LOS MONUMENTOS MÁS IMPRESIONANTES. ERA LA JOYA DE LOS ICHAR.

UNA TARDE INFAUSTA, LILITH DESENCADENÓ UN PODER SIN PRECEDENTES EN LA HISTORIA, ARRASTRANDO TODA

LA ISLA AL FONDO DEL MAR, Y ASESINANDO A TODOS AQUELLOS QUE NO PUDIERON ESCAPAR. ENTRE ELLOS, LA MUJER DE PRIMARCAR, EVA.

EL IMPERIO ICHAR NO PUDO CELEBRAR SU VICTORIA. LAS FUERZAS DESENCADENADAS POR LILITH AFECTARON EL TEJIDO DE LA REALIDAD. LAS CIUDADES COMENZARON A SUFRIR TEMBLORES, Y POCO A POCO EL PODER DE LOS ICHAR SE FUE APAGANDO. AL FINAL, LA ÚNICA SALIDA PARA LAS CRIATURAS MÁS PODEROSAS DE LA CREACIÓN FUE LA HUIDA. EL ÉXODO.

UTILIZANDO LAS ESCASAS FUERZAS QUE LES QUEDABAN, LOS ICHAR TRASLADARON SUS CIUDADES AL INTERIOR DE LOS OCÉANOS, DONDE ESTARÍAN LEJOS DE LAS MALDICIONES QUE HABÍAN INVOCADO. TODA LA CULPA CAYÓ EN LOS HOMBRES, Y HASTA LOS MÁS ACÉRRIMOS PARTIDARIOS DE PRIMARCAR RENEGARON DE LA ESPECIE QUE CREÍAN QUE LES HABÍA EXPULSADO DE LA TIERRA. EL ODDIO DE LOS MILENIOS SE FUE ACUMULANDO, DÍA TRAS DÍA, SIGLO TRAS SIGLO, HASTA EL PUNTO QUE ALGÚN DÍA ESTALLARÍA.

PRIMARCAR SOBREVIVIÓ A LA TRAGEDIA. ENGULLIDO POR LOS OCÉANOS SE DEJÓ ARRASTRAR POR LAS CORRIENTES MARINAS HASTA QUE LAS MAREAS LE ARROJARON A LAS PLAYAS DEL MUNDO QUE AMABA. LA TERRIBLE PÉRDIDA DE SU MUJER, SU CIUDAD Y ALGUNOS DE SUS SERES QUERIDOS LE HIZO VOLVER A RETIRARSE DEL MUNDO. ESTO FUE HACE TRES MILLONES DE AÑOS.

LA HISTORIA DE LOS DOS PUEBLOS SIGUIÓ DESDE ENTONCES CAMINOS SEPARADOS. LOS ICHAR SE EMBARCARON EN MÁS GUERRAS DE CONQUISTA SUPLIENDO CON CRECES LOS TERRITORIOS QUE HABÍAN ABANDONADO. LAS RAZAS DEL UNIVERSO SUFRIERON LA MUERTE Y LA ESCLAVITUD QUE ESTAS CRIATURAS DEPARABAN, Y CIVI-

LIZACIONES ENTERAS FUERON BORRADAS DE LA FAZ DEL COSMOS CADA VEZ QUE UNA PARTIDA DE GUERRA ICHAR LLEGABA A UN NUEVO MUNDO.

LOS HOMBRES TAMBIÉN EVOLUCIONARON. SUS CIUDADES CRECIERON EN TAMAÑO Y EN NÚMERO, Y EMPEZARON A DOMINAR LA AGRICULTURA, LA GANADERÍA, LA CERÁMICA Y EL ARTE DE LA GUERRA. PRIMARCAR, Y LOS PRIMEROS ICHAR RENEGADOS CONTEMPLARON CÓMO EL HOMBRE CRECÍA, Y POCO A POCO FUERON OLVIDANDO SU TRAGEDIA PARA VOLVER A INCORPORARSE EN EL MUNDO HUMANO.

ASÍ NACIERON LOS HÉROES, AQUILES, HÉRCULES, JASÚN, LAS TRES BRUJAS, LOS FARAONES, SANSÓN. TODOS ELLOS ERAN HIJOS DE ICHAR, O ICHAR MISMOS, OCULTOS POR EL VELO DEL TIEMPO. SUS HAZAÑAS SE HICIERON GLORIOSAS, SUS LEYENDAS CRECIERON ANTE EL HOMBRE. PERO POCO A POCO, EL HOMBRE FUE OLVIDANDO EL SENTIDO DE LA MARAVILLA, Y ARRINCONANDO EN EL FONDO DE SU ALMA EL MIEDO A UNA ESPECIE QUE SEGUÍA AHÍ, OBSERVANDO, ESPERANDO EL MOMENTO DE PODER RETORNAR A SUS ANTIGUOS DOMINIOS Y DE SACRIFICAR A LOS HOMBRES EN EL ALTAR DE LA GUERRA.

MIENTRAS LA HISTORIA HUMANA SE SUCEDÍA, PRIMARCAR DECIDIÓ QUE NO PERMITIRÍA QUE LA ESPECIE HUMANA, SUS HIJOS Y LOS DE EVA, FUESEN ERRADICADOS UNA VEZ LOS ICHAR SE DECIDIESEN A DAR EL PASO.

POR ELLO, RETORNÓ AL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA. JAMÁS SE LE ACUSÓ DE NADA, PUES TODOS LOS QUE PODÍAN HACER SOMBRA A SU PODER HABÍAN DESAPARECIDO, LILITH SE PERDIÓ EN LA TORMENTA MÍSTICA QUE INVOCÓ CONTRA LA CIUDAD DE ATLÁNTIS. SIBILIAN, SU OSCURO HERMANO AGRADECIÓ SU RETOR-

NO, PUES ERA EL ÚNICO DE LOS SEIS PRIMEROS QUE PERMANECÍA EN EL IMPERIO. EL RESTO, SE HABÍAN DISPERSADO ENTRE LA HISTORIA Y EL ESPACIO.

UTILIZANDO SUS VASTOS RECURSOS, SUS CONTACTOS EN AMBOS MUNDOS Y SU PODER Y RIQUEZA, PRIMARCAR, Y LOS OTROS RENEGADOS FUERON TEJIENDO UNA RED DE ESPÍAS EN LAS DOCE CIUDADES, ASÍ COMO EN EL MUNDO. ASÍ MISMO, INICIARON UN PROYECTO SECRETO, OCULTO A LOS OJOS Y OÍDOS DE SUS HERMANOS ICHAR. LA CONSTRUCCIÓN DE UNA NUEVA CIUDAD LIBRE, UNA CIUDAD DONDE RENEGADOS ICHAR, HUMANOS Y ESPECIES DE LAS MARCAS CONVIVIESEN OTRA VEZ LIBRES HASTA EL MOMENTO EN QUE LOS ICHAR PUDIESEN SER RECONDUCIDOS AL BUEN CAMINO.

PERO ESTA VEZ NO IBAN A SER TAN INGENUOS. DURANTE CIENTOS DE AÑOS, PRIMARCAR VIAJÓ POR EL COSMOS Y EL MUNDO, REUNIENDO ALIADOS, TRAMANDO PLANES Y PREPARANDO EL DÍA EN QUE PONDRÍA A TODO EL IMPERIO ICHAR CONTRA LA ESPADA DE LA JUSTICIA O LA PARED DEL EXTERMINIO.

LLEGÓ EL MOMENTO DE ACTUAR. PERO COMO TODOS LO PLANES TRAZADOS BAJO LAS ESTRELLAS ALGO SALIÓ MAL. LOS ICHAR DESCUBRIERON QUE VOLVÍAN A CONTAR CON PODER SOBRE LAS AGUAS, QUE SU MAGIA Y SUS ARCANOS PODERES ERAN OTRA VEZ EFECTIVOS EN LA TIERRA DEL SOL.

ASÍ, TRAZARON UN EXTENSO PLAN. DURANTE EONES, LAS GUERRAS DE CONQUISTA HABÍAN DESGASTADO SUS FUERZAS, NO ES QUE ESTUVIESEN MUY DAÑADOS, PERO SUS FIEROS GUERREROS NECESITABAN ALICIENTES. PROYECTARON LA CAMPAÑA DE LA TIERRA MÁS COMO UN MOMENTO DE ESPARCIMIENTO QUE COMO UNA GUERRA. MENOSPRECIARON A LOS HOMBRES. ESPERABAN RESOL-

VER TRES PROBLEMAS DE GOLPE. EL PRIMERO, ENFERVORIZAR A LOS EJÉRCITOS BAJO EL MANDO DEL CONSEJO CON ARENGAS CONTRA AQUELLOS QUE LES EXPULSARON DE LA SUPERFICIE Y LES ARREBATARON SU DESTINO.

ASÍ MISMO, QUERÍAN VENGARSE DE LA HUMILLACIÓN QUE LES INFRINGIERON, CREÍAN, LOS HUMANOS. Y TERCERO, ESPERABAN RECONQUISTAR LA SUPERFICIE PARA RECOLOCAR A LA POBLACIÓN EXCEDENTE DE SUS CIUDADES.

DURANTE LOS MILENIOS DE EXPANSIÓN, EL IMPERIO ICHAR HABÍA VISTO CRECER SU POBLACIÓN. NUMEROSAS CIUDADES Y CIUDADELAS, ASENTAMIENTOS Y COLONIAS FUERON FUNDADOS EN LAS MARCAS, Y LA POBLACIÓN CRECIÓ. PERO ESTOS DESTINOS FUERA DE LAS TIERRAS ERAN CONSIDERADOS DE SEGUNDO NIVEL, Y TODOS LOS ICHAR, DE CLASES ALTAS O BAJAS, DESEABAN RESIDIR EN LAS DOCE CIUDADES. ASÍ, EL NÚMERO DE ICHAR EN ESTAS POBLACIONES CRECIÓ DESORBITADAMENTE. EL ESPACIO FUE HACIÉNDOSE CADA VEZ MÁS ESCASO, HASTA EL PUNTO DE QUE ALGUNA DE LAS CIUDADES PARECÍA UNA ENORME COLMENA. LAS ALTAS CASAS Y LOS NOBLES NO PODÍAN SOPORTAR SEMEJANTE SITUACIÓN POR MUCHO TIEMPO.

POR ELLO, CUANDO DESCUBRIERON QUE PODÍAN VOLVER A LA SUPERFICIE, AGRADECIERON AL CREADOR LA IRONÍA. ELLOS NO DESEABAN ABANDONAR LAS MAREAS Y LOS OCÉANOS QUE HABÍAN SIDO SU HOGAR DURANTE LOS ÚLTIMOS TRES MILLONES DE AÑOS, NI DEJAR SUS PALACIOS, O MOVERLOS DE SITIO SIQUIERA. PERO TAMPOCO QUERÍAN QUE LAS CLASES BAJAS SE INDEPENDIZASEN DE ELLOS.

IDEARON UN PLAN ENTONCES, POR EL QUE PODRÍAN EM-

BAUCAR A SUS INFERIORES PARA HACERLES CREER QUE LA GUERRA EN LA SUPERFICIE ERA CON EL FIN DE REGRESAR A SUS ANTIGUOS DOMINIOS. Y UNA VEZ LOS VOLUNTARIOS QUE SE HABÍAN PRESENTADO PARA ELLO ERRADICASEN A LAS ALIMAÑAS HUMANAS, PENSABAN RECOLOCAR A TODA LA POBLACIÓN DE LAS CLASES BAJAS ALLÍ. DEJANDO SUS CIUDADES COMO EL TESTIMONIO DEL PODER QUE DEBÍAN SER. SIN SOLTAR LAS CORREAS QUE MANTENÍAN ATADAS A LAS CLASES BAJAS. UN GIGANTESCO ENGAÑO.

PRIMARCAR, COMO MIEMBRO DEL ALTO CONSEJO Y PERTENECIENTE A SU ELITE, LOS ALTOS PROFUNDOS, CONOCÍA ESTOS PLANES. PREOCUPADO POR LAS CRECIENTES MUERTES ENTRE LOS HUMANOS, Y POR LA POSIBILIDAD DE QUE LOS ICHAR DESCUBRIESEN SU INFILTRACIÓN Y PROTECTORADO EN LA ESPECIE HUMANA, DECIDIÓ ADELANSTAR SUS PLANES.

ESCOGIÓ A UN GRUPO DE HOMBRES Y MUJERES IGNORANTES DE LA SITUACIÓN, QUIENES, ACOMPAÑADOS POR SUS PROPIOS HIJOS Y AMIGOS, IBAN A SERVIR COMO EMBAJADORES ANTE EL MUNDO DE LA PRESENCIA ICHAR.

AL MISMO TIEMPO REVELÓ A LOS ICHAR SU PRESENCIA Y LA DE LA CIUDAD DE NUEVA ATLÁNTIS, Y LES CONMINÓ A RENUNCIAR A SUS GUERRAS.

CUANDO LOS ICHAR LLEVARON SU ULTIMÁTUM DE RENDICIÓN A LAS FUERZAS DE PRIMARCAR, ESTE YA SE HABÍA RETIRADO A SU CIUDAD DEL POLO SUR, UNA CIUDAD DE ENORMES MUROS DE CRISTAL ENDURECIDO, DIAMANTE Y HIELO.

LO QUE VINO DESPUÉS ES HISTORIA. LA GUERRA CIVIL QUE ESTALLÓ EN LOS HIELOS DEL POLO SE COBRÓ MI-

LES DE VIDAS, TANTO HUMANAS Y ESCLAVAS, COMO ICHAR. AL FINAL, PRIMACAR TUVO QUE EMPLEAR A SU PROPIA HIJA, ATAR, COMO CATALIZADOR DEL ARMA SUPREMA QUE HABÍA CONSTRUIDO, LA SHADRIL-VAR.

MIENTRAS TANTO, LOS PODERES OCULTOS QUE HABÍAN ESTADO AGITANDO LA SITUACIÓN SALIERON A LA LUZ. BAJO EL MANTO DE UNA SOCIEDAD ICHAR SECRETA, LILITH HABÍA ESTADO TRAMANDO SU REGRESO DESDE OTRA DIMENSIÓN, Y PARA ELLO SE APODERÓ DEL ARMA DEFINITIVA. PERO LO PEOR ESTABA POR LLEGAR. UNO DE SUS ALIADOS, UN ICHAR INFILTRADO ENTRE EL GRUPO DE HUMANOS DE PRIMARCAR, SE REVELÓ AL FIN COMO LITHARIAN, UNO DE LOS SEIS PRIMEROS. UTILIZANDO EL PORTAL QUE HABÍA ABIERTO LILITH INTENTÓ LLAMAR A SUS ALIADOS DEMONIACOS DEL OTRO LADO. SÓLO EL PODER RECIÉN DESPERTADO DE UN HUMANO, RAÚL TORRES, PUDO DETENER SU CONSPIRACIÓN, A COSTA DE PERDER A ATAR, SU AMADA, QUIEN DESAPARECIÓ DE LA FAZ DE LA TIERRA. (VER TRILOGÍA LA LLAMADA DEL DESTINO).

ASÍ LLEGAMOS HASTA NUESTROS DÍAS, EL MUNDO HA SUFRIDO MUCHO, PERO PARECE QUE LAS COSAS ESTÁN MÁS CALMADAS. LOS ATAQUES ICHAR SE HAN DETENIDO EN SU MAYOR PARTE, Y LOS RENEGADOS HAN ABIERTO PUNTOS DE EMBAJADA EN DIVERSAS CIUDADES, Y PERMITEN A LOS HUMANOS DE GRAN POSICIÓN VIAJAR A LAS TRECE CIUDADES EN LAS QUE HAN TOMADO CIERTA PRESENCIA.

MIENTRAS, LAS DIFERENCIAS ENTRE AMBOS BANDOS, ENTRE LOS PARTIDARIOS DE LA PAZ, Y LOS QUE ABOGAN POR UNA VUELTA A LAS CONQUISTAS Y A LA GUERRA, SE HACEN MÁS EVIDENTES. HAY QUE ELEGIR UN BANDO, AUNQUE MUCHOS ICHAR YA LO HAN ELEGIDO, ESTÁN DE PARTE DE ELLOS MISMOS.

LOS ICHAR MIRAN CON RECELO, Y DESPRECIO A ESTOS RECIÉN LLEGADOS, PERO POR LO MENOS NO LES ERRADICAN AL PRIMER VISTAZO, NO SIEMPRE. ESTE ES EL PUNTO DE PARTIDA DE ESTE JUEGO. TODO ESTÁ POR DESCUBRIR, Y POR CONSTRUIR.

LA AVENTURA

COMO YA HABÉIS PODIDO COMPROBAR EN LAS PÁGINAS DEDICADAS A LA HISTORIA DE LOS ICHAR, ESTE MUNDO ES UN MUNDO MUY PELIGROSO Y OSCURO.

EL TERROR SURGIÓ DE LOS OCÉANOS, LLEVÁNDOSE CONSIGO A MILLONES DE PERSONAS, QUE TERMINARON MUERTOS O EN CAMPOS DE ESCLAVOS. LOS ICHAR, MAESTROS DEL PODER Y LA AMBICIÓN, DESTRUYERON TODAS COSAS QUE LOS HOMBRES HABÍAN CONSTRUIDO Y QUE LE HACÍAN SENTIRSE EL CENTRO DEL UNIVERSO. EN POCOS MESES, LAS CIUDADES MÁS IMPORTANTES DE TODO EL GLOBO HABÍAN SIDO BARRIDAS DE LA FAZ DE LA TIERRA. CONVERTIDOS SUS UNA VEZ ORGULLOSOS RASCACIELOS EN RUINAS HUMEANTES QUE RECORDABAN TIEMPOS DE UNA GLORIA YA PASADA.

LA POBLACIÓN HUMANA SE HABÍA EXILIADO A LOS NÚCLEOS RURALES, INICIANDO UN ÉXODO AL CAMPO, EN SENTIDO CONTRARIO AL QUE SUS ANTEPASADOS HABÍAN REALIZADO HACE DOSCIENTOS AÑOS HACIA LAS CIUDADES.

TODOS LOS SERES HUMANOS SIENTEN TERROR AL CONTEMPLAR EL HORROR QUE ESOS SERES HAN CAUSADO, PERO ESTE TERROR, VA MUCHO MÁS ALLÁ DEL MERO TEMOR A LA MUERTE. SIN SABER COMO, LOS ICHAR SON CAPACES DE IMPRIMIR UN IRREFRENABLE TERROR EN CADA SER HUMANO, AUN SIN HABERSE VISTO LAS CARAS CON ELLOS.

ES COMO SI TODO EN NUESTRA NATURALEZA, LES RECONOCIESE COMO LO QUE SON, COMO EL SER TERRIBLE DE NUESTRAS PESADILLAS PRIMIGENIAS. EL SER, LA RAZA, QUE NOS ODIABA POR ENCIMA DE CUALQUIER TEMOR, DE CUALQUIER CIRCUNSTANCIA. NO PODEMOS CAMBIAR LOS

MILLONES DE AÑOS DE ODIO QUE HAN SENTIDO POR NOSOTROS, Y LO SABEMOS.

POCAS ESPERANZAS NOS QUEDABAN, SI NO SER CAZADOS COMO CONEJOS ASUSTADOS, PUES EL MAYOR PELIGRO QUE CORRÍA LA RAZA HUMANA NO ERA DESAPARECER, SINO HACERLO DE FORMA SOLITARIA, ATERRORIZADOS EN ENORMES MADRIGUERAS CONSTRUIDAS PARA ALBERGAR, BAJO LA TIERRA, A MILES DE PERSONAS QUE APENAS PODÍAN SUBSISTIR.

SIN EMBARGO, LA ESPERANZA Y EL SACRIFICIO PERVIVIERON. CON EL TIEMPO, LAS FÁBRICAS Y LOS MEDIOS DE PRODUCCIÓN SE REORGANIZARON, TRASLADANDO A LAS ZONAS RURALES LOS CENTROS PRODUCTIVOS. SI BIEN NO PODÍAMOS DERROTARLES, SÍ PODÍAMOS INTENTAR DISPERSARNOS PARA SOBREVIVIR, O PARA ALARGAR LA AGONÍA.

SUS BESTIAS NOS CAZABAN EN LOS CAMPOS, LOS ICHAR DESTRUÍAN NUESTRAS CIUDADES Y PUEBLOS, Y LAS FUERZAS GLOBALES INTENTABAN DETENERLES O RETRASAR LAS MATANZAS LO MÁS POSIBLE.

SIN EMBARGO, LA SALVACIÓN MOMENTÁNEA NO VENDRÍA DE ESTAS FUERZAS, SINO DE LOS MISMOS ICHAR, Y DE SUS DIVISIONES.

SE DICE QUE LA DIVISIÓN DEL IMPERIO ICHAR EN DOS CORRIENTES ES LO QUE HA DETENIDO LAS MATANZAS. PERO NO ES ASÍ. EL IMPERIO ICHAR NO SE DIVIDE EN DOS FACCIÓNES, SINO EN TANTOS MILLONES COMO ICHAR EXISTEN DENTRO DE ÉL. LA INCREÍBLE VARIEDAD DE CIRCUNSTANCIAS, DE AMBICIONES PERSONALES Y DE DESEOS CORROMPIDOS, HACE QUE TODA ESA RAZA

SÓLO BUSQUE UNA COSA, SU SATISFACCIÓN Y EL PODER PERSONAL. POR ELLO MUCHOS DE SUS MÁS ANTIGUOS MIEMBROS DEJARON HASTIADOS SU VIDA DE INTRIGAS Y PODER, Y RECORRIERON LOS CAMINOS DEL MUNDO DE FORMA SOLITARIA, ELUDIENDO LA MALDICIÓN DE SU RAZA. AQUÍ, ENTRE NUESTRA INCIPIENTE RAZA, CONTEMPLARON CÓMO LA HISTORIA IBA EVOLUCIONANDO, Y EL HOMBRE GRECÍA, AL TIEMPO QUE SEGUÍA COMETIENDO SIEMPRE LOS MISMOS ERRORES.

TAL VEZ FUESE NUESTRA INFINITA CAPACIDAD DE SUPERACIÓN, O TAL VEZ, LA GRAN CANTIDAD DE ERRORES Y LA VULNERABILIDAD DE LOS HOMBRES, PERO EL CASO ES QUE LOS ICHAR EXILIADOS DE FORMA VOLUNTARIA SE SINTIERON CONMOVIDOS POR LA HUMANIDAD. TAL VEZ VEÍAN EN ELLA EL REFLEJO DE SU ANTIGUA RAZA, UNA RAZA QUE EMPEZABA A DAR LOS PRIMEROS PASOS, Y QUE AL IGUAL QUE LOS ICHAR, COMETÍA LOS MISMOS ERRORES. DIVISIÓN INTERNA, GUERRAS, DESTRUCCIÓN DEL MEDIO, ODIOS, AMBICIÓN, EGOÍSMO.

TAL VEZ POR ELLO INTENTARON PASTOREARNOS, LLEVARNOS POR UN CAMINO DISTINTO AL QUE RECORRIERON LOS ICHAR, Y QUE TANTAS VIDAS COSTÓ. O TAL VEZ FUESE QUE, EN SU INMENSO PODER, SINTIESEN LA NECESIDAD DE COMPORTARSE COMO PADRES ADOPTIVOS DE UNA RAZA ENTRE LA QUE HABÍAN CONVIVIDO DURANTE MILENIOS.

SEA COMO SEA, LOS RENEGADOS, ENTRE LOS CUALES SE ENCONTRABAN ALGUNOS DE LOS MÁS ANTIGUOS MIEMBROS DE LA RAZA ICHAR, TRAZARON UN PLAN POR EL CUAL OBTENDRÍAN EL PODER EN EL IMPERIO, AL MENOS EL TIEMPO SUFICIENTE COMO PARA INTENTAR DESARMAR LOS ODIOS INCULCADOS DURANTE TANTO TIEMPO ENTRE LOS ICHAR.

LO CONSIGUIERON. CON EL FINAL LA GUERRA CIVIL (VER CAPÍTULO DE HISTORIA), UN NUEVO ORDEN PARECE EMPEZAR A SURGIR, UN ORDEN QUE ESPERA CAMBIAR TODO AQUELLO EN LO QUE GREEN FIRMEMENTE LOS ICHAR. SU SUPERIORIDAD SUPREMA, UNA SUPERIORIDAD QUE LES DA DERECHO A HACER LO QUE DESEEN CON TODAS LAS RAZAS DEL COSMOS.

HAY QUE DECIR, QUE LOS RENEGADOS NO NIEGAN ESTA SUPERIORIDAD, ALGO INNEGABLE PARA CUALQUIER ICHAR, POR SU PODER CRUDO, POR SU AMBICIÓN Y POR LAS IMPRESIONANTES ENERGÍAS QUE CONTROLAN. NO, LOS RENEGADOS LO QUE NIEGAN ES QUE ESE PODER PUEDA UTILIZARSE PARA APLASTAR CIVILIZACIONES COMPLETAS, PARA ESCLAVIZAR EL UNIVERSO, EN ARAS DE UNA VISIÓN IMPERIALISTA QUE PONDRÁ A LOS ICHAR EN LO MÁS ALTO DE LA PIRÁMIDE DE FORMAS DE VIDA DEL COSMOS, PERO TAMBIÉN LES HARÁ CAER MÁS BAJO DE LO QUE NINGUNA RAZA HA CAÍDO JAMÁS.

PERO ANTES DE NARRAR LA SITUACIÓN ACTUAL VAMOS A DESCRIBIR LA SOCIEDAD ICHAR, SUS RELACIONES CON EL RESTO DEL COSMOS Y SUS AMBICIONES Y TRATOS CON LOS DEMÁS ICHAR. EN EL SIGUIENTE CAPÍTULO, DESCRIBIREMOS EL IMPERIO ICHAR, SUS CIUDADES, SUS PRINCIPALES COLONIAS (LLAMADAS MARCAS), SUS LÍDERES, SUS ORGANISMOS DE FUNCIONAMIENTO INTERNO (LLAMADOS GREMIOS), Y DEMÁS CARACTERÍSTICAS DE SU IMPERIO. ASÍ MISMO, SE PRESENTARÁN LAS PRINCIPALES RAZAS DEL UNIVERSO, RAZAS TODAS ELLAS, QUE SE HAN VISTO AFECTADAS, Y POR LO TANTO CAMBIADAS RADICALMENTE, POR SU ENCUENTRO CON LOS ICHAR, LA SOCIEDAD MÁS AMBICIOSA, MILITARISTA Y PODEROSA QUE JAMÁS HAYA PISADO LAS ESTRELLAS.

PERO ANTES, LOS ICHAR ESTÁN AQUÍ.

LOS ICHAR

LOS ICHAR SON NUESTRAS PEORES PESADILLAS ENCARNADAS EN PODER Y CRUELDAD PUROS. LA FUERZA DE CADA UNO DE ESTOS SERES INMORTALES, SURGIDOS DE LOS OSCUROS OCÉANOS, ES SUFICIENTE PARA DESTRUIR UNA CIUDAD, Y SU MALDAD ES TAL QUE NO SE DETIENEN ANTE NADA. NO RESPETAN LA VIDA NI DE NIÑOS NI DE ANCIANOS, Y SU ODIOS SE HUELE A MILLAS DE DISTANCIA, AL MISMO TIEMPO QUE SU DESPRECIO ABOFETE LA DIGNIDAD HUMANA.

COMO MIEMBROS DE LA RAZA MÁS ANTIGUA DE LA TIERRA, Y POSIBLEMENTE LA MÁS PODEROSA Y ARROGANTE DEL COSMOS, LOS ICHAR QUE LOS HOMBRES HAN CONOCIDO SON SÓLO ALGUNO DE LOS REPRESENTANTES MENORES DE UNA RAZA TODOPODEROSA.

SUS LÍDERES, QUE SE MANTIENEN OCULTOS BAJO LAS MAREAS DE LOS AÑOS, PODRÍAN APAGAR EL SOL Y LUEGO VOLVER A ENCENDERLO, TRAS TERMINAR CON LAS VIDAS DE TODOS LOS SERES DEL SISTEMA SOLAR. POR SUERTE, ESTÁN MUY OCUPADOS LUCHANDO EN SUS PROPIAS GUERRAS, TANTO CONTRA LAS ESPECIES DEL UNIVERSO QUE INTENTAN ESCLAVIZAR COMO CONTRA SUS PROPIOS HERMANOS.

UN PASO EN FALSO LES SUPONDRÍA QUE SUS PROPIOS CONGÉNERES SE LANZARÍAN SOBRE ELLOS CON UNA SAÑA SEMEJANTE A LA DE LOS TIBURONES QUE HUELEN A UNO DE LOS SUYOS HERIDOS Y LO DEVORAN SIN COMPASIÓN.

ASPECTO DE LOS ICHAR

ESTAS ALTIVAS CRIATURAS, CON VARIADAS FORMAS Y

PODERES, POSEEN FORMA HUMANOIDE, O MEJOR DICHO, LOS SERES HUMANOS NOS ASEMEJAMOS A ELLOS. PERO AUN EN SU INCREÍBLE VARIEDAD, LA RAZA HUMANA NO PUEDE ASPIRAR A IGUALAR EL INCREÍBLE REGISTRO DE FORMAS QUE ADOPTAN LOS ICHAR. CORONAS DE HUESO, ESPINAS DORSALES A MODO DE ALAS IMPÍAS, CAPAS FORMADAS POR LOS PLIEGUES DE SU PIEL, ALAS MEMBRANOSAS O CUBIERTAS DE PLUMAS, TODOS SUS RASGOS LES OTORGAN UN AURA DE MAJESTAD ACOMPAÑADA DE UNA SENSACIÓN DE PODER QUE PUEDE HACER HERVIR EL AIRE A SU ALREDEDOR.

SUS FORMAS SON MILES, ASÍ COMO SUS PODERES. A LAS PIELS DE DIFERENTES COLORES, AZULES, ROJIZAS, DORADAS, SE UNEN COLORES DE OJOS IMPOSIBLES, BLANCOS SIN PUPILAS, NEGROS COMO LA MUERTE, AZULES RIBETEADOS DE ESTRELLAS, Y OTRAS MUCHAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS. EXISTEN ICHAR QUE NO PUEDEN SER VISTOS A SIMPLE VISTA, O QUE HAN EVOLUCIONADO HASTA NO SER MÁS QUE UN ENORME CRÁNEO CON PLACAS ÓSEAS PROTECTORAS. UNOS MIDEN METROS DE ALTO, MIENTRAS QUE OTROS APENAS LEVANTAN UN METRO DEL SUELO, PERO EN TODOS ELLOS RADICA UN PODER SIN MEDIDA.

SUS PODERES OCULTOS

EN CUANTO A SUS INCREÍBLES PODERES, BASTE DECIR QUE CUALQUIER COSA BAJO EL SOL O LAS ESTRELLAS LES ES POSIBLE, DESDE TRASLADAR LEGIONES AL OTRO EXTREMO DEL COSMOS, HASTA ELEVAR CASTILLOS DE ROCA DESDE LAS PROFUNDIDADES MARINAS, O PERSEGUIR UNA PISTA ALLÍ DONDE LAS MAREAS ESTELARES LA LLEVEN. PUEDEN HACERLO TODO, Y ESO SE REFLEJA EN SU ACTITUD.

POCOS HAY EN EL COSMOS QUE NO TIEMBLAN AL OÍR LA PALABRA ICHAR, INEXPLICABLEMENTE EN MUCHAS LENGUAS, ESTA PALABRA SIEMPRE TIENE EL MISMO SIGNIFICADO, INCLUSO ANTES DE ENTRAR EN CONTACTO CON LA RAZA. PARECE SER QUE LA PALABRA SIGNIFICA SEÑOR SUPREMO SOBRE LA MUERTE, PERO LOS ICHAR SE RÍEN DE ESTAS ETIQUETAS Y RESPONDEN QUE LOS ICHAR SON LOS ICHAR, Y QUE NADIE TIENE DERECHO A DECIRLES LO QUE SON.

SU DESAFÍO LLEGA TAN LEJOS, QUE DURANTE MILLONES DE AÑOS HAN EXTERMINADO A TODAS AQUELLAS RAZAS CON LAS QUE SE HAN ENCONTRADO. SI BIEN SU DESTINO INICIAL ERA REGIR EL COSMOS COMO SEÑORES DEL PARAÍSO ETERNO, SU AMBICIÓN Y RENCOR LES HAN CONVERTIDO EN LA RAZA MÁS TEMIDA DEL MISMO, AL TIEMPO QUE SE HAN TRANSFORMADO EN LOS EJECUTORES SUPREMOS DE LA MAYOR MALDAD BAJO LAS ESTRELLAS, LOS REPRESENTANTES DEL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA.

EL MAL Y LA MUERTE LES ACOMPAÑAN ALLÁ DONDE SUS PASOS Y SU AMBICIÓN LES LLEVEN, Y NADA PUEDE DETENERLES MUCHO TIEMPO EXCEPTO ELLOS, SON LOS ICHAR, Y HASTA LA MUERTE LES TEME.

LA SOCIEDAD ICHAR

DESDE LE PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS, LOS ICHAR SE HAN ESTRUCTURADO EN PODEROSAS FAMILIAS. ESTAS FAMILIAS, LLAMADAS CASAS, ERAN DESDE LOS ALBORES DE LA CIVILIZACIÓN ICHAR, HACE CIENTOS DE MILLONES DE AÑOS, LAS QUE IMPARTÍAN LAS LEYES, LAS QUE DISPONÍAN DE LOS RECURSOS Y PRÁCTICAMENTE LA QUE GOBERNABAN A SU ANTOJO. DESCENDIENTES DIRECTAS DE LOS SEIS PRIMEROS, ESTAS CASAS FUERON CRECIENDO, DISPERSÁNDOSE Y CREANDO MÁS Y MÁS

ASENTAMIENTOS QUE SE CONVERTIRÍAN EN LAS TRECE CIUDADES.

SU PODER CRECIÓ, Y BAJO LAS ESTRELLAS DE LA NOCHE NO HUBO NINGUNA ESPECIE QUE LES IGUALASE EN MAJESTAD Y PODER. NI EL MÁS FERÓZ DE LOS DINOSAURIOS PUDO IGUALAR EL TERROR QUE CAUSABAN ESTOS MAESTROS ASESINOS CUANDO SALÍAN DE CAZA, POR SUS COTOS DE PANGEA.

LOS PRÍNCIPES, PATRICIOS Y ALTOS LORES VIVÍAN COMO LES APETECÍA, TOMANDO LO QUE DESEABAN, MIENTRAS MÁS Y MÁS ESPECIES ERAN CAPTURADAS PARA SERVIRLES COMO BESTIAS DE CARGA O ESCLAVOS.

EL ICHAR CRECE

POCO A POCO, LAS TRECE CIUDADES FUERON ELEVANDO SUS MUROS, Y LOS MÁS ANCIANOS DE LOS ICHAR VIERON CRECER A SU RAZA, AL TIEMPO QUE LOS CONTINENTES SE SEPARABAN, LAS GLACIACIONES SE SUCEDÍAN, Y LAS GUERRAS INTERNAS IMPONÍAN UN NUEVO MODELO DE SOCIEDAD.

DECIDIDOS A QUE LAS GUERRAS DEL PASADO, QUE TANTO HABÍAN COSTADO A LOS ICHAR Y A SU SOCIEDAD, NO SE REPITIESEN, LOS MÁS NOTABLES ENTRE LOS LORES DE LAS ALTAS CASAS DECIDIERON FUNDAR UN ÓRGANO DE REPRESENTACIÓN SUPREMO, EL ALTO CONSEJO DE LOS ICHAR, QUE MILLONES DE AÑOS MÁS TARDE SERÍA DENOMINADO, ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA, O ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS. CON ÉL, LOS ICHAR ESTABLECIERON LO QUE SERÍAN LAS BASES DEL FUTURO IMPERIO, PUES SU NÚMERO HABÍA CRECIDO LO SUFICIENTE COMO PARA HACER IMPRACTICABLE SU GOBIERNO CON LA ESTRUCTURA ANTIGUA. LA SOCIEDAD

ICHAR SE HIZO MÁS COMPLEJA, POR LO QUE TUVO QUE EVOLUCIONAR.

LA POLÍTICA EN EL IMPERIO

AL IGUAL QUE LOS HOMBRES, LOS ICHAR MÁS PODEROSOS NO ESTABAN DISPUESTOS A CEDER LOS PRIVILEGIOS Y LAS CUOTAS DE PODER QUE HABÍAN ALCANZADO, Y LOS QUE DESEABAN ABANDONAR LA VIDA DE INTRIGAS Y TRAICIONES EN QUE SE ASENTABA ESTA NUEVA SOCIEDAD LO HACÍAN RENUNCIANDO A SUS CARGOS Y DÁNDOSE A LA VIDA ERRANTE. POR ELLO, LAS ALTAS CASAS IDEARON UN SISTEMA DE REPRESENTACIÓN QUE HA REGIDO HASTA LA ACTUALIDAD.

EL ALTO CONSEJO ESTABA FORMADO POR REPRESENTANTES DE LAS MÁS PODEROSAS CASAS ICHAR, LOS CUALES DECIDÍAN EN AGOTADORAS Y LARGUÍSIMAS SESIONES, EL DESTINO DE SU PUEBLO. POCO A POCO LA SITUACIÓN FUE CAMBIANDO, A MEDIDA QUE SE HACÍA MÁS COMPLEJA.

LAS PRIMERAS CLASES BAJAS, LOS EXPATRIADOS

UN GRAN NÚMERO DE ICHAR COMENZARON A ABANDONAR LAS CASAS, NO YA PARA EXILIARSE EN LA TIERRA, SINO QUE ERAN EXPULSADOS POR SUS PARIENTES PORQUE NO DABAN LA TALLA DE LAS EXIGENCIAS DE LA CASA.

ESTOS ICHAR EXPATRIADOS, LLAMADOS EN PRINCIPIO ÁCRIDAS, FORMARON PARTE DE LA SOCIEDAD ICHAR SIN PERTENECER A NINGUNA DE LAS CASAS PRINCIPALES. ÉSTAS, A SU VEZ, COMENZARON CON EL TIEMPO, A DIVIDIRSE Y A EVOLUCIONAR, SEGMENTÁNDOSE EN CASAS

MÁS PEQUEÑAS, A MEDIDA QUE CADA RAMA FAMILIAR DE UNA CIUDAD U OTRA SE ESCINDÍA DE LA PRINCIPAL. AHORA, SON POCAS LAS GRANDES FAMILIAS QUE PERMANECEN INALTERABLES DESDE LOS COMIENZOS DE ESTA CIVILIZACIÓN.

LOS ÁCRIDAS CONTINUARON CRECIENDO, TANTO POR LAS NUEVAS APORTACIONES DE EXPULSADOS DE LAS CASAS, COMO POR LOS NACIMIENTOS INCONTROLADOS EN LO QUE AL POCO TIEMPO SE DIO EN LLAMAR LAS CLASES BAJAS. ESTAS CLASES INFERIORES, POSÉAN CASI TODO LO QUE DESEABAN, ALIMENTOS Y BEBIDAS AUNQUE APENAS NECESITABAN ALIMENTARSE, FIESTAS, ESPECTÁCULOS, LO ÚNICO QUE NO PODÍAN LOGRAR ERA UNA COSA, PODER. Y ESO ES PRECISAMENTE LO QUE TODOS LOS ICHAR AMBICIONAN DE UNA MANERA IRRACIONAL.

LOS PRIMEROS CAMBIOS

POR ELLO, Y DÁNDOSE CUENTA DE QUE LA SOCIEDAD ESTABA CAMBIANDO, ALGUNOS MIEMBROS DE LAS CLASES BAJAS, LOS DE MÁS PODER, SE AGRUPARON Y ASOCIARON PARA CUBRIR UNA SERIE DE NECESIDADES QUE ESTABAN SURGIENDO.

CON LA DERROTA A MANOS “HUMANAS” MILES DE AÑOS ANTES, Y EL GRAN ÉXODO QUE LE SIGUIÓ, LOS ICHAR DE LAS ALTAS CASAS HABÍAN VOLGADO SU ATENCIÓN AL COSMOS. AHORA EMPEZABAN A ABRIRSE LOS PORTALES DIMENSIONALES QUE LEVARÍAN A LOS ICHAR MÁS LEJOS DE LOS QUE NADIE IMAGINÓ. Y CON ELLOS, A UN LUGAR EN EL QUE SUS EJÉRCITOS PODÍAN CONQUISTAR TERRITORIOS QUE HASTA AHORA LES HABÍAN ESTADO VEDADOS.

EL PODER, LA RIQUEZA Y LOS TERRITORIOS HICIERON

QUE LAS ESTRUCTURAS ARCAICAS REGENTADAS POR LAS CASAS, Y LOS ESCLAVOS DE LAS MISMAS, NO PUDIESEN SATISFACER LAS NECESIDADES DE LOS ALTOS ICHAR, COMO AHORA SE LLAMABAN LOS MIEMBROS MÁS ANTIGUOS O PODEROSOS DE LA RAZA. POR ELLO SURGIERON DOS ORGANIZACIONES IMPRESCINDIBLES EN LA SOCIEDAD ICHAR MODERNA, LAS LEGIONES Y LOS GREMIOS.

LAS LEGIONES

ES UN HECHO CLARO QUE LAS LEGIONES REPRESENTAN, AÚN HOY, UNA FORMA DE ESCAPAR DE LAS RÍGIDAS TRADICIONES DE SERVIDUMBRE Y PATERNOCRACIAS QUE IMPERAN EN TODAS LAS FAMILIAS, INCLUSO EN LAS DE CLASE MEDIA. MILES DE ICHAR MENORES COMENZARON A ALISTARSE EN ESTAS FUERZAS, QUE REFORMARON LA ESTRUCTURA DE LOS EJÉRCITOS.

DECIDIDOS A NO PERDER EL PODER QUE DETENTABAN, CADA CASA ICHAR COMENZÓ A PATROCINAR LA FORMACIÓN DE UNA O MÁS LEGIONES, EN FUNCIÓN DE SUS POSIBILIDADES Y DE SU RIQUEZA. ASÍ, LOS MIEMBROS MENORES DE LAS CASAS ERAN DESTINADOS A LA VIDA MILITAR, Y OBTENÍAN TERRITORIOS Y RIQUEZAS PARA SUS PATRONES, AL TIEMPO QUE PODÍAN SER MANTENIDOS BAJO CONTROL POR LOS GENERALES DE LAS LEGIONES.

LOS PRIMEROS GREMIOS

PERO EL PROCESO ERA IMPARABLE. EL CRECIMIENTO DE LA POBLACIÓN ERA TAL, LOS TERRITORIOS Y COLONIAS GANADOS TAN NUMEROSOS, QUE POCOS PODÍAN IMAGI-

NARSE EL CAMBIO QUE SE PRODUCIRÍA. NO SE TRATA DE UN CAMBIO REVOLUCIONARIO, SINO MÁS BIEN UNA SERIE DE PEQUEÑOS CAMBIOS Y FACTORES QUE MODIFICARÍAN (AL MENOS UN POCO) LA ESTRUCTURA DE PODER DE LOS ÓRGANOS DE GOBIERNO ICHAR. SU PRINCIPAL FACTOR FUERON LOS GREMIOS.

COMO YA HEMOS MENCIONADO, MUCHOS DE LOS RECIENTEMENTE DEJADOS A SU SUERTE POR LAS FAMILIAS, SE DIERON CUENTA QUE CON EL ACTUAL CRECIMIENTO DEL IMPERIO ERAN NECESARIAS UNAS ESTRUCTURAS MÁS FLEXIBLES, QUE PROPORCIONASEN TODO LO NECESARIO A LOS MIEMBROS DEL MISMO, EN ESPECIAL A LAS ALTAS CASAS. DICHAS AGRUPACIONES NACIERON CON EL OBJETIVO DE ACERCAR Y SATISFACER NECESIDADES DE LOS ICHAR. ESPECIALISTAS EN UNA U OTRA RAMA DE ESTAS NECESIDADES, LOS GREMIOS HAN CRECIDO DURANTE MILLONES DE AÑOS, CON UNA ESTRUCTURA QUE EXTIENDE SUS TENTÁCULOS DE PODER POR TODO EL IMPERIO, HASTA EL PUNTO DE RIVALIZAR CON ALGUNAS DE LAS CASAS MÁS ANTIGUAS. ÉSTAS, SABEDORAS DE LOS NUEVOS CAMBIOS, HAN INICIADO EL MISMO PROCESO DE CONTROL QUE CON LAS LEGIONES, COLOCANDO PARTIDARIOS SUYOS, Y MIEMBROS DE LAS CLASES BAJAS EN CADA GREMIO DONDE ERAN ACEPTADOS PARA MANTENERLOS BAJO CONTROL Y EN CONSTANTE VIGILANCIA.

ASÍ, SURGIERON PRIMEROS LOS GREMIOS DE ARTESANOS, EL GREMIO DE ARCANOS, EL DE TRANSPORTISTAS, EL DE LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS, ETC. ADEMÁS, OTROS POCOS HAN IDO SUMÁNDOSE A LAS FILAS DE LOS GREMIOS, EN OCASIONES PATROCINADOS POR FAMILIAS DE CLASE MEDIA, O DE FORMA INDEPENDIENTE, FUERON EL DE LOS ESCLAVISTAS, LOS CONSTRUCTORES, LOS MENTALISTAS Y EL MÁS RECIENTE GREMIO OCULTO.

LAS CIUDADES ENTRAN EN JUEGO

LAS ALIANZAS OCULTAS COMENZARON A FLORECER, Y MUCHAS FAMILIAS SE LANZARON DE LLENO A ESTABLECER PACTOS Y ALIANZAS CON ESTAS PUJANTES ESTRUCTURAS DE PODER. LOS GREMIOS GANARON RIQUEZAS, ALIADOS, FAVORES, Y EVENTUALMENTE, TERRENOS Y ESCLAVOS PROPIOS, CON LOS QUE CONSTRUIR MAYORES IMPERIOS. INCLUSO, CON EL PASO DEL TIEMPO, HAN LOGRADO, AL IGUAL QUE OTROS ORGANISMOS DE PODER ICHAR, COMO LAS CIUDADES O LAS LEGIONES, OBTENER ESCAÑOS PROPIOS EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS. LO CUAL INDICA SU GRASO DE PODER.

LA ÚLTIMA ESTRUCTURA EN SURGIR EN ESTA CADA VEZ MÁS INTRINCADA RED DE RELACIONES, PODERES Y DE ALIANZAS HAN SIDO LAS CIUDADES.

LAS TRECE CIUDADES, QUE DURANTE MUCHO TIEMPO FUERON DOGE, RECOGIERON LOS EXCESOS DE POBLACIÓN DE LAS CLASES BAJAS, AL TIEMPO QUE OBTENÍAN BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES DE LOS GREMIOS Y DEL COMERCIO CON LAS MARCAS Y POR EL PASO DE LAS LEGIONES.

ASÍ, ERA CUESTIÓN DE TIEMPO QUE MUCHAS DE ELLAS COMENZARAN A EXIGIR, MEDIANTE “REPRESENTANTES ASIGNADOS”, SUS CUOTAS DE PODER Y DECISIÓN. DE PALABRA, LAS CIUDADES MANTIENEN UNA INDEPENDENCIA CASI TOTAL E GREMIOS Y ALTAS CASAS, SON SUS PROPIOS REPRESENTANTES EN EL ALTO CONSEJO, PERO DE FACTO, LOS REPRESENTANTES DE LAS MISMAS DEBEN GRAN CANTIDAD DE FAVORES A LOS DEMÁS ORGANISMOS DE PODER, Y LAS CASAS Y GREMIOS EJERCEN EL MISMO CONTROL Y PRESIÓN SOBRE LAS CIUDADES QUE SOBRE CUALQUIER ESTAMENTO O FACETA DE LA VIDA DE LOS ICHAR.

LAS COLONIAS EXTERNAS

POCOS SE DIERON CUENTA DE QUE UN TERCER CAMBIO SE ESTABA PRODUCIENDO EN EL SENO DEL IMPERIO, UN CAMBIO MOTIVADO POR AGENTES EXTERNOS A LAS TRECE CIUDADES, POR LAS MARCAS.

LAS MARCAS, COMO YA SE HA COMENTADO, SE DIVIDEN EN DOS TIPOS, LAS EXTERNAS Y LAS INTERNAS. MUCHAS DE ELLAS PERTENECEN A LAS CIUDADES, A LAS ALTAS CASAS E INCLUSO A LOS GREMIOS, PERO ALGUNAS HAN SIDO ENTREGADAS A ICHAR DE CLASE BAJA QUE LAS CONSIDERAN PROPIEDAD SUYA ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE. CON ELLAS, Y CON SU ESFUERZO DIARIO TRABAJANDO Y REPELIENDO AGRESIONES DE OTRAS RAZAS, HAN LOGRADO CONSTRUIR PEQUEÑOS FEUDOS EN LOS QUE SU PALABRA ES LEY. CADA UNO DE ELLOS DIFERENTE A LOS DEMÁS, CADA UNO INDEPENDIENTE, QUE PAGA SUS TRIBUTOS A SUS PATRONOS AL TIEMPO QUE LUCHAR POR LOGRAR ROMPER LOS LAZOS QUE LE ATAN A ÉL.

SU NÚMERO CRECE Y CRECE CADA DÍA Y SON MÁS Y MÁS PODEROSOS Y NUMEROSOS. ALGUNAS DE LAS MARCAS QUE NO PERTENECEN A LOS ORGANISMOS DE PODER TRADICIONALES DE LOS ICHAR HAN IGUALADO EN INFLUENCIA Y RIQUEZAS A ALGUNAS DE LAS QUE SÍ LO HACEN, LEVANTANDO RECELOS ENTRE LOS GREMIOS Y LAS FAMILIAS. PERO LEJOS E AMILANARSE, LOS PATRONOS DE ESTAS MARCAS HAN EXIGIDO SU CUOTA DE PODER EN EL IMPERIO, Y RECLAMAN REPRESENTACIÓN EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS.

LA SITUACIÓN SE COMPLICA

AHORA, TRAS LA GUERRA CIVIL LA SITUACIÓN NO PARE-

CE HABER CAMBIADO. SI BIEN LOS RENEGADOS HAN LOGRADO LO IMPENSABLE, PARAR TODAS LAS GUERRAS ESTELARES DE LOS ICHAR, E INMOVILIZAR TEMPORALMENTE A LAS LEGIONES EN ESPERA DE NUEVAS ÓRDENES, NO PARECE QUE VAYAN A PODER MANTENER ESTE CONTROL MUCHO MÁS TIEMPO. LAS PRESIONES PARA MANTENER UNA GUERRA CONSTANTE SON ENORMES, LAS MISMAS LEGIONES SE REMUEVEN INQUIETAS, ÁVIDAS DE CONQUISTAS Y BOTINES DE GUERRA, Y LAS ALTAS CASAS NO ESTÁN DISPUESTAS A TOLERAR QUE NINGÚN ICHAR LES DICTE LO QUE DEBEN HACER, POR MUY PODEROSO QUE SEA EL BANDO RENEGADO.

POR ELLO, PRIMARCAR Y SUS ALIADOS, DEBEN FORZAR UN CAMBIO EN LA SOCIEDAD, Y UN CAMBIO RÁPIDO, UN CAMBIO QUE IMPLICA GANARSE LA CONFIANZA DE LOS MIEMBROS NO ALINEADOS DE LAS CLASES BAJAS, QUE REPRESENTAN UNA GRAN PARTE DE LA POBLACIÓN, Y CON SU APOYO, EXIGIR LAS MEDIDAS NECESARIAS PARA FIRMAR UNA PAX PERPETUA CON LAS DEMÁS RAZAS DEL COSMOS. ADEMÁS, DEBEN ATRAER A OTROS ICHAR MÁS PODEROSOS QUE LES SIRVAN COMO CONTRAPESO DE PODER EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, DONDE LOS INTERESES PARTICULARES DE LAS CASAS Y LOS PATRICIOS COMIENZAN A MERMAR LOS PODERES INICIALES CON LOS QUE PRIMARCAR FUE INVESTIDO TRAS LA GUERRA CIVIL.

MUCHOS SE PREGUNTAN SI TODO ESTE PARÉNTESIS NO HABRÁ SERVIDO SÓLO PARA ENFURECER MÁS AÚN A LOS ICHAR, Y SI EN SU RETORNO NO LOGRARÁN HACER LO QUE NO HAN LOGRADO EN TANTO TIEMPO, ESCLAVIZAR A LA HUMANIDAD Y AL RESTO DE LAS RAZAS DEL UNIVERSO.

LAS RAZAS ALIENÍGENAS

MUCHAS SON LAS RAZAS ALIENÍGENAS QUE FORMAN PARTE DEL CONJUNTO DE CIVILIZACIONES ATACADAS POR LOS ICHAR. MUCHAS MÁS LAS QUE YA HAN SIDO ERRADICADAS POR COMPLETO DE LA FAZ DEL COSMOS, Y LAS QUE SÓLO PERMANECEN COMO MEROS VESTIGIOS DE LO QUE ERAN ESCLAVIZADAS POR LAS FAMILIAS ICHAR.

SIN EMBARGO, SÍ QUE HAN EXISTIDO ALGUNAS RAZAS QUE POR SU TECNOLOGÍA, SU DUREZA O SU CAPACIDAD DE SUPERVIVENCIA, HAN LOGRADO REHUIR LA MUERTE EL TIEMPO NECESARIO HASTA QUE LA MAQUINARIA IMPARABLE DE LAS LEGIONES ICHAR SE HA DETENIDO. LEGENDARIOS SON LOS DRAGONILES SERPIAN, LOS BRILLIAN, LA RELIGIÓN, EL ENCLAVISMO, LOS VERMITS O LOS REGENTS. TODOS ELLOS SERÁN DESCRITOS MÁS ADELANTE, EN EL SIGUIENTE CAPÍTULO, PERO ES NECESARIO DECIR AQUÍ QUE TODOS ELLOS HAN SUFRIDO LAS FUERZAS AVASALLADORAS DE LOS ICHAR, Y DESCONFÍAN DE ESTA PAZ, POR LO QUE SE REARMAN PARA EL CASO DE QUE ÉSTOS VUELVAN POR SUS FUEROS, Y LAS HOSTILIDADES SE REANUDEN.

PAZ INESTABLE

ES MÁS, EN MUCHOS PUNTOS FRONTERIZOS ENTRE LAS MARCAS Y SUS TERRITORIOS, LAS LEGIONES, LOS GREMIOS Y LAS ALTAS CASAS ICHAR SE MANTIENEN INCURSIONES ENCUBIERTAS, Y LOS PUNTOS DE FRICCIÓN CRECEN CADA DÍA, A MEDIDA QUE LOS COMANDANTES Y MARISCALES LÍDERES DE LAS LEGIONES SE DAN CUENTA QUE LOS RENEGADOS NO CUENTAN CON LA INFRAESTRUCTURA NECESARIA PARA VIGILAR TODOS SUS MOVIMIENTOS, Y MENOS AUN DETENERLES O CASTIGARLES.

LAS MARCAS

TANTO LAS MARCAS EXTERNAS COMO LAS INTERNAS, NO SON SINO LAS ENORMES COLONIAS QUE LOS ICHAR EXPRIMEN PARA OBTENER PODER Y RIQUEZAS DE SUS ESCLAVOS Y TERRITORIOS. SU TAMAÑO ES TAL QUE OCUPARÍA MÚLTIPLES SISTEMAS PLANETARIOS SI ALGUIEN CONOCIESE LA EXISTENCIA DE TODAS ELLAS, PUES SUS PATRONOS LAS MANTIENEN EN SECRETO.

LA MAYOR PARTE DE ELLA ESTÁN FORMALMENTE INCORPORADAS DENTRO DEL IMPERIO ICHAR, Y LOS GREMIOS NEGOCIAN CON ELLAS, AL TIEMPO QUE EL FLUJO DE RIQUEZAS VIAJA EN UNA Y OTRA DIRECCIÓN, FORTALECIENDO UN IMPERIO QUE SE PUDRE POR DENTRO. SIN EMBARGO, MUCHAS OTRAS NO ESTÁN DECLARADAS COMO TALES, Y SON OCULTADAS POR SUS PROPIETARIOS PARA SUS PROPIOS FINES. ASÍ, CASAS, LEGIONES, CIUDADES, GREMIOS E ICHAR INDIVIDUALES, GUARDAN EN RECÓNDITAS MARCAS SECRETOS QUE PERMANECERÁN OCULTOS COMO UN AS EN LA MANGA HASTA EL MOMENTO QUE SEAN NECESARIOS, O DESCUBIERTOS POR LOS ESPÍAS DE SUS RIVALES DENTRO DEL ALTO CONSEJO.

LAS MARCAS EXTERNAS SE EXTIENDEN POR LEJANOS PLANETAS, ILUMINADOS POR ESTRELLAS DESCONOCIDAS, O ENTRE PLIEGUES DIMENSIONALES, ASTEROIDES MORIBUNDOS Y FÉRTILES PLANETAS GIGANTES. SEA COMO SEA, EN ESTE MANUAL NO PODEMOS PRESENTAR TODA LA VARIEDAD DE COLONIAS QUE LOS ICHAR POSEEN, DISPERSAS POR UN COSMOS HOSTIL AL QUE SE HAN PROPUESTO DOBLEGAR PARA SU PROPIO BENEFICIO.

LAS CIUDADES

LAS TRECE CIUDADES, QUE DURANTE INCONTABLES

AÑOS FUERON DOCE, AHORA VUELVEN A ESTAR COMPLETAS. EL INTRINCADO JUEGO DE PODER VUELVE A CONTAR CON TODOS SUS JUGADORES, Y EL DESTINO DE LOS QUE VACILEN SERÁ EL DE SIEMPRE, LA PERDICIÓN E INCLUSO LA MUERTE.

HAY QUE DECIR QUE LA MUERTE NO TIENE CABIDA EN EL CONCEPTO DE LOS ICHAR DEL UNIVERSO. PARA ELLOS, SERES INMORTALES, SÓLO SUS VIDAS SON PRECIOSAS E INDISPENSABLES, PUES COMO SERES EGOÍSTAS QUE SON, VEN A SU RAZA COMO SUPREMA, Y A ELLOS COMO LÍDERES DE SUS CONGÉNERES. SIN EMBARGO, LOS RECIENTES ACONTECIMIENTOS HAN COMENZADO A CAMBIAR EL CONCEPTO DE MUERTE. POR PRIMERA VEZ EN MILLONES DE AÑOS, LOS ALTOS ICHAR VEN CÓMO SU VIDA PUEDE TERMINAR, BIEN SEA EN UNA GUERRA INTERNA, O EN UN ATAQUE DE ALGUNA RAZA QUE SE VUELVE MÁS BELICOSA CADA DÍA QUE PASA, COMO LOS VERMITS O LA RELIGIÓN.

ES POR ELLO QUE EN LAS CIUDADES, EL CONCEPTO DE SEGURIDAD SE ESTÁ HACIENDO MÁS IMPORTANTE CADA DÍA.

PERO NO NOS DESVIEMOS. LAS TRECE CIUDADES SON EL PRINCIPAL ESCENARIO DONDE SE LIBRA ESTE JUEGO DE PODER SIN LÍMITES. LAS REDES DE LAS ALTAS CASAS, LOS TENTÁCULOS DE LOS GREMIOS Y LA INFLUENCIA DE CADA ICHAR SE ENTREMEZCLA CON LAS PROPIAS INTRIGAS DE LOS DEMÁS CIUDADANOS DE LA CIUDADES, EXTENDIÉNDOSE Y RAMIFICÁNDOSE INCLUSO HASTA LAS LEJANAS MARCAS EXTERNAS.

EN CADA UNA DE LAS TRECE CIUDADES DIFERENTES DISTRITOS HAN IDO SURGIENDO A MEDIDA QUE LAS NECESIDADES DE LA POBLACIÓN LO REQUERÍAN, Y CADA UNA DE ELLAS ALBERGA CIENTOS DE MILES DE ICHAR,

DISPUESTOS A DEVORAR TODO EL PODER QUE AMBICIONEN.

ALREDEDOR DE ESTAS CIUDADES SUBMARINAS, CUBIERTAS DE CÚPULAS, UNA PODEROSA RED DE FORTALEZAS PREVIENE CUALQUIER IMPENSABLE ATAQUE CONTRA ELLAS O SUS MIEMBROS, Y VARIAS LEGIONES GUARDAN SUS LÍMITES FRONTERIZOS PARA QUE LOS CIUDADANOS DEL IMPERIO DUERMAN TRANQUILOS.

LAS TRECE CIUDADES SON LAS SIGUIENTES.

SHERIAN-DRAGON, CAPITAL DEL IMPERIO ICHAR. (OCÉANO PACÍFICO NORTE)

LA JOYA ICHAR, LA CAPITAL DE TODOS LOS ICHAR. SUS ENORMES TORRES NEGRAS, SUS CÚPULAS VERDES Y AZULES SE ELEVAN CIENTOS DE METROS SOBRE EL FONDO OCEÁNICO. EN LAS CAVERNAS QUE HORADAN LA TIERRA DEL FONDO MARINO, EN LAS SALAS CRISTALINAS DE LAS MÁS ALTAS TORRES, EN LOS PALACIOS DE OBSIDIANA, DE FORMAS RETORCIDAS, LAS CASAS ICHAR Y SUS REPRESENTANTES SE ENFRASCAN EN UNA CRUENTA GUERRA INTERNA PARA CONSEGUIR MÁS PODER, Y SE PLANIFICAN ESTRATEGIAS PARA DIRIGIR LA GUERRA.

ES LA SEDE DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS Y DE SUS LÍDERES LOS ALTOS PROFUNDOS, QUIENES ACUDEN DESDE SUS ESCONDITES O FORTALEZAS A PRESIDIR LAS SESIONES QUE RIGEN EL MUNDO DE LOS ICHAR.

SU TORRE DEL JUICIO, GAR-LEIRA, ES LA MAYOR DE TODAS. EN LOS PRIMEROS DÍAS REPRESENTABA EL DESTINO FINAL DE LOS ICHAR, AHORA, SÓLO ES UN MONUMENTO AL PODER. A DIFERENCIA DE SUS HERMANAS DE

LAS OTRAS ONCE CIUDADES, GAR-LEIRA NO ES UNA AGUJA DE ROCA NEGRA, PULIDA Y RETORCIDA QUE SE ELEVA SOLITARIA HACIA LA SUPERFICIE DEL MAR, AMENAZANDO A TODO EL MUNDO EXTERIOR. LA TORRE DEL JUICIO DE SHERIAN-DRAGON SE DIVIDE EN SU CÚSPIDE EN CINCO PINÁCULOS MENORES, COMO UNA MANO QUE DESEA AFERRAR SU DESTINO.

SOREN-GARDIAR, LA CIUDAD DE LA GUERRA. (OCÉANO ÍNDICO)

SI BIEN ES EN SHERIAN-DRAGON LA CIUDAD DESDE DONDE LOS MARISCALES, LORES, GENERALES Y PATRICIOS DE LAS CASAS PLANIFICAN LA GUERRA CONTRA SUS ENEMIGOS, ES EN SOREN-GARDIAR DESDE DONDE SALEN LAS LEGIONES MÁS NUMEROSAS. TODA SU POBLACIÓN, SUS CASAS Y CLASES, Y SUS ESCLAVOS ESTÁN DEDICADOS A PRODUCIR MUERTE. SUS LEGIONES SON FAMOSAS, Y LAS OTRAS ONCE CIUDADES DEBEN ABONAR UNA CUOTA DE CIUDADANOS, ESCLAVOS, BESTIAS Y MAQUINARIA PARA MANTENER LA MÁQUINA DE GUERRA ICHAR EN FUNCIONAMIENTO.

SUS CÚPULAS VERDES, ALBERGAN CAMPOS DE ENTRENAMIENTO DONDE LOS RECIÉN LLEGADOS PIERDEN TODOS LOS ESCRÚPULOS QUE PODÍAN TENER Y SE CONVIERTEN EN MÁQUINAS DE MATAR AL SERVICIO DE LA RAZA MÁS TERRIBLE QUE JAMÁS SE CREÓ, LOS ICHAR.

NUEVA ATLÁNTIS. (OCÉANO ANTÁRTICO)

LA TRECEAVA CIUDAD, LA CIUDAD DE LOS RENEGADOS SE SITÚA BAJO LA DESEMBOCADURA DEL MÁS GRANDE GLACIAR DE LA ANTÁRTIDA. ALLÍ, EN LOS MARES HELADOS, LAS CORRIENTES DE HIELO EMPUJAN LOS IMPENE-

TRABLES MUROS DE NUEVA ATLÁNTIS, ROMPIÉNDOSE AL CHOCAR CONTRA ELLOS. ENORMES CRUJIDOS RESUEÑAN EN LA MULTITUD DE PASADIZOS HELADOS Y CRISTALINOS CUANDO UNA DE ESAS MASAS DE HIELO SE ROMPE CONTRA LAS TORRES SUPERIORES.

AL NORTE DE LA CIUDAD, COMPLETAMENTE CONSTRUIDA CON METALES BLANCOS, HIELO MILENARIO Y CRISTAL DURO COMO EL DIAMANTE, SE ENCUENTRA LA EXPLANADA DE LOS HÉROES. ALLÍ, ENORMES ESTATUAS DE LOS HÉROES RENEGADOS CONTEMPLAN EL FONDO DEL MAR, COMO UN MONUMENTO A LO QUE LA CAUSA DE LOS SOLITARIOS PUEDE LOGRAR SI PERSEVERAN.

CIUDAD CASIOPEA. (PACÍFICO SUR)

LA CONSTELACIÓN DE CASIOPEA BRILLA SOBRE LA CIUDAD CADA VEZ QUE EL FIRMAMENTO PASA SOBRE ELLA.

LAS ALTAS TORRES AZULADAS, TERMINADAS EN CONSTRUCCIONES SIMILARES A CAPULLOS DE FLOR SIN FLORECER SON RECORRIDAS POR LOS GLOBOS DE PLATA QUE TRANSPORTAN DOCENAS DE ICHAR HACIA ARRIBA O ABAJO, COMO BURBUJAS SUMERGIDAS EN UN MAR DE ENERGÍA.

CASIOPEA ES LA CIUDAD MÁS HERMOSA DE LOS ICHAR SEGÚN LOS ESTÁNDARES HUMANOS, EXCEPTO TAL VEZ NUEVA ATLÁNTIS. ENORMES HACES DE LUZ SURGEN HACIA ARRIBA, ROMPIENDO LA SUPERFICIE DEL MAR, LO QUE HA DADO LUGAR A HISTORIAS COMO LOS FUEGOS FATUOS Y EL FUEGO VERDE ENTRE LOS MARINOS.

EN SU CENTRO, SE YERGUE LA SOR-NOVA, UNA ENORME ESFERA AZUL SEMIENTERRADA DONDE LOS ICHAR DE

LAS ALTAS CASAS DE ESTA CIUDAD VAN A MORIR, SUMERGIENDO SU MENTE EN LA CONSCIENCIA DE TODOS SUS ANTEPASADOS MUERTOS. LA SOR-NOVA ES EL ALMA DE CASIOPEA, Y MUCHOS ICHAR LA CONSIDERAN EL ÚNICO DIOS ACEPTABLE.

ĪLIARTH. (OCÉANO ÁRTICO)

LA CIUDAD DE LOS HIELOS DEL NORTE ES EL PRINCIPAL CENTRO DE MAGIA Y PODER ARCANO DE LOS ICHAR. SUS BRUJOS Y ARTESANOS DEL PODER ABREN PORTALES POR TODO EL MUNDO, SEQUESTRANDO LA ESENCIA DE LA VIDA DE LA TIERRA PARA LOGRAR AUMENTAR EL PODER DE SU RAZA Y EL SUYO PROPIO. LAS AVENIDAS SE ENCUENTRAN CASI SIEMPRE ABANDONADAS, PUES EL CONCILIO RECTOR EN NUMEROSAS OCASIONES DECRETA EL ESTADO DE ALERTA PARA ACOMETER UN NUEVO EXPERIMENTO. LA ROCA ANTIGUA, LAS CALLES PAVIMENTADAS CON BLOQUES DE GRANITO O MÁRMOL, LAS TORRES DE PIEDRA Y SUS CASAS ANTIGUAS DAN LA IMPRESIÓN DE ENCONTRARNOS EN UNA CIUDAD DE LA ANTIGUA GRECIA SUMERGIDA Y CONGELADA PARA SIEMPRE. PERO EL MAR NO TOMARÁ LAS CALLES DE ĪLIARTH PUES EL PODER DE SUS AMOS ES ABSOLUTO, Y LA MANTIENEN A RAYA SIN NINGUNA CÚPULA O MURO. EL AGUA, COMO LA MUERTE, FLOTA SOBRE LAS CABEZAS DE LOS VISITANTES DE LA CIUDAD DE LOS MAGOS.

SALES-DISBUR, LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS. (ATLÁNTICO NORTE).

ENORMES PÓRTICOS CRUZAN LA CIUDAD. PUERTAS A OTROS PLANOS Y DIMENSIONES CONDUCEN AL VIAJERO

DESDE CUALQUIER PUNTO DE SALES-DISBUR. LOS MAYORES DE ELLOS, CREADOS POR LOS ARTESANOS DEL PODER DE ÌLIARTH, RECUERDAN A ENORMES RUEDAS DE PIEDRA DE MÁS DE CUARENTA METROS DE ALTURA, CUYA SUPERFICIE ROCOSA ESTÁ GRABADA CON RUNAS ARCANAS DE PODER. LOS PRINCIPALES ARCOS, LLAMADOS LOS SIETE, PUEDEN VERSE DESDE CUALQUIER PUNTO DE LA CIUDAD Y ALCANZAN LOS CIENTO METROS DE ALTURA. ÉSTOS SON:

GAR-GORON: CONSTRUÍDO DE OBSIDIANA NEGRA ESTE PORTAL LLEVA A CUALQUIER PUNTO DE LAS MARCAS EXTERIORES, LAS PROVINCIAS EXTERNAS DEL IMPERIO ICHAR.

CITRIN-MELEIK: DE MÁRMOL BLANCO. LLEVA A TODO EL QUE TRASPASE SU SUPERFICIE A LAS MARCAS INTERIORES, LAS FRONTERAS DE LA GUERRA DE LOS ICHAR EN LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA.

BARBOT, EL GRAN HERMANO: GRABADO EN ORO ANTIGUO. COMUNICA TODAS LAS CIUDADES ICHAR CON SALES-DISBURG Y ES EL PORTAL QUE UTILIZAN LAS TROPAS PARA LLEGAR A ESTA CIUDAD, PUNTO DE PARTIDA PARA TODAS LAS EXPEDICIONES DE GUERRA QUE SALEN HACIA LAS LÍNEAS DE BATALLA.

BATOR-MERCHAN: COMUNICA LA TIERRA CON EL ESPACIO PROFUNDO. ES UTILIZADO COMO PUNTO DE SALTO PARA REALIZAR ATAQUES EN LOS TERRITORIOS ENEMIGOS, LA CONSTELACIÓN DE ORIÓN, LA NEBULOSA DE ANDRÓMEDA, LAS PLÉYADES. ESTÁ FORJADO EN HIERRO Y ACERO.

VENTREL, EL MALIGNO: NADIE SABE A DONDE LLEVA, PUES NADIE HA PODIDO TRASPASARLO. PERO DE

VEZ EN CUANDO ALGÚN ENGENDRO ATRAVIESA LA CREPITANTE SUPERFICIE ATACANDO A LA GUARDIA PERMANENTE DE ESCLAVOS QUE LO CUSTODIA. ENTRE LOS JÓVENES ICHAR CIRCULA EL RUMOR, QUIZÁS NO TAN FALSO COMO LOS MIEMBROS DE LAS CLASES ALTAS QUERRÍAN HACER CREER, QUE CONDUCE AL MISMÍSIMO INFIERNO. ESTÁ FORJADO DE ROCAS MAGMÁTICAS Y PIEDRA VOLCÁNICA ROJA Y NEGRA.

CRISTAL-VIDRIL: TOTALMENTE CONSTRUÍDO DE CRISTAL ENDURECIDO ESTE PORTAL LLEVA A CUALQUIER PUNTO DE LA TIERRA. ASÍ ES EL QUE UTILIZAN ALGUNOS ICHAR PARA DESPLAZARSE Y NO CONSUMIR SU PROPIO PODER DESPLAZÁNDOSE.

NIILITH: MÁRMOL NEGRO Y JOYAS NEGRAS COMO LA MUERTE ENGASTADAS EN SU ARCO. LA SUPERFICIE DE LA CIRCUNFERENCIA INTERIOR ES, POR AMBAS CARAS, UNA MASA DE SOMBRA. A DIFERENCIA DE SU HERMANO DE ROCA VOLCÁNICA NIILITH SÍ PUEDE SER TRASPASADO, PERO NADIE NI NADA REGRESA DE SU INTERIOR. LEGIONES ENTERAS HAN DESAPARECIDO SIN QUE VUELVA A OÍRSE HABLAR DE ELLAS Y LOS MAGOS Y ARCANOS MÁS PODEROSOS DE LOS ICHAR HAN FRACASADO TANTO EN SU INTENTO DE SELLARLO COMO EN EL DE OTEAR EN SU INTERIOR.

LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS ES UTILIZADA A MODO DE PUERTO DE EMBARQUE DE LAS LEGIONES QUE VAN A LA GUERRA, Y EL AMBIENTE OPRESIVO FLOTA CONTINUAMENTE EN EL AIRE.

YLIERTIAN, LA TERRIBLE (MAR MEDITERRÁNEO).

LA CIUDAD MÁS ANTIGUA DE LAS TRECE, LA PRIMERA FUNDADA. CREADA BAJO LAS AGUAS ANTES DE LA GRAN CATÁSTROFE DE ATLÁNTIS, QUE OBLIGÓ A LOS ICHAR A ABANDONAR LA SUPERFICIE DEL PLANETA, PARA EXILIARSE EN LAS PROFUNDIDADES.

YLIERTIAN ES UNA CIUDAD DE MUERTE. SUS ALTAS CASAS Y SUS ESCLAVOS MANTIENEN UNA APARIENCIA DE MUERTE EN VIDA, LOS ICHAR ORIGINARIOS DE AQUÍ SON PÁLIDOS Y DELGADOS, DE MÚLTIPLES FORMAS, SÍ, COMO SUS HERMANOS, PERO PARECEN HABER CONTEMPLADO LA MUERTE EN NUMEROSAS OCASIONES Y SE COMPORTAN COMO SI LA VIDA O LA MUERTE NO PUDIESEN DETENER SU VOLUNTAD, Y TAL VEZ ASÍ SEA.

SUS ESCLAVOS Y BESTIAS RECUERDAN A MUERTOS, E INCLUSO ALGÚN MARISCAL HA LEVANTADO CRIATURAS MUERTAS DE LA ANTIGÜEDAD PARA IR A LA GUERRA. SU PODER SOBRE LA MUERTE RIVALIZA CON LAS ARTES DE LOS MAGOS MÁS PODEROSOS DE LOS ICHAR.

MUROS NEGROS QUE RECORREN LA CIUDAD COMO UN LABERINTO, CON CASAS APOSTADAS EN CADA ESQUINA, DONDE PUEDES PERDERTE Y NO VOLVER A SALIR NUNCA. EN ESTOS MUROS, INSCRIPCIONES ANTIGUAS NARRAN LA HISTORIA DE LAS CIVILIZACIONES EXTINTAS QUE LOS ICHAR HAN DESTRUIDO, ASÍ COMO LAS MAYORES ATROCIDADES DE SU RAZA, COMO UN RECORDATORIO QUE NO PUEDE OLVIDARSE.

LOS CRISTALES NEGROS MUESTRAN LOS PELIGROS DE CONVERTIRSE EN LO QUE MÁS TEMEN LOS HUMANOS, UN ICHAR DESENCADENADO EBRIO DE PODER Y ODIO, Y

GRABADAS EN SU SUPERFICIE LAS MAYORES GESTAS DE LOS ICHAR SON UN MONUMENTO A LA DESTRUCCIÓN.

CRISTAL-TIR (OCÉANO ÁRTICO)

LA CIUDAD DE CRISTAL. A DIFERENCIA DEL TÉRMINO HUMANO CRISTAL EN LA ANTIGUA LENGUA DE LOS ICHAR HACE REFERENCIA AL SOL, PUES LOS ARTESANOS DE PODER DE ESTA RAZA DESTILAN MEDIANTE SUS PODERES UN CRISTAL DE TAL DUREZA QUE RESISTE EL CALOR SOLAR Y EL IMPACTO DE UN COMETA. *CRIST* SIGNIFICA EL QUE DESAFÍA Y *STAL* ES SINÓNIMO DE ESTRELLA. LA CIUDAD DE CRISTAL-TIR, COMO SU PROPIO NOMBRE INDICA, ESTÁ COMPLETAMENTE CONSTRUÍDA DE CRISTAL ENDURECIDO, DE DIFERENTES COLORES Y PODERES. LAS GRANDES AVENIDAS ESTÁN SURCADAS POR ENORMES MONOLITOS DE CRISTAL DE PODER, QUE ACUMULAN LA ENERGÍA DE CIENTOS DE ICHAR. SOBRE LAS CABEZAS DE LA CIUDAD, UNA CÚPULA SEPARA A SUS HABITANTES DE LAS HELADAS AGUAS DEL OCÉANO ÁRTICO, Y DE LOS HIELOS QUE LAS CUBREN. COMO UN CIELO DE HIELO, ESTOS HIELOS DISPERSAN LA LUZ QUE LOS ATRAVIESSA DANDO A CRISTAL-TIR UN ASPECTO CAMALEÓNICO QUE VARÍA DEL BLANCO FANTASMAL EN VERANO, AL AZUL MARINO EN INVIERNO.

MIRILLA-WAILAR (CABO DE LA ESPERANZA)

MIRILLA-WAILAR ES LA CIUDAD DE LA DEPRAVACIÓN ICHAR. EN ELLA LAS WERIAS DEL PLACER, LOS ESPECTÁCULOS DE LUCHAS Y COMBATES DE ESCLAVOS Y BESTIAS CONVIVEN CON RITOS NEGROS Y SANGRIENTOS DESTINADOS A OBTENER PODER DE LAS EMOCIONES IMPÍAS

QUE RODEAN LA CIUDAD. TODA ELLA ESTÁ ENCLAVADA EN UN VALLE SUBMARINO, EN LA LADERA DE UN MONTE SUBMARINO. ALLÍ, EN LA LADERA SUR, SE ENCUENTRA DION BASHOPTET, EL GRAN CIRCO DE MÁS DE UN KILÓMETRO DE ANCHO, DONDE LAS BESTIAS MÁS ENORMES LUCHAN CONTRA LOS GUERREROS MÁS FIEROS PARA SATISFACER A LOS DEPRAVADOS LORES DE LAS ALTAS GASAS. ALREDEDOR DE ELLA HAN SURGIDO CIENTOS DE EDIFICIOS, CADA UNO DEDICADO A LOS PLACERES QUE UNOS SERES DE MILENIOS DE ANTIGÜEDAD NECESITAN PARA NO ABURRIRSE. NADIE PUEDE IMAGINAR LO QUE OCURRE DENTRO DE ESOS MUROS, PERO NUMEROSAS CORRIENTES MARINAS Y HURACANES INTENTAN TRASPASAR, SIN LOGRARLO, LAS CÚPULAS Y BARRERAS QUE LOS ICHAR HAN ERIGIDO, COMO SI DE SODOMA Y GOMORRA SE TRATASE.

CIUDAD CICLOPS (ATLÁNTICO SUR)

LAS BESTIAS DE CICLOPS SON LAS MÁS FEROCES DE LA RAZA ICHAR, Y SUS SEÑORES DE LAS BESTIAS CREAN Y DIRIGEN UNA COHORTE DE SALVAJISMO QUE NINGÚN MURO PUEDE DETENER. LA CIUDAD DE LAS BESTIAS TIENE ENORMES CORRALES DE CRIANZA Y CAMPOS DE DOMESTICAMIENTO DE LAS BESTIAS. LAS PROFUNDIDADES DE LA CIUDAD SON RECORRIDAS POR PASILLOS Y CAVERNAS ARCANOS EN LOS QUE SE CRÍAN MILES DE CRIATURAS, Y POR DONDE VAGAN EXPERIMENTOS FALLIDOS.

MARNE-SINAY, LA CIUDAD ENTERRADA (GOLFO PÉRSICO)

LA BIBLIOTECA Y MUSEO ARCANO DE LOS ICHAR. ENTERRADA BAJO CAPAS DE ARENA QUE LOS RÍOS TIGRIS Y EÚFRATES HAN LLEVADO DURANTE MILENIOS AL MAR, YACE LA CIUDAD ENTERRADA, ENORMES SIMAS ROMPEN LOS SUELOS BAJO LA SUPERFICIE DE LA TIERRA, Y ALLÍ, EN LAS GRUTAS ILUMINADAS POR LOS PODERES ICHAR, O EN LAS NEGRAS SIMAS OLVIDADAS, LOS MÁS SABIOS DE LOS ICHAR GUARDAN TESOROS, GRIALES, ARCAS Y PERGAMINOS, DONDE ESTÁ ESCRITA LA HISTORIA OCULTA DEL PLANETA.

CONDENACIÓN (FRENTE A LAS ISLAS GALÁPAGOS)

LA GRAN PRISIÓN DE CONDENACIÓN ES LA CIUDAD MÁS TERRIBLE PARA VISITAR, PUES POCOS QUE NO SEAN ICHAR LOGRAN ESCAPAR DE SUS MUROS. ENTERAMENTE SUMERGIDA, SU MOLE NEGRA, SIMILAR A UNA PRISIÓN HUMANA, SE LLENA DE BLOQUES Y NIVELES EN LOS QUE LOS PRISIONEROS DE GUERRA ICHAR, O QUIENES HAN CAÍDO EN DESGRACIA FRENTE A UN PATRICIO O MARISCAL, SUFREN MIL TORTURAS Y TRABAJOS ESCLAVOS. ALLÍ, LOS MAGOS SON DRENADOS DE PODER, LOS HOMBREROS CONVERTIDOS EN POLVO DE HUESOS PARA HACER ARTEFACTOS, LOS BRILLIAN SECADOS PARA ARRANCARLES LA PIEL. NADIE QUERRÍA VISITAR ESTA CIUDAD, DONDE LOS CARCELEROS ESTÁN TAN PRESOS COMO SUS PRISIONEROS, Y LOS BARRACONES DE LOS NOBLES ICHAR, SE CIERNEN SOBRE AMBOS, GUARDIANES Y PRESOS, COMO LOS CHACALES SOBRE UN CONEJO INDEFENSO.

HILOÏN-DESPEIR (OGÉANO PACÍFICO, ECUADOR)

FRENTE A LAS COSTAS DE LAS GALÁPAGOS ESTA CIUDAD ICHAR, LA MÁS PEQUEÑA DE LAS TRECE CIUDADES, DESAFÍA TODO LO QUE LOS ENEMIGOS DE LOS ICHAR GREEN POSIBLE SOBRE EL PODER. ENORMES AGUJAS NEGRAS RASGAN LA SUPERFICIE DE LOS MARES, OCULTAS A LA VISTA POR PODEROSOS HECHIZOS DE INVISIBILIDAD, QUE ALEJAN DE SU RUMBO A QUIEN SE ACERQUE LO SUFICIENTE. NI LOS SATÉLITES MÁS POTENTES NI LAS EXPEDICIONES MÁS MINUCIOSAS PODRÁN JAMÁS DESCUBRIR LOS CIENTOS DE EDIFICIOS QUE SURGEN DE LOS MARES, COMO UN BOSQUE DE ÁRBOLES SIN COPA, DESAFIANDO EL SECRETO DE LOS ICHAR, Y RIÉNDOSE DE LA FALTA DE PODER Y VISIÓN DE LOS HOMBRES.

LOS GREMIOS

MILES, CIENTOS DE MILES DE ICHAR DE CLASE BAJA, MEDIA O ALTA COMPONEN ESTAS AGRUPACIONES DE ICHAR CON INTERESES Y OBJETIVOS COMUNES, O POR LO MENOS PARECIDOS.

SU MISIÓN DENTRO DE LA SOCIEDAD ICHAR CONSISTE EN ACERCAR Y CUBRIR CUALQUIER NECESIDAD DE LOS CIUDADANOS DEL IMPERIO, DESDE EL TRANSPORTE DE ESCLAVOS, HASTA ESPIAR A SUS RIVALES, PASANDO POR ALIMENTOS EXÓTICOS, VINOS, DROGAS Y UNGÜENTOS.

PARA ELLO, NO SÓLO DISPONEN DE SUS PROPIAS MARCAS, ARCANOS, Y ESCLAVOS, SINO QUE CUENTAN CON UNA RÍGIDA ESTRUCTURA SOCIAL INTERNA. SI BIEN CADA GREMIO POSEE SUS PROPIAS DIFERENCIAS INTERNAS, A GRANDES RASGOS SE PUEDE DECIR QUE TODOS LOS

GREMIOS CUENTAN CON TRES O CUATRO CAPAS DE INFLUENCIA.

PRIMERO, LOS ALTOS ICHAR QUE DIRIGEN EL GREMIO, SON QUIENES ORDENAN Y MANDAN SOBRE EL CONJUNTO DE LA SOCIEDAD. DESPUÉS, INMEDIATAMENTE POR DEBAJO DE ELLOS, LOS ICHAR DE CLASE MEDIA O BAJA QUE HAN SERVIDO A LOS GREMIOS DURANTE LARGO TIEMPO, Y QUE HAN ASCENDIDO MEDIANTE EL USO DE SUS PROPIAS HABILIDADES, O PERJUDICANDO A SUS RIVALES DIRECTOS. ELLOS SON LOS ENCARGADOS DE TRANSMITIR LAS ÓRDENES ESTRATÉGICAS DE LOS ALTOS ICHAR, E IMPLIMENTARLAS A CORTO PLAZO.

EL TERCER ESCALÓN NO ES OTRO QUE EL DE LOS ICHAR DE CLASE BAJA, QUE REALIZAN LA MAYOR PARTE DE LAS FUNCIONES Y LABORES DEL GREMIO. POR ÚLTIMO, ESTÁN LOS APRENDICES Y LOS ESCLAVOS Y BESTIAS, QUE CONFORMAN UN NIVEL INFERIOR.

ES NECESARIO DECIR QUE, SI BIEN LAS DIRECTRICES DEL GREMIO EN GENERAL LAS MARCAN LOS ALTOS ICHAR LLAMADOS MAESTROS GREMIALES, EN CADA CIUDAD, O EN CADA MARCA, LOS MIEMBROS DEL GREMIO POSEEN UNA GRAN AUTONOMÍA PROPIA, Y NO SUELEN SER MOLESTADOS A MENOS QUE SUS ACCIONES PONGAN EN PELIGRO EL PODER DE SUS SUPERIORES O DEJEN DE PAGAR SUS CUOTAS Y TRIBUTOS A SUS MAESTROS Y SUPERIORES EN EL GREMIO.

LAS CLASES EN LA SOCIEDAD ICHAR.

LA SOCIEDAD ICHAR ESTÁ MUY ESTRUCTURADA SOCIALMENTE. A PESAR DE LOS HILOS INVISIBLES QUE SE MUEVEN EN TODAS DIRECCIONES, POCOS SON LOS ICHAR QUE HAN ASCENDIDO DE SU CLASE SOCIAL A OTRA, Y

LOS QUE LO HAN CONSEGUIDO, LO HAN HECHO A BASE DE TRAICIONES, DE AMBICIÓN Y DE CRUELDAD DENTRO DE LOS GREMIOS Y LAS LEGIONES.

LOS ALTIVOS

LA MÁS IMPORTANTE CLASE O ESTAMENTO DE LA SOCIEDAD ICHAR ES, EVIDENTEMENTE, LA CLASE ALTA. FORMADA POR LOS MÁS ANTIGUOS ICHAR, LOS MIEMBROS DE LAS FAMILIAS MÁS NOBLES, O LOS MÁS RICOS DE LOS GREMIOS, ESTA CLASE DIRIGE DESDE LOS DIFERENTES CONSEJOS Y DESDE SUS TRONOS DE PODER EL DESTINO DE MILLONES DE ICHAR, Y DE TODO EL COSMOS. SU PODER ESTÁ MÁS ALLÁ DE TODA DUDA, COMO HAN PODIDO ATESTIGUAR LOS MILLONES DE MUERTOS DURANTE LAS GUERRAS CONTRA LA HUMANIDAD, O LAS GUERRAS GREMIALES QUE SACUDIERON LAS COLONIAS EXTERNAS HACE MILES DE AÑOS.

LA CLASE MEDIA

POR DEBAJO DE ELAS SE ENCUENTRAN LA CLASE MEDIA. DIRIGENTES CAÍDOS EN DESGRACIA, PODEROSOS MIEMBROS DE ALTAS CASAS REPUDIADOS POR LOS SUYOS, O BIEN ICHAR DE LAS CLASES INFERIORES QUE HAN INICIADO UNA PUJANTE CARRERA POLÍTICA, DENTRO DE LOS GREMIOS, O MILITAR EN ALGUNA LEGIÓN, NOBLES DE LAS MARCAS CON INNUMERABLES RIQUEZAS, PERO SIN EL PEDIGRÍ NECESARIO PARA ENTRAR EN LOS CONSEJOS DE LAS CIUDADES, TODOS ELLOS CONFORMAN ESTA CLASE INTERMEDIA.

LA CLASE BAJA

EN LOS ESTRATOS MÁS BAJOS DE LA SOCIEDAD ICHAR, SE HAYAN LAS CLASES BAJAS. AQUELLOS ICHAR QUE HAN SIDO EXPULSADOS DE LAS CASAS, O QUE HAN NACIDO SIN PERTENECER A NINGUNA DE ELAS. SU ESTATUS SOCIAL EN SIMILAR AL DE UN MENDIGO EN LA NUESTRA, Y SI BIEN NO PASAN HAMBRE NI PADECEN CARENCIAS FÍSICAS, SABEN QUE JAMÁS PODRÁN SATISFACER LOS FUEGOS Y LAS ANSIAS DE PODER QUE EN SU INTERIOR CLAMAN POR SALIR. EXISTE UNA ÚNICA SALIDA PARA ESCAPAR DE LA VIDA DE DEGENERACIÓN A QUE LES CONDENAN SUS DIRIGENTES, UNA VIDA DECADENTE ENTRE JUEGOS EN LOS CIRCOS Y COLISEOS, UNA VIDA DE ORGÍAS Y VICIOS, PERO QUE NO LES LLENA. LO ÚNICO QUE PUEDE LLENAR A UN ICHAR ES EL PODER, Y LA ÚNICA FORMA DE CONSEGUIRLO, DECÍAMOS, ES ENROLARSE EN ALGUNA DE LAS LEGIONES QUE CADA DÍA PARTEN PARA EL COMBATE, O INTENTAR INGRESAR EN UN GREMIO.

SIN EMBARGO, CONTRARIAMENTE A LO QUE PODRÍA PARECER, LOS ICHAR DE ESTA CLASE NO ESTÁN FALTOS DE PODERES, MÁS BIEN AL CONTRARIO. MIENTRAS QUE LOS ICHAR DE MAYOR NIVEL LOGRAN DOMINAR FUERZAS CAPACES DE MOVER CORDILLERAS O SECAR OCÉANOS, LOS ICHAR DE LAS CLASES BAJAS SÓLO PUEDEN UTILIZAR SUS PODERES DE FORMA LIMITADA. ESO NO SIGNIFICA QUE ESTÉN INDEFENSOS, INCLUSO ASÍ, SU PODER BASTA PARA DESTRUIR UNA CIUDAD, O UNA PEQUEÑA FLOTA.

PERO NO TODOS LOS SIN CASA SON DÉBILES

LAS CLASES BAJAS, TAL VEZ POR SU MEZCLA DE SANGRES DE DIFERENTES ESTRATOS Y CLASES, HAN DEMOS-

TRADO UNA VERSATILIDAD INHERENTE QUE LES HACE MUY PELIGROSOS. MIENTRAS LOS ALTOS ICHAR DOMINAN DOS O TRES PODERES A LO SUMO, ESTOS MIEMBROS DE LA SOCIEDAD ICHAR SON CAPACES DE DESARROLLAR LOS MÁS VARIADOS EFECTOS DE PODER. UN MISMO ICHAR PUEDE LEER LA MENTE DE LOS SERES INFERIORES, INVOCAR EL FUEGO, VOLAR O TREPAR PAREDES, HACERSE INVISIBLE Y SÓLO EL CREADOR SABE CUANTOS EFECTOS MÁS PUEDE LOGRAR.

ESTA FACILIDAD PARA DESARROLLAR PODERES, AUNQUE NO LES HACE EQUIPARABLES A LOS ALTOS ICHAR, SÍ QUE LES HACE ÚTILES COMO SOLDADOS EN LAS LEGIONES, O EN LAS GUARDIAS PERSONALES DE LOS PATRICIOS. POR ELLO, A PESAR DE LA REPUGNANCIA QUE LAS ALTAS CASAS SIENTEN POR ELLOS, NO PUEDEN DESACERSE DE SUS SERVICIOS CON FACILIDAD. ESE ES EL MOTIVO POR EL QUE EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS IDEÓ UN PLAN MEDIANTE EL CUAL IBAN A EXPATRIAR A ESTAS CLASES, LIMPIANDO LAS CIUDADES ICHAR DE SU PRESENCIA, AL TIEMPO QUE LES CONVENCÍAN QUE TODO ERA PARTE DEL REGRESO A LA SUPERFICIE, UN REGRESO QUE NO ERA MÁS QUE UN INTENTO DE CREAR UN CAMPO DE CONCENTRACIÓN PARA LAS CLASES BAJAS, DONDE TENERLOS CONTROLADOS Y BAJO VIGILANCIA.

SON MILES, MILLONES INCLUSO, LOS ICHAR QUE SE VERÍAN AFECTADOS POR ESTE PLAN, POR SUERTE (POR DESGRACIA PARA LOS MÁS PODEROSOS ENTRE LOS ICHAR) LA LLEGADA DE LA GUERRA CIVIL, Y LA VICTORIA DE PRIMARCAR Y LOS RENEGADOS TUVO COMO EFECTO EL DAR AL TRASTE CON ESTE INTENTO DE DEVOLVER A LAS DOCE CIUDADES SU ANTIGUO ESPLENDOR Y MAJESTAD.

EL DESTINO DE ESTA RAZA SIGUE PENDIENDO DE UN HILO, PERO EN LOS PRÓXIMOS AÑOS TODO SE DECIDIRÁ,

JUNTO CON EL DESTINO DEL UNIVERSO.

EL JUEGO.

COMO PODÉIS COMPROBAR, ICHAR, EL JUEGO DE ROL, OS OFRECE TODO UN MUNDO DE INTRIGAS, CAMPAÑAS Y AVENTURAS ÉPICAS EN LA QUE VUESTROS PERSONAJES PODRÁN RECORREN UNO DE LOS MÁS NOVEDOSOS MUNDOS QUE SE HAN CREADO EN EL PANORAMA ROLERO ACTUAL.

LAS AVENTURAS QUE PODRÉIS VIVIR SON MUY DIVERSAS, DESDE CAMPAÑAS MILITARES EN LAS QUE CADA UNO DE VOSOTROS PODRÉIS DIRIGIR LEGIONES COMPLETAS EN GUERRAS CONTRA LAS MÁS PODEROSAS RAZAS DEL COSMOS, HASTA CAMPAÑAS POLÍTICAS EN LAS QUE VUESTRAS CASAS, ALIADOS O PATRONOS OS ENCOMENDARÁN EL DESTINO DEL MUNDO, Y MÁS.

PERO NO TERMINAN AHÍ LAS POSIBILIDADES, EMPEZANDO POR EL PRINCIPIO, TANTO SI LOS PERSONAJES JUGADORES SON HÍBRIDOS COMO SI SON HUMANOS CON PODERES REGIÉN ADQUIRIDOS, PODRÁN HACER CUALQUIER COSA. REALIZAR EXPEDICIONES A MUNDOS PERDIDOS, RELATADOS SÓLO POR ANTIGUOS GRIMORIOS EN LOS QUE SE ESCONDEN ARTEFACTOS DE ALIENÍGENA PODER, ENTRE ARENAS ARDIENTES U OSCURAS CAVERNAS, ARTEFACTOS QUE PUEDEN ABRIR UN MUNDO DE RIQUEZAS SIN LÍMITES A UNOS JUGADORES NUEVOS, EN ESTE INTRINCADO JUEGO POR LA SUPREMACÍA.

EXPLORANDO EL COSMOS

TAMBIÉN PUEDEN EXPLORAR MUNDOS LIMÍTROFES CON LAS MARCAS EXTERNAS, O VIAJAR COMO EMISARIOS ANTE LAS RAZAS DE LAS MARCAS INTERNAS, O COMO EN-

VIADOS DE UNA U OTRA CASA, O DE ALGUNO DE LOS BANDOS EN DISPUTA, A LAS CIVILIZACIONES MÁS RECÓNDITAS DE LAS GALAXIAS, PARA BUSCAR ALIANZAS, O PARA ROMPER LOS LAZOS QUE CON ELLAS TIENEN VUESTROS ENEMIGOS.

¿MÁS COSAS? SENTÁOS, PORQUE APENAS HEMOS EMPEZADO. LAS POSIBILIDADES SON INFINITAS. CON EL TIEMPO, LOS PERSONAJES JUGADORES HABRÁN ADQUIRIDO SU PROPIA MARCA, O HABRÁN CREADO SU PROPIO GREMIO, O HABRÁN FUNDADO SU PROPIA CASA. EN PRINCIPIO, LOS PELIGROS PARA ESTOS NUEVOS JUGADORES EN EL TERRENO DE JUEGO SERÁN MUCHOS. LOS ANTIGUOS Y MÁS PODEROSOS ICHAR INTENTARÁN QUITARSE A LA COMPETENCIA POR EL PODER DE ENCIMA, MIENTRAS QUE POR DEBAJO, CONTINUAMENTE INTENTARÁN SUPLANTAR EL PODER QUE POSEEN. AL ENTRAR EN ESTE JUEGO YA NUNCA SE PODRÁ SALIR, PUES LAS INTRIGAS Y LAS BATALLAS SE SUCEDERÁN. UNAS VECES PARA GANAR PODER Y OTRAS PARA DEFENDERLO.

EMPIEZA POR CAMBIAR TU MUNDO

TAMBIÉN EXISTE LA POSIBILIDAD DE JUGAR EN EL MUNDO DE LOS HOMBRES. UN MUNDO DEVASTADO QUE AHORA ESTÁN EN CONSTANTE RECONSTRUCCIÓN, DONDE LA AMBICIÓN DE LOS HOMBRES RIVALIZA EN MALDAD CON EL PODER DE LOS ICHAR. LAS ENORMES CORPORACIONES QUE ANTES HUÍAN ANTE LOS ICHAR AHORA INTENTAN DOMINAR EL MUNDO Y LOS INCIPIENTES MERCADOS MUNDIALES, MIENTRAS LOS CORRUPTOS O ESTÚPIDOS GOBIERNOS PRETENDEN VOLVER A LOS ANTIGUOS CAMINOS DE EGOÍSMO, LOS MISMOS QUE CAUSARON LA DIVISIÓN QUE ESTUVO A PUNTO DE EXTERMINAR A LA RAZA HUMANA.

DENTRO DE ESTE MUNDO, LOS ICHAR HAN COMENZADO

A INFILTRARSE, Y LOS PERSONAJES DEBERÁN MEDIAR PARA INTENTAR LOGRAR SUS FINES. NO SERÁ FÁCIL, LAS RIQUEZAS EN JUEGO SON TALES QUE EL DOMINIO MUNDIAL ESTÁ AL ALCANCE DE LA MANO DE QUIEN SEA LO SUFICIENTEMENTE ARRIESGADO Y OSADO COMO PARA TOMARLO.

LAS ÉPICAS

POR OTRO LADO, LOS JUGADORES TAMBIÉN PUEDEN COMENZAR SU CAMPAÑA ÉPICA A UN NIVEL MAYOR. ESO NO SIGNIFICA QUE PARTAN CON MÁS PODER COMO JUGADORES, SINO QUE EL NIVEL EN EL QUE SUS AVENTURAS SE ENCUADRAN AFECTARÁ A TODO EL COSMOS. ASÍ, LOS PERSONAJES PODRÁN OPTAR POR APOYAR AL BANDO DE LOS RENEGADOS, ALIADOS DE LOS HOMBRES Y LAS RAZAS SINTIENTES DEL COSMOS, O POR APOYAR A LOS PARTIDARIOS ICHAR DEL DOMINIO UNIVERSAL, QUE ESTÁN PUGNANDO POR LOGRAR UN DOMINIO TOTAL, UNA VEZ SE DESEMBARAGEN DE LA MOLESTIA PRESENCIA DE LOS RENEGADOS.

ESTOS DOS BANDOS, MEZCLADOS CON LAS INTRIGAS PERSONALES DE CADA ICHAR, DE LAS CASAS, LAS CIUDADES Y LOS GREMIOS, HAN LLEVADO CADA PEQUEÑA PELEA, CADA PEQUEÑA AVENTURA HASTA SUS ÚLTIMAS CONSECUENCIAS. INCLUSO EL MÁS PEQUEÑO DE LOS HÉROES PUEDE MARCAR UNA DIFERENCIA QUE DECANTE LA BALANZA DEL PODER HACIA UNO Y OTRO BANDO. LAS RECOMPENSAS SON INIMAGINABLES. DE UN LADO, LA RIQUEZA Y EL PODER, DE OTRO, LA POSIBILIDAD DE REFORMAR EL COSMOS, PERO EL QUE NUNCA ALCANZARÁ NADA ES EL QUE SE QUEDE DE BRAZOS CRUZADOS.

EL COMIENZO DE LA AVENTURA

ADELANTE, SUMÉRGETE EN ESTE MUNDO DE PODER, AVENTURAS E INTRIGAS, TIRA LOS DADOS Y CONOCE EL VERDADERO MISTERIO QUE ENVUELVE ESTE JUEGO. UN MISTERIO QUE SÓLO DESCUBRIRÁS SUMERGIÉNDOTE EN ÉL.

O VAYA, NO TE ATREVES, NO ME EXTRAÑA, EL PODER Y LA RESPONSABILIDAD INHERENTES A ESTAS PARTIDAS ES ALGO QUE MAREA, NO SIEMPRE SE PUEDE UNO CODEAR CON LOS SEÑORES DEL MUNDO, NI CON CRIATURAS QUE HACEN QUE LOS DIOSES Y DEMONIOS PAREZCAN BENIGNOS PROGENITORES. PERO SI TE ATREVES A JUGAR, SI INTERPRETAS CON NOSOTROS ESTA MAGNÍFICA ÉPICA, TE ESPERAN MARAVILLAS NUNCA SOÑADAS, TE ESPERAN LOS ICHAR.

El susurro del viento corría sobre los árboles, agitando sus ramas sin hojas en la noche de invierno.

Bajo su abrigo, Lorena Serentova sentía el inmenso frío que abrazaba su cuerpo, y los escalofríos que recorrían su columna.

Pero éstos no eran provocados por el clima, sino por el lugar, un viejo cementerio abandonado al norte de Lituania, donde se iba a encontrar con uno de los hombres más peligroso del mundo.

Adrian Sergetov, un antiguo militar soviético, ahora era el líder de una facción de ex militares y ex espías que durante la guerra había luchado contra los Ichar. Ahora que las cosas volvían a calmarse, las redes de Sergetov recorrían casi toda Rusia y la mayor parte del Este de Europa.

Sergetov era un hombre aterrador, sobre todo ahora que Lorena sabía que él era un descendiente directo de los Ichar, híbrido bastardo de un hombre y una poderosa Ichar perdida en la historia. El hecho de que teóricamente se encontrase del bando de los humanos no aminoraba la sensación de temor que Lorena sentía. Recordaba muy bien las tácticas que Sergetov había empleado para hacerse con el control de su red.

Los ojos azul verdosos de Lorena escrutaron el camposanto en el que se encontraba, oteando entre las derribadas tumbas en busca de su interlocutor. Su pelo rubio se mecía por el viento, y su abrigo negro la acogió cálido cuando se refugió en él ante la larga espera.

De repente, oyó un carraspeo tras ella, y sin necesidad de volverse, supo que se encontraba ante el hombre que le descubriría los secretos del mundo, si podía pagar el precio requerido.

Capítulo 2

EL MUNDO DE LOS HUMANOS

UNA CARTA DESDE EL INFIERNO

TAL VEZ, SI HAS LEÍDO LAS NOVELAS ANTES DE JUGAR A ESTE JUEGO DE ROL YA SEPAS LA SITUACIÓN DEL MUNDO EN ESTE MOMENTO, PERO POR SI NO ES ASÍ, TE DESCRIBIMOS CÓMO ESTÁN LAS COSAS EN LA TIERRA DE LOS HOMBRES, Y CÓMO SE HA LLEGADO HASTA AQUÍ. PARA ELLO, OS PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN UN INFORME DE UN ANTIGUO MIEMBRO DE LAS GEO-CON ENTREGADO AL SECRETARIO GENERAL DE LA ONU. HAY QUE DECIR, QUE EN LA TRADUCCIÓN SE HA EVITADO EL LENGUAJE MILITAR, Y QUE ALGUNOS HECHOS SUBJETIVOS SE HAN “COLADO” VOLUNTARIAMENTE EN SU REDACCIÓN FINAL, PERO TANTO SU AUTOR COMO EL TRADUCTOR CONSIDERAN QUE SIN ESAS OPINIONES, NO SE PUEDE TOMAR CONCIENCIA DEL VERDADERO HORROR AL QUE LA HUMANIDAD SE ENFRENTÓ.

“SEÑOR SECRETARIO GENERAL, COMO ASESOR MILITAR DE LA ONU SE ME HA PEDIDO UN INFORME SOBRE LA ACTUACIÓN DEL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL DURANTE LOS ATAQUES ICHAR, PARA ENTREGARLE UNA COPIA A LOS PAÍSES MIEMBROS DE LA ONU, Y QUE CUENTEN CON ELEMENTOS DE DECISIÓN PARA SU POSIBLE DISOLUCIÓN.

ESTE ES MI RESUMEN, PODRÁN ACCEDER AL ORIGINAL COMPLETO SI ASÍ LO DESEAN, PERO LAS CONCLUSIONES Y HECHOS DEMOSTRADOS SON LOS MISMOS EN AMBOS ORIGINALES.

LOS ICHAR LLEGARON A LA TIERRA EN MEDIO DE UN TERROR SOBRENATURAL. PRECEDIENDO SU LLEGADA, LOS OCÉANOS SE HABÍAN ALZADO CIENTOS DE METROS. LOS CIELOS CAMBIARON, Y EL SOL NO PARECÍA CAPAZ DE

SOBREPASAR LA CAPA DE NUBES QUE CUBRIÓ LA CASI TOTALIDAD DEL PLANETA. LOS CIELOS SIEMPRE GRISES SIEMPRE OSCUROS, SÓLO DEJABAN VER EL SOL CADA CIERTO TIEMPO, Y HASTA ÉSTE PARECÍA BRILLAR CON MENOS FUERZA. ALLÍ DONDE LAS CIUDADES COSTERAS NO HABÍAN SIDO TOTALMENTE ANEGADAS POR LAS AGUAS, SUS ESCASOS HABITANTES SUFRÍAN LAS CONTINUAS DESAPARICIONES DE SUS SERES QUERIDOS, COMO SI SE LOS HUBIESE TRAGADO EL MAR.

PARECÍA EL FIN DEL MUNDO, Y COMO SIEMPRE QUE OCURREN ESTAS COSAS, NUMEROSAS SECTAS SURGIERON PREDICANDO SUS DIFERENTES REMEDIOS, O SUS DIFERENTES INTERPRETACIONES SOBRE CÓMO SERÍA DICHO FINAL.

NINGUNO DE ELLOS ACERTÓ.

DE LAS PROFUNDIDADES MARINAS SURGIERON UNOS SERES TERRIBLES, EBRIOS DE PODER, CADA UNO DE LOS CUALES REPRESENTABAN LOS TEMORES MÁS ARRAIGADOS DE LA HUMANIDAD. CAPACES DE DESTRUIR CIUDADES CON SUS MANOS, ESTOS SOLITARIOS SERES APARECIERON ESPORÁDICAMENTE AL PRINCIPIO, ARRASANDO TODO AQUELLO QUE ENCONTRABAN A SU PASO, Y DEJANDO UN RASTRO DE DESTRUCCIÓN Y UN REGUERO DE MUERTE POR DONDE PASABAN.

ERAN LOS ICHAR, SERES DE NUESTRO PASADO, LOS ANTIGUOS DOMINADORES DE LA TIERRA. UNA ESPECIE INMORTAL QUE HABÍA REGIDO LOS DESIGNIOS DEL PLANETA DURANTE MILLONES DE AÑOS, Y QUE AHORA REGRESABA SÓLO PARA VER SUS DOMINIOS OCUPADOS POR NUESTRAS CIUDADES Y POR NOSOTROS, BESTIAS INFERIORES A SU MODO DE VER.

CON EL TIEMPO, SE DESCUBRIÓ QUE ESTA RAZA HABÍA TENIDO QUE ABANDONAR LA SUPERFICIE DE LA TIERRA PARA PODER SOBREVIVIR A UNA CATÁSTROFE QUE LES LLEVÓ A LAS PROFUNDIDADES MARINAS, DONDE ESPERARON EL DÍA DE SU RETORNO, EL DÍA DE LA VENGANZA.

DESPUÉS, LOS ATAQUES SE HICIERON MÁS FRECUENTES Y SISTEMÁTICOS. NO ERAN ATAQUES ORGANIZADOS, SALVO ALGUNA EXCEPCIÓN, PERO NUESTRAS CIUDADES SE VIERON ARRASADAS, LOS CAMPOS PLAGADOS DE BESTIAS QUE AMENAZABAN A LOS HOMBRES, Y LOS EJÉRCITOS DE LAS DIFERENTES NACIONES IMPOTENTES ANTE LA FERROZ FURIA DE ESTOS DESCONOCIDOS.

LOS EJÉRCITOS DE LOS HOMBRES SE UNIERON EN UNA FUERZA ÚNICA LLAMADA MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL. DESDE ESTE EJÉRCITO CENTRALIZADO SE COORDINARON LAS OPERACIONES DEFENSIVAS EN TODO EL MUNDO. SI BIEN LOS PAÍSES Y NACIONES OLVIDABAN SUS DIFERENCIAS PARA APORTAR TROPAS A ESTE EJÉRCITO COMÚN, SUS GOBIERNOS DECIDÍAN MANTENER LA INDEPENDENCIA DEL MANDO GLOBAL.

A PESAR DE LOS ESFUERZOS DE MUCHOS POLÍTICOS Y GENERALES, LAS NACIONES DE LOS HOMBRES PERMANECIERON SEPARADAS EN TODO MENOS EN SU EJÉRCITO. SI TENÍAN QUE MORIR, LA HUMANIDAD LO HARÍA COMO HABÍA VIVIDO, DIVIDIDA.

NUMEROSOS GRUPOS DE PRESIÓN Y PARTIDOS SURGIERON A RAÍZ DE LA LLEGADA DE LOS ICHAR. SUS DIFERENTES OPINIONES DIFERÍAN PRINCIPALMENTE EN CÓMO AFRONTAR LA AMENAZA DE ESTOS SERES. UNOS DECÍAN QUE DEBÍAMOS PACTAR CON ELLOS UNA TREGUA, OTROS POBRES LOCOS LOS CONSIDERABAN SUS AMOS QUE HABÍAN VUELTO PARA LLEVARLES ALLÍ DONDE LOS HOM-

BRES NUNCA HABÍAN ESTADO, LA MAYORÍA SÓLO QUERÍA MÁS PODER SOBRE SUS CONGÉNERES.

SIN EMBARGO, A PESAR DE LAS TREMENDAS DIVISIONES INTESTINAS DE LAS NACIONES, EL MANDO GLOBAL NO SE DEJÓ LLEVAR POR LOS POLITIQUEOS NI LA DESESPERACIÓN.

COMO PRIMERA MEDIDA DEFENSIVA, EL MANDO ESTABLECIÓ UNA SERIE DE ZONAS DE ACTUACIÓN, CADA UNA DE LAS CUALES TENDRÍA EL TRATAMIENTO DE UN TERRITORIO MILITARMENTE INDEPENDIENTE DE LOS DEMÁS. ASÍ, SE ESPERABA QUE CADA ZONA SE DEFENDIESE, COORDINANDO LOS RECURSOS MILITARES DE LOS PAÍSES QUE FORMABAN DICHA ZONA. LAS ZONAS GEOSTRATÉGICAS FUERON LAS SIGUIENTES.

LAS ZONAS DEL MUNDO

ZONAS GEOSTRATÉGICAS D.I. (DESPUÉS DE LOS ICHAR)

EUROPA CENTRO-SUR: QUE INCLUYE A LA PRÁCTICA TOTALIDAD DE LOS PAÍSES DE LA ANTIGUA UNIÓN EUROPEA Y LOS PAÍSES DEL NORTE DE ÁFRICA OCCIDENTAL.

EUROPA NOR-ORIENTAL: QUE INCLUÍA A LOS PAÍSES BÁLTICOS, RUSIA, UCRANIA, Y LOS PAÍSES DEL ESTE, ASÍ COMO A LOS PAÍSES NÓRDICOS.

ÁFRICA NOR-ORIENTAL: QUE INCLUYE GRECIA, TURQUÍA, EGIPTO, LÍBANO, PALESTINA, ISRAEL, SIRIA Y LOS PAÍSES DE LA ZONA.

ÁFRICA CENTRAL: TODA LA FRANJA DEL ÁFRICA SUBSAHARIANA.

ÁFRICA SUR-ORIENTAL: CON SUDÁFRICA, MADAGASCAR Y ALGUNOS PAÍSES MÁS DE ESTA ZONA.

AMÉRICA DEL NORTE: DESDE PANAMÁ HASTA CANADÁ, PASANDO POR LOS ESTADOS UNIDOS Y MÉXICO.

AMÉRICA DEL SUR. DESDE COLOMBIA HASTA ARGENTINA.

ASIA CENTRO-NORTE: EL TERRITORIO MÁS DESPOBLADO Y POBRE APENAS SE TENÍA EN CUENTA POLÍTICAMENTE, PERO EL MANDO GLOBAL LE CONSIDERABA UN TERRITORIO MÁS A DEFENDER.

ASIA ORIENTAL: INCLUYE INDIA, NEPAL, JAPÓN, CHINA, COREA Y LOS TIGRES ASIÁTICOS, ASÍ COMO LAS ISLAS DE SINGAPUR, FILIPINAS. ETC

A PESAR DE ESTAS DIVISIONES SOBRE EL TERRENO, EL MANDO GLOBAL COORDINÓ LOS EQUIPOS Y LAS FUERZAS DE CADA REGIÓN DE FORMA QUE SE APOYASEN MUTUAMENTE, INTERCAMBIANDO MATERIAL, INFORMACIÓN Y APOYÁNDOSE EN LAS OPERACIONES DEFENSIVAS.

ASÍ, POR EJEMPLO, DURANTE EL ATAQUE A CONSTANTINOPLA, TANTO LAS FUERZAS DE LA ZONA EUROPA NOR-ORIENTAL COMO LAS DE ÁFRICA NOR-ORIENTAL ACUDIERON EN LA AYUDA DE LA CIUDAD, Y SI BIEN NO PUDIERON DETENER LA DESTRUCCIÓN DE LA CIUDAD, SÍ PUDIERON RETENER LAS FUERZAS DE ESCLAVOS Y BESTIAS ICHAR LO SUFICIENTE COMO PARA QUE LOS SECTORES MÁS POBLADOS SE EVACUASEN, Y CON APOYO NAVAL Y AÉREO, PUDIERON HACER QUE LOS DOS ICHAR QUE HABÍAN ATACADO LA CIUDAD SE RETIRASEN A DESCANSAR.

ES CIERTO QUE EN CASI TODAS LAS VICTORIAS APARENTES DE LOS HOMBRES, SI LOS ICHAR HUBIESEN QUERIDO, HUBIESEN PODIDO DESTRUIR TODO LO QUE SUS OJOS CONTEMPLABAN, Y QUE SI SE RETIRABAN ERA POR ABURRIMIENTO DE MATAR A TANTOS Y TANTOS SERES INFERIORES, PERO LAS FUERZAS DEL MANDO GLOBAL INTENTABAN CONTRAATACAR COMO PODÍAN, ABATIENDO ENORMES CANTIDADES DE BESTIAS, AL TIEMPO QUE PERDÍAN TAMBIÉN MUCHOS VALIENTES SOLDADOS.

ESO SIN CONTAR LAS VIDAS, MILLONES, QUE SALVARON AL RETENER LOS ATAQUES LO SUFICIENTE COMO PARA QUE SÓLO LOS MÁS LENTOS EN ABANDONAR SUS HOGARES MURIESEN. DOCENAS DE PILOTOS Y CIENTOS DE SOLDADOS DIERON SUS VIDAS ESOS DÍAS PARA QUE MILLONES DE CONGÉNERES PUDIESEN ESCAPAR A LA MUERTE SEGURA QUE LOS ICHAR TRAÍAN CONSIGO.

LAS HORRIBLES NARRACIONES DE ESTAS BATALLAS PODRÁN USTEDES LEERLAS AL FINAL DEL INFORME, COMO UN ANEXO, ASÍ COMO LAS VIVENCIAS DE ALGUNOS SOLDADOS SUPERVIVIENTES, PERO BASTE DECIR QUE ESTOS RELATOS SON TAN DESGARRADORES QUE ATERROZAN A CUALQUIERA CON SÓLO LEERLOS, IMAGÍENSE EL HABERLOS VIVIDO.

LAS FUERZAS GLOBALES SON LAS ÚNICAS QUE DURANTE LOS ATAQUES MANTUVIERON EL TIPO, LAS ÚNICAS QUE DEFENDIERON LOS PAÍSES Y A LOS HOMBRES Y MUJERES QUE LOS HABITABAN, MIENTRAS ÉSTOS SE HUNDÍAN EN LUCHAS INTESTINAS Y EN PATÉTICAS LUCHAS DE PODER.

ES MI DEBER RECORDARLES, QUE MIENTRAS USTEDES SE PELEABAN POR LOS DESPOJOS QUE LOS ÍCHAR DEJABAN SOBRE LA MESA, ERAN LOS SOLDADOS, HOMBRES Y MUJERES, QUE COMPONÍAN LAS FUERZAS QUE USTEDES QUIEREN DESMANTELAR, LOS QUE ARRIESGABAN SU VIDA PARA HACER QUE LOS ÍCHAR SE RETIRASEN, O SIMPLEMENTE PARA GANAR ALGO DE TIEMPO. HEMOS CAMBIADO TIEMPO POR VIDAS DE VALIENTES JÓVENES, LA ESTRATEGIA NOS HA SALIDO BIEN, PERO NO POR NOSOTROS MISMOS, SINO PORQUE LOS MISMOS ÍCHAR SE HAN ENFRENTADO EN UNA GUERRA CIVIL. SI EL BANDO QUE CONFÍA EN LOS HUMANOS NO HUBIESE OBTENIDO SU MOMENTÁNEA VICTORIA, LOS HUMANOS SERÍAMOS EN POCOS MESES UN RECUERDO EN LA SUPERFICIE DE ESTE PLANETA.

POR ÚLTIMO, NO SABEMOS SI LOS ÍCHAR RENEGADOS PODRÁN MANTENER MUCHO TIEMPO SU POSTURA Y SU POSICIÓN DE PODER. POR LO QUE SABEMOS, LAS FUERZAS ESTÁN MUY DIVIDIDAS, Y TODO EL EQUILIBRIO PODRÍA CAMBIAR EN UNA NOCHE, Y NI TODO EL ORGULLO DE LOS HOMBRES PODRÁ SALVARLOS SI NO PERMANECEMOS UNIDOS.

CONCLUYENDO MI INFORME, SÓLO LA ACTUACIÓN COORDINADA DE LAS FUERZAS GLOBALES SALVÓ A LA HUMANIDAD DE LA EXTINCIÓN, SIN ELLAS, NI SIQUIERA LA TREGUA CON LOS ÍCHAR QUE ESTAMOS DISFRUTANDO EN LOS ÚLTIMOS MESES HUBIESE SERVIDO PARA SALVAR A

LOS POCOS SUPERVIVIENTES QUE HUBIESEN QUEDADO DE LOS ATAQUES INICIALES. PUES NO HUBIESE QUEDADO NADIE PARA DECLARARLA.

ANEXO AL INFORME DE LA ONU.

COMO PUEDEN COMPROBAR, LOS OFICIALES QUE HAN SERVIDO EN EL MANDO GLOBAL MANTIENEN UNA GRAN LEALTAD A SUS EJÉRCITOS INCLUSO TRAS HABER SIDO RECABADOS PARA MISIONES NO MILITARES.

POR ELLO, ESTE COMITÉ ASAMBLEARIO SOLICITA A LOS ESTADOS MIEMBROS CON DERECHO A VETO, QUE RECORREN EL PODER DEL MANDO GLOBAL ANTES DE DISOLVERLO, CON EL FIN DE EVITAR UN LEVANTAMIENTO QUE SIN DUDA, RECORTARÍA EL PODER QUE LOS ESTADOS POSEEN, ANTES DE SER SOFOCADOS.

COMO ÚLTIMA RECOMENDACIÓN, HACEMOS CONSTAR NUESTRO INTERÉS, QUE COINCIDE CON EL DE TODOS USTEDES, SOBRE LA NECESIDAD IMPERIOSA DE ELIMINAR DE LA FORMA MÁS SILENCIOSA Y DISCRETA POSIBLE A CARLOS NOVA, DIRECTOR MILITAR DEL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL, Y SUSTITUIRLO POR UN GENERAL MÁS AFÍN A NUESTROS INTERESES."

CARTA DE CARLOS NOVA A SU AMIGO ADMUN CHAR.

Querido Admun:

Me temo que las cosas no marchan tampoco muy bien por aquí. En tu última carta me comentabas los continuos problemas a los que se enfrenta el bando Renegado en su intento de controlar la furia asesina que consume a muchos Ichar.

Sin embargo, me temo que las cosas por aquí marchen incluso peor. Podría ser, que todos nuestros esfuerzos diesen como resultado el salvar a una raza egoísta cuyos integrantes sólo piensan en ellos mismos, y nunca en los demás.

Como ejemplo, baste decir que ahora pretender disolver el Mando Estratégico que dirijo, porque no nos plegamos a su voluntad. Sabes tan bien como yo que es a nosotros a quienes deben su vida, o su libertad, y la de sus hijos. Pero ahora no sólo quieren recuperar el poder que antes gustosamente nos cedieron junto con la responsabilidad de poner en peligro nuestras vidas por ellos, sino que también han pensado eliminarme a mí, quien creen su mayor obstáculo.

Saben con total certeza que me opondré a sus egoístas planes, lo que no saben, es que las Fuerzas Globales ya no volverán a acatar las órdenes de ningún político de ninguna nación. Ninguno de sus integrantes lo permitiría, por el riesgo que eso supondría para la humanidad.

No deseo el poder para mí, gustosamente lo entregaría a alguno de esos mamarrachos traidores, pero lo que podría hacer con él, semejante poder sin la responsabilidad que conlleva, me asusta sólo pensarlo. Por desgracia me temo que tendré que posponer indefinidamente mi retiro a la cabaña del lago de Picos de Europa de la que te he hablado.

Tú nos conoces bien, amigo mío, y sabes que si vosotros falláis, serán las fuerzas que comando las que supongan la última y desesperada resistencia frente a una embestida total de los Ichar. Sabemos que no podremos hacer nada, pero cada segundo que ganáis, nos dais una pequeña oportunidad de reconstruirnos, y de sobrevivir.

Por ello, ya he ordenado que comiencen las campañas de captación que me sugeriste. Si todo sale bien, pronto podremos contar con las primeras unidades compuestas por humanos con poderes. Si el bueno de Raúl Torres es un buen ejemplo de lo que los hombres podemos llegar a ser, creo que todavía tenemos una pequeña oportunidad.

Pero basta de pesimismo, amigo Admun, los hombres han vuelto a la dura tarea de reconstruir el mundo, y a pesar de los enfrentamientos egoístas, la situación es mucho mejor que durante los ataques. Por lo menos ahora tenemos una momentánea paz. Vamos a trabajar porque dure.

Mucha suerte en vuestra misión, un abrazo.

Tu amigo, Carlos.

LA SITUACIÓN DEL MUNDO.

COSTOSAS DIVISIONES

ESTA PEQUEÑA MUESTRA DE LAS DIVISIONES ENTRE LOS HOMBRES ES SÓLO UNA GOTA EN EL OCÉANO. A LAS DIVISIONES SURGIDAS DURANTE LA GUERRA Y ANTES DE ELLA, AHORA HAY QUE SUMAR LOS INTENTOS DE LAS DIFERENTES NACIONES DE AUMENTAR SU PROPIO PODER, Y EL DE SUS LÍDERES.

COMO SIEMPRE, LOS EGOÍSTAS QUIEREN LLEVARSE LAS GANANCIAS QUE TANTOS HOMBRES HAN LOGRADO INCLUSO AL COSTE DE MUCHAS VIDAS. AHORA QUE EL PELIGRO PARECE HABER PASADO DE FORMA PASAJERA, NUMEROSOS POLÍTICOS, EMPRESARIOS Y RELIGIOSOS ALZAN SUS VOCES, HASTA AHORA CALLADAS, PARA RECLAMAR LOS QUE “LES CORRESPONDE POR DERECHO”.

EVIDENTEMENTE LAS FUERZAS DEL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL SABEN LA VERDADERA NATURALEZA DE LA TREGUA, UNA NATURALEZA POSIBLEMENTE TEMPORAL, Y SE NIEGAN A ENTREGAR SUS ARMAS Y SUS EJÉRCITOS, ASÍ COMO SU LEALTAD, A GENTE SIN ESCRÚPULOS QUE LOS UTILIZARÍA PARA DESTRUIR LO POCO QUE LOS ICHAR HAN DEJADO EN PIE.

EN PALABRAS DE UNO DE LOS SOLDADOS VETERANOS DE LAS GUERRAS DE JAPÓN, SI DEJAMOS QUE LOS POLÍTICOS VUELVAN A TOMAR EL CONTROL, ENTONCES YA PODEMOS ROGAR PORQUE LOS ICHAR VENGAN PRONTO Y TERMINEN CON NUESTRO SUFRIMIENTO PARA SIEMPRE.

UNA ECONOMÍA DEVASTADA

DURANTE LA GUERRA, LA ECONOMÍA SE HABÍA RETRAÍDO A NIVELES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, CON ESCASOS CONVOYES QUE SURCABAN LOS MARES, Y LAS BESTIAS ICHAR DERRIBANDO LOS APARATOS QUE VOLABAN SOBRE LOS OCÉANOS, SÓLO EL TRUEQUE Y LOS RACIONAMIENTOS PODÍAN ASEGURAR LA SUBSISTENCIA DE LA POBLACIÓN. POR SUERTE EL CAMPO, DADA SU BAJA DENSIDAD DE POBLACIÓN, APENAS FUE AFECTADO POR ATAQUES DIRECTOS.

SÍ ES CIERTO QUE MUCHAS BESTIAS Y ESCLAVOS CAMPABAN POR SUS RESPETOS Y A SUS ANCHAS, PERO A ESTAS BESTIAS, QUE SOLÍAN SALIR POR LA NOCHE, NO LES IMPORTABAN LOS CULTIVOS, SÓLO LOS AGRICULTORES QUE PODÍAN CAZAR, POR LO QUE LAS FUERZAS GLOBALES LES PROTEGÍAN DURANTE EL DÍA Y POR LAS NOCHES SE RETIRABAN A LAS ALDEAS Y PUEBLOS, FUERTEMENTE DEFENDIDOS. ASÍ, EL HAMBRE NO LLEGÓ A LOS PAÍSES DESARROLLADOS O EN VÍAS DE DESARROLLO. MUY AL CONTRARIO, MUCHOS PAÍSES SUBDESARROLLADOS RECIBIERON LAS MAQUINARIAS PARA ABRIR POZOS DE AGUA, PUES EL MANDO GLOBAL PRETENDÍA FORTALECER CADA RINCÓN DONDE HABÍA HOMBRES EN PREVISIÓN DE UNA RETIRADA POR ZONAS. ASÍ, MUCHOS PAÍSES AFRICANOS SE ENCONTRARON CON MAQUINAS QUE ANTES LAS NACIONES DESARROLLADAS LES NEGABAN, Y MUCHOS HAMBRIENTOS ENCONTRARON UN ALIVIO A SUS PENAS.

SIN EMBARGO, AHORA QUE LA CALMA ASOMA OTRA VEZ EN EL HORIZONTE, MUCHAS EMPRESAS EMPIEZAN A RECLAMAR DAÑOS POR LAS MAQUINARIAS ENTREGADAS AL

La situación del mundo

Capítulo 3

EJÉRCITO, Y LAS EMPRESAS QUE ANTES FABRICABAN TANQUES Y AVIONES A BAJO COSTE AHORA RECLAMAN EL PAGO COMPLETO. NO PARECEN RECORDAR QUE MUCHOS DE SUS EMPLEADOS RENUNCIARON A SUS SUELDOS A CAMBIO DE COMIDA, O PARA LUCHAR JUNTOS A FAVOR DE LA HUMANIDAD, NI LOS ESFUERZOS DE TODA UNA SOCIEDAD EXPRIMIDA Y DEVASTADA.

ES AHORA CUANDO INTENTAN REFLOTAR EL ANTIGUO SISTEMA CAPITALISTA, Y POR DESGRACIA LO ESTÁN CONSIGUIENDO. MARCAS CÉLEBRES ANTES, INTENTAN RECONSTRUIR SUS FÁBRICAS, Y LOS AVIONES Y BARCOS VUELVEN A SURCAR CIELOS Y MARES.

GRUPOS DE PRESIÓN

ESTO NO SERÍA NEGATIVO SI NO FUESE PORQUE ESTAS MISMAS EMPRESAS ESTÁN PRESIONANDO A LOS GOBIERNOS DE TODO EL MUNDO PARA QUE MANTENGAN EL SISTEMA VIGENTE DURANTE LA GUERRA, EN EL QUE SUS EMPLEADOS TRABAJABAN DOCE HORAS DIARIAS, TRES TURNOS AL DÍA, POR UN MENDRUGO DE PAN, O UN CUENCO DE SOPA PARA SUS FAMILIAS.

POR DESGRACIA, PARECE QUE LA HUMANIDAD SE HA VISTO LIBRE DEL POSIBLE YUGO DE LOS ICHAR, PARA PASAR A SER GOBERNADOS Y ESCLAVIZADOS POR SUS PROPIOS CONGÉNERES Y GOBERNANTES.

UNA VEZ MÁS, EL HOMBRE ES LOBO PARA EL HOMBRE.

LA DEFENSA DE LOS DÉBILES

DÁNDOSE CUENTA DE ESTO, EL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL ESTÁ CONSIDERANDO UNA IDEA TERRIBLE, UN GOLPE DE ESTADO A NIVEL MUNDIAL, QUE PONGA LOS

GOBIERNOS Y LAS EMPRESAS BAJO SU CONTROL DIRECTO.

SABEDORES DE LOS PERJUICIOS Y LOS TERRIBLES ERRORES COMETIDOS DURANTE EL COMUNISMO, LOS GENERALES Y COMANDANTES IMPLICADOS SE HAN RESISTIDO POR EL MOMENTO A ESTA IDEA, PERO EN UN FUTURO MUY CERCAÑO PODRÍA NO QUEDARLES MÁS OPCIÓN, SI QUIEREN QUE LOS HOMBRES VIVAN UNA VEZ MÁS DE FORMA LIBRE. MUCHOS HAN MOSTRADO SU DESINTERÉS EN OCUPAR CARGOS QUE NO SEAN LOS QUE ACTUALMENTE DIRIGEN, POR LO QUE HABRÍA FUNDADAS ESPERANZAS DE QUE SE INSTAURASE UNA DEMOCRACIA GLOBAL UNIVERSAL.

SI ESE GOLPE DE ESTADO SE LLEVASE A CABO, LAS CONSECUENCIAS PODRÍAN SER A LA VEZ ESPERANZADORAS Y TERRIBLES, PUES POR PRIMERA VEZ EN SU HISTORIA, LA HUMANIDAD TENDRÍA UN GOBIERNO CENTRALIZADO, PERO TAMBIÉN PODRÍAN CAERSE EN EL TERRIBLE FANTASMA DEL COMUNISMO, QUE CASI AHOGA A LA POBLACIÓN DE UNA GRAN PARTE DEL PLANETA A MEDIADOS Y FINALES DEL SIGLO PASADO.

AHORA, LOS GENERALES Y MARISCALES, APOYADOS POR CONSEJEROS ICHAR RENEGADOS, Y POR ECOLOGISTAS, POLÍTICOS LIBERALES, FILÓSOFOS Y HUMANISTAS, SE REÚNEN PERIÓDICAMENTE EN LA CIUDAD DE NUEVA ATLÁNTIS CON EL FIN DE ENCONTRAR UNA SALIDA, UNA ALTERNATIVA AL MODELO TRADICIONAL CAPITALISTA LIBERAL QUE SE INTENTA IMPONER A LA FUERZA, SIN CAER EN LOS ERRORES DEL PASADO COMUNISTA.

SON MUCHOS LOS GRUPOS QUE SE OPONEN A ESTE NUEVO ORDEN, Y AUNQUE NO CONOCEN LOS PLANES DEL MANDO GLOBAL, SÍ INTUYEN LOS CAMBIOS QUE SE AVECINAN, Y EL PELIGRO QUE REPRESENTA UN EJÉRCITO

UNIDO QUE NO RESPONDA MÁS QUE ANTE LAS NACIONES UNIDAS, A NINGÚN PAÍS EN CONCRETO.

POR ELLO, HAN COMENZADO A FORMAR SUS PROPIOS EJÉRCITOS PRIVADOS, APOYADOS POR LAS EMPRESAS MULTINACIONALES. ESPERAN DISOLVER Y REINTEGRAR LOS EJÉRCITOS DEL MANDO GLOBAL BAJO SU MANDO, PERO CREEN ESTAR PREPARADOS PARA OBLIGARLES SI SE OPONEN A SUS PLANES. AUNQUE PARA ELLO TENGAN QUE MATAR Y ASESINAR.

LOS GRUPOS DE PODER EN LA SOCIEDAD.

EXISTEN MUCHOS GRUPOS DE PODER DENTRO DE LA INTRINCADA SOCIEDAD HUMANA DE POSGUERRA. CADA UNO DE ELLOS CON SUS PROPIOS INTERESES Y AGENDAS, Y CON SUS RESPALDOS POLÍTICOS, MILITARES, ECONÓMICOS O RELIGIOSOS.

TODA LA SITUACIÓN SE HA COMPLICADO MUCHO CON LA LLEGADA DE MUCHOS EXPATRIADOS ICHAR. ALGUNAS EMPRESAS Y ESTADOS, HAN ACOGIDO A ICHAR DE BAJA CLASE QUE HAN ABANDONADO LAS TRECE CIUDADES. Y MUCHOS DE ELLOS SE HAN "INTEGRADO" EN ALGUNO DE LOS GRUPOS DE PODER HUMANOS. ESA, POR DESGRACIA, ERA UNA DE LAS EXIGENCIAS DE PRIMARCAR PARA LA TREGUA, LA LIBRE CIRCULACIÓN DE ICHAR, HOMBRES Y ESPECIES ENTRE AMBOS MUNDOS. AHORA, LOS HUMANOS PUEDEN REALIZAR VISITAS "GUIADAS", BAJO LA PROTECCIÓN DE LOS ICHAR RENEGADOS, POR LAS TRECE CIUDADES, PERO ÉSTOS Y OTROS ICHAR TAMBIÉN DEBEN SER ADMITIDOS EN NUESTRA SOCIEDAD A PESAR DE LOS RECELOS Y EL TEMOR QUE DESPIERTAN.

POR LA TIERRA YA NO CAMINAN SÓLO LOS ICHAR RENEGADOS, DEFENSORES DE LA HUMANIDAD, SINO QUE HAN LLEGADO LOS EXPATRIADOS, NO TAN ANSIOSOS POR AYUDAR COMO POR GANAR PODER Y RIQUEZAS.

NO HAN FALTADO APROVECHADOS QUE SE HAN APRESURADO A OFRECERLES LO QUE DESEEN PARA QUE UTILICEN SUS PODERES EN SU BENEFICIO, Y A PESAR DEL CONTROL ESTRICTO AL QUE SOMETE PRIMARCAR A LOS ICHAR QUE CAMINAN ENTRE NOSOTROS, MUCHOS DE ELLOS HAN ACEPTADO UNIRSE A LOS HOMBRES. UNAS VECES ESTA UNIÓN ES PARA BIEN, OTRAS EL RESULTADO PUEDE SER UNA MEZCLA EXPLOSIVA Y PELIGROSA.

NO TODAS LAS EMPRESAS SE COMPORTAN DE FORMA DESLEAL, ALGUNAS DE LAS EMPRESAS DE SEGUNDA FILA HAN ANUNCIADO PLANES PARA AYUDAR EN LA RECONSTRUCCIÓN, PERO LOS LÍDERES INDUSTRIALES Y TECNOLÓGICOS DEL MUNDO JAMÁS LES DEJARÁN ACCEDER A LOS RECURSOS NECESARIOS PARA LLEVAR ADELANTE SUS PLANES.

A CONTINUACIÓN DESCRIBIMOS ALGUNO DE LOS GRUPOS DE PRESIÓN Y ESTAMENTOS DE PODER MÁS IMPORTANTES.

EMPRESAS.

TRAS LA GUERRA, LAS EMPRESAS HAN COMENZADO A RECONSTRUIR LOS IMPERIOS ECONÓMICO-FINANCIEROS QUE HABÍAN DADO YA POR PERDIDOS. LA AVARICIA DE LOS HOMBRES DEBE SER LO ÚLTIMO QUE SE PIERDE, DESPUÉS INCLUSO QUE LA ESPERANZA. DADO SU COMPLICADO PAPEL DURANTE LOS COMIENZOS DE LA GUERRA, EN QUE MUCHAS DE ELLAS SE NEGARON A AUXILIAR A LA POBLACIÓN AFECTADAS POR LOS ATAQUES DE

LOS ICHAR, LAS MULTINACIONALES HAN CAMBIADO DE NOMBRE, INCLUSO A VECES DE DUEÑO, PERO SÓLO ES UN CAMBIO DE PIEL DE LA SERPIENTE.

BIRONTECH.

ES LA PRINCIPAL PRODUCTORA DE TECNOLOGÍA DE SOFTWARE. PROVEEDORA DE LOS PROGRAMAS ARMAMENTÍSTICOS DEL MANDO GLOBAL, AHORA RECLAMA SU CUOTA DE PODER ENTRE LA SOCIEDAD QUE SE ALZA PARA RECONSTRUIRSE. A PESAR DE QUE SU PROPIETARIO FUE SALVADO INEXTREMIS POR UNA EXPEDICIÓN DEL MANDO GLOBAL, NO PARECE GUARDARLE NINGUNA LEALTAD A SUS SALVADORES, PUES LES RECLAMA MILES DE MILLONES POR USAR SU SOFTWARE DURANTE LOS AÑOS DE LA GUERRA.

EVIDENTEMENTE, NINGUNA DE SUS DEMANDAS HABÍA SIDO ESCUCHADA HASTA QUE SU HIJA SE PROMETIÓ CON EL ACTUAL PRESIDENTE DE LOS ESTADOS UNIDOS, QUE HA ENVIUDADO DURANTE LA GUERRA.

LA JOVEN CHICA DE DIECISIETE AÑOS VA A CONTRAER MATRIMONIO CON UN MARIDO QUE LA TRIPLICA EN EDAD, Y TODO EL MUNDO SABE QUE EL COMPROMISO ES SÓLO UN TRATO QUE LE OTORGA A UNO ACCESO A MILES DE MILLONES DE DÓLARES Y A OTRO EL CONTROL DE LOS TRIBUNALES DE UNO DE LOS PAÍSES MÁS PODEROSOS DEL MUNDO. PERO ELLA ESTÁ ENAMORADA DE SU FUTURO MARIDO, LE CREE EL CABALLERO MADURO QUE LA CONVERTIRÁ EN UNA PRINCESA QUE LA LIBRARÁ DE LOS ICHAR, CON CUYAS HISTORIAS ALCANZÓ LA PUBERTAD. ¿QUÉ PASARÁ CUANDO ELLA DESCUBRA LA VERDADERA CONDICIÓN DE SU MATRIMONIO? PUEDE QUE EL MUNDO TENGA UNA VÍCTIMA MÁS DE LA AMBICIÓN DE LOS HOM-BRES.

DIARICOM.

DIARICOM ES EL MAYOR FABRICANTE DE ARMAMENTO DEL MUNDO. DURANTE LA GUERRA TODOS LOS FABRICANTES DE ARMAMENTO SE UNIERON BAJO LA BANDERA DEL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL, Y PRODUJERON UN FLUJO CONTINUO DE ARMAS QUE MANTENÍA LOS EJÉRCITOS TODO LOS ABASTECIDOS QUE FUESE POSIBLE. ASÍ MISMO, ENTREGARON MAQUINARIA A PAÍSES EN DESARROLLO CON EL FIN DE QUE ELLOS PUDIESEN ABASTECERSE DURANTE LA GUERRA.

SIN EMBARGO, AHORA RECLAMAN SU CUOTA DE PODER. SABEDORES DE QUE LA TREGUA ES UN BUEN Y UN MAL PRESAGIO, JUEGAN A TRES BANDAS ESPERANDO OBTENER UN PODER MAYOR.

SU PRIMER PASO HA SIDO RECLAMAR, COMO OTRAS TANTAS EMPRESAS Y MULTINACIONALES, REPARACIONES Y LA DEVOLUCIÓN DE TODO EL DINERO QUE HAN INVERTIDO, Y EL PAGO POR SUS SERVICIOS Y BIENES, ALEGANDO QUE LA CALMA ETERNA ARRUINARÁ SUS EMPRESAS (NO PARECEN DARSE CUENTA DE QUE EL MUNDO ENTERO ESTÁ ARRUINADO), Y DE QUE NECESITAN ESOS PAGOS PARA REMODELAR Y RECONVERTIR SUS ACTIVIDADES.

DESPUÉS, PRESIONAN Y APOYAN A LOS GOBIERNOS PARA QUE DISUELVAN EL MANDO GLOBAL, INTENTANDO VOLVER AL STATUS QUO ANTERIOR A LA GUERRA, CON LAS DIVISIONES ENTRE NACIONES QUE TANTO LES HABÍAN FAVORECIDO. ABOGAN EN SECRETO POR UN REARME DE LAS NACIONES, TANTO PARA DEFENDERSE DE LOS VECINOS, COMO DE UN EVENTUAL RETORNO BÉLICO DE LOS ICHAR.

POR ÚLTIMO, MUCHOS MILITARES HAN CONTRAÍDO DEUDAS CON ELLOS, Y SU INFLUENCIA EN EL MANDO GLOBAL PODRÍA LLEGAR A SER TAL QUE SI LAS COSAS CONTINUAN ASÍ, LLEGARÁN A DOMINARLO EN POCOS AÑOS. PARA ELLO, SE HAN ALIADO CON ALGUNOS DE LOS PEORES ICHAR EXPATRIADOS DE LAS TRECE CIUDADES LLEGADOS A LA SUPERFICIE.

FARMATRANS TECHNOLOGIES.

ESTA EMPRESA, LÍDER EN LA INDUSTRIA AGROALIMENTARIA, ES LA DUEÑA NOMINAL DE LAS PLANTACIONES Y DE CASI TODAS LAS GRANJAS EXTENSIVAS DEL MUNDO.

PARA GARANTIZAR LOS SUMINISTROS A LA POBLACIÓN Y A SUS TROPAS, LOS COMANDANTES DEL MANDO GLOBAL OTORGARON LA CONCESIÓN ÚNICA A UN CONSORCIO DE EMPRESAS QUE GARANTIZASEN EL SUMINISTRO.

EL HECHO DE QUE LO HICIESEN A COSTA DE EXPLOTAR A LOS AGRICULTORES HACIÉNDOLES TRABAJAR DE SOL A SOL, POR SÓLO UNA PEQUEÑA PARTE DE LAS COSECHAS, Y DE INTRODUCIR PRÁCTICAS QUE EN TIEMPOS DE PAZ SERÍAN CONSIDERADAS ESCLAVISTAS NO FUE TENIDO EN CUENTA DEBIDO A LA NECESIDAD DE ALIMENTOS.

AHORA QUE LA PAZ HA LLEGADO, FARMATRAN SE NIEGA A ABANDONAR SUS POLÍTICAS, IGNORANDO LAS DEMANDAS DE SUS TRABAJADORES, QUE CON SU ESFUERZO SACARON A DELANTE COSECHAS CASI PERDIDAS POR LOS CAMBIOS DEL CLIMA. AHORA, FARMATRAN PRESIDEN A LA ONU PARA QUE MANTENGA LAS MEDIDAS DE EXCEPCIÓN QUE LE PROPORCIONAN MANO DE OBRA CASI ESCLAVA, CON LA EXCUSA DE QUE LA GUERRA PODRÍA VOLVER A EMPEZAR Y QUE MUCHOS CAMPOS ESTÁN ARRUINADOS. POR ELLO, VENDEN PRODUCTOS A PRE-

CIOS ASTRONÓMICOS, CUANDO A ELLOS LES CUESTA CASI GRATIS EL PRODUCIRLOS.

LO QUE FARMATRAN NO DICE ES QUE LOS CAMPOS SON AHORA INCLUSO MÁS RICOS QUE ANTES, DEBIDO A LAS CONTINUAS LLUVIAS, PERO QUE MANTIENE MÁS DEL 70% DE LAS TIERRAS CULTIVABLES EN BARBECHO PARA ENGARECER LOS PRECIOS DE LOS ALIMENTOS.

SI LA VERDAD SALIESE A LA LUZ, LAS REVUELTAS EN LAS GRANJAS Y EN LAS PLANTACIONES SE SUCEDERÍAN RÁPIDAMENTE.

ASINTECH.

ESTA EMPRESA QUÍMICA ES UNA DE LAS MAYORES DEL MUNDO. SUS RAMIFICACIONES SE EXTIENDEN DESDE LAS RAMAS FARMACÉUTICAS HASTA LOS PRODUCTOS QUÍMICOS PARA LA INDUSTRIA.

SUS REIVINDICACIONES SON IGUALES A LAS ANTERIORES EMPRESAS, CON EL AGRAVANTE DE QUE ESTÁ ENGARECIENDO ARTIFICIALMENTE LOS MEDICAMENTOS QUE FABRICA PARA OBTENER MAYORES BENEFICIOS.

SE HA ALIADO CON UN EXPATRIADO DE LA CASA BANTAUZER, EXPERTO EN VENENOS Y POCIONES, PARA VER QUÉ SECRETOS PUEDEN DESVELAR SUS CONOCIMIENTOS.

PERO SU MAYOR SECRETO ES QUE LA CASA EFERMUN HA ENTRADO EN CONTACTO CON SU DIRECCIÓN DE ADMINISTRACIÓN PARA PROPONERLES UN TRATO, UN TRATO QUE ASINTECH HA ACEPTADO.

SEGÚN ESTE ACUERDO, LA CASA EFERMUN PONDRÁ APRUEBA SUS ENFERMEDADES EN DIFERENTES ZONAS

DE LA TIERRA, CREANDO PLAGAS QUE OBLIGUEN A LOS GOBIERNOS DE ESTAS NACIONES A PAGAR CUALQUIER COSA POR EL REMEDIO QUE, CASUALMENTE, LA EMPRESA HA CONSEGUIDO SINTETIZAR.

A CAMBIO, LA CASA EFERMUN NO SÓLO CONSIGUE GRANDES POBLACIONES COMO CONEJILLOS DE INDIAS PARA SUS ENFERMEDADES, SINO QUE ASINTECH LE HA PROPORCIONADO ACCESO A TODOS LOS RECURSOS Y AVANCES QUÍMICOS Y BIOLÓGICOS DE SU CORPORACIÓN.

CONSORCIO INDUSTRIAL PARA EL TRANSPORTE.

ESTE CONSORCIO DE EMPRESAS ESTÁ FORMADO POR LAS COMPAÑÍAS DE TRANSPORTE AÉREO Y MARÍTIMO. SUS PRECIOS ELEVADOS, Y SUS ABUSIVAS CUOTAS HAN HECHO QUE EL COMERCIO ENTRE NACIONES NO SE RECUPERE CON LA VELOCIDAD DESEADA, SOBRE TODO, CUANDO EL TRANSPORTE ES DE UN PAÍS POBRE A UNO RICO, PUES A ELLOS LES CARGAN UN SUPLEMENTO ESPECIAL QUE ENCARECE LOS PORTES Y ELEVA LOS PRECIOS DE SUS MATERIAS PRIMAS.

SERPETECH COMUNICACIONES.

UNA EMPRESA DE SEGUNDA FILA, ESTA ANTIGUA FILIAL DE UN GRUPO DE COMUNICACIÓN ESPAÑOL HA ANUNCIADO QUE EN POCO TIEMPO LOGRARÁ RESTABLECER LA RED DE COMUNICACIONES EN AMÉRICA LATINA. SI ESTO ES ASÍ, SE ADELANTARÁ A LAS GRANDES COMPAÑÍAS MUNDIALES, AMERICANAS, JAPONESAS Y EUROPEAS, QUE HASTA AHORA SÓLO HAN LOGRADO ASEGURAR EL SUMINISTRO Y LAS COMUNICACIONES EN LAS GRANDES CIUDADES.

SU PRINCIPAL ACTIVO ESTÁ EN QUE HA ADQUIRIDO LA PLATAFORMA DE LANZAMIENTOS DE COHETES DE LA GUAYANA FRANCESA, DESDE DONDE ESTÁ LANZANDO, AL RITMO QUE LE PERMITEN SUS ESCASOS RECURSOS, SATÉLITES QUE LE AYUDEN EN SU LABOR.

MUCHAS DE LAS GRANDES EMPRESAS DE TELECOMUNICACIONES E INFORMÁTICAS LE HAN CRITICADO YA POR SU POPULISMO, Y HAN AMENAZADO CON RENUNCIAR A LOS ACUERDOS EN COMUNICACIONES QUE TENÍAN SUSCRITOS CON ELLA. TRAS ESTA FACHADA, LO QUE SE ESCONDE ES UNA PREOCUPACIÓN REAL DE QUE SERPETECH DEMUESTRE QUE LA RECONSTRUCCIÓN ES POSIBLE, Y QUE LAS GRANDES EMPRESAS ESTÁN RETRASÁNDOLA SÓLO PARA AFIANZAR SU PODER, SUS MONOPOLIOS Y SU PODER POLÍTICO, ECONÓMICO Y LABORAL.

DILAN STORM CORPORATION.

A PESAR DEL NOMBRE, D.S. CORPORATION ES UNA EMPRESA DE CAPITAL CHINO CUYO FUNDADOR, DILAN STORM, ES HIJO DE UNA PAREJA DE EMIGRANTES COREANOS.

EL JOVEN DILAN STORM LLEGÓ A HONG KONG (CUANDO TODAVÍA PERTENECÍA A GRAN BRETAÑA) CON SUS PADRES DESDE COREA DEL SUR. TRAS LA ENTREGA DE LA COLONIA A CHINA, DILAN CREÓ UNA PEQUEÑA EMPRESA DE SOFTWARE PARA INTERNET QUE PROMETÍA REVOLUCIONAR LOS CONCEPTOS DE REALIDAD VIRTUAL, LOS PROTOCOLOS Y EL ACCESO.

SIN EMBARGO, LA LLEGADA DE LOS ICHAR CASI ARRUINA A SU EMPRESA. CON EL POCO CAPITAL QUE LE QUEDABA, STORM CONTINUÓ DESARROLLANDO EN UNA LEJANA ALDEA DE MONTAÑA SU SOFTWARE, HASTA TAL PUNTO

QUE CUANDO PUDO REGRESAR A LAS RUINAS DE SU ANTIGUA CIUDAD, HABÍA MULTIPLICADO SU VELOCIDAD, SU FUNCIONALIDAD Y SU POTENCIAL POR DIEZ.

AHORA, ES EL PRINCIPAL PROVEEDOR DE TECNOLOGÍA DEL SUDESTE ASIÁTICO, INCLUYENDO HARDWARE. HACE POCO HA ADQUIRIDO LOS RESTOS DE LAS FÁBRICAS DE CHIPS CLÓNICOS CHINAS Y COREANAS, Y ESPERA QUE LA PRODUCCIÓN DE ORDENADORES Y PIEZAS SUPERE PRONTO A LAS DE SUS PRINCIPALES COMPETIDORES.

NÚCLEO DE EXPLORACIÓN SUBMARINO.

POCO SE SABE DE ESTA PEQUEÑA EMPRESA QUE LA GENTE DENOMINA "EL NÚCLEO". SU FUNDADOR UN JOVEN DE MADAGASCAR QUE ESTUDIÓ EN OXFORD ANTES DE LA GUERRA HA DEDICADO SU VIDA AL CONOCIMIENTO DE LOS OCEÁNOS. EN PRINCIPIO DEDICADA A RECUPERAR BARCOS Y TESOROS PERDIDOS, EL NÚCLEO HA REVOLUCIONADO EL CONCEPTO DE HÁBITAT DEL FUTURO CON UN PLANTEAMIENTO DE LOS MÁS ARRIESGADO.

DICE ESTAR EN POSESIÓN DE LA TECNOLOGÍA NECESARIA PARA CONSTRUIR CIUDADES SUBMARINAS EN BREVE, CIUDADES LIBRES DE LAS RESTRICCIONES DE LOS GOBIERNOS, Y DE LA INTERFERENCIA DE LAS EMPRESAS (DE OTRAS QUE NO SEAN LA SUYA, CLARO). MUCHOS GOBIERNOS HAN DUDADO DE SUS AFIRMACIONES, PERO EN SECRETO HAN PUESTO PRECIO A SU CABEZA PARA EVITAR QUE SUS CIUDADANOS ABANDONEN SUS PAÍSES SI EL NÚCLEO CUMPLE SU PROMESA.

LA PRIMERA DE ESTAS CIUDADES SE ESTÁ EDIFICANDO ENTRE LAS COSTAS DE MADAGASCAR Y EL CONTINENTE AFRICANO, CON CAPACIDAD PARA CIENTO MIL PERSONAS QUE PODRÁN VIVIR DE FORMA AUTOSUFICIENTE.

¿CÓMO REACCIONARÁN LOS ICHAR ANTE ESTA NUEVA INTRUSIÓN EN SUS DOMINIOS? ¿QUIÉN ES SU MISTERIOSO FUNDADOR, DEL QUE NO SE TIENEN NOTICIAS ANTES DE SU INGRESO EN OXFORD? EL HECHO DE QUE SE LE HAYA VISTO VIAJANDO POR ÁFRICA PARA BUSCAR INGENIEROS ACOMPAÑADO POR DOS SERPIAN HA HECHO SURGIR EL RUMOR DE QUE SE TRATA DE UNO DE LOS DESCENDIENTES DIRECTOS DE LOS ICHAR QUE HAN DESPERTADO A SU PODER HACE TIEMPO.

MINERAL OUTSOURCING.

ES LA MAYOR COMPAÑÍA MINERA DEL MUNDO. DE CAPITAL MAYORITARIAMENTE AMERICANO, SUS PRINCIPALES MINAS Y EXCAVACIONES SE ENCUENTRAN SIN EMBARGO EN RUSIA, LA CUAL HA ACCEDIDO A QUE LA PODEROSA MULTINACIONAL INSTALE SUS CAMPAMENTOS DE PROSPECCIÓN PARA BUSCAR PETRÓLEO, HIERRO Y URANIO.

ESTAS ACTIVIDADES LEGALES SIRVEN COMO TAPADERA LEGAL DE OTRAS MUCHO MÁS LUCRATIVAS, COMO SON LA EXTORSIÓN, EL TERRORISMO MUNDIAL Y EL TRÁFICO DE ARMAS, DROGAS Y PERSONAS.

MINERAL OUTSOURCING ES EN REALIDAD LA CONFLUENCIA DE LAS GRANDES FORTUNAS DE LAS MAYORES MAFIAS DEL MUNDO DE ANTES DE LA INVASIÓN ICHAR.

VIENDO QUE SUS RESPECTIVOS DOMINIOS SE VENÍAN ABAJO POR LAS MASACRES SISTEMÁTICAS DE LOS ICHAR, TODAS ELLAS SE ALIARON PARA INTENTAR ENCONTRAR UNA SALIDA A SUS PROBLEMAS COMUNES. TARDARON DEMASIADO, Y LA TREGUA DE LOS ICHAR LLEGÓ ANTES DE QUE LA ENCONTRASEN, PERO NO ANTES DE QUE HUBIESEN FUSIONADO SUS NEGOCIOS Y SUS LÍNEAS DE TRANSPORTE.

AHORA, CON UN MANDO ÚNICO DIRIGIDO POR LOS LÍDERES DE LAS DIFERENTES ORGANIZACIONES, LAS ANTIGUAS ORGANIZACIONES ILEGALES HAN ENCONTRADO UNA FACHADA A TRAVÉS DE LA QUE BLANQUEAR DINERO EN GRANDES CANTIDADES, Y CON LOS TRANSPORTES Y EL ACCESO ILIMITADO A TODOS LOS RINCONES DEL MUNDO.

CON LAS FUERZAS MILITARES Y DE SEGURIDAD DESTROZADAS POR LA GUERRA, Y LA POBLACIÓN PASANDO HAMBRE Y PENURIAS, Y RECLAMANDO UNA SALIDA, LAS DROGAS, EL JUEGO, LA PROSTITUCIÓN, EL TRÁFICO DE ARMAS, ÓRGANOS, NIÑOS Y ANIMALES VUELVEN A ESTAR EN AUGE, INCLUSO MUCHO MÁS QUE ANTES SI ES POSIBLE.

SABEDOR DE TODO ESTO, PRIMARCAR HA INSTADO A SUS EMBAJADORES ENTRE LAS NACIONES DE LOS HOMBRÉS A PONER COTO A LAS ACTIVIDADES DE ESTA EMPRESA, PERO TODOS LOS INTENTOS DE QUE LA ONU LA ILEGALICE SE ENCUENTRAN CON EL BLOQUEO DE DOS PAÍSES, RUSIA Y ESTADOS UNIDOS, QUE DEPENDEN DE ELLA PARA ABASTECER SUS INDUSTRIAS, SUS MERCADOS DE CAPITALES Y LOS BOLSILLOS DE SUS POLÍTICOS.

NACIONES.

LOS PRINCIPALES JUGADORES DEL TERRENO DE JUEGO INTERNACIONAL NO HAN CAMBIADO, LA GUERRA AFECTÓ MÁS A LAS SUPERPOTENCIAS Y A LOS PAÍSES DESARROLLADOS, PUES ÉSTOS FUERON EL OBJETIVO PREFERIDO DE LOS PRIMEROS ATAQUES ICHAR, PERO EN CADA RINCÓN DEL MUNDO SE PUEDEN CONTEMPLAR LAS SEQUELAS DE UNA GUERRA QUE HA DEJADO HUELLAS DE DESTRUCCIÓN POR TODO EL GLOBO.

LA ORGANIZACIÓN DE NACIONES UNIDAS.

ÚNICO VESTIGIO QUE QUEDÓ DE LOS ORGANISMOS INTERNACIONALES DURANTE LOS ATAQUES ICHAR, LA ONU ADQUIRIÓ UNA ENTIDAD PROPIA DESLIGADA DE LAS POTENCIAS QUE SE ENCERRARON EN SI MISMA DURANTE LOS PRIMEROS MOMENTOS DEL ATAQUE. DE SUS COMPROMISARIOS Y DELEGADOS PARTIÓ LA IDEA DE UNIFICAR ESTRATEGIAS DE DEFENSA Y FORMAR UN CUERPO DE EJÉRCITOS GLOBAL. EL FUTURO MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL (MEG).

AHORA, EL MEG DEPENDE DE ELLA, Y NO RESPONDE A LAS EXIGENCIAS DE LOS GOBIERNOS, AL TIEMPO QUE LA ONU SE HA VUELTO MUCHO MÁS INDEPENDIENTE, SOBRE TODO PORQUE PRIMARCAR Y LOS RENEGADOS ICHAR HAN DEPOSITADO EN ELLA SU CONFIANZA Y SUS DESEOS DE PAZ.

PERO LA POLÍTICA QUE LA HIZO INEFECTIVA EN EL PASADO VUELVE AL MISMO TIEMPO QUE LA NORMALIDAD, Y EL FUTURO DE ESTA ORGANIZACIÓN SE ESTÁ VOLVIENDO CADA VEZ MÁS OSCURO, A MEDIDA QUE LOS INTERESES EGOÍSTAS DE LAS NACIONES HACEN MELLA EN SU UNIDAD Y QUE LA INTEGRIDAD DE SUS MIEMBROS ES COMPRA UNA VEZ MÁS POR LAS MULTINACIONALES.

DENTRO DE LA ONU SE HA ESTÁ EXTENDIENDO UN MOVIMIENTO CLANDESTINO DESTINADO A IMPEDIR QUE LA VUELTA AL PASADO SE PRODUZCA. NUMEROSOS DELEGADOS Y COMPROMISARIOS, ASÍ COMO MIEMBROS Y MILITARES, ESTÁN TRABAJANDO PARA EVITAR QUE LAS NACIONES VUELVAN A IMPONER SUS INTERESES PERSONALES SOBRE LOS DEL RESTO DE LA HUMANIDAD.

UNIÓN EUROPEA.

UNA DE LAS ZONAS MÁS CASTIGADAS POR LOS ATAQUES, DEBIDO A SU DENSIDAD DEMOGRÁFICA, A SUS INDUSTRIAS Y A QUE MUCHOS ICHAR RECUERDAN QUE LAS PRINCIPALES CIVILIZACIONES NACIERON ALLÍ HACE TRES MIL AÑOS (JUNTO CON EL NORTE DE ÁFRICA Y LA ZONA DE MESOPOTAMIA).

SUS RECURSOS LE HAN PERMITIDO RECONSTRUIRSE RÁPIDAMENTE, HASTA TAL PUNTO QUE SUS CIUDADANOS YA NO PASAN HAMBRE Y ESTÁN REGRESANDO A SUS CASAS, Y A SUS ANTIGUOS PUESTOS SI ES POSIBLE.

LA UNIÓN EUROPEA MANTIENE UNA POLÍTICA DE ESPERA, QUE SIEMPRE LE HA CARACTERIZADO, ANTE LA TREGUA ICHAR. ESPERA SINCERAMENTE QUE LOS EMBAJADORES DE LOS RENEGADOS TENGAN RAZÓN, Y QUE PRONTO LA PAZ SE DEMUESTRE PERMANENTE, PERO MIENTRAS TANTO VIGILAN LOS MARES POR SI LOS ICHAR VOLVIESEN A ALZARSE EBRIOS DE PODER Y SEDIENTOS DE SANGRE Y VENGANZA.

SUS DIFERENTES MIEMBROS HAN OPTADO POR UNA MAYOR INTEGRACIÓN POLÍTICA, ASÍ COMO FINANCIERA, ECONÓMICA Y FISCAL. LO QUE NO CONSIGUIERON DÉCADAS DE ACUERDOS, TRATADOS Y PACTOS LO LOGRÓ EN POCOS MESES EL FERÓZ EMBATE DE LOS ICHAR.

ESTADOS UNIDOS.

LA POLÍTICA DE ESTADOS UNIDOS ES UNA CONTINUACIÓN DE SUS ACCIONES ANTES DE LA LLEGADA DE LOS ICHAR. COMO SUPERPOTENCIA DOMINANTE, ACOSTUMBRADA A DAR ÓRDENES Y A QUE SUS EMPRESAS Y CIUDADANOS CAMPEN A SUS ANCHAS POR EL MUNDO, NO

SE ENCUENTRA MUY CÓMODA CON LAS RESTRICCIONES QUE OTROS ORGANISMOS ESTÁN PONIENDO AL RETORNO DE DICHAS EMPRESAS A LOS TERRITORIOS QUE SE APRESURARON A ABANDONAR DURANTE LA GUERRA.

ESTAS EMPRESAS CORRIERON A REFUGIAR SUS CAPITALS Y SUS RECURSOS EN TERRITORIO ESTADOUNIDENSE, ABANDONANDO A DEGENAS DE MILLONES DE TRABAJADORES A SU SUERTE, SIN RESPETAR LAS LEYES INTERNACIONALES Y PROHIBIENDO LA ENTRADA DE CIUDADANOS DE OTROS PAÍSES EN LOS USA.

LA MEDIDA FUE INFRUCTUOSA, PUES PRONTO LOS ICHAR COMENZARON A ATACAR LOS ESTADOS UNIDOS. EL 5 DE MARZO DE 2001 NUEVA YORK SUFRIÓ EL PRIMER ATAQUE DE FUERZAS ICHAR. TRAS DEVASTAR UNA EUROPA Y ASIA ABANDONADAS A SU SUERTE POR LAS TROPAS ESTADOUNIDENSES, Y DIVERSAS CIUDADES DE MÉXICO Y PERÚ, LAS COSTAS ESTE Y OESTE DE LOS USA, ASÍ COMO LAS CAPITALES DE LOS GRANDES LAGOS, FUERON BARRIDAS POR LA FURIA DE UNOS POCOS ICHAR QUE LLEGARON DE LOS OCÉANOS SIN SER VISTOS POR LOS RADARES QUE CUBRÍAN TODA LA COSTA.

EN SEMANAS, LAS PRINCIPALES REGIONES DE LOS ESTADOS UNIDOS ARDÍAN LLENANDO LOS CIELOS DE HUMO Y CENIZAS, Y ESTADOS UNIDOS SOLICITABA INTEGRARSE EN LAS FUERZAS DEL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL.

DICHA INTEGRACIÓN NO FUE FÁCIL, PUES LOS MILITARES ESTADOUNIDENSES ESTABAN DEMASIADO ACOSTUMBRADOS A MANDAR, PERO POCO A POCO FUERON DEMOSTRANDO SU PROFESIONALIDAD Y ACERCÁNDOSE A QUIENES TENÍAN MÁS EXPERIENCIA EN COMBATIR A UN ENEMIGO CASI IMBATIBLE.

AHORA, TRAS VARIOS MESES JUNTOS, LAS FUERZAS GLOBALES HAN CONSEGUIDO INTEGRAR A SUS ALIADOS EN SU ESTRUCTURA DE OPERATIVA Y ESTRATÉGICA, Y SÓLO UNOS POCOS CONSIDERAN QUE ESTADOS UNIDOS TENGA TODAVÍA JURISDICCIÓN SOBRE ESTAS FUERZAS.

ES PRECISAMENTE ESTA JURISDICCIÓN EN ENTREDICHO LA QUE ESTÁ CAUSANDO GRANDES TENSIONES EN EL SENO DE LA ONU, Y LOS USA ESTÁN PRESIONANDO A SUS ANTIGUOS ALIADOS PARA QUE LES APOYEN PARA DISOLVER ESTE ÓRGANO DEFENSIVO Y RECUPERAR EL DOMINIO MILITAR QUE UNA VEZ POSEYERON, AL TIEMPO QUE FUERZA A LAS NACIONES A ACEPTAR LA PRESENCIA DE EMPRESAS ESTADOUNIDENSES.

RUSIA Y LAS REPÚBLICAS EX-SOVIÉTICAS.

COMO TODOS LOS GRUPOS DE PRESIÓN, RUSIA Y SUS ANTIGUOS ALIADOS PRESIONAN DONDE PUEDEN PARA QUE LOS FONDOS DE RECONSTRUCCIÓN LES SEAN DESTINADOS. SIN EMBARGO, EL PUEBLO DE ESTA NACIÓN HA DEMOSTRADO UNA VEZ MÁS SU ESPÍRITU DE SACRIFICIO Y SU CAPACIDAD DE SUPERACIÓN, Y MUCHAS DE SUS CIUDADES, FÁBRICAS E INSTALACIONES HAN VUELTO A FUNCIONAR SIN LA AYUDA DE LA ONU.

RUSIA MANTIENE UN CONFLICTO DIRECTO CON FARMATECH POR LA POSESIÓN DE LOS RICOS PASTOS DE ASIA CENTRAL, PUES AHORA QUE LA GUERRA HA TERMINADO, LA MULTINACIONAL NO DESEA DEVOLVER LOS TERRITORIOS QUE SE LE CEDIERON PARA SU GESTIÓN DURANTE LA GUERRA.

LOS POCOS SATÉLITES RUSOS QUE QUEDAN EN ÓRBITA HAN DEMOSTRADO QUE FARMATECH NO ESTÁ LABRANDO ESTAS TIERRAS, PERO LOS ABOGADOS DE LA CORPORA-

CIÓN MANTIENEN LAS EVIDENCIAS EMPANTANADAS EN LOS ORGANISMOS PÚBLICOS DE LA ONU MEDIANTE SOBORNOS, RECURSOS Y ALEGACIONES.

RUSIA HA PEDIDO AYUDA A LOS RENEGADOS ICHAR PARA DESBLOQUEAR ESTA SITUACIÓN, ASÍ COMO PARA INVESTIGAR LA SELVA PRIMIGENIA DE ARCANOTH, QUE COMIENZAN A PREOCUPAR A LOS PAÍSES DE LA ZONA.

JAPÓN.

DEBIDO A SU CERCANÍA A LA CAPITAL DE LOS ICHAR, JAPÓN, Y TODO ES SUDESTE ASIÁTICO HAN SUFRIDO ENORMEMENTE DURANTE LA GUERRA. SUS CIUDADES SUFRIERON UNA DEVASTACIÓN MAYOR QUE LA DE NINGÚN OTRO LUGAR DEL PLANTEA, DIEZ VEGES MAYOR QUE LA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

POR ELLO, HA SIDO EL PRIMER LUGAR AL QUE PRIMARCAR HA DESTINADO AYUDAS DIRECTAS DESDE SUS DOMINIOS. NUMEROSOS ICHAR RENEGADOS, ESCLAVOS LIBEROS, BESTIAS DE CARGA E HIJOS HUMANOS DE LOS ICHAR, HAN ESTADO TRABAJANDO DURANTE EL ÚLTIMO AÑO EN LA RECONSTRUCCIÓN.

EL RESULTADO, SUMADO A LOS ESFUERZOS DEL GOBIERNO Y EL PUEBLO JAPONÉS, HA SIDO ESPECTACULAR. COMO UNA PROMESA AL RESTO DEL MUNDO QUE ESPERA PACIENTEMENTE LA AYUDA, LAS CIUDADES NIPONAS SE HAN VUELTO A ALZAR DE LA NADA, MÁS ESPECTACULARES QUE ANTES, CON UNA TECNOLOGÍA NUEVA PROPORCIONADA POR LOS SERPIAN Y POR LOS INGENIEROS NIPONES QUE HAN ESTUDIADO CON ELLOS EN SECRETO GRACIAS A LA INTERVENCIÓN DE PRIMARCAR.

ENORMES MONUMENTOS RECUERDAN A LAS VÍCTIMAS, SANANDO LAS HERIDAS DE LA GUERRA Y HACIENDO UN LLAMAMIENTO A LA PAZ ENTRE NACIONES Y RAZAS.

POR TODO ELLO, EL GOBIERNO JAPONÉS ES EL ÚNICO QUE SE OPONE FRONTALMENTE A LA DISOLUCIÓN DEL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL, Y QUE APOYA LA INTEGRACIÓN DE LA HUMANIDAD EN UNA COALICIÓN DE RAZAS APADRINADOS POR PRIMARCAR. PERO POR EL MOMENTO, ESTAS IDEAS SON SÓLO UN SUEÑO.

OCEANÍA.

ESTE CONTINENTE APENAS FUE ATACADO DURANTE LOS PRIMEROS ESTADIOS DE COMBATES, Y SÓLO EN LOS ÚLTIMOS MESES DE LA “GUERRA” LAS CIUDADES DE SIDNEY, CAMBERRA Y ALGUNAS OTRAS FUERON DESTRUÍDAS POR LOS ICHAR. SIN EMBARGO, ESTAS ESPORÁDICAS INCURSIONES ERAN REALIZADAS POR ICHAR DE BAJO PODER, QUE “APENAS” CAUSABAN UNAS DECENAS DE MILES DE MUERTOS. COMPARADOS CON LOS MILLONES DE LOS PRIMEROS ATAQUES, ESTAS CIFRAS SON RELATIVAMENTE BAJAS.

POR ELLO, LOS GOBIERNOS DE AUSTRALIA, NUEVA ZELANDA Y NUEVA GUINEA HAN DECLARADO SU INTERÉS EN ACOGER REFUGIADOS DE EUROPA Y AMÉRICA. ALGUNOS POLÍTICOS HAN HECHO OÍR SU VOZ EN CONTRA DE ACOGER REFUGIADOS DE LOS PAÍSES POBRES Y DE CONTINENTES COMO ÁFRICA, PERO ESTA MUESTRA DE XENOFobia SE HA QUEDADO EN ESO, UNA MUESTRA.

SIN EMBARGO, DIFERENTES REACCIONES DE POLÍTICOS NACIONALISTAS Y DE EMPRESAS AUSTRALIANAS PARECEN APOYAR UNAS “CIERTAS MEDIDAS DE CONTROL DE LA INMIGRACIÓN”.

RÁPIDAMENTE, UN DELEGADO DE PRIMARCAR HIZO SABER A SU EMBAJADOR EN LA ONU QUE ESAS RESTRICCIONES IRÍAN CONTRA LOS DESEOS DE LOS ICHAR DE LA LIBRE CIRCULACIÓN, Y QUE DE SEGUIR ADELANTE CON ESAS IDEAS AUSTRALIA SE VERÍA APARTADA DE LOS PLANES DE RECONSTRUCCIÓN Y DE INTEGRACIÓN QUE SE ESTABAN DESARROLLANDO.

EL RESTO DE LAS NACIONES.

SE ENCUENTRAN EN UN DIFERENTE ESTADO DE RESTAURACIÓN. MUCHOS MESES HAN PASADO DESDE LOS ÚLTIMOS ATAQUES, Y LOS HOMBRES SE ESTÁN ESFORZANDO EN RECONSTRUIR LO QUE LOS ICHAR ARRASARON, PERO PODEROSAS FUERZAS SE OPONEN A QUE ESTA RECONSTRUCCIÓN SE LLEVE A CABO SIN QUE ELLOS SAQUEN BENEFICIO. EL TIEMPO, Y LOS PERSONAJES GUERREROS, DECIDIRÁN EL DESTINO DE LAS NACIONES Y DE TODAS LAS RAZAS DEL COSMOS.

LA SITUACIÓN

LAS DIFERENTES AVENTURAS QUE LOS PERSONAJES PUEDEN DESARROLLAR EN ESTE CONTEXTO SON MUY VARIADAS. TANTO SI TRABAJAN PARA UNO U OTRO BANDO DE LOS ICHAR, COMO SI SON EMPLEADOS O AVENTUREROS A SUELDO DE UNA EMPRESA, ESTADO O NACIÓN LAS TENSIONES ENTRE PAÍSES, LOS PLANES DE LAS EMPRESAS Y LA INFLUENCIA DE LOS ICHAR EXPATRIADOS ES TAL QUE POR DOQUIER SURGEN CONSPIRACIONES Y PLANES QUE PUEDEN PERJUDICAR O AYUDAR A LOS PLANES DE LOS PERSONAJES GUERREROS.

LOS PERSONAJES QUE JUEGUEN EN UN ENTORNO HUMANO DEBERÁN SER, O BIEN ICHAR DE CLASES BAJAS, O

BIEN ESCLAVOS LIBEROS, O HUMANOS (CON O SIN PODERES).

SEA COMO SEA, PARA SOLUCIONAR LA MULTITUD DE DILEMAS A LOS QUE LA HUMANIDAD SE ENFRENTA, LOS PG DEBERÁN UTILIZAR TODO SU INGENIO, PUES LAS FUERZAS QUE SE LES OPONEN SON MAYORES INCLUSO QUE EN NUESTRO MUNDO. EL PODER DE LOS GOBIERNOS Y EMPRESAS ES MUCHO MAYOR EN UNA SOCIEDAD DESTRUIDA EN LA QUE LAS PERSONAS SON SÓLO MEROS SUPERVIVIENTES REDUCIDOS A CIFRAS.

A PESAR DE LOS PODERES DE LOS ICHAR RENEGADOS, NI TODA SU FUERZA BASTA PARA DETENER LOS PLANES QUE QUIEREN ENCAMINAR A LAS NACIONES OTRA VEZ AL ANTIGUO CAMINO QUE SEGUÍAN LOS PAÍSES A FINALES DEL SIGLO XX. UN CAMINO DE DISTANCIAS SEPARADAS QUE SE HACÍAN MAYORES ENTRE RICOS Y POBRES, DONDE UNA DOGENA DE PAÍSES DICTABAN LOS DESIGNIOS DEL MUNDO ENTERO, MIENTRAS MILLONES SE MORÍAN DE HAMBRE, PORQUE NO ERA RENTABLE NI BENEFICIOSO ALIMENTARLES.

LOS DESAFÍOS SON MUCHOS.

LAS LUCHAS ENTRE EMPRESAS SE SUCEDEN, NO YA SÓLO POR EL ACCESO A LOS MERCADOS, O POR EL BENEFICIO, SINO POR UNA FORMA DE VER LAS COSAS. MIENTRAS LOS GRUPOS DE PODER TRADICIONALES SÓLO PIENSAN EN RECUPERAR LO PERDIDO, AUN A COSTA DE SUS SEMEJANTES, PEQUEÑOS EMPRESARIOS INDIVIDUALES COMPROMETIDOS CON LA DESTRUCCIÓN QUE HAN VISTO SURGEN PARA Oponer sus ideas. EL MUNDO FINANCIERO SE ENFRENTA A LA ELECCIÓN DE DOS MODELOS DIFERENTES, EL MODELO TRADICIONAL LIBERAL DONDE LOS CIUDADANOS ERAN MERAS CIFRAS, O EL

NUEVO MODELO ECONÓMICO SOCIAL, DONDE LAS NUEVAS EMPRESAS BUSCAN UN BENEFICIO SOCIAL, NO SÓLO ECONÓMICO.

DE LA LUCHA QUE ESTÁ A PUNTO DE DESATARSE SALDRÁ GANADOR UNO U OTRO, PERO SEA EL QUE SEA, MARCARÁ EL DESTINO DE LA HUMANIDAD.

AL MISMO TIEMPO, LOS PAÍSES, LOS ESTADOS Y LAS NACIONES SE ENFRENTAN TAMBIÉN A CRISIS INTESTINAS. EL TERRORISMO HA VUELTO, Y LOS ANTIGUOS MÉTODOS VUELVEN A INTENTAR CONSEGUIR SUS CUOTAS DE PODER. LOS PAÍSES DOMINANTES QUIEREN VOLVER AL ANTERIOR ESTATUS QUO SIN PREOCUPARSE DE QUIENES SUFRAN POR ELLO, PERO EL MUNDO HA SUFRIDO DEMASIADO PARA PERMITIRLO.

EN TODOS LADOS SURGEN VOCES QUE CLAMAN POR UNA JUSTICIA SOCIAL QUE NUNCA HA EXISTIDO, POR UN MUNDO DONDE LAS NACIONES SE SUPEDITEN A LOS INTERESES DE LA ONU, Y NO AL REVÉS. ES ESTE CONTEXTO, LOS PERSONAJES PUEDEN MARCAR UNA DIFERENCIA, E INCLUSO AYUDAR A FORMAR LA SOCIEDAD DEL FUTURO, AL TIEMPO QUE OBTIENEN FAMA, PRESTIGIO O RIQUEZAS, LO QUE BUSQUEN.

MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL (MEG).

EL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL. MÁS CONOCIDO COMO LAS FUERZAS GLOBALES, O EL MANDO GLOBAL, ESTE EJÉRCITO ES EL ORGANISMO MILITAR QUE AGLUTINA A TODOS LOS EJÉRCITOS DEL MUNDO. POR SU IMPORTANCIA ACTUAL MERECE UN APARTADO PROPIO.

TRAS LOS PRIMEROS ATAQUES, QUEDÓ CLARO QUE ERA NECESARIO UN EJÉRCITO SUPERIOR AL QUE POSEÍAN LOS PAÍSES PARA GARANTIZAR NO YA LA VICTORIA, SINO LA SUPERVIVENCIA Y LA EVACUACIÓN DE LOS CIUDADANOS. POCO A POCO, LOS PAÍSES MÁS AFECTADOS, CON LA LUE A LA CABEZA, FORMARON EL NÚCLEO DE LOS QUE SERÍA ESTE EJÉRCITO, ANTE LA IMPASIBILIDAD DE LOS ESTADOS UNIDOS.

CON LA OLEADA DE ATAQUES QUE ARRASÓ EN POCAS SEMANAS TODAS LAS GRANDES CIUDADES ESTADOUNIDENSES, Y LA SUBSIGUIENTE INTEGRACIÓN DE SUS EJÉRCITOS Y ARMADA EN LAS FUERZAS GLOBALES TODO EL CUADRO QUEDÓ COMPLETO.

ANTES DE QUE ESTE PAÍS SE INTEGRASE EN LA ESTRUCTURA MILITAR DEL MANDO GLOBAL, LAS TROPAS DEL RESTO DE LOS PAÍSES YA HABÍAN OBTENIDO BASTANTES VICTORIAS SOBRE LAS TROPAS ICHAR. SI BIEN POCAS VECES EL RESULTADO ERA FAVORABLE A LOS HOMBRES Y MUJERES DE LAS FUERZAS GLOBALES, EN BASTANTES OCASIONES LOGRARON RETRASAR A LOS ATACANTES LO SUFICIENTE PARA EVACUAR A LOS CIVILES.

EN MUCHOS MÁS CASOS, LOS SOLDADOS DEL MEG LOGRABAN CAZAR A GRANDES CANTIDADES DE ESCLAVOS Y BESTIAS ICHAR. ESTAS PEQUEÑAS VICTORIAS SE HICIERON CADA VEZ MÁS IMPORTANTES, Y AUNQUE JAMÁS LOGRARON MATAR A UN ICHAR, SÍ QUE PUDIERON DETE-

NER A SUS LACAYOS ENVIADOS PARA MATAR Y ASESINAR A LOS SUPERVIVIENTES.

SITUACIÓN DE CALMA

A MEDIDA QUE MÁS Y MÁS ICHAR ERAN RECLAMADOS POR LAS LEGIONES QUE IBAN A COMBATIR EN LA GUERRA CIVIL, LOS ATAQUES A LOS HOMBRES DISMINUYERON, POR LO QUE EL MEG ORDENÓ A SUS HOMBRES REALIZAR CACERÍAS DE BESTIAS PARA INTENTAR GANAR TIEMPO ANTE EL RETORNO DE LOS ICHAR.

MUCHOS CIENTOS DE BESTIAS Y MILES DE ESCLAVOS MURIERON ABANDONADOS POR SUS AMOS, PRESAS DE LAS EMBOSCADAS DE LOS HUMANOS, O VÍCTIMAS DE SU DESCONOCIMIENTO DEL TERRENO, PERO AÚN HOY, MUCHOS DE ELLOS SE ESCONDEN EN LOS CAMPOS, O EN LAS RUINAS DE LAS CIUDADES DERRUIDAS, CAZANDO PARA SUBSISTIR O POR MERO DIVERTIMIENTO, EN ESPERA DE QUE SUS AMOS VUELVAN, O HUYENDO DE ELLOS.

EL MEG SE DIVIDE EN VARIAS ZONAS ESTRATÉGICAS, CADA UNA DE LAS CUALES CONSERVA SU INDEPENDENCIA AL TIEMPO QUE SE APOYAN UNA A OTRA EN MISIONES DEFENSIVAS. DICHAS ZONAS ESTÁN BAJO EL MANDO DIRECTO DE UN MARISCAL O CAPITÁN GENERAL (GENERAL DE CUATRO ESTRELLAS) QUE SÓLO RESPONDE ANTE EL ESTADO MAYOR DEL MANDO GLOBAL. DICHO ESTADO MAYOR ESTÁ COMPUESTO POR UNA DOCENA DE GENERALES DE CINCO ESTRELLAS QUE SÓLO OBEDECEN LAS ÓRDENES DE CARLOS NOVA, EL LÍDER INDISCUTIBLE DEL MEG.

LA LEALTAD QUE SE HA CREADO ENTRE ÉSTOS, Y QUE SE EXTIENDE A CASI TODOS LOS INTEGRANTES DE LAS FUERZAS GLOBALES, ES ALGO QUE MUCHOS GOBIERNOS HUBIESEN QUERIDO PARA SÍ MISMOS, PERO SÓLO EL ENFRENTARSE A LA SEGURA EXTINCIÓN DE SU RAZA HA UNIDO A TANTOS HOMBRES EN UN PROYECTO COMÚN.

LOS MIEMBROS DE ESTE GRUPO DE EJÉRCITOS, CON REPRESENTANTES DE TODO EL MUNDO, Y UNA ESTRUCTURA JERÁRQUICA Y DE MANDO QUE TODOS ELLOS ACATAN, LES HA CONVERTIDO EN LA MAYOR Y MÁS PRECISA FUERZA DE COMBATE QUE JAMÁS HAYA EXISTIDO EN LA CIVILIZACIÓN HUMANA. PERO, PARADOJAS DEL DESTINO, TODOS ELLOS MANTIENEN UN COMPROMISO QUE SE EXTIENDE DESDE LOS ESLABONES INFERIORES HASTA LAS ÚLTIMAS INSTANCIAS DE LOS ESTRATEGAS, EL COMPROMISO POR LA PAZ Y LA UNIDAD DE LA RAZA HUMANA.

TODOS, O CASI TODOS, SUS MIEMBROS COMPRENDEN QUE LA ÚNICA POSIBILIDAD DE SALVACIÓN QUE POSEEN LOS HOMBRES FRENTE AL HOSTIL UNIVERSO RADICA EN SU UNIDAD. LOS ICHAR LO HAN DEMOSTRADO DE FORMA CLARA Y ROTUNDA.

¿EL OSCURO FUTURO O LA ESPERANZA?

NI SIQUIERA ESTA PRESUNTA UNIDAD PERMITE ASEGURAR CON CERTEZA QUE LA RAZA HUMANA NO SE EXTINGA DE LA FAZ DE LA TIERRA COMO TANTAS Y TANTAS OTRAS ANTES, DEJANDO TRAS DE SÍ UN MERO RECUERDO DE SU PASO POR ESTE MUNDO, UN RECUERDO QUE EL TIEMPO SE ENCARGARÁ DE BORRAR. ES POR ELLO QUE EL MEG NO DESEA QUE LOS HOMBRES VUELVAN POR EL CAMINO QUE ANTES CASI LES LLEVA A MORIR SEPARADOS.

ASÍ, SE HA NEGADO DE FORMA REITERADA A DISOLVERSE Y A INTEGRARSE EN LAS ESTRUCTURAS MILITARES QUE LOS ESTADOS COMIENZAN A INTENTAR REESTRUCTURAR, Y HA DICHO QUE SÓLO ACATARÁ ÓRDENES DE LA ONU. EN ESPERA DE ESTE PRONUNCIAMIENTO, MUCHOS MILITARES DEL MEG TEMEN QUE LOS PAÍSES Y EMPRESAS INTENTEN DISOLVERLES POR LA FUERZA, POR LO QUE HAN DICHO A LOS FAMILIARES QUE TODAVÍA LES QUEDAN CON VIDA QUE ABANDONEN SUS CASAS Y SE REÚNAN CON ELLOS EN LOS CUARTELES.

ESTOS CIVILES SE INTEGRAN DENTRO DE LA VIDA MILITAR REALIZANDO TAREAS QUE ANTES REALIZABAN LOS MISMOS SOLDADOS, ACONDICIONAMIENTO DE BARRACONES, LIMPIEZA, ETC.

ALGUNOS DE ELLOS, CON CONOCIMIENTOS EN MATERIAS COMO INGENIERÍA, QUÍMICA, ARQUITECTURA, ETC. HAN COMENZADO A VIAJAR POR LOS CUARTELES PARA EDIFICAR FÁBRICAS, LABORATORIOS Y EDIFICIOS EN LOS QUE FABRICAR TODOS AQUELLOS PRODUCTOS NECESARIOS PARA MANTENER EL MEG EN FUNCIONAMIENTO, DE FORMA TOTALMENTE AUTOCRÁTICA, SIN EL APOYO O LAS APORTACIONES DE LOS GOBIERNOS. COMO EMPLEADOS EN ESTAS FÁBRICAS, MUCHOS DE LOS FAMILIARES DE LOS SOLDADOS, O LOS MISMOS MILITARES, PRODUCEN ARTÍCULOS DE PRIMERA NECESIDAD, MUNICIONES Y ARMAMENTO, MUY NECESARIO AHORA QUE LAS PRINCIPALES INDUSTRIAS ARMAMENTÍSTICAS LES HAN RETIRADO SU APOYO.

ASÍ MISMO, EL MEG HA COMENZADO A CULTIVAR SUS PROPIOS ALIMENTOS LEJOS DE LA INFLUENCIA DE FARMATECH, Y HA ORGANIZADO UNA SERIE DE GRANDES CONVOYES PROTEGIDOS POR SUS PROPIAS FUERZAS PARA ABASTECER NO SOLO A SUS TROPAS, SINO A AQUEL QUE LO NECESITE.

ESTA INDEPENDENCIA DE HECHO, LOGRADA DE ESPALDAS A LA ONU Y A LAS NACIONES QUE QUIEREN DISOLVERLAS, HA CONVERTIDO AL MEG EN UN AUTÉNTICO ESTADO INDEPENDIENTE CON SUS PROPIOS CIUDADANOS DE FACTO. SUS LÍDERES LO SABEN, PERO NO DESEAN FORZAR LAS COSAS. SABEN QUE, DE QUERERLO, PODRÍAN DISOLVER LA ONU Y APLASTAR LOS INCIPIENTES EJÉRCITOS DE LOS ESTADOS MIEMBROS, ASEGURANDO LA ALIMENTACIÓN Y EL BIENESTAR PARA TODOS LOS CIUDADANOS DEL PLANETA, PERO TODAVÍA CONFÍAN EN QUE ESTO SE CONSEGUIRÁ SIN LA AYUDA DE LA VIOLENCIA, POR LO QUE ESPERAN EN SUS CUARTELES MIENTRAS CONTINUÁN CON LAS LABORES DE VIGILANCIA, RECONSTRUCCIÓN Y CAZA DE ESCLAVOS ICHAR PELIGROSOS.

FUERZAS DE ÉLITE

EL MANDO ESTRATÉGICO GLOBAL HA FORMADO UNA SERIE DE FUERZAS ESPECIALES EN LAS QUE SIRVEN LOS MEJORES DE SUS HOMBRES.

ESTAS FUERZAS ESPECIALES, REALIZAN LAS ACCIONES MÁS PELIGROSAS, LAS QUE REQUIEREN UNA MAYOR ESPECIALIZACIÓN, O SIMPLEMENTE LAS SUICIDAS.

ENTRE ELLAS DESTACAN LAS SIGUIENTES:

GEO-COM.

LEGENDARIOS ALLÍ DONDE VAN, LOS MIEMBROS DE ESTE CUERPO COMENZARON COMO UNA RED DE ESPIONAJE DENTRO DEL MEG, PARA INTENTAR OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LOS ICHAR. EN POCO TIEMPO, VIERON TANTAS COSAS Y CONTEMPLARON TANTA DESTRUCCIÓN QUE SUS MIEMBROS COMENZARON A PERDERLE EL MIEDO A

TODO. POR ELLO, POCO A POCO, ESTA ORGANIZACIÓN DE INTELIGENCIA DERIVÓ EN LO QUE HOY ES LA MÁS PELIGROSA Y COMPLETA ORGANIZACIÓN MILITAR DEL MUNDO.

LAS GEO CON VISTEN UNIFORMES AZUL MARINO, O AZUL OSCURO, DEPENDIENDO DEL RANGO QUE OSTENTEN, ASÍ COMO DIFERENTES ROPA DE CAMUFLAJE DEL MEJOR KEVLAR Y LOS MEJORES TEJIDOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN.

MUCHOS DE ELLOS PREFIEREN UTILIZAR ARMAS SIMPLÉS, COMO RIFLES DE REPETICIÓN DE ALTA VELOCIDAD, ANTES QUE CONFIAR EN LA TECNOLOGÍA INDISCRIMINADA, SIN EMBARGO, SON EXPERTOS EN EL USO DE CASI TODAS LAS MÁQUINAS DE MATAR IDEADAS POR EL HOMBRE.

CUANDO UNO DE ESTOS COMANDOS SE INFILTRA EN TERRITORIO ENEMIGO, SU PRINCIPAL MISIÓN ES ACUDIR A PUNTO CERO DE IMPACTO, DONDE SE SUELEN ENCONTRAR LOS ICHAR, REUNIR IMÁGENES E INFORMACIÓN PARA QUE LOS CRUCEROS Y LOS BOMBARDEROS ATAQUEN CON TODO SU PODER.

NORMALMENTE ESTOS ATAQUES NO CONSIGUEN NI DAÑAR AL ICHAR O A LOS ICHAR ATACANTES, PERO SÍ QUE HACEN QUE ÉSTOS PIERDAN A LAS BESTIAS Y ESCLAVOS QUE LES ACOMPAÑAN, Y QUE PRONTO SE CANSEN DE MATAR UNO A UNO A LOS SOLDADOS HUMANOS. ASÍ, GRACIAS A LA INFORMACIÓN DE LAS GEO CON, LAS BATALLAS SUELEN TERMINAR EN “TABLAS” SI SE PUEDE LLAMAR ASÍ A QUE UN ICHAR LLEGUE, DESTRUYA CASI POR COMPLETO UNA CIUDAD Y MASACRE A DECENAS DE MILES DE PERSONAS, PARA LUEGO RETIRARSE HABIENDO PERDIDO SÓLO UNAS DOCENAS DE ESCLAVOS Y BESTIAS.

SIN EMBARGO, ESTAS TÁCTICAS DE LOCALIZAR EL CENTRO DE MANDO ENEMIGO (QUE SUELE SER UN ÚNICO ICHAR), BOMBARDEARLE CON TODO LO QUE SE TENGA A MANO PARA HACER QUE SE RETIRE, Y LUEGO CAZAR A SUS ESCLAVOS SUPERVIVIENTES, HA HECHO QUE MUCHOS SOLDADOS CORRIENTES DE LAS FUERZAS GLOBALES VEAN A LAS GEO CON COMO LA CABALLERÍA.

CUANDO UNA SITUACIÓN SE COMPLICA DEMASIADO, ES A ELLOS A QUIENES SE LLAMA PARA QUE SE INFILTREN EN LOS NIDOS DE ESCLAVOS, O LOCALICEN AL LÍDER O A LA REINA DE UN ENJAMBRE DE BESTIAS PARA LUEGO DESTRUIRLAS. TAMBIÉN, EN NUMEROSAS OCASIONES, LOS MIEMBROS DE ESTE CUERPO HAN DESOBEDECIDO ÓRDENES PARA MANTENER ABIERTAS LAS RUTAS DE RETIRADA DE LAS TROPAS, PUES OTRA DE SUS MISIONES ES CONTROLAR LAS EVACUACIONES Y FACILITAR DICHAS RETIRADAS.

SUELEN SER LOS ÚLTIMOS EN MARCHARSE DE UN COMBATE, PELEAR SIEMPRE EN PRIMERA FILA Y ATACAR SIEMPRE AL ENEMIGO NO IMPORTA SI PIERDEN LA VIDA POR ELLO. ESA ACTITUD, QUE UNOS POCOS LLAMARÍAN FATALISTA, LES HA GRANJEADO LA ADMIRACIÓN DEL RESTO DE LAS TROPAS Y MANDOS DEL MEG, Y MUCHOS DE SUS MIEMBROS SON INVITADOS POR LOS DEMÁS SOLDADOS EN CUANTO ENTRAN EN UNA TABERNA O CANTINA PARA DESCANSAR.

ELLOS NO DESEAN ESTA CLASE DE FAVORES, PUES LO QUE HACEN LO HACEN POR DOS MOTIVOS, SABEN MUY BIEN EL SUFRIMIENTO QUE HAN TRAÍDO LOS ICHAR, Y AL MISMO TIEMPO CONOCEN DE PRIMERA MANO LO QUE PASARÁ SI TODOS LOS SERES HUMANOS NO LUCHAN JUNTOS EN ESTA GUERRA.

EN LA ACTUALIDAD, CON LA TREGUA DECLARADA DE

FORMA UNILATERAL POR LOS RENEGADOS ICHAR, MUCHOS DE ELLOS DESCONFÍAN DE LAS INTENCIONES DE SUS ANTIGUOS ENEMIGOS, Y SOLICITAN SER ENVIADOS COMO EMBAJADORES A LAS TRECE CIUDADES QUE LES ADMITAN PARA VER DE PRIMERA MANO EL PROCESO DE PAZ. QUIEREN TENER CERCA DE SU ENEMIGO PARA VIGILARLO.

GRUPOS DE ASALTO AÉREO.

ESTA SECCIÓN DEL MEG SE ENCARGA DE LAS INTERVENCIONES RÁPIDAS. SU TRABAJO SUELE CONSISTIR EN LLEGAR EN EL MENOR PLAZO DE TIEMPO POSIBLE A LAS CERCANÍAS DE UN PUNTO DE IMPACTO ICHAR (COMO SE DENOMINA LA ZONA DONDE UNA DE ESTAS CRIATURAS ATERRIZA CAUSANDO UNA DESTRUCCIÓN MONUMENTAL A SU ALREDEDOR), Y CONTENER LAS SUCESIVAS OLEADAS DE ESCLAVOS QUE SURGEN DEL MAR O DE LOS PORTALES TELETRANSPORTADORES.

SI LES ES POSIBLE, INTENTAN IDENTIFICAR A SUS ENEMIGOS, ENVIADO LA INFORMACIÓN A LAS GEO CON, QUE LLEGAN A CONTINUACIÓN.

SON UN CUERPO NUMEROSO, PUES MUCHOS DE SUS MIEMBROS MUEREN EN ESTAS BATALLAS, Y EN LAS FRECUENTES ESCARAMUZAS QUE SE ORIGINAN DURANTE LOS COMBATES CALLEJEROS, ENTRE LOS ESCOMBROS Y LOS CRÁTERES DE LAS CIUDADES.

PARA ACCEDER A LA ZONA DE COMBATE Y AL CAMPO DE BATALLA CUENTAN CON LOS MÁS RÁPIDOS AVIONES Y CON TRANSPORTES Y AVIONES DE CARGA INVISIBLES AL RADAR. ESTOS AVIONES SON INEFICACES CONTRA LOS ICHAR MISMOS, PERO SÍ HAN DEMOSTRADO PODER OCULTARSE DE LAS BESTIAS VOLADORAS QUE UTILIZAN RADARES NATURALES COMO LOS DE LOS MURCIÉLAGOS,

LO QUE AUMENTA LAS POSIBILIDADES DE ÉXITO DE LA MISIÓN EN UN 50%.

FUERZAS SUBMARINAS DE CHOQUE.

ESTE NOMBRE ES UN MERO EUFEMISMO PARA QUIENES NO DEJAN DE SER COMANDOS SUICIDAS.

CUANDO SE DESCUBRIÓ QUE LOS ICHAR PROCEDÍAN DEL FONDO DEL MAR, Y QUE CIUDADES ENTERAS PODRÍAN ALBERGAR MILES DE ESTAS CRIATURAS, MUCHOS DE LOS MIEMBROS DEL MEG SE DEJARON LLEVAR POR EL FATALISMO. NO VEÍAN LA FORMA DE SOBREVIVIR FRENTE A UN EJÉRCITO DE ICHAR CUANDO UN PUÑADO DE ELLOS CASI HABÍA DESTRUIDO EL MUNDO.

POR ELLO, EN RECUERDO DE LOS KAMIKAZES JAPONESES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, EL REPRESENTANTE DE ESTE PAÍS EN EL ALTO ESTADO MAYOR DEL MEG SUGIRIÓ LA CREACIÓN DE ESTE CUERPO. AL PRINCIPIO LA IDEA FUE DESCARTADA POR DESCABELLADA, PERO CUANDO LOS NUEVOS SATÉLITES PUDIERON PENETRAR LOS CAMPOS QUE PROTEGÍAN Y OCULTABAN LAS CIUDADES ICHAR, CONFIRMANDO LA EXISTENCIA DE MÁS DE DIEZ DE ESTAS ENORMES POBLACIONES SUBMARINAS, NO LES QUEDÓ MÁS REMEDIO QUE JUGÁRSELA A UNA CARTA.

LAS FUERZAS SUBMARINAS DE CHOQUE SURGIERON A PARTIR DE VOLUNTARIOS QUE HABÍAN PERDIDO TODO EN LA GUERRA, FAMILIA, AMIGOS, SU CIUDAD. POR ELLO, ANSIOSO DE VENGANZA, SE ALISTARON EN EL PROGRAMA ESPECIAL LLAMADO, LA IRA DE DIOS.

ESTE PROGRAMA SECRETO PLANEABA ENTRENAR A UN CENTENAR DE JÓVENES SOLDADOS, DOTARLES CON LA

TECNOLOGÍA DE CAMUFLAJE MÁS AVANZADA, QUE SÍ ES EFECTIVA EN EL MAR, DEBIDO A QUE MUCHAS CRIATURAS MARINAS LO USAN PARA ORIENTARSE, Y ARMARLES A CADA UNO CON DOS CABEZAS NUCLEARES QUE EXPLOSIONARÍAN SIMULTÁNEAMENTE AL ACERCARSE A LA CIUDAD. UNA DE LAS CABEZAS NUCLEARES ES UNA POTENTE BOMBA DE HIDRÓGENO Y OTRA UNA BOMBA DE NEUTRONES.

AL MISMO TIEMPO, LAS FUERZAS GLOBALES REPETIRÍAN LA ESTRATEGIA DE DISTRACCIÓN QUE TAN BUENOS RESULTADOS LES HA DADO EN ALGUNAS CAMPAÑAS COMO LA DE MADRID, ENVIADO DOCENAS DE MISILES NUCLEARES DE CABEZAS MÚLTIPLES CONTRA LOS DOMOS DE LAS CIUDADES ICHAR, ASÍ COMO BOMBARDEROS, SUBMARINOS Y CRUCEROS QUE ATACARÍAN CREANDO LA DISTRACCIÓN NECESARIA PARA QUE LOS COMANDOS SE ACERCASEN EN PAREJAS.

EVIDENTEMENTE LOS ICHAR DESTRUIRÍAN LOS MISILES CRUCERO Y A UNA GRAN PARTE DE LAS FUERZAS DE DISTRACCIÓN, PERO LOS ESTRATEGAS CREÍAN PODER HACER PASAR MEDIA DOCENA DE SOLDADOS PARA QUE EXPLOSIONASEN SUS CARGAS CONTRA LAS CIUDADES, ESPERANDO DESTRUIRLAS.

POR SUERTE ESTAS TROPAS NUNCA TUVIERON QUE ENTRAR EN COMBATE, PERO POR EL MOMENTO PERMANECEN ALERTA EN SUS CUARTELES POR SI LOS ICHAR DE LAS DOCE CIUDADES LOGRAN IMPONERSE AL BANDO RENEGADO EN SU LUCHA POR EL PODER.

EL DESTINO DE LOS HOMBRES.

DESDE LA LLEGADA DE LOS ICHAR, MUCHO SE HA ESPERULADO SOBRE EL DESTINO DE LA HUMANIDAD. DESDE LUEGO, POCOS PODÍAN IMAGINAR QUE LA QUE SE CREÍA

Capítulo 3

RAZA SUPREMA DE LA CREACIÓN, EL HOMBRE, IBA A SUFRIR UN GOLPE TAN DURO EN SU DIGNIDAD. PERO COMO DICE EL REFRÁN AHÍ NOS LAS DEN TODAS, Y COMO SUELE SUCEDER, AHÍ NO NOS LAS DIERON TODAS. EN MESES, EL DESTINO DEL HOMBRE PARECIÓ ACLARASE, LA EXTINCIÓN. SÍ, POCOS DUDABAN QUE DURANTE LOS SIGUIENTES AÑOS, TODA NUESTRA RAZA SE IBA A DESMORONAR, ÍBAMOS A DESAPARECER DEL COSMOS, COMO ANTES LO HAN HECHO MILLONES DE RAZAS Y ESPECIES MÁS. TODO ERA TAN EVIDENTE COMO QUE EL SOL SALÍA TODOS LOS DÍAS, A MENOS QUE UN ICHAR ORDENASE LO CONTRARIO.

PERO POR SUERTE SE NOS HA DADO UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD. LA PAX DE PRIMARCAR PARECE HABER DADO SUS FRUTOS Y LOS HOMBRES UNA VEZ MÁS ESTÁN RECUPERANDO LA CONFIANZA EN ELLOS MISMO. ¿CÓMO SE EXPLICA SI NO EL HECHO DE QUE ALGUNAS EMPRESAS Y GOBIERNOS HAYAN OFRECIDO RIQUEZAS Y TERRITORIOS A ICHAR EXPATRIADOS SI LES AYUDAN EN SUS PROPIOS PLANES? ALGUNOS LO LLAMARÍAN ESTUPEDEZ, LOS IMPLICADOS LO LLAMAR VISIÓN E FUTURO. YO LO LLAMO, DESASTRE FUTURO.

¿MI NOMBRE? A SÍ, LO OLVIDABA, ME LLAMO RAÚL TORRES, Y SÉ DE LO QUE HABLO.

YO ESTABA PRESENTE CUANDO TODO ESTALLÓ, ME ALISTÉ EN EL CUERPO DE INGENIEROS, ESPERANDO PODER PALIAR LOS EFECTOS DE LOS ATAQUES ICHAR, PERO PRONTO SE ME HIZO EVIDENTE QUE NADA DE LO QUE HICIESEMOS IBA A AYUDAR A LAS VÍCTIMAS DE LOS ATAQUES, PUES PRONTO NO HABRÍA HERIDOS NI SUPERVIVIENTES, ESTARÍAMOS TODOS MUERTOS.

POR ELLO ME ALISTÉ EN LAS FUERZAS GLOBALES, Y POR ELLO EMPRENDÍ UN VIAJE, UN LARGO VIAJE QUE NO

VIENE AL CASO CONTAR. SÓLO DECIR QUE ESTUVE PRESENTE EL DÍA EN QUE EL DESTINO DE LA HUMANIDAD SE JUGABA EN UNA BATALLA A VIDA O MUERTE EN EL POLO SUR.

ESE DÍA, EL HOMBRE PUDO DEMOSTRAR ALGO A LOS ICHAR, QUE NO SOMOS SERES INFERIORES, DISTINTOS TAL VEZ, PERO NO MEJORES NI PEORES, ESO ES ALGO QUE LOS HOMBRES DEBERÍAN DEMOSTRARSE TAMBIÉN A SI MISMOS, Y APLICARLO A TODAS LAS CRIATURAS BAJO EL CIELO Y LAS AGUAS. PERO DUDO MUCHO QUE SEAMOS TAN SENSATOS.

VERÉIS. DURANTE LOS MESES ANTERIORES A LA BATALLA QUE DETUVO LA GUERRA (NOTA: SI QUIERES SABER MÁS SOBRE ESTA BATALLA PUEDES LEERTE LA PRIMERA PARTE DE LA TRILOGÍA: LAS CRÓNICAS ICHAR), DURANTE ESOS DÍAS CRUCIALES, TODOS LOS HOMBRES QUE COMPOÑÍAN MI EXPEDICIÓN NOS ENFRENTÁBAMOS A UN DILEMA VITAL.

SEGÚN ACABÁBAMOS DE DESCUBRIR LA RAZA HUMANA DERIVABA DE UNA MUJER QUE LLAMAMOS EVA. NO CREO EN DIOS, Y A PESAR DE QUE LOS ICHAR SON UNA MUESTRA MÁS DEL PODER DE UNA ENTIDAD CREADORA, SIGO SIN CREER EN EL CONCEPTO TRADICIONAL DE SER SUPREMO, PERO SÍ QUE PUEDO DECIR QUE EN ALGÚN MOMENTO DE HACE TRES O CUATRO MILLONES DE AÑOS, UNA MUJER NACIÓ DIFERENTE AL RESTO DE SU ESPECIE. ERA MÁS INTELIGENTE, MÁS HERMOSA Y MÁS LISTA QUE LOS QUE LA RODEABAN, Y SUS HIJOS TAMBIÉN LO FUERON. ENTONCES LLEGÓ PRIMARCAR, EL PRIMER ICHAR, QUIEN SE ENAMORÓ DE ELLA. IMAGINADS, EL PRIMER ICHAR Y LA PRIMERA MUJER JUNTOS, Y SU DESCENDENCIA MEZCLADA CON LOS HIJOS QUE ELLA HABÍA TENIDO ANTES DE CONOCERLE.

SÍ, LO HABÉIS Adivinado, EL HOMBRE, TODA NUESTRA ESPECIE, PROVIENE DE UNA SOLA MUJER, DE SUS HERMANOS MENORES Y DE SUS HIJOS, PERO ALGUNOS DE NOSOTROS SOMOS HIJOS DE LOS ICHAR TAMBIÉN. POR NUESTRA SANGRE RECORREN PODERES QUE NOS HACEN ESPECIALES, PODERES QUE DURANTE LA HISTORIA HAN DADO ORIGEN A LOS MITOS SOBRE DIOS Y SEMIDIOS. EN ALGÚN MOMENTO, ALGUNO DE NOSOTROS CONECTA CON SU PODER INTERNO, LEGADO DE PRIMARGAR O DE OTROS RENEGADOS, Y ESO LE HACE ESPECIAL.

PERO TODAS LAS DUDAS SOBRE NUESTRA IDENTIDAD SE DISOLVIERON EN LOS COMBATES DE LA GUERRA CIVIL ICHAR. TODAS ESTAS DUDAS DESAPARECIERON CUANDO SE HIZO EVIDENTE QUE TODOS NOSOTROS ÉRAMOS IGUALES, CON PODERES O SIN ELLOS, YA SEAN NUESTROS ANTECESORES PODEROSOS ICHAR O SIMPLES HUMANOS. LO SÉ MUY BIEN, PUES ME ENAMORÉ DE LA HIJA DE PRIMARGAR.

DEJADME QUE OS CUENTE UN SECRETO, TODAS LAS DIFERENCIAS, LAS SUPUESTAS RAZAS, LOS TONTOS Y LOS LISTOS, LOS GUAPOS Y LOS FEOS, BLANCOS, NEGROS, GITANOS, ORIENTALES, ESQUIMALE, NATIVOS AMERICANOS, TODOS NOSOTROS SOMOS IGUALES. ¿NO? VAYA, CREO QUE NO ME HAS ESTADO LEYENDO. TODOS VENIMOS DEL MISMO SITIO. ¿CÓMO PRETENDES SOBREVIVIR AL TERROR QUE YO HE VISTO, NO SÓLO AL DE ESTE PLANETA, SINO A LO QUE NOS ESPERAN EN LAS GALAXIAS, ALLÁ AFUERA, SI NO ESTAMOS UNIDOS? YA, TE DA IGUAL, AHORA QUE LOS ICHAR SE HAN RETIRADO CREES QUE ES PARA SIEMPRE, ¿VERDAD? OTRA VEZ TE IMPORTA SÓLO TU DINERO, TUS PLACERES, O CON QUIEN TE ACUESTAS ESTA NOCHE. PUES MUY BIEN, TODO SE TERMINA, HERMANO, TODO. Y SÓLO HAY UNA FORMA DE ELUDIR EL DESTINO QUE NOS ESPERA, SÓLO DE UNA FORMA PODEMOS ELUDIR EL DESTINO QUE LES ESPERA

A TODAS LAS RAZAS DE LA CREACIÓN, MANTERNOS UNIDOS.

PERO ¡BASTA YA!, NO SÉ QUE HAGO ESCRIBIENDO ESTO, CUANDO DEBERÍA ESTAR PREPARANDO MI VIAJE.

... SÍ, SÍ, PARTO DE VIAJE ESTA MISMA NOCHE, POR UN ASUNTO PERSONAL. ¿QUÉ ASUNTO? ESO NO ES ASUNTO TUYO.

SÓLO QUERÍA DEJAR TRAS DE MI UNA ADVERTENCIA, UNA ADVERTENCIA QUE SEGURO QUE LOS HOMBRES DESOIRÉIS, PERMANECED UNIDOS, TRABAJAD DURO POR UN FUTURO COMÚN, Y TAL VEZ DESCUBRÁIS LO QUE YO HE DESCUBIERTO. OS LO DIRÉ, AUNQUE NO ME CREÁIS. EL DESTINO DE LOS HOMBRES ES SER MAYORES QUE LOS ICHAR, MÁS PODEROSOS QUE TODOS ELLOS. ESO NO IMPLICA SER MEJORES, SÓLO TENER MÁS PODER, Y EN MI EXPERIENCIA ESO NO CUENTA. PERO TAL VEZ, Y SÓLO TAL VEZ, DENTRO DE CADA HUMANO, DE CADA HOMBRE, EXISTA UN PODER MAYOR QUE EL DE LOS ICHAR. UN PODER QUE NO SE HA MANIFESTADO, Y QUE HARÁ QUE TODOS LOS PODERES QUE LOS ICHAR HAN LEGADO A SUS DESCENDIENTES, O QUE ELLOS MISMOS DETENTAN, SEAN SÓLO UNA PEQUEÑA MUESTRA DE LO QUE LA NATURALEZA, O EL CREADOR QUISIERON CONSEGUIR CON NOSOTROS.

SABÍA QUE NO ME GREERÍAIS. ESPERAD Y VERÉIS.

RAÚL TORRES, EXTRACTO DE SU DIARIO, ESCRITO EL DÍA ANTES DE SU PARTIDA.

COMENTARIO PRIVADO DE PRIMARGAR: ESPERO HIJO MÍO, QUE PRONTO VUELVAS DE TU VIAJE EXITOSO. ME HE PERMITIDO LEER TUS PALABRAS A TUS HERMANOS

Mando Estratégico Global (MEG)

Capítulo 3

LOS HOMBRES. SUPONGO QUE NO TE EXTRAÑARÁ SABER QUE HAN DESOÍDO LAS PALABRAS DE QUIEN LES SALVÓ A TODOS ELLOS, TUS PALABRAS, Y YA COMIENZAN A DIVIDIRSE. PERO ES ALGO QUE YO NO PUEDO REPROCHAR CUANDO MIS PROPIOS HERMANOS ICHAR SE ODIAN A MUERTE ENTRE SI, Y A TODAS LAS CRIATURAS DEL COSMOS. PARTE CON MIS MEJORES DESEOS, ESPERO QUE CUANDO VUELVAS QUEDE ALGO QUE RECONOZCAS.

EL FUTURO DE LA HUMANIDAD.

LOS HOMBRES ENFRENTAN SU DESTINO CON ARROGANCIA, PERO NO TODOS, POR SUERTE. NO TODOS LOS HOMBRES BAJO EL CIELO SON COMO LOS PRESIDENTES DE ESTAS CORPORACIONES QUE YA HAN COMENZADO A OLVIDAR LO QUE HA SUCEDIDO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. LA GUERRA, LA DESTRUCCIÓN, LA MUERTE DE MILLONES.

POR SUERTE SON MUCHOS LOS QUE AUN TIENEN PESADILLAS POR LAS NOCHES, LOS QUE NO PUEDEN DORMIR SIN TENER SOBRE SUS CABEZAS METROS DE TECHO DE ROCA, Y LOS QUE PREFIEREN SEGUIR VIVIENDO COMO CONEJOS ASUSTADOS. ¿ES ESTO BUENO? NO, SIN DUDA, PERO ES MEJOR QUE SALIR A PAVONEARSE DE LO IMPORTANTES QUE SOMOS, CUANDO HEMOS ESTADO A PUNTO DE DESAPARECER COMO ESPECIE.

BIEN, SEA COMO SEA EL MUNDO SE ENFRENTA A UNA SERIE DE CAMBIOS RADICALES CON LA LLEGADA DE LA PAZ O LA PAX, COMO PREFIRÁIS LLAMARLA.

LAS EMPRESAS Y LOS GOBIERNOS VUELVEN POR SUS FOROS, EL EJÉRCITO SE NIEGA A RENDIR LAS ARMAS QUE POSEE A LOS INTERESES EGOÍSTAS DE ALGUNOS HOMBRES Y COMO SIEMPRE, TODO PARECE MÁS OSCURO CADA DÍA, PERO ALGO HA CAMBIADO.

LOS AÑOS DE COMBATES, LA FALTA DE ALIMENTOS, Y EL PELIGRO DE DESAPARECER COMO RAZA HAN INDUCIDO UN CAMBIO MUY GRANDE EN LOS HOMBRES. YA NO SOMOS INMORTALES, AHORA TEMEMOS A ALGO, MÁS QUE A NOSOTROS MISMOS, Y SABEMOS QUE DEBEMOS TRABAJAR JUNTOS PARA ELLOS.

LA OPORTUNIDAD DE LOS VALIENTES

NO SÓLO ESTE CAMBIO DE MENTALIDAD ES UN SIGNO IMPORTANTE Y ESPERANZADOR, SINO QUE EL MUNDO SE ENCUENTRA AHORA SUMIDO EN UN CAOS. ¿QUÉ CÓMO PUEDE SER ESO BENEFICIOSO? PUES PORQUE AHORA UN HOMBRE, O UN GRUPO DE ELLOS, PUEDEN CAMBIAR LAS COSAS. LOS PODERES FÁCTICOS SON MÁS DÉBILES QUE NUNCA, Y SE LES PUEDE DERROGAR ANTES DE QUE VUELVAN A TOMAR EL CONTROL.

NO SABEMOS LO QUE VA A PASAR, PERO SÍ SABEMOS QUE AHORA, Y NO ANTES, SÍ ES POSIBLE HACER UN MUNDO DIFERENTE, A PESAR DE LAS CONTINUAS AMENAZAS QUE PENDEN SOBRE NUESTRAS CABEZAS. PERO TODOS LOS HOMBRES, EN SU TEMOR, CONFÍAN EN QUE PODREMOS SALIR ADELANTE.

TAL VEZ LA GUERRA CON LOS ICHAR Y EL PROBABLE EXTERMINIO HAYAN CONSEGUIDO LO QUE SIGLOS DE ATROCIDADES COMETIDA POR LOS HOMBRES NO HAN LOGRADO, DESPERTAR LA CONCIENCIA DE RAZA. SI CREES EN UN DIOS, REZA POR ELLO.

Sagrator, el Segrario, recorrió con su mirada el campo de batalla. El suelo, hasta hace unas horas, completamente seco, yacía ahora cubierto por miles de cadáveres de seres inferiores.

Él era un Ichar, y no le preocupaba la pérdida de esclavos, ni la muerte de civilizaciones enteras. Pero debía reconocer que la matanza estaba siendo excesiva.

Al comienzo de la batalla, las tropas vermits surgieron del mundo colmena que las fuerzas Ichar estaban atacando. Un negro enjambre formado por miles, millones de criaturas insectoides, ocultó el cielo, y la inmensa mole de la colmena que surgía de los pantanos.

La batalla comenzó entonces. Miles de esclavos de su raza se lanzaron al ataque, contra los innumerables enjambres vermit. Muchos murieron, la mayoría, pero muchos otros ocuparon su lugar. Los vermits ahora estaban oponiendo su última defensa, tras horas de lucha contra bestias y esclavos.

Ahora era el turno de los amos del cosmos. Ahora llegaban los Ichar.

En silencio, pero con un paso firme que hacía que todo el planeta sintiese su avance coordinado, repleto de poder, las cerradas formaciones avanzaron sin pronunciar una sola palabra. En sus ojos, se podía leer el odio, y sus armaduras, que chocaban contra las afiladas hojas de sus armas, cantaban una promesa de muerte, una canción de conquista.

y Sagrator sonrió, pues pronto esta colonia estaría libre de la infección de los inferiores, y su Casa le nombraría gobernador y patricio del planeta.

Pronto sería el amo de cuanto viesen sus ojos.

y entonces, todo estalló, y el cosmos entero supo, que una vez más, los Ichar estaban ahí.

Capítulo 3

LAS TRECE CIUDADES

“ Trece fueron las ciudades en el principio de los tiempos, trece las joyas de la corona del naciente imperio. Los Ichar reclamaban su destino desafiando a todo y a todos. Sin embargo, el Gran Éxodo llegó tras la traición de los hombres, y la Ciudad de Atlántis se sumergió en las aguas, para siempre. El resto de las joyas Ichar tuvieron que ser ocultadas, pues la ambición humana era grande, pero nuestro poder más.

Ahora, las Trece vuelven a estar enteras, y el destino de los Ichar se acerca, a pesar de las traiciones de los enemigos del Imperio.

Shoen-Jilian, profeta del Gremio Arcano”

LAS TRECE CIUDADES ICHAR. LAS JOYAS DEL IMPERIO, MUCHOS NOMBRES RECIBEN ESTAS COLOSALES ESTRUCTURAS ENCLAVADAS EN LOS FONDOS MARINOS POR TODO EL PLANETA. EN EllAS HABITA LA CREMA DE LA CIVILIZACIÓN ICHAR, AQUELLOS QUE OSTENTAN EL MAYOR PODER. SUS ELABORADOS EDIFICIOS GUARDAN LA GUNA DEL SABER DE ESTA RAZA, ASÍ COMO LAS CLAVES DEL PODER.

ELLAS GOBIERNAN SUPREMAS TODO EL IMPERIO, RECIBIENDO UN FLUJO CONSTANTE DE RIQUEZAS, ESCLAVOS Y MATERIAS PRIMAS DE LAS MARCAS, Y ENVIANDO SUS LEGIONES PARA APLASTAR A TODOS AQUELLOS A QUIENES SE OPONGAN A SU DOMINIO.

EN LAS TRECE CIUDADES, LA MAYORÍA DE LOS GREMIOS, DE LAS ALTAS CASAS Y DE LOS ICHAR DE MAYOR PODER, POSEEN SEDES, PALACIOS Y EMBAJADAS. ALLÍ

SE DESARROLLAN SUS PLANES SECRETOS, Y LAS INTRIGAS RECOGEN EL PULSO DE LA CIUDAD. TODAS ELLAS SON UN HERVIDERO DE TRAICIONES, DE COMLOTS Y DE PLANES PARA GUERRAS ENCUBIERTAS O DIRECTAS.

LA RECIENTE INCORPORACIÓN DE NUEVA ATLÁNTIS AL IMPERIO, DE LA MANO DE LOS RENEGADOS HA DESEQUILIBRADO EL TRADICIONAL PODER DE LAS HASTA AHORA DOCE CIUDADES, Y LA GUERRA CIVIL QUE LAS HA AZOTADO HA DEJADO UN REGUERO DE SANGRE Y DE RENCORES. LEJOS DE ESTAR EN PAZ, LAS TRECE CIUDADES TRAMAN AHORA MÁS QUE NUNCA POR EL DOMINIO ABSOLUTO SOBRE LOS DEMÁS.

JOYAS ÚNICAS EN EL OCÉANO

CADA CIUDAD POSEE SUS CARACTERÍSTICAS ESPECIALES, CARACTERÍSTICAS QUE LA CONVIERTEN EN ÚNICA,

Capítulo 4

EN DESTELLOS DE LUZ (O DE OSCURIDAD) BAJO LAS AGUAS DEL OCEÁNO QUE DOMINAN. TODAS ELLAS MANTIENEN FORTALEZAS MENORES PARA DEFENDERSE DE UN PRESUNTO ATAQUE QUE NUNCA LLEGA, Y SU INFLUENCIA LLEGA TAN LEJOS COMO HASTA LAS MARCAS EXTERNAS, PUES SUS CASAS, SUS FIELES Y SUS LEGIONES, CONQUISTAN TERRITORIOS QUE LE SON ENTREGADOS PARA SU ADMINISTRACIÓN Y EXPLOTACIÓN.

ASÍ, LAS CIUDADES ICHAR, COMPUESTAS POR UNA MIRÍADA DE CASAS DE DISTINTO TAMAÑO, GREMIOS DE DIFERENTE PODER Y MILLONES DE ICHAR Y ESCLAVOS, ADQUIEREN SU PROPIA ENTIDAD, SIENDO REPRESENTANTES ACTIVOS DEL PODER Y DE LA ESTRUCTURA POLÍTICA ICHAR.

CADA UNA CON SUS PROPIAS ESTRUCTURAS DE PODER, CON SUS GRUPOS DE INFLUENCIA, CON SUS LEGIONES QUE VELAN POR SUS INTERESES. VER UNA CIUDAD ICHAR SIGNIFICA CONTEMPLAR UNA CIVILIZACIÓN MARAVILLOSA Y TERRIBLE, PERO VER UNA NO SIGNIFICA VERLAS TODAS. SON TAN DIFERENTES COMO PUEDAN SERLO LAS NACIONES HUMANAS, O MÁS, CON SUS PARTICULARES ESTILOS ARQUITECTÓNICOS, SUS PROPIOS PODERES Y SECRETOS Y EL PODER DE SUS VARIADOS DIRIGENTES RESPALDÁNDOLAS O DOMINÁNDOLAS.

PERO ADELANTE, CONOCE LAS TRECE CIUDADES Y A SUS HABITANTES, SUS SECRETOS Y SUS PLANES PARA EL FUTURO. CADA UNA DE ELLAS UNA JOYA ÚNICA, PERO AL MISMO TIEMPO, LAS FAUCES DE UNA BESTIA HAMBRIENTA DE PODER Y ÁVIDAS DE SANGRE.

Las trece ciudades

SHERIAN-DRAGON

LA GLORIOSA SHERIAN-DRAGON RECIBE A LOS VISITANTES RECIÉN LLEGADOS, YA SEAN PRELADOS DE SUS ALTAS CASAS QUE VIENEN POR PRIMERA VEZ AL CONSEJO, O HUMANOS BAJO LA PROTECCIÓN DIRECTA DE PRIMARCAR, CON UN ESPECTÁCULO IMPRESIONANTE DE BELLEZA SOBRECOGEDORA E IMPRESIONANTE RIQUEZA.

LA LLANURA ABISAL SOBRE LA QUE SE ASIENTA, EN EL PACÍFICO NORTE, FRENTE A LA COSTA DE JAPÓN, PERMITE AVISTAR TODA SU IMPRESIONANTE ESTRUCTURA DESDE LEJOS. ABRIÉNDOSE PASO ENTRE LAS ROCAS DE LA SIMA QUE LA RESGUARDA, LO PRIMERO QUE SE PUEDEN CONTEMPLAR SON SUS ENORMES CÚPULAS DE COLORES VERDE CRISTALINO Y NEGRO TRASLÚCIDO.

SOBRE ELLAS, A MÁS DE QUINIENTOS METROS DE ALTURA SOBRE LA MÁS ALTA DE LAS CÚPULAS, SE ELEVA LA TORRE DEL HONOR DE SHERIAN-DRAGON. TODAS LAS CIUDADES ICHAR POSEEN UNA DE ESTAS ENORMES TORRES, QUE SE ELEVAN HACIA LA SUPERFICIE DEL MAR, RETANDO A LOS MISMOS CIELOS POR EL PREDOMINIO Y EL PODER. SIN EMBARGO, LA TORRE DE SHERIAN-DRAGON ES ÚNICA, PUES POSEE CINCO AGUJAS EN SU CÚSPIDE, LO QUE LE DA LA APARIENCIA DE UNA GIGANTESCA MANO QUE SE ELEVA PARA AFERRAR SU DESTINO, EL PODER SOBRE LAS TRECE CIUDADES.

LAS CÚPULAS

TODA LA CIUDAD ESTÁ CUBIERTA DE MASIVAS CÚPULAS QUE PROTEGEN A SUS CIUDADANOS DE LAS AGUAS, O A LAS AGUAS DE SUS CIUDADANOS. LAS MÁS BAJAS DE ELLAS TIENEN KILÓMETROS DE ALTURA, Y LAS MÁS ALTAS SIRVEN ADEMÁS COMO MIRADORES PARA CONTEM-

PLAR LA CIUDAD EN TODO SU ESPLENDOR, Y ENORMES ESTRUCTURAS CRISTALINAS PENDEN DE ELLAS PARA ACOGER A LOS QUE QUIERAN VER LA REINA DE LAS TRECE CIUDADES DESDE LAS CÚPULAS.

MIRAR HACIA ABAJO, Y CONTEMPLAR DESDE LEJOS LAS ILUMINADAS CALLES, LOS MONUMENTOS DE CRISTAL, Y LAS TORRES Y EDIFICIOS ELEVÁNDOSE HACIA TI, COMO DAGAS DISPUESTAS A CLAVARSE EN TU CORAZÓN, ES ALGO QUE JAMÁS SE BORRARÁ DE TU RETINA, UNA BELLEZA QUE TE ACOMPAÑARÁ SIEMPRE POR TODA LA ETERNIDAD... ASÍ LA DESCRIBIÓ ALTAR, EL FORJADOR CUANDO LLEGÓ POR PRIMERA VEZ A LA CIUDAD COMO REPRESENTANTE DE SU MARCA DE SIRIO.

EN TODOS LOS ALREDEDORES DE SHERIAN-DRAGON EXISTEN NUMEROSOS FUERTES Y FORTALEZAS QUE GUARDAN LA JOYA DEL IMPERIO. ESTRUCTURAS DE CRISTAL Y EXTRAÑOS METALES PENDEN DE LAS PAREDES DE LA SIMA QUE CUBRE SU RETAGUARDIA. PODEROSAS FORTALEZAS DE ROCA GUARDAN LA LLANURA NOROESTE Y LAS LEGIONES HACEN PRÁCTICAS EN LOS IMPONENTES CAMPAMENTOS QUE LA RODEAN.

DESPUÉS, APOYADAS EN LA LADERA DE LA SIMA ABISAL QUE ASCIENDE DESDE LA LLANURA, SE ENCUENTRA EL DISTRITO DE LOS NOBLES. LAS ALTAS CASAS TIENEN

ALLÍ SUS PALACIOS Y SUS MANSIONES, Y EL LUJO REBOSA POR TODOS LADOS.

ENORMES MANSIONES OFRECEN UN ESPECTÁCULO INOLVIDABLE AL VISITANTE, CADA UNA CON SU ESTILO ARQUITECTÓNICO ÚNICO, CON SUS MONUMENTOS Y ESTATUAS DE HÉROES, CON SUS GUARDIAS ATAVIADOS CON ARMADURAS DE LUJO. LAS CALLES REBOSAN DE FRESOR POR LOS CUIDADOS JARDINES QUE ASCIENDEN POR LOS CAMINOS QUE LLEVAN A LAS MANSIONES, Y LOS ICHAR PASEAN EN PAREJAS COMLOTANDO O DISFRUTANDO DE LOS PLACERES QUE OFRECE ESTE DISTRITO, EL MÁS CUIDADO DE TODO EL IMPERIO.

FUENTES DE PLATA LÍQUIDA SURGEN DEL SUELO, COMO GEÍSERS DE RIQUEZA, Y ENORMES MANTOS DE PLANTAS ALIENÍGENAS CUBREN CALLES ENTERAS, DEJANDO EL SUELO EN PENUMBRA.

SIN EMBARGO, ES UNA BELLEZA SOBRIA, CUIDADA, NO COMO LOS DISTRITOS DE PLACER DE OTRAS CIUDADES, NI COMO LA EXUBERANCIA DE LAS MANSIONES DE CADA CASA. EL EXTERIOR DE ESTE DISTRITO REFLEJA PODER SIN LÍMITE, PERO SIN HACER ALARDES, PUES LOS ICHAR NO NECESITAN ALARDEAR EN ESTE LUGAR. CADA UNO SABE LO QUE VALE SU VIDA.

EL DISTRITO DE GOBIERNO

MÁS GERGA DE LA CIUDAD ESTÁ EL VERDADERO CORAZÓN DEL PODER ICHAR. SI BIEN ES EN EL DISTRITO DE LOS PALACIOS DONDE LA MAYORÍA DE LAS ALTAS CASAS, Y LOS GREMIOS MÁS RICOS POSEEN SUS SEDES Y RESIDENCIAS EN ESTA CIUDAD, ES MÁS AL NOROESTE DONDE SE ASIENTAN AQUELLOS QUE DE VERDAD DETENTAN EL PODER. EN LAS TORRES NEGRAS. MÁS DE UNA TREINTENA DE AGUJAS DE CRISTAL Y ROCA NEGRA SE

ELEVAN EN ESTE DISTRITO. CADA UNA DE ELLAS, EL EJEMPLO DEL PODER PERSONIFICADO DE LAS MÁS GRANDES CASAS Y LOS ICHAR MÁS INFLUYENTES.

LAS TORRES NEGRAS SON UN LUJO QUE MUY POCOS SE PUEDEN PERMITIR, EL COSTE EN VIDAS DE LA MÁS PEQUEÑA DE ELLAS NO SE PAGARÍA SACRIFICANDO UNA DOGENA DE LEGIONES, Y LAS TIERRAS NECESARIAS PARA PODER REGENTAR UNA SUPERARÍAN EN SUPERFICIE MÁS DE UNA DOGENA DE PLANETAS. SÓLO LOS ICHAR MÁS EXCEPCIONALES PUEDEN PERMITIRSE ADQUIRIR UNA DE ESTAS MOLES DE VARIOS KILÓMETROS DE ALTO. SUS CIMAS, CASI ROZAN LAS MÁS ALTAS CÚPULAS, Y SUS CIMIENTOS SE HUNDEN HASTA LAS MISMAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA, EN LABERINTOS OSCUROS Y DECADENTES PERO IMPRESIONANTES SALONES.

EN ELLAS, LAS CASAS MÁS GRANDES, LAS QUE DIRIGEN EL IMPERIO DESDE EL MISMO NACIMIENTO DE SU RAZA, REÚNEN SU PODER PARA DIRIGIR EL DESTINO DE CIENTOS DE MILES DE ICHAR.

LAS TORRES NEGRAS SUPONEN UN GRAN ORGULLO PARA UNA CASA, Y LAS LUCHAS POR LAS QUE QUEDAN VACÍAS, Y LAS PUGNAS POR DERRIBAR A QUIEN OSTENTA EL USO DE UNA HAN DERIVADO EN ALGUNO DE LOS CONFLICTOS MÁS TERRIBLES DE LA HISTORIA ICHAR.

EXISTEN MÁS TORRES NEGRAS, APARTE DE LAS DE ESTE DISTRITO, PERO TODAS ELLAS ESTÁN EN SHERIAN-DRAGON. SERÍA ESTÚPIDO SITUAR LA SEDE DE UNA DE LAS MÁS ALTAS CASAS FUERA DE LA CAPITAL DEL IMPERIO.

EN PLENO CENTRO DEL CORAZÓN DE LA CIUDAD, CUATRO O CINCO DE ESTAS MOLES SE ELEVAN SOBRE LOS EDIFICIOS MÁS BAJOS EN LOS QUE HABITAN LAS CLASES BAJAS. SON LAS PRIMERAS DE ELLAS QUE SE EDIFICA-

RON, Y POR ELLO, LAS REGENTADAS POR LAS CASAS Y LOS INDIVIDUOS MÁS PODEROSOS. EL CRECIMIENTO DE LA CIUDAD, Y LA POSTERIOR CREACIÓN DE LOS DISTritos DE PALACIOS Y DE LAS TORRES NEGRAS NO IMPORTAN LO MÁS MÍNIMO A SUS ETERNOS DUEÑOS, PUES ESTÁN POR ENCIMA DE LAS TRIFULCAS POR EL PODER. ELLOS SON EL PODER.

ENTRAR POR LA PUERTA DE UNA DE ELLAS ES UN VERDADERO ENCUENTRO CON EL DESTYNO. EL PODER GREPYTA EN SUS PASYLLOS, Y CUANDO UNO DE SUS MORADORES TE RECYBE, PUEDES VER CÓMO EL MYSMO AYRE A SU ALREDEDOR ARDE DE PODER. EL RESTO DE LOS ICHAR PARECEREMOS CRYATURAS YMPRESYONANTES PARA LOS YNFERYORES, PERO ESOS CABRONES PODRYAN APAGAR EL SOL Y TRASLADAR EL PLANETA A LA ESTRELLA MÁS CERCANA SY LES MOLESTASE... CRALUM, EL CONFESOR.

LAS ZONAS DEL PLACER DE SHERIAN DRAGON

A CONTINUACIÓN, LA CIUDAD DA PASO A LAS GRANDES AVENIDAS Y AL TRASIEGO DE LOS GRANDES ESPECTÁCULOS. ES EL DISTRITO DE LAS CLASES BAJAS. MILES DE ICHAR QUE PERTENECEN A CASAS MENORES, RECIÉN LLEGADOS, O ICHAR SIN CASA VIVEN EN LOS EDIFICIOS CONSTRUIDOS PARA ELLOS. EL VISITANTE NO SE DEBE HACER UNA IDEA ERRÓNEA, CADA UNO DE ESTOS EDIFICIOS ES UNA PEQUEÑA OBRA DE ARTE, CON SUS ENOR-

MES VENTANALES ABRIÉNDOSE A GRANDES AVENIDAS POR LA QUE DÍA Y NOCHE TRANSITAN CIENTOS DE ICHAR DE DIFERENTES FORMAS, PODERES Y TAMAÑOS. SUS FACHADAS ESTÁN DECORADAS CON DECADENTES IMÁGENES Y ESTATUAS DE HÉROES DEL PUEBLO ICHAR, DE COMANDANTES DE LAS LEGIONES Y DE BATALLAS CONTRA CIENTOS DE ESPECIES YA EXTINTAS.

EN ESTA ZONA SE ASIENTA EL COLISEUM, LA ENORME ESTRUCTURA CIRCULAR QUE SE ELEVA CIENTOS DE METROS DE ALTO, Y QUE ACOGE LOS SANGRIENTOS ESPECTÁCULOS EN LOS QUE LOS ICHAR, LOS ESCLAVOS Y LAS BESTIAS SE ENFRENTAN PARA SATISFACER AL DECADENTE PUEBLO Y A SUS PODEROSOS SEÑORES.

DENTRO DEL COLISEUM HAY CIENTOS DE SALAS PREPARADAS PARA ACOGER LAS NEGOCIACIONES DE LOS ICHAR, CON BAÑOS, DUCHAS, MESAS DE NEGOCIACIONES. PEQUEÑOS HABITÁCULOS A LOS QUE SE ACCEDE POR LABERÍNTICOS PASILLOS EN LA OSCURIDAD. ES AQUÍ DONDE SE PLANEAN LOS MOVIMIENTOS Y SE FRAGUAN LAS ALIANZAS QUE SE SELLARÁN EN EL GRAN CONSEJO, ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LOS JUEGOS.

MIENTRAS TANTO, EN LA ARENA, LOS ICHAR DESPLIEGAN CERRADAS FORMACIONES PARA HACER FRENTE A ENJAMBRES DE BESTIAS, O PAREJAS DE LUCHADORES PUGNAN ENTRE SI PARA HUMILLAR AL RIVAL EN TERRENOS RECREADOS POR MAESTROS ARQUITECTOS, QUE EVOCAN PAISAJES ALIENÍGENAS Y TERRENOS INFERNALES. AL MISMO TIEMPO, LAS APUESTAS ESTÁN A LA ORDEN DEL DÍA, Y LAS CASAS Y CIUDADES ENFRENTAN A SUS MEJORES Y MÁS NUEVAS BESTIAS EN LAS ARENAS DE MUERTE. ALGUNA DE LAS MEJORES Y MÁS MORTÍFERAS BESTIAS QUE HAN CONTEMPLADOS LOS CAMPOS DE

BATALLA DEL UNIVERSO, HAN NACIDO Y SIDO CRIADAS PARA LA DIVERSIÓN DE LOS CIUDADANOS DE SHERIAN-DRAGON.

EL PARAÍSO DE LAS WERIAS

TODO EN REDEDOR DEL GRAN COLISEUM SE HAYAN RESTAURANTES, ZONAS DE OCIO Y DIVERSIÓN. ES EL DISTRITO DEL PLACER. AQUÍ, LAS WERIAS DEL PLACER OFRECEN SUS SERVICIOS A CAMBIO DE UNAS RACIONES DEL ADICTIVO PODER DE LOS ICHAR, PUES SE ALIMENTAN DE LAS ENERGÍAS QUE OBTIENEN LLEVANDO A SUS HERMANOS ICHAR AL ÉXTASIS. TAMBIÉN ES EL PUNTO MÁS INFLUYENTE DE LOS GREMIOS, PUES COMERCIOS SIN NÚMERO VENDEN TODO TIPO DE PRODUCTOS, NORMALMENTE A CAMBIO DE PEQUEÑOS FAVORES Y DE CONTRAPRESTACIONES. EL DINERO NO ES ALGO QUE SE CONCEIBA EN EL IMPERIO ICHAR. AQUÍ SE TRAFICA CON EL PODER EN ESTADO CRUDO, CON LA INFLUENCIA, CON TIERRAS O CON OTROS BIENES. TODOS LOS ICHAR POSEEN UN REGISTRO DE LOS FAVORES QUE HAN ADQUIRIDO O QUE DEBEN POR ESTAS PEQUEÑAS CONTRAPRESTACIONES, Y SI SE TE OLVIDA ALGUNA, SEGURO QUE TE LO RECORDARÁN.

LA ESTRUCTURA DE FAVORES ES MUY IMPORTANTE, PUES ENORMES REDES DE COMERCIO GREMIAL SE DISTRIBUYEN Y EXTIENDEN SUS LAZOS, REUNIENDO FAVORES AQUÍ Y ALLÍ, Y CUANDO SE REÚNEN LOS SUFICIENTES FAVORES PEQUEÑOS SE PUEDE PEDIR UNO MÁS GRANDE EN CONTRAPRESTACIÓN. ASÍ, DESDE LOS ESCLAVOS QUE CULTIVAN FRUTOS (SÓLO PARA QUE SUS AMOS DISFRUTEN COMIÉNDOLOS, PUES LOS ICHAR NO NECESITAN ALIMENTARSE), HASTA LOS GREMIOS QUE REGENTAN LOCALES DE DISFRUTE, PASANDO POR LOS GREMIOS DEL TRANSPORTE, LAS CASAS DE WERIAS, LOS MERCADILLOS DE POCIONES, ACEITES Y PERFUMES, LOS

CONSTRUCTORES, ARTESANOS Y ARCANOS, TODOS ELLOS LLEVAN ADELANTE SU LABOR PARA OBTENER LOS FAVORES, LAS TIERRAS Y LAS RIQUEZAS (METALES, ARMAS ESPECIALES, ESCLAVOS, LEGIONES, BESTIAS) CON LOS QUE ASCENDER EN PODER Y EN PRESTIGIO.

EL CORAZÓN DEL DRAGÓN

EN EL CENTRO DE TODO ESTE CONGLOMERADO DE DISTRITOS, DE EDIFICIOS, TORRES Y PALACIOS SE ENCUENTRA EL LLAMADO CORAZÓN DEL DRAGÓN. EL CENTRO DE LA CAPITAL. EL ARCUM MÁXIMUN RECORRE BUENA PARTE DE SU ESTRUCTURA, Y LAS ANCHAS AVENIDAS TRIUNFALES SON AHORA CAMINOS HACIA EN EDIFICIO QUE SE ALZA EN PLENO CENTRO DE LA CIUDAD, LA SEDE DEL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA. CON SU FORMA DE HONGO Y SU ALTURA DE MÁS DE CUATRO KILÓMETROS DE LATO, DOMINA TODA LA CIUDAD, Y SÓLO ES SUPERADA POR LAS CUATRO TORRES NEGRAS PERTENECIENTES A LOS MÁS PODEROSOS ICHAR DE TODA LA HISTORIA, LOS ALTOS PROFUNDOS. QUE SE HAYAN EN LAS INMEDIACIONES.

EL ARCUM MÁXIMUN O ARCUM BESTAL ES UN TREMENDO MONUMENTO ARQUITECTÓNICO QUE HACE MILES DE AÑOS, OBLIGABA A LAS LEGIONES TRIUNFANTES DE OTRAS CIUDADES A PASAR BAJO SUS ARCOS, DESDE DONDE LES CONTEMPLABAN LAS ESTATUAS DE POLÍTICOS Y HÉROES DE SHERIAN-DRAGON. ESTA MILENARIA HUMILLACIÓN HA PERDIDO SU RAZÓN DE SER, AL CRECER LA CIUDAD, Y LAS LEGIONES DISCURREN POR LAS AVENIDAS MÁS POBLADAS AHORA QUE SHERIAN-DRAGON HA SIDO PROCLAMADA SEDE DEL PODER DE LOS ICHAR.

UNA CIUDAD REINA ENTRE LAS REINAS, REGENTE DE TODO UN IMPERIO EN LA QUE LAS TRAICIONES Y LOS PAC-

TOS ESCONDIDOS ESTÁN A LA ORDEN DEL DÍA, DONDE EL PODER CRUDO CAMINA POR LAS CALLES, Y LOS PODEROSOS CELEBRAN DECADENTES ORGÍAS DE LUJO Y PLACER EN PALACIOS SITUADOS A MILES DE METROS DE ALTURA, TRAS VENTANALES DE CRISTAL ENDURECIDO.

RECORDANDO LAS PALABRAS DE SIBILIAN, EL DUQUE OSCURO, REFIRIÉNDOSE A ESTA CIUDAD DEJAMOS EL TOUR POR LA CAPITAL DE LOS ICHAR, ANTES DE PASAR A LA SIGUIENTE SEDE DEL PODERÍO ICHAR.

UNA AMANTE TRAICIONERA, MÁS OSCURA QUE MI ALMA, Y MÁS BRILLANTE QUE LOS MIL SOL-RES DE LOS QUE BEBE SU PODERÍO. SHERIAN-DRAGON ES, Y SIEMPRE SERÁ LA CAPITAL DE NUESTRO IMPERIO, PUES UNA VEZ HAS PROBADDO EL SABOR DE SUS INTRIGAS JAMÁS PODRÁS SUBSISTIR SIN EL SENTIMIENTO DE TRAICIÓN, DE INTRIGA Y DE PODER QUE ENVUELVE TODA ESTA CIUDAD, LA MÁS MAJESTUOSA URBE DE TODO EL COSMOS.

ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA.

ESTA IMPONENTE INSTITUCIÓN, CON SEDE EN SHERIAN-DRAGON, CAPITAL DEL IMPERIO ICHAR, REZUMA PODER Y ARROGANCIA. COMO EL ORGANISMO REGENTE DE MAYOR IMPORTANCIA EN TODO EL IMPERIO, AL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA, TAMBIÉN LLAMADO ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, DIRIGE LA POLÍTICA COORDINADA DE TODOS LOS ICHAR EN CADA ÁMBITO DE LA VIDA. ES LA MÁXIMA EXPRESIÓN DEL PODER ICHAR, Y SUS MIEMBROS SON LOS MÁXIMOS REPRESENTANTES DE LOS ORGANISMOS DE PODER. EN ÉL, TIENEN REPRESENTA-

CIÓN LAS GRANDES CASAS, LAS LEGIONES, LAS DOCE CIUDADES, (AHORA TRECE), LOS ICHAR MÁS PODEROSOS, LOS GREMIOS Y ALGUNAS MARCAS EXTERNAS.

LA SEDE DEL ALTO CONSEJO

SU SEDE, EN LA QUE LOS PRIMADOS, PATRICIOS Y CONSEJEROS SE REÚNEN PARA TOMAR LAS DECISIONES QUE AFECTARÁN PARA SIEMPRE EL DESTINO DE MILLONES DE SERES, ESTÁ EN PLENO CENTRO DE SHERIAN-DRAGON, CERCA DEL PALACIO DE PRIMARCAR. MIDE CIENTOS DE METROS DE ALTURA, Y SE ELEVA DESDE LAS PROFUNDIDADES MARINAS COMO UN ENORME HONGO ACRISTALADO, DE METAL NEGRO Y DORADO, TERMINADO EN UNA CÚPULA CRISTALINA QUE REFULGE EN TONOS VERDES Y AZULES.

LA BASE DE LA CÚPULA TIENEN DOCENAS DE ENTRADAS PARA QUE LOS ALTOS ICHAR PUEDAN ACCEDER A ELLA, BIEN VOLANDO, BIEN EN LOS RAROS MECANISMOS ICHAR, O BIEN EN LOS RÁPIDOS Y SILENCIOSOS ELEVADORES FABRICADOS CON GEMAS DE CRISTAL PURO.

EN EL CENTRO DE SU BASE, TRAS LAS ENORMES PUERTAS GRABADAS QUE NARRAN LAS MAYORES VICTORIAS DE LOS ICHAR, SE ABRE ANTE EL VISITANTE LA SALA MÁS IMPRESIONANTE DE TODO EL UNIVERSO. CIENTOS DE SILLONES DE CRISTAL, METALES PRECIOSOS, LABRADOS EN MADERA, ROCA O EXTRAÑOS MATERIALES, SE UNEN EN UNA SERIE DE GRADAS Y ANFITEATROS QUE DESEMBOCAN EN UN PÚLPITO CENTRAL, DESDE EL QUE LOS ORADORES EXPONEN SUS SUGERENCIAS Y QUE SERÁN VOTADAS POR LOS MIEMBROS DEL ALTO CONSEJO.

EN REALIDAD, LAS VOTACIONES NO SON MÁS QUE UNA MERA FORMALIDAD, PUES TODA LA CÚPULA ESTÁ RO-

DEADA DE HABITACIONES, DE GRANDES SALAS, DE HABITÁCULOS Y RESERVADOS PROPIEDAD DE LOS MIEMBROS DEL CONSEJO. EN ELLOS, ÉSTOS SE REÚNEN PARA TRAMAR PACTOS, ALIANZAS Y VENGANZAS, Y LA POLÍTICA DEL IMPERIO SE DECIDE MÁS EN ESTAS SALAS QUE EN LA VERDADERA SEDE CENTRAL.

VIGILA TU ESPALDA

LAS TRAICIONES ESTÁN AL CABO DEL DÍA, PUES POR UNA GANANCIA DE PODER O PRESTIGIO, CUALQUIER ICHAR TRAICIONARÍA A SU PROPIA CASA. SIN EMBARGO, HAY QUIEN VELA POR QUE LAS PRÁCTICAS QUE HAN CORRUMPIDO AL IMPERIO ICHAR DURANTE MILLONES DE AÑOS NO SE DESMANDEN. SON LOS ALTOS PROFUNDOS.

LOS ALTOS PROFUNDOS SON LA CABEZA DIRIGENTE DEL ALTO CONSEJO. SUELEN SER CINCO, PERO EN CASOS EXCEPCIONALES SE HA ELEVADO TEMPORALMENTE SU NÚMERO. SON LOS MÁS PODEROSOS ENTRE LOS ICHAR, AQUELLOS QUE REÚNEN EL PODER DE APAGAR LA GALAXIA. ELLOS DECIDEN QUIÉN PUEDE HABLAR, Y A QUIÉN HAY QUE EXPULSAR DE LAS SESIONES, Y QUIÉN TIENE DERECHO A ESTAR EN EL ALTO CONSEJO. ESTA ÚLTIMA PRERROGATIVA, LES HACE MUY PODEROSOS, PUES LAS DEMÁS CASAS, Y LAS CASAS ASPIRANTES A ENTRAR EN ESTE ORGANISMO, LES CONCEDEN INCESANTES CONCESIONES PARA NO PERDER SU FAVOR.

COMPETENCIAS DEL ALTO CONSEJO

EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS POSEE UNA SERIE DE IMPORTANTES PRERROGATIVAS QUE PUEDE HACER CUMPLIR. ENTRE ELLAS DESTACAN LAS SIGUIENTES:

- ASIGNACIÓN DE LEGIONES: REGULARMENTE, LOS COMANDANTES Y MARISCALES DE LAS LEGIONES, DECIDEN DE FORMA AUTÓNOMA EL LUGAR DONDE VAN A LUCHAR SUS TROPAS. SÓLO EL ALTO CONSEJO PUEDE DECIDIR ENVIAR UNA LEGIÓN A UN PUNTO U OTRO DE CONFLICTO Y LOS COMANDANTES DEBEN ACATAR LA DECISIÓN.

EN LA PRÁCTICA, LAS CIUDADES, LOS MARISCALES, E INCLUSO LOS GREMIOS, DIRIGEN LAS LEGIONES BAJO SU INFLUENCIA A LOS PUNTOS QUE MÁS LES BENEFICIEN. SÓLO EN CONTADAS OCASIONES EL ALTO CONSEJO INTERFIERE, ENVIANDO UNA O VARIAS LEGIONES A DONDE SON NECESARIAS, A PESAR DE LAS ÓRDENES DE LOS LÍDERES DE LA LEGIÓN.

CONTRARIAMENTE A LO QUE SE PENSARÍA, ESTAS MISIONES CONLLEVAN UN GRAN HONOR Y SI SE CUMPLEN CON DECISIÓN, ACARREAN GRANDES BENEFICIOS PARA LOS INTEGRANTES DE TODA LA LEGIÓN. PERO TAMPOCO SERÍA LA PRIMERA VEZ QUE EL ALTO CONSEJO ENVÍA A TODA UNA LEGIÓN A LA MUERTE PARA ELIMINAR A UN MARISCAL ESPECIALMENTE MOLESTO, O PARA REPRENDER EL COMPORTAMIENTO DE UNA CIUDAD. LOS PACTOS Y ALIANZAS DIRIGEN LA POLÍTICA DEL IMPERIO, Y NO LOS MIEMBROS DEL MISMO.

- DECLARACIÓN DE LA VAÏAR, O GUERRA ETERNA. ES UNA ENORME CRUZADA EN LA QUE TODOS LOS ICHAR EXISTENTES TIENEN QUE PRESTAR SUS RECURSOS Y PODERES PARA EXTERMINAR A SU ENEMIGO. LA ÚLTIMA VAÏAR INVOCADA LE COSTÓ LA VIDA A CIENTOS DE ICHAR Y DECENAS DE MILES DE HOMBRES Y ESCLAVOS.

- ASIGNACIÓN DE RECURSOS. EL ALTO CONSEJO PUEDE DECIDIR ASIGNAR RECURSOS A UNA U OTRA MI-

SIÓN, O A UNA SERIE DE ACCIONES ESPECÍFICAS. POR EJEMPLO, EL CONSEJO PUEDE OBLIGAR A DOS O MÁS CIUDADES A PRESTAR VARIAS LEGIONES A UNA CIUDAD RIVAL O A SUS GRANDES CASAS PARA REPELER UN ATAQUE EN UN SECTOR DE LAS MARCAS EXTERNAS QUE NO LES BENEFICIA. SIN EMBARGO, ESTAS OCASIONES RECLAMAN LA CONTRAPRESTACIÓN DE FAVORES POR AQUELLOS QUE RECLAMAN LA AYUDA, LO CUAL, LO ÚNICO QUE SUELE HACER ES EMPEORAR SU SITUACIÓN. EN EL IMPERIO ICHAR NO HAY LUGAR PARA LOS DÉBILES.

- **APERTURA A LAS CLASES BAJAS.** EL OBJETIVO DE PRIMARCAR, EL ACTUAL DIRIGENTE DEL CONSEJO, ES ABRIR LAS INSTITUCIONES DE PODER A LAS CLASES BAJAS Y A LOS SIN CASA, ASÍ COMO AMPLIAR LAS RELACIONES CON LAS RAZAS EXTERNAS A MEDIDA QUE IMPONE LA PAZ EN LAS FRONTERAS TODAVÍA EN GUERRA.

EL REINADO DE LOS PODEROSOS

LA REPRESENTACIÓN EN EL ALTO CONSEJO DE LAS GRANDES CASAS, LOS GREMIOS Y LAS LEGIONES, VIENE DETERMINADA POR EL PRESTIGIO Y EL PODER DE CADA UNO DE ELLOS EN LA SOCIEDAD ICHAR. EXISTEN NUMEROSAS CASAS QUE HAN ASCENDIDO GRACIAS A ACCIONES DE GUERRA Y CONQUISTAS DE SUS MIEMBROS, PERO OTRAS MUCHAS HAN CAÍDO EN DESGRACIA POR LA PÉRDIDA DE COLONIAS Y TERRITORIOS A MANOS DE OTRAS CASAS.

LAS RAÍCES DEL PRESTIGIO DE UNA CASA O UN GREMIO SON DIVERSAS, PRIMERO SUS COLONIAS Y MARCAS INDIVIDUALES, LOS TERRITORIOS QUE POSEEN, EL PODER DE SUS MIEMBROS Y DE SUS DIRIGENTES, LA INFLUENCIA POLÍTICA Y SOCIAL, LA FUERZA DE SUS ARMADAS Y DE SUS GUERREROS. TODO ELLO SIRVE PARA QUE UNA AL-

TA CASA, UN GREMIO, O UNA CIUDAD SITUEN UNO O DOS CONSEJEROS MÁS EN EL ALTO CONSEJO.

TAMBIÉN EXISTEN INDIVIDUOS NO ASOCIADOS A NADIE QUE POR SU NIVEL DE PODER TIENEN UN PUESTO PERMANENTE EN EL CONSEJO, BIEN COMO OBSERVADORES, BIEN COMO MIEMBROS DE PLENO DERECHO. LOS MÁS PODEROSOS ENTRE ELLOS SON LOS ALTOS PROFUNDOS, DE LOS QUE SÓLO DOS PERTENECEN EN CADA MOMENTO A UNA CASA O A UNA CIUDAD, NUNCA A UN GREMIO.

ESTA POLÍTICA EXCLUSIVISTA HA GENERADO SIEMPRE TENSIONES ENTRE LOS GREMIOS, QUE RECLAMAN EL DERECHO A TENER UN REPRESENTANTE EN EL MÁXIMO ÓRGANO DEL CONSEJO.

ADEMÁS, LAS LEGIONES QUE DEMUESTRAN VALOR EXCEPCIONAL, GANAN UN PUESTO PARA SU MARISCAL EN EL ALTO CONSEJO. ESTO LES PERMITE TENER CIERTA CAPACIDAD DE DECISIÓN, AL TIEMPO QUE SIRVE PARA MANTENER A LAS PELIGROSAS LEGIONES APLACADAS Y CONFORMES.

TRAICIONES DENTRO DE TRAICIONES

POR ÚLTIMO, RECORDAR OTRA VEZ QUE EN TODO EL IMPERIO ICHAR, Y EL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA NO ES UNA EXCEPCIÓN, LAS POLÍTICAS, TRAICIONES, LOS ESPIONAJES Y LOS PACTOS SECRETO DOMINAN CADA RESCOLDO DE UNA VIDA ICHAR. LAS CASAS, LAS LEGIONES, LOS GREMIOS, LOS CONSEJOS Y LOS INDIVIDUOS COMLOTAN Y TRAMAN UNOS CONTRA OTROS, PARA MAYOR GLORIA DE SUS GRUPOS DE INTERÉS, Y SOBRE TODO SUYA.

TRAS LA GRAN GUERRA CIVIL, EL ALTO CONSEJO HA VISTO COMO UNA GRAN PARTE DE SUS MIEMBROS SE UNÍA AL BANDO RENEGADO, Y CÓMO ALGUNO DE SUS MIEMBROS MÁS DUROS MORÍA EN EL COMBATE. POR ELLO, LA POLÍTICA DEL IMPERIO ICHAR HA CAMBIADO SUTILMENTE. SI BIEN LAS TRAICIONES Y LOS CONTRAGOLPES ESTÁN TODAVÍA A LA ORDEN DEL DÍA, MUCHOS DE SUS MIEMBROS SE HAN CANSADO DE LOS JUEGOS DE PODER, Y APOYAN UN STATUS QUO DE PAZ CON LOS HOMBRÉS Y CON LAS RAZAS MÁS BENÉVOLAS Y PACÍFICAS. □ ESO DICEN.

ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA

SEDE: SHERIAN-DRAGON

ALTOS PROFUNDOS: 5 MIEMBROS, EN OCASIONES EXCEPCIONALES MÁS.

MIEMBROS DEL CONSEJO: 333

MIEMBROS REPRESENTANTES DE LAS CASAS: 125 (111 DE LAS ALTAS CASAS)

MIEMBROS REPRESENTANTES DE LAS CIUDADES: 100

MIEMBROS REPRESENTANTES DE LOS GREMIOS: 35

MIEMBROS REPRESENTANTES DE LAS LEGIONES: 28

MIEMBROS REPRESENTANTES DE LAS MARCAS EXTERNAS: 20

INDEPENDIENTES CON DERECHO A VOTO: 13

OBSERVADORES: 11

SOREN GARDIAR (LA CIUDAD DE LA GUERRA)

LA CIUDAD DE LA GUERRA SE YERGUE VICTORIOSA SOBRE LAS LLANURAS ABISALES DEL HEMISFERIO SUR. SUS VERDES CÚPULAS OCULTAN EL IMPRESIONANTE PAISAJE DE DENTRO.

TODA LA CIUDAD ESTÁ LLENA DE ENORMES COLUMNAS GRABADAS CON LAS AZAÑAS DE LOS HÉROES DE LA CIUDAD. ALGUNAS DE ELLAS SON MÁS GRANDES QUE LOS EDIFICIOS. SUS CALLES PRINCIPALES ACOGEN GRABADOS Y ARCOS DE TRIUNFO, Y LAS CÚPULAS EXTERIORES ESTÁN PREPARADAS PARA PROYECTAR, MEDIANTE UNA CONEXIÓN ARCANIA, LOS MÁS SALVAJES COMBATES DE LAS LEGIONES.

DURANTE UNO DE ESTOS PROCESOS, CUANDO LOS ARCANOS DE LA GUERRA TRAEN IMÁGENES EN DIRECTO DE LA CIUDAD, TODA LA POBLACIÓN ENMUDECE ORGULLOSA, Y EL SONIDO DE LOS COMBATES LLEGA INCLUSO A LOS SÓTANOS MÁS OSCUROS Y PROFUNDOS.

EL PODER GUERRERO DESPLEGADO

LA CIUDAD DE LA GUERRA, COMO SE HA DADO EN LLAMAR A ESTA CIUDAD ICHAR, ES UN ESPECTÁCULO DE PODER SIN CONTENCIÓN. SI SHERIAN-DRAGON ES MAJESTUOSA Y VIBRANTE, SOREN GARDIAR ES EL PODER Y EL MÚSCULO CONVERTIDOS EN CIUDAD.

POR TODAS LAS AVENIDAS TRANSITAN SOLDADOS ICHAR, ACOMPAÑADOS DE LUGARTENIENTES, O MONTADOS EN SUS BESTIAS DE GUERRA PREFERIDAS.

TODO EL AMBIENTE CHISPORROTEA CON ENERGÍA, Y EL COLOR ROJIZO DEL OZONO EN CREMACIÓN APABULLA A AQUELLOS QUE NO CONOCEN SU POTENCIA.

VAYAS DONDE VAYAS, ESTA CIUDAD TE SOBRECIGE, NO POR EL TAMAÑO DE SUS MONUMENTOS, SUPERADOS POR LOS DE OTRAS CIUDADES COMO LA CAPITAL ICHAR, SINO POR LA FUERZA CONTENIDA EN CADA UNO DE ELLOS.

ARQUITECTURA DE SOREN GARDIAR

LOS EDIFICIOS ESTÁN CONSTRUIDOS EN ROCAS ROJIZAS Y METALES NEGROS, TRAÍDOS EXPRESAMENTE DESDE LAS MARCAS EXTERNAS MÁS ALEJADAS. CADA UNO DE ELLOS POSEE CONTRAFUERTE DE LOS MÁS DUROS METALES, Y SUS PUERTAS SIEMPRE ESTÁN CERRADAS Y VIGILADAS POR GUARDIAS. TODA LA CIUDAD VIVE EN UN AMBIENTE PREBÉLICO, PUES DESDE AQUÍ PARTEN LAS LEGIONES PARA OTRAS CIUDADES, Y DESDE ALLÍ, PARTIRÁN HACIA SUS DESTINOS EN EL FRENTE.

LA CIUDAD DE SOREN GARDIAR ES UNA DE LAS MÁS PODEROSAS EN EL ALTO CONSEJO, Y SUS REPRESENTANTES SE ENCUENTRAN MUY UNIDOS, POR EL CONFLICTO SECRETO QUE MANTIENEN CON LA CAPITAL POR LA PREPONDERANCIA EN LOS ÓRGANOS DE PODER. SUS GREMIOS Y SUS CASAS SON FIELES A LA CIUDAD, TAN FIELES COMO PUEDEN SERLO LOS ICHAR.

ESA ACTITUD, LES HA AYUDADO EN SUS METAS PERSONALES, PERO AHORA QUE LAS GUERRAS HAN TERMINADO, LAS DEMÁS CIUDADES COMIENZAN A PENSAR EN CÓMO APOYARSE Y BENEFICIAR SUS INTERESES.

ESO, Y LA PÉRDIDA DE PODER DERIVADA DE LA PARALIZACIÓN DE LAS GUERRAS CON OTRAS RAZAS, HA PUESTO AL CONSEJO REGENTE DE SOREN GARDIAR SOBRE AVISO, Y ESTÁN TRAMANDO ALGO QUE LES DEVUELVA

TODO SU PODER. ESE ALGO PUEDE SER, DESDE UN GOLPE DE ESTADO QUE DERROQUE AL ACTUAL CONSEJO DE LAS MAREAS, ALGO IMPROBABLE SI NO CUENTAN CON EL APOYO DE OTRAS CIUDADES, O LA CONQUISTA DE TERRITORIOS EN LAS MARCAS EXTERNAS, AÚN A COSTA DE OTROS ICHAR, PARA FORTALECER SU POSICIÓN.

¿EN QUÉ RESULTARÁN TODOS ESTOS PROCESOS? SEGURAMENTE EN OTRO CISMA DE LA RAZA ICHAR. PRIMARCAR ESPERA QUE ESTO NO OCURRA, PERO ESTÁ TOMANDO CONTRAMEDIDAS PARA EL CASO DE QUE LAS ACTITUDES HOSTILES DE SOREN GARDIAR COMIENCEN A HACERSE INSOPORTABLES.

PUNTOS DE INTERÉS

LOS PUNTOS DE INTERÉS MÁS IMPORTANTES DE LA CIUDAD SON VARIOS.

EL PRINCIPAL, LOS CAMPOS DE ENTRENAMIENTO. TANTO DENTRO COMO FUERA DE LAS CÚPULAS, DOCENAS DE INMENOS CAMPOS DE ENTRENAMIENTO HAN SIDO PREPARADOS PARA ENTRENAR A LAS LEGIONES EN EL ARTE DE LA GUERRA. LAS FORMACIONES MILITARES SE PERFECCIONAN DÍA A DÍA, Y LOS ESCLAVOS Y LAS BESTIAS SON AMAESTRADOS PARA QUE SUS AMOS PUEDAN CONTROLARLOS, Y PARA QUE SE CONVIERTAN EN MÁQUINAS DE MATAR IMPARABLES.

SE INTENTAN COORDINAR TODOS SUS RECURSOS, DE FORMA QUE EN SUS LEGIONES, Y LAS QUE ENTRENAN PARA OTRAS CIUDADES, FAMILIAS Y CASAS, SUS ARCANOS, SUS ICHAR DE ALTA Y BAJA CLASE, SUS ESCLAVOS Y SUS BESTIAS, TRABAJEN COORDINADOS PARA OBTENER UN ÚNICO OBJETIVO: LA TOTAL ANIQUILACIÓN DE LOS ENEMIGOS DE SUS AMOS.

EL REPOSO DEL GUERRERO

OTRA PARTE IMPORTANTE DE ESTA CIUDAD ES EL REPOSO DE LOS GUERREROS. UN INMENSO EDIFICIO DE ROCA NEGRA CON RIBETES Y ESTATUAS DORADAS, EN EL QUE LAS MEJORES VERIAS DE LAS DOCE CIUDADES PROPORCIONAN PLACER A LOS GUERREROS DE AMBOS SEXOS.

EN ESTE EDIFICIO, REGENTADO POR UNA FAMILIA DE LA CIUDAD DE MIRILLA-WAILAR, LOS ICHAR, DESDE LOS LÍDERES MÁS EXPERIMENTADOS, HASTA EL ÚLTIMO RECIÉN LLEGADO A LAS LEGIONES, PUEDE ACUDIR A DISFRUTAR DE LOS PLACERES QUE SÓLO LOS EXPERTOS DEL PLACER PUEDEN PROPORCIONAR.

ESTE EDIFICIO ES IMPORTANTE, NO SÓLO POR EL SERVICIO QUE PRESTA, SINO PORQUE ES UN CENTRO EN EL QUE SE PUEDEN DESCUBRIR SECRETOS QUE SÓLO CONOCEN LOS MILITARES. POR ELLO, LAS DOCE CIUDADES, LAS ALTAS CASAS, LOS GREMIOS Y TODO EL QUE PUEDE, INTENTA COLOCAR A SUS ESPÍAS EN ESTA CASA DEL PLACER, PARA VER QUÉ SECRETOS PUEDEN RAPIÑAR, ARREBATAR, O SIMPLEMENTE ROBAR.

EL CONSEJO DE LA CIUDAD

EL MÁS PODEROSO ÓRGANO RECTOR DE LA CIUDAD, ES EL CONSEJO DE LA CIUDAD, QUE UTILIZAN PODEROSAS ATADURAS PSÍQUICAS PARA ENLAZARSE CON SUS LEGIONES E IMPARTIR CONTINUAS ÓRDENES A SUS MARISCALES Y GENERALES.

LAS FUERZAS PERMANENTES DE SOREN GARDIAR

EN LA CIUDAD DE SOREN GARDIAR SE ENCUENTRAN ESTACIONADA SIEMPRE DOS LEGIONES, LA LEGIÓN SERPENT Y LA LEGIÓN TARANTOR. ESTAS DOS LEGIONES

HACEN HONOR A SUS NOMBRES Y EMPLEAN A GIGANTES-
CAS SERPIENTES MARINAS, Y A LAS BESTIAS LLAMADAS
TARANTOR PARA FORTALECER SUS FILAS.

OTRAS LEGIONES QUE PERTENECEN A ESTA CIUDAD, O A
ALGUNA DE SUS CASAS SON, LA LEGIÓN AUGUSTA, LA
LEGIÓN ETERNA, LA V LEGIÓN BASILISCO, Y SOBRE TO-
DO LA LEGIÓN KRAKEN, EL ORGULLO DE ESTA CIUDAD.

TAMBIÉN POSEEN DIVERSOS CUERPOS ESPECIALIZADOS
EN DIVERSOS TIPOS DE COMBATE, COMO LOS DRAGO-
NES, ICHAR ENTRENADOS EN LOS PODERES DEL FUEGO
ACOMPAÑADOS DE PODEROSOS ESPÍRITUS Y BESTIAS DE
LOS VOLCANES. O COMO LOS ASESINOS NEGROS, QUE
UTILIZAN ARMAS EMPONZOÑADAS CON VENENO DE LOS
CIEMPIÉS NEGROS DE LA SIMA DRAKEN.

PERO SIN DUDA, AQUELLOS SERES QUE MÁS LLAMAN LA
ATENCIÓN DE LOS SOLDADOS DE OTRAS CIUDADES SON
LOS FEDRIAN. ESTOS ENORMES SERES HAN SIDO OBTEN-
IDOS POR LOS GENETISTAS DE SHERIAN-DRAGON MEZ-
CLANDO LOS GENES DE LOS HOMBRES DRAGÓN SERPIAN
Y LOS DE SUS ESCLAVOS DARMORIAN.

EL TERRIBLE EXPERIMENTO DIO COMO RESULTADO EN UN
SER ALADO, DE MÁS DE TRES METROS DE ALTO, PODE-
ROSOS MÚSCULOS Y SEMEJANTE A UN DEMONIO RECIÉN
SURGIDO DEL FUEGO. LOS FEDRIAN ACTÚAN EN GRUPOS
DE TRES, Y SON MUY EFECTIVOS EN COMBATE. EL PRO-
BLEMA ES QUE SÓLO SE HAN PODIDO ENGENDRAR 9 DE
ELLOS, POR LO QUE LOS NOBLES DE LA CIUDAD LOS
UTILIZAN COMO GUARDAESPALDAS.

GEOGRAFÍA OCULTA DE LA CIUDAD.

¿QUÉ SECRETOS GUARDA SOREN GARDIAR? ESTE APAR-

TADO ES SÓLO PARA EL DIRECTOR DE LA CAMPAÑA,
PUES REVELA ALGUNO DE LOS SECRETOS QUE SE IRÁN
DESGRANANDO EN LAS FUTURAS HISTORIAS. MUCHOS
DE ELLOS IMPORTANTES.

TODA LA CIUDAD DE SOREN GARDIAR ESTÁ SITUADA
SOBRE UNA CAVERNA DE MÁS DE DIEZ KILÓMETROS DE
DIÁMETRO. DEBAJO DE ESTAS CAVERNAS EXISTEN
OTRAS MUCHAS GRUTAS DE GRAN TAMAÑO, PASADIZOS
Y ABISMOS SIN FONDO.

EN ELLAS, LA CIUDAD AL COMPLETO, SUS GREMIOS, SUS
ALTAS CASAS, SUS LEGIONES Y SUS DIRIGENTES, HAN
COMENZADO UN PROGRAMA MUY ESPECIAL.

EL PROGRAMA DE CRÍA

DÁNDOSE CUENTA ANTES QUE NADIE DEL TREMENDO
POTENCIAL DE LOS HUMANOS, LOS REGENTES DE SOREN
GARDIAR ENVIARON UNA DELEGACIÓN AL MANDO DE LO-
CHAR, BASTER Y OTROS ICHAR PARA REUNIR UN GRUPO
DE HUMANOS E INTENTAR CREAR UN HÍBRIDO ENTRE AM-
BAS RAZAS.

LOS RESULTADOS FUERON ESPECTACULARES. CADA
HUMANO ASÍ CRIADO, CON LOS GENES ICHAR EN SU
CUERPO, ES CAPAZ DE DESARROLLAR UNOS PODERES
QUE SUPERAN CON MUCHO A LA MAYORÍA DE LOS ES-
CLAVOS Y LAS BESTIAS.

ASÍ, DURANTE MESES, CRIARON EN ESTAS CAVERNAS
DOCENAS, CIENTOS DE HÍBRIDOS, Y LOS HICIERON CRE-
CER DE FORMA ACCELERADA.

LA REVELACIÓN DE QUE LOS RENEGADOS ICHAR YA HAB-
ÍAN PROGREADO CON LOS HOMBRES, Y QUE SUS HIJOS
RONDAN POR LA TIERRA CON GRANDES PODERES, SÓLO

HA CONVENCIDO MÁS A LOS LÍDERES DEL CONSEJO REGENTE PARA CONTINUAR CON SU OSADO PLAN.

ESPERAN CON ELLO REUNIR UN EJÉRCITO DE MÁS DE DIEZ MIL HÍBRIDOS QUE ACATEN SUS ÓRDENES, QUE SEAN CAPACES DE PONER EN JAQUE INCLUSO UNIDADES COMPUESTAS POR ICHAR. SI LO CONSIGUEN, NO SÓLO PLANEAN ENTRENAR ESTAS UNIDADES, SINO QUE ESTÁN ADQUIRIENDO Y CONQUISTANDO TIERRAS PARA INICIAR UNA SERIE DE GUERRAS DE DESGASTE CONTRA OTRAS RAZAS PARA PROBAR SU NUEVO EJÉRCITO. SI TODO TIENE ÉXITO, PLANEAN EN EL CURSO DE LOS SIGUIENTES AÑOS REUNIR MÁS DE CIENTO MIL HÍBRIDOS.

POR ELLO, Y PARA CONSEGUIR UNA MAYOR RESERVA GENÉTICA, CONTINÚAN SEQUESTRANDO EN SECRETO HUMANOS CON LOS QUE PROCREAN SUS MAESTROS Y SUS CLASES BAJAS Y ALTAS.

TODA LA CIUDAD ESTÁ AL CORRIENTE DE ESTE PROYECTO, PERO NADIE, NUNCA, LO REVELARÁ A ALGÚN EXTRANJERO.

MÁS Y MÁS SECRETOS PARA LA GUERRA

ADEMÁS DE ESTE GRAN PROYECTO LAS CAVERNAS DEL INTERIOR GUARDAN OTROS INTENTOS, DE MENOR ENVERGADURA, DE AUMENTAR SU PODER ARCANO Y MILITAR.

LOS SOREN GARDIANOS HAN ESTADO ADQUIRIENDO DE LOS ESCLAVISTAS DOCENAS DE SERPIAN ESCLAVOS EN LOS ÚLTIMOS AÑOS.

CON ELLOS, HAN PUESTO EN MARCHA UN PROGRAMA DE POSESIÓN MENTAL CON EL QUE PRETENDER COORDINAR SUS ESFUERZOS EN MATERIAS COMO LA INGENIERÍA Y LA CONSTRUCCIÓN.

GRACIAS A ELLO, CADA AÑO UNA DOCENA DE INSTRUMENTOS DE GUERRA INCREMENTAN EL YA VARIADO ARSENAL DE SOREN GARDIAR, Y ENORMES FÁBRICAS SE ESTÁN INSTALANDO EN LAS CAVERNAS MÁS PROFUNDAS. ESPERAN ARMAR UN PODEROSO EJÉRCITO DE ESCLAVOS Y CONVENCER A VARIAS CIUDADES DE UNIRSE A ELLOS EN SU CRUZADA A CAMBIO DE ESTOS MECANISMOS DE DESTRUCCIÓN.

OTROS PROYECTOS INTERESANTES SON LA CREACIÓN DE UN PODEROSO CONJURO ARCANO QUE CONVIERTA SU CIUDAD EN INEXPUGNABLE, PARA EL CASO DE QUE LES DESCUBRIESEN E INTENTASEN ERRADICAR SUS EXPERIMENTOS DE LA FAZ DE LA TIERRA. LA CONSTRUCCIÓN DE UNA PODEROSA ARMADA DE NAVES-ARCA SERPIAN, LAS CUALES PRETENDEN LLENAR DE MATERIAS EXPLOSIVAS Y DE HECHIZOS DEVASTADORES, PARA LANZARLOS EN UN DESCENSO ORBITAL SOBRE CUALQUIER CIUDAD QUE SE LES OPONGA.

COMO SE PUEDE VER, LOS LÍDERES DE ESTA CIUDAD ESTÁN DISPUESTOS A RECUPERAR EL ANTERIOR ESTATUS QUO COMO SEA, A CUALQUIER COSTE, AUNQUE TENGAN QUE INFRINGIR TODAS LAS REGLAS DE LA GUERRA Y DE LOS ICHAR.

LA AMENAZA DEFINITIVA

EL ÚLTIMO PROYECTO, QUE NO TIENE LUGAR EN LAS CAVERNAS BAJO LA CIUDAD, ES UNA ALIANZA CON UNA DE LAS RAZAS MÁS TERRIBLES QUE LOS ICHAR CONOCEN. LOS VERMITS. DIVERSOS EMBAJADORES SE HAN ENVIADO POR AMBAS PARTES, Y LAS NEGOCIACIONES HAN DADO YA ALGUNOS RESULTADOS, COMO LA PRESENCIA DE VERMITS EN ALGUNAS LEGIONES DE LA CIUDAD.

ESTA RAZA ES UNA DE LAS MÁS NUMEROSAS DEL COS-

MOS, Y PODRÍA SER UN IMPORTANTE AÑADIDO A LAS LEGIONES DE LA CIUDAD EN CASO DE QUE EL PACTO SE FIRMASE. SOBRE TODO, POR QUE LOS ICHAR TIENEN PENSADO INFECTAR A ALGUNAS DE SUS MÁS PODEROSAS BESTIAS PARA VER EL RESULTADO.

INCLUSO, SE HABLA DE CRUZAR VERMITS NOLA E ICHAR, SÓLO PARA VER EL RESULTADO.

ALTA ESCUELA NARDISH

ESTA ESCUELA ICHAR, SITUADA EN LA CIUDAD DE SOREN-GARDIAR, ES UNA DE LAS MÁS FAMOSAS ACADEMIAS MILITARES DEL IMPERIO ICHAR, POR NO DECIR LA QUE MÁS.

SU NOMBRE, PROVIENE DE UNO DE LOS SEIS PRIMEROS ICHAR QUE EL CREADOR FORJÓ, EL CUAL SE PERDIÓ HACE MILLONES DE AÑOS EN UNA BÚSQUEDA DE LA QUE YA NADIE ESPERA QUE VUELVA. SE DICE DE ÉL QUE ERA EL MAYOR GUERRERO DE LOS ICHAR, CON UN PODER QUE RIVALIZABA CON EL DE PRIMARCAR DEDICADO ENTERAMENTE A LA GUERRA.

TRAS LA PAZ QUE FORJARON SUS HERMANOS HACE SESENTA Y CINCO MILLONES DE AÑOS, NARDISH ABANDONÓ SU HOGAR PARA BUSCAR UNOS SEGUIDORES GUERREROS QUE NO LE DEFRAUDASEN. SU ILUSIÓN ERA CREAR UNA RAZA GUERRERA, O ENTRENARLA, PARA CONVERTIRLA EN LA MÁS MORTÍFERA MÁQUINA DE MATAR QUE LA CREACIÓN HAYA VISTO NUNCA.

SI LO CONSIGUIESE, Y VOLVIESE PARA RECLAMAR LO QUE ES SUYO, SE DARÍA CUENTA DE QUE LO QUE BUSCABA ESTÁ EN SU PROPIO MUNDO, Y SON SUS HERMANOS ICHAR. ¿O NO?

LA ACADEMIA QUE LLEVA SU NOMBRE TIENE UNOS IDEALES CLARAMENTE DEFINIDOS. PRODUCIR LOS MEJORES GUERREROS DE LA HISTORIA ICHAR, CADA VEZ MEJORES, MÁS PODEROSOS, MÁS DESPIADADOS Y MÁS LETALES. PARA ELLO, LOS JÓVENES ICHAR SON ENTREGADOS NADA MÁS NACER A LOS MENTORES DE ESTA ESCUELA, PARA QUE DESDE SU NACIMIENTO SEAN FORJADOS A SANGRE Y FUEGO EN LOS ALTARES DE LA GUERRA.

POCAS FAMILIAS SE PUEDEN PERMITIR EL LUJO DE QUE SUS MIEMBROS INGRESEN EN ESTA ACADEMIA. SÓLO LAS MÁS ALTAS CASAS PUEDEN PAGAR EL PRECIO, EN FAVORES, TIERRAS Y RIQUEZA, PARA QUE UNO O VARIOS DE SUS NIÑOS SE HAGAN ADULTOS EN ELLA. SIN EMBARGO, EL TENER UN MIEMBRO DE LA CASA PERTENECIENTE O FORMADO EN LA ACADEMIA ES UN HONOR TAN ALTO O MÁS QUE POSEER UNA TORRE NEGRA O UN ASIENTO EN EL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA.

LAS PROMOCIONES DE LA ACADEMIA

CADA "PROMOCIÓN" DE ICHAR CUENTA CON CINCUENTA JÓVENES. HAY PROMOCIONES CADA DIEZ AÑOS, A MEDIDA QUE LOS CANDIDATOS VAN CRECIENDO Y AVANZANDO POR ETAPAS, OTROS SE VAN INCORPORANDO PARA SUSTITUIR A LOS QUE SE LICENCIAN O A LOS QUE SON EXPULSADOS.

EN TODA LA HISTORIA DE LA ACADEMIA, SÓLO TRES ICHAR HAN MUERTO POR CONSECUENCIA DE SU DURO ENTRENAMIENTO, PERO SON MILES LOS QUE HAN ABANDONADO O SIDO EXPULSADOS POR NO REUNIR LOS VALORES Y LAS HABILIDADES REQUERIDAS. ASÍ, ESTA ESCUELA HA ESTADO FORMANDO A LOS ESQUADRONES DE ELITE ICHAR, A LOS FUTUROS MARISCALES Y A LOS ASESINOS MÁS DESPIADADOS DE SU RAZA.

EDIFICIOS DE SÓLIDA ROCA

LA ESCUELA EN SÍ TIENE LA FORMA DE UNA GIGANTESCA TORRE DE MÁS DE TRESCIENTOS METROS DE ALTO, SIN EMBARGO, ESTA ESTRUCTURA ES SÓLO LA PARTE VISIBLE, ALLÍ DONDE SE REALIZAN LAS DEMOSTRACIONES, SE RECIBE A LOS VISITANTES O SE OFRECEN LAS CEREMONIAS OFICIALES DE GRADUACIÓN O EXPULSIÓN.

EN SU PERÍMETRO DE QUINIENTOS METROS DE DIÁMETRO, EN CUYO CENTRO SE ELEVA LA TORRE CENTRAL, HAY ALREDEDOR PUESTOS DE GUARDA DE OSCUROS CRISTALES Y METALES, BARRICADAS, MUROS Y CONTRAMUROS, ETC. SI TODA LA CIUDAD ICHAR FUESE TOMADA POR UN ANTIGUO ENEMIGO, LA ESCUELA NARDISH SERÍA EL ÚLTIMO BASTIÓN EN CAER.

PERO EL VERDADERO SECRETO DE LA ACADEMIA, GUARDADO POR TODOS LOS QUE LO HAN CONTEMPLADO BAJO JURAMENTO ESTÁ EN SU INTERIOR.

EXCAVADO EN LA ROCA OCEÁNICA SOBRE LA QUE SE ASIENTA, LA ESTRUCTURA DE LA TORRE SE HUNDE EN LA TIERRA MILES DE METROS. ALLÍ, BAJO TIERRA, COMO UNA GIGANTESCA HERIDA PRODUCIDA POR UN ARMA COLLOSAL, LOS ICHAR SE ENFRENTAN, SE ENTRENAN Y AVANZAN EN EL ARTE DE LA GUERRA Y DEL ASESINATO.

MÁS DE DIEZ MIL METROS SE HUNDEN ESTAS CATACUMBAS EN LA TIERRA, SUS PAREDES REFORZADAS DE ATRIUM NO CONSIGUEN SOFOCAR EL CALOR DE LOS NIVELES MÁS BAJOS, LO CUAL SIRVE PARA ENDURECER MÁS A LOS ASPIRANTES. ASÍ, UN ICHAR PODRÁ RESISTIR LA TEMPERATURA DE UN VOLCÁN, Y LOS MÁS PODEROSOS CUENTAN QUE PUEDEN BAÑARSE EN EL PLASMA DE UNA ESTRELLA.

LAS ZONAS DE COMBATE

TODA ESTA ESTRUCTURA OCULTA ESTÁ PLAGADA DE CÁMARAS, DE SALONES, DE PASILLOS, DE SALAS DE ENTRENAMIENTO... PERO TODO ELLO SERÍA INSUFICIENTE DEBIDO AL REDUCIDO PERÍMETRO DE LA TORRE, EN SU PUNTO MÁS ANCHO, A MILES DE METROS BAJO LA SUPERFICIE, LOS ICHAR HAN LLEGADO A EXCAVAR CAVERNAS DE MILES DE METROS DE DIÁMETRO, PERO NO ES SUFICIENTE.

POR ELLO, LOS ARCANOS ICHAR PAGADOS POR LA ESCUELA, HAN CREADO UN EXTRAÑO EFECTO EN UNA VEINTENA DE SALAS DE LA TORRE INFERIOR. ALLÍ, REUNIDOS EN SACRÍLEGOS RITUALES, CONSIGUIERON PLEGAR EL ESPACIO, PARA LUEGO ENSANCHARLO. CREARON PEQUEÑOS Y CERRADOS MUNDOS EN LOS QUE LOS ICHAR DE LA ACADEMIA SE ENTRENAN EN LAS TÁCTICAS DE COMBATE. ALLÍ, EN UNA HABITACIÓN QUE APARENTA TENER SÓLO VEINTE METROS CUADRADOS, LOS ICHAR PUEDEN INTRODUCIR LEGIONES ENTERAS PARA ENFRENTAR A SUS FUTUROS GENERALES EN BATALLAS ÉPICAS EN LAS QUE SACRIFICAN MILES DE ESCLAVOS Y BESTIAS.

LAS CERRADAS FORMACIONES ICHAR, SUS BESTIAS DE GUERRA, SUS LEGIONES DE ESCLAVOS, SE PONEN A PRUEBA, INTENTANDO MEJORAR LAS CAPACIDADES DE SUS LÍDERES Y LAS ESTRATEGIAS DE LA GUERRA EN TODOS SUS ÁMBITOS.

EL COSTE DE MANTENIMIENTO DE LA ALTA ESCUELA ES ENORME, CIENTOS DE ESCLAVOS MUEREN CADA DÍA, Y PAGAR A LOS GREMIOS QUE ABASTECEN LA ACADEMIA SERÍA PROHIBITIVO. POR ELLO, LA ESCUELA CREA UN NÚMERO DE PLAZAS A LAS QUE OPTAN AQUELLOS GREMIOS, CASAS O CIUDADES QUE MÁS APORTEN A LA ACADEMIA. NO ES MÁS QUE OTRA FORMA DE PAGO ENCU-

BIERTA, PERO PERMITE A GENTE QUE NO PODRÍA PAGAR CON TIERRAS O FAVORES ACCEDER A LA ACADEMIA. DENTRO DE SUS MUROS, TODOS LOS ALUMNOS SON IGUALES, SIN IMPORTAR DE DONDE VENGAN Y POR QUIEN VENGAN APADRINADOS, TODOS ELLOS SERÁN SOMETIDOS A LAS MISMAS REGLAS Y PRUEBAS, ES EL ESPÍRITU DEL GUERRERO DE NARDISH.

COMO CONTRAPRESTACIÓN POR UN PAR DE PLAZAS EN CADA PROMOCIÓN, LA CIUDAD DE ILIARTH DESTINÓ HACE MILES DE AÑOS UN GRUPO DE PODEROSOS ARCANOS A DICHA ACADEMIA. FUERON ELLOS LOS QUE CREARON LAS SALAS DE ENTRENAMIENTO, LAS DEFENSAS MÁGICAS DE LA ACADEMIA Y PASARON A FORMAR PARTE DE SU EQUIPO DE INSTRUCTORES TRAS MUCHO TIEMPO A PRUEBA. POR ELLO, ADEMÁS DE LA FORMACIÓN MILITAR PRÁCTICA, LA ESCUELA NARDISH IMPARTE TAMBIÉN CLASES DE HECHIZOS Y PODERES, AFINANDO LAS HABILIDADES COMBATIVAS DE SUS ALUMNOS EN TODOS LOS ASPECTOS DE LA GUERRA.

LAS CLASES

LAS PRINCIPALES "ASIGNATURAS" DE LA ACADEMIA SON LAS SIGUIENTES.

FORMACIÓN MILITAR. IMPARTIDAS POR ALGUNOS DE LOS MÁXIMOS ESTRATEGAS DE LA GUERRA, ESTAS CLASES ENSEÑAN A DIRIGIR UNIDADES DE CUALQUIER TAMAÑO, DESDE PEQUEÑOS GRUPOS DE EXPLORACIÓN E INCURSIÓN, A VARIAS LEGIONES AL MISMO TIEMPO.

COMBATE PERSONAL. TANTO CUERPO A CUERPO, COMO CON ARMAS DE MANO, E INCLUSO ARTEFACTOS DE ENERGÍA, LOS ICHAR QUE SALEN DE ESTA

ACADEMIA SE ENCUENTRAN ENTRE LOS MÁS MORTÍFEROS DEL COSMOS.

MAGIA Y PODERES. EL USO DE LOS PODERES PROPIOS ES REFINADO POR LOS INSTRUCTORES, Y A MUCHOS DE ELLOS SE LES ENSEÑA A UTILIZAR DIVERSOS HECHIZOS EN EL COMBATE, CREANDO UN SOLDADO MULTIDISCIPLINAR.

ARMAMENTO. A VECES, LOS ICHAR REÚNEN ARTEFACTOS DE OTRAS RAZAS. LA ALTA ESCUELA NARDISH FORMA A SUS DISCÍPULOS EN EL USO DE TODOS LOS ARTEFACTOS MILITARES CONOCIDOS, LOS CRUCEROS SERPIAN, LOS CAÑONES DE LAVA BRILLIAN, LAS EXOARMADURAS CRAIN. LO IMPARTEN LOS ARTESANOS DE DIVERSAS CIUDADES Y GREMIOS ASOCIADOS A LA ACADEMIA.

BESTIAS Y ESCLAVOS. EL ENTRENAMIENTO CON BESTIAS, EL COMBATE CONTRA ELLAS Y SU ADOCTRINAMIENTO Y MANDO ES IMPARTIDO POR ALGUNO DE LOS MEJORES SEÑORES DE LAS BESTIAS DE CIUDAD CICLOPS.

POLÍTICA. LA POLÍTICA ES UNA GUERRA, POR ELLO, LOS MÁS PODEROSOS DE LOS MIEMBROS DEL ALTO CONSEJO IMPARTEN CLASES DE NEGOCIACIÓN Y ALIANZAS. HASTA AHORA, LAS CLASES PRINCIPALES LAS IMPARTÍA TRESIK-GAROK, MIEMBRO DE LOS ALTOS PROFUNDOS, PERO AHORA LA PLAZA ESTÁ VACANTE.

CON EL FIN DE LAS HOSTILIDADES EN NUMEROSOS FRENTE DE BATALLA, EL FUTURO DE LA ACADEMIA PENDE DE UN HILO, PERO SUS DIRECTORES Y ARCHIVISTAS

Capítulo 4

HAN JURADO POR EL CREADOR QUE LA ESCUELA SEGUIRÁ PRODUCIENDO LOS MEJORES Y MÁS PODEROSOS GUERREROS DEL COSMOS, PUES LA GUERRA SIEMPRE SERÁ NECESARIA.

POR DESGRACIA, PARECE QUE TIENEN RAZÓN.

Soren Gardiar

NUEVA ATLÁNTIS, LA DECIMOTERCERA CIUDAD.

DESDE LOS PRINCIPIOS DE LOS TIEMPOS, LAS CIUDADES ICHAR FUERON TRECE JOYAS RESPLANDECIENTES EN EL FLORECIENTE VERGEL PRIMIGENIO.

TRAS LOS DESASTRES ACAECIDOS DURANTE LA TRAICIÓN DE LILITH, LA MÁS ABIERTA DE LAS CIUDADES, ATLÁNTIS, SE HUNDIÓ BAJO LAS AGUAS, LLEVÁNDOSE CON ELLA LOS BUENOS DESEOS DE PRIMARCAR JUNTO CON SU ESPOSA EVA.

ASÍ, CON EL PASO DEL TIEMPO, SU RECUERDO FUE QUEDANDO EN EL OLVIDO EN LAS TORTURADAS MENTES DE LOS ICHAR, QUE SÓLO PENSABAN EN LA VENGANZA Y EN LA CONQUISTA.

SIN EMBARGO, UN GRUPO DE ICHAR NO OLVIDABA EL ESPÍRITU DE ATLÁNTIS, UN ESPÍRITU DE APERTURA Y DESARROLLO, ERAN LOS QUE DESPUÉS SE DARÍAN EN LLAMAR, LOS RENEGADOS. ESTE CRECIENTE GRUPO DE DESILUSIONADOS Y PODEROSOS ICHAR HABÍA DECLARADO ABIERTAMENTE SU DESEO DE RETIRO, Y CONVIVÍA EN SECRETO CON LOS HUMANOS EN LA SUPERFICIE DE LA TIERRA.

EL NACIMIENTO DE LA CIUDAD

EL MAYOR DE ELLOS, PRIMARCAR, MANTENÍA UNA DOBLE VIDA COMO MIEMBRO DE LOS ALTOS PROFUNDOS Y DEL GRUPO RENEGADO. ÉL SUGIRIÓ LA IDEA DE CONSTRUIR UNA CIUDAD LLAMADA NUEVA ATLÁNTIS, SEDE DE TODOS AQUELLOS SERES QUE QUISIESEN VIVIR EN ARMONÍA Y PAZ.

EL LUGAR ESCOGIDO PARA ELLO FUE EL POLO SUR, BAJO LAS AGUAS DEL CONTINENTE ANTÁRTICO. EL ÚNICO

OCÉANO DONDE LOS ICHAR NO TENÍAN PRESENCIA ACTIVA. LA CONSTRUCCIÓN FUE DIFÍCIL. LOS RECURSOS EMPLEADOS SE DESVIARON DE NUMEROSOS LUGARES, LOS TERRITORIOS REGENTADOS POR LOS RENEGADOS, PARTIDAS ARREBATADAS A SUS HERMANOS ICHAR Y EN DEFINITIVA DE ALLÍ DONDE SE PODÍAN SACAR.

EL RESULTADO FUE, SIN EMBARGO, IMPRESIONANTE.

UNA JOYA DE PAZ Y CALMA EN EL FRÍO OCÉANO, NUEVA ATLÁNTIS MANTIENE VIVO EL ESPÍRITU DE SU PREDECESORA, SIENDO UN LUGAR DE REPOSO PARA LOS ESPÍRITUS CANSADOS, DE INTERCAMBIO DE CULTURAS Y DE APRENDIZAJE.

PERO SU DESTINO FINAL NO ERA ESE. SABEDOR DEL DESTINO QUE PRONTO CORRERÍA LA HUMANIDAD, Y TODO EL COSMOS, A MANO DE LOS ICHAR, PRIMARCAR IDEÓ ESTA CIUDAD COMO UNA BASE PARA SU PLAN, EL PUNTO FOCAL DESDE DONDE SE DESARROLLARÍAN TODAS LAS TRAMAS QUE SE EXTENDERÍAN COMO UN PULPO POR TODO EL UNIVERSO, DESDE EL IMPERIO ICHAR, A LA SUPERFICIE DE LA TIERRA Y LAS LEJANAS GALAXIAS.

NUEVA ATLÁNTIS FUE EL LUGAR ESCOGIDO PARA QUE LOS RENEGADO PRESENTASEN BATALLA DURANTE LA GUERRA CIVIL, ASÍ COMO EL SITIO DONDE PRIMARCAR Y LA HUMANIDAD SE ENFRENTARON A UN FUTURO DE TINIEBLAS Y SALIERON TRIUNFANTES.

AHORA, SUS AGUAS BULLEN CON LA LLEGADA DE ENVIADOS DE LAS DOCE CIUDADES Y DE OTRAS RAZAS Y SUS PASILLOS Y SALAS ACOGEN NEGOCIACIONES MIENTRAS QUE LOS RENEGADOS INTENTAN MANTENER EL DELICADO EQUILIBRIO QUE HAN CONSEGUIDO A COSTA DE TANTAS

Y TANTAS VIDAS.

LA CIUDAD.

LA CIUDAD AL COMPLETO SE ENCUENTRA SUMERGIDA BAJO LOS HIELOS DEL OCEANO. APOYADA SOBRE UN TALUD ABISAL QUE DESCIEENDE CIENTOS DE METROS, Y REPOSANDO SOBRE UNA LLANURA SUBMARINA, ESTA CIUDAD ES UN ESPECTÁCULO TAN HERMOSO COMO CONTEMPLAR LOS HIELOS DEL POLO.

A SU DERECHA, ENFILANDO HACIA EL ESTE, SE ENCUENTRA UN GRAN CAÑÓN SUBMARINO. LAS TORRES Y LOS EDIFICIOS SE ELEVAN HACIA LOS HIELOS ETERNOS QUE CUBREN LA SUPERFICIE DE LOS MARES. SUS CRISTALINAS CÚPULAS CASI ROZAN LOS HIELOS, MIENTRAS QUE ENORMES FORTALEZAS Y MANSIONES DE LOS RENEGADOS SE SUMERGEN EN EL GRAN CAÑÓN, ARRASTRÁNDOSE POR LAS PAREDES HACIA EL FONDO DONDE NO LLEGA LA LUZ.

BAJO LOS HIELOS, LA LUZ TENUE DEL SOL ILUMINA LOS BLANCOS MUROS DE LA CIUDAD. TODA ELLA ESTÁ CONSTRUIDA DE HIELOS MILENARIOS ENDURECIDOS, DE METALES BLANCOS, PLATA Y PLATINO, Y DE CRISTAL ENDURECIDO. DESDE LEJOS, LA CIUDAD PARECE UNA BLANCA JOYA BRILLANDO EN LAS OSCURIDADES ABISALES, MIENTRAS LOS HIELOS DE ENCIMA FILTRAN LA LUZ Y ARRANCAN DESTELLOS CRISTALINOS DE LOS MUROS Y CÚPULAS.

LA EXPLANADA DE LOS HÉROES

AL NOROESTE SE EXTIENDE LA EXPLANADA DE LOS HÉROES, DONDE CIENTOS DE INMENSAS ESTATUAS DE VEINTE Y TREINTA METROS DE ALTO, SE YERGUEN INMU-

TABLES, CON SUS BLANCAS SUPERFICIES REFLEJANDO LA SERENA BELLEZA DEL LUGAR. SON LOS MONUMENTOS A LOS HÉROES RENEGADOS, LOS MEJORES DE ELLOS, Y AQUELLOS ICHAR QUE HAN DEMOSTRADO VALOR Y ENTREGA AL BIEN COMÚN, PERO ÉSTOS SON LOS MENOS.

ALREDEDOR DE ESTAS ESTATUAS NADAN ENORMES SERES, LEVIATANES MARINOS QUE SIRVEN A LOS RENEGADOS COMO MASCOTAS O MONTURAS. NINGUNO DE ELLOS SE ATREVE A TOCAR SIQUIERA UNA DE LAS ESTATUAS, POR RESPETO A SUS AMOS, Y POR TEMOR A LOS TREMENDOS PODERES DE ÉSTOS. EL CAMPO SE ENCUENTRA TODAVÍA EN RECONSTRUCCIÓN, PUES FUE DAÑADO EN LA GUERRA CIVIL, A PESAR DE QUE LA BATALLA SE DESARROLLÓ MÁS AL ESTE, FRENTE A LAS PUERTAS CENTRALES.

MÁS ALLÁ DEL CAMPO DE LOS HÉROES SE ENCUENTRA EN GRAN CAMINO, QUE PARTE DE NUEVA ATLÁNTIS HACIA LAS PROFUNDIDADES MARINAS AL NORTE. TODA LA CIUDAD ESTÁ RODEADA POR UNA ENORME MURALLA DE MÁS DE CIENTO METROS DE ALTO, Y TRAS ELLA SE PUEDEN VER LAS CRISTALINAS CÚPULAS Y EDIFICIOS QUE COMPONEN LA CIUDAD.

LAS PUERTAS DE ENTRADA

PARA ACCEDER A LA CIUDAD, SE DEBEN FRANQUEAR LAS ENORMES PUERTAS CENTRALES, LABRADAS EN ORO Y BRONCE, Y REFORZADAS CON CONJUROS Y ARCANOS PODERES. ESTAS PUERTAS SE ENCUENTRAN FUERA DE SUS GOZNES TODAVÍA, PUES FUERON DAÑADAS POR LOS ALTOS ICHAR DURANTE LOS COMBATES, PERO LOS EQUIPOS ESTÁN TERMINADO YA SU REPARACIÓN Y PRONTO PROCEDERÁN A INSTALARLAS EN SU LUGAR.

TODA LA LLANURA FRENTE A LA CIUDAD SE RECUERDA LA ENORME BATALLA QUE EN ELLA SE LIBRÓ. CICATRICES EN EL FONDO QUE LOS SEDIMENTOS NO HAN EMPEZADO A CUBRIR, CRÁTERES PRODUCIDOS POR ENORMES BOLAS ÍGNEAS QUE ARDÍAN INCLUSO BAJO EL AGUA. LA CORDILLERA NORTE QUE PROTEGÍA LA CIUDAD DE LAS CORRIENTES MARINAS HA DESAPARECIDO BAJO LA FURIA DE PRIMARCAR Y EN SU LUGAR, UN CRÁTER NEGRO CUBIERTO DE ESCOMBROS VOMITA HERIDAS CRIATURAS Y SERES MUTADOS POR LAS TREMENDAS ENERGÍAS DESTATADAS.

POR ENCIMA DE TODO, LO QUE LOS ICHAR Y LOS RENE- GADOS QUIEREN ES RECUPERARSE, ACCELERAR EL PROCE- SO DE CURAR SUS HERIDAS Y RECONSTRUIR EL FUTURO, PERO LOS MUERTOS FUERON MUCHOS, Y LOS COMBATES HAN DEJADO UNA PROFUNDA HUELLA Y MUCHOS RENCO- RES ABIERTOS.

EL INTERIOR DE LA CIUDAD

TRAS LAS PUERTAS DE ENTRADA, UN GRAN PATIO CEN- TRAL ACOGE A LOS RECIÉN LLEGADOS, EN ÉL, ESTATUAS INMENSAS FORMAN UN PASILLO QUE LES ACOMPAÑA HASTA EL EDIFICIO CENTRAL, EL CUÁL ESTÁ RODEADO POR ENORMES EDIFICIOS Y CÚPULAS. DOCENAS DE EDI- FICACIONES SIRVEN COMO SEDES DE LOS ENVIADOS Y EMBAJADORES, Y COMO LUGAR DE ACUERDOS, PACTOS Y ALIANZAS.

EL EDIFICIO CENTRAL, UNA ENORME ESTRUCTURA DE HIE- LO Y PIEDRA BLANCA POSEE UNOS MUROS CAPACES DE RESISTIR EL EMBATE DE UN ICHAR, Y SUS PUERTAS ESTÁN CUSTODIADAS POR ESTATUAS VIVIENTES ANIMA- DAS POR ARCANOS PODERES DE IGUAL DUREZA.

DENTRO DE ESTE EDIFICIO, LA BELLEZA QUE ENCUEN- TRAN LOS VISITANTES NO TIENE PARANGÓN. ENORMES PASILLOS DE HIELO SURCAN PISCINAS NATURALES DE AGUA DULCE, EN LAS QUE NADAN ALREDEDOR CRIATU- RAS EXTINTAS EN LAS DEMÁS PARTES DEL GLOBO, PA- SADIZOS DE CRISTAL Y DIAMANTE SE SUMERGEN EN LAS ROCAS DEL TALUD, ENSANCHANDO LA CIUDAD. LA PAR- TE OCULTA, EXCAVADA EN LA ROCA TRAS EL EDIFICIO PRINCIPAL ES CINCO VECES MÁS GRANDE DE LO QUE SE VE A SIMPLE VISTA.

EL ABISMO HELADO, HOGAR DE LOS VALIENTES

ADEMÁS, LOS ICHAR RENEGADOS POSEEN MANSIONES TANTO EN EL ABISMO QUE SE ABRE AL NORESTE COMO EN LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA, DONDE LAS EX- CAVACIONES HAN ABIERTO MILES DE ESTANCIAS PARA QUE LA CIUDAD AL COMPLETO SIRVA COMO REFUGIO EN CASO DE DESASTRE. ESTAS EXCAVACIONES HAN ENCON- TRADO BAJO LA CIUDAD, LOS RESTOS DE UNA CIVILIZA- CIÓN QUE DEBIÓ SURGIR Y EXTINGUIRSE ENTRE LA EXTING- CIÓN DE LOS DINOSAURIOS Y LA DESTRUCCIÓN DE ATLÁNTIS.

LAS HABITACIONES DEL PADRE

DENTRO DEL ENORME CUERPO CENTRAL PERFORADO EN LA PIEDRA, SE ENCUENTRA EL COMPLEJO PRIVADO DE PRIMARCAR. ALLÍ, LAS RAZAS ALIADAS, LOS RENEGA- DOS Y LOS ARTESANOS INVESTIGAN NUEVAS FORMAS DE HACER LA GUERRA Y DE CONSTRUIR LA PAZ. ENORMES SALAS QUE SE ADENTRAN EN EL HIELO GUARDAN SECRE- TOS PROYECTOS AHORA PARADOS TRAS LA GUERRA, Y UN GRAN CAÑÓN HELADO CENTRAL CONDUCE A UNA GI- GANTESCA SALA DONDE EL TECHO HA SIDO ARRANCADO DE CUAJO DURANTE LA GUERRA.

SALAS CON PAREDES DE HIELO, CON LAPISLÁZULI AZUL, HABITACIONES DE CRISTAL Y CUYAS PAREDES VIERTEN AGUA EN LA QUE SE FORMAN BELLAS IMÁGENES, TODO ELLO SE PUEDE ENCONTRAR EN EL COMPLEJO CENTRAL DONDE RESIDEN Y PLANEAN LOS LUGARTENIENTES DE MAYOR CONFIANZA DE PRIMARCAR, SUS HIJOS Y AMIGOS.

EN EL CORAZÓN DE LA CIUDADELA, SE ENCUENTRAN LAS HABITACIONES DE PRIMARCAR Y SUS SALAS PERSONALES. EL MÁS IMPRESIONANTE DE ELLAS SURGE POR ENCIMA DE LOS DEMÁS EDIFICIOS, EXCAVADA EN UN SALIENTE LA ROCA UN GRAN VENTANAL DA AL OCEANO. SU MESA DE ÉBANO BRILLA CON LAS PROYECCIONES ESTRATÉGICAS, Y UN PAR DE CÓMODOS SILLONES ADAPTABLES SIRVEN PARA QUE LAS VISITAS SE SIENTEN CONTEMPLANDO EL PAISAJE TRAS LA MESA, CON LA CIUDAD ABRIÉNDOSE A SUS PIES.

EN EL CENTRO DE LA HABITACIÓN, UNA CLARABOYA DE CRISTAL OCUPA EL SUELO, CON RIBETES DE ORO Y PLATA GRABADOS QUE EVOCAN ANTIGUOS POEMAS EN LA LENGUA DE LOS ICHAR. ESTE SUELO DE CRISTAL DA A UN POZO DE AGUA DULCE, QUE SE HUNDE EN UNA TONALIDAD MÁS OSCURA QUE LAS AGUAS SALADAS QUE LA RODEAN. EL POZO HA SIDO EXCAVADO EN LA ROCA Y SE HUNDE HASTA LAS RUINAS DESCUBIERTAS BAJO LA CIUDAD.

LOS MUROS DE PIEDRA OSCURA, LOS ÚNICOS DE TODA LA CIUDAD, ESTÁN CUBIERTOS DE ESTANTERÍAS DE LIBROS DE PODER ARGANO, DE SABIDURÍA ALIENÍGENA Y DE TRATADOS DE ESTRATEGIA Y GUERRA. ESTA SALA CONECTA CON OTRAS MÁS ABAJO, TODAS ELLAS CUBIERTAS DE VOLÚMENES, DE TOMOS DE MAGIA Y OSCUROS PODERES.

EL RECUERDO DE LA HISTORIA

EL LUGAR MÁS SORPRENDENTE DE TODOS, POR SU SENCILLEZ PERO AL MISMO TIEMPO, POR SU VALOR SENTIMENTAL, ES EL MUSEO DE LA HISTORIA. ALLÍ, MILES DE OBJETOS HUMANOS E ICHAR HAN SIDO RECOLECTADOS POR LOS RENEGADOS EN SUS VIAJES Y GUARDADOS PARA PRESERVAR EL RECUERDO DEL PASADO Y DE LAS CIVILIZACIONES YA EXTERMINADAS.

EL CASCO DEL ARGOS, EL CABALLO DE TROYA, LOS POEMAS MANUSCRITOS DE HOMERO, LA PLUMA DE GERVANTES, LOS MAPAS E CRISTÓBAL COLÓN, LA MAZA DE HÉRCULES, LA MÁSCARA DE AKENATÓN, Y ASÍ CIENTOS Y MILES DE OBJETOS QUE HAN IDO ACOMPAÑANDO AL HOMBRE EN EL DEVENIR DE LA HISTORIA.

LOS RENEGADOS ICHAR AMAN A LOS HOMBRES, SIN EMBARGO ADOLESCEN DE UN CIERTO PATERNALISMO. TAL VEZ SEAN ALGUNAS DE LAS CRIATURAS MÁS PODEROSAS DE LA HISTORIA PERO ELLAS, QUE SON CAPACES DE ABRIR LOS CIELOS Y BAJAR LA LUNA, NO HAN PODIDO VER QUE SUS ACTOS Y SUS BIEN TRAMADOS PLANES CONDUJAN A UN CAMINO DE EXTERMINIO DONDE SE CRUZABAN LA AMBICIÓN Y LA CEGUERA DE LOS ICHAR. FUE AL CABO UN HUMANO EL QUE DESHIZO LOS PLANES SECRETOS QUE CASI CONDENAN AL MUNDO A LA OSCURIDAD ETERNA, Y ESO HA DADO MUCHO QUE PENSAR A LOS RENEGADOS, E INCLUSO AL RESTO DE LOS ICHAR.

LOS PALACIOS

OTRO DE LOS MONUMENTOS MÁS IMPORTANTES SON LOS PALACIOS DEL GRAN CAÑÓN SUBMARINO. DE LAS PAREDES DE ESTE CAÑÓN PENDEN DOCENAS DE GRANDES ESTRUCTURAS DE CRISTAL Y ROCA BLANCA, COMO

EL RESTO DE LA CIUDAD, Y FORTALEZAS DE HIELO GUARDAN LOS CAMINOS HACIA EL FONDO PARA EVITAR UN ATAQUE DESDE ESE LUGAR. EN ESOS PALACIOS, LOS VISITANTES PUEDEN CONTEMPLAR LOS MUROS DEL ABISMO ABRIÉNDOSE HACIA LA OSCURIDAD DEL FONDO, ENORMES VENTANALES MUESTRAN UN ESPECTÁCULO DE LUCES Y PALACIOS QUE SE HUNDEN EN LA OSCURIDAD.

DE LA MISMA FORMA, ENORMES PASILLOS Y SALONES DE RECREO SE ABREN A LA LLANURA ABISAL DESDE LA MURALLA CENTRAL O DESDE LOS EDIFICIOS DE HIELO Y METAL, Y LA EXPLANADA DE LOS HÉROES OFRECE UN ESPECTÁCULO GRANDIOSO AL ERGUIRSE SOBRE EL SUELO AZUL GRISÁCEO EN UN ACTO SOLEMNE.

¿UN FUTURO BRILLANTE PARA NUEVA ATLANTIS?

EL DESTINO DE NUEVA ATLÁNTIS COMO CIUDAD NO ESTÁ CLARO. SHERIAN-DRAGON ES LA CAPITAL ETERNA DE LOS ICHAR, PERO AHORA QUE LOS RENEGADOS HAN OCUPADO PUESTOS DE PODER DE FORMA ABIERTA, ALGUNOS DUDAN DE QUE ESTA SITUACIÓN PUEDA MANTENERSE. LOS MISMOS RENEGADOS NO LE DAN IMPORTANCIA A ESTA CUESTIÓN, PUES TIENEN METAS MÁS IMPORTANTES QUE DISCUTIR SOBRE SEDES Y LUCHAS DE PODER. PERO EN LA CAPITAL DE LOS ICHAR DIVERSOS MOVIMIENTOS SECRETOS EMPIEZAN A CUESTIONARSE LA BENEVOLENCIA DEL TRATO RENEGADO Y HAN COMENZADO DEBATES EN LA CLANDESTINIDAD SOBRE LA NECESIDAD DE INICIAR UN MOVIMIENTO DE OPOSICIÓN PARA NO PERDER LA CAPITALIDAD DEL IMPERIO.

LA VERDAD, ES QUE NO TIENEN NINGÚN FUNDAMENTO, PERO LA NATURALEZA INSIDIOSA Y VOLUBLE DE LOS

ICHAR LES HA ENSEÑADO A DESCONFIAR DE TODO Y DE TODOS.

LA SHADRIL-VÄR.

ESTA PODEROSA ARMA ES EL MAYOR Y MÁS PRECIADO RECURSO DE PRIMARCAR EN MATERIA DE ARMAMENTO. DURANTE EONES, LOS MEJORES INGENIEROS, ARCANOS Y ARTESANOS DE VARIAS RAZAS HAN TRABAJADO EN ÉL CON LA ESPERANZA DE QUE ESTUVIESE TERMINADA ANTES DE LOS COMBATES QUE PRIMARCAR CREÍA INEVITABLES.

ASÍ FUE. SU PUESTA EN FUNCIONAMIENTO DURANTE LA GUERRA CIVIL FUE UN ÉXITO, DURANTE SU BREVE FUNCIONAMIENTO, LA SHADRIL-VÄR DEMOSTRÓ SU PODER. HASTA QUE FUERZAS MALIGNAS TOMARON EL CONTROL DE SUS ENERGÍAS Y ESTUVIERON A PUNTO DE DESTRUIR LA REALIDAD.

PRIMARCAR PERDIÓ A ATAR, SU HIJA, LA CUAL ESTABA MANEJANDO EL ARMA EN ESE MOMENTO, SIN EMBARGO, NO HA SIDO CAPAZ DE DESHACERSE DEL ARMA A PESAR DE LOS RECUERDOS QUE LE TRAE Y DEL PELIGRO QUE REPRESENTA. TEME DEMASIADO UNA VUELTA A LA SITUACIÓN ANTERIOR COMO PARA RENUNCIAR FÁCILMENTE A CUALQUIER POSIBILIDAD.

LA SHADRIL-VÄR ES UNA ENORME ESTRUCTURA CREADA EN CUARZO Y GEMAS DE MÁS DE CIENTO METROS DE ALTO. EN SU BASE, ÓPALOS Y CUARZOS NEGROS FORMAN UNA ESTRUCTURA QUE LE DA ESTABILIDAD AL CONJUNTO. EN EL CENTRO DE ESTA NEGRA BASE, SE YERQUE UNA TORRE DE CUARZO PURO DE CIENTO METROS DE ALTO, A CUYA CIMA SE ACCEDERÍA POR UN ELEVADOR DE CRISTAL EN SU COSTADO.

EL CONTROL DEL ARMA

ARRIBA, EN SU SUPERFICIE PLANA, UN SILLÓN DE MANDO TAMBIÉN DE ESTE MISMO MATERIAL, CON CONEXIONES DE METALES ALIENÍGENAS Y EXTRAÑOS MATERIALES. LOS CIRCUITOS CHISPORROTEAN CONDUCIENDO LOS IMPULSOS QUE ACTIVAN EL ARMA A UNA ORDEN DE QUIEN SE SIENTE EN LA SILLA.

EN LO ALTO DE ESTA CIMA, FLOTANDO A UNOS POCOS METROS SOBRE ELLA SE ENCUENTRA UNA BOLA DE MERCURIO PURO QUE REFULGE CON ENERGÍAS MÍSTICAS. ES DIGAMOS, EL PRIMER COMPONENTE DEL CATALIZADOR QUE DIRIGIRÁ LAS ENERGÍAS LIBERADAS POR LA MAQUINARIA DE SU INTERIOR, ENFOCADAS POR EL CUARZO CENTRAL Y REDIRIGIDAS POR UN SER VIVO INTELIGENTE, QUE ADEMÁS SIRVE COMO SEGUNDA PIEZA DEL MECANISMO CATALIZADOR.

SÓLO UN ELEGIDO

SIN EMBARGO, PARA MANEJARLA NO BASTA CUALQUIERA. DEBE TENER NO SÓLO UNAS APTITUDES FÍSICAS EXCEPCIONALES, SINO QUE SU FORTALEZA MENTAL DEBE ESTAR FUERA DE TODA DUDA. ADEMÁS UNA PRECAUCIÓN INTRODUCIDA POR LOS SERPIAN ES QUE NINGÚN ICHAR PUEDE UTILIZARLA PUES SE DESACTIVARÍA. PARA DESGRACIA DE SUS CREADORES, LO QUE SÍ SE HA DEMOSTRADO ES QUE LOS ICHAR PUEDEN POSEER A QUIEN LA ESTÉ MANEJANDO PARA CONTROLAR SU USO EN BENEFICIO PROPIO.

LOS PODERES DESATADOS DEL ARMA

LOS PODERES DEL ARMA FUNCIONAN DE LA SIGUIENTE MANERA.

LAS ENERGÍAS PURAS SE GENERAN EN EL CORAZÓN DE LA MÁQUINA, EN ARCANAS MAQUINARIAS QUE NO TIENEN DESCRIPCIÓN. EL CUARZO LAS ENFOCA, AUMENTA Y CANALIZA, MIENTRAS QUE LA ESFERA DE MERCURIO Y EL INDIVIDUO DE SU CIMA LAS CANALIZAN PARA REDIRIGIRLAS Y POTENCIARLAS.

LAS ENERGÍAS ASÍ LIBERADAS SON UNA DE LAS MAYORES POTENCIAS LIBERADAS DEL UNIVERSO. SE HA ESPECULADO, NUNCA PROBADO, QUE PODRÍAN APAGAR UNA ESTRELLA.

ADEMÁS, EL PODER QUE ESTE ARMA REÚNE PUEDE ENFOCARSE DE MUY DISTINTAS FORMAS, DESDE UNA ATaque MASIVO QUE DEVASTE PLANETAS ENTEROS Y LEGIONES O BIEN ATACAR A UN SOLO INDIVIDUO ENTRE UNA MULTITUD, SIN DAÑAR A NADIE.

SI ESTE ARMA VUELVE A UTILIZARSE EN EL FUTURO, SERÁ UN SIGNO DE QUE LA SITUACIÓN HA LLEGADO A SER DESESPERADA, PERO LOS RENEGADOS LA MANTIENEN SIEMPRE DISPUESTA Y LISTA PARA SU USO.

UNA FACCIÓN DE LOS RENEGADOS ESTÁ MUY PREOCUPADA POR LA ESTABILIDAD DEL IMPERIO. LAS AMENAZAS SON MUCHAS Y ALGUNOS ESTÁN PROPONIENDO UTILIZAR ESTE ARMA PARA DESTRUIR A ALGUNAS AMENAZAS PARA TODO EL COSMOS. EN ESPECIAL LOS VERMITS SUPONEN UNA CLARA AMENAZA, Y ALGUNOS RENEGADOS HAN DEJADO CAER LA POSIBILIDAD DE ERRADICAR, O POR LO MENOS REDUCIR, A ESTAS CRIATURAS Y SUS COLONIAS EN EXPANSIÓN, PUES AMENAZAN CON DEVORAR TODO EL COSMOS.

SI PRIMARCAR LES ESCUCHASE, CIMENTARÍA MUCHO SU POSICIÓN EN EL ALTO CONSEJO, PUES EL RESTO DE LOS ICHAR VEN COMO UNA AMENAZA TREMENDA A ES-

Capítulo 4

TAS CRIATURAS, NO YA PARA ELLOS, SINO PARA TODOS LOS ECOSISTEMAS DEL COSMOS. SIN EMBARGO, ÉL TODAVÍA SE RESISTE A DAR POR PERDIDA LA BATALLA, E INTENTA LLEGAR A UN ACUERDO CON ESTA RAZA PARA LIMITAR SU EXPANSIÓN.

Nueva Atlantis

CIUDAD CASIOPEA

LA CONSTELACIÓN DE CASIOPEA BRILLA TODAS LAS NOCHES SOBRE ESTA HERMOSA CIUDAD. HERMOSA PARA ESTÁNDARES HUMANOS, ESTA CIUDAD PARECE DESDE LA DISTANCIA UN GIGANTESCO JARDÍN DE FLORES DE PLATA

SUS EDIFICIOS SE ELEVAN CIENTOS DE METROS, INCLUSO MILES EN ALGUNOS CASOS, Y TODOS ELLOS ESTÁN COMPUESTOS DE METALES PRECIOSOS, ATRIUM ÁUREO DE NOVA SOLARIS, PLATA, DIAMANTES DEL TAMAÑO DE PUÑOS, CUARZO ARGENTÍFERO EN LOS VENTANALES....

SUS ENORMES CÚPULAS, QUE LES PROTEGEN DE LAS TRANQUILAS AGUAS QUE RODEAN LA CIUDAD, ESTÁN COMPUESTAS DE PLATINO TRATADO CON ARGANOS PRODUCTOS PARA SER TRANSPARENTE, LO QUE LE DA A LA CIUDAD UN ASPECTO INCONFUNDIBLE, COMO UN INVERNADERO DE METALES PRECIOSOS, EN EL QUE FLORECEN LAS MÁS GIGANTESCAS Y MARAVILLOSAS FLORES.

UN OCÉANO INTERIOR DE FLORES DE PLATA

LOS EDIFICIOS DE ESTA CIUDAD SUELEN SER DE ASPECTO ESTILIZADO, MUCHO MÁS QUE EN OTRAS CIUDADES. SUS ALTAS CIMAS SE ELEVAN SOBRE TRONCOS CENTRALES DE UNA GRAN ALTURA, COMO FLORES PRECIOSAS EN BUSCA DE LA LUZ SOLAR QUE LAS AGUAS DEJAN VER DURANTE EL DÍA, ARRIBA EN LO ALTO. SUS CÚPULAS ACOGEN LAS HABITACIONES DE LOS NOBLES, SUS SALONES PRIVADOS, SUS CENTROS DE ESTUDIO, SUS BIBLIOTECAS. ABAJO, EN LAS TORRES QUE CONDUCEN A LAS CIMAS DE LOS EDIFICIOS, VIVEN LOS CRIADOS, LOS ICHAR DE CLASE BAJA, LOS SOLDADOS QUE PROTEGEN A SUS SEÑORES Y EN DEFINITIVA, TODO AQUEL QUE NO PUEDA PERMITIRSE ALOJARSE EN LAS CÚPULAS DE PLATA,

COMO LOS NATIVOS LLAMAN A ESTE DISTRITO EN LO ALTO.

LA VIDA EN CIUDAD CASIOPEA ESTÁ LLENA DE PLACERES. MILES DE ALIMENTOS EXÓTICOS ESTÁN A DISPOSICIÓN DE SU POBLACIÓN, SIEMPRE ÁVIDA E EXPERIENCIAS QUE ELEVEN SU CONOCIMIENTO DEL COSMOS, DOCENAS DE BIBLIOTECAS ABREN SUS PUERTAS A CUALQUIER HORA, POR SI LOS CIUDADANOS NECESITAN INVESTIGAR CUALQUIER MATERIA.

SUS CALLES NO ESTÁN APENAS TRANSITADAS, PUES LA VIDA SE HACE SOBRE TODO EN LAS TORRES Y LAS CÚPULAS DE PLATA, PERO DE VEZ EN CUANDO SE PUEDEN VER PAREJAS DE ICHAR CON VESTIDOS Y ROPAJES PLATEADOS Y AZULES PASEANDO Y DISCUTIENDO CAMINO DEL MERCADO DE ESCLAVOS O DEL CENTRO DE COMERCIO.

SIN EMBARGO, EL VERDADERO FLUJO QUE MANTIENE VIVA A LA CIUDAD LO PODEMOS ENCONTRAR SI MIRAMOS HACIA ARRIBA, EN DIRECCIÓN A LAS CÚPULAS DE PLATINO.

CUANDO ALZAMOS LA VISTA, PODEMOS VER DOCENAS DE PASAJES DE PLATA Y CRISTAL AZUL QUE RECORREN LOS CIELOS ENTRE LAS TORRES. CIENTOS DE CAMINOS AÉREOS QUE PERMITEN PASAR DE UNO A OTRO EDIFICIO. CADA EDIFICIO, POSEE UNA PLATAFORMA DEL MISMO MATERIAL RODEANDO SU TRONCO, Y A ELLA LLEGAN DOCENA DE CAMINOS PROCEDENTES DE OTROS EDIFICIOS CERCANOS. ASÍ, TODA LA CIUDAD ESTÁ INTERCONECTADA ENTRE SI, Y EL TRAFICO DE ICHAR Y BESTIAS SE REALIZA CASI POR COMPLETO SIN TOCAR EL SUELO.

ZONA RESTRINGIDA

SIN EMBARGO ESTAS CALLES AÉREAS NO LLEGAN NUNCA A LAS CÚPULAS DE PLATA. PARA ACCEDER A ESTE LUGAR, HABRÍA QUE SUBIR DESDE EL INTERIOR DE LOS EDIFICIOS, TRASPASANDO LAS ENORMES PUERTAS INTERIORES, BIEN DEFENDIDAS POR LEGIONARIOS, QUE MARCAN EL COMIENZO DEL DISTRITO DE LAS ALTAS CASAS.

COMO YA HEMOS DICHO, TODA LA CIUDAD SE ENCUENTRA DIVIDIDA EN DOS PARTES, DOS DISTRITOS. UNO EL DE LAS TORRES DE METALES PRECIOSOS QUE SE ELEVAN HACIA LOS CIELOS Y QUE ESTÁN HABITADAS POR LAS CLASES MEDIA Y BAJA, Y OTRO, APOSENTADO EN LA CIMA E DICHAS TORRES, COMO CÚPULAS DE PLATA QUE ALBERGAN A LAS ALTAS CASAS, LOS GREMIOS MÁS RICOS Y LOS NOBLES DE LA CIUDAD.

EL INTERIOR DE UNA TORRE DE PLATA

VEAMOS UN EJEMPLO DE CÓMO FUNCIONA UNA DE ESTAS TORRES, DE UNA ALTURA MEDIA DE MIL METROS.

EN PRINCIPIO SUELEN MEDIR TRES O CUATROCIENTOS METROS DE ALTURA DESDE LA BASE HASTA LA CÚPULA. PERO EXISTEN ALGUNAS QUE SUPERAN LOS DOS O TRES KILÓMETROS, ENCLAVADAS EN EL VALLE SUBMARINO QUE SIRVE DE CENTRO A LA CIUDAD.

CADA UNA DE ELLAS TIENE UN PERÍMETRO DE MÁS DE CIENTO CINCUENTA METROS DE DIÁMETRO EN LA BASE, QUE SE VA REDUCIENDO A MEDIDA QUE GANAMOS ALTURA HASTA LLEGAR A UNOS CINCUENTA METROS O MENOS ANTES DE LLEGAR A LA CÚPULA SUPERIOR.

A RAS DE SUELO

EN LA BASE DE LA TORRE HAY UNA DISCRETA PUERTA VIGILADA POR UNO O DOS ICHAR DE CLASE BAJA QUE SIRVE PARA INTRODUCIR MERCANCÍAS DE LOS GREMIOS O ESCLAVOS.

EN LOS SÚTANOS EXCAVADOS EN EL SUELO SE ALMACENAN ALIMENTO PARA LAS FRECUENTES ORGÍAS A LAS QUE TODOS LOS ICHAR SE ABANDONAN DE VEZ EN CUANDO, ASÍ COMO DIVERSOS ARTEFACTOS Y ENSERES.

LAS HABITACIONES SUELEN SER MÁS GRANDES A MEDIDA QUE SUBIMOS HACIA LA CIMA, ASÍ, EN LAS BASES, PODEMOS ENCONTRAR DOCENAS DE HABITACIONES PARA ICHAR DE CLASE BAJA, MIENTRAS QUE A MEDIA ALTURA HABRÁN TRES O CUATRO HABITACIONES POR PLANTA, PAR LOS ICHAR DE CLASE MEDIA.

TODA LA ESTRUCTURA ESTÁ PLAGADA DE ELEGANTES COMERCIOS QUE PROPORCIONAN ELEGANTES OBJETOS DECORATIVOS (MUY AL GUSTO DE LA POBLACIÓN DE LA CIUDAD), MOBILIARIO DE DELICADAS Y FINAS LÍNEAS, VASOS DE CUARZO CON RIBETES DE PLATA, ETC.

EN MITAD DEL CAMINO

A MEDIDA QUE ASCENDEMOS, LAS HABITACIONES SE VAN HACIENDO MÁS Y MÁS LUJOSAS.

A DOS TERCIOS DE LA CIMA SE ENCUENTRA LA PLATAFORMA QUE YA SE HA MENCIONADO, LUGAR DE LLEGADA PARA LOS VISITANTES O PARA AQUELLOS QUE ESTÁN DE PASO. ESA PLATA ESTÁ COMPLETAMENTE VACÍA, SUS DELICADOS MUROS SE HAN HECHO DESAPARECER, Y SÓLO LA MAGIA CONSIGUE QUE LA ESTRUCTURA SIGA EN

PIE. LA SALA QUE ACOGE A LOS VISITANTES ES UNA SALA ABIERTA SIN PAREDES, A LA QUE LLEGAN CAMINOS DESDE LOS EDIFICIOS CERCANOS, SU SUELO ESTÁ GRABADO CON MOSAICOS DE PIEDRA PULIDA, O CRISTALERAS DE VARIADOS COLORES, A MODO DE BIENVENIDA PARA EL VIAJERO QUE SE ENCUENTRA DE PASO.

EN SU CENTRO SE PUEDE OLER EL PODER DE LOS CONJUROS QUE PERMITEN QUE ESTA SALA PERMANEZCA EN PIE, Y TODA LA TORRE, A PESAR DE QUE NO TIENE PAREDES NI MUROS.

DESDE ESA SALA ABIERTA SE PUEDE ACCEDER A CUALQUIER PARTE SUPERIOR O INFERIOR DEL EDIFICIO A TRAVÉS DE ENORMES ESCALERAS DE CARACOL QUE DAN PASO A LAS HABITACIONES PRIVADAS DE LOS ICHAR

TODAS LAS HABITACIONES POSEEN ENORMES VENTANALLES QUE DAN A LA CIUDAD. A MEDIDA QUE LAS HABITACIONES SE ENCUENTRAN EN LO MÁS ALTO, LA VISTA MEJORA, CON TODA CASIOPEA RESPLANDECIENDO POR LA LUZ DEL SOL O DE LAS CÚPULAS, SUS TORRES DE PLATA SEMEJANTES A CAPULLOS EN FLOR REFULGIENDO Y SU BELLEZA ABRIÉNDOSE A LOS OJOS DE QUIEN QUIERA CONTEMPLARLA.

LA ALTIVA VIDA DE LOS PODEROSOS

POR ÚLTIMO, EN LO MÁS ALTO DE LA TORRE, SE ENCUENTRA LA CÚPULA DE UNA ALTA CASA O FUNCIONARIO. PARA ACCEDER A ELLA, HAY QUE TRASPASAR UNA GRAN PUERTA MUY DECORADA CON LOS BLASONES Y ESCUDOS DE CADA CASA O GREMIO. SIEMPRE ESTÁ VIGILADA POR LEGIONARIOS, PERO NADIE QUE NO SEA INVITADO SE ATREVE A SUBIR.

NINGUNO DE LOS CAMINOS DE PLATA LLEGA HASTA LAS CÚPULAS, Y APARTE DE ESTAS PUERTAS NO HAY NINGÚN OTRO CAMINO POR TIERRA QUE LLEVE AHÍ. SIN EMBARGO, LOS CASIOPEANOS HAN IDEADO UNOS EXTRAÑOS MECANISMOS QUE LES AYUDAN A MOVERSE.

CON LA AYUDA EL GREMIO DE ARTESANOS, PUDIERON CONSTRUIR UNAS ESFERAS DE PLATA Y MERCURIO CAPACES DE VOLAR TRANSPORTANDO A UNO O MÁS PERSONAJES. LOS ALTOS ICHAR, UTILIZAN ESTAS ESFERAS DE VUELO PARA NO PISAR NI EL SUELO, NI LOS CAMINOS INTERMEDIOS, Y TODO EL "CIELO" DE CASIOPEA SE ENCUENTRA SURCADO POR ELLAS, COMO GLOBOS PLATEADOS QUE VIAJAN DE FLOR EN FLOR, RECOGIENDO A ICHAR CON ROPAJES LUJOSOS PARA LLEVARLOS A SU DESTINO EN LAS ALTURAS.

SOR-NOVA

EN EL VALLE DEL CENTRO DE LA CIUDAD DE CASIOPEA, EN EL PACÍFICO SUR, SE ENCUENTRA LA SOR-NOVA. LA SOR-NOVA ES UNA GIGANTESCA ESFERA METÁLICA CUYA CIMA SOBRESALE DE LA TIERRA. LA MITAD INFERIOR ESTÁ ENTERRADA EN EL SUELO. ES EL ALMA DE LA CIUDAD. ES DONDE LOS ICHAR VAN A ORAR Y A HACER APORTACIONES DE PODER. TRAS SIGLOS DE VENERACIÓN ENCUBIERTA, Y DE APORTACIONES DE ENERGÍA MÍSTICA, LA SOR-NOVA HA LLEGADO A SER CASI COMO UN DIOS, EL ALMA DE TODA LA CIUDAD DE CASIOPEA. INCLUSO LOS ICHAR DE CLASE BAJA MUERTOS EN COMBATE SON TRAÍDOS AQUÍ PARA QUE SU ESENCIA REPOSE POR TODA LA ETERNIDAD ENTRE LOS SUYOS.

EL PALACIO DEL TRIUMVIRATO

ENCIMA DE ESTE SINGULAR ARTEFACTO, SE ENCUENTRA

EL PALACIO DEL TRIUNVIRATO DE CASIOPEA.

COMO UNA GIGANTESCA CORONA QUE FLOTA EN EL AIRE SOBRE LA SOR-NOVA, ESTE PECULIAR EDIFICIO GIRA LENTAMENTE, ACOGIENDO A LOS VISITANTES QUE VIENEN A SOMETERSE A JUICIO POR PARTE DE LOS TRES DIRIGENTES DE LA CIUDAD. EL PALACIO DE LA CORONA DEL TRIUNVIRATO ES EL ÓRGANO DE JUSTICIA Y GOBIERNO DE CIUDAD CASIOPEA, LOS TRES DIRIGENTES ICHAR IMPARTEN SUS LEYES PARA BIEN DE "SU CIUDAD" Y SU DOMINIO ES INCONTESTABLE.

SUS NOMBRES SON:

ATARQ-ALIM: UN ICHAR DE PIEL Y PELO ALBINOS, OJOS COMPLETAMENTE BLANCOS Y MÁS DE DOS METROS DE ALTURA.

LUSUR BRÁK: EL LÍDER DE LOS TRES, DICEN QUE ES UNO DE LOS SEIS PRIMEROS. SU PIEL DORADA CON TATUAJES DE PLATA Y SU PELO PLATEADO PUEDEN SER EL ORIGEN DE LA PECULIAR ESTRUCTURA DE CASIOPEA, QUE NO SE PARECE A NINGUNA OTRA DE LAS TRECE CIUDADES ICHAR.

KRAAROM: UN MONSTRUOSO ICHAR DE PIEL RUGOSA, UN HIPERDESARROLLADO CUERPO QUE APENAS LE PERMITE MOVERSE SIN USAR SU PODER DE VUELO Y DOS CABEZAS, ES EL ENCARGADO DE DICTAMINAR LAS SENTENCIAS QUE ENVIARÁN A LOS CONDENADOS A LA CIUDAD PRISIÓN DE CONDENACIÓN O A LAS PEORES LEGIONES DE LAS MARCAS EXTERNAS.

LOS GREMIOS DE CASIOPEA

POR ÚLTIMO, COMO TODAS LAS CIUDADES, EN CASIOPEA LA PRESENCIA DE LOS GREMIOS ES MUY IMPORTANTE. LOS GREMIOS PRESENTES EN LA CIUDAD SON LOS SIGUIENTES:

EL GREMIO DE LOS ARCHIVEROS.

ESTE PECULIAR GREMIO, SURGIDO DE LA CIUDAD DE MARNE-SINAY, LA CIUDAD ENTERRADA, SÓLO TIENE PRESENCIA FUERA DE ESTA CIUDAD EN CIUDAD CASIOPEA. SE ENCARGAN DE GESTIONAR Y AMPLIAR LA GRAN RED DE BIBLIOTECAS QUE EL TRIUNVIRATO HA ABIERTO EN LOS ÚLTIMOS SIGLOS, EN UN INTENTO DE ABRIR LA CULTURA A SUS CIUDADANOS.

EL GREMIO DE ARTESANOS.

UN GREMIO DE ARTESANOS TIENE UNA GRAN PRESENCIA AQUÍ. SE TRATA DEL DEDICADO A LA CONSTRUCCIÓN DE ARTEFACTOS Y HERRAMIENTAS. DEBIDO AL INTENSO INTERÉS DE LOS CASIOPEANOS POR HACER MÁS CÓMODA SU FORMA DE VIDA, Y DEDICARSE ASÍ A TAREAS MÁS ALTAS SIN UTILIZAR SUS VASTOS PODERES, ESTE GREMIO ENCUENTRA CAMPO ABONADO PARA QUE ESTOS ALTIVOS ICHAR ADQUIERAN SUS INSTRUMENTOS A CAMBIO DE PEQUEÑOS FAVORES EN EL CONSEJO O EN LA DISTRIBUCIÓN DE TIERRAS EN LAS MARCAS EXTERNAS. SON LOS RESPONSABLES DE LA MAYORÍA DE LOS DELICADOS MECANISMOS DE TRANSPORTE QUE RECORREN LA CIUDAD.

EL GREMIO DE ADMINISTRADORES.

ORIGINARIO DE ESTA CIUDAD, DONDE EL ORDEN Y SU ESTRICTA MORAL (PERO MUY PARTICULAR) AYUDAN A LA ADMINISTRACIÓN DE TAREAS BUROCRÁTICAS, ESTE GREMIO SE ENCUENTRA PRESENTE EN PEQUEÑAS PROPORCIONES EN TODO EL IMPERIO, VIGILANDO SUS INTERESES Y CUMPLIENDO SU FUNCIÓN.

SON LOS ENCARGADOS DE DISTRIBUIR LAS TIERRAS QUE LAS LEGIONES CONQUISTAN ENTRE LOS QUE LAS RECLAMAN. COMO SABEMOS, NORMALMENTE LAS TIERRAS SE ASIGNAN EN PROPORCIÓN AL APOYO QUE ESA CAMPAÑA HAYA RECIBIDO DE CADA CASA, CIUDAD O GREMIO, PERO COMO EN TODO EL IMPERIO, EL INTERCAMBIO DE FAVORES PRIMA, Y MUCHAS VECES SE COMETEN INJUSTICIAS PARA SALDAR ANTIGUAS DEUDAS. SIN EMBARGO, ESTE GREMIO ES LO MÁS IMPARCIAL QUE PUEDE LLEGAR A SER UN ICHAR, SIN SER TOTALMENTE PERFECTO, POR LO QUE EL IMPERIO Y LAS DOCE CIUDADES CONFÍAN EN ÉL. A CAMBIO, POR SU ADMINISTRACIÓN, RECIBE UNA CANTIDAD DE TIERRAS, EL UNO POR CIENTO DE TODO AQUELLO QUE ADMINISTRE.

SUELEN INVERTIR SEMEJANTE RIQUEZA EN REUNIR TOMOS ARCANOS PARA SUS LÍDERES, Y SE SABE QUE MÁS DE UN SOLDADO LICENCIADO HA CAMBIADO INCLUSO UN PEQUEÑO MUNDO POR UN TOMO OBTENIDO DURANTE LOS SAQUEOS Y PILLAJES DE SUS CAMPAÑAS.

BESTIAS ESPECIALES DE CIUDAD CASIOPEA:

DRAGONES DE PLATA.

COMPUESTOS DE PLATA LÍQUIDA ESTAS BESTIAS PRETERNATURALES FUERON CREADAS POR EL ALTIVO LUSUR BRÁK ATANDO UN ESPÍRITU ELEMENTAL DE LA TIERRA A UNA ESTRUCTURA SEMI VIVA DE PLATA ORGÁNICA CON FORMA DE UN GIGANTESCO DRAGÓN. LOS TAMAÑOS DE LOS DRAGONES VARÍAN DE UNOS POCOS METROS HASTA LOS LEGENDARIOS WYRM DE PLATINO, TRES PODEROSOS DRAGONES QUE SIRVEN AL TRIUNVIRATO Y QUE ESPERAN PACIENTEMENTE LA LLAMADA A LA GUERRA EN UNA CUEVA SUBMARINA CERCANA A LA CIUDAD. LOS PODERES DE LOS DRAGONES DE PLATA SON MUCHOS. INVISIBILIDAD, LEER MENTES, ALIENTO DE PLATA, UN LÍQUIDO QUE TRANSFORMA A SUS VÍCTIMAS EN PLATA ORGÁNICA Y LAS PARALIZA, ETC.

SIN EMBARGO, SU MÁS PELIGROSO PODER NO ES OTRO QUE SU INCREÍBLE FUERZA FÍSICA Y SU INVULNERABILIDAD Y CAPACIDAD DE REGENERACIÓN.

LOS ALIENTOS DE LOS DRAGONES FUNCIONAN DE LA SIGUIENTE FORMA. SI UN DRAGÓN UTILIZA SU ALIENTO DEBE SUPERAR CON SU TIRADA DEL PODER: ALIENTO DE DRAGÓN UNA DIFICULTA IGUAL A LA DESTREZA DE SU RIVAL (AL NÚMERO DE DADOS DE 20 QUE LE QUEDEN A SU Oponente).

LA VÍCTIMA QUEDARÁ PARALIZADA, CONVERTIDA EN PLATA ORGÁNICA, TANTOS MINUTOS COMO PUNTOS DE ÉXITO HAYA SACADO SOBRE ESA DIFICULTAD.

RDT de Fuerza: B	120D
RDT de Destreza: B	50D
RDT de Mente: B	10D
RDT de Magia:	
RDT Poder: Aliento de Dragón	5D
Puntos de Vida	150

DRAGONES.

AL IGUAL QUE LOS DRAGONES DE PLATA, ESTOS SERES HAN SIDO CREADOS ESPECÍFICAMENTE PARA CIUDAD CASIOPEA, Y SUS GENETISTAS GUARDAN MUY BIEN EL SECRETO DE SU CREACIÓN, PUES SÓLO SIRVEN EN LAS LEGIONES DE LA CIUDAD, O COMO MONTURAS PARA LOS LORES Y PATRICIOS DE CASIOPEA.

SON ENORMES REPTILES ALADOS DE TREINTA METROS QUE POSEEN DIVERSOS PODERES, ALIENTOS DE FUEGO Y HIELO, ALGO DE MAGIA, Y PODEROSOS MÚSCULOS Y GARRAS.

LOS ALIENTOS DE LOS DRAGONES FUNCIONAN DE LA SIGUIENTE FORMA. SI UN DRAGÓN UTILIZA SU ALIENTO DE DRAGÓN UNA DIFICULTA IGUAL A LA DESTREZA DE SU RIVAL (AL NÚMERO DE DADOS DE 20 QUE LE QUEDEN A

SU Oponente).

EL DAÑO SERÁ IGUAL AL NÚMERO DE PUNTOS DE ÉXITO QUE EL DRAGÓN SAQUE SOBRE ESA DIFICULTAD.

RDT DE FUERZA: B	100D
RDT DE DESTREZA: B	52D
RDT DE MENTE: B	15D
RDT DE MAGIA:	5D
RDT PODER: ALIENTO DE DRAGÓN	10D
PUNTOS DE VIDA	110

ESFERAS DE PLATIUM.

PARA SORPRESA DE MUCHOS, LA MÁS DURA ALEACIÓN QUE SE PUEDE OBTENER CON EL ATRIUM NO ES CUANDO MEZCLAS ESTE PRODIGIOSO METAL CON ACERO, NI DIAMANTE, SINO CUANDO LE AGREGAS UN 25% DE PLATA. EL RESULTADO, LLAMADO PLATIUM, ES UNO DE LOS MATERIALES MÁS DUROS CONOCIDOS.

MUCHOS DE LOS EDIFICIOS DE LA CIUDAD LO UTILIZAN PARA REFORZAR SUS ESTRUCTURAS, POR LO QUE SE CREE QUE PODRÍAN RESISTIR EL MISMÍSIMO APOCALIPSIS.

PERO OTRO DE LOS USOS QUE SE HAN DADO A ESTE

METAL, POR OTRA PARTE MUY MALEABLE, SON LAS ESFERA DE PLATIUM. ESTOS SERES SEMIINTELIGENTES SON UNA PARODIA DE VIDA ARCANIA. LA MAGIA HABITA EN SUS CUERPOS, CONCEDIÉNDOLES UNA LIMITADA PERSONALIDAD.

SUS ESFÉRICOS CUERPOS NO TIENEN NINGUNA ABERTURA, Y SON COMPLETAMENTE LISOS EN LA SUPERFICIE. POSEEN SIN EMBARGO EL PODER DE **FASE**, CON EL QUE ATRAPAN EN SU INTERIOR A TODO TIPO DE CRIATURAS QUE LOS CIUDADANOS DE CASIOPEA QUIEREN CAPTURAR VIVAS PARA LUEGO ESTUDIARLAS.

SI UNA ESFERA SUPERA EN UNA TIRADA DE DESTREZA A UN OBJETIVO, CONSIGUE (SIEMPRE QUE SUPERE TAMBIÉN UNA TIRADA DEL PODER DE FASE A DIFICULTAD 60) ATRAPAR A LA CRIATURA EN SU IRROMPIBLE INTERIOR.

RDT DE FUERZA: B	5D	
RDT DE DESTREZA: B	15D	
RDT DE MENTE:	0D	
RDT DE MAGIA:		
RDT DE PODER: B FASE	7D	
PUNTOS DE VIDA	2000	

DRAGONES DE PLATIUM.

ESTE SER ÚNICO, QUIZÁS EL ÚNICO QUE HAYA EXISTIDO, ESTÁ AL SERVICIO DEL COMANDANTE DEL CUERPO DE EJÉRCITOS DE CASIOPEA, IDOILIN, AUNQUE LLEVA SIN SER VISTO DESDE HACE MÁS DE CIENTOS AÑOS. PERO NADIE DUDA QUE SIGUE VIVO Y ESPERANDO, O CUMPLIENDO ALGUNA MISIÓN VITAL PARA LA CIUDAD.

ESTÁ COMPUESTO DE PLATIUM, Y ADEMÁS DE TODOS LOS PODERES DE LOS DRAGONES DE PLATA, POSEE LA HABILIDAD DE POLIMORFIZARSE, LO QUE LE CONVIERTE EN UN SER MUY PELIGROSO, MÁS DE LO QUE MUCHOS CREERÍAN.

RDT DE FUERZA: B	160D	
RDT DE DESTREZA: B	60D	
RDT DE MENTE: B	15D	
RDT DE MAGIA:		
RDT PODER: ALIENTO DE DRAGÓN	15D	
RDT PODER: POLIMORFIZAR	28D	
PUNTOS DE VIDA	300	

CUERPO DE EJÉRCITOS DE CASIOPEA.

LAS DIEZ LEGIONES QUE FORMAN EL PRINCIPAL CUERPO DE EJÉRCITOS DE LA CIUDAD DE CASIOPEA SE ENCUENTRAN DESTINADAS EN LA GALAXIA QUE LOS ICHAR LLAMAN CON ESE MISMO NOMBRE.

ES UNO DE LOS MÁS PODEROSOS EJÉRCITOS REUNIDOS, PUES CUENTAN CON ALGUNAS BESTIAS ÚNICAS DE ESA CIUDAD, Y CON MUCHOS ARTEFACTOS ÚNICOS.

NO POSEEN ESCLAVOS, NI MÁS BESTIAS QUE LAS SUYAS INCORPORADAS EN NUEVE DE LAS DIEZ LEGIONES. LA DÉCIMA LEGIÓN ESTÁ FORMADA POR ICHAR ASPIRANTES A INGRESAR EN LAS OTRAS NUEVE LEGIONES, Y ELLA SÍ QUE UTILIZA ESCLAVOS Y BESTIAS DE OTRAS CIUDADES EN LAS GUERRAS.

ESTA PECULIAR ESTRUCTURA ES UNA MUESTRA MÁS DE LO ESPECIAL QUE ES LA CIUDAD ICHAR DE CASIOPEA, QUE ES QUIEN PATROCINA Y ABASTECE ESTAS LEGIONES PARA QUE SIRVAN COMO SU ESTANDARTE FRENTE A LOS DEMÁS ICHAR. DICHAS FUERZAS, AGRUPADAS EN EL CUERPO DE EJÉRCITOS MÁS CONEXIONADO CONOCIDO, LUCHAN CONTRA LAS AMENAZAS CONTRA SUS COLONIAS, NUNCA PARA CONQUISTAR, MÁS QUE CUANDO NECESITAN NUEVOS TERRITORIOS.

EL MARISCAL DEL CUERPO DE EJÉRCITOS DE CASIOPEA SE LLAMA IDOILIN, PERO SUS LUGARTENIENTES Y SOLDADOS LE CONOCEN COMO IDOIL, ESPADA DE PLATA.

ESTE GIGANTESCO ICHAR, DE MÁS DE DOS METROS DE ALTO, CUERPO PERFECTAMENTE MUSCULOSO, PIEL PLATEADA GANÓ SU APODO POR LAS DOS CUCHILLAS ÚSESAS QUE SURGEN DE SU ANTEBRAZO, CAPACES DE CERENAR LOS CUERPOS DE SUS ENEMIGOS E INCLUSO COR-

TAR EL ACERO.

PERO SU MAYOR VIRTUD, A OJOS DEL TRIUNVIRATO REGENTE DE CASIOPEA, ES SU LEALTAD A LA CAUSA DE SU CIUDAD.

IDOIL REPRESENTA EL IDEAL AL QUE ASPIRAN LOS JÓVENES DE ESTA CIUDAD QUE QUIEREN GANARSE LA VIDA COMO LEGIONARIOS O SOLDADOS. ES VALEROSO, FERROZ, ALTAMENTE PELIGROSO CUANDO SE IRRITA, PERO NO CARECE DE COMPASIÓN PARA CON LOS VENCIDOS, ALGO INFRECUENTE EN LA MAYORÍA DE LOS ICHAR.

CUANDO DERROTA A SUS ENEMIGOS, SI ÉSTOS HAN LUCHADO SEGÚN LO QUE IDOIL CREE QUE DEBE SER UN GUERRERO, LES OFRECERÁ INTEGRARSE EN LA DÉCIMA LEGIÓN DEL CUERPO DE EJÉRCITOS QUE ÉL COMANDA. SI RECHAZAN LA OFERTA, SERÁN EXTERMINADOS DE UNA FORMA RÁPIDA. SI ACEPTAN ENTRARÁN A FORMAR PARTE DEL MAYOR CUERPO DE EJÉRCITOS ICHAR, Y CON EL TIEMPO, SI SE GANAN LA CONFIANZA DE SUS SUPERIORES, PODRÁN INGRESAR EN OTRAS LEGIONES.

MIRILLA-WAILAR

PARA CUALQUIERA QUE HAYA LLEGADO HASTA AQUÍ, DEBERÍA HACERSE OBVIO QUE EL IMPERIO ICHAR ES NO SÓLO UNA GRAN FUENTE DE INTRIGAS Y AMBICIONES, SINO QUE ADEMÁS SUS CIUDADANOS ALCANZAN LAS MÁS ALTAS COTAS DE DEPRAVACIÓN Y MALDAD.

LOS LUJOS Y LOS EXCESOS COMETIDOS DURANTE MILES DE AÑOS, LA SENSUALIDAD DE CRIATURAS TAN PODEROSAS QUE PODRÍAN SEDUCIR SI QUISIESEN A UNA LEGIÓN, LA BELLEZA DE SUS CIUDADES Y PALACIOS Y LA RIQUEZA SIN LÍMITES HAN CONSEGUIDO QUE TODOS SUS CIUDADANOS SE SUMERJAN EN UNA VIDA DE EXCESOS Y ABANDONO.

CUANDO NO ESTÁN CONQUISTANDO Y ESCLAVIZANDO A OTRAS RAZAS, O INTRIGANDO EN EL CONSEJO Y LAS CIUDADES, LOS ICHAR SE DEJAN LLEVAR POR SUS PASIONES, ORGANIZANDO ORGÍAS, FESTEJOS Y JUEGOS SANGRIENTOS. LAS ALTAS CASAS INVITAN A SUS ALIADOS A DISFRUTAR DE LOS PLACERES SECRETOS QUE GUARDA, Y WERIAS QUE SE ENCUENTRAN AL SERVICIO EXCLUSIVO DE CIERTOS PATRICIOS ATIENDEN LAS NECESIDADES DE LOS INVITADOS.

LOS ALTOS EDIFICIOS Y LAS COLOSALES TORRES, ABREN SUS VENTANALES A LA CIUDAD, DONDE LAS LUCES DE LA CALLE PUEDEN CONTEMPLAR LAS DEPRAVACIONES A LAS QUE LOS ICHAR SE DEDICAN EN PRIVADO. LA COMIDA Y LA BEBIDA FLUYEN EN ESTAS FIESTAS, PUES SI BIEN LOS ICHAR NO NECESITAN COMER NI BEBER, DISFRUTAN DE LOS SENSUALES SABORES TRAÍDOS DESDE LOS CONFINES MÁS ALEJADOS DEL COSMOS.

AHORA, IMAGINAD UNA CIUDAD COMPLETA DONDE TODOS SUS HABITANTES Y LOS VIAJEROS QUE ESTÁN DE

PASO, PUEDEN DISFRUTAR DE TODO ESTO, MULTIPLICADO POR MIL.

ESA CIUDAD ES: MIRILLA-WAILAR.

VIDA DE PLACERES SIN FRENO

MILES DE ORGÍAS SE CELEBRAN CADA DÍA EN LA CIUDAD DEL PLACER, LOS ALTOS PATRICIOS DE ESTA CIUDAD SE ENTREGAN A LAS MÁS OSCURAS DIVERSIONES, QUE MUCHAS VECES MEZCLAN EL SEXO, LOS UNGÜENTOS, LAS DROGAS, LA SANGRE Y LA MAGIA ARCANA.

IMAGINAD LO QUE DEBE SER INTENTAR BUSCAR CADA DÍA UNA EXPERIENCIA NUEVA, CUANDO UNO LLEVA VIENDO MILES DE AÑOS, MILLONES INCLUSO. LA DESESPERACIÓN DE SABER QUE SÓLO EN LA GUERRA O EN ESTOS SALVAJES ENTRETENIMIENTOS PUEDEN ENCONTRAR SALIDA PARA EL ABURRIMIENTO SUPREMO DE UNA RAZA HASTIADA DE VIVIR, Y EBRIA DE PODER.

SUS AVENIDAS SE ABREN CON CIENTOS DE PUESTOS DE COMERCIANTES, Y AL LADO DE LAS MÁS AMPLIAS CALLES, SE ENCUENTRAN LOS OSCUROS CALLEJONES SECRETOS EN LOS QUE LOS GREMIOS TRAFICAN CON OBJETOS Y SUSTANCIAS DE OSCUROS PODERES.

EL GREMIO OCULTO ES MUY FUERTE EN ESTA CIUDAD, Y CIENTOS DE SUS MIEMBROS NEGOCIAN Y PROSPERAN OFRECIENDO LO QUE OTROS BUSCAN, Y LO QUE NADIE MÁS PUEDE OFRECER.

GEOGRAFÍA DE LA CIUDAD.

EL DION' BASHOTEP, ES EL GRAN CIRCO DE LA CIUDAD,

SÓLO COMPARABLE AL DE CIUDAD CICLOPS E YLIERTIAN. EN ÉL, SE CONTEMPLAN DIARIAMENTE Y SIN DESCANSO, LOS ESPECTÁCULOS MÁS SANGUINARIOS DEL IMPERIO. MILES DE ESCLAVOS MUEREN CADA DÍA, CIENTOS DE BESTIAS, PARA ENTRETENER A LOS ABURRIDOS PATRICIOS. LAS CLASES BAJAS TAMBIÉN PUEDEN ACCEDER A ÉL, PERO LES ESTÁN VEDADOS ALGUNOS ESPECTÁCULOS ESPECIALMENTE "ENTRETENIDOS".

COMO EN OTROS LUGARES, EL GRAN CIRCO POSEE NUMEROSAS HABITACIONES Y RESERVADOS PARTICULARES, QUE, EN LUGAR DE EMPLEARSE PARA HACER TRATOS, O CONSPIRAR COMO EN OTRAS CIUDADES, SE EMPLEAN PARA LOS ENCUENTROS Y ESCARCEOS SEXUALES ENTRE LAS CLASES ALTAS.

LAS CÚPULAS ROJIZAS DE LA CIUDAD, CRUJEN DE VEZ EN CUANDO CON LA FURIA DE LOS MARES DE FUERA. LAS OLAS, LAS CORRIENTES PARECEN QUERER ENTRAR EN LA CIUDAD, GUNA DE LA DEPRAVACIÓN MÁS ABSOLUTA, PARA ANEGAR A SUS HABITANTES Y ASÍ LAVAR SUS PECADOS. LOS NATIVOS DE LA CIUDAD YA ESTÁN ACOSTUMBRADOS, PERO LOS VISITANTES SE SOBRECOPEN CON LOS CRUJIDOS Y LOS GEMIDOS DE LAS CÚPULAS, QUE RESISTEN ESTOICAS LAS EMBESTIDAS DE LOS OCÉANOS.

FUENTES DE PODER PARA LA CIUDAD

LA PRINCIPAL FUENTE DE PODER DE MIRILLA-WAILAR RESIDE TAMBIÉN EN SU PRINCIPAL ATRIBUTO. LA SEDUCCIÓN Y EL PLACER. LOS ÓRGANOS DE PODER DE TODAS LAS CIUDADES ICHAR COMLOTAN UNOS CONTRA OTROS. EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS VIVE EN UNA CONTINUA CONTIENDA SECRETA POR EL PODER Y LA INFLUENCIA. TODO EL IMPERIO RESPIRA UNA ATMÓSFERA DE INTRIGA QUE CORROMPE TODO LO QUE TOCA. PERO,

AL IGUAL QUE EN EL HOMBRE, LA PRINCIPAL FUENTE DE PODER SUELE CONSEGUIRSE MEDIANTE EL SEXO.

LAS WERIAS DE LA CIUDAD SON ENTRENADAS EN EL ARTE DE DESCUBRIR SECRETOS, QUE LUEGO VENDEN AL MEJOR POSTOR, O ENTREGAN A LOS ENEMIGOS DE SUS VÍCTIMAS, LAS ORGÍAS Y LAS FIESTAS HAN GARANTIZADO TANTAS ALIANZAS COMO LAS LEGIONES, Y LA SEDUCCIÓN HA ROTO EL DOBLE.

CADA CIUDAD DE LOS ICHAR VIVE EN CONSTANTE AJETREO, DONDE SE MEZCLAN LAS INTRIGAS, LA SEDUCCIÓN Y LA GUERRA, Y EN LA SEDUCCIÓN, LA CIUDAD DE MIRILLA-WAILAR ES LA REINA SUPREMA. SUS DIRIGENTES LO SABEN Y UTILIZAN Y EXPLOTAN ESTA ARMA CON MAESTRÍA. POSEEN SUS PROPIAS ESCUELAS PRIVADAS, DONDE ENTRENAN A SUS PROPIOS AGENTES EN ESTE ARTE, PARA LUEGO LANZARLES COMO TIBURONES HAMBRIENTOS SOBRE SUS VÍCTIMAS.

LA RED DE SEDUCCIÓN Y ESPIONAJE

MILES DE AGENTES FORMAN UNA INTRINCADA RED QUE INFORMA AL CONSEJO DE MIRILLA-WAILAR, QUE DESVELA LOS SECRETOS MÁS OSCUROS. EL USO QUE LOS DIRIGENTES Y LAS ALTAS CASAS DAN A ESTA INFORMACIÓN ES DIVERSO, DESDE SU INTERCAMBIO POR ESCLAVOS Y TIERRAS, HASTA LA PRESIÓN POLÍTICA PARA OBTENER MÁS PODER EN LOS CONSEJOS DE LAS CIUDADES Y EN EL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA.

NO SÓLO LA SEDUCCIÓN ATRAE EL PODER HACIA LA CIUDAD, SINO LOS ARTÍCULOS ESPECIALES QUE FABRICA. EN PRINCIPIO, ESTOS ARTEFACTOS ERAN MEROS ADORNOS PARA LAS GENTES DE LA CIUDAD, PERO A MEDIDA QUE HAN IDO GANANDO EN FUNCIONES Y BELLEZA, MUCHOS NOBLES DE OTRAS CASAS HAN COMENZADO A AD-

QUIRIRLOS COMO MUESTRA DE SU PRESTIGIO. LA MODA QUE HAN IMPUESTO LOS MAESTROS DE LAS MARCAS, COMO SE LLAMA A LOS EXPERTOS EN TATUAJES CORPORALES, HAN HECHO QUE MUCHOS NOBLES ACEPTEN QUE SUS CUERPOS SEAN PROFANADOS POR AGUJAS DE CRISTAL QUE CREAN INTRINCADOS Y HERMOSÍSIMOS COLORES Y TATUAJES.

TRAJES DE COMBATE BELLAMENTE ORNAMENTADOS PARA MARISCALES, CAPAS NATURALES PARA NOBLES, TRAJES QUE REALZAN LA BELLEZA DE LAS WERIAS, Y TODA UNA "MODA" HA SURGIDO ALREDEDOR DE LOS CAPRICHOS EN INFLUENCIAS DE UNOS POCOS.

LUGARES DE INTERÉS:

EXISTEN MUCHOS PALACIOS DE PLACER, Y CASAS DE ENCUENTRO, PERO LAS MÁS FAMOSAS SON LAS SIGUIENTES.

LA CASA DE LOS SUSURROS.

ESTE ENORME PALACIO RECONVERTIDO SE CARACTERIZA POR LAS COLUMNATAS QUE RECORREN SUS DIFERENTES NIVELES. GRANDES TERRAZAS AJARDINADAS DAN AL INTERIOR DE LA CASA, APOYADAS EN COLUMNAS DE DECENAS DE METROS. VARIOS NIVELES SE SUPERPONEN UNOS A OTROS, A LOS QUE SE ACCDE MEDIANTE ESCALERAS Y ASCENSORES DE CRISTAL.

EL PALACIO AL COMPLETO CUENTA CON CIENTOS DE NIVELES Y CINCUENTA SUBNIVELES, Y ES UNA DE LAS MAYORES CASAS DE PLACER DEL IMPERIO ICHAR.

DOR-AM, EL FELIZ.

ESTA PEQUEÑA CASA REGENTADA POR UN ICHAR DEL MISMO NOMBRE OFRECE LOS MEJORES UNGÜENTOS Y POCIONES DE PLACER, LOS MEJORES AROMAS E INCENSOS PARA DESCONECTAR DE TODA LA CIUDAD. CUENTA CON UNA FUENTE SECRETA DE SUMINISTROS, Y NUNCA REVELA A NADIE SU FUENTE, NI LOS INGREDIENTES QUE COMPONEN SUS PRODUCTOS.

EN ESTA CASA PODREMOS ENCONTRAR AROMAS QUE RECUERDAN A MIL MUNDOS A LA VEZ, Y ACEITES QUE HACEN QUE UNA MUJER HUELA COMO EL MAR, O BRILLE COMO UN CIELO REPLETO DE ESTRELLAS, CON UN FULGOR AZULADO SALPICADO DE PUNTOS LUMINOSOS DE AZUL Y BLANCO.

SIN EMBARGO, DOR-AM TAMBIÉN OFRECE OTRA CLASE DE PRODUCTOS, COMO PUEDEN SER VENENOS, Y DEMÁS. SUS ACTIVIDADES ESTÁN MUY LOCALIZADAS, Y NO SE EXTIENDEN MÁS ALLÁ DE SU CASA, LO QUE NO HA DESPERTADO LAS ENVIDIAS DE OTRAS CASAS Y GREMIOS QUE PODRÍAN COMPETIR CON ÉL.

LA GARRA DEL DRAGÓN.

ESCLAVOS DE MIL RAZAS, BESTIAS SEDUCTORAS, WERIAS EXÓTICAS, TODO ELLO SE PUEDE ENCONTRAR EN ESTE PALACIO EN LAS AFUERAS DE LA CIUDAD. LOS MÁS RICOS ENTRE LOS ICHAR PUEDEN GOZAR DE LOS SERVICIOS DE RAZAS EXTINTAS EN TODAS PARTES DEL UNIVERSO MENOS AQUÍ, RAZAS QUE PUEDEN LEER LA MENTE DE OTROS SERES, Y OFRECERLES LO QUE MÁS DESEAN EN ESE MOMENTO.

GREMIOS DE LA CIUDAD.

EL GREMIO OCULTO.

ES, SIN LUGAR A DUDAS, EL MÁS PODEROSO DE LOS GREMIOS PRESENTES, A PESAR DE NO SER UN GREMIO OFICIALMENTE RECONOCIDO. EN SUS TIEMPOS LO FUE EL DE LOS COMERCIANTES, PERO A MEDIDA QUE LA POBLACIÓN DE LA CIUDAD HA IDO DERIVANDO A UNOS GUSTOS MÁS PROHIBIDOS, ESTE GREMIO HA EMPEZADO A SUSTITUIRLE COMO PROVEEDOR ESPECIALIZADO EN GUSTOS COMPLICADOS. DROGAS, UNGÜENTOS ROBADOS A OTROS GREMIOS, ESCLAVOS PROHIBIDOS, WERIAS, ETC.

LA POBLACIÓN DE WERIAS DE LA CIUDAD ES LA MAYOR DE TODAS LAS CIUDADES ICHAR, Y ENTRE ELLAS SE ENCUENTRAN ALGUNAS DE LAS MEJORES QUE HA DADO JAMÁS EL IMPERIO. SON ICHAR CAPACES DE ARRANCAR GEMIDOS DE PLACER AL MÁS IMPASIBLE DE LOS ICHAR, O DE ENAMORAR Y HACER ENTRAR EN ÉXTASIS A MILES DE ICHAR AL MISMO TIEMPO. LOS PODERES DE ALGUNAS DE ELLAS, DE MILLONES DE AÑOS DE EDAD, PODRÍAN COMPETIR CON ALGUNOS ALTOS ICHAR, Y TAL VEZ SEA EN MIRILLA-WAILAR EL ÚNICO LUGAR QUE UNA DE ELLAS PUEDA ELEVARSE SOBRE SU CLASE, Y OPTAR POR PUESTOS DE MÁS ALTURA.

DE HECHO, SE DICE QUE ALGUNAS DE LAS ICHAR DE CLASE ALTA SON EN REALIDAD ANTIGUAS WERIAS RETIRADAS, QUE GANARON LOS SUFICIENTES FAVORES EN LA ANTIGÜEDAD Y LAS SUFICIENTES RIQUEZAS COMO PARA QUE SE OLVIDASE SU PASADO. SIN EMBARGO, ALGUNA DE ELLAS, ECHANDO DE MENOS LOS PLACERES Y LA ADICCIÓN DE SU ANTIGUO OFICIO, SIGUEN PRACTICANDO SUS RITUALES Y SUS RITOS SEXUALES EN PRIVADO.

EL PRINCIPAL MAESTRE DEL GREMIO OCULTO EN LA CIU-

DAD ES OLION, UN ICHAR DE CLASE MEDIA QUE HA ASCENDIDO A ESTE GREMIO (O DESCENDIDO, SEGÚN SE MIRE) MEDIANTE EL FRÍO CÁLCULO Y UNA CRUEL EFECTIVIDAD. SE TRATA DE UN ICHAR DELGADO, DE FORMAS CASI CADAVERÍCAS, Y OJOS HUNDIDOS, QUE CORONA SU CABEZA CON UNA ESTRUCTURA ÓSEA DE ESPINAS, SIMILAR A UNA CORONA. LOS BLANCOS HUESOS QUE LE SALLEN COMO PROTUBERANCIAS DE LA CABEZA LE DAN UN ASPECTO AÚN MÁS SINIESTRO, AL MISMO TIEMPO QUE PARECE EL REGENTE DE UN OSARIO.

ES NATURAL DE YLIERTIAN, Y SU PODER SE EXTIENDE HASTA ESTA CIUDAD. ALLÍ, POSEE UNA GRAN CANTIDAD DE ALIADOS QUE LE AYUDAN EN SU LUCHA CONTRA EL GREMIO DE COMERCIANTES.

GREMIO DE COMERCIANTES.

LOS COMERCIANTES ICHAR OFRECEN MUCHOS PRODUCTOS A CAMBIO DE RIQUEZAS. EN CASOS DESESPERADOS, UN ICHAR EN BUSCA DE PLACERES NUEVOS, HA OFRECIDO MARCAS COMPLETAS PARA PROBAR UNA NUEVA DROGA, O ADQUIRIR UNA PARTIDA DE ESCLAVOS.

SIN EMBARGO, ESTE GREMIO SE ENCUENTRA ENFRENTADO AL GREMIO OSCURO, PUES LE ESTÁ ROBANDO INFLUENCIA DÍA A DÍA. LA TENSIÓN ENTRE LOS DOS GREMIOS ESTÁ A FLOR DE PIEL, Y SUS MIEMBROS PUEDEN ESTALLAR EN CUALQUIER MOMENTO COMO UNA TETERA HIRVIENDO. YA EN OTRAS CIUDADES HAN TENIDO ALGUNOS ENCONTRONAZOS, PERO LAS ESCARAMUZAS SE HAN SALDADO CON POCa SANGRE. SIN EMBARGO, SI TODO CONTINUA COMO HASTA AHORA, MIRILLA-WAILAR PODRÍA CONTEMPLAR LA PRIMERA GUERRA GREMIAL A CARA DESCUBIERTA.

SI LÍDER ES ADVARGAR-CHAN, MIEMBRO RENEGADO DE LA CASA ADTORIAN. ESTE ICHAR ABANDONÓ LA CASA QUE LE VIO NACER POR PROBLEMAS CON SU HERMANO MAYOR, QUE POCO A POCO, FUE ARREBATÁNDOLE MÁS Y MÁS PRESTIGIO DENTRO DE LA CASA.

POR ELLO ABANDONÓ LA VIDA COMO PRELADO DE SU CASA, NO SIN ANTES JURAR VENGANZA CONTRA SU HERMANO. AL POCO TIEMPO RECABÓ EN EL GREMIO DE COMERCIANTES, DONDE SU MENTE AGUDA LE AYUDÓ A ASCENDER RÁPIDAMENTE, PUES POSEÍA MÁS MENTE DE COMERCIANTE QUE DE POLÍTICO.

GREMIO DE ESCLAVISTAS.

UN FLUJO CONTINUO DE ESCLAVOS LLEGA A LA CIUDAD POR LOS PORTALES. DEBEN SUSTITUIR A LOS QUE MUEREN EN LOS CIRCOS, Y A LOS QUE DESAPARECEN EN LOS SALVAJES RITOS A LOS QUE SE ENTREGAN ALGUNOS ICHAR. POR ELLO, EL GREMIO DE ESCLAVISTAS TIENE UNA FUERTE PRESENCIA EN LA CIUDAD.

SU LÍDER ES ADMUN'DOR, HERMANO DEL LEGENDARIO ADMUN-CHAR DE SOREN GARDIAR. ESTE ICHAR DE GRAN PODER ESTÁ GANANDO MUCHA INFLUENCIA GRACIAS A LAS RIQUEZAS Y FAVORES QUE LOGRA CON LA TRATA DE ESCLAVOS, Y CON LOS SERVICIOS QUE PRESTA TANTO AL GREMIO OCULTO COMO AL DE COMERCIANTES EN SU GUERRA SECRETA. POR AHORA, JUEGA A DOS BANDAS, PERO LA COSA PODRÍA CAMBIAR SI HUBIESE SUFICIENTE PODER EN LA MESA, Y SU GREMIO PODRÍA DESEQUILIBRAR LA BALANZA A UNO U OTRO LADO.

ADMUN'DOR SABE QUE LOS GREMIOS, A PESAR DE SUS AFILIACIONES COMUNES, ESTÁN MUY INDEPENDIZADOS, Y QUE LOS MIEMBROS DE UN GREMIO DE UNA CIUDAD SÓLO APOYARÁN A LOS DE OTRA SI TIENEN ALGO QUE

GANAR, POR LO QUE NO LE PREOCUPA QUE SU DECISIÓN PUEDA PERJUDICAR SUS NEGOCIOS EN OTRAS CIUDADES.

BESTIAS DE LA CIUDAD.

LA CIUDAD DE MIRILLA-WAILAR GUARDA UNA CANTIDAD DE BESTIAS MULTIFORMES NUNCA VISTA. METAMORFOS QUE ADOPTAN LAS FORMAS QUE DESEEN SUS CLIENTES, Y EL GREMIO DE METAMORFOS HA COMENZADO A IMPLANTARSE AQUÍ RECIENTEMENTE.

SIN EMBARGO, ALGUNAS DE ELLAS SON UTILIZADAS EN LAS GUERRAS QUE SOSTIENE LA CIUDAD EN LAS MARCAS EXTERNAS.

SIRENA.

SERES MITAD MUJER, MITAD PEZ, QUE CON SUS CÁNTICOS PUEDEN ATRAER A OTROS SERES PARA AHOGARLOS EN LAS AGUAS. SON UNA DE LAS BESTIAS DE GUERRA PREFERIDAS DE LOS ICHAR DE MIRILLA-WAILAR, PUES ADEMÁS DE ESTE PODER PUEDEN DESTRUIR PEQUEÑOS BARCOS CON SUS GARRAS.

CONTRARIAMENTE A LA LEYENDA QUE LAS MOSTRABA COMO HERMOSAS MUJERES DELICADAS DE ASPECTO, UNA SIRENA ICHAR ES UN MONSTRUO DE CUATRO METROS DE LARGO O MÁS, CON PODEROSAS GARRAS QUE REMATAN SUS FUERTES BRAZOS, Y UNAS ENORMES MANDÍBULAS REPLETAS DE AFILADOS DIENTES.

POSEEN UN PODER ÚNICO LLAMADO CANTO DE PERDICIÓN. QUIEN CAIGA EN SU INFLUJO SE VERÁ HIPNOTIZADO POR ELLAS Y SERÁ SU ESCLAVO TANTOS MESES COMO DIFERENCIA HAYA ENTRE LAS DOS TIRADAS. PARA VER SI LA SIRENA CONSIGUE HIPNOTIZAR AL OBJETIVO,

ÉSTA TIRA TANTOS DADOS COMO QUIERA Y PUEDA EN SU PODER CANTO DE PERDICIÓN. EL OBJETIVO GASTA TANTOS DADOS DE MENTE COMO QUIERA, SI SUPERA LA TIRADA DE LA SIRENA SE LIBRA, SI LA SIRENA LE SUPERA A ÉL LE HIPNOTIZA. DAOS CUENTA, QUE UNA SIRENA PODRÁ UTILIZARLO CONTRA TANTAS PERSONAS COMO LA ESCUCHEN, Y QUE SÓLO TENDRÁ QUE GASTAR DADOS UNA VEZ MIENTRAS QUE CADA OBJETIVO GASTARÁ SUS PROPIOS DADOS.

RDT FUERZA: B	13D
RDT DESTREZA:	5D
RDT MENTE: B	6D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B CANTO DE PERDICIÓN.	15D
PUNTOS DE VIDA:	28

QUIMERA.

ENORME FELINO DE CUATRO PATAS ZANCUDAS. PARECE LA MEZCLA DE UN LEÓN Y UN ENORME CABALLO SALVAJE. POSEE SEIS TENTÁCULOS VENENOSOS A AMBOS LADOS DEL TORSO, CON LOS QUE INMOVILIZA Y MATA A SUS VÍCTIMAS. SEGREGA ADEMÁS UNA SERIE DE FEROMONAS QUE HACEN QUE SUS VÍCTIMAS LA CONTEMPLAN COMO UN SER HERMOSO AL QUE DESEAN ACERCARSE O ACARICIAR. ESTA TRAMPA ES SU MEJOR ARMA, Y DOCE-

NAS DE SERES CAEN EN COMBATE ANTE SUS FEROMONAS Y SUS VENENOS.

SU PODER ACTUAL IGUAL QUE CANTO DE PERDICIÓN, PERO ACTÚA A TRAVÉS DEL OLFATO, NO EL OÍDO.

RDT FUERZA: B	15D
RDT DESTREZA: B	12D
RDT MENTE:	3D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B CANTO DE PERDICIÓN.	10D
PUNTOS DE VIDA:	29

BESTIA DE SEDUCCIÓN.

ESTE SER DESPROPORCIONADAMENTE AMORFO PARECE UNA MOLE REDONDEADA DE CARNE SIN FORMA. TODO SU CUERPO ES UNA FÁBRICA AMBULANTE DE FEROMONAS Y PRODUCTOS QUÍMICOS COMPLEJOS, CAPACES DE ALTERAR EL ESTADO DE ÁNIMO DE LEGIONES ENTERAS. OTRAS CIUDADES APENAS LAS USAN, PUES LOS LEGIONARIOS Y ESCLAVOS QUE FORMAN LAS LEGIONES NO SUELEN NECESITAR MOTIVACIÓN ADICIONAL PARA DESTRUIR Y DEVASTAR.

SIN EMBARGO, EN MIRILLA-WAILAR HAN ENCONTRADO

CIUDAD CICLOPS

SI ALGO TIENE ESTA CIUDAD QUE LA HAGA ESPECIAL NO SON SUS MONUMENTOS, NI SUS LEGIONES, NI SUS ARCANAS FUENTES DE PODER.

LO QUE DA A ESTA CIUDAD SU VERDADERA ESENCIA ES SU PRINCIPAL FUENTE DE RIQUEZA, LAS BESTIAS.

CIUDAD CICLOPS ES LA MAYOR CONCENTRACIÓN DE GENETISTAS, ARCANOS ESPECIALISTAS EN GENÉTICA Y EN TERRAFORMACIÓN, Y DE MAESTROS DE LAS BESTIAS DE LAS TRECE CIUDADES.

DE ELLA HAN SURGIDO LAS BESTIAS MÁS TERRIBLES QUE COMPONEN EL ARSENAL ICHAR, Y ALGUNAS DE LAS MÁS PELIGROSAS LEGIONES TIENEN EN SUS FILAS ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE BESTIAS Y ESCLAVOS CRIADOS Y EDUCADOS EN ESTA CIUDAD.

LAS BESTIAS DE CIUDAD CICLOPS SON LEGENDARIAS EN LAS DOCE CIUDADES, Y EL MISMO PRIMARCAR HA RECOGIDO A MUCHAS DE ELLAS DURANTE LOS SIGLOS QUE PASÓ INFILTRADO EN EL ALTO CONSEJO PARA UTILIZARLAS EN LA GUERRA.

VISTA DESDE LAS CÚPULAS

LA CIUDAD AL COMPLETO, VISTA DESDE ARRIBA, ES UN CAMPAMENTO REPLETO DE CORRALES DE CRÍA, DE EDIFICIOS CON APARIENCIA BABILÓNICA, ENORMES ZIGURATS DE LADRILLO ROJO Y ADOBE, Y ALTAS COLUMNATAS DE ARENISCA LABRADA.

LA MAGNITUD DE LA CIUDAD VA EN PROPORCIÓN AL TAMAÑO DE SUS CALLES, ENORMES AVENIDAS PARA QUE LAS BESTIAS PUEDAN TRANSITAR POR ELLAS DE CAMINO A

LOS CORRALES DE CRIANZA, O A LOS ESPECTÁCULOS DONDE SE LAS SOMETE A TODO TIPO DE PRUEBAS.

LOS EDIFICIOS, LOS ZIGURATS Y LOS ARCANOS TEMPLOS DEDICADOS A DIOS PERDIDOS SE ELEVAN SOBRE LAS CALLES EN TAMAÑOS IMPOSIBLES, PUES EN ELLOS HAY ENORMES SALAS DONDE LAS MOLES COMPITEN ENTRE SI PARA OBTENER EL FAVOR DE LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS. TODAS LAS ALTAS CASAS POSEEN PALACIOS EN LOS QUE ENTRENAN SUS NUEVAS CREACIONES GENÉTICAS, CON SÚTANOS EN LOS QUE EXPERIMENTAN CON ESCLAVOS, INTENTANDO OBTENER EL GUERRERO PERFECTO, QUE LES HAGA OBTENER PODER Y PRESTIGIO EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS Y EN EL IMPERIO.

LA ZONA DE LAS ALTAS CASAS, ALLÍ DONDE VIVEN LOS PATRICIOS CON SUS DESCENDIENTES Y CRIADOS ES UN HERVIDERO DE ACTIVIDAD. LOS ALTOS PALACIOS QUE SE ELEVAN HACIA LA SUPERFICIE MARINA, HASTA CASI ROZAR LAS CÚPULAS ROJIZAS DE LA CIUDAD, POSEEN NUMEROSAS ABERTURAS Y PLATAFORMAS, UTILIZADAS PARA EL ATERRIAJE Y EL DESPEGUE DE LAS BESTIAS VOLADORAS QUE SIRVEN DE TRANSPORTE A LOS ICHAR QUE PUEDEN POSEER UNA DE ELLAS.

LOS HABITANTES DEL CIELO Y LA TIERRA

EL CIELO ES UN CONSTANTE IR Y VENIR DE BESTIAS DE TODO TIPO, EXPERIMENTOS FALLIDOS QUE SE QUEDAN EN MEROS MENSAJEROS, ENORMES Y DRACONILES CRIATURAS ALETEAN EN LOS CIELOS, LEVANTANDO NUBES DE ARENA Y POLVO DE LAS ANTIGUAS CALLES CADA VEZ QUE ATERRIJAN Y DESPEGAN CON SU CARGA.

LAS CALLES, ANCHAS AVENIDAS DE GRAN TAMAÑO, RECO-

RREN LA CIUDAD DE PARTE A PARTE, Y POR ELLA TRANSITAN TODO TIPO DE BESTIAS Y SUS AMOS. ENORMES CUERDAS DE ESCLAVOS DISPUESTOS A SER VENDIDOS EN LOS MERCADOS DEL SUR DE LA CIUDAD, JAULAS PARA LOS SERES MÁS PELIGROSOS, PUES NO ES EL PRIMER CASO DE QUE UNA BESTIA SE COME A LA MASCOTA DE ALGUIEN. LOS ICHAR PASEAN ENTRE LAS BESTIAS, LAS CUALES SE APARTAN INSTINTIVAMENTE, PUES LA VIDA VALE AQUÍ TAMPOCO COMO EN EL RESTO DE LAS CIUDADES ICHAR. Y EL ASESINATO DE UNA MASCOTA, O DE UN CUERPO COMPLETO DE ESCLAVOS SE SOLUCIONA CON UNA DISCULPA Y UN FAVOR QUE SALDEN LA DEUDA CONTRAÍDA.

ARRIBA, COLGADAS DE LAS CÚPULAS DE CRISTAL ROJO VERDOSO, ENORMES PLATAFORMAS SIRVEN PARA QUE LAS MAYORES BESTIAS ESPEREN UNA SEÑAL DE SUS AMOS, Y ALGUNAS DE ESTAS BESTIAS VOLADORAS MIDEN MÁS DE CIENTO METROS.

TODA LA CIUDAD ESTÁ ORGULLOSA DEL PODER DE SUS CREACIONES Y LOS EXPERIMENTOS ARROJAN DIARIAMENTE NUEVAS MEZCLAS GENÉTICAS A LOS POZOS DE CRÍA.

LA ESTRUCTURA SOCIAL DE LA CIUDAD GIRA EN TORNO A ESTA ACTIVIDAD. CADA CASA POSEE SUS PROPIOS LABORATORIOS, CADA LEGIÓN, CONTRATA BUSCADORES Y ADMINISTRADORES QUE LES PROPORCIONAN LOS MEJORES ESCLAVOS Y BESTIAS DE GUERRA, Y LAS OTRAS CIUDADES INTENTAN APRENDER LOS MAYORES SECRETOS DE LOS GENETISTAS PARA NO DEPENDER ETERNAMENTE DE QUE ELLOS LES PROPORCIONEN LAS MEJORES BESTIAS.

FUENTES DE CREACIÓN DE BESTIAS Y ESCLAVOS

LAS FUENTES DE NUEVAS CREACIONES SON CUATRO:

LOS FOSOS DE ESCLAVOS:

PERTENECEN POR COMPLETO A LA CIUDAD, SON UTILIZADOS POR LOS ADMINISTRADORES Y EL CONSEJO DE LA CIUDAD PARA PRODUCIR LAS MAREAS DE ESCLAVO Y BESTIAS QUE LAS GUERRAS DE LOS ICHAR REQUIEREN.

EN ELLOS SE CRÍAN MILES DE POBRES SERES DE DOCENAS DE RAZAS ESCLAVAS, QUE VIVEN SÓLO PARA RECIBIR UNA COMIDA Y ENTRENARSE, PARA LUEGO SER LANZADOS A LA MUERTE LEJOS DE CUALQUIER COSA QUE ELLOS PUE-
DAN LLAMAR HOGAR.

LA DESESPERACIÓN EN ESTE LUGAR ES PALPABLE, Y LA TRISTEZA Y LA ABSOLUTA PÉRDIDA DE ALMA Y DE IDENTIDAD SE REFLEJA EN LOS OJOS DE LOS ESCLAVOS. ESO ES PRECISAMENTE LO QUE BUSCAN LOS ICHAR, ARREBATARLES EL ESPÍRITU.

UNAS POCAS RAZAS HAN TENIDO MÁS SUERTE. DEBIDO A SU VALOR, COMO POR EJEMPLO LOS DARMORIAN, SON CRIADOS EN FOSOS SEPARADOS, Y POR LO MENOS SE LES CONFIERE UN TRATO MÁS DECENTE, COMO EL HUMANO QUE TIENE UNA MASCOTA. ESTE PRIVILEGIO ES GANADO EN LOS COMBATES, Y ESTAS RAZAS SABEN QUE MILES DE LOS SUYOS DIERON LA VIDA PARA QUE ELLOS LO LOGRAS-
SEN, Y QUE A ELLOS LES CORRESPONDE DARLA PARA QUE SUS DESCENDIENTES TAMBIÉN LO TENGAN, Y NO SEAN ARROJADOS A LOS FOSOS CON LOS DEMÁS ESCLAVOS.

LAS ALTAS CASAS.

OTRA DE LAS FUENTES DE BESTIAS SON LAS ALTAS CASAS. CADA CASA DE LA CIUDAD POSEE SUS PROPIOS SE-
CRETOS EN LA CREACIÓN, DOMESTICACIÓN Y ALTERACIÓN DE BESTIAS. PERO QUIENES MUESTRAN VERDADEROS SIG-
NOS DE MAESTRÍA SON LAS DE CLASE ALTA.

MUCHAS DE ELLAS POSEEN ASIENTOS EN EL ALTO CONSEJO, Y EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS DEBIDO AL PODER QUE LES PROPORCIONAN LAS BESTIAS, POR ELLO, PARA MANTENER SU POSICIÓN REALIZAN FUERTES INVERSIONES EN INVESTIGACIONES ARCANAS CADA VEZ MÁS ARRIESGADAS, AUMENTANDO LA FEROCIDAD, LA RAPIDEZ O EL TAMAÑO DE SUS CRIATURAS.

EL DISTRITO DE LAS ALTAS CASAS DE CIUDAD CICLOPS NO TIENE COMPARACIÓN CON NINGÚN OTRO. LOS OLORES DE LAS BESTIAS Y DE LOS EXTRAÑOS UNGÜENTOS QUE UTILIZAN PARA MUTARLOS EMBRIAGAN ASALTAN LA CALLE, DÁNDOLE UN OLOR NAUSEABUNDO. LOS HABITANTES YA ESTÁN ACOSTUMBRADOS, INCLUSO SE ENORGULLEGEN DE ELLOS, PERO LOS VISITANTES ENCUENTRAN LA SITUACIÓN DESAGRADABLE.

CADA CASA DE ROCAS ROJAS Y LADRILLOS DE ADOBE ENDURECIDO POSEE ENORMES PATIOS TRASEROS, DONDE ALMACENAN A LAS BESTIAS. LA TÍPICA CASA DE CIUDAD CICLOPS EN EL SECTOR NOBLE POSEE MÁS DE UN KILÓMETRO CUADRADO SÓLO DE SUPERFICIE, Y DECENAS DE PLANTAS DE CINCO O DIEZ METROS CADA UNA. ADEMÁS, EL PATIO TRASERO MIDE OTRO TANTO, Y EN EL SE ENCUENTRAN CORRALES DE CRIANZA.

PERO LOS MAYORES SECRETOS DE CADA CASA SE ENCUENTRAN BAJO TIERRA. EXCAVADOS EN LA ROCA OCEÁNICA, DOCENAS DE ESTANCIAS DE TODOS LOS TAMAÑOS ALBERGAN ENGENDROS SIN NOMBRE QUE SIRVEN DE CONEJILLOS DE INDIAS. CIENTOS DE LABORATORIOS SE SUMERGEN EN DECENAS DE NIVELES BAJO LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA, Y LAS POCIONES Y FILTROS MUTÁGENOS COMPARTEN SITIO CON LOS GRIMORIOS ARCANOS Y LOS POZOS REPLETOS DE DIOS SABE QUE LÍQUIDOS.

CADA CASA SE PRECIA Y PRESUME DE POSEER EN SUS

SÓTANOS UN SECRETO, UNA BESTIA O UNA RAZA DE ESCLAVOS QUE HARÍAN TEMBLAR AL RESTO DE LOS ICHAR, Y POR DESGRACIA LA MAYORÍA DE LAS VEGES ES CIERTO.

INDIVIDUOS INDEPENDIENTES.

UNA SERIE DE PODEROSOS INDIVIDUOS INDEPENDIENTES HAN ESTABLECIDO SUS RESIDENCIAS EN ESTA CIUDAD. MUCHOS DE ELLOS EN PEQUEÑOS EDIFICIOS Y CÚPULAS ANEXAS AL GRAN NÚCLEO CENTRAL, OTROS EN PLENO CORAZÓN DE LA CIUDAD.

ESTOS SERES, MAESTROS DE BESTIAS DE OTRAS CIUDADES, HAN VIAJADO APOYADOS POR SUS FAMILIAS, SUS GREMIOS O SU PODER PERSONAL PARA INVESTIGAR EN ESTE AMBIENTE DE "CREATIVIDAD GENÉTICA".

SUS EXPERIMENTOS SUELEN SER OSADOS, LEJOS DE LA VISIÓN QUE LAS GENTES DE LA CIUDAD TIENEN SOBRE LO QUE ES LA CREACIÓN DE RAZAS, Y LOS RESULTADOS SUELEN SER SORPRENDENTES. LO CUAL NO ES MUY BIEN VISTO POR LOS NATIVOS DE CIUDAD CICLOPS, PUES LOS VEN COMO INTRUSOS EN SUS LABORES, Y COMO FUTUROS RIVALES DE SU PODER.

GREMIOS.

CUATRO PODEROSOS GREMIOS COMPITEN CON LOS ANTERIORES EN LA CREACIÓN Y DOSMETICACIÓN DE BESTIAS Y ESCLAVOS. MUCHOS OTROS GREMIOS POSEEN INTERESEN EN ESTA CIUDAD, E INTENTAN OBTENER SU CUOTA DE PODER COMO PUEDEN, PERO NINGUNO ES TAN IMPORTANTE COMO ÉSTOS:

GREMIO DE GENETISTAS. ESTE GREMIO CON PRESENCIA EN TODAS LAS CIUDADES ICHAR TUVO SU ORIGEN

EN ESTA CIUDAD. SE ESPECIALIZA EN CREAR BESTIAS Y ESCLAVO, Y SUS MIEMBROS SON ICHAR DE CLASE BAJA O MEDIA QUE NO PERTENECEN A NINGUNA CASA, PERO QUE TIENEN LAS HABILIDADES NECESARIAS PARA ENTRAR EN UN GREMIO DE ESTA IMPORTANCIA.

GREMIO DE TRANSPORTISTAS. LA PRESENCIA DE ESTE GREMIO ES SIGNIFICATIVA, PERO NO TAN GRANDE COMO LA DE LOS OTROS DOS. SE DEDICAN A OBTENER BESTIAS PARA UTILIZARLAS EN EL TRANSPORTE DE MERCANCÍAS Y TROPAS, O A ASEGURAR EL TRANSPORTE DE UNA CUERDA DE ESCLAVOS HASTA SU NUEVO DUEÑO.

GREMIO DE SEÑORES DE LAS BESTIAS. ORIGINARIO DE LA CIUDAD DE SOREN GARDIAR, SUS PRIMEROS INTEGRANTES ERAN LEGIONARIOS DE CLASE BAJA QUE SE AGRUPARON PARA EXTENDER Y AMPLIAR LOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL DOMINIO DE LAS BESTIAS DE GUERRA. AHORA, ESTE GREMIO ES UNO DE LOS MÁS PODEROSOS, Y TIENEN UNA GRAN PRESENCIA EN TODOS LOS ASPECTOS DE LA VIDA DE CIUDAD CICLOPS. SUS OBJETIVOS CONSISTEN EN PROFUNDIZAR EN LAS MANERAS Y MÉTODOS DE DOMINIO DE LAS BESTIAS, Y EN ENCONTRAR MANERAS DE AUMENTAR EL VÍNCULO ENTRE AMO Y ESCLAVO.

GREMIO DE ESCLAVISTAS. EL FLUJO DE ESCLAVOS QUE ENTRA Y SALE DE LA CIUDAD ES TREMENDO. LOS CONTINUOS EXPERIMENTOS REQUIEREN MÁS Y MÁS MATERIAL GENÉTICO CADA DÍA, Y LOS ESCLAVISTAS SON LOS ENCARGADOS DE PROPORCIONARLO Y DE QUE LOS FOSOS Y LAS JAULAS DE ESCLAVOS PARA LOS EXPERIMENTOS NO SE QUEDEN VACÍAS. LOS MÁS BUSCADOS SON AQUELLAS CRIATURAS NUNCA VISTAS, LO QUE OBLIGA A LOS GREMIOS ESCLAVISTAS A SE-

GUIR A LAS LEGIONES, O A MONTAR SUS PROPIAS EXPEDICIONES A LAS MARCAS EXTERNAS PARA BUSCAR NUEVOS SERES CON PODERES O CARACTERÍSTICAS ESPECIALES.

SITUACIÓN POLÍTICA DE CIUDAD CICLOPS

CON SEMEJANTE VARIEDAD DE EXPERIMENTOS Y DE ICHAR DEDICADOS A PRODUCIR NUEVAS RAZAS, NO ES DE EXTRAÑAR QUE LOS ICHAR NECESITEN EMPLEAR A ESTAS CRIATURAS, Y OTRAS MUCHAS QUE SALEN DE OTRAS CIUDADES, O QUE SIMPLEMENTE ESCLAVIZAN, EN TANTAS Y TANTAS GUERRAS. DEBEN MANTENER LA MAQUINARIA EN MARCHA.

SI LAS GUERRAS SE DETUVIESEN MUCHO TIEMPO, TODA LA SOCIEDAD DE ESTA CIUDAD SE VENDRÍA ABAJO, POR LO QUE PRIMARCAR ESTÁ BUSCANDO UNA SOLUCIÓN AL PROBLEMA. EN PRINCIPIO PRETENDE CREAR UNA SERIE DE MUNDOS LIBRES DONDE LIBERAR ESTAS RAZAS, Y DESEA UTILIZAR LOS CONOCIMIENTOS DE CIUDAD CICLOPS PARA CREAR ECOSISTEMAS PERFECTOS QUE LUEGO SIRVAN COMO LUGAR DE RECREO Y DE EXPERIMENTACIÓN SOCIAL.

SIN EMBARGO, ESTA ACTIVIDAD NO ES TAN LUCRATIVA Y BENEFICIOSA COMO LA CREACIÓN DE RAZAS, Y MUCHAS FAMILIAS SE OPONEN. LA RESISTENCIA ESTÁ CRECIENDO A MEDIDA QUE MÁS Y MÁS BESTIAS SE ACUMULAN EN LOS PATIOS Y EN LOS FOSOS DE ESCLAVOS, PUES LAS GUERRAS ESTÁN DETENIDAS Y NO HAY COMPRADORES PARA TANTA PRODUCCIÓN. SIN EMBARGO, LOS CICLOPEANOS CONTINÚAN CON SUS PRÁCTICAS, Y LAS LEGIONES SIGUEN INTENTANDO REFORZAR SU PODER CON LA EXCUSA DE EVITAR REPRESALIAS, CUANDO LO QUE HACEN ES LANZAR INCURSIONES A LO LARGO DE TODAS LAS FRONTERAS. PRIMARCAR NO TIENE LA SITUACIÓN TAN CONTROLADA COMO QUERRÍA.

EL PODER DE LAS FUERZAS NATURALES

ESTA CAPACIDAD INCREÍBLE PARA DAR A LUZ TODO TIPO DE CRIATURAS, HA CONVERTIDO A LOS GENETISTAS DE CIUDAD CICLOPS EN REPUTADOS MIEMBROS DE LA SOCIEDAD ICHAR. MUCHOS LES OFRECEN ENTRAR EN SUS CASAS O GREMIOS, PERO POCOS DE ELLOS SE ALEJAN DE SU CIUDAD, PUES SABEN QUE EN NINGÚN LUGAR VAN A DISPONER DE LOS MEDIOS Y LA LIBERTAD QUE LES OTORGA VIVIR EN EL PARAÍSO DE LA CREACIÓN GENÉTICA.

SIN EMBARGO, UNO DE LOS CASOS MÁS SONADOS DE TRASPASO FUE PROTAGONIZADO POR PRIMARCAR, EL CUAL CONVENCIO A TODO UN GRUPO DE ESTOS MAESTROS DE LAS BESTIAS DE QUE SE UNIESEN A SU CAUSA. CON SU AYUDA DISEÑÓ LOS KLANUTS, LAS FIERAS BESTIAS DE GUERRA CON FORMAS FELINAS Y RAPACES QUE PUEDEN COMPETIR INCLUSO CON LOS ICHAR EN PODER. EMPLEADOS POR PRIMERA VEZ DURANTE LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS, LOS KLANUTS DEMOSTRARON SU PODER AL DESPEDAZAR A VARIOS ICHAR A LOS QUE SORPRENDIERON EN MANADA. NI SIQUIERA LOS PODERES DE ESTOS ICHAR PUDIERON FRENAR A ESAS MÁQUINAS DE MÚSCULOS, QUE SE REGENERABAN Y ATACABAN EN MANADAS.

PUNTOS DE INTERÉS

EL MERCADO DE ESCLAVOS

EN CIUDAD CICLOPS DESTACAN DIVERSOS PUNTOS DE INTERÉS. ADEMÁS DE LOS YA MENCIONADOS FOSOS DE ESCLAVOS Y EL DISTRITO DE LAS MANSIONES EN ESTA CIUDAD SE ENCUENTRA EL QUE BIEN PODRÍA SER EL MAYOR MERCADO DE ESCLAVOS DEL COSMOS.

CON UNA ESTRUCTURA DE ROCA NEGRA, CON ADORNOS

DE COLMILLOS DE ENORMES BESTIAS, ELEFANTES Y HUE-SOS Y CRÁNEOS DE COLOSALES SERES, ESTA ESPECIE DE ENORME ESCENARIO SOPORTA TODOS LOS DÍAS EL PASO DE CIENTOS DE ENORMES BESTIAS DE MUESTRA, ASÍ COMO DE MILES DE ESCLAVOS, QUE TAMBIÉN SON VENDIDOS O CANJEADOS EN LOS LUGARES ADYACENTES, EN PEQUEÑAS SALAS HABILITADAS PARA LOS TRATOS MÁS PERSONALES Y SECRETOS.

EL VALOR DE LOS ESCLAVOS SE MIDE "ENEJAS", LO MÁS PARECIDO A UNA MONEDA QUE HAY EN EL IMPERIO ICHAR. ESTAS ENEJAS NO SON MONEDAS FÍSICAS, SINO QUE REPRESENTAN UNIDADES DE COMPRA. LUEGO, A LA HORA DE PAGAR, EL VENDEDOR CANJEA LAS ENEJAS POR UN FAVOR DE SIMILAR VALOR. ASÍ, SI UN ESCLAVISTA A VENDIDO UN KRAKEN POR VALOR DE CIENTO MIL ENEJAS, A LA HORA DE PAGAR, EL COMPRADOR ENTREGARÁ UN BIEN QUE SEA EQUIVALENTE A ESE VALOR. UNA PROPIEDAD EN LAS MARCAS EXTERNAS, MÁS BESTIAS PARA LOS ESCLAVISTAS, O INCLUSO ALGÚN ICHAR DE CLASE BAJA DE SU CASA.

LAS ENEJAS SÓLO TIENEN ALGO DE VALOR EN EL MERCADO, Y FUERA DE ÉL, Y DE CIUDAD CICLOPS, SE UTILIZA EN TÍPICO SISTEMA DE INTERCAMBIO DE FAVORES Y BIENES.

EL GRAN MERCADO POSEE ADEMÁS UN ENORME CRISTAL DE CUARZO PULIDO SOBRE EL ESCENARIO. SIRVE PARA QUE UN ARGANO PROYECTE LA IMAGEN DE LAS BESTIAS QUE SON DEMASIADO GRANDES COMO PARA SUBIR AL ESCENARIO. A NADIE SE LE OCURRIRÍA SUBIR UNA GIGANTESCA SERTIAN AHÍ. CON SU MÁS DE UN KILÓMETRO DE ENVERGADURA.

Capítulo 4

SI BIEN LOS ICHAR SON DIOS EN SI MISMO, EN CIUDAD CICLOPS MUCHOS DE LOS ICHAR DE CLASE BAJA CREEN EN REPRESENTACIONES TOTÉMICAS DE BESTIAS Y ANIMALES. TODO EL TEMPLO ESTÁ GRABADO CON DIBUJOS DE ANIMALES PRIMIGENIOS Y ESPÍRITUS BESTIALES. LAS AUTORIDADES PERMITEN SU PRESENCIA EN LA CIUDAD MIENTRAS NO HAGAN NINGÚN MAL A SU PODER, PERO SI EL CULTO SIGUE CRECIENDO, PODRÍA SER UNA FUENTE DE CONFLICTOS PARA EL FUTURO.

OTRAS CIUDADES CONSIDERAN ESTE TEMPLO UNA MUESTRA DE PAGANISMO QUE PODRÍA HACER CAER LA IRA DEL CREADOR SOBRE LOS ICHAR, PERO CIUDAD CICLOPS ES UN CAOS TOTAL TAN GRANDE QUE POCO PUEDEN HACER PARA ORDENAR SU CIERRE.

CIUDAD CICLOPS POSEE UNA SERIE DE BESTIAS QUE SÓLO UTILIZA SU CONSEJO REGENTE. ESTAS BESTIAS SON LAS MÁS FIERAS JAMÁS LOGRADAS POR LOS GENETISTAS DE LA CIUDAD, Y SON GUARDADAS CON CELO POR LOS GENERALES DE LAS LEGIONES DE LA CIUDAD HASTA EL MOMENTO DE UTILIZARLAS.

UN DRADEN ES UNA LEGENDARIA CRIATURA DEL ARSENAL DE LA CIUDAD. SON ENORMES SERES CON FORMA DE BESTIAS BÍPEDAS, PIEL ROGOSA, CABEZA ACORAZADA HUNDIDA EN EL TORSO Y DOS ENORMES MANDÍBULAS COMO DE ESCARABAJO. POSEEN CUATRO LARGOS TENTÁCULOS CADA UNO DE ELLOS TERMINADO EN UNA PROTUBERANCIA ÓSEA QUE FUNCIONA COMO UNA DEMOLEDORA MAZA.

MIDEN CADA UNA MÁS DE TREINTA METROS Y SU FIEREZA ES LEGENDARIA. SÓLO EXISTEN MEDIO CENTENAR DE ELLOS, PUES SON MUY DIFÍCILES Y CAROS DE CRIAR, PERO BASTAN PARA AMEDRENTAR A TODO AQUEL QUE QUIERA ATACAR A UNA LEGIÓN DE CIUDAD CICLOPS.

PUEDEN ATACAR CINCO VECES POR TURNO, CUATRO CON LOS TENTÁCULOS MAZA Y UNA MÁS CON LAS GARRAS Ó MANDÍBULAS.

RDT FUERZA: B	35D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	4D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	52

Ciudad Ciclops

Capítulo 4

	RDT FUERZA: B	1 D
	RDT DESTREZA: B	1 D
	RDT MENTE: B	1 D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER:	
	PUNTOS DE VIDA:	1

DESCENDIENTES DE LAS COLOSALES SERTIAN, ESTOS TODAVÍA MAYORES SERES MIDEN CERCA DE DIEZ MIL METROS DE DIÁMETRO. HAN SIDO CRIADOS EN LOS ENORMES OCÉANOS DE GAS DE VARIOS PLANETAS GASEOSOS.

SIN EMBARGO, RECIENTEMENTE LOS CICLOPEANOS DE LA CASA GLOAM HAN LOGRADO QUE UN SERTARIAN PUEDA SOBREVIVIR EN EL VACÍO, O EN CUALQUIER ELEMENTO, LO QUE LES CONVIERTE EN LOS SERES IDEALES PARA ATACAR LAS ENORMES NAVES ARCA Y CIUDADES ESPACIALES DE SUS ENEMIGOS. VER UNA DE ESAS COSAS DE CASI QUINCE KILÓMETROS DE LARGO, CON SU FORMA DE RAYA PLAGADA DE ESCLAVOS E ICHAR, Y SUS ENORMES MANDÍBULAS BATIENDO A MEDIDA QUE SE ACERCA DANDO COLETAZOS Y AGITANDO LAS ALETAS TIENE QUE SER UNA IMAGEN TERRIBLE.

SE DICE, QUE EL SERTARIAN MÁS GRANDE DE TODA LA HISTORIA RECIENTE DE LOS ICHAR MEDÍA CIENTO KILÓMETROS, PERO RESULTÓ SER UN HÍBRIDO NO FÉRTIL. SI LOS MIEMBROS DE LA CASA GLOAM CONSIGUIERAN CREAR UNA BESTIA DE ESAS PROPORCIONES CAPAZ DE DAR CAMADAS Y DE VIAJAR POR EL ESPACIO, GANARÍAN MUCHÍSIMO PODER ENTRE LOS ICHAR, Y ESTOS, CONVERTIRÍAN SUS LEGIONES EN ALGO TODAVÍA MÁS FORMIDABLE.

PARA ATACAR A PRESAS INDIVIDUALES UTILIZA PEQUEÑOS TENTÁCULOS EN SU PIEL, PUDIENDO GASTAR SÓLO 3D DE DESTREZA CON CADA UNO.

Ciudad Ciclops

YLIERTIAN, LA TERRIBLE

EL MAUSOLEO, LA CIUDAD DE LOS MUERTOS, EL CENTRO DE LA DESESPERACIÓN, TODOS ESTOS TÍTULOS, Y ALGUNOS MÁS TERRIBLES, RECIBE LA CIUDAD DE YLIERTIAN.

ENCLAVADA EN EL CENTRO DEL MAR MEDITERRÁNEO, YLIERTIAN FUE EDIFICADA POR XIANGIR EL NEGRO EN LOS MARES PRIMIGENIOS. FUE LA PRIMERA DE LAS TRECE CIUDADES ENCLAVADA EN EL FONDO DE LOS OCÉANOS, ANTES DE LA GRAN HÉGIRA.

SUS NEGRAS CÚPULAS QUEDAN OCULTAS BAJO CAPAS DE SEDIMENTOS Y LODO QUE FLOTAN EN EL FONDO MARINO, Y LA LUZ APENAS CONSIGUE ILUMINARLAS. EL CUARZO NEGRO Y LA OBSIDIANA SON LOS MATERIALES BÁSICOS DE CONSTRUCCIÓN EN LA TERRIBLE. ENORMES MUROS DE CUARZO NEGRO, ROCAS VOLCÁNICAS PULIDAS, Y OBSIDIANA RECORREN LAS CALLES JUNTO A LOS EDIFICIOS DE COLOR ÉBANO. EL SILENCIO RONDA POR LAS CALLES EN APAGADOS ECOS, COMO SI TEMIESE INCLUSO PISAR LA CIUDAD, Y SUS CIUDADANOS, PÁLIDOS COMO RECIÉN TRAÍDOS DE LA MUERTE, RECORREN SILENCIOSOS LOS CALLEJONES, DETENIÉNDOSE SÓLO PARA CONTEMPLAR ALGUNO DE LOS GRABADOS DE SUS TERRIBLES MUROS.

AMOR POR LA MUERTE

CADA PILAR DE LA CIUDAD, CADA RINCÓN, CADA FACHADA Y CARA CONTRAMURO ESTÁ GRABADO CON IMÁGENES QUE NARRAN LOS MÁS CRUELES Y BÁRBAROS HECHOS DE GUERRA ICHAR. EN TODA LA CIUDAD FLOTA UN AMBIENTE DE MUERTE Y DESOLACIÓN, UNA CALMA COMO LA QUE PRECEDE A UNA TRAGEDIA.

LOS ICHAR DE ESTA CIUDAD SON PÁLIDOS Y SERENOS,

FRÍOS COMO LA MISMA MUERTE, Y UN AMBIENTE DESINTERESADO RODEA TODAS LAS CONVERSACIONES. LOS EXTRANJEROS SE SIENTEN INCÓMODOS EN ESTA CIUDAD, Y NI AÚN LLEVANDO SIGLOS EN ELLA, LOS NO NATIVOS CONSIGUEN INTEGRARSE COMPLETAMENTE. TODOS SUS HABITANTES MANTIENEN UN AMBIENTE DE SECRETISMO QUE SÓLO ROMPEN CON GENTE DE SU ABSOLUTA CONFIANZA, Y ENTRE LOS ICHAR, ESTO REDUCE MUCHO LA LISTA DE POSIBLES INTERLOCUTORES.

LA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA QUE RODEA A LA CIUDAD ES SU AMOR POR LA MUERTE. LOS ZOMBIES, LOS ESQUELETOS ANIMADOS Y LOS FANTASMAS CONVIVEN CON LOS ICHAR Y REALIZAN LAS TAREAS PARA SUS AMOS.

BESTIAS RECIÉN LEVANTADAS DE SU SUEÑO DE MUERTE FLOTAN EN LAS AGUAS QUE RODEAN LA CIUDAD, Y SIRVEN COMO MONTURAS PARA SUS CIUDADANOS.

LA NIGROMANCIA ES UNO DE LOS TALENTOS DE LOS YLIERTIANOS, Y NO EXISTE NINGÚN ARCANO MÁS VERSADO QUE ELLOS EN ESTA MATERIA.

EL POMO

LAS NEGRAS ENERGÍAS MÍSTICAS DE LOS CONJUROS NIGROMÁNTICOS RECORREN LAS CORRIENTES SUBMARINAS DE LA CIUDAD, Y LOS CÁNTICOS DE LOS HECHIGEROS RESUEÑAN EN CADA RINCÓN DE LOS OCÉANOS, PARA QUE TODAS LAS CRIATURAS MUERTAS EN ELLOS LAS OIGAN. ASÍ, LA CIUDAD, CON SUS NEGRAS CÚPULAS, ESTÁ CONTINUAMENTE ASEDIADA POR UNA MAREA DE MUERTOS VIENTES QUE QUIEREN ENTRAR PARA ENCONTRARSE CON LOS AMOS DE LA MUERTE. SÓLO UNAS POCAS, LAS MEJORES, SON ACEPTADAS, Y LAS PUERTAS DE YLIERTIAN SE

ABREN UNA VEZ A LA SEMANA PARA DEJAR PASO A AQUELLOS QUE LLEGAN TRAS SU FINAL A ENCONTRARSE CON UN DESTINO DE SERVIDUMBRE.

EL POMO, LLAMAN LOS YLIERTIANOS A ESTA CEREMONIA, ES UN HECHO CURIOSO, Y MUCHOS CIUDADANOS ACUDEN A VERLO, PARA OBSERVAR EN SILENCIO Y ELEGIR A SUS FUTUROS SÚBDITOS ENTRE LOS QUE ENTRAN EN LA CIUDAD. LOS GUARDIANES DE LAS PUERTAS, TODOS ELLOS ENORMES ICHAR CON CUERNOS QUE PARECEN CORTADOS POR UN MISMO PATRÓN, ABREN CADA SEMANA LAS DOBLES HOJAS DE LAS PUERTAS DE LA MUERTE. SIN EMBARGO, LOS OCÉANOS NO SE ATREVEN A ENTRAR, COMO SI LAS MISMAS AGUAS NO SE ATREVIESEN A INVADIR UNA LA CIUDAD DE LA MUERTE SIN EL PERMISO DE LOS ICHAR. LOS CADÁVERES ADMITIDOS, TRASPASAN LA CORTINA DE AGUA QUE LES SEPARA DE LA CIUDAD, ANTE LA VISTA DE TODOS AQUELLOS QUE QUEDAN A TRAS, Y QUE VOLVERÁN A SUS LUGARES DE REPOSO Y DESCANSO ETERNOS TRAS LA CEREMONIA.

DESPUÉS, CADA ICHAR DE LOS PRESENTES PODRÁ, POR ORDEN JERÁRQUICO, ELEGIR UNA O VARIAS DE LAS CRIATURAS QUE HAN ENTRADO, BIEN PARA SUS EXPERIMENTOS, PARA SUS TROPAS PERSONALES O COMO SIRVIENTES.

NADIE SABRÍA DECIR CUAL DE LOS DOS SIN REPOSO OBTIENE MEJOR DESTINO, SI LOS QUE ENTRAN A SERVIR A LOS ICHAR, O SI AQUELLOS QUE REPOSAN PARA SIEMPRE EN LOS MARES DE LOS QUE SURGIÓ LA VIDA.

EL DIRIGENTE DE LOS “MUERTOS”

SU LÍDER, XIANCIR EL NEGRO, ES UN ENORME ICHAR DE MORTEGINAS FORMAS, CUYAS DOS BESTIAS DE GUERRA PREDILECTAS SON ESCILA Y CARIBDIS, AMBAS LEVANTA-

DAS DE LA MUERTE PARA CUMPLIR UN SERVICIO MILENARIO BAJO EL MANDATO DEL LÍDER DE LAS LEGIONES DE LA CIUDAD.

SE DICE QUE EL VERDADERO LÍDER DE YLIERTIAN ES UN ENORME SER QUE AMALGAMA LAS MENTES DE TODOS LOS ICHAR MUERTOS, ASÍ COMO SUS PODERES Y SUS CUERPOS, Y QUE EN LA SALA MÁS RECÓNDITA DE ESTA CIUDAD, EL SER INFORME QUE LA DIRIGE, ES GUARDADO POR LOS CUERPOS MUERTOS DE LOS ICHAR QUE CAEN A SU SERVICIO.

SIN EMBARGO, LA VIDA SE CELEBRA, CONTRARIAMENTE A LO QUE PUDIESE PARECER, CON MÁS FUERZA QUE EN NINGUNA OTRA CIUDAD. TAL VEZ SU CERCANÍA A LA MUERTE, Y AL HORROR DE LA HISTORIA ICHAR, LES HACE MÁS CONSCIENTES DEL VALOR DE LA VIDA Y DE SU VERDADERA IMPORTANCIA.

GEOGRAFÍA DE LA CIUDAD.

ADEMÁS DE LOS NEGROS MUROS Y CAPITELAS, DE SUS MANSIONES LÓBREGAS Y TERRIBLES, Y DE SUS PALACIOS OSCUROS, EN LOS QUE SE CELEBRAN VIDA Y MUERTE AL MISMO TIEMPO, EN YLIERTIAN EXISTEN VARIOS RASGOS QUE LA DIFERENCIAN MÁS DE LAS OTRAS CIUDADES.

EL TRIPLE ARCO

EL PRIMERO DE ELLOS ES EL TRIPLE ARCO. ESTA MAGNA ESTRUCTURA, SITUADA ENCIMA DE UNA VEINTENA DE PALACIOS DE LAS CLASES ALTAS, ESTÁ COMPUESTA POR TRES ARCOS QUE SE CRUZAN EN SU PUNTO ALTO, SOBRE LAS CABEZAS DE LOS QUE LOS CONTEMPLAN, A CIENTOS DE METROS DE ALTURA.

Yliertian, la terrible

ESTA ESTRUCTURA COLOSAL NO TENDRÍA NADA DE PARTICULAR PARA LOS CIUDADANOS DE LAS OTRAS DOCE CIUDADES, SI NO FUESE POR SU FUNCIÓN.

TODO EL TRIPLE ARCO POSEE ES UN GIGANTESCO PARARRAYOS DE LA VIDA DE ULTRATUMBA. SUS SUPERFICIES NEGRA LABRADA PARECEN COBRAR VIDA CADA NOCHE, Y SI EL OBSERVADOR SE FIJA BIEN, PODRÁ COMPROBAR COMO MILES DE ESPÍRITUS Y FANTASMAS RECORREN SUS ARCOS COMO UNA MAREA NEGRA QUE SE REVUELVE DES-
ESPERADA.

EL TRIPLE ARCO INVOCA A LOS ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS Y LES UTILIZA PARA INSUFLAR ENERGÍA A LOS HECHIZOS DE LOS NIGROMANTES. LA FUERZA ACUMULADA POR ESTE ARCO ES, SEGÚN XIANGIR, LO QUE RESTA DE LA VIDA QUE ES DESPERDICIA DA POR TODOS LOS SERES VIVOS, LA VERDADERA ESENCIA DE LO QUE CADA UNO ES, PORQUE SÓLO EN LA MUERTE, CUANDO SE AÑORA LA VIDA, SURGE LO QUE TODOS LLEVAMOS DENTRO.

SEGÚN ESTA TEORÍA, TODA ESTA ESTRUCTURA NO SERÍA MÁS QUE UN GIGANTESCO MUSEO DE ALMAS PARA PERPETUAR LA ESENCIA DE LO QUE MERECE PERPETUARSE. SI ESTO ES CIERTO, EL HECHO DE QUE LOS NIGROMANTES, O LOS MUERTOS, COMO LLAMAN DESDE LAS OTRAS CIUDADES A LOS HABITANTES DE ESTA CIUDAD, SE APROVECHEN DE SU PRESENCIA, NO PARECE TAN MALO. PERO CLARO, COMPARADO CON LAS TORTURAS QUE LOS ICHAR INFLIGEN A LOS VIVOS, EL SUFRIMIENTO DE LOS MUERTOS NO PARECE GRAN COSA.

LOS CIRCOS DE LA MUERTE

ADEMÁS DEL TRIPLE ARCO, LA CIUDAD DE YLIERTIAN, COMO CASI TODAS LAS CIUDADES Y PROVINCIAS ICHAR, POSEE SU PROPIO CIRCO DE JUEGOS. LOS TAIMADOS Y

FRÍOS HABITANTES DE LA CIUDAD, ACUDEN EN MASA PARA VER MANIOBRAR LAS MEJORES BESTIAS VIVIENTES, PARA CONTEMPLAR CÓMO EL SUDOR DE LOS GUERREROS COMPITE CONTRA LAS FRÍAS GARRAS DE LA MUERTE, Y SOBRE TODO, PARA INTERCAMBIAR EN EL MERCADO ANEXO ESPÍRITUS, ESCLAVOS NO MUERTOS Y POCIONES NIGROMÁNTICAS PARA RITUALES CADA VEZ DE MAYOR POTENCIA.

EL CIRCO DE YLIERTIAN ES DISTINTO A LOS DEMÁS, SIN EMBARGO, PUES ES MUCHO MÁS ALTO Y CERRADO QUE SUS SEMEJANTES. SUS ENORMES COLUMNAS NEGRAS Y AZUL OSCURO SOPORTAN LA PRESENCIA DE MILES DE ESPECTADORES ACOMODADOS EN GRADAS DE MÁS DE CIENTO METROS DE ALTURA. LA DISTANCIA NO ES UN PROBLEMA PARA LA VISTA DE LOS ICHAR, PERO CUANTO MÁS CERCA DE LAS ARENAS SE ENCUENTRAN LOS PALCOS, MÁS IMPORTANTE SERÁ DENTRO DE LA JERARQUÍA DE LA MUERTE (COMO SE LLAMA LA ESTRUCTURA POLÍTICA Y SOCIAL DE LA CIUDAD).

LOS POZOS AL INFIERNO DE PLUTÓN

EL SIGUIENTE RASGO IMPORTANTE EN LA CIUDAD ES EL POZO DEL INFRAMUNDO. SI LOS ANTIGUOS GRIEGOS ACERTABAN CUANDO HABLABAN DE UN MUNDO REGIDO POR EL DIOS HADES, DEBÍAN REFERIRSE A ESTE LUGAR.

DEBAJO DE LA CIUDAD SE ENCUENTRA LO QUE POSIBLEMENTE SEA EL INFIERNO EN LA TIERRA, O UN PORTAL AL MISMO. CADA CASA DE LA CIUDAD, CADA TORRE Y EDIFICIO, POSEE UNAS CATACUMBAS CERRADAS A LOS QUE SÓLO TIENEN ACCESO LOS PRINCIPALES Y MÁS ANTIGUOS CIUDADANOS. DESDE ELLAS SE ACCEDERÍA A UNA CAVERNA NATURAL, UNA MONUMENTAL GRUTA DE VARIOS KILÓMETROS DE ANCHO, ILUMINADA POR HONGOS LUMINESCENTES CON UNA PÁLIDA Y TENUE LUZ.

Yliertian, la terrible

TODA LA PARED DE LA GRUTA ESTÁ RECORRIDA POR TERRAZAS DE ROCA NATURALES QUE SUBEN Y BAJAN, QUE LA RODEAN EN CÍRCULOS POR VARIOS LUGARES Y QUE DESCENDEN EN ESPIRAL HACIA ABAJO. LO POR, SE CONTEMPLA CUANDO SE MIRA HACIA EL FONDO. HASTA DONDE ALCANZA LA VISTA, UNA VORÁGINE SIN NÚMERO, UNA MAREA DE ALMAS TORTURADAS, DE AQUELLOS QUE HICIERON MAL EN SU VIDA, RUGE CONTRA LAS ROCAS DE MÁS ABAJO. SUS CORRIENTES DE MUERTE AGITAN A LAS ALMAS EN UNA ESPIRAL ENLOQUECIDA SUMERGIÉNDOLAS EN EL INFIERNO UNA Y OTRA VEZ, PARA DESPUÉS ELEVARLAS A LAS PARTES SUPERIORES QUE VUELVEN A GIRAR EN UN TORBELLINO DESAPACIBLE, GANANDO VELOCIDAD A MEDIDA QUE VAN DESCENDIENDO.

MIRAR HACIA ABAJO, CON LOS TORBELLINOS DE ALMAS BRILLANDO EN UNA LUZ VERDOSA PÁLIDA ES ATERRADOR, PERO PARA QUIENES SE ATREVAN A DESCENDER MÁS POR LAS PAREDES Y ESCALONES NATURALES LA COSA EMPEORA. TRAS MUCHO TIEMPO EN ESE LUGAR, EN ESE "PURGATORIO", LAS ALMAS SE QUEDAN ATRAPADAS EN ÉL. ABAJO, MUY ABAJO, MILES DE ALMAS ESPERAN EL PASO DE UN SER VIVO PARA AFERRARSE A SU ESENCIA CON AL ESPERANZA VANA DE LOGRAR ESCAPAR. DE LAS PAREDES SURGEN ESPANTOSAS FORMAS DE LO QUE ANTES ERAN SERES HUMANOS, INTENTANDO AGARRAR Y AFERRAR A QUIEN PASE.

DICEN, QUE SI ALGUNO LOGRA ESCAPAR EN EL CUERPO DE UN HUMANO, SERÁ ÉSTE QUIEN LE SUSTITUYA. LOS POCOS ICHAR QUE HAN DESCENDIDO TAN PROFUNDO PARECEN INMUNES A ELLO. XIANCIR, EL ÚLTIMO QUE BAJÓ HACE DIEZ MESES, ANTES DE LA GUERRA CIVIL, PARA LOGRAR ENCONTRAR LA SABIDURÍA, VIO ALGO TOTALMENTE TERRIBLE, LO QUE PARECÍA EL ALMA DE UN ICHAR EN LAS PAREDES DE LA GRUTA. LAS CONSECUENCIAS SON OB-

VIAS.

POCOS DE LOS MÁS TERRIBLES DE LOS ICHAR PODRÍAN IMAGINAR QUE EN EL FONDO MARINO DEL MAR MEDITERRÁNEO, LA CIUDAD DE LA MUERTE GUARDA UN TERRIBLE SECRETO, ALGO QUE PODRÍA ASUSTAR INCLUSO A LOS MISMOS ALTOS PROFUNDOS. EL CONOCIMIENTO DE QUE EL INFIERNO EXISTE, Y QUE LOS ICHAR DE ESTA CIUDAD HAN ENCONTRADO UN CAMINO HACIA ÉL.

GREMIOS DE LA CIUDAD.

LA CIUDAD DE YLIERTIAN NO POSEE GREMIOS RECONOCIBLES. A PESAR DE ALGUNOS INTENTOS EXTERNOS, LOS NIGROMANTES, EL VERDADERO Y ÚNICO PODER DE LA CIUDAD, NUNCA SE HAN INTERESADO EN ASOCIARSE PARA DEMOSTRAR EL PODER QUE YA DETENTAN. LOS DEMÁS GREMIOS, A PESAR DE SU PODER, ENCUENTRAN INCÓMODO EL ESTAR EN LA CIUDAD, CON LA SENSACIÓN GENERALIZADA DE QUE LA CIUDAD AL COMPLETO LES OCULTA ALGO, QUE LES CONSIDERA INTRUSOS. SIN EMBARGO, LOS ICHAR NO SE AMEDRENTAN FÁCILMENTE, Y ALGUNOS DE ELLOS HAN ESTABLECIDO SEDES ROTATORIAS, PUES CUANDO LLEGA EL INVIERNO, NI LOS MÁS VALIENTES SE QUEDAN A ESCUCHAR LO GEMIDOS QUE SURGEN DEL LECHO MARINO.

LOS GREMIOS QUE HAN ESTABLECIDO DICHAS CASAS SON:

GREMIO DE CREADORES DE UNGÜENTOS: APOYADOS POR LA CASA BANTAUSER ESTE GREMIO HA INSTALADO UN PUESTO DE COMPRAVENTA DE POCIONES. A CAMBIO DE PRODUCTOS RAROS, QUE SON SU ESPECIALIDAD, OBTIENEN POCIONES NIGROMÁNTICAS CON LAS QUE TRAFICAN Y CONSIGUEN FAVORES. POCIONES PARA HACER HABLAR A LOS FANTASMAS, ELIXIRES PA-

Yliertian, la terrible

RA RESUCITAR A BESTIAS MUERTAS HACE TIEMPO PARA LOS FANÁTICOS DE CIUDAD CICLOPS, TODOS ELLOS SON BUSCADOS POR ESTA CASA Y EL GREMIO.

GREMIO DE ARCANOS. LA ESCUELA ARCANA DE ÏLIERTH POSEE UNA AVANZADILLA EN YLIERTIAN. DEBIDO AL PODER DE SUS NIGROMANTES, LOS ARCANOS DESEAN, DESDE HACE MILENIOS, PROFUNDIZAR EN LOS OSCUROS SECRETOS DE ESTA CIUDAD, SIN EMBARGO, A PARTE DE ALGÚN CONJURO INTERCAMBIADO, Y ALGUNAS PÓCIMAS OBTENIDAS POR INTERMEDIACIÓN DEL GREMIO ANTERIOR, NO HAN CONSEGUIDO BUENOS RESULTADOS. LOS CIUDADANOS DE AMBAS CIUDADES NUNCA SE LLEVARON MUY BIEN, Y EL ANTAGONISMO ENTRE AMBAS SE HA EXACERBADO TRAS LA GUERRA CIVIL EN LA QUE LA CIUDAD DE LA MUERTE SE OPUSO A QUE LA CIUDAD DE LOS MAGOS TOMASE EL CONTROL DE FACTO SOBRE EL IMPERIO ICHAR.

GREMIO DE VERIAS. LA VERDAD, ES QUE PARECERÍA QUE LA PRESENCIA DE VERIAS (Y DEL GREMIO OCULTO) EN ESTA CIUDAD TAN TÉTRICA ESTABA DE MÁS. PERO LA CELEBRACIÓN DE LA VIDA POR PARTE DE SUS CIUDADANOS, AL TIEMPO QUE ADMIRAN LA MUERTE COMO SIGUIENTE PASO EN LA CADENA VITAL, HA HECHO QUE MUCHAS DE ELLAS SEAN BIEN RECIBIDAS EN LA CIUDAD. DOCENAS DE LAS MEJORES ARTISTAS DEL PLACER HAN LLEGADO A LO LARGO DE LOS SIGLOS, Y ENTRE LOS CAMPOS DE MUERTE Y LOS NEGROS MUROS, HAN ENCONTRADO QUE LA VIDA Y LA PASIÓN LATEN CON MÁS FUERZA SI UNO COMPRENDE EL VERDADERO SIGNIFICADO DE SU EXISTENCIA.

SECRETOS DE YLIERTIAN, LA TERRIBLE.

BESTIAS DE GUERRA:

CUALQUIER BESTIA DE GUERRA DE TODA LA HISTORIA ICHAR, PUEDE SER ENCONTRADA AL SERVICIO DE UNO O VARIOS NIGROMANTES, DE UNA ALTA CASA O EN LAS LEGIONES DE LA CIUDAD. CON EL ÚNICO REQUISITO DE QUE HAYA MUERTO ANTES EN ALGUNA BATALLA.

LAS LEGIONES DE YLIERTIAN, Y DE SUS CASAS, POSEEN DOS TIPOS DE BESTIAS Y DE ESCLAVOS, LOS VIVOS Y LOS NO MUERTOS. PERO INCLUSO LOS ESCLAVOS VIVIENTES POSEEN EL TOQUE DE LA MUERTE QUE CARACTERIZA A LOS ICHAR DE LA CIUDAD. TODOS ELLOS SON CASI ESQUELÉTICOS, PÁLIDOS Y DEMACRADOS, PERO EXTREMADAMENTE FUERTES.

SIN EMBARGO, ENTRE LAS BESTIAS MUERTAS, LOS ICHAR DE ESTA CIUDAD HAN DESARROLLADO UNA SERIE DE BESTIAS ÚNICAS QUE LAS HACEN MERECEADORAS DE ATENCIÓN.

0			0
	RDT FUERZA: B	19D	
	RDT DESTREZA: B	12D	
	RDT MENTE: B	3D	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER:		
	PUNTOS DE VIDA:	29	
0			0

Yliertian, la terrible

AMALGAMAS: COMO SU PROPIO NOMBRE INDICA, LOS CIENTOS DE MUERTOS QUE COMPONEN ESTAS BESTIAS DE MUY VARIADAS FORMAS, SE UNEN PARA CREAR UNA ESTRUCTURA MÓVIL DE GRAN TAMAÑO. LAS FORMAS QUE ADOPTAN A CAPRICHIO DE SU CREADOR ICHAR SON VARIADAS, DESDE GIGANTESCOS HUMANOS QUE RECORREN EL FONDO MARINO, HASTA CIEMPIÉS GIGANTES CON MILES DE BRAZOS, MANOS, CABEZAS Y MIEMBROS QUE MIDEN HASTA UNO O DOS KILÓMETROS DE LARGO.

LAS ESTADÍSTICAS PROPORCIONADAS SON PARA UNA AMALGAMA MEDIA, PERO EL DIRECTOR DE GUERRA PUEDE AUMENTAR O DISMINUIR SUS CAPACIDADES SEGÚN SU TAMAÑO Y LAS NECESIDADES DE SU CAMPAÑA.

AMALGAMA HUMANIODE: CINCO METROS DE ALTO, NUMEROSOS BRAZOS Y PIERNAS Y MUY MALAS INTENCIONES.

RDT FUERZA: B	10D (RECUPERA 1 POR MINUTO CUANDO SE ENCUENTRA EN EL AGUA)
RDT DESTREZA: B	5D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	INMUNES A LOS HECHIZOS DE MENTE.
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	26

AMALGAMA CENTÍPODE.

RDT FUERZA: B	40D
RDT DESTREZA: B	21D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	68

Mientian, la terrible

MASAS DE OLEAJE: ESTAS BESTIAS DE CARNE PUTREFACTA SE MUEVEN EN LAS MAREAS ARRASTRADAS POR LAS CORRIENTES A LA ESPERA DE CAPTURAR UN SER VIVO EN SU MASA INFORME. SU CARNE NO MUERTA DEVORA, A NIVEL CELULAR, A LOS ORGANISMOS VIVOS QUE CAEN EN SU ABRAZO, A LOS CUALES ADORMECE CON SUSTANCIAS SOMNÍFERAS QUE SEGREGA.

MASAS DE OLEAJE NÉCRIDA: SON CRIATURAS DE CARNE QUE VIVEN ENTRE LAS OLAS. DEJANDO ARRASTRAR SU CUERPO SIN FORMA HASTA QUE CAPTURAN UN ANIMAL GRANDE Y LO DEVORAN. SE HABLA DE MASAS DE OLEAJE CUYO TAMAÑO SUPERA EL DE UNA CIUDAD QUE VIVEN EN SIMAS ABISALES.

TORTUGA NO MUERTA. LA TIERRA TIEMBLA BAJO LAS ZARPAS DE UNA GALÁPAGO DE MÁS DE DIEZ METROS DE ALTURA, Y TREINTA DE LARGO, TOTALMENTE AGORAZADO Y CUYA MIRADA VACÍA DELATA QUE HA SIDO ANIMADO TRAS LA MUERTE. SE HAN DADO CASOS DE

Capítulo 4

CADA UNA DE LAS MÁS GRANDES DE ESTAS BESTIAS PUEDE LLEVAR ENCIMA DE SU CAPARAZÓN UN CENTENAR O MÁS DE CRIATURAS Y CERCA DE DOS O TRESCIENTOS FANTASMAS.

Mientian, la terrible

İLIERTH, LA CIUDAD DE LOS HIELOS DEL NORTE

TAMBIÉN LLAMADA LA CIUDAD DE LOS MAGOS, İLIERTH TIENE UNA FAMA BIEN MEREcida COMO CENTRO DE INTRIGAS Y TRAICIONES, LO CUAL, EN EL IMPERIO ICHAR ES TODA UNA DECLARACIÓN DE INTENCIONES. DE MUY MALAS INTENCIONES.

LOS ARCANOS, Y EL GREMIO DE ARCANOS, ASÍ COMO ALGUNA DE LAS MÁS PODEROSAS Y ARCAICAS CASAS GOBIERNAS ESTA CIUDAD. EL CONSEJO REGENTE ES SÓLO UNA MARIONETA EN MANOS DE ESTE GREMIO Y DE SUS CASAS Y, MIENTRAS QUE EN LAS DEMÁS CIUDADES, LOS REGENTES OSTENTAN UN GRAN PODER POR SI SOLOS, EN İLIERTH NO SON MÁS QUE UNA FACHADA.

EVIDENTEMENTE, EXISTEN ICHAR EN LA CIUDAD QUE POR SU NIVEL DE PODER, OSTENTAN PUESTOS IMPORTANTES A PESAR DE NO MANEJAR LAS ARTES DE LA MAGIA Y LA CREACIÓN, PERO SE PODRÍA DECIR QUE SON LOS MAGOS Y ARCANOS LOS QUE DIRIGEN LA CIUDAD.

TODA LA POBLACIÓN ES GOBERNADA CON MANO DE HIERRO, Y CUANDO LOS ARCANOS DICEN QUE SE IMPONE EL TOQUE DE QUEDA, HASTA LOS ICHAR DE CLASE MEDIA OBEDECE, PUES EL DESAFIAR A LOS BRUJOS SERÍA TENTAR A UN DESTINO PEOR QUE LA MUERTE. TODO EL MUNDO EN LA CIUDAD, DICE CONOCER A ALGÚN ICHAR DE LAS CLASES BAJAS QUE DESAPARECIÓ PARA LUEGO REAPARECER CONVERTIDO EN UNA MÁQUINA DE MATAR SIN PERSONALIDAD A LAS ÓRDENES DE ALGÚN ARCANO O PATRICIO.

LOS ARCANOS DE ESTA CIUDAD, ASÍ COMO LA GRAN MAYORÍA DE CIUDADANOS, TIENE UN GUSTO CLARAMENTE MARCADO POR LAS ROPAS Y ROPAJES BLANCOS CON RUNAS GRABADAS, Y ENTRE LAS CLASES BAJAS ES UNA MODA AÚN ENTRE LOS SIN MAGIA.

GEOGRAFÍA DE LA CIUDAD.

LOS HIELOS DEL ÁRTICO CRUJEN SOBRE LAS CABEZAS DE LOS CIUDADANOS, A CIENTOS DE METROS DE ALTURA. BAJO ELLOS, LAS CORRIENTES MARINAS TRAEN UN FRÍO QUE HELARÍA A CUALQUIERA QUE NO FUESE UN ICHAR. SIN EMBARGO, NINGUNA CÚPULA PROTEGE A LAS CONSTRUCCIONES DE LA CIUDAD DE LAS AGUAS. LAS AGUAS RUGEN LLAMANDO LA ATENCIÓN DE QUIEN NO ESTÉ ACOSTUMBRADO A TENER UN OCEANO HELADO SUSPENDIDO SOBRE SUS CABEZAS. LOS HECHIZOS DE CONTENCIÓN QUE RECHAZAN LAS AGUAS, SON TAN ANTIGUOS COMO LA CIUDAD, Y SON RENOVADOS EN CEREMONIAS SECRETAS CADA CENTURIA. UN POETA DE SALES-DISBURG DIJO LO SIGUIENTE:

" ES COMO SI LAS AGUAS QUE RUGEN SOBRE NOSOTROS, LLAMADAS POR LA ETERNA GLORIA DE NUESTRO PODER, NO SE ATREVIESEN SIQUIERA A INVADIR EL ESPACIO QUE LOS ARCANOS HAN DELIMITADO, POR MIEDO A LA ETERNA VENGANZA DE LOS ICHAR."

DE VEZ EN CUANDO POR ENCIMA DE LAS AGUAS, RECORDADAS CONTRA LOS HIELOS DE ARRIBA, SE PUEDE CONTEMPLAR LA SILUETA DE ALGUNA BALLENA O ALGUNA BESTIA NADAR POR LAS AGUAS A CIENTOS DE METROS DE ALTURA.

LOS EDIFICIOS DE ESTA CIUDAD, SALVO ALGUNA GRAN CONSTRUCCIÓN, SON BAJOS Y RECUERDAN A LOS EDIFICIOS ROMANOS Y GRIEGOS, ASÍ COMO SUS EMPEDRADAS CALLES. ENORMES PORTALES DE MIL FORMAS LLENAN LAS CALLES, PARA TRASLADAR A LOS ARCANOS HACIA SUS DESTINOS EN EL COSMOS. REDONDOS CÍRCULOS DE SUPERFICIES GRABADAS, PILARES COMO COLUMNAS, OBELIS-

COS QUE CREPITAN DE ENERGÍA, TODOS ELLOS AL SERVICIO DE LA CLASE DIRIGENTE Y DE SUS EMISARIOS.

PALABRAS DE PODER

LOS MONUMENTOS DE LA CIUDAD SE ENCUENTRAN RECUBIERTOS DE RUNAS Y PALABRAS ARCANAS EN LA ANTIGUA LENGUA ICHAR, SUS PALACIOS, CON SUS BLANCOS MUROS Y SUS PULIDAS COLUMNAS, COMPARTEN SITIO CON LOS ARCOS DE TRIUNFO Y CON LAS ESTATUAS DE ARCANOS Y HÉROES.

LAS CALLES TAMBIÉN ESTÁN GRABADAS EN SUS PRINCIPALES RECORRIDOS CON SORTILEGIOS Y PALABRAS DE PODER, Y SÓLO EL CREADOR SABE QUÉ SIGNIFICAN ALGUNOS DE LOS SÍMBOLOS QUE DE CUANDO EN CUANDO SURGEN AQUÍ Y ALLÍ EN CUALQUIER PARTE DE LA CIUDAD. NADIE SE ATREVE A PISARLOS, PUES SON TANTOS LOS MILENIOS DE MIEDO Y RESPETO HACIA LA MAGIA, QUE NI EL FUERTE CARÁCTER DE LOS ICHAR PUEDE SUPERAR LA IMPRIMACIÓN DE LA SOCIEDAD DE ILÍERTH.

LA ALTA ESCUELA DE MAGIA

DENTRO DE LOS MUROS DE LA CIUDAD SE ENCUENTRA LA ALTA ESCUELA DE MAGIA, LLAMADA TAMBIÉN ESCUELA FAGRIM, EN HONOR AL ARCANO QUE LA FUNDÓ HACE MILLOONES DE AÑOS.

SUS ALTOS MUROS DE ROCA LABRADA SE ELEVAN A GRAN ALTURA, Y SU ESTRUCTURA, SIMILAR A UN GIGANTESCO OBELISCO DE CUATRO CARAS, EN LA CIMA DE CADA UNA DE LAS CUALES SE ENGASTA UNA GEMA ROJA COMO LA SANGRE DE VARIOS METROS QUE REFULGE DE UN PODER MILENARIO.

DE ESTA ESCUELA SALEN LOS MÁS PODEROSOS ARCANOS

DE LA CIUDAD, Y NUMEROSAS FAMILIAS Y CASAS PATROCINAN ESCAÑOS EN SU ASAMBLEA A CAMBIO DE PUESTOS DE APRENDIZ PARA SUS FAMILIAS. EL PODER MÁGICO SE HUELE EN EL AIRE, Y LA ENERGÍA CREPITA ALLÍ DONDE PASES.

AL IGUAL QUE EN LA ESCUELA NARDISH DE SOREN GARDIAR, LAS HABITACIONES DE ESTE EDIFICIO HAN SIDO PLEGADAS MEDIANTE LA MAGIA, PARA QUE EN UN LUGAR DE POCOS METROS CUADRADOS SE PUEDA SITUAR UNA PRADERA DE CIENTOS DE HECTÁREAS DONDE PRACTICAR MAGIA. ALTAS MONTAÑAS, VALLES PROFUNDOS, OCÉANOS EMBRAVECIDOS, TODOS ESTOS AMBIENTES SE ENCUENTRAN EN LAS SALAS ESPECIALES DE LA ESCUELA.

EN LA CIMA, A CIENTOS DE METROS SOBRE EL SUELO, SE ENCUENTRA LA SALA DE LA ASAMBLEA. ALLÍ, LOS MÁS PODEROSOS MAGOS SE REÚNEN PERIÓDICAMENTE PARA DEBATIR SOBRE EL DESTINO DE SU CIUDAD, SOBRE ASUNTOS DE MAGIA Y PODER Y SOBRE EL DESTINO DE LOS ICHAR.

OTROS LUGARES DE INTERÉS

OTRO PUNTO DE INTERÉS EN ILÍERTH ES EL CIRCO DE TORNEOS. EN ÉL, LOS APRENDICES DE ARCANO LUCHAN FRENTE A LOS CIUDADANOS DE LA CIUDAD PARA ENTRETENERLOS, AL TIEMPO QUE PUGNAN POR LOS MEJORES PUESTOS EN LA ESCALA E INTENTAN HUMILLAR A SUS MÁS DIRECTOS RIVALES.

EN EL MERCADO DE LA CIUDAD SE PUEDEN ENCONTRAR TODO TIPO DE EXTRAÑOS PRODUCTOS PARA LOS HECHIZOS, TRAÍDOS DESDE LAS MÁS LEJANAS GALAXIAS Y LOS CONFINES DEL COSMOS. ASÍ MISMO, EN EL MERCADO CLANDESTINO, QUE REGENTA EL GREMIO OCULTO, SE PUEDEN OBTENER LOS POCOS PRODUCTOS QUE NO ESTÁN

BIEN VISTOS POR LOS ICHAR, COMO MIEMBROS Y PARTES DE ICHAR DE CLASE BAJA.

ESTE MERCADO NEGRO HA ESTABLECIDO UNA INFRAESTRUCTURA DE TRÁFICO POR TODO EL IMPERIO. ASÍ, INTERCAMBIAN CONJUROS DE ILIERTH, POR NIGROMANCIA DE YLIERTIAN, CON PRODUCTOS DE LEJANAS GALAXIAS Y MIEMBROS DE ICHAR CAÍDOS EN COMBATE, PARA TRANSPORTAR ESCLAVOS DE CIUDAD CICLOPS A CAMBIO DE SABER DE LA CIUDAD DE MARNE-SINAY.

LA CIUDAD DE LOS SALONES ES UNA CASA DE PLACER QUE SÓLO ADMITE ARCANOS ENTRE SUS "CLIENTES". SUS WERIAS SON DE BAJA CALIDAD, PUES LOS MAGOS NUNCA HAN APRECIADO ESTE TIPO DE SERVICIOS, PERO LA DECORACIÓN DE SUS CIENTOS DE SALONES, CADA UNO A SU ESTILO, SÍ QUE LOGRA ATRAER LA ATENCIÓN DE ESTOS ESPECIALES CLIENTES. LOS SALONES POSEEN HERMOSAS ESTATUAS DE HADAS Y DUENDES, SACADOS DE LAS FANTASÍAS DE MILES DE RAZAS, ONDINAS DE ORO, DRIADAS DE HIELO, FUENTES DE PLATA LÍQUIDA Y CASCADAS DE AGUAS COLOR ZAFIRO COMPARTEN SITIO CON SIRVIENTES DE LAS MÁS HERMOSAS RAZAS DEL COSMOS, ESCLAVIZADAS HACE TIEMPO POR LOS ICHAR.

EN ESTE LUGAR DE ESPARCIMIENTO PODEMOS ENCONTRAR MUJERES CON PLUMAS DORADAS COMO PAVOS REALES, GIGANTES SIN PELO DE PIELS COLOR DE ORO, Y ASÍ DOZENAS DE SUPERVIVIENTES DE YA EXTINTAS RAZAS.

MÁS DE UNA VEZ UNO DE ESTOS CRIADOS HA SUFRIDO EN SUS CARNES LA IRA DE LOS IRASCIBLES ARCANOS, Y HAN SIDO SOMETIDOS A TERRIBLES TORTURAS Y HECHIZOS AL HABER INCURRIDO EN LA IRA DE SUS AMOS. EN ESTOS CASOS, LOS ARCANOS COMPRAN, CON ALGÚN PEQUEÑOS FAVOR, EL SERVICIO DEL ESCLAVO AL QUE VAN A TORTURAR.

SI LA OFENSORA O EL OFENSOR ES UNA WERIA ÉSTE SUFRIRÁ UN OSCURO DESTINO LEJOS DE LA VISTA PÚBLICA.

EN LA CIUDAD DE LOS SALONES, ESTOS HECHOS SON COMUNES, PUES LOS MAGOS TIENEN UN CARÁCTER IRASCIBLE E IMPREDECIBLE, Y SUS FURIOSOS ATAQUES DE IRA SON LEGENDARIOS, INCLUSO EN OTRAS CIUDADES.

EL TAIMADO CARÁCTER DE SUS HABITANTES, HACE QUE NO SEAN MUY BIEN VISTOS EN OTRAS CIUDADES, SIN EMBARGO, SON RESPETADOS, MÁS POR SU PODER QUE POR LOS BENEFICIOS QUE APORTAN AL IMPERIO, PUES LOS ICHAR SIEMPRE MIRAN MÁS EL BIEN PARTICULAR QUE EL GENERAL.

EL VACÍO ASOR

POR ÚLTIMO, EL PUNTO DE INTERÉS MÁS EXTRAÑO DE LA CIUDAD ES UN ENORME VACÍO EN UNO DE SUS BARRIOS. TODO EL ENORME VACÍO ES UN GIGANTESCO EFECTO MÁGICO DERIVADO DE UN EXPERIMENTO DE TRANSDIMENSIÓN. SI ALGUIEN ATRAVIESA DICHO ESPACIO, APARECERÁ EN UNA MANSIÓN ICHAR QUE FLOTA EN MEDIO DEL SISTEMA SOLAR, CERCA DE VENUS.

TODA LA MANSIÓN HA SIDO DESPLAZADA AL ESPACIO POR LOS ARCANOS DE ESA CASA, SE PUEDE ACCEDER A ELLA DESDE LOS LÍMITES DE ESTE HUECO DIMENSIONAL, Y LOS CONSEJEROS DEL GREMIO ARCANO, ASÍ COMO LOS MIEMBROS DE LA ASAMBLEA DE LA CIUDAD, ESTÁ MUY INTERESADOS EN ESTE EXPERIMENTO COMO MEDIDA DE PROTECCIÓN ANTE UN ATAQUE MASIVO DE LAS OTRAS CIUDADES. DE MOMENTO, ESTUDIAN TRANQUILAMENTE LOS RESULTADOS, E INVESTIGAN COMO AUMENTAR Y CONTROLAR SU AMPLITUD.

GREMIOS DE LA CIUDAD:

A PARTE DEL YA MENCIONADO GREMIO OCULTO, ÌLIERTH POSEE UNA GRAN REPRESENTACIÓN DE LOS GREMIOS. ESTOS SON LOS SIGUIENTES.

GREMIO DE ARCANOS.

EVIDENTEMENTE EL GREMIO MÁS REPRESENTADO EN LA CIUDAD, Y ORIGINARIO DE ELLA, ES EL GREMIO ARCANO. ESTE GREMIO ES REGIDO POR ALGUNOS DE LOS ARCANOS QUE A SU VEZ RIGEN LA CIUDAD. SIN EMBARGO, MUCHOS DE SUS MIEMBROS MÁS PODEROSOS SON ICHAR SOLITARIOS QUE HABITAN EN LEJANAS FORTALEZAS O RECÓNDITOS LUGARES.

EL GREMIO ARCANO ES UNO DE LOS MÁS PODEROSOS GREMIOS. SU PODER SURGE DEL PODER DE SUS MIEMBROS, ASÍ COMO DEL RESPALDO DE LA CIUDAD DE LOS MAGOS, QUE RESPALDA SUS ACTUACIONES EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS. DESDE LUEGO, SI NO ES POR UN TEMA O POR OTRO, LOS ARCANOS DEL GREMIO POSEEN REPRESENTACIÓN NO SÓLO EN EL ALTO CONSEJO, SINO PRESENCIA EN MUCHAS CIUDADES Y CIUDADELAS.

GREMIO DE ARTESANOS.

PODRÍA PARECER QUE EN UNA CIUDAD DONDE SE RESPIRA LA MAGIA, LAS MAYORES PROEZAS SE REALIZAN MEDIANTE SU USO, Y ASÍ ES. PERO NADIE EN LA CIUDAD QUIERE DESPERDICIAR VALIOSOS RECURSOS DE PODER MÍSTICO PARA LIMPIAR UNA CALLE, O MOVERSE DE UNA PUNTA A OTRA DE LA CIUDAD. POR ELLO, EL GREMIO DE ARTESANOS TIENE UNA REDUCIDA, PERO FRUCTÍFERA PRESENCIA EN ÌLIERTH. POR LOS CIELOS SE PUEDEN CONTEMPLAR ALGUNOS TÚPTEROS DE ESTE GREMIO, Y DIVERSOS

APARATOS QUE HACEN LA VIDA MÁS FÁCIL A SUS OPRIMIDOS CIUDADANOS.

SE DICE QUE TAMBIÉN ES UNA FORMA DE MANTENER A LAS CLASES BAJAS CALLADAS.

SECRETOS DE LA CIUDAD.

ÌLIERTH GUARDA MUCHOS SECRETOS A LOS VISITANTES QUE SE ENCUENTRAN DE PASO.

EL MENOR DE ELLOS NO ES SU INTENTO DE CREAR SERES DE MAGIA PURA QUE PUEDAN LUCHAR INCLUSO CONTRA LAS PEORES BESTIAS Y RESISTIR LAS DESCARGAS DE PODER DE LOS ALTOS ICHAR. HASTA EL MOMENTO, SU ÉXITO HA SIDO LIMITADO, Y POCOS DE LOS EJEMPLARES DE PRUEBA HAN SALIDO DE LOS LABORATORIOS ALQUÍMICOS.

OTRO HECHO QUE PODRÍA PONER A LOS DEMÁS ICHAR EN MASA CONTRA ELLOS, ES QUE HAN CONSTRUIDO CINCO ARMAS, CON FORMA DE ESPADAS RÚNICAS. DICHAS ARMAS SON VERDADEROS VAMPIROS DE PODER, QUE ABSORBEN LA ENERGÍA DE SUS VÍCTIMAS Y LAS "DONACIONES" QUE REALIZAN LOS MÁS PODEROSOS ICHAR. HASTA AHORA, HAN BEBIDO LA SANGRE DE MÁS DE UNA VEINTENA DE ICHAR DE CLASE BAJA, PERO LOS MAESTROS DE LAS CINCO PRINCIPALES LEGIONES DE ÌLIERTH, PROPIETARIOS DE LAS ESPADAS, ESTÁN DESEOSOS DE QUE PRUEBEN LA SANGRE DE CIUDADANOS MÁS PODEROSOS, PARA VER LAS CONSECUENCIAS.

POR DESGRACIA PARA ELLOS, DURANTE LA GUERRA CIVIL, LAS CINCO HERMANAS NO ESTABAN PREPARADAS, Y ESTA CIUDAD DESPERDIJÓ UNA VALIOSA OPORTUNIDAD DE FORTALECER EL PODER DE SUS CREACIONES CON LA SANGRE DE MILES.

BESTIAS ESPECIALES DE GUERRA.

LAS CARACTERÍSTICAS DEL ASESINION LE PERMITEN SER TOTALMENTE INDETECTABLE PARA TODAS LAS CRIATURAS DE ESTA DIMENSIÓN. SÓLO MEDIANTE LA MAGIA MÁS PODEROSA Y LOS CONJUROS MÁS PRECISOS, SE PUEDE DETECTAR SU PRESENCIA COMO UNA MASA DE AIRE QUE RIE LA ALREDEDOR DE UN GRAN VACÍO DE NADA.

RDT FUERZA: B	29D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	ES INDETECTABLE SALVO PARA LOS HECHIZOS LANZADOS POR UN HECHIGERO DE NIVEL 6 MÍNIMO.
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	DESCONOCIDOS (ENTORNO A 50)

EL FALLO DE ESTOS EJEMPLARES ESTÁ EN QUE ELLOS TAMPOCO PUEDEN ATACAR A SUS ENEMIGOS, A LOS MÁS QUE HAN LLEGADO ES A DRENAR UNOS CUANTOS NIVELES DE MAGIA DE SUS VÍCTIMAS. PARA CUALQUIER CRIATURA CON DADOS DE MAGIA QUE ENTRE EN CONTACTO CON UN

ESCLAVO DE MAGIA EL ROCE SUPONDRÁ LA PÉRDIDA DE 1D DE SU RDT CADA VEZ, EMPEZANDO POR LOS DE NIVELES SUPERIORES. ASÍ, CADA TURNO QUE LAS VÍCTIMAS ESTÉN EN CONTACTO (POR NO SUPERAR AL ESCLAVO EN UNA TIRADA DE DESTREZA) PERDERÁN UN 1D20, HASTA QUE SE LES AGOTEN, MOMENTO EN EL QUE PERDERÁN 1D12 Y ASÍ, HASTA LLEGAR A CERO.

RDT FUERZA: B	10D
RDT DESTREZA: B	9D
RDT MENTE:	3D
RDT MAGIA:	INMUNES A LOS PODERES Y HECHIZOS DE DIFICULTAD INFERIOR A CIENTO
RDT PODER: B ROCE VAMPÍRICO	
PUNTOS DE VIDA:	15

- **ASURTEP.** UN ASURTEP ES UN COLOSO MÁGICO, UN GOLEM DE CIENTOS DE METROS DE ALTURA. SÓLO EXISTEN CUATRO DE ELLOS. LAS PROTECCIONES MÁGICAS QUE LE DEFIENDE DE LOS ATAQUES LE HACEN INMUNE A LOS PODERES DE TODO AQUEL CON UNA RDT DE PODER O MAGIA INFERIOR A 25D. ESTOS GOLEM DE PIEDRA BLANCA, SALEN CAMINANDO DE LOS MARES PARA ATACAR A LOS ENEMIGOS DE SUS LEGIONES. SON ARMAS DEVASTADORAS, QUE SÓLO SE UTILIZAN PARA ABLANDAR AL ENEMIGO CUANDO LAS BAJAS ACEPTABLES ENTRE LOS ESCLA-

VOS NO PUEDEN SUPERAR UN LÍMITE RAZONABLE.

ESCLAVOS ICHAR: ASURTEP.

RDT FUERZA: B	75D
RDT DESTREZA: B	35D
RDT MENTE:	1D
RDT MAGIA: B	INMUNES A LOS PODERES Y HECHIZOS DE LANZADORES CON MENOS DE 25D20 EN SU RDT
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	112

EL PALACIO DEL VACÍO DE LOS ASOR

FLOTANDO EN EL VACÍO SIDERAL, A MILLONES DE KILÓMETROS DE LA TIERRA, SE ENCUENTRA EL PALACIO DE LA CASA ASOR. A LO LEJOS, VENUS SE VE COMO UNA VERDOSA BOLA BRILLANTE, COMO UNA ESMERALDA ÚNICA QUE ESPERA A SER RECOGIDA.

FRUTO DEL MAYOR EXPERIMENTO DE TRANSPOSICIÓN JAMÁS LLEVADO A CABO, ESTE PALACIO FLOTANTE POSEE SU VERDADERA SEDE EN LA CIUDAD DE ILIERTH. EL ESPACIO QUE OCUPABA ANTES DEL EXPERIMENTO ES AHORA UN ENORME VACÍO A TRAVÉS DEL CUAL SE PUEDE LLEGAR A LAS AFUERAS DEL PALACIO.

LOS GUARDIAS ASOR VIGILAN LA LLEGADA DE VISITANTES DESDE LA CIUDAD. TRAS SUS PUESTOS DE GUARDIA, LOS MUROS DE LA CASA, COMPUESTOS POR MOSAICOS Y ROCAS QUEBRADAS DE INTRINCADOS DISEÑOS, GUARDAN LAS HABITACIONES PRIVADAS Y LAS SALAS DE REUNIÓN LA FAMILIA ASOR.

ODIADO ORIGEN

ORIGINARIOS DE ILIERTH, ESTE GLAN HA FORTALECIDO SUS LAZOS ENTRE SUS MIEMBROS DEBIDO AL PECULIAR ESTADO DE SU SEDE. ESTÉN DONDE ESTÉN, LOS MIEMBROS DE LA CASA ASOR SON FIELES A LOS INTERESES DE SU HOGAR. FLOTANDO SOLOS EN EL ESPACIO, CON LA ÚNICA AYUDA DE SU UNIDAD, DEBEN SOBREVIVIR Y PROSPERAR FRENTE A OTROS ICHAR CON MUCHOS MÁS RECURSOS. EL HECHO DE ESTAR UNIDOS A LA CIUDAD NO HA SERVIDO PARA HACER QUE ESTA CASA SE SIENTA MÁS UNIDA A ELLA, PUES RECIBEN POCAS VISITAS, Y SIEMPRE ES PARA EXIGIRLES SU APOYO MÁGICO O RECURSOS PARA GUERRAS QUE A ELLOS NO LES AFECTAN.

ADEMÁS, LOS ASOR NUNCA HAN CONSEGUIDO REPRESENTACIÓN EN EL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NI EN LA ASAMBLEA DE LA CIUDAD. ES CIERTO QUE SON UNA CASA DE CLASE MEDIA, PERO SUS PROGRESOS EN LAS ARTES ARCANAS, Y SUS EXPERIMENTOS EN EL ARTE DE LA TRANSPOSICIÓN LES HACEN MERECEDORES DE UN ASIEN-TO EN EL CONSEJO. ESO, SIEMPRE SEGÚN EL PUNTO DE VISTA DE SUS MIEMBROS.

LA CASA ESTÁ ASENTADA SOBRE UN PEDAZO DE SUELO MARINO QUE EL EXPERIMENTO SE LLEVÓ JUNTO CON EL RESTO DE LA CONSTRUCCIÓN. TODO ESTE PEDAZO DE ROCA HA SIDO EXCAVADO POR LOS ASOR, Y SIRVE COMO LABORATORIOS PARA EXPERIMENTOS DE BAJO NIVEL.

LOS MAYORES EXPERIMENTOS SE REALIZAN EN PEQUEÑOS DEPÓSITOS Y LABORATORIOS CONSTRUIDOS EN ALGUNOS ASTEROIDES DEL CINTURÓN QUE GIRA ENTRE MARTE Y JÚPITER. PARA LLEGAR A ELLOS, LOS ASOR HAN DISEÑADO UNOS PEQUEÑOS MECANISMOS MÁGICOS CON FORMA DE LLAVE QUE LES PERMITEN LLEGAR HASTA ALLÍ SIN UTILIZAR SU PROPIO PODER MÁGICO.

EL FUTURO DE LA CASA ASOR

EN SECRETO, LOS ASOR HAN REUNIDO LOS RECURSOS SUFICIENTES COMO PARA INICIAR SU MAYOR PROYECTO. CANSADOS DE DEPENDER DE LOS RECURSOS QUE CONSIGUEN EN EL EXTERIOR, DE OTRAS CASAS O HACIENDO FAVORES Y PRESTANDO PEQUEÑOS SERVICIOS.

POR ELLO, HAN ENVIADO UNA SERIE DE EXPEDICIONES A LOS ANILLOS DE SATURNO PARA EXPLORAR EL TERRENO. ALLÍ, HAN COMENZADO A ERIGIR LO QUE VA A SER SU GRAN SEDE. ALLÍ, ENTRE LOS HIELOS DE LOS ANILLOS,

Capítulo 4

LA INMENSA FORTALEZA, VEINTE VECES MÁS GRANDE QUE LA ACTUAL, LES PERMITIRÁ TENER ACCESO A LOS RECURSOS DEL CERCANO CINTURÓN DE ASTEROIDES Y A LOS DEL PLANETA GASEOSO. CON ESOS RECURSOS, PLANEAN CONSEGUIR DUPLICAR EN POCOS AÑOS EL PODER DE SU CASA, ATRAYENDO MIEMBROS DE LAS CLASES BAJAS COMO SOLDADOS Y COMPRANDO ESCLAVOS A CAMBIO DE LAS RIQUEZAS QUE PUEDAN OBTENER DEL CINTURÓN DE HIELO.

HASTA QUE LA NUEVA SEDE ESTÉ TERMINADA COMLOTAN EN SILENCIO, SOPORTAN LAS HUMILLACIONES DE SU CIUDAD Y SUS CONCIUDADANOS, Y ESPERAN UNIDOS LIBRARSE DE LA PRESENCIA DE LOS ARCANOS DE LA CIUDAD.

CÓMO REACCIONARÁ LA CIUDAD DE ÏLIERTH NO ES ALGO QUE PREOCUPE A LOS PATRICIOS DE ESTA CASA, PUES HAN OFRECIDO UN PACTO A CIUDAD CICLOPS MEDIANTE EL CUAL APORTARÁN PODER MÁGICO A SUS LEGIONES DE BESTIAS A CAMBIO DE PROTECCIÓN ANTE EL ALTO CONSEJO, Y LAS REPRESALIAS DE SU ANTIGUA CIUDAD.

LAS CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES DE ESTA NUEVA SEDE SON SUS CRISTALERAS DE CRISTAL ENDURECIDO, VIDRIERAS DE COLORES Y VENTANALES QUE PERMITEN CONTEMPLAR LAS MARAVILLOSAS VISTAS DE LOS ANILLOS Y EL PLANETA QUE ESTÁ BAJO ELLOS. LLEVAN DEMASIADO TIEMPO ENCERRADOS EN SUS PEQUEÑAS HABITACIONES Y SUS PEQUEÑOS MUROS, POR LO QUE HAN DESARROLLADO UNA AVERSIÓN NATURAL A LOS ESPACIOS CERRADOS. TRAS MILENIOS EN LA OSCURIDAD, ESTA LABORIOSA CASA ESPERA VER LA LUZ AL FINAL DEL TÚNEL.

CONDENACIÓN

LA GRAN PRISIÓN DE CONDENACIÓN ES LA CIUDAD MÁS TERRIBLE PARA VISITAR, PUES POCOS QUE NO SEAN ICHAR LOGRAN ESCAPAR DE SUS MUROS. ENTERAMENTE SUMERGIDA, SU MOLE NEGRA, SIMILAR A UNA PRISIÓN HUMANA, SE LLENA DE BLOQUES Y NIVELES EN LOS QUE LOS PRISIONEROS DE GUERRA ICHAR, O QUIENES HAN CAÍDO EN DESGRACIA FRENTE A UN PATRICIO O MARISCAL, SUFREN MIL TORTURAS Y TRABAJOS ESCLAVOS.

ALLÍ, LOS MAGOS SON DRENADOS DE PODER, LOS HOMBRÉS CONVERTIDOS EN POLVO DE HUESOS PARA HACER ARTEFACTOS, LOS BRILLIAN SECADOS PARA ARRANCARLES LA PIEL. NADIE QUERRÍA VISITAR ESTA CIUDAD, DONDE LOS CARCELEROS ESTÁN TAN PRESOS COMO SUS PRISIONEROS, Y LOS BARRACONES DE LOS NOBLES ICHAR, SE CIERNEN SOBRE AMBOS, GUARDIANES Y PRESOS, COMO LOS CHACALES SOBRE UN CONEJO INDEFENSO.

CONDENACIÓN, POCAS VECES UNA CIUDAD SE HA TENIDO TAN GANADO SU NOMBRE. NADIE SE IMAGINARÍA QUE A POCOS KILÓMETROS DE UNA JOYA DE LA VIDA COMO PUEDEN SER LAS ISLAS GALÁPAGOS EXISTIRÍA UN LUGAR QUE PUDIESE EVOCAR SEMEJANTE DESESPERACIÓN, TAN GRANDE TORMENTO Y SUFRIMIENTO.

LOS AMOS DE LA CIUDAD

TODA LA CIUDAD PRISIÓN, QUE NO CONOCE OTRO NOMBRE, ESTÁ VIGILADA POR EL GREMIO DE ESCLAVISTAS. SUS NOBLES, SUS ALTAS CASAS, SE HAN VISTO REDUCIDOS CON EL PASO DE LOS MILENIOS A CARCELEROS, LO CUAL NO LES IMPORTA, PUES OBTIENEN UN GRAN NÚMERO DE FAVORES POR EJERCER SU FUNCIÓN.

NUMEROSOS PATRICIOS HAN CONDENADO A SUS ENEMI-

GOS TRAS LAS PUERTAS DE ESTA MOLE, DONDE LES SON ARRANCADAS LAS CONFESIONES Y SECRETOS QUE LOS ALTOS ICHAR NECESITAN.

ARQUITECTURA DE LA CIUDAD

TODA LA CIUDAD ESTÁ CUBIERTA POR UN ENORME BLOQUE DE ACERO NEGRO, LEJOS DE LAS CÚPULAS QUE ENGRANDECEN OTRAS CIUDADES, CONDENACIÓN ESTÁ CUBIERTA PARA QUE NADIE PUEDA SALIR DE ALLÍ. DENTRO DE ESTA GRAN ESTRUCTURA DE ACERO Y METAL EXISTEN DIFERENTES BLOQUES DE EDIFICIOS DESCOMUNALES, COMO GIGANTESCAS COLMENAS DE ACERO Y ROCA NEGRA. TODA LA CIUDAD ESTÁ ESCASAMENTE ILUMINADA POR FUENTES DE PODER EN EL TECHO, A CIENTOS DE METROS DE ALTURA, Y SUS HABITANTES SON PRISIONEROS DE ELLA. DE LA ESTRUCTURA QUE CUBRE LA CIUDAD SURGEN UNA SERIE DE GRANDES EDIFICACIONES QUE LLENAN TODO EL TECHO COMO UNA ENORME CAVERNA CUBIERTA DE ESTALACTITAS. EN CADA UNA DE ELLAS HABITAN LOS ÚNICOS SERES QUE PUEDEN SALIR AL EXTERIOR, LOS ICHAR LIBRE DE CONDENACIÓN. ALLÍ, VIVEN LOS PRIMEROS HABITANTES DE ESTA CIUDAD, VIGILANDO A LOS DE ABAJO, REALIZANDO INCURSIONES FUGACES PAR CAPTURAR A TODO AQUEL QUE SEA NECESARIO, BIEN PARA INTERROGARLO BIEN PARA LAS CRUELES DIVERSIONES CON LAS QUE MATAN EL TIEMPO DE LOS MILENIOS.

ABAJO, LOS VERDADEROS RESIDENTES Y VÍCTIMAS DE CONDENACIÓN MIRAN HACIA ARRIBA, DONDE A KILÓMETROS DE ALTURA PUEDEN CONTEMPLAR LAS LUCES QUE ILUMINAN LAS CASAS DE SUS CAPTORES. NINGÚN ALTO ICHAR SE ENCUENTRA EN ESE MOMENTO CAUTIVO EN CONDENACIÓN, Y SÓLO MEDIA DOGENA DE ICHAR DE CLASE MEDIA ESTÁN ENTRE SUS MUROS.

POR ELLO, LOS GUARDIAS Y LAS ALTAS CASAS DE ARRIBA CONSIDERAN QUE LOS BAJOS ICHAR QUE SON SUS PRISIONEROS JAMÁS PODRÁN EVADIR SU VIGILANCIA. NADIE SALE DE CONDENACIÓN SI NO ES CON SU AUTORIZACIÓN.

LA PUERTA DELANTERA

DE VEZ EN CUANDO, UNA ICHAR QUE DESEA ADQUIRIR INFORMACIÓN DE UNO DE LOS PRISIONEROS, VISITA LA CIUDAD Y, TRAS ENTREVISTARSE CON LOS MANDATARIOS DEL CONCILIO DE LA PRISIÓN PUEDE LOGRAR QUE DICHO PERSONAJE SEA INTERROGADO POR LOS MAESTROS ESCLAVISTAS, O LOGRAR UN PASE PARA BAJAR ABAJO Y PREGUNTAR ÉL MISMO.

TODA LA CIUDAD DE ABAJO ES UNA JUNGLA. MEDIA DOCENA DE BANDOS (CADA UNO CON UN ICHAR DE CLASE MEDIA AL MANDO) GUERREAN ENTRE SÍ, UTILIZANDO A LOS PEORES ESCLAVOS Y A LOS ICHAR DE CLASE BAJA EN SUS GUERRILLAS. WERIAS QUE HAN ABUSADO DE SUS CLIENTES, SOLDADOS QUE HAN DESERTADO HASTIADOS DE LAS MATANZAS Y NO PUDIERON HUIR, BESTIAS DE GUERRA QUE SE HAYAN VUELTO CONTRA SUS AMOS Y QUE HAN SIDO ENVIADAS AHÍ PARA SUFRIR EN LUGAR DE DARLES MUERTE, ICHAR QUE HAN ENFURECIDO A UN PATRICIO, O QUE GUARDAN SECRETOS QUE DEBEN SER ARRANCADOS DE SUS MENTES, TODOS ELLOS FORMAN UNA EXTRAÑA SOCIEDAD QUE LO ÚNICO QUE BUSCA ES SOBREVIVIR ENTRE LAS MIGAJAS QUE LES ARROJAN LOS ICHAR.

UNA CIUDAD ECLÉCTICA

CADA BARRIO INFERIOR DE CONDENACIÓN POSEE UNA ESTRUCTURA ARQUITECTÓNICA, PUES POCOS MAESTROS ARTESANOS SE ATREVÍAN A PASAR MUCHO TIEMPO EN ES-

TA CIUDAD, POR LO QUE LOS ESTILOS SE MEZCLAN UNOS CON OTROS, Y HAN SIDO DECORADOS POR SUS HABITANTES SEGÚN LOS GUSTOS DE UNOS Y OTROS. CADA RECIÉN LLEGADO APORTA SU GRANITO DE MALDAD Y CAOS A LA MEZCLA, Y LAS PEORES RAZAS ALIENÍGENAS HAN COMENZADO A LLEGAR TAMBIÉN AQUÍ.

PRIMARCAR, COMO PARTE DE SU POLÍTICA DE CONFIANZA QUE INTENTA GANARSE EL RESPETO Y LA BUENA VOLUNTAD DE LAS RAZAS DEL UNIVERSO, HA CONSENTIDO QUE ESTA CIUDAD SE CONVIERTA EN LA PRISIÓN DE LOS PEORES CRIMINALES DE CADA RAZA. ASÍ, EN LA TIERRA, SIN QUE LOS HOMBRES LO SEPAN, SE HA CREADO LA MÁS PELIGROSA PRISIÓN JAMÁS SOÑADA, EN NINGUNA PESADILLA. SI HUBIESE UNA FUGA, MILES, QUIZÁS MILLONES, MORIRÍAN ANTES DE QUE LOS FUGADOS FUESEN CAPTURADOS. Y CLARO, LOS ICHAR DE CONDENACIÓN SE FROTAN LAS MANOS AL VER AUMENTAR SU POBLACIÓN RECLUSA, Y CON ELLOS, SU PODER.

CINCO SON LOS DISTRITOS PRINCIPALES, Y UNA DOCENA DE BARRIADAS SURGEN ENTRE ELLOS O EN LAS AFUERAS. LAS CALLES SON MORTALMENTE PELIGROSAS, Y EN ELLAS SE TRAFICA CON TODO TIPO DE BIENES, DESDE ALIMENTOS ESPECIALES, DROGAS, UNGÜENTOS Y VENENOS. EL GREMIO OCULTO HA LOGRADO ESTABLECER UNA BASE DE PODER EN LA CIUDAD BAJA DE CONDENACIÓN, A ESCONDIDAS DE LOS ALTOS ICHAR DE LA CIUDAD ALTA.

LA PUERTA TRASERA

A PESAR DE SU FAMA DE INVULNERABLE A LAS FUGAS, CONDENACIÓN ES COMO UN COLADOR POR EL QUE ENTRAN Y SALEN QUIENES TENGAN MEDIOS Y PODER SUFICIENTE PARA COMPRAR A ALGUIEN.

ADEMÁS DE LOS PRESOS, NUMEROSOS NATIVOS DE LA

CIUDAD, NACIDOS DE LAS RELACIONES ENTRE LOS PRISIONEROS, VIVEN EN ELLA. CUALQUIER NACIDO EN CONDENACIÓN, EN LA PARTE BAJA, ES CONSIDERADO PRISIONERO DE POR VIDA, Y MUCHOS NUNCA CONOCERÁN OTRA VIDA. LOS ESCLAVISTAS FOMENTAN ESTA POLÍTICA PORQUE LOS NACIDOS ALLÍ NO ESTÁN “FICHADOS” POR LAS OTRAS CASAS Y GREMIOS, Y PUEDEN DISPONER DE ELLOS PARA SUS PROPIOS FINES. NUMEROSOS ENGENDROS GENÉTICOS HAN SURGIDO DE ESTAS RELACIONES A VECES INCESTUOSAS, ALGUNOS DE ELLOS CON PODERES ESPECIALES.

LUGARES DE INTERÉS DE CONDENACIÓN:

SALÓN DE LA VERDAD.

ESTA ENORME ESTRUCTURA INVERTIDA, QUE PENDE DEL TECHO DE LA “CAVERNA ARTIFICIAL” DE CONDENACIÓN, ES EL MAYOR EDIFICIO DE LA CIUDAD, DESPUÉS DEL PALACIO DEL CONCILIO. EN ELLA SE LLEVAN A CABO LOS INTERROGATORIOS EN LOS QUE SE OBTIENE LA “VERDAD” DE SUS PRISIONEROS. MIENTRAS LAS BESTIAS, ESCLAVOS E ICHAR DE CLASE BAJA, SON TORTURADOS, SUS ACUSADORES OBSERVAN LA SESIÓN DE TORTURA, OCULTOS TRAS CRISTALES NEGROS EL DEVENIR DE DICHAS CONFESSIONES. SI EN UN MOMENTO DADO EL ACUSADOR DESEA CAMBIAR ALGUNA PARTE DE LA DECLARACIÓN DEL PRESO, O MODIFICAR ALGO, SÓLO TIENE QUE DECÍRSELO A LOS TORTURADORES ESCLAVISTAS PARA QUE LE SONSAQUEN AL PRESO LA NUEVA VERSIÓN.

TODA ESTA ENORME ESTRUCTURA BRILLA COMO UNA GIGANTESCA LÁMPARA EN EL CENTRO DE LA CIUDAD, Y SUS SALONES Y PASILLOS SE VEN ASALTADOS POR LOS GRITOS DE LOS TORTURADOS, MUCHAS VECES INHUMANOS Y DESGARRADORES.

EL PALACIO DEL CONCILIO.

ES LA SEDE CENTRAL DEL GOBIERNO DE CONDENACIÓN. SU INMENSA ESTRUCTURA SURGE DEL TECHO EN LA PARTE ORIENTAL DE LA CIUDAD, Y BAJA HASTA EL SUELO, COMO UNA ESTALACTITA QUE SE MEZCLA CON UNA ESTALAGMITA A MEDIO CAMINO. ES EL ÚNICO EDIFICIO DE LOS ALTOS ICHAR QUE TOCA EL SUELO, PERO LOS PRISIONEROS NO SE ATREVEN A ACERARSE AHÍ, PUES LOS GUARDIAS MATARÍAN ENSEGUIDA A QUIENES LO HICIESEN. DE AQUÍ PARTEN LAS POCAS CARAVANAS DE ESCLAVOS QUE NO DESCENDEN DESDE LAS ALTAS CASAS, EN BUSCA DE PRESAS CON LAS QUE ABASTECER SUS MERCADOS. VER SALIR UNA DE ESTAS CARAVANAS TIRADAS POR ENORMES BESTIAS, Y LUEGO, A LAS POCAS HORAS, VERLOS ENTRAR CON LAS JAULAS CARGADAS DE SERES DESGRACIADOS ES ATERRADOR.

GREMIOS DE CONDENACIÓN:

EL GREMIO OCULTO.

UNA VEZ MÁS, ESTE GREMIO HA CONSEGUIDO INFILTRARSE HASTA EN ESTE LUGAR DE DESOLACIÓN Y MUERTE. SUS MIEMBROS ABASTECEN EL MERCADO NEGRO CON ESCLAVOS, WERIAS, PRODUCTOS Y DROGAS DE PLACER, Y LOS BENEFICIOS SON INMENSO, PUES MUCHOS DE LOS CRIMINALES LES DEBEN FAVORES QUE LES PAGAN ELIMINANDO A TAL O CUAL PERSONA ÍTANTO DENTRO COMO FUERA DE LA CIUDAD!

EL GREMIO OCULTO TIENE “SOBORNADOS” A VARIOS ALTOS ICHAR DE LA CIUDAD ALTA, CON LO QUE CONSIGUE SACAR, TEMPORALMENTE, A ELEMENTOS DE LA CIUDAD QUE EJECUTAN ENCARGOS ENCUBIERTOS PARA ELLOS.

ASÍ, SE COBRAN SUS FAVORES A BAJO PRECIO, PUES LOS PRISIONEROS CASI PAGARÍAN POR SALIR FUERA AUNQUE SEA UNOS DÍAS. LA LISTA DE FAVORES QUE ATESORA EL GREMIO OCULTO CRECE Y CRECE CADA NOCHE, TANTO CON LOS PRISIONEROS COMO CON LOS CARCELEROS, A QUIENES PROPORCIONA VERIAS Y OTROS PLACERES PROHIBIDOS. NO QUEDA MUY LEJOS EL DÍA QUE ESTE GREMIO PUEDA CONTROLAR LA PRISIÓN, Y CON ELLA LOS SECRETOS DE SUS PRISIONEROS, SECRETOS QUE MUCHAS VECES SE SUSURRAN A ESCONDIDAS, Y QUE PODRÍAN HACER TEMBLAR A VARIAS ALTAS CASAS Y A ALGUNA CIUDAD. Y EL GREMIO OCULTO TIENE OJOS Y OÍDOS EN TODAS PARTES.

EL GREMIO DE ESCLAVISTAS.

EL GREMIO DE LOS MAESTROS DE ESCLAVOS ES QUIEN GOBIERNA LA CIUDAD OFICIALMENTE. LAS ALTAS CASAS QUE NO ESTÁ ASOCIADAS A ÉL LE RESPETAN, POR LOS BENEFICIOS QUE SUS ACTIVIDADES ACARREAN. SON LOS ENCARGADOS DE VIGILAR A LOS PRISIONEROS, Y DE OBTENER DE ELLOS LO QUE SUS CARCELEROS QUIEREN.

A CAMBIO, RECIBEN ESCLAVOS DE OTRAS CIUDADES, CASAS Y GREMIO, Y TIERRAS CON LOS QUE MANTENERLOS. MÁS ADELANTE, CAMBIARÁN ESTOS ESCLAVOS POR MÁS RIQUEZAS Y PODER, Y ALGUNOS ASIENTOS DEL ALTO CONSEJO HAN CAMBIADO DE MANOS GRACIAS A SUS ACTIVIDADES.

NADIE SE HA DADO CUENTA QUE MUCHAS CARAVANAS DE ESCLAVOS HAN ENGORDADO CON PRISIONEROS DE CONDENACIÓN DESAPARECIDOS MISTERIOSAMENTE, Y DADOS POR MUERTOS.

SECRETOS DE CONDENACIÓN:

LOS ALTOS ICHAR DE ESTA CIUDAD HAN ESTADO SACANDO A ESCONDIDAS A LOS PEORES CRIMINALES DE LA CIUDAD BAJA. VIGILADOS CONSTANTEMENTE, LES HAN INSERTADO EN LEGIONES DE ICHAR, COMO ESCLAVOS O SOLDADOS, Y LES HAN DADO A PROBAR LA SANGRE DE LOS INOCENTES. AHORA, TRAS SIGLOS HACIENDO ESTO A PEQUEÑA ESCALA, CONDENACIÓN Y SU CONCILIO HAN CONSEGUIDO REUNIR UNOS TRES MIL ICHAR QUE OBEDECERÁN SUS ÓRDENES SI LES DEJAN PARTICIPAR EN UNA GUERRA, ASÍ COMO DIEZ MIL DE LOS MÁS PELIGROSOS ESCLAVOS Y BESTIAS DE LOS ICHAR. CON ELLO HAN FORMADO UNA TERRORÍFICA LEGIÓN MULTIFORME, LLAMADA LA LEGIÓN HIDRA NEGRA. CADA VEZ QUE UNO DE LOS LEGIONARIOS CAE, LOS ICHAR DE CONDENACIÓN SÓLO TIENEN QUE SACAR A UNA DOCENA DE ESCLAVOS O ICHAR DE ABAJO, Y COGER AL QUE SOBREVIVA A LA PELEA. NUNCA PARECEN FALTAR LOS PRESOS QUE LLEGAN A SUS MUROS CADA DÍA.

CONDENACIÓN PRETENDE UTILIZAR ESTA VERSÁTIL Y ENCUBIERTA LEGIÓN PARA FORTALECER A SUS LEGIONES EN LAS MARCAS EXTERNAS, PUES ESTA CIUDAD ES UNA DE LAS MÁS DÉBILES TANTO EN FUERZA MILITAR COMO EN TERRITORIOS. SUS ALTAS CASAS VEN CON BUENOS OJOS LA LLEGADA DE UNA FUERZA QUE LAS PROTEJA CON TODA LA FURIA Y LA MALDAD QUE HA PODIDO SACAR DE ELLA SU CIUDAD NATAL.

OTRO GRAN SECRETO DE CONDENACIÓN SON LOS PROGRAMAS DE CRÍA. LOS ESCLAVISTAS MUCHAS VECES ACONSEJAN (OBLIGAN) A LOS ESCLAVOS Y PRESOS A PROCREAR ENTRE SI, PARA MANTENER LA PRISIÓN LLENA Y EN EL CAOS. ESTOS PROGRAMAS, SI FUESEN CONOCIDOS, LEVANTARÍAN UNA AGRIA POLÉMICA EN LAS TRECE CIUDADES, POR LO QUE SE LLEVAN A CABO EN LA MÁS ABSOLU-

TA OSCURIDAD.

UN LÍDER PARA LA DESESPERANZA

SIN EMBARGO, LAS CLASES ALTAS NO SON LAS ÚNICAS QUE TIENEN SECRETOS. ABAJO, SE RUMOREA QUE HA NACIDO UN ICHAR, FRUTO DE LA RELACIÓN DE UN ICHAR DE LA CASA CROKAN CAÍDO EN DESGRACIA Y UN BAJO ICHAR SIN CASA. SE DICE QUE ESTE ICHAR ES LO SUFICIENTEMENTE PODEROSO COMO PARA UNIR TODOS LOS BANDOS DE LA CIUDAD BAJA, POR LO QUE PODRÍA SUPONER UN RETO PARA LOS ALTOS ICHAR, Y TOMAR EL CONTROL DE LA CIUDAD CUANDO CREZCA UN POCO. POR EL MOMENTO, SÓLO TIENE TRECE AÑOS, PERO LOS PODERES QUE HA DEMOSTRADO RESPALDAN ESTA AFIRMACIÓN.

SUS PADRES, AHORA MUERTOS, LE OCULTARON DE LOS DEMÁS ICHAR ENTRE LOS ESCLAVOS, Y SU FIGURA SE ESTÁ CONVIRTIENDO EN LEYENDA. TODOS QUIEREN CAZARLE, PARA MATARLE O UTILIZARLE, PERO POR EL MOMENTO SUS PARTIDARIOS CRECEN DÍA A DÍA.

MARNE-SINAY

LA CIUDAD ICHAR DE MARNE-SINAY GUARDA MUCHOS SECRETOS EN SUS BIBLIOTECAS. SE ENCUENTRA ENTERRADA BAJO LAS ARENAS DEL MAR ROJO, CUNA DE LA CIVILIZACIÓN HUMANA, Y POR ELLO SE LE LLAMA LA CIUDAD OCULTA, O LA CIUDAD ENTERRADA.

BAJO LA SUPERFICIE DEL FONDO MARINO, SE ABREN UNA SERIE DE CAÑONES ESTANCOS DE KILÓMETROS DE PROFUNDIDAD, Y CIENTOS DE KILÓMETROS DE LARGO. MÁS DE CIENTO DE ESTAS GRIETAS NATURALES DE COLOSAL TAMAÑO SE CRUZAN Y RECORREN SU CAMINO PARALELAS, MEZCLÁNDOSE ENTRE SÍ O ALEJÁNDOSE HACIA LAS PROFUNDIDADES. ESTOS ENORMES ABISMOS YACÍAN EN LA OSCURIDAD, ASENTADOS SOBRE FALLAS HASTA QUE LLEGARON LOS ICHAR. DURANTE EL GRAN ÉXODO, LA CIUDAD ICHAR DE MARNE-SINAY SE INSTALÓ EN LAS CAVERNAS Y GRIETAS DE ESTE LUGAR.

AHORA, LOS CAÑONES SUBTERRÁNEOS BRILLAN CON LA LUZ DEL PODER ICHAR, QUE ILUMINA LAS PARTES SUPERIORES DE LOS CAÑONES COMO SI FUESE DE DÍA. A MEDIDA QUE NOS ADENTRAMOS MÁS HACIA EL FONDO LA LUZ SE VA HACIENDO MÁS ESCASA, Y LA OSCURIDAD SÓLO ES ROTA POR ALGUNA FORTALEZA O PALACIO ICHAR OCASIONALES.

ESTRUCTURA DE LA CIUDAD

TODA LA CIUDAD HA SIDO RECONSTRUIDA Y UBICADA AQUÍ. CIENTOS DE EDIFICIOS SURGEN COMO ESPIGAS Y AGUJAS DE LOS BORDES DE LOS BARRANCOS, OTROS TANTOS HAN SIDO EXCAVADOS EN EL SUELO, PARA ALBERGAR A LAS CLASES BAJAS. EN CADA BARRANCO UN SINFIN DE EDIFICIOS Y PALACIOS CUELGAN DE SUS PAREDES, AL TIEMPO QUE ÉSTAS SON HORADADAS PARA

CONSTRUIR AMPLIOS PALACETES Y FORTALEZAS. DESDE ESE PUNTO DE VISTA, EN LO ALTO, CADA BARRANCO DE LOS CINCUENTA O SESENTA QUE SE MEZCLAN Y CRUZAN EN EL NÚCLEO, PARECE UNA ENORME CIUDAD HUNDIDA, CON MILES DE AGUJAS SURGIENDO HACIA ARRIBA, Y MILES DE CASAS Y PALACIOS QUE ESTÁN SIENDO TRAGADOS POR LA TIERRA SUJETÁNDOSE A LAS PAREDES.

EL INTERIOR DE CADA UNA DE ESTAS CASAS, SE HA AMPLIADO MEDIANTE SÓTANOS QUE HORADAN EL SUELO O LAS PAREDES DE LOS CAÑONES, Y LAS GRUTAS NATURALES HAN SIDO APROVECHADAS PARA CONSTRUIR FORTALEZAS.

TODO EL AMBIENTE ESTÁ ILUMINADO POR UNA LUZ ÁRIDA, QUE LE DA AL LUGAR UN AMBIENTE COMO DESÉRTICO, PERO DE GRAN RIQUEZA.

EN LO MÁS PROFUNDO DE LAS SIMAS SE ENCUENTRAN LAS FORTALEZAS MÁS PODEROSAS, PUES LOS ICHAR DE ESTA CIUDAD PARECEN TEMER LO QUE HABITA EN EL FONDO DEL CAÑÓN. TEMER TAL VEZ NO SEA LA PALABRA, PERO LAS FUERZAS DORMIDAS QUE ESPERAN SER DESPERTADAS SÍ QUE PARECEN ENGENDRAR RESPETO EN ESTOS DESPIADADOS SERES.

LOS RESTANTES CAÑONES, QUE SE ALEJAN DEL NÚCLEO CENTRAL DE LA CIUDAD, COMO RADIOS ALEJÁNDOSE DEL CÍRCULO INTERIOR, CADA VEZ MÁS LEJOS Y AL MISMO TIEMPO MÁS PROFUNDOS, ACOGEN A SU VEZ EL GRAN TESORO DE MARNE-SINAY, SUS BIBLIOTECAS.

Marne-Sinay

LA CIUDAD DE LA SABIDURÍA

EL CONGLOMERADO DE SABIDURÍA QUE REÚNEN LAS MÁS DE CIENTO GRANDES BIBLIOTECAS, Y LAS MILES PEQUEÑAS PERTENECIENTES A LAS CASAS DE ESTA CIUDAD, LA CONVIERTE EN LA CIUDAD DEL CONOCIMIENTO.

SUPERA A TODAS LAS DEMÁS CIUDADES ICHAR, PUEDE COMPETIR EN TRATADOS SOBRE LAS BESTIAS CON CIUDAD CICLOPS, EN TOMOS Y GRIMORIOS ARCANOS CON ILIERTH, Y EN CONOCIMIENTOS DE NIGROMANCIA CON YLIERTIAN.

EN ELLA SE GUARDA REGISTRO DE CADA HECHO ACACECIDO EN EL IMPERIO, Y MILLONES DE MUNDOS CONQUISTADOS O ARRASADOS HAN SIDO SAQUEADOS DE SUS CONOCIMIENTOS PAR INUNDAR ESTAS BIBLIOTECAS. LOS ARCHIVOS DE LAS NAVES HALLADAS HAN SIDO TRADUCIDOS AL IDIOMA ICHAR, EN LOS CRISTALES DE INFORMACIÓN, Y LUEGO GUARDADOS EN LO MÁS PROFUNDO.

CUALQUIERA PUEDE ENCONTRAR AQUÍ LA INFORMACIÓN QUE BUSQUE, SI SABE DONDE Y CÓMO BUSCAR, O MEJOR DICHO, SI SABE A QUIÉN ACUDIR Y SOBORNAR. ENTRAR EN UNA DE ESTAS BIBLIOTECAS ES ABRIR UNA PUERTA AL CONOCIMIENTO DEL UNIVERSO. ES UNA LÁSTIMA QUE LOS ICHAR HAYAN DESTRUIDO O ESCLAVIZADO A LA MAYORÍA DE LAS RAZAS QUE ESCRIBIERON ESTOS TEXTOS.

EN LAS BIBLIOTECAS DE MARNE-SINAY PUEDES ENCONTRAR POEMAS DE RAZAS PERDIDAS, ANTIGUOS MAPAS ESTELARES, YA CADUCOS, DESCRIPCIÓN DE MILES DE RAZAS, DE SUS CIVILIZACIONES, DE SUS POSIBLES SECRETOS, Y DEL LUGAR DONDE OCULTARON SUS TESOROS ANTES DE SER DESTRUIDOS. LIBROS DE PIEL HUMANA CON TRATADOS SOBRE LA NIGROMANCIA QUE HARÍAN TEMBLAR A XIANCIR, EL NEGRO DE YLIERTIAN, CONJUROS DE TRANSPORTE QUE DEJARÍAN PEQUEÑOS A LOS QUE EM-

PLEAN EN LA CIUDAD DE LOS MAGOS.

¿EL ORIGEN DE LOS ICHAR?

SE DICE, QUE EN LA GRAN BIBLIOTECA, SE GUARDA EL ORIGINAL DE HGARKAN'AS-DOUR, LAS CRÓNICAS ICHAR ORIGINALES, ESCRITAS SEIS VECES POR LOS SEIS PRIMEROS, QUE NARRAN DESDE EL PUNTO DE VISTA DE CADA UNO DE ELLOS LOS PRIMEROS MILLONES DE AÑOS DE LA CIVILIZACIÓN ICHAR.

TAMBIÉN LAS ALTAS CASAS DE LA CIUDAD GUARDAN SECRETOS OCULTOS, VOLÚMENES PRIVADOS QUE HAN IDO RAPIÑANDO Y DE LOS QUE NO HAN PODIDO APODERARSE EL GREMIO DE ASIGNADORES. CADA CASA SE PRECIA DE ESTOS VOLÚMENES Y, COMO TODOS LOS ICHAR, DICE GUARDAR SECRETOS IMPORTANTES.

AL NORTE DE LA CIUDAD, CERCA DE LAS COSTAS Y DEL CANAL DE LA MANCHA, LA CIUDAD GUARDA OTRO SECRETO. ALLÍ ESTÁ EL DIQUE ASCURION, UNA ENORME ROCA QUE PUEDE ELEVARSE CINCO METROS POR ENCIMA DE LAS AGUAS Y QUE PERMITE CRUZAR EL MAR ROJO ANDANDO SOBRE ELLA. NADIE SABE QUIEN LA CONSTRUYÓ, PERO SI QUE EXTRAÑAS PALABRAS EN IDIOMAS ANTIGUOS ESTÁN GRABADAS A LO LARGO DE TODO SU RECORRIDO. EL DIQUE LLEVA SIN ACTIVARSE MILES DE AÑOS, Y ESTÁ OCULTO POR CAPAS Y CAPAS DE ARENA, PUES LOS ICHAR NO LE ENCUENTRAN NINGUNA UTILIDAD PARA ELLOS.

GRAN BIBLIOTECA CENTRAL.

ES LA MAYOR BIBLIOTECA DE MARNE-SINAY, Y PROBABLEMENTE DE TODO EL UNIVERSO CONOCIDO. EN ELLA SE GUARDAN MÁS DE DIEZ MIL MILLONES DE VOLÚMENES. TAN GRANDE ES QUE OCUPA TODA LA SUPERFICIE DE UN

CAÑÓN, CON SU INMENSA ESTRUCTURA DE ROCA Y PIEDRA DESCENDIENDO SIN PARAR, PARALELA A LA PARED DEL CAÑÓN. EN SU INTERIOR, TODA LA PARED HA SIDO RECUBIERTA CON ELABORADAS ESTANTERÍAS DE MADERAS Y ROCAS ALIENÍGENAS, Y MILLONES DE VOLÚMENES SE ALINEAN HACIA DONDE SE EXTIENDE LA VISTA, RECUBRIENDO UNA PARED DE KILÓMETROS DE LARGO Y ALTO. PARA MOVERSE POR DICHA BIBLIOTECA, Y ACCEDER A LOS LIBROS, LOS ICHAR HAN CONSTRUIDO UNOS DISCOS DE PIEDRA QUE FLOTAN GRACIAS A LOS CONJUROS GRABADOS EN SU SUPERFICIE. CON UNO DE ELLOS SE PUEDE LEVITAR HASTA EL LUGAR DONDE SE ENCUENTRA EL LIBRO QUE BUSCAS.

ADEMÁS, CADA CIERTO ESPACIO, UN TÚNEL ABRE UN HUECO EN LAS HILERAS DE LIBROS, COMO UNA BOCA NEGRA QUE SE ADENTRA EN LA ROCA. LAS PAREDES DE ESTOS PASILLOS TAMBIÉN ESTÁN CUBIERTAS DE ARCANOS TOMOS, Y CUANTO MÁS PROFUNDO ENTRAS, MÁS SECRETOS GUARDAN ESTOS VOLÚMENES. SÓLO LOS ICHAR MÁS IMPORTANTES TIENEN ACCESO A LAS PROFUNDIDADES DE LA GRAN BIBLIOTECA, DONDE LOS TÚNELES SE ADENTRAN EN LAS PAREDES DOCENAS DE KILÓMETROS. A AMBOS LADOS DE DICHOS PASILLOS SE ABREN NUEVAS OQUEDADES, QUE CONDUCE A MÁS GALERÍAS QUE ASCIENDEN Y DESCENDEN CIENTOS DE METROS, A SU VEZ RECUBIERTAS DE LIBROS Y QUE DESEMBOCAN EN MÁS PASILLOS, SALAS DE LECTURA O LABORATORIOS Y HABITACIONES DE LOS ICHAR QUE VIVEN ALLÍ.

TODA LA GRAN BIBLIOTECA ES MANTENIDA, COMO LAS DEMÁS ABIERTAS AL PÚBLICO, POR EL GREMIO DE ASIGNADORES QUE ES DESCRITO EN LA SECCIÓN DE GREMIOS. A CAMBIO DE SUS CONOCIMIENTOS Y EL SABER OCULTO QUE HAN ACUMULADO, OBTIENEN FAVORES Y TERRITORIOS EN LAS MARCAS, TERRITORIOS Y FAVORES QUE UTILIZAN PARA QUE LAS LEGIONES DE LAS CIUDADES ATAQUEN A

DESPREVENIDAS CIVILIZACIONES Y RECOPIAN DATOS Y LIBROS PARA ELLOS. DEBIDO A LA GRAN VARIEDAD DE FORMAS DE ALMACENAR LA INFORMACIÓN, LOS ASIGNADORES HAN DESARROLLADO UN PODER ESPECIAL MEDIANTE EL CUAL, CON SÓLO TOCAR UN OBJETO, PUEDEN CONOCER LA INFORMACIÓN QUE OCULTA EN SU PROPIO IDIOMA.

LA CASA DE LAS DUNAS.

ESTE OASIS DEL PLACER, COMO OTROS MUCHOS EXISTENTES EN LAS DEMÁS CIUDADES, ES CON FRECUENCIA VISITADA POR LOS DEMÁS ICHAR. ASÍ MISMO, LAS WERIAS DE ESTE PALACETE, QUE SUELEN IR VESTIDAS CON ROPAS DE GASAS LIGERAS, Y CON AMPLIOS ROPAJES QUE RECUERDAN VAGAMENTE A LOS DISEÑOS ÁRABES, PROPORCIONAN PLACER A SUS CLIENTES A CAMBIO DE RECURSOS QUE DESPUÉS ENTREGAN AL GREMIO OCULTO PARA SU PROTECCIÓN.

ESTÁ MUY BIEN ABASTECIDA, PUES A SUS CLIENTES LES SACA SECRETOS SUFICIENTES COMO PARA COMPRAR MUCHOS FAVORES A LOS GREMIOS DE COMERCIANTES Y TRANSPORTISTAS. ASÍ COMO PARA ADQUIRIR MATERIAS EXÓTICAS Y ALIMENTOS DE PLACER EN LAS MARCAS EXTERNAS Y DE OTRAS RAZAS.

LA DUEÑA DEL LUGAR

LA DIRECTORA DE LA CASA DE LAS DUNAS ES ALEXANDRIA VO'OL, UNA IMPRESIONANTE ICHAR DE OJOS ALMENDRADOS Y ESPECTACULARES CURVAS QUE LLAMA LA ATENCIÓN INCLUSO DE LOS ICHAR MÁS PODEROSOS. TIENE MÁS DE CIENTO MILLONES DE AÑOS DE ANTIGÜEDAD, Y A PESAR DE QUE PERTENECE A LA CLASE BAJA SU PRESTIGIO, Y LA INFLUENCIA ACUMULADA DURANTE EONES LA

Marne-Sinay

CONVIERTEN EN UN MIEMBRO IMPORTANTE DEL IMPERIO, PUES SU PODER TRASPASA FRONTERAS.

ALEXANDRIA APARECE SIEMPRE COMO LA ANFITRIONA PERFECTA, QUE SIEMPRE TIENE LO QUE SUS INVITADOS BUSCAN, Y SE LO PROPORCIONA. ELLA ES EN REALIDAD MUCHO MÁS DE LO QUE APARENTA, Y CUALQUIERA DE LOS ICHAR DE LA CIUDAD LO SABE. SIN EMBARGO SU VIDA ETERNA SE VE ENTRISTECIDA POR LA PENA DE LA PÉRDIDA DE SU AMADO. HUBO UNA ÉPOCA EN QUE ELLA SE DIO A LA VIDA DE LOS RENEGADOS, VIAJANDO POR EL MUNDO, LLEGANDO A LAS ISLAS GRIEGAS Y MARAVILLÁNDOSE DEL ESPÍRITU DE HOMERO, LOS JONIOS, Y DE LA FUERZA DE SUS HÉROES.

ALLÍ, EN UNA PEQUEÑA CIUDAD, FUE INVITADA A QUEDARSE POR GENTES QUE LA TOMARON POR LA HIJA DE LOS DIOS, Y ALLÍ VIO NACER A SU FUTURO AMOR. EN HONOR A ELLA, LOS PADRES DEL NIÑO LE LLAMARON, ALEJANDRO.

CON EL TIEMPO, ELLA TOMÓ LA TUTELA DEL JOVEN, MUERTOS SUS PADRES POR UNA INCURSIÓN, Y EL CUIDADO SE TORNÓ EN RESPETO, Y EL RESPETO EN PASIÓN, Y LA PASIÓN EN AMOR ETERNO.

ALEXANDRIA ACOMPAÑÓ AL QUE ESTABA DESTINADO A CONVERTIRSE EN UNO DE LOS MÁS GRANDES CONQUISTADORES DE LA HISTORIA DEL HOMBRE, LE ACOMPAÑÓ A EGIPTO, Y A PERSIA Y LLEGÓ CON ÉL CASI HASTA LA INDIA. SU MUERTE NO PUDO APLACAR SU AMOR, Y TRAS SIGLOS DE ESPERAR, ELLA RIGIÓ LA CIUDAD DE ALEJANDRÍA EN SECRETO, EN HONOR A SU AMADO. FUE UNA ÉPOCA DE ESPLENDOR SIN PRECEDENTES, LAS ARTES Y LAS LETRAS FLORECIERON, DANDO A LA ZONA UNA RIQUEZA SIN IGUAL, UNA RIQUEZA ENVIDIADA POR TODOS.

CUANDO EL IMPERIO OTOMANO SAQUEÓ, Y DESTRUYÓ LA CIUDAD, Y DESPUÉS LOS REYES CRISTIANO, CUANDO SUS TIERRAS DE BIZANCIO FUERON DESTRUIDAS, CONSTANTINOPLA SAQUEADA, EGIPTO ARRASADO Y SU BIBLIOTECA QUEMADA TRES VECES, A PESAR DE LOS ESFUERZOS DE ALEXANDRIA POR RECONSTRUIRLA, ELLA DECIDIÓ MARCHARSE DE ESTE MUNDO BÁRBARO Y VOLVER A SU TIERRA NATAL.

CANSADA DE LAS RESPONSABILIDADES DE SU ANTERIOR VIDA, ELLA SE DIO A UNA VIDA DE LIJO Y PLACER, PERO LOS AÑOS QUE HABÍA PASADO GESTIONANDO UN IMPERIO EN LA TIERRA PRONTO LA PUSIERON AL CARGO DE LA MEJOR Y MÁS LUJOSA CASA DE WERIAS DE MARNE-SINAY.

SE DICE, QUE EN SUS HABITACIONES PRIVADAS GUARDA NUMEROSOS TESOROS, COMO PUEDEN SER LOS CUADERNOS DE ALEJANDRO, SU ESPADA Y ALGUNOS DE LOS MEJORES VOLÚMENES QUE RESCATÓ DE LA BIBLIOTECA DE ALEJANDRÍA.

EL MUSEO CENTRAL.

ES QUIZÁS EL ÚNICO MUSEO DE TODO EL IMPERIO ICHAR. ESTA RAZA TEMIBLE NO SE CARACTERIZA POR SU INTERÉS EN LA CULTURA SI NO ES UN BENEFICIO DIRECTO, POR LO QUE LOS MUSEOS SON ALGO QUE DESCONOCEN.

SIN EMBARGO, LAS RAZAS EXTINTAS Y SUS ARTEFACTOS TIENEN UN LUGAR EN ESTA CIUDAD. MÁS QUE COMO RECUERDO COMO POSIBLE FUENTE DE SABER. EN SUS SALAS SE GUARDAN ARTEFACTOS CUYO FUNCIONAMIENTO SE DESCONOCE Y EN SUS CÁMARAS SE GUARDAN LOS CUERPOS MUERTOS DE MILES DE RAZAS. LOS ASIGNADORES HAN GUARDADO ESTOS VESTIGIOS DE CIVILIZACIONES EXTINTAS CON LA ESPERANZA DE PODER UTILIZARLOS ALGÚN DÍA, VENDIÉNDOLOS A CAMBIO DE FAVORES AL

GREMIO DE ARTESANOS O A CIUDAD CICLOPS.

TODO EL MUSEO ESTÁ COMPUESTO POR CIENTOS DE SALAS QUE SUBEN Y BAJAN, QUE SE CONECTAN UNAS CON OTRAS MEDIANTE PASILLOS EN LOS QUE SE ENCUENTRA, EN ÉXTASIS O DISECADOS, LOS CUERPOS DE VARIAS RAZAS. SE ELEVA CIENTOS DE METROS DE ALTURA, Y HUNDE SUS RAÍCES EN LA TIERRA OTROS TANTOS.

LA SALA MÁS GRANDE GUARDA EL ASTRALDAN, EL CUERPO DE LA CRIATURA TERRESTRE MÁS GRANDE JAMÁS CONOCIDA. TAN GRANDE ES QUE OCUPA UNA SALA SUBTERRÁNEA ELLA SOLA, DE MÁS DE DOS KILÓMETROS DE DIÁMETRO.

EL ASTRALDAN ES UNA BESTIA CON FORMA CIRCULAR, SEMEJANTE A UNA CANGREJO ESCORPIÓN, CON UNAS PINZAS CAPACES DE DEMOLER UN EDIFICIO. SÓLO SE HA CONOCIDO UNA DE ESTAS CRIATURAS, QUE LOS ICHAR ENCONTRARON ENTERRADA BAJO LOS HIELOS, SIN EMBARGO, CIUDAD CICLOPS SE HAN INTERESADO REPETIDAS VECES EN ELLA CON RESULTADOS POCO EXITOSOS, PUES LOS ASIGNADORES NO ESTÁN INTERESADOS EN ADQUIRIR MÁS ESCLAVOS, Y ESTA CIUDAD NECESITA TODAS SUS TIERRAS Y MARCAS PARA MANTENER SUS HAMBRIENTAS HORDAS DE SERES. AHORA, UNA VEZ MÁS, VUELVE A INTENTARLO, ¿QUÉ OFRECERÁN ESTA VEZ?

GREMIOS DE LA CIUDAD:

GREMIO DE ASIGNADORES:

ORIGINARIO DE ESTA CIUDAD ES EL GREMIO DE ASIGNADORES, QUE REGISTRA LAS PROPIEDADES ICHAR Y ASIGNAN LOS PRINCIPADOS, LAS MARCAS Y LOS NUEVOS TE-

RRITORIOS SEGÚN CRITERIOS MÁS BIEN VARIADOS. MARNE-SINAY COMPARTE CON OTRA CIUDAD EL SER ORIGEN DE ESTE GREMIO, PERO ES AQUÍ DONDE SE GUARDAN LOS VOLÚMENES QUE REGISTRAN DICHA PROPIEDAD.

GREMIO DE ARTESANOS.

EL GREMIO DE ARTESANOS ES MUY IMPORTANTE AQUÍ, PUES EN LAS BIBLIOTECAS ENCUENTRA MIL DISEÑOS E INVENCIONES DE OTRAS RAZAS QUE UTILIZAR EN SUS ARTILUGIOS. A CAMBIO DE SU LIBRE ACCESO A ESTOS VOLÚMENES ENTREGA A LOS ASIGNADORES TIERRAS, Y SOBRE TODO ARTEFACTOS EXTRAÑOS QUE ÉSTOS GUARDAN EN EL GRAN MUSEO.

HILÖIN-DESPEIR

Soy uno de los seres más poderosos que existen, mis caminos me llevarán allí donde pocos han estado, y donde menos aún se atreven a ir. Los océanos son mi hogar, y las estrellas mi destino. Mis cabellos se llenan con la brisa del mayor océano del mundo, mientras sonrío y espero el momento de revelar mi presencia a todos los que presumen de su poder en el cosmos.

Muchos hay que detentan un poder como una estrella, los Ichar son seres terribles, pero yo soy superior. Soy mayor que la gran mayoría de ellos, soy más poderoso que casi todos ellos juntos, mis fuerzas podrían girar la tierra en sentido contrario, y aun así no mostraría mi verdadero poder.

He esperado en las profundidades del océano durante millones de años, a la espera de mi momento, cuando pueda revelarme como lo que soy, el ser supremo. Y ese momento se acerca, está muy cerca. ¿Mi nombre? Hilöin-Despeir.

LA CIUDAD VIVIENTE

HILÖIN-DESPEIR ES LA CIUDAD MÁS PEQUEÑA DE LOS ICHAR. SITUADA FRENTE A LA COSTA DE LAS GALÁPAGOS, SE ASIENTA SOBRE UNA MESETA SUBMARINA, A MUY POCOA DISTANCIA DE LA SUPERFICIE. LOS ICHAR QUE ELIGIERON ESE EMPLAZAMIENTO LO HICIERON SABRIENDO QUE ALGÚN DÍA SU CRECIMIENTO LES LLEVARÍA A EDIFICAR SUS EDIFICIOS POR ENCIMA DE LA SUPERFICIE MARINA, POR LO QUE DISEÑARON UNA SERIE DE CONJUROS DE OCULTACIÓN DE GRAN PODER, QUE HACEN A SU CIUDAD INVISIBLE DESDE CUALQUIER PUNTO, E INDETECTABLE.

AHORA QUE LA MALDICIÓN QUE PESABA SOBRE LOS DES-

TINOS DE LAS CIUDADES ICHAR QUE SE ENCONTRABAN EN LA SUPERFICIE HA DESAPARECIDO, UNA MIRÍADA DE AGUJAS Y EDIFICIOS SURGEN ROMPIENDO LA ESPUMA DE LAS AGUAS, CERCA DE UN ARRECIFE DE CORAL, DÁNDOLE A LA CIUDAD, PARA QUIEN PUEDA VERLA, UN AS-

PECTO COMO DE UN GIGANTESCO BOSQUE DE ÁRBOLES DE CRISTAL Y GEMAS QUE SE ALZAN SOBRE EL AGUA.

COMUNICACIÓN SECRETA

OTRA SERIE DE CONJUROS MÚLTIPLES FUERON INVOCADOS POR GRUPOS DE ARCANOS AL SERVICIO DEL CONSEJO DE LA CIUDAD. UNO DE ELLOS, PONÍA EN COMUNICACIÓN TELEPÁTICA A TODOS AQUELLOS ICHAR QUE HABITABAN EN ESE MOMENTO EN LA CIUDAD. SI UN CIUDADANO LO DESEABA, PODÍA ABRIR SU MENTE PARA COMUNICARSE CON CUALQUIER OTRO ICHAR DE LA CIUDAD QUE DESEASE ESA COMUNICACIÓN, ESTUVIESE DONDE ESTUVIESE. ADEMÁS DE LAS VENTAJAS OBIAS, ESTE CONJURO Y OTROS SIMILARES DE UNIÓN HAN FORJADO UN LAZO IRROMPIBLE ENTRE LOS ICHAR NATIVOS DE ESTA CIUDAD.

SUS MENTES Y CONSCIENCIAS ESTÁN UNIDAS.

PARA QUIEN NO SEPA ESTO, Y ESO INCLUYE AL RESTO DE LOS SERES VIVIENTES QUE NO PERTENECEN A LA CIUDAD, ALGUNOS DE LOS CIUDADANOS DE HILOÏN-DESPEIR SE COMPORTAN DE UNA FORMA ERRÁTICA, CASI COMO ZOMBIES. EVIDENTEMENTE NO TODOS SE COMPORTAN ASÍ, UNA GRAN PARTE DE LA POBLACIÓN ESTÁ LIBRE DE LOS CONJUROS INICIALES QUE INICIARON LA GRAN COMUNIÓN DE LA CIUDAD. ELLOS NO POSEEN ESTA COMUNICACIÓN SILENCIOSA, POR LO QUE MUCHAS VECES SE SIENTEN DESPLAZADOS POR LOS QUE SÍ LA POSEEN.

ALGO MÁS QUE HABLAR

LO QUE NADIE SABE ES EL TERRIBLE EFECTO QUE ESTOS CONJUROS HAN TENIDO EN TODA LA CIUDAD. TANTOS CONJUROS MASIVOS DE COORDINACIÓN, DE OCULTACIÓN, DE CONSCIENCIA, ETC. HAN TERMINADO POR AFECTAR NO SÓLO A LOS ICHAR QUE ESTUVIERON PRESENTES EN EL INICIO DE LOS CONJUROS, SINO TAMBIÉN A QUIENES PASAN MUCHO TIEMPO EN LA CIUDAD. CUANDO ALGUIEN PASA MÁS DE MIL AÑOS COMO HABITANTE DE HILOÏN-DESPEIR, COMIENZA A OÍR VOCES EN SU CABEZA, VOCES QUE CADA VEZ VAN ADQUIRIENDO MÁS CLARIDAD, HASTA QUE LA COMUNICACIÓN TELEPÁTICA CON LOS ANTIGUOS HABITANTES SE ABRE A ÉL.

ESTE EXTRAÑO EFECTO SECUNDARIO TAMBIÉN HA TERMINADO AFECTANDO A LOS ESCLAVOS Y BESTIAS DE LA CIUDAD. GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, MILES DE RAZAS DE ESCLAVOS HAN SERVIDO A SUS AMOS EN LA CIUDAD, Y HAN TERMINADO POR VERSE INCLUIDOS, COMO UNA MEMORIA RACIAL, ENTRE LOS INTERCONECTADOS A ESTE CONJURO. SIN EMBARGO, LOS ESCLAVOS Y BESTIAS SE COMUNICAN A UN NIVEL DIFERENTE ENTRE ELLOS, Y TRAS MILLONES DE AÑOS DE EFECTO SE HA ESTABLECIDO TODA

UNA JERARQUÍA DE COMUNICACIONES INVISIBLE, QUE RECORRE LAS CALLES DE LA CIUDAD.

NI LA MUERTE NOS LIBERA

POR ÚLTIMO, LOS HABITANTES ASÍ INTERCONECTADOS SE VEN ATADOS A LA CIUDAD TRAS SU MUERTE. SI ALGÚN ESCLAVO, BESTIA O ICHAR, QUE ESTÉ AFECTADO POR LA COMUNIÓN, MUERE, SU MENTE PERMANECERÁ ETERNAMENTE ATADA A ESA CIUDAD. POR ELLO, EN LAS CÁMARAS CREADAS PARA MANTENER DICHAS MENTES EN EL ARRECIFE CERCANO, MILLONES DE SERES COMPUESTOS SÓLO DE MENTE, HAN EDIFICADO EN UN PLANO MENTAL UN IMPRESIONANTE ARRECIFE DONDE CADA UNA CUMPLE LA FUNCIÓN DE UN PÓLIPO, PERO JUNTAS CREAR UNA ESTRUCTURA PSIÓNICA DE INMENSO PODER.

SI ALGÚN CIUDADANO DE YLIERTIAN LLEGA A LA CIUDAD DE HILOÏN-DESPEIR NO PODRÁ OÍR LA COMUNICACIÓN EN ENTRE LOS VIVOS, PERO SÍ OÍRÁ EL CONSTANTE RUMOR DE LAS MENTES MUERTAS ROMPIENDO CONTRA EL ARRECIFE, LO CUAL ES BASTANTE DESAGRADABLE.

DISTRITOS DE LA CIUDAD

LA CIUDAD POSEE VARIOS DISTRITOS. EL MÁS ANTIGUO SON LAS COLONIAS PRIMIGENIAS POR DEBAJO DE LA SUPERFICIE, DONDE VIVEN LA MAYORÍA DE LOS ICHAR DE CLASE BAJA EN COMUNIÓN. SON SERES MUY ANTIGUOS, QUE A PESAR DE SU CLASE DETENTAN UN GRAN PODER, Y MUCHAS RIQUEZAS. LAS CASAS Y LOS EDIFICIOS DE ESTE DISTRITO SON PEQUEÑOS EN COMPARACIÓN A OTRAS CIUDADES, PERO POR DENTRO POSEEN GRANDES RIQUEZAS Y ESTÁN MUY ELABORADOS Y DECORADOS.

EL DISTRITO DE LOS SUBURBIOS DESCIENDE POR LAS PAREDES DE LA MESETA EXTENDIÉNDOSE POR LA LLANURA

HACIA ABAJO. EN ÉL VIVEN LOS MÁS NUEVOS HABITANTES DE LA CIUDAD, CON SÓLO UNOS POCOS CIENTOS O MILES DE AÑOS EN ELLA. SUS CASAS Y EDIFICIOS SON MÁS ACTUALES, Y LOS EDIFICADORES HAN TOMADO EJEMPLOS DE OTRAS CIUDADES PARA CONSTRUIR UNA CIUDAD MÁS ABIERTA EN SUS LÍMITES EXTERIORES, AL CONTRARIO DE LOS INTERIORES DE APRETADOS CALLEJONES.

EL TERCER Y ÚLTIMO DISTRITO ES EL DE LAS TORRES QUE SE ELEVAN SOBRE LA SUPERFICIE DEL OCEANO PACÍFICO. EN ELLA VIVE LA ELITE DE LA CIUDAD, AQUELLOS QUE SIRVEN A LA CIUDAD Y QUE SON MÁS IMPORTANTES PARA ELLA. LOS ALTOS ICHAR DE ESTA CIUDAD POSEEN EN UNA GRAN CANTIDAD LA COMUNIÓN, Y MUCHOS OTROS ESTÁN A PUNTO DE EMPEZAR A OÍR LAS VOCES EN SU MENTE. ESTAS TORRES SON UNA MUESTRA DEL CAMBIO QUE SE ESTÁ PRODUCIENDO EN TODA LA CIUDAD, SU DESEO DE DEJAR DE SER EL PATITO FEU DE LAS TRECE CIUDADES Y DE COMENZAR A MOSTRAR SU VERDADERA GRANDEZA.

SECRETOS DE HILOÏN-DESPEIR.

EL MAYOR SECRETO DE ESTA CIUDAD ES LA GRAN COMUNIÓN, O ESO CREEN AQUELLOS QUE LO CONOCEN. SIN EMBARGO, LO QUE NO SABEN ES QUE ESA COMUNIÓN HA TENIDO UN EFECTO TAN TERRIBLE QUE HARÍA QUE MUCHOS DE SUS HABITANTES TEMBLASEN ASUSTADOS SI LO CONOCIESEN.

HILOÏN-DESPEIR HA ADQUIRIDO CONSCIENCIA DE SI MISMA. LA CIUDAD ESTÁ VIVA, COMO UN GIGANTESCO ORGANISMO COMPUESTO DE CÉLULAS INFINITAMENTE MÁS PEQUEÑAS. CADA ICHAR, BESTIA O ESCLAVO QUE SE ENCUENTRA REUNIDO EN LA GRAN COMUNIÓN NO ES MÁS QUE UNA PEQUEÑA CÉLULA DE UN SER MAYOR, Y SU MEN-

TE, SIN QUE ÉL LO SEPA, SIRVE A LA CIUDAD PARA IR GANANDO MÁS PODER Y MÁS INTELIGENCIA CADA DÍA.

POCO A POCO, LOS HABITANTES DE LA CIUDAD AFECTADOS POR ESTE EFECTO SE VAN VOLVIENDO MÁS INSENSIBLES, MÁS APÁTICOS, PUES SUS FUNCIONES ESTÁN SIENDO REEMPLAZAS POR LAS NECESIDADES DE LA CIUDAD. ASÍ, COMO UN SISTEMA COMPLICADÍSIMO DE SERES QUE INTERACTÚAN PARA DAR FORMA A UN SER MAYOR, LA CIUDAD CRECE DÍA A DÍA, EN TAMAÑO, EN ADEPTOS Y EN FUNCIONES. SU INTRINCADO SISTEMA LE PERMITE FUNCIONAR COMO UN SER VIVO MÁS, SU MENTE, HASTA HACE POCO, ERA LA SUMA DE LOS CEREBROS DE LOS ICHAR VIVOS EN ELLA, PERO AHORA HA DESARROLLADO UN DOBLE SISTEMA CEREBRAL, PARA SUPLEN AL OTRO SI LE HICIERA FALTA. SE TRATA DEL GRAN ARRECIFE MENTAL AL ESTE.

ASÍ MISMO, MANTIENE ÓRGANOS PROPIOS, COMO LAS BESTIAS ESCLAVAS QUE HACEN EL PAPEL DE CÉLULAS LABORIOSAS, Y LOS ICHAR QUE SE ENCARGAN DE GESTIONAR LAS ÓRDENES, DE LOS ABASTECIMIENTOS, ETC.

POSESIÓN INFERNAL

DEBIDO A SU PODER, HILOÏN-DESPEIR HA LOGRADO ALGO INAUDITO, QUE AQUELLOS QUE PASEN CIERTO TIEMPO (MIL AÑOS) EN SUS LÍMITES SE VEAN AFECTADOS POR ESE EFECTO, Y PUEDAN SER, POCO A POCO, CONTROLADOS POR ELLA. ASÍ, LA CIUDAD CONOCE LOS PLANES DE LOS HABITANTES DE OTRAS CIUDADES, DE OTROS GREMIOS Y LEGIONES. CADA VEZ QUE ALGUIEN ES ENVIADO A ESTA CIUDAD, SI PASA MIL AÑOS EN ELLA, ES POSEÍDO POR HILOÏN-DESPEIR. MUCHOS MIEMBROS DE GREMIOS Y LEGIONES, DE ALTAS CASAS Y CIUDADES, ENVIADOS A ESTA CIUDAD COMO EMBAJADORES O REPRESENTANTES DE LOS SUYOS ESTÁN CAYENDO EN SU PODER, Y SU INTELIGENCIA

CRECE Y CRECE SIN MENGUAR, PUES CUANDO UNO DE LOS SUYOS MUERE, SU MENTE Y SU PODER FORTALECEN EL SEGUNDO CEREBRO DE LA CIUDAD.

DEBIDO A QUE ESTOS SERES ENTRAN A FORMAR PARTE DE LA CIUDAD, Y NADIE HA INTENTADO NUNCA ROMPER LA COMUNIÓN TODAVÍA, HILOÏN-DESPEIR SOLICITA A TRAVÉS DE SUS ICHAR, CONTINUOS INTERCAMBIOS Y REEMPLAZOS EN LAS SEDES DE LAS ALTAS CASAS. LOS BENEFICIOS PARA ELLA SON MUCHOS. PRIMERO, EXPANDE SU PODER MÁS ALLÁ DE SUS LÍMITES FÍSICOS. DESPUÉS REÚNE INFORMACIÓN, PUES SUS MIEMBROS SON TRASLADADOS A OTROS LUGARES, AL TIEMPO QUE RECIBE MÁS VISITANTES Y NUEVOS POSIBLES MIEMBROS CUANDO PASAN LOS MIL AÑOS. OBTENIENDO INFORMACIÓN DE PRIMERA MANO DE LOS PLANES DE OTROS GRUPOS ICHAR.

SE EXTIENDE LA PLAGA MENTAL

MUCHOS DE SUS CIUDADANOS HAN EMPEZADO A EMIGRAR A LAS MARCAS EXTERNAS Y A OTRAS CIUDADES, INFILTRÁNDOSE EN GREMIOS, CIUDADES, Y LEGIONES, PARA INTENTAR ASUMIR EL PODER EN EL IMPERIO ICHAR. ASÍ MISMO ESTÁN FORMANDO NUEVAS COLONIAS EN LAS MARCAS EXTERNAS, CON LA ESPERANZA DE CREAR MÁS MENTES GRUPALES UNIDAS TODAS ELLAS A LA GRAN MADRE DE HILOÏN-DESPEIR.

EL GRAN DESEO DE LA CIUDAD ES QUE CADA UNA DE LAS TRECE CIUDADES SEA UN SER SEMEJANTE A ELLA, SERVIDAS TODAS ELLAS POR UNA LEGIÓN DE COLONIAS SEMIINTELIGENTES. ESTE NUEVO SER BUSCA COMPAÑÍA, PERO NO SE SABE COMO REACCIONARÁ CUÁNDO LOGRE SU OBJETIVO, SI LO LOGRA, O PEOR, QUÉ PASARÁ SI OTRAS CIUDADES INTENTAN LIBERARSE DE SU BENEVOLENTE DIRECCIÓN.

LUGARES DE INTERÉS.

EN HILOÏN-DESPEIR NO SE PUEDEN DESTACAR MUCHOS LUGARES, PUES TODA LA CIUDAD ES COMO UN GIGANTESCO SER VIVIENTE. SIN EMBARGO, CON EL TIEMPO, HAN COMENZADO A SURGIR UNA SERIE DE PUNTOS VITALES A MODO DE ÓRGANOS IMPRESCINDIBLES PARA EL MANTENIMIENTO DE LA CIUDAD.

EL PRIMERO DE ELLOS, QUE ES EL MÁS RECIENTE, PERO QUE HA DEMOSTRADO SU IMPORTANCIA HACIA EL FUTURO, ES EL ARRECIFE DE LA MENTE. LAS MENTES DE LOS FALLECIDOS EN COMUNIÓN VIENEN A ESTE LUGAR PARA UNIRSE A LA GRAN MASA DE CEREBROS DE LA CIUDAD. EN EL PLANO PSÍQUICO ESTA GRAN UNIÓN DE MENTES DE TODOS LOS NIVELES Y PODERES FORMA UN GIGANTESCO ARRECIFE DE INTRINCADOS Y COMPLEJOS PROCESOS MENTALES. ES QUIZÁS LA ENTIDAD MÁS COMPLEJA EXISTENTE EN ESTE ÁMBITO.

SUS FUNCIONES DENTRO DE LA CIUDAD SON CLARAS. LLEGADO EL MOMENTO, DEBERÁ SUSTITUIR EL CEREBRO ACTUAL COMPUESTO POR LOS ICHAR Y LAS BESTIAS VIVAS. DE ESTA FORMA, HILOÏN PRETENDER REDUCIR SU DEPENDENCIA DE LOS ICHAR PARA EXISTIR.

LAS TORRES MÁS ALTAS DE HILOÏN DESPEIR SE ELEVAN CIENTOS DE METROS SOBRE LAS AGUAS DEL OCÉANO, Y ENTRE ELLAS, DESTACA EL LLAMADO PENTA-DER. CINCO TORRES DE HIELO CRISTALIZADO QUE NO ESTÁN HABITADAS POR LOS ICHAR, PERO QUE SON LAS MÁS ALTAS DE LA CIUDAD. LOS HABITANTES QUE ESTÁN EN COMUNIÓN CREEN QUE AHÍ HABITA EL ESPÍRITU DE HILOÏN-DESPEIR. SUS BLANCOS CONTORNOS, SIEMPRE CUBIERTO DE NIEBLAS BLANCAS Y ESCARCHA PODRÍAN INDICAR EL CARÁCTER FRÍO DE ESTA CIUDAD. IMAGINAD UNAS TORRES DE HIELO ABOVEDADAS, CON CIERTO AIRE SIMILAR A LAS TO-

RRES DE BABILONIA Y UN ESTILO MUY PARECIDO AL DE LA SAGRADA FAMILIA DE GAUDÍ.

GREMIOS DE HILOÏN-DESPEIR.

EL GREMIO DE MENTALISTAS.

ESTE GREMIO PSIÓNICO ESTÁ COMPUESTO TANTO POR MIEMBROS DE LA CIUDAD EN COMUNIÓN, COMO POR SERES DE LA CIUDAD QUE O DE FUERA QUE HAN DESARROLLADO PODERES MENTALES Y PSÍQUICOS.

EL GREMIO TIENE SU ORIGEN EN ESTA CIUDAD Y ES EL PUNTO DONDE TIENE MÁS INFLUENCIA, PERO A SU VEZ ESTÁ MUY INFLUIDO POR ELLA.

SIN EMBARGO, SUS HABILIDADES SON REQUERIDAS POR MUCHAS ALTAS CASAS, POR LO QUE ESTÁ MUY DIVERSIFICADO. NADIE SABE SI ESTE GREMIO PODRÁ RESISTIR LA CORRUPCIÓN A LA QUE INTENTA SOMETERLE LA CIUDAD, O SI EN EL MOMENTO DECISIVO SERÁ LA CIUDAD LA QUE SUCUMBA ANTE LA FUERZA DE ESTE GREMIO, EL ÚNICO QUE PUEDE Oponerse psíquicamente a ella.

EL GREMIO OCULTO.

ESTE GREMIO POSEE UNA PRESENCIA REDUCIDA EN ESTA CIUDAD, TAL VEZ LA MÁS REDUCIDA, PUES SUS HABITANTES NO NECESITAN DE SUS SERVICIOS, AL ESTAR ELLOS MISMOS AL SERVICIO DE LA CIUDAD.

ADEMÁS, HILOÏN NO SE MUESTRA MUY CONFORME CON QUE EXISTA OTRA PRESENCIA OCULTA QUE LE DISPUTE EL PODER DE SUS CIUDADANOS.

LAS LEGIONES DE HILOÏN-DESPEIR.

LA LEGIÓN MÁS IMPORTANTE DE ESTA CIUDAD ES LA LEGIÓN ESPÍRITU, Y MILES DE SUS MIEMBROS ESTÁN DENTRO DE LA COMUNIÓN. SUS SERES Y SUS BESTIAS ASÍ MISMO PERTENECEN AL NIVEL INFERIOR DE ESTA COMUNIÓN. SU LÍDER, SIN EMBARGO, NO PERTENECE A ESTE GRUPO. RECIÉN LLEGADO A LA CIUDAD (PARA TÉRMINOS ICHAR DOS MIL AÑOS ES POCO TIEMPO), SU FUERTE PERSONALIDAD Y GRANDES PODERES LE HAN PROTEGIDO POR EL MOMENTO DE LA POSESIÓN. HILOÏN PRETENDE INCORPORARLE POCO A POCO EN LA COMUNIÓN, PUES NO SE PUEDE PERMITIR QUE UNA LEGIÓN BAJO SU MANDO NO ESTÉ DIRIGIDA POR UN MIEMBRO SUYO.

OTRA LEGIÓN IMPORTANTE ES LA LEGIÓN SACRA. ESTE GRUPO E SERES DIVERSOS EN UNA AMALGAMA DE SOLDADOS DISPARES, CREADA CON LOS RETALES QUE LA CIUDAD HA IDO INCORPORANDO A LA COMUNIÓN A PARTIR DE LOS VISITANTES QUE CAEN EN SU PODER. ES UNA LEGIÓN MUY VERSÁTIL Y ESPECIALIZADA EN OPERACIONES ESPECIALES. SU MARISCAL ES LOTIAN, UNO DE LOS FUNDADORES DE LOS HECHIZOS INICIALES QUE DESEMBOLCARON EN LA COMUNIÓN.

CRISTAL-TIR.

LA CIUDAD DE LOS CRISTALES REFULGE DURANTE LOS DÍAS CON MIL COLORES. SUS EDIFICIOS, COMPLETAMENTE COMPUESTOS DE CRISTALES TRANSPARENTES Y DE VIVOS COLORES RECIBEN LA LUZ QUE TRASPASA LA CÚPULA DE CRISTAL QUE LA CUBRE Y LAS AGUAS DEL OCEANO ARTICO.

TODOS SUS EDIFICIOS ESTÁN CONSTRUIDOS EN CRISTALES VARIADOS, EDIFICADOS POR LOS MAESTROS ARTESANOS CONSTRUCTORES DE EDIFICIOS, GREMIO QUE TIENE SU ORIGEN EN ESTA CIUDAD. A DIFERENCIA DE OTRAS TORRES DE CRISTAL DE LAS CIUDADES ICHAR, LOS COLORES QUE PREDOMINAN SON LOS TRANSPARENTES Y TRANSLÚCIDOS, ASÍ COMO LOS COLORES VIVOS, QUE DAN A SUS CALLES, TAMBIÉN DE CRISTAL, UN ESPECTÁCULO INCOMPARABLE DE COLOR Y BELLEZA.

CRISTAL-TIR ES UNA DE LAS CIUDADES MÁS IMPORTANTES EN CUANTO COLONIAS Y MARCAS EXTERNAS. SUS HABITANTES PARECEN SENTIR UNA ESPECIAL PREDILECCIÓN POR VIAJAR POR LUGARES RECÓNDITOS, Y CONSTRUIR SUS PROPIAS MANSIONES Y SUS PROPIAS COLONIAS.

POR ELLO, SU POBLACIÓN ESTÁ EN CONTINUO TRASIEGO, Y EL COMERCIO SE MUEVE CASI COMO UN SER VIVO, COMO UN ENTE QUE VIENE Y VA, DESDE SUS COLONIAS EXTERIORES HACIA LAS OTRAS CIUDADES, PASANDO SIEMPRE BAJO LOS ARCOS Y SOBRE LOS PUENTES DE CRISTAL DE ESTA CIUDAD.

APARIENCIA DE SUS HABITANTES

LOS HABITANTES DE CRISTAL-TIR HACEN HONOR AL NOMBRE DE SU CIUDAD, Y MUCHOS DE ELLOS, HAN DESARROLLADO, MILENIO TRAS MILENIO, UNA APARIENCIA PECU-

LIAR. SUS PIELES HAN TOMADO UN COLOR TRASLÚCIDO, SEMI TRANSPARENTE, QUE DEJA VER EL INTERIOR DEL CUERPO DEL ICHAR. COMO MEDIDA DE PROTECCIÓN, MUCHOS DE ELLOS HAN DESARROLLADO UNA SEGUNDA PIEL, DE BELLAS FORMAS, QUE PARECE EXPUESTA EN UN ESCAPARATE DE CRISTAL, PARA SER CONTEMPLADA. OTROS, SIN EMBARGO, DEJAN VER SUS ÓRGANOS EXTRAÑOS, Y LAS INMENSAS ENERGÍAS QUE RECORREN SUS CÉLULAS.

CORAZONES AVAROS

TAL VEZ LA PARTE MÁS IMPORTANTE DE TODA LA CIUDAD SEA SU GRAN CENTRO LOGÍSTICO. LA SEDE DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS Y DEL COMERCIANTES. ALLÍ LLEGAN MILES DE CARAVANAS CADA DÍA, CARAVANAS QUE TRAEN LOS PRODUCTOS DE MILES DE MARCAS Y PROVINCIAS, LOS ESCLAVOS QUE LLEGAN DE CIUDAD CICLOPS, O LAS ALTAS CASAS, EN DIRECCIÓN A LOS CAMPOS DE ENTRENAMIENTO DE LAS LEGIONES. DE ESTE LUGAR, TAN BASTO QUE HA SIDO ACOMODADO FUERA DE LA CIUDAD, PARTEN LAS MAYORES CONCENTRACIONES DE ARTÍCULOS HACIA TODAS LAS CIUDADES ICHAR Y HACIA TODOS LOS PUNTOS DEL IMPERIO.

EL COMERCIO ES LO QUE DA VIDA A CRISTAL-TIR, LO QUE LE DA SU IMPORTANCIA, Y SU AMBIENTE COSMOPOLITA. CASI TANTO COMO SHERIAN-DRAGON, SI NO MÁS, CRISTAL-TIR ES UNA CIUDAD DONDE TODO SE MEZCLA, VIAJEROS QUE LLEGAN DE LAS MARCAS EXTERNAS, ICHAR DE CLASE ALTA QUE QUIEREN ADQUIRIR GEMAS DE MIL PUNTOS DISTINTOS, ESCLAVOS LIBERADOS QUE BUSCAN UN TRANSPORTE HACIA LAS COLONIAS DONDE PODRÁN INTENTAR GANARSE LA VIDA A CAMBIO DE UNA ESCLAVITUD ENCUBIERTA, PERO QUE SIEMPRE ES MEJOR QUE LA OPRESIÓN DE LAS ALTAS CASAS.

MUCHOS GRUPOS DE PODER INTENTAN MEDRAR AQUÍ, Y POR ELLO LA CIUDAD ES UN HERVIDERO DE “POSADAS”, ALOJAMIENTOS, SEDES DE GREMIOS Y GRUPOS VIAJEROS QUE MANTIENEN UNA PRESENCIA ESPORÁDICA EN CRISTAL-TIR, CON LA ESPERANZA DE RECIBIR UN ENCARGO QUE LES HAGA RICOS Y PODEROSOS.

LA RIQUEZA INFINITA DE LOS INMORTALES

EL CONSEJO DE LA CIUDAD ES UNO DE LOS MÁS RICOS, PUES CADA TRANSACCIÓN, ACUERDO Y PACTO OFICIAL QUE SE HACE EN SU CIUDAD, DEBER PAGAR UNOS TRIBUTOS EN FORMA DE UN PORCENTAJE SOBRE DICHO ACUERDO. ES CIERTO QUE NI UNA DÉCIMA PARTE DE LAS NEGOCIACIONES SE LLEVAN DE FORMA LEGAL, PERO LAS QUE SÍ SE DECLARAN HAN BASTADO PARA CONVERTIR A LOS SUCESIVOS MIEMBROS DEL CONSEJO EN ALGUNOS DE LOS MÁS RICOS TERRATENIENTES DE TODO EL IMPERIO, CON NUMEROSAS MARCAS A SU SERVICIO, Y CON MUCHOS ASIENTOS EN EL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA, BIEN COMPRADOS, BIEN SOBORNADOS.

SIMBIOSIS

ADEMÁS, LA CIUDAD DE CRISTAL-TIR ESTÁ ALIADA CLARAMENTE CON OTRA DE LAS TRECE CIUDADES ICHAR, SALER-DISBURG, LA CIUDAD DE LOS PÚRTICOS. ES AQUÍ DONDE LLEGAN LA MAYOR PARTE DE LOS PORTALES QUE PARTEN DE ESTA CIUDAD, Y ES ALLÍ DONDE SE DESVÍAN A SU DESTINO. ESTE COMPLEJO SISTEMA ES DEBIDO A QUE SALES DISBURG ESTÁ ENCLAVADA EN UNA GRIETA QUE LE IMPIDE DISPONER DE ESPACIO PARA QUE LAS MERCANCÍAS ESPEREN SU TURNO PARA EL EMBARQUE, Y NO PODRÍA SOPORTAR EL PASO DE MILES DE ESCLAVOS CADA DÍA.

AL MISMO TIEMPO, CRISTAL-TIR ESTÁ SITUADA EN UNA AMPLIA ZONA, PERO LAS CORRIENTES MAGNÉTICAS Y TELÚRICAS DE LA CIUDAD NO LE PERMITEN ACCEDER A TODAS LAS LÍNEAS DE PODER NECESARIAS PARA ABRIR PÚRTICOS A TODOS LOS RINCONES DEL COSMOS.

POR ELLO, AMBAS CIUDADES SE COMPLEMENTAN, UNA PONE LA ORGANIZACIÓN Y EL ESPACIO, Y OTRA LOS MEDIOS PARA EL VIAJE A TRAVÉS DE PORTALES. EN LAS SESIONES DEL CONSEJO DE LAS MAREAS, LOS ICHAR DE AMBAS CIUDADES SUELEN ACUDIR DE LA MANO (ES UN DECIR, CLARO) PARA APOYARSE EN LAS DECISIONES MÁS IMPORTANTES, Y SON POCOS LOS QUE SE SUELEN SALIR DE LAS LÍNEAS MARCADAS POR LOS CONSEJOS DE AMBAS CIUDADES.

SE PODRÍA DECIR, INCLUSO, QUE LEJOS DE LAS BATALLAS ENTRE LOS DOS GRANDES BANDOS EN EL IMPERIO ICHAR, EL DE LOS RENEGADOS Y EL DE LOS ICHAR TRADICIONALES, EXISTE UN TERCERO REPRESENTADO POR ESTAS DOS CIUDADES Y UN PAR DE GREMIOS, QUE SÓLO APOYAN UNA COSA, LAS RIQUEZAS Y EL COMERCIO.

LUGARES DE INTERÉS.

EL CIRCO DE CUÁDRIGAS.

ESTE DESCOMUNAL EDIFICIO CIRCULAR, ES TAN GRANDE QUE HA TENIDO QUE SER CONSTRUIDO EN LAS AFUERAS DE LA CIUDAD, LEJOS DE SU PERÍMETRO EN CONSTANTE CRECIMIENTO. SU FUNCIÓN ES SIMPLEMENTE LA DE DIVERTIR Y ENTRETENER A LA POBLACIÓN DE LA CIUDAD. EN ÉL SE CELEBRAN LAS MEJORES CARRERAS DE ANIMALES Y ARTEFACTOS DEL IMPERIO. SUS RESISTENTES PAREDES HAN VISTO DESDE EXPLOSIONES DE EXTRAÑOS ARTEFACTOS.

TOS HASTA MOLES DE CARNE ESTRELLARSE CONTRA LAS PAREDES SIN ASTILLARLAS.

LOS ICHAR HACEN COMPETIR A SUS BESTIAS Y SUS ESCLAVOS EN LAS CARRERAS, Y LAS APUESTAS MUEVEN LEGIONES, E INCLUSO MARCAS Y COLONIAS COMPLETAS CADA DÍA. EN SUS ALREDEDORES HAN CRECIDO NUMEROSOS EDIFICIOS DE CRISTAL CUYAS PAREDES SE OSCURECEN A UNA ORDEN DE SUS DUEÑOS. EN ELLOS SE NEGOCIAN TANTO APUESTAS, COMO NEGOCIOS DE COMERCIO, COMO PACTOS Y ALIANZAS PARA EL CONSEJO DE LA CIUDAD Y EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS.

EL EDIFICIO EN SI ES UNA COLOSAL ESTRUCTURA CON FORMA DE ELIPSE DE MÁS DE CIENTO CINCUENTA KILÓMETROS EN SU DIÁMETRO MÁS ANCHO, Y TREINTA EN SU PARTE MÁS ESTRECHA. TODO EL PERÍMETRO ESTÁ RODEADO DE ASIENTOS, PODIOS, PALCOS Y GRADAS DE CRISTAL. LOS DIFERENTES CRISTALES DE COLORES, Y LAS ALTURAS DE CADA UNO DE ELLOS MARCAN LA IMPORTANCIA DE QUIENES SE ENCUENTRAN DISFRUTANDO DE LOS ESPECTÁCULOS. ASÍ COMO EL ACCESO A LOS MEJORES ESPECTÁCULOS.

POR DENTRO DE ESTE SIN FIN DE GRADAS SE ENCUENTRAN LOS TERRENOS DE CARRERAS. KILÓMETROS Y KILÓMETROS DE TUBOS DE CRISTAL TRANSPARENTE POR DENTRO DE LOS CUALES SE EFECTÚAN LAS CARRERAS. ESTOS TUBOS TIENEN UNA RESISTENCIA IMPROPIA DE ESTE TIPO DE MATERIAL, Y HAN SIDO REFORZADOS POR HECHIZOS Y POR EXTRAÑAS ALEACIONES DE ATRIUM. DOCENAS DE DIFERENTES RECORRIDOS SE MEZCLAN, SUBEN Y BAJAN, Y CREAN UN LABERÍNTICO ENTRAMADO DE RECORRIDOS POR LA CUAL LAS BESTIAS, LOS JINETES Y LOS ARTEFACTOS EVOLUCIONAN INTENTANDO GANAR EL PRIMER PUESTO.

EL ANCHO DE LOS TUBOS VARÍA SEGÚN LA CARRERA QUE ACOJAN, LOS HAY QUE SON DE TAMAÑO HUMANO, Y OTROS QUE PODRÍAN ALBERGAR UN LEVIATÁN.

LOS CRISTALES DE LAS PAREDES DE LOS CIRCUITOS POSEEN PODEROSOS HECHIZOS QUE LOS HACEN INVISIBLES PARA QUIEN NO QUIERA VERLOS, POR LO QUE UN ESPECTADOR SÓLO VERÁ AQUELLAS CARRERAS QUE QUIERA VER, PUES SE PRODUCEN MULTITUD DE ELLAS CADA VEZ.

CENTRO LOGÍSTICO.

SEDE DEL GREMIO DE COMERCIANTES Y DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS. ESTA MACRO ESTRUCTURA, QUE RECIBE LA LLEGADA CADA DÍA DE MILES DE VIAJEROS Y DE CARAVANAS A TRAVÉS DE LOS PÓRTICOS DE SUS ENORMES HANGARES, ES EL MAYOR PUERTO DE EMBARQUE DE PERSONAS Y MERCANCÍAS ICHAR NO MILITARES. A ÉL, Y DE ÉL, PARTEN CADA DÍA PRODUCTOS SUFICIENTES PARA MANTENER VIVO EL IMPERIO, Y LA RIQUEZA FLUYE COMO EL AGUA DE LOS MARES, EN MAREAS INCESANTES.

SU ENORME ESTRUCTURA PIRAMIDAL DE CRISTAL, ES LA ÚNICA QUE ESTÁ EDIFICADA EN TODA LA CIUDAD, CON CRISTALES NEGROS, MÁS PROPIOS DE OTRAS CIUDADES. SIN EMBARGO, DE SUS ENORMES PORTALONES Y PÓRTICOS SURGEN PUNTOS DE LUZ QUE LA ILUMINAN A PESAR DE ENCONTRARSE A KILÓMETROS DE LA CIUDAD PRINCIPAL.

BAJO SUS PIES, UNA INMENSA EXPLANADA SE EXTIENDE. EN ELLA SE ALMACENAN LOS PRODUCTOS ORDENADOS POR LOS TRANSPORTISTAS, PARA SUS FUTUROS EMBARQUES, Y ENTRE DICHOS PUESTOS SE COMERCIA EN SECRETO CON TODO TIPO DE MATERIAS PARA MARGAR Y HACERLAS LLEGAR A LEJANAS CIUDADES Y COLONIAS.

CUALQUIERA PUEDE ENCONTRAR PASAJE PARA IR DONDE SEA, Y NINGÚN LUGAR ES LO SUFICIENTEMENTE RECÓNDITO COMO PARA NO LLEGAR A ÉL.

GREMIO DE LA CIUDAD.

UNA SERIE DE GREMIOS TIENEN SU ORIGEN EN EL CONTINUO TRASIEGO DE LA CIUDAD, EN SU COMERCIO Y SUS FLUJOS DE BESTIAS, PERSONAS Y RIQUEZAS.

GREMIO DE ARQUITECTOS.

FUE EL PRIMER GRAN GREMIO CREADO EN LA CIUDAD. SUS MAESTROS, QUE SUELEN VIAJAR POR TODO EL COSMOS COMO MEDIO DE INSPIRACIÓN, O PARA ELABORAR SUS GENIALES CREACIONES, HAN EDIFICADO LAS COLOSALES, Y POR OTRO LADO MARAVILLOSAS, ARQUITECTURAS Y EDIFICIOS DE LA CIUDAD. ARCOS DE MIL METROS DE ALTURA, CON MOTIVOS DE CRISTAL LABRADO QUE RECUERDAN LAS MEJORES ÉPOCAS DE ESPLENDOR ICHAR, COLISEOS DE CRISTAL QUE SE HUNDEN EN EL SUELO, DEJANDO VER BAJO ELLOS RÍOS DE LAVA Y ROCA FUNDIDA, TORRES QUE SOBRE SALEN DE LAS CÚPULAS DESDE LAS CUALES SE PUEDEN CONTEMPLAR A POCOS METROS LAS FAUCES DE BESTIAS DE GUERRA ABISALES COMO LAS SERTIAN O LOS LEVIATANES Y SERPIENTES MARINAS.

TANTAS Y TAN ÚNICAS CONSTRUCCIONES DEJAN BOQUIABIERTO A QUIEN LAS CONTEMPLA POR PRIMERA VEZ, Y LOS MAESTROS GREMIALES SE ESFUERZAN POR SUPERAR DÍA A DÍA SUS ANTERIORES OBRAS, LEVANTANDO BLOQUES DE CRISTAL DE CIENTOS DE METROS QUE ARRANCAN DE LA TIERRA, TALLANDO INTRINCADAS COMPOSICIONES DE ESTATUAS DE GEMAS, Y GANANDO FAMA Y FORTUNA CON ELLAS.

GREMIO DE COMERCIANTES.

OTRO DE LOS GREMIO QUE TIENE SU ORIGEN EN ESTA CIUDAD ES EL GREMIO DE COMERCIANTES. EVIDENTEMENTE, EL PRIMER LUGAR DONDE SE PODÍAN ADQUIRIR LAS MERCANCÍAS DE LAS MARCAS EN TIEMPOS PRIMIGENIOS ERA EN SU PUERTO DE ENTRADA, Y POR ELLO LA CLASE MEDIA DE ESTE GREMIO FLORECIÓ SIN FRENO. AHORA, TODO EL COMERCIO HA CRECIDO, LAS CLASES ANTIGUAS HAN DEJADO PASO AL GREMIO, Y ÉSTE POSEE TENTÁCULOS EN CASI TODAS LAS CIUDADES.

SU FUERZA ES QUE PONEN A DISPOSICIÓN DE LOS ICHAR MIL VARIEDADES DE ARTEFACTOS, BIENES Y JOYAS, A CAMBIO DE RIQUEZAS, FAVORES Y TIERRAS. SIN EMBARGO, POSEE UNA DEPENDENCIA FERROZ DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS, QUE LE SURTE DE DICHOS BIENES. PERO LAS RELACIONES ENTRE ELLOS SON FLUIDAS, Y BENEFICIOSAS PARA AMBOS GREMIOS.

GREMIO DE TRANSPORTISTAS.

EL TERCER GREMIO CREADO EN CRISTAL-TIR ES EL DE LOS TRANSPORTISTAS. ELLOS SON LOS ENCARGADOS DE LLEVAR LOS PRODUCTOS QUE RECOGEN, BIEN EN LAS MARCAS EXTERNAS, BIEN EN LAS INTERNAS O LAS TRECE CIUDADES A SUS DIFERENTES DESTINOS.

POSEEN UN ANTIGUO CONTENCIOSO CON EL GREMIO DE ESCLAVISTAS, QUE NO ES MÁS QUE UNA RAMA ESCINDIDA DE ESTE GREMIO ESPECIALIZADA EN TRANSPORTAR MERCANCÍAS VIVAS. AMBOS GREMIOS SE HACEN LA VIDA IMPOSIBLE, PERJUDICÁNDOSE TANTO COMO PUEDEN EN CUANTO SURGE LA OPORTUNIDAD.

GREMIO OCULTO.

EL GREMIO OCULTO POSEE UNA MUY DIVERSIFICADA PRESENCIA EN ESTA CIUDAD. EL TRASIEGO CONTINUO DE VISITANTES, LOS NUMEROSOS COMERCIOS DE LA ZONA, LA NECESIDAD DE SATISFACER LOS PLACERES MÁS BÁSICOS DE MILES DE ICHAR Y ESCLAVOS QUE ESTÁN DE PASO, LES HA PERMITIDO ABRIRSE UN HUECO ENTRE EL MONOPOLIO DEL GREMIO DE COMERCIANTES.

LAS WERIAS FUERON SU PRINCIPAL CABALLO DE BATALLA, COMO EN OTRAS CIUDADES, PERO TAMBIÉN EL ESPIONAJE Y PEQUEÑOS HURTOS QUE NINGÚN ICHAR ADMITIRÍA HABER COMETIDO.

SALES DISBURG

LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS.

MILES DE PORTALES DE TRANSPORTE DE TODO TIPO SE ABREN EN SUS CALLES, EN LAS FORMAS MÁS VARIADAS. ESTOS PORTALES, DEBIDO A SU SITUACIÓN TELÚRICA, LE PERMITEN ACCESO A TODO EL COSMOS, Y ES POR ELLO QUE SALES DISBURG ES UTILIZADA POR LOS TRANSPORTISTAS, LOS VIAJEROS, LOS ESCLAVISTAS Y LAS LEGIONES, COMO PUNTO FINAL DE PARTIDA ANTES DE LLEGAR A SU DESTINO.

SIN EMBARGO, EL MAYOR SECRETO DE ESTA CIUDAD NO ES SU ELABORADA Y CUIDADA RED DE PORTALES CONTROLADOS POR EL GREMIO DE ASIGNADORES, SINO LA GRAN VARIEDAD DE PORTALES INDIVIDUALES QUE SE ABREN A CUALQUIER LUGAR DEL COSMOS SIN QUE EN MUCHOS CASOS SE CONOZCA EL DESTINO HASTA QUE SE LLEGA AHÍ.

ESTO LE HA DADO FAMA DE UNA CIUDAD ABIERTA, DONDE LAS AVENTURAS EMPIEZA Y MUCHAS VECES SUELEN ACABAR, DONDE LOS ICHAR Y SUS ESCLAVOS QUE LO DESEAN PUEDEN EMPRENDER CAMPAÑAS PERSONALES CAMINO DE ALGUNA COLONIA LEJANA, DONDE LOGRAR FAMA Y FORTUNA, O SACIAR SU SED DE SANGRE.

ESTOS PEQUEÑOS PORTALES SE ENCUENTRAN EN CUALQUIER LUGAR DE LA CIUDAD, SUELEN SER EMANACIONES DE ENERGÍA DE LOS PORTALES MÁS GRANDES Y CONTROLADOS, PERO SE LES PUEDE ENCONTRAR SIN QUE NADIE SEPA DONDE ESTÁN, DE FORMA ESPONTÁNEA.

LOS BENEFICIOS DE LAS PUERTAS

¿QUÉ BENEFICIOS HA REPORTADO A SALES DISBURG SU

SITUACIÓN TELÚRICA PRIVILEGIADA DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS Y EL ACCESO A LOS PORTALES MÁS VARIADOS?

DESDE LUEGO, SU PRINCIPAL FUENTE DE RIQUEZAS Y DE PODER ES EL COMERCIO, TANTO EL LEGAL COMO EL OCULTO, QUE LOS DIFERENTES GREMIOS HACEN PASAR POR SUS PORTALES. LOS ESCLAVOS LLEGAN AQUÍ DESDE SUS DEVASTADOS MUNDOS CAMINO DE LOS POZOS DE CIUDAD CICLOPS, O DE LOS COLISEOS DE MUCHAS OTRAS CIUDADES, LOS METALES COMO EL ATRIUM LLEGAN EN INMENSAS CARAVANAS CARGADAS DE LINGOTES, DEJANDO SUS RIQUEZAS TANTO AQUÍ COMO EN CRISTAL-TIR, SU CIUDAD HERMANA.

PERO ÉSTE NO ES EL ÚNICO BENEFICIO QUE POSEE LA CIUDAD. ES UN REFUGIO Y BASE DE OPERACIONES PARA AVENTUREROS. CUANDO UN ICHAR SE CANSA DE SU VIDA INDOLENTE EN OTRA CIUDAD, Y COMPRENDE QUE NO PUEDE OBTENER MÁS RIQUEZAS Y PODER DENTRO DE SU CLASE, SUELE HACER DOS COSAS, O BIEN SE ALISTA EN UNA LEGIÓN, O SE LLEVA UNOS CUANTOS ESCLAVOS Y COMPAÑEROS A LAS MARCAS EXTERNAS, EN BUSCA DE UNA OPORTUNIDAD DE CONQUISTAR SUS PROPIOS TERRITORIOS Y RECLAMARLOS COMO UNA MARCA O UNA BARONÍA INDEPENDIENTE. MUCHOS DE ELLOS SON ANIMADOS POR LAS ALTAS CASAS O LAS CIUDADES, QUE LUEGO COBRARÁN SU PARTE EN FORMA DE TIERRAS Y RIQUEZAS, PERO ALGUNOS LOGRAN ESCAPAR DE LAS GARRAS AVARICIOSAS DE SUS CONGÉNERES Y SE MANTIENEN COMO DUEÑOS INCONTESTABLES DE SUS TIERRAS, SIEMPRE PRESTOS A DEFENDER SUS TERRITORIOS ANTE LAS HORDAS ALIENÍGENAS O ANTE LA CODICIA DE SUS HERMANOS.

PUNTO DE PARTIDA PARA LOS VALIENTES

LA LLEGADA DE HOMBRES CON PODERES, HUMANOS Y RAZAS ALIENÍGENAS HA HECHO QUE LA PRESENCIA DE INDEPENDIENTES EN LA CIUDAD SEA MAYOR, SI CABE, Y UN AMBIENTE DE ESPERANZA RECORRE LAS MÚLTIPLES POSADAS Y ALOJAMIENTOS. PARECE QUE AHORA TODO ES POSIBLE PARA LOS VALIENTES Y LOS AUDACES, AUNQUE NO TENGAN EL PODER DE LOS ICHAR MAYORES RESPALDÁNDOLES.

ES POR ELLO QUE LA CIUDAD ACOGE AL MAYOR NÚMERO DE AVENTUREROS, VIAJEROS Y COMERCIANTES DE TODAS LAS TRECE CIUDADES. MUCHOS DE ELLOS CREAN AQUÍ SUS BASES PERMANENTES DE OPERACIONES, MANTENIENDO UNA PEQUEÑA FORTALEZA O MANSIÓN COMO LUGAR DE REPOSO ENTRE AVENTURAS, O CENTRO DE SALIDA DE LAS EXPEDICIONES QUE EXPLORARAN RECÓNDITOS PLANETAS Y LUGARES EN BUSCA DE LA OPORTUNIDAD QUE LES OTORQUE EL PODER NECESARIO PARA ESTABLECERSE COMO INDEPENDIENTES.

RIQUEZA Y VARIEDAD INFINITAS

TODO ALREDEDOR DE SALES DISBURG HA CRECIDO MILES DE MANSIONES, CIENTOS DE FORTALEZAS, FUERA DE LOS LÍMITES SUBMARINOS DE LA CIUDAD, QUE ALBERGAN A UN CRECIENTE NÚMERO DE ESTOS AVENTUREROS, YA SEAN INDEPENDIENTES O PATROCINADOS POR ALGUIEN. ESTOS GRUPOS SON LA MAYOR OPORTUNIDAD DE LAS CASAS DE CLASE MEDIA DE AUMENTAR SU PODER, PUES CON UN COSTE MUY BAJO, PUEDEN MANTENER EXPEDICIONES A LAS MARCAS EXTERIORES Y MÁS ALLÁ DE ELLAS QUE LES PODRÍAN PROPORCIONAR RIQUEZAS SIN LÍMITES Y GRANDES TERRITORIOS. POR ELLO, SUELEN PATROCINAR ESTOS GRUPOS PROVEYÉNDOLOS DE MATERIALES, ARMAS Y ESCLAVOS. NO PARECE IMPORTARLES QUE MUCHOS DE

ELLOS ENCUENTREN SU FIN A MANOS DE CRIATURAS SIN NOMBRE, Y QUE INCLUSOS ALGUNOS DE SUS HERMANOS ICHAR PEREZCAN EN LAS AVENTURAS. SÓLO LES IMPORTAN LAS RIQUEZAS QUE PUEDAN TRAER, YA QUE SIEMPRE EXISTEN GRUPOS SUFICIENTES QUE PATROCINAR.

ESTA ACTIVIDAD DE MEGENAZGO TAMBIÉN DEJA UNAS LUCRATIVAS GANANCIAS AL GREMIO DE ASIGNADORES, PUES LAS RIQUEZAS QUE PASAN POR SUS PÓRTICOS, Y EL TRÁNSITO DE AVENTUREROS POR LOS PORTALES “OFICIALES” LLENA SUS ARCAS CON TASAS Y TRIBUTOS, Y AUMENTA SUS TERRITORIOS, PUES ELLOS TAMBIÉN PATROCINAN A LOS MEJORES GRUPOS Y LOS ENVÍAN A LOS LUGARES CON MÁS POSIBILIDADES.

LUGARES DE INTERÉS.

DESDE LUEGO, EL PRINCIPAL MONUMENTO, O MONUMENTOS, DE INTERÉS EN ESTA CIUDAD SON LOS SIETE. ESTOS INMENSOS Y MILENARIOS ARCOS, EDIFICADOS POR MAESTROS ARCANOS DE LA CIUDAD DE ÏLIARTH, YA PERDIDOS EN EL TIEMPO, PUEDEN VERSE DESDE CUALQUIER PUNTO DE LA CIUDAD Y ALCANZAN LOS CIENTO METROS DE ALTURA. SON LOS SIGUIENTES.

GAR-GORON: CONSTRUIDO DE OBSIDIANA NEGRA ESTE PORTAL LLEVA A CUALQUIER PUNTO DE LAS MARCAS EXTERNAS, SE ASIENTA SOBRE LÍNEAS DE PODER QUE LE PERMITEN RECORRER GRANDES DISTANCIAS, Y ACCEDER ALLÍ DONDE LAS LEGIONES NECESITEN ESTAR PRESENTES PARA SOFOCAR UNA REVUELTA, O AÑADIR UNA NUEVA CONQUISTA A LAS GEMAS DE LA CORONA ICHAR.

CITRIN-MELEIK: DE MÁRMOL BLANCO. LLEVA A TODO EL QUE TRASPASE SU SUPERFICIE A LAS MARCAS INTE-

RIOS, LAS FRONTERAS DE LA GUERRA DE LOS ICHAR EN LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA. SU LIMITADO RADIO DE ACCIÓN ES DEBIDO A QUE ESTÁ SITUADO EN UN PROFUNDO VALLE, LEJOS DE LAS LÍNEAS TELÚRICAS MÁS IMPORTANTES. POR ELLO FUE DEDICADO A TRANSPORTAR TROPAS A LAS PROFUNDIDADES DONDE LOS ICHAR MANTENÍAN UNA CRECIENTE GUERRA CON VARIAS RAZAS, ALGUNAS DE ELLAS YA EXTINTAS.

BARBOT, EL GRAN HERMANO, GRABADO EN ORO ANTIGUO. COMUNICA TODAS LAS CIUDADES ICHAR CON SALES-DISBURG Y ES EL PORTAL QUE UTILIZAN LAS TROPAS PARA LLEGAR A ESTA CIUDAD, PUNTO DE LLEGADA PARA TODAS LAS EXPEDICIONES DE GUERRA QUE SALEN HACIA LAS LÍNEAS DE BATALLA A TRAVÉS DE LOS DEMÁS PORTALES. A SU ALREDEDOR SE HAN EDIFICADO MIL POSADAS Y COMERCIOS QUE SON MANTENIDAS POR LAS RIQUEZAS DE LOS LEGIONARIOS.

BATOR-MERCHAN: COMUNICA LA TIERRA CON EL ESPACIO PROFUNDO. ES UTILIZADO COMO PUNTO DE SALTO PARA REALIZAR ATAQUES EN LOS TERRITORIOS ENEMIGOS, LA CONSTELACIÓN DE ORIÓN, LA NEBULOSA DE ANDRÓMEDA, LAS PLÉYADES. ESTÁ FORJADO EN HIERRO Y ACERO.

VENTREL, EL MALIGNO. NADIE SABE A DONDE LLEVA, PUES NADIE HA PODIDO TRASPASARLO. PERO DE VEZ EN CUANDO ALGÚN ENGENDRO ATRAVIESA LA CREPITANTE SUPERFICIE ATACANDO A LA GUARDIA PERMANENTE DE ESCLAVOS QUE LO CUSTODIA. ENTRE LOS JÓVENES ICHAR CIRCULA EL RUMOR, QUIZÁS NO TAN FALSO COMO LOS MIEMBROS DE LAS CLASES ALTAS QUERRÍAN HACER CREER, QUE CONDUCE AL MISMÍSIMO INFIERNO. ESTÁ FORJADO DE ROCAS MAGMÁTICAS Y

PIEDRA VOLCÁNICA ROJA Y NEGRA.

CRISTAL-VIDRIL: TOTALMENTE CONSTRUIDO DE CRISTAL ENDURECIDO ESTE PORTAL LLEVA A CUALQUIER PUNTO DE LA TIERRA. ASÍ ES EL QUE UTILIZAN ALGUNOS ICHAR PARA DESPLAZARSE Y NO CONSUMIR SU PROPIO PODER DURANTE LAS CACERÍAS DE HUMANOS QUE SE LLEVARON A CABO ANTES DE LA GUERRA CIVIL QUE DETUVO ESTA Y OTRAS MATANZAS PERPETRADAS POR LOS ICHAR. AHORA ES UTILIZADO COMO PUNTO DE PARTIDA Y DE LLEGADA DE EMBAJADORES

NIILITH: MÁRMOL NEGRO Y JOYAS NEGRAS COMO LA MUERTE ENGASTADAS EN SU ARCO. LA SUPERFICIE DE LA CIRCUNFERENCIA INTERIOR ES, POR AMBAS CARAS, UNA MASA DE SOMBRA. A DIFERENCIA DE SU HERMANO DE ROCA VOLCÁNICA NIILITH SÍ PUEDE SER TRASPASADO, PERO NADIE NI NADA REGRESA DE SU INTERIOR. LEGIONES ENTERAS HAN DESAPARECIDO SIN QUE VUELVA A OÍRSE HABLAR DE ELLAS Y LOS MAGOS Y ARCANOS MÁS PODEROSOS DE LOS ICHAR HAN FRA-CASADO TANTO EN SU INTENTO DE SELLARLO COMO EN EL DE OTEAR EN SU INTERIOR.

GREMIO DE LA CIUDAD DE LOS PORTALES.

GREMIO DE ASIGNADORES.

ESTE GREMIO ES EL ENCARGADO DE CATALOGAR LOS PÓRTICOS QUE APARECEN Y DESAPARECEN EN TODA LA CIUDAD, ASÍ COMO DE GESTIONAR, BAJO CONTROL DIRECTO DE LAS ALTAS CASAS Y DEL CONSEJO DE SALES DISBURG, LOS GRANDES PORTALES QUE PARTEN HACIA LAS MARCAS EXTERNAS. HAY QUE DECIR QUE EL GREMIO DE TRANSPORTISTAS PAGA UNA GRAN CANTIDAD DE RIQUE-

ZAS A ESTE GREMIO PARA MANTENER ENGRASADAS LAS MÁQUINAS Y PARA QUE LOS PORTALES SIEMPRE ESTÉN ABIERTOS PARA ELLOS. EL GREMIO DE ESCLAVISTAS TAMBIÉN LO HACE, POR LO QUE HAN SURGIDO ALGUNAS FRICTIONS ENTRE LOS TRES GREMIOS A RAÍZ DE LA DISPUTA ENTRE TRANSPORTISTAS Y ESCLAVISTAS.

SABEN QUE ESTA POSTURA A DOS BANDAS LES PUEDE PERJUDICAR, PERO CUENTAN CON SU DOMINIO ABSOLUTO SOBRE LOS PORTALES MÁS ESTABLES PARA RETENER A AQUELLOS QUE QUIERAN USURPAR SU PODER. SI ESTO ES SUFICIENTE O NO, SÓLO EL TIEMPO LO DIRÁ.

GREMIO DE TRANSPORTISTAS.

LOS TRANSPORTISTAS TAMBIÉN ESTÁN MUY PRESENTES EN ESTA CIUDAD, AL IGUAL QUE EN CRISTAL-TIR, SUS PRINCIPALES INTERESES SON EL CONTROLAR EL TRÁNSITO DE CARAVANAS DE ENTRADA Y SALIDA Y COBRAR POR ELLO LO MÁS QUE PUEDAN EXPRESAR A SUS CLIENTES Y PROVEEDORES.

SIN EMBARGO, NO SE ENCUENTRAN MUY CONTENTOS CON EL TRATO DE PREFERENCIA QUE LOS ASIGNADORES OTORGAN A SU GREMIO RIVAL, Y ENEMIGO, EL GREMIO DE ESCLAVISTAS. POR ELLO, HAN COMENZADO A INSTALAR MÁS Y MÁS DELEGACIONES EN LA CIUDAD, AL TIEMPO QUE ENVÍAN DELEGACIONES AL GREMIO DE COMERCIANTES PARA TANTEAR SU APOYO A UN POSIBLE GOLPE DE ESTADO EN LA CIUDAD PARA ARREBATARLES A LOS ASIGNADORES EL CONTROL SOBRE LOS PÓRTICOS.

DENTRO DE ESTA ESTRATEGIA, LOS PODEROSOS MAESTROS DEL GREMIO HAN COMENZADO A TANTEAR TAMBIÉN A LAS LEGIONES Y A LA CIUDAD DE LA GUERRA OFRECIENDO PRECIOS MÁS BAJOS EN SUS TARIFAS HABITUALES DE TRANSPORTE.

GREMIO DE COMERCIANTES.

SÓLO UNA RAMA DEL GREMIO DE COMERCIANTES SE HA INSTALADO EN ESTA CIUDAD. SE TRATA DE AQUELLOS QUE PROVEEN DE SERVICIOS Y MATERIALES A LOS AVENTUREROS. ANTES, DICHS AVENTUREROS ICHAR REQUERÍAN ALOJAMIENTO, HERMOSAS ARMAS Y ARMADURAS CON LAS QUE EMPRENDER SUS AVENTURAS. SIN EMBARGO, AHORA, CON LA APERTURA A LAS TRECE CIUDADES, Y AL RESTO DEL IMPERIO, A LAS ESPECIES INFERIORES, CON LAS SELECTIVAS LIBERACIONES DE ESCLAVOS Y LA LLEGADA DE LOS HOMBRES A SALES DISBURG SU NEGOCIO SE ESTÁ EXPANDIENDO. NO SÓLO SE NECESITAN POSADAS Y ALOJAMIENTOS, SINO TAMBIÉN ALIMENTOS, BEBIDAS EN GRANDES CANTIDADES Y PLACERES DE TODO TIPO, PARA AQUELLOS QUE PARTEN O LLEGAN DE SUS AVENTURAS DIMENSIONALES. LA ESTRUCTURA DEL GREMIO NO ESTÁ PREPARADA PARA ABSORBER ESTE MASIVO CRECIMIENTO QUE ESTÁ LLEGANDO, Y LOS MAESTROS Y CONSEJEROS DE LOS COMERCIANTES ESTÁN ENFRENTADOS A LOS DIRIGENTES DEL GREMIO OCULTO, QUE ESTÁ ROBANDO CUOTAS DE PODER A SUS RIVALES, QUE SÓLO AHORA HAN EMPEZADO A REACCIONAR.

GREMIO OCULTO.

EL GREMIO OCULTO SE ENCUENTRA EN ESTA CIUDAD COMO EN SU CASA. SU ESTRUCTURA DIVERSIFICADA, MUY SEPARADA, SIN CABEZAS MUY VISIBLES, EXCEPTO DOS O TRES SEÑUELOS PAGADOS PARA PREVENIR GOLPES DE ENVERGADURA, LES HACE ESPECIALISTAS EN RESOLVER LOS DESEOS VARIADOS DE MILES DE SERES DE DECENAS DE ESPECIES. SI ALGUIEN NO ENCUENTRA ALGO EN LAS “POSADAS” Y “COMERCIOS” DEL GREMIO DE COMERCIANTES SEGURO QUE ALGUIEN DEL GREMIO OCULTO LO TENDRÁ.

Capítulo 4

LAS BUENAS RELACIONES DE ESTE GREMIO CON EL DE TRANSPORTISTAS, SON MANTENIDAS EN SECRETO POR AMBOS GREMIOS, PERO SI LLEGARAN A CONOCERSE, EL GREMIO DE COMERCIANTES PODRÍA ROMPER SUS RELACIONES EN ESTA CIUDAD CON EL GREMIO DE TRANSPORTISTAS. SI EL CONFLICTO SE EXTENDIESE A OTRAS CIUDADES, INVOLUCRANDO A LOS ASIGNADORES Y AL GREMIO OCULTO, PODRÍA PRODUCIRSE UNA ESCASEZ DE MATERIAS Y OBJETOS QUE BENEFICIARÍA MUCHO A ALGUNOS ICHAR MUY BIEN PREPARADOS PARA ELLOS.

Sales Disburg

"Muchos Ichar creen que el Imperio son las Trece Ciudades de la Tierra, que el resto no son más que algunos colonos desarraigados que no tienen ni donde ir. Pero están muy equivocados.

Las Marcas Externas son el verdadero pulmón del Imperio, son sus brazos y sus piernas. Es aquí donde se produce la comida que necesitan los muchos millones de esclavos que sirven a nuestra raza, donde están las minas de las que se extraen metales y cristales para adornar sus bonitas ciudades. Es aquí, en nuestro hogar de las Marcas Externas, donde surgen las mejores mentes, que luego son reclamadas para servir a los Altos Ichar de las Ciudades.

He viajado mucho por las colonias Externas, por las Internas y por las Doce Ciudades, pero si os soy sincero la mayor belleza, la más grande expresión de poder Ichar lo he encontrado aquí, en mi hogar. Soy un nacido de las Marcas, eso ante los ciudadanos de las ciudades me hace inferior a ellos, pero mis viajes me han revelado las grandes maravillas de estas colonias exteriores, el poder que se maneja aquí, he visto legiones en formación devastar planetas enteros, para que nuestra raza construya luego los edificios más impresionantes, las más grandes colonias y fortalezas.

He contemplado cómo muchos de los ciudadanos de las Ciudades de la Tierra se quedaban boquiabiertos al contemplar la belleza de unos lugares que ellos consideraban meras provincias.

Dejad entonces de llamarnos inferiores, pues si supieseis lo que nosotros sabemos, si vieseis lo que nuestros ojos contemplan cada día, no dudaríais en llamarnos hermanos.

Sardon, el trémolo. Miembro del Gremio de Transportistas."

LAS MARCAS

LAS MARCAS, EL CONJUNTO DE COLONIAS QUE LOS ICHAR POSEEN FUERA DE LAS TRECE CIUDADES. PARA MUCHOS ICHAR NO SON MÁS QUE MEROS COMPARSAS, VASALLOS QUE DEBEN PAGAR TRIBUTOS A LAS TRECE JOYAS DE LA CORONA DEL IMPERIO. PARA OTROS, SON SÓLO SU HOGAR, Y EL PUNTO EN EL QUE ELLOS COMIENZAN SUS ASPIRACIONES DE PODER PERSONAL.

LAS MARCAS SE DIVIDEN EN DOS CLASES, SEGÚN LA TRADICIÓN ICHAR.

LAS MARCAS INTERNAS

LAS MARCAS INTERIORES, SITUADAS EN LA TIERRA, ALLÍ DONDE NUNCA LLEGÓ EL HOMBRE. EN LOS MÁS PROFUNDOS RINCONES DE LA TIERRA, BAJO LAS SIMAS ABISALES DE LOS MARES, DONDE LAS TRECE CIUDADES NUNCA HAN LLEGADO, MUCHOS COLONOS HAN ESTABLECIDO SUS PROPIOS HOGARES TODO LO LEJOS QUE HAN PODIDO DEL FÉRREO CONTROL DE LAS CIUDADES ICHAR. NO ES QUE ÉSTAS, Y LAS DEMÁS ESTRUCTURAS DE PODER NO TENGAN INFLUENCIA SOBRE ELLOS, PUES MUCHAS COLONIAS Y MARCAS LES PERTENECEN, PERO UN ICHAR DE CLASE BAJA PUEDE EMPEZAR UNA NUEVA VIDA MÁS LIBRE Y SIN TANTAS PRESIONES COMO EN LAS CIUDADES. LAS PRINCIPALES MARCAS INTERNAS SE ENCUENTRAN EN SIMAS ABISALES, EN ENORMES CAVERNAS BAJO LA SUPERFICIE DE LA TIERRA, ETC.

LAS MARCAS EXTERNAS

SIN EMBARGO, LAS MARCAS MÁS FAMOSAS E IMPORTANTES SON LAS MARCAS EXTERNAS. AQUELLAS QUE SE SITUAN EN LEJANOS RINCONES DEL UNIVERSO, PLANETAS O

DIMENSIONES PERDIDAS.

SU EXTENSIÓN ES TAL QUE MILES DE PLANETAS PODRÍAN FORMARLAS, PERO DEBIDO AL SECRETO CON EL QUE LAS CIUDADES, LAS CASAS, LAS LEGIONES Y LOS GREMIOS GUARDAN SUS POSESIONES, LA INFORMACIÓN QUE SE FILTRA DE ELLAS ES CASI NULA. ADEMÁS, NUMEROSOS ICHAR DE CLASE MEDIA O BAJA HAN ESTABLECIDO SUS PROPIAS COLONIAS SEMI INDEPENDIENTES, COMPRADAS CON SANGRE Y ORO, Y ÉSTOS NO DESEAN SABER NADA DEL IMPERIO, SOBRE TODO, CUANDO SE TRATA DE PAGAR TRIBUTOS.

ES POR ELLO QUE CUANTIFICAR LAS COLONIAS EXTERNAS, LOS ASENTAMIENTOS ICHAR, LAS MARCAS, CONDADOS Y PROVINCIAS EXTERIORES ES UNA TAREA IMPOSIBLE.

ALGUNOS ICHAR, PERTENECIENTES AL GREMIO DE ADMINISTRADORES INTENTAN LLEVAR UN DETALLADO REGISTRO DE LAS POSESIONES DEL IMPERIO, PERO HASTA ESTA INFORMACIÓN ES OCULTADA POR EL GREMIO PARA SU PROPIO BENEFICIO.

SIN EMBARGO, LO QUE SÍ SALE A LA LUZ ES LA EXTENSA VARIEDAD DE REGIONES QUE COMPOEN ESTAS MARCAS. LAS ENORMES RIQUEZAS QUE LLEGAN DESDE ELLAS A LAS CASAS Y LAS CIUDADES HACE QUE MUCHOS ICHAR ABANDONEN SUS VIDAS EN ÉSTAS PARA ENROLARSE EN ALGUNA LEGIÓN, CON LA ESPERANZA QUE COMO PREMIO A SU BUEN SERVICIO LES SEA ENTREGADO ALGÚN PEQUEÑO TERRITORIO QUE ADMINISTRAR, Y GRACIAS A ÉL, PODER ENTRAR A FORMAR PARTE DE LA ELITE DE PRIVILEGIADOS QUE CONFORMAN LOS LORES DE LAS MARCAS EXTERNAS.

ASHUR-MARIK.

ESTA PRESTIGIOSA MARCA EXTERNA PERTENECE A LA CASA SAR'VALIOR, CUYOS MIEMBROS SON LLAMADOS LOS SARS OSCUROS.

SITUADA EN LA LEJANA GALAXIA M-531, SE ACCDE A ELLA POR UN ENORME PORTAL QUE SE ABRE A UNA MAR DE AGUAS AZUL OSCURO, ILUMINADAS POR UN MORIBUNDO SOL ROJIZO. EL MUNDO SOBRE EL QUE SE ASIENTA ES CASI TOTALMENTE ACUÁTICO, PERO LOS ICHAR SÓLO HAN CONSTRUIDO SUS CIUDADELAS Y COLONIAS EN LAS NUMEROSAS ISLAS QUE SURGEN ROMPIENDO LA SUPERFICIE DEL GRAN OCEANO QUE ANEGA TODA LA SUPERFICIE DEL PLANETA.

SOBRE LAS PRINCIPALES Y MÁS ESTRATÉGICAS ISLAS SE ASIENTAN UNA DOCENA DE CIUDADELAS ICHAR, QUE SE ENCARGAN DE VELAR POR LOS INTERESES DE LA CASA SAR. DESDE AQUÍ, LOS ESCUADRONES ICHAR Y SUS ESCLAVOS VIGILAN LAS MARAVILLOSAS GRANJAS SUBMARINAS DE LOS CHARMINAR. LOS CHARMINAR, FUERON UNA DE LAS PRIMERAS RAZAS QUE SE ENFRENTARON A LOS ICHAR. DURANTE EONES, CUANDO LOS ICHAR ERAN UN NÚMERO REDUCIDO SIN APENAS ESCLAVOS, LOS CHARMINAR OPUSIERON TENAZ RESISTENCIA, PERO SUS CIUDADES ERAN ARRASADAS UNA TRAS OTRAS, Y PRONTO LA GUERRA DE GUERRILLAS RESULTÓ INSUFICIENTE. ERAN UN PUEBLO AL BORDE DE LA DESTRUCCIÓN, HASTA QUE LOS ICHAR DESCUBRIERON LOS CRISTALES. LOS CHARMINAR, UNA ESPECIE DE INSECTOS GIGANTES ACUÁTICOS, CON FORMA SEMIHUMANA, FORMAN UNA CRISÁLIDA PARA EVOLUCIONAR A SU SIGUIENTE ETAPA REPRODUCTIVA. ESTA CRISÁLIDA, ESTÁ COMPUESTA POR UNO DE LOS CRISTALES MÁS DUROS QUE EL COSMOS HA GENERADO.

ESCLAVOS PARA EL IMPERIO

LOS ICHAR, QUE CONTEMPLARON CÓMO LOS CHARMINAR EMERGÍAN DE ESTOS CRISTALES TOTALMENTE TRANSFORMADOS, ENSEGUIDA QUISIERON UTILIZAR ESTOS CRISTALES COMO MATERIAL PARA CONSTRUIR SUS EDIFICIOS Y TORRES. ASÍ, TODO EL PLANETA FUE CONVERTIDO EN UN SISTEMA DE INNUMERABLES GRANJAS DONDE LOS CHARMINAR SON OBLIGADOS A PASTOREAR A SUS PROPIOS CONGÉNERES QUE YACEN COLGADOS DE ENORMES ESTRUCTURAS. CUANDO UN CHARMINAR ENTRA EN ESTA FASE ES CONDUCIDO, A MENOS QUE SUS AMOS LES DESEEN COMO FUTURO ESPÉCIMEN REPRODUCTOR, A UNA DE ESTAS COLOSALES TORRES SUBMARINAS, Y ALLÍ, SE UNA A LOS MILES DE SERES QUE ESTÁN COLGADOS COMO UN RACIMO A LA ESPERA QUE UN ICHAR LES HAGA DESAPARECER DEL INTERIOR DEL CRISTAL, QUEDANDO ÚNICAMENTE COMO TESTIMONIO DE SU EXISTENCIA UNO DE ESTOS MARAVILLOSOS PERO TRÁGICOS CRISTALES.

MILES DE TORRES-RACIMO EMERGEN DESDE LOS FONDOS MARINOS, ILUMINANDO CON LA LUZ DE SUS CRISTALES LAS OSCURAS AGUAS, OFRECIENDO A LA VEZ UN ESPECTÁCULO HERMOSO Y DESALENTADOR. MIENTRAS LOS ICHAR VIGILAN SUS GRANJAS DESDE LAS FORTALEZAS DE LA SUPERFICIE, Y RECOGEN LA COSECHA DE RIQUEZA PARA LA CASA Y EL IMPERIO ICHAR.

LAS LUNAS GEMELAS

OTRO PUNTO IMPORTANTE EN ESTA MARCA SON LAS LUNAS GEMELAS. LAS DOS HERMANAS DE SAR, LUNAS GEMELAS, BRILLAN EN TODO MOMENTO SOBRE EL PLANETA, ILUMINADAS POR LA TENUE LUZ DE SU SOL. EN LA MÁS PEQUEÑA DE ELLAS, TIENE SU BASE LA LEGIÓN ESPÍRITU.

ESTA LEGIÓN DE PRODIGIOSOS ICHAR TIENE FAMA DE EXTRAÑOS. ¿LA CAUSA? LA UTILIZACIÓN DE LOS CRISTALES PARA LA GUERRA. OTRA DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS CRISTALES ES QUE EXISTEN TRES TIPOS DE ELLOS, UNO POR CADA METAMORFOSIS QUE SUFREN LOS CHARMINAR DURANTE SU VIDA.

LOS CRISTALES MÁS ABUNDANTES SIRVEN PARA EDIFICAR ESTRUCTURAS DE UNA RESISTENCIA SIN PARANGÓN. EDIFICIOS TAN ALTOS QUE EMPEQUEÑECEN LAS MONTAÑAS. EN ELLOS, PREDOMINA EL COLOR AZUL.

LA SIGUIENTE ETAPA DE GESTACIÓN PRODUCE UNOS CRISTALES DE COLOR VERDE, QUE SIRVEN PARA CONSTRUIR CÁMARAS DE CAPTACIÓN DE ENERGÍAS ARCANAS. EN ESTAS CÁMARAS, SE ACUMULAN LAS ENERGÍAS DE LOS ARCANOS Y LOS MAGOS ICHAR, PARA PRODUCIR GRANDES EFECTOS.

POR ÚLTIMO, LA ÚLTIMA ETAPA EN LA VIDA DE UN CHARMINAR (A LA QUE LLEGAN MUY POCOS), COMIENZA PRODUCIENDO UN CRISTAL TOTALMENTE TRANSPARENTE. ESTOS CRISTALES, MÁS DUROS QUE CASI CUALQUIER MATERIAL DEL COSMOS, SON UTILIZADOS PARA FORJAR LAS ARMAS DE LA LEGIÓN ESPÍRITU. LOS FILOS CONSTRUIDOS CON ESTOS CRISTALES SON CAPACES DE CERCENAR EL ACERO Y LOS METALES MÁS DUROS, AL MISMO TIEMPO QUE ABSORBEN LAS ENERGÍAS QUE ALGUNAS ESPECIES, INCLUIDOS ALGUNOS ICHAR, UTILIZAN COMO PROTECCIÓN.

LA FUERZA DE LA CASA, SUS CRISTALES

DEBIDO A QUE NO EXISTE DEFENSA FÍSICA O MÁGICA CONTRA ESTAS ARMAS, LA CASA SAR LAS GUARDA COMO ORO EN PAÑO, COMO SU MAYOR TESORO, PUES ESTAS ARMAS HAN HECHO INVENCIBLE A SUS LEGIONES, Y LOS CRISTALES Y SUS PODERES HAN CONSEGUIDO QUE ESTA CASA

POSEA UNA TORRE NEGRA EN SHERIAN-DRAGON.

MUCHOS INDIVIDUOS, CIUDADES Y LEGIONES DESEAN OBTENER UNA O MÁS DE ESTAS ARMAS, PARA ENTRENAR COMANDOS ASESINOS, O A SUS GUARDAESPALDAS EN SU USO. SIN EMBARGO, POCOS DE ELLOS LO HAN CONSEGUIDO, Y LAS HAZAÑAS LOGRADAS POR SUS POSEEDORES, DECORAN LOS MUROS DE MUCHAS CASAS Y MONUMENTOS DE LAS DOCE CIUDADES.

MARCA DE ARIUM

ARIUM FUE UN ICHAR DE CLASE BAJA QUE DESARROLLÓ UNA GRAN VARIEDAD DE PODERES. SU DEDICACIÓN Y TESÓN LE CONVIRTIERON EN UN PODEROSO SOLDADO, QUE LUCHÓ EN CIENTOS DE BATALLAS.

CANSADO DE LA VIDA MEDIOCRE A LA QUE SE CONDENA A LA MAYOR PARTE DE LA POBLACIÓN DE ÏLIARTH QUE NO TIENE APTITUDES PARA LA MAGIA, ARIUM SE ENROLÓ EN LA LEGIÓN DE HIELO, UNA DE LAS MÁS TEMIBLES DE SU CIUDAD.

COMBATIÓ A LOS NOLR EN LAS CAVERNAS DE FUEGO DE USMIEL Y ALLÍ SE GANÓ EL APODO DE ARIUM, EL APASIONADO, POR LA PASIÓN QUE PONÍA EN TODOS SUS COMBATES.

CUANDO LOS NOLR INVOCARON UNA ENORME CRIATURA DE FUEGO Y PLASMA DE SU ESTRELLA, Y ÉSTA ENTRÓ POR EL TECHO DE LA CAVERNA DERRIBANDO A SU LÍDER, SÓLO ARIUM SE ARRIESGÓ PARA SALVARLO. COMO PREMIO POR SUS ACCIONES, ARIUM RECIBIÓ UNA PEQUEÑA MARCA PARA SU GOBIERNO, CEDIDA POR EL LÍDER DE SU LEGIÓN A QUIEN SALVÓ LA VIDA.

UN POZO SIN VALOR

LA MARCA ESTABA SITUADA EN UNA GRIETA ENTRE DIMENSIONES, Y SE COMPONÍA DE UN CONJUNTO DE PLANETOIDES GRISES, DOMINADOS POR UN ENORME CASTILLO DE ROCA Y CRISTAL.

ARIUM NO SE CONFORMÓ CON ESTA VIDA RETIRADA Y LOS CRUELES PLACERES A LOS QUE SE ABANDONAN LOS SEÑORES ICHAR, NI LE IMPORTABAN LOS PRIVILEGIOS DE LA NOBLEZA. ALGUNOS DE SUS COMPAÑEROS DE LEGIÓN YA

LICENCIADOS, Y MUCHOS DE SUS ESCLAVOS LE ACOMPAÑARON. JUNTOS, ARIUM Y LOS DEMÁS EXPLORARON LOS YERMOS PLANETOIDES. TRAS MUCHAS PEQUEÑAS AVENTURAS, ENCONTRARON... ¡ATRIUM!

EL ATRIUM Y LA GUERRA INVISIBLE

EL ATRIUM ES UN EXTRAÑO METAL QUE, MEZCLADO CON OTROS MATERIALES Y CRISTALES AUMENTA LA DUREZA Y LA RESISTENCIA DE ÉSTOS.

LAS RIQUEZAS FLUYERON HACIA LA AHORA LLAMADA MARCA DE ARIUM Y PRONTO, CON LA AYUDA DE LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS Y LOS GENETISTAS, EL VERDOR DE LOS BOSQUES SUSTITUYÓ EL GRIS DE LAS ROCAS.

CELOSO DE ENVIDIA, EL LÍDER DE LA LEGIÓN DE HIELO, AHORA RETIRADO, INTENTÓ RECUPERAR SUS ANTIGUOS DOMINIOS, Y UNA GUERRA ENCUBIERTA ESTALLÓ ENTRE AMBOS. UNA GUERRA QUE LLEGÓ HASTA EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS.

AL FIN, TODO LLEGÓ A SU CONCLUSIÓN CUANDO ARIUM RENUNCIÓ A SU POSICIÓN A FAVOR DE SUS DESCENDIENTES, PARA EVITAR EL ESCÁNDALO POR EL ASESINATO DE SU RIVAL.

NADIE SABE LO QUE LE HA SUCEDIDO A ARIUM EN ESTE MILLÓN DE AÑOS, PERO SE RUMOREA QUE PUDO UNIRSE A LAS FILAS DE LOS RENEGADOS, Y HABER SOBREVIVIDO A LA GUERRA CIVIL ICHAR.

¿QUÉ HARÁ SI VUELVE A SU ANTIGUO HOGAR, Y LO VE CONVERTIDO POR SUS DESCENDIENTES EN UNA MARCA DE ESCLAVOS, DONDE LAS MINAS RESUEÑAN CON LOS GRI-

Capítulo 4

TOS Y GEMIDOS DE LOS DESGRACIADOS QUE TRABAJAN EN LA OSCURIDAD? ¿CUÁNDO VEA SUS PRECIADOS BOSQUES, ORGULLO PERSONAL, TALADOS PARA CONSTRUIR BARRACONES PARA LOS ESCLAVOS Y TABLONES DE SUSTENTACIÓN, Y SUSTITUIDOS POR NEGRAS COPIAS CARNÍVORAS QUE SON MÁS UNA CÁRCEL PARA EVITAR FUGAS QUE UN LUGAR DE SOLAZ? SÓLO EL CREADOR LO SABE.

Marca de Arium

EL PALACIO DE HIELO

ESTE PLANETA HELADO ALBERGA UNA COLONIA DE ICHAR DE CLASE BAJA. NO SERÍA MUY IMPORTANTE SI NO FUESE PORQUE EN ÉL HA FIJADO SU RESIDENCIA EL RENEGADO CRIOTERM.

ESTE PACÍFICO PERO ENORMEMENTE PODEROSO ICHAR ES EL ARQUITECTO DE NUEVA ATLÁNTIS. TRAS TERMINAR SU OBRA MAESTRA, LA DECIMOTERCERA CIUDAD, CRIOTERM VINO AQUÍ A RETIRARSE. LOS ICHAR QUE VIVEN AQUÍ HAN SIDO SELECCIONADOS POR ÉL EN PERSONA, Y CURIOSAMENTE TODOS ELLOS TIENEN APTITUDES RELACIONADAS CON EL FRÍO Y LA TEMPERATURA.

LA MAYORÍA SON DE PIEL AZUL PÁLIDO, CON OJOS AZULES O DORADOS Y PELO BLANCO. SIN EMBARGO, ELLOS HAN IDO TRAYENDO POCO A POCO A SUS CONSORTES Y A SUS DESCENDIENTES PARA DAR AL INHÓSPITO PLANETA LA SENSACIÓN DE SER UN HOGAR.

CRIOTERM HA INICIADO UNA SERIE DE TERRAFORMACIONES EN EL PLANETA PARA EXTREMAR LA TEMPERATURA AMBIENTE. EL FRÍO SE HE INTENSIFICADO DESDE SU LLEGADA CERCA DE VEINTE GRADOS, Y MUCHOS DÍAS DEL AÑO LOS TERMÓMETROS DESCENDEN POR DEBAJO DE LOS 100 GRADOS BAJO CERO. SE DICE QUE ENTRE LOS PODERES DE CRIOTERM ESTÁ EL DE GENERAR UN FRÍO EQUIVALENTE AL CERO ABSOLUTO, CON LO CUAL PODRÍA CONGELAR LA ESTRUCTURA MOLECULAR DE CUALQUIER COSA.

LAS ALTAS MONTAÑAS DE HIELO, LOS MARES TOTALMENTE ANEGADOS POR GLACIARES QUE SUMERGEN SUS PICOS HELADOS HACIA EL FONDO, LOS PODEROSOS VIENTOS QUE TRAEN NEVADAS Y GRANIZO EN CUALQUIER MOMENTO DEL AÑO FORMAN EL PAISAJE IDEAL QUE CRIOTERM SOLICITÓ A PRIMARCAR.

EL SUEÑO DE CRIOTERM

EN ESTE PLANETA SOLITARIO, CRIOTERM Y SUS ARQUITECTOS Y AYUDANTES ESTÁN INTENTANDO DAR FORMA A UN PROYECTO QUE SUPERE A NUEVA ATLÁNTIS. LO LLAMAN, EL PALACIO DE INVIERNO.

SU AMBICIOSO OBJETIVO ES QUE ESTE PALACIO TENGA MÁS DE VEINTE KILÓMETROS DE ALTURA EN SUS PUNTOS MÁS ALTOS, CON TORRES QUE SUPEREN LOS TREINTA. TODO ÉL COMPUESTO DE HIELO.

ADEMÁS, QUIEREN QUE SE EXTIENDA POR TODO EL PLANETA, UN CASTILLO QUE SE EXTIENDA EN EJES POR TODOS LOS PARALELOS Y MERIDIANOS DEL MUNDO EN EL QUE SE ENCUENTRA, CADA UNO DE ESTOS EJES CON MÁS DE CINCUENTA KILÓMETROS DE ANCHO EN SU PUNTO MÁS ESTRECHO.

ALLÍ DONDE SE UNEN TODOS LOS MERIDIANOS, EN AMBOS POLOS, CRIOTERM PRETENDE CONSTRUIR DOS ENORMES FORTALEZAS HELADAS QUE MIDAN CADA UNA MÁS DE UN MILLÓN DE KILÓMETROS CUADRADOS, Y CUYAS TORRES SIRVAN A LOS ICHAR PARA SALIR DE LA ATMÓSFERA DEL PLANETA A MÁS DE DOSCIENTOS KILÓMETROS DE ALTURA.

EN LOS ESPACIOS LIBRES EXISTENTES ENTRE ESTAS LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN QUE RECORREN LOS PARALELOS Y MERIDIANOS, CRIOTERM QUIERE EDIFICAR PEQUEÑOS PALACIOS DE HIELO, CRISTAL Y JOYAS, CADA UNO CON FORMAS DIFERENTES, PERO TODOS ELLOS UNA MUESTRA ARQUITECTÓNICA ÚNICA.

EL ESCUDO EXTERIOR

PARA PROTEGER SU CONSTRUCCIÓN, A LA QUE LLEVAN MÁS DE DOSCIENTOS AÑOS DEDICADOS, LOS ICHAR PRETENDER ELABORAR UN ESCUDO DE HIELO QUE CUBRA TODA LA ATMÓSFERA DEL PLANETA, DEJE PASAR LA LUZ, PERO NO EL CALOR. CÓMO PLANEAN MANTENER ESE ESCUDO DE HIELO FRENTE AL CALOR DE SU LEJANO SOL ES UN MISTERIO QUE NO COMPARTEN CON NADIE.

EL PALACIO DE HIELO ESTÁ EN UN ESTADO MUY AVANZADO DE CONSTRUCCIÓN. TODA LA ESTRUCTURA PRINCIPAL DE LOS DOS POLOS ESTÁ ACABADA, Y LAS LÍNEAS QUE LAS UNIRÁN SE ESTÁN EXTENDIENDO YA UNAS HACIA OTRAS. SIN EMBARGO, LOS TRABAJOS VAN MÁS LENTOS DE LO QUE CRIOTERM QUERRÍA, PUES GRUPOS DE CRIATURAS NATIVAS ACECHAN Y ATACAN A SUS CRIATURAS ESCAVAS (ESPECIALMENTE ADAPTADAS AL FRÍO), ENTORPECIENDO SUS TRABAJOS.

LA POSIBILIDAD DE QUE ESAS CRIATURAS SEAN INTELIGENTES Y SÓLO ESTÉN DEFENDIENDO SU HOGAR ES ALGO QUE NO SE LE HA OCURRIDO AL VISIONARIO, PERO PELIGROSO ICHAR, POR LO QUE HA LLAMADO A DIVERSOS ARCANOS DE ILIARTH CON EL FIN DE DESCUBRIR SUS GUARDIAS Y EXPULSARLOS.

ADEMÁS DE ESTAS LÍNEAS PLAGADAS DE TORRES EDIFICIOS ANEXOS, SÓTANOS DE HIELO Y DEMÁS MARAVILLAS, CRIOTERM HA COMENZADO LA CONSTRUCCIÓN DE ALGUNAS DE SUS PERSONALES OBRAS DE ARTE. ASÍ, LOS VISITANTES QUE VIAJEN DEL PARALELO 5 AL PARALELO 6 PODRÁN VISITAR EL JARDÍN DE LAS ESTATUAS, DONDE CRIOTERM HA ESCULPIDO MILES DE ESTATUAS DE CIENTOS DE METROS DE ALTO QUE REFLEJAN ENORMES BESTIAS Y ANIMALES COMBATIENDO UNOS CON OTROS, O EN ACTITUDES MAJESTUOSAS.

EL PALACIO DE LOS ICEBERGS

AQUELLOS QUE SE DECIDAN A ABANDONAR LA SEGURIDAD DE LOS MUROS DEL MERIDIANO 3, QUE RECORRE POR ENCIMA EL OCÉANO HELADO DE ASURUM, PODRÁN LOCALIZAR EL TODAVÍA DESIERTO PALACIO DE LOS ICEBERGS, UN ENORME ICEBERG DE HIELO ENDURECIDO QUE SE ELEVA CIENTO METROS SOBRE LA SUPERFICIE DEL OCÉANO, Y MÁS DE DOS MIL POR DEBAJO DE LOS HIELOS DE LA SUPERFICIE. TODO SU INTERIOR ESTÁ EXCAVADO POR DENTRO Y ENORMES VENTANALES ACRISTALADOS SE ABREN AL INTERIOR DEL MAR, DONDE NADAN MARAVILLOSAS CRIATURAS. DESDE ABAJO, EL PALACIO TIENE EL ASPECTO DE UNA ENORME CADENA DE ESTALACTITAS DE HIELO QUE SE SUMERGEN EN EL AGUA, LLENAS DE VENTANAS Y MIRADORES AL INTERIOR DEL OCÉANO.

Y ASÍ, DOCENAS Y DOCENAS DE PRECIOSAS CONSTRUCCIONES A CUÁL MÁS ORIGINAL Y MÁS PRECIOSA.

CANCIONES AL CALOR DEL FRÍO

ESCUCHEMOS LA VOZ DE UN POETA QUE NARRÓ LA BELLEZA QUE VIERON SUS OJOS:

“... Y LOS HIELOS ME ACOGIERON EN UN ABRAZO MÁS CÁLIDO DEL QUE PUEDEN DAR LAS WERIAS DE LA CIUDAD DEL PLACER. TODO EL PLANETA REBOSA DE UNA BELLEZA SERENA, DE UNA PAZ QUE LOS ICHAR NUNCA HAN TENIDO.

LAS HERMOSAS ESTRUCTURAS QUE SE ELEVAN PARA DARNOS LA BIENVENIDA ESTÁN PERFECTAMENTE INTEGRADAS EN EL PAISAJE, Y ALLÍ, ENTRE LAS NIEVES Y LAS TORMENTAS DE HIELO, CUALQUIER SER INTELIGENTE RECONOCE QUE EL CAMINO A SEGUIR NO ES LA LUCHA, SINO LA EVOCACIÓN DE SUEÑOS TAN MARAVILLOSOS COMO ÉSTE.

NO SÉ QUÉ PASARÁ CUANDO ESTÉ TERMINADO, PERO EL PALACIO DE INVIERNO DEBERÍA ENTRAR CON TODO MERECIMIENTO EN LOS ANALES DE LA MILENARIA HISTORIA ICHAR, COMO LA CIUDAD NÚMERO CATORCE.

LORD CRIOTERM HA CONSTRUÍDO UN CAMINO PARA TODOS NOSOTROS, HERMANOS, EL CAMINO DE UNA VISIÓN TAN HERMOSA, QUE VERLA CONGELA EL ESPÍRITU Y HACE QUE LOS OJOS LLOREN LÁGRIMAS DE HIELO.

TAL VEZ POCOS DE VOSOTROS ME CREÁIS, PERO NI LAS TRECE CIUDADES JUNTAS, LAS CUALES HAN VISTO MIS OJOS EN PERSONA, PUEDEN COMPARARSE A LA BELLEZA QUE ESTÁ SURGIENDO DE ESOS HIELOS."

ALIADOS DE CRIOTERM

PARA DEFENDER SU MAYOR CREACIÓN CRIOTERM HA CONSEGUIDO QUE SUS ALIADOS EN ÌLIARTH DESTINEN MEDIA LEGIÓN A DEFENDER LOS MUROS Y LAS TORRES DEL PALACIO. A CAMBIO, HA PROMETIDO QUE LAS LÍNEAS DE PODER SOBRE LAS QUE SE ASIENTAN LAS ESTRUCTURAS DE SUS MUROS KILOMÉTRICOS PODRÁN SER UTILIZADAS EN LAS TREMENDAS INVOCACIONES QUE NECESITAN LOS ARCANOS DE LA CIUDAD DE LOS HIELOS ETERNOS.

DEBIDO A QUE CADA UNA DE LAS ESTRUCTURAS MERIDIONALES RECORRE POR ENCIMA UN MERIDIANO, CANALIZANDO LAS ENERGÍAS DEL PLANETA HACIA LOS POLOS, Y QUE A SU VEZ ÉSTAS SE VEN ALIMENTADAS POR LOS PARALELOS QUE RECOGEN LA ENERGÍA VITAL DEL PLANETA, LOS DOS ENORMES CASTILLOS DE HIELO EN AMBOS HEMISFERIOS REÚNEN UNA CANTIDAD DE ENERGÍAS ARCANAS Y MÍSTICAS COMO NUNCA SE HABÍAN VISTO.

LAS PRIMERAS PRUEBAS DE PODER INDICAN QUE UN CON-

JURO PUEDE VERSE MULTIPLICADO POR DIEZ EN ESE LUGAR, LOS TRAICIONEROS MAGOS DE LA CIUDAD DE LOS HIELOS SE FROTAN LAS MANOS ANTE LAS TREMENDAS EXPECTATIVAS DE PODER QUE ELLO ACARREA.

LOS RENEGADOS ESTÁN AL TANTO DE ESTA CARACTERÍSTICA, Y HAN ENVIADO A UNA JOVEN EMBAJADORA, LADY ACRIL DE CIUDAD CICLOPS A SEDUCIR A CRIOTERM CON LA PROMESA DE MAYORES PROEZAS EN EL FUTURO. LA IMPRESIONANTE BELLEZA DE LA ICHAR, QUE POSEE DOS ENORMES OJOS AZULES, UNA PIEL PÁLIDA COMO EL HIELO Y UNA MELENA RUBIA QUE LE CAE HASTA LA ESPALDA, ASÍ COMO DOS ALAS SIMILARES A LAS DE LOS CISNES BLANCOS NO HA CONSEGUIDO ATRAER LA ATENCIÓN DE CRIOTERM, NO ASÍ SU PROMESA DE CREAR UN PALACIO DE HIELO EN EL ESPACIO MAYOR QUE UN SISTEMA SOLAR COMPLETO.

PRIMARCAR NO ESTÁ EN SITUACIÓN DE REUNIR LOS RECURSOS NECESARIOS PARA ELLO, PERO TIENE QUE CAMBIAR ESTO ANTES DE QUE EL PALACIO DE INVIERNO ESTÉ TERMINADO Y LOS ARCANOS DE ÌLIARTH PONGAN SUS GARRAS SOBRE TANTO PODER.

BESTIAS ESPECIALES DE LORD CRIOTERM

ADEMÁS, ALGUNAS DE LAS BESTIAS QUE CRIOTERM UTILIZA EN SU CONSTRUCCIÓN MERECE UN APARTADO ESPECIAL.

MAMUT LANUDO.

RESCATADOS POR LOS GENETISTAS PARA LORD CRIOTERM ESTOS PREHISTÓRICOS ANIMALES HAN SIDO CRIADOS DOS O TRES VECES MÁS FUERTES QUE SUS ANTEPASADOS ORIGINALES, DEBIDO A LA NECESIDAD DE QUE TRANSPORTEN ENORMES CANTIDADES DE HIELO PARA LA CONSTRUCCIÓN

DEL PALACIO DE INVIERNO.

RDT FUERZA: B	30D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	60

RINOCERONTE LANUDO.

ACTUALMENTE EXISTE UNA GRAN COLONIA DE RINOCERONTES LANUDOS EN LAS HELADAS PRADERAS DEL PALACIO DE HIELO DE CRIOTERM. HAN SIDO LLEVADOS ALLÍ PARA ENRIQUECER EL DESOLADO PAISAJE, PERO TIENEN QUE SER ALIMENTADOS POR LOS SIRVIENTES DEL ICHAR, PUES NO PUEDEN ALIMENTARSE DE LAS PLANTAS NATIVAS DEL PLANETA.

RDT FUERZA: B	18D
RDT DESTREZA: B	7D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	38

El palacio de Hielo

SIR-ARDRAL.

ESTA PEQUEÑA COLONIA ICHAR SE SITÚA FRENTE A LA COSTA DE UN MAR QUE BRILLA EN TONOS DORADOS Y ROJIZOS POR EL SOL MORIBUNDO QUE LA ILUMINA. DE NOCHE, LA COSTA RUGE CON LA MAREA DE LAS DOS LUNAS QUE PARECEN TEÑIDAS DE SANGRE.

LA POBLACIÓN ES PEQUEÑA, SÓLO MEDIO CENTENAR DE ICHAR Y UNOS POCOS CIENTOS DE ESCLAVOS SE AFANAN EN SACAR ADELANTE LA PRODUCCIÓN DE LA ESPECIA QUE REQUIEREN LAS CIUDADES DE MIRILLA-WAILAR Y CONDENACIÓN, UNA ESPECIA QUE INCREMENTA EL SABOR DE LOS GUIOS MÁS EXÓTICOS.

LAS TORRES

PERO LO QUE HACE INTERESANTE A ESTA CIUDAD NO ES ESTA POBLACIÓN, SINO LO QUE SE ENCUENTRA MEDIO MILLAR DE KILÓMETROS MÁS AL SUR. LAS TORRES DE SIR-ARDRAL.

TODO A LO LARGO DE UNA FRANJA DE CIENTO KILÓMETROS DE COSTA SE YERGUEN UNA SERIE DE CICLÓPEAS CONSTRUCCIONES SEMEJANTES A TORRES NEGRAS CON FORMA DE ESPIGADOS Y ESTILIZADOS HONGOS. SUS SUPERFICIES COLOR ÉBANO SURGEN DEL MAR, DONDE ASIENTAN SUS CIMIENTOS, Y SUS CÚPULAS SUPERAN LOS CIENTO METROS DE ALTO. CONTEMPLAR UN CENTENAR DE ESTAS TORRES SEPULCRALES CON LA ESPUMA DEL MAR ARREMOLINÁNDOSE EN SUS BASES, SIN UN SOLO RUIDO QUE SURJA DE SU INTERIOR ES UN ESPECTÁCULO SOBRECOGEDOR.

NADIE SABE QUÉ HACEN AHÍ, NI QUIEN LAS EDIFICÓ, PORQUE NADIE HA PODIDO ENTRAR. LOS ICHAR DE ESTA COLONIA HAN SOLICITADO LA AYUDA DE UN ARCANO

CON EL FIN DE QUE ABRA LOS SELLOS DE PROTECCIÓN QUE LAS MANTIENEN INTACTAS, Y QUE IMPIDEN LA ENTRADA DE LOS ICHAR Y SUS ESCLAVOS.

NO SE SABE QUÉ TESOROS O PELIGROS AGUARDAN EN U INTERIOR, PERO SÍ QUE TODO EL PODER QUE HIZO FALTA PARA ALZARLAS ES ALGO QUE LOS ICHAR CODICIAN DESDE QUE LAS DESCUBRIERON.

LAS CASAS ICHAR

"Nací en mi hogar, le debo toda la lealtad que sea capaz de reunir mi corazón. Soy un soldado de la casa Derrian, y desde pequeño me han enseñado la verdad que no ve el resto de mi raza, que nuestro destino es gobernar el Imperio con mano de hierro."

Nuestras legiones hacen temblar a los enemigos de mi casa, las Marcas de nuestra propiedad nos abastecen de esclavos, alimentos y riquezas, y el flujo de poder es inmenso. Las Ciudades nos respetan, y poseemos sedes y palacios en casi todas ellas, al tiempo que nuestros miembros se extienden por sus calles en busca de poder e información.

Casi nadie sabe el verdadero significado de pertenecer a una casa Ichar, pues ninguno de ellos puede entender los lazos de amor y odio que nos unen. Baste decir, que nuestro destino está más allá de las estrellas, allí donde se encuentren las fuentes de poder que nos alcen a lo más alto del Imperio las buscaremos, allí donde se escondan los secretos que nos abran las puertas del Alto Consejo los encontraremos, y en definitiva, lograremos lo que nadie ha logrado antes, reinar supremos sobre los Ichar. Aunque ello nos cueste mil millones de años.

Vantaur, el Vigilante, soldado de la Casa Derrian."

LAS ALTAS CASAS ICHAR, POCAS ESTRUCTURAS SOCIALES DE LOS ICHAR ALCANZAN TAN GRAN IMPORTANCIA EN LA COMPLEJA INTERACCIÓN DEL IMPERIO.

LAS CASAS ICHAR SON ESO, GRANDES "FAMILIAS", O CLANES FAMILIARES QUE POSEEN, DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS UNA UNIDAD DE SANGRE. ASÍ, LAS CASAS MANTIENEN TRATOS CON "PRIMOS", "HERMANOS" Y

LOS DESCENDIENTES DE TODOS ELLOS, PUES TODOS SE AGRUPAN EN TORNO A UNA BANDERA, A UN MISMO ESCUDO FAMILIAR.

ASÍ MISMO, CADA CASA POSEE UNA SERIE DE ESCLAVOS QUE HAN SERVIDO A LA FAMILIA DURANTE MILLONES DE GENERACIONES, Y CADA UNA GUARDA MILES DE SECRETOS QUE LA HACEN ÚNICA RESPECTO A LAS DEMÁS CA-

SAS O A LOS GREMIOS.

LAS ALTAS CASAS, SIN EMBARGO, ABASTECEN DE MIEMBROS A LOS CONSEJOS DE LAS CIUDADES, A LAS LEGIONES EXTERNAS, A LOS GREMIOS Y A LAS FORTALEZAS, PUES SABEN QUE LA ÚNICA MANERA QUE TIENEN DE SOBREVIVIR ES DIVERSIFICANDO SUS INTERESES Y EXTENDIENDO SU INFLUENCIA ALLÍ DONDE PUEDAN.

CADA CASA TIENE SUS PROPIOS RASGOS DIFERENCIADOS, UN PODER, UN TERRITORIO, UNA SERIE DE FACULTADES QUE LAS HACEN ÚNICAS. ASÍ, MIEMBROS DE UNA CASA ALEJADOS DURANTE GENERACIONES EN EXTREMOS OPUESTOS DEL IMPERIO, SE MOSTRARÁN SIMILARES EN MÉTODOS, PODERES O LO QUE HAGA ESPECIAL A SU CASA.

LAS CASAS SE DIVIDEN EN DOS GRANDE BLOQUES, LAS ALTAS CASAS Y LAS CASAS INTERMEDIAS. LA ÚNICA DIFERENCIA ENTRE UNAS Y OTRAS ES SU PODER.

LAS ALTAS CASAS

ASÍ, LAS ALTAS CASAS SON EL EPÍTOME DEL PODER ICHAR. POSEEN SUS PROPIAS LEGIONES, SUS MARCAS SON TAN EXTENSAS COMO UN IMPERIO, SUS ESCLAVOS SON MILLARES, TIENEN ASIENTOS EN LOS CONSEJOS DE LAS CIUDADES, LOS GREMIOS E INCLUSO EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, Y EN DEFINITIVA, LAS RIQUEZAS Y EL PODER QUE MANEJAN EMPEQUEÑECE EL SUEÑO DE LOS INFERIORES.

LAS CASAS INTERMEDIAS

LAS CASAS INTERMEDIAS NO LES VAN A LA ZAGA. CRECEN O DESCIENDEN EN PODER A UNA VELOCIDAD VERTIGINOSA, Y NUEVAS CASAS NACEN Y MUEREN CON CADA

GENERACIÓN. EL PODER ES LO QUE BUSCAN, Y MUCHAS VECES LO QUE ENCUENTRA, SEA DEL LADO QUE SEA. SU SUEÑO ES CONVERTIRSE POR DERECHO DE VICTORIA EN UNA ALTA CASA, POSEER SUS PROPIOS PALACIOS EN LOS MEJORES DISTRITOS DE LAS CIUDADES Y LA CAPITAL, SHERIAN-DRAGON, E INCLUSO ACCEDER A UNA TONTEO NEGRO EN ESTA CIUDAD.

VARIEDAD DE LAS CASAS

CADA CASA, SEA DEL TIPO QUE SEA, SUELE ESTAR ESPECIALIZADA EN UNO DE LOS AMPLIOS ESPECTROS DEL PODER ICHAR. EXISTEN CASAS QUE DEBEN SU INFLUENCIA A QUE SUS MIEMBROS PERTENECEN AL GREMIO METAMORFO, Y POR ELLO TIENEN ACCESO A SECRETOS DE OTRAS CASAS Y GREMIOS. OTRAS, CREAN EN SUS MANSIONES Y GRANJAS ESCLAVOS Y BESTIAS QUE LES GRANJEAN FAVORES DE LAS LEGIONES, Y QUE INTERCAMBIAN A CAMBIO DE TIERRAS Y PRESTIGIO. OTRAS, LAS MENOS, SE HAN ASOCIADO AL GREMIO OCULTO, O HAN FUNDADO SU PROPIO GREMIO, ESPERANDO QUE LOS CAMBIOS DE LOS EDONES LES PONGAN EN POSICIÓN DE ASALTAR LAS CIMAS DEL PODER.

SIN EMBARGO, SON LAS MÁS ANTIGUAS Y MENOS ESPECIALIZADAS LAS QUE DETENTAN EL MAYOR PODER DE LAS CASAS. AQUELLAS QUE POSEEN NUMEROSOS TERRITORIOS EN LAS MARCAS, MINERÍA DE ATRIUM O METALES Y CRISTALES, GRANJAS DE ESCLAVOS, LEGIONES Y PODER A SECAS. LA CONJUNCIÓN DE TAN DIVERSAS Y LUCRATIVAS ACTIVIDADES ES LO QUE LAS HA HECHO PODEROSAS CON EL PASO DE LOS SIGLOS. SUS INTERESES SE MEZCLAN CON LOS DE TODOS LOS ESTAMENTOS DE LA SOCIEDAD ICHAR, SUS PODERES LLEGAN ALLÍ DONDE NO LLEGAN LOS DE NINGUNA CIUDAD, Y SUS TENTACULOS NEGROS SE EXTIENDEN POR TODO EL IMPERIO ABSORBIENDO MÁS PODER CADA DÍA QUE PASA. PODER

PARA DERROTAR A LAS OTRAS ALTAS CASAS, PODER PARA DOMINAR LAS TRECE CIUDADES Y EL ALTO CONSEJO, PODER CON EL QUE CONSTRUIR SU PROPIO IMPERIO, AL TIEMPO QUE CONTROLAN ÉSTE.

UNA SITUACIÓN QUE NO CAMBIA

NO NOS CONFUNDAMOS, LA GRAN MAYORÍA DE LAS CASAS QUE GOBIERNAN HOY EN DÍA EL ALTO CONSEJO SON LAS MISMAS QUE LO HACÍAN HACE CIENTO MILLONES DE AÑOS. ES TAN DIFÍCIL DERRIBAR A UNO DE ESTOS COLOSALES TITANES COMO APAGAR LAS ESTRELLAS DEL NÚCLEO DE UNA GALAXIA. POSEEN PODER SIN LÍMITES, SUS MIEMBROS SON TAN ANTIGUOS QUE RECUERDAN LA EXTINCIÓN DE LOS DINOSAURIOS, Y SUS ESCLAVOS Y ICHAR ASOCIADOS SON LEGIÓN.

CADA UNA DE ESTAS GRANDES CASAS POSEE NUMEROSAS CASAS ASOCIADAS. DE ESTE MODO, PUEDEN FORTALECER SUS LEGIONES CON DIVERSOS PODERES Y SOLDADOS, MEZCLAR BESTIAS DE CRÍA O TENER ACCESO A UNA VARIEDAD DE RECURSOS QUE LES FORTALECE DÍA TRAS DÍA.

EL ÚNICO PODER EQUIPARABLE A LAS ALTAS CASAS ICHAR SON LOS DIFERENTES ICHAR INDIVIDUALES DEL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS. ESTOS ICHAR POSEEN SUS PROPIAS FORTALEZAS, DONDE REINAN SUPREMOS. ASÍ MISMO POSEEN ASIENTOS EN EL CONSEJO, BIEN A TRAVÉS DE OTRAS CASAS, BIEN POR SUS PROPIOS PODERES. ESTOS ICHAR SON EL VERDADERO CONTRAPESO A LAS CASAS, PUES ELLAS PODRÍAN DOMINAR A LOS GREMIOS A LAS CIUDADES Y LAS CLASES BAJAS, LAS MARCAS EXTERIORES Y LAS LEGIONES, PERO NUNCA DOBLEGAR A LOS VERDADEROS AMOS DE LOS ICHAR. SUS PADRES.

CASA SARNORIAN

ESTA PEQUEÑA CASA GOBIERNA UNA DE LAS MARCAS INTERIORES. ANTES DE LA GUERRA CIVIL, SUS MIEMBROS SE ENCONTRABAN BAJO PROTECCIÓN DIRECTA DE SIBILIAN, EL DUQUE OSCURO, HERMANO DE PRIMARCAR Y UNO DE LOS SEIS PRIMEROS.

ESTA CASA APORTABA A LAS LEGIONES DE SIBILIAN EL MÚSCULO NECESARIO PARA SOSTENER LA GUERRA CONTRA LOS BRILLIAN, LOS ENORMES SERES CON FORMA DE GUSANO QUE HABITAN EN EL INTERIOR DE LA TIERRA, Y CON LOS QUE SIBILIAN MANTENÍA UNA PUGNA PERSONAL EN LA QUE NO INTERFERÍA NINGUNA OTRA CIUDAD, CASA O GREMIO.

LA CASA SARNORIAN, POSEE UNA DE LAS FUERZAS DE ICHAR DE CLASE BAJA Y MEDIA MEJOR ENTRENADA DE TODO EL IMPERIO. SUS ESCUADRONES HAN SIDO ENTRENADOS PERSONALMENTE POR LOS COMANDANTES DE SIBILIAN, Y SUS FORMACIONES SON LETALES EN EL COMBATE CUERPO A CUERPO. A PESAR DE LA ESCASEZ DE SUS PODERES, SU FORTALEZA Y PRECISIÓN LES CONVIERTEN EN UNA FUERZA RESPETADA. CUANDO UN ESCUADRÓN DE ESTAS CRIATURAS IRRUMPE EN LA OSCURIDAD, LAS CAVERNAS SUBMARINAS SE LLENAN DE MUERTE, Y EL FILO DE SUS ESPADAS LARGAS Y EL CANTO DE SUS ALARGADOS ESCUDOS LLENAN DE TERROR A SUS ENEMIGOS.

A CAMBIO DE SU APORTACIÓN A LA CAUSA DE SIBILIAN, RECIBEN NO SÓLO SU PROTECCIÓN, SINO UN FLUJO CONTINUO DE BESTIAS Y ESCLAVOS CON LOS QUE EXPERIMENTAR. DURANTE EONES, ESTA CASA HA DEPENDIDO DE SIBILIAN PARA CUBRIR SUS NECESIDADES DE ESCLAVOS Y BESTIAS DE TRABAJO Y GUERRA. AHORA QUE SIBILIAN HA MUERTO, DEBEN PROCURARSE PRONTO OTRA

FUENTE DE SUMINISTROS Y OTRAS MEDIDAS DE PROTECCIÓN. ANTES DE QUE LOS RENEGADOS TERMINEN POR ABOLIR LA ESCLAVITUD, COMO PARECE SER SU PROPÓSITO, Y LOS ÚNICOS ESCLAVOS QUE QUEDEN SERÁN AQUELLOS QUE LAS CASAS TENGAN ESCONDIDOS.

EL PALACIO SARNORIAN

LA SEDE DE ESTA CASA ES UNA ENORME MANSIÓN EN LO ALTO DE UNA SIMA, DESDE LA QUE SE DOMINA TODA LA LLANURA. LA CAVERNA DONDE ESTÁ ENCLAVADA LA SIMA ES ESTANCA, EN LO MÁS PROFUNDO DE LA TIERRA, Y EL AGUA DE LOS OCEANOS NO PUEDE LLEGAR HASTA ELLA. EL ÚNICO ACCESO ES UN PORTAL MÁGICO QUE ESTÁ EMPEZANDO A FALLAR.

EN LA SIMA CUBIERTA DE AZUFRE Y CUARZO, ESTA CASA ICHAR TIENE LOS CAMPOS DE ENTRENAMIENTO DONDE SE FORMAN SUS ESCUADRONES, Y LOS EDIFICIOS DONDE SE CRÍAN LAS POCAS BESTIAS QUE POSEE LA "FAMILIA", O DONDE SE EXPERIMENTA CON LOS ESCLAVOS.

UN POCO MÁS EN EL FONDO DE LA CAVERNA, LOS ESCASOS ESCLAVOS DE LA CASA TRABAJAN EL CUARZO PARA OBTENER CRISTALES CON LOS QUE CONSTRUYEN ESTATUAS ALGUNOS GREMIOS DE LAS DOCE CIUDADES. CON ESTA ACTIVIDAD, PRETENDEN CONVENCER A ALGUNOS GENETISTAS DE UNIRSE A ELLOS PARA CREAR UNA NUEVA RAZA DE ESCLAVOS CON LAS QUE AMPLIAR SUS DOMINIOS SUBTERRÁNEOS.

A ESTE FIN, HAN ADQUIRIDO UNA CASA EN LA CIUDAD DE SOREN-GARDIAR, A CAMBIO DE ALGUNAS ANTIGUAS TIERRAS EN LAS MARCAS EXTERNAS QUE LA FAMILIA PO-

SEÍA DESDE HACE MUCHÍSIMO TIEMPO, ANTES DE RENUNCIAR A LA CONQUISTA EN LAS MARCAS EXTERNAS Y CENTRARSE EN DEFENDER LAS MARCAS INTERNAS.

LA LUCHA POR EL DOMINIO

EL MAYOR PATRICIO DE LA CASA, QUE NO TIENE REPRESENTACIÓN EN EL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA, ES LION, EL ROCOSO, UN GIGANTESCO ICHAR CON PIEL GRISÁCEA COMO LA ROCA QUE HA ENTRADO EN CONVERSACIONES CON PRIMARCAR PARA QUE LE AYUDE RECONSTRUIR SU CASA EN HONOR A SU HERMANO SIBILIAN, QUE DIO LA VIDA POR ÉL, SIN EMBARGO NO VE MUY BIEN A LADY SALBIAN, LA HEREDERA DE SIBILIAN.

ELLA SE HACE LLAMAR LA LADY OSCURA, Y SUS ROPAJES NEGROS Y SU PIEL OSCURA SON SÍNTOMAS DE LA MALDAD DE SU ALMA Y UNA EXPRESIÓN DE SUS VERDADERAS INTENCIONES. AUNQUE ELLA HA DECLARADO QUE TIENE LA INTENCIÓN DE CUMPLIR LOS COMPROMISOS ADQUIRIDOS POR SU PADRE DURANTE MILENIOS. SIN EMBARGO, LION NO SE FÍA, Y APARENTEMENTE HACE MUY BIEN, PUES ELLA ESTARÍA DISPUESTA A SACRIFICAR SUS TODOS SUS ESCUADRONES Y A ESTA CASA CON TAL DE AUMENTAR MÁS SU PODER.

LA CIUDADELA DE SIBILIAN, ANTES PUNTO DE REFERENCIA RECONFORTANTE PARA LOS SARNORIAN, ES AHORA UNA SILUETA OSCURA Y AMENAZADORA QUE SE YERGUE SOBRE SUS CABEZAS, TRAS EL LECHO DE ROCA, EN LA FOSA DE LAS MARIANAS.

CASA EFERMUN

ÚNICA EN TODO EL IMPERIO, ESTA CASA ICHAR HA SIDO UNA INCÓGNITA. DESDE EL COMIENZO DEL IMPERIO Y DE LAS TRECE CIUDADES, LA CASA EFERMUN SE HA DEDICADO A UNA SOLA LABOR.

INVESTIGAR Y PROPAGAR ENFERMEDADES CADA VEZ MÁS MORTALES QUE PUEDAN UTILIZARSE COMO ARMA DE GUERRA.

ORIGINARIA DE CIUDAD CICLOPS, ESTA MILENARIA CASA DE CLASE MEDIA, NUNCA HA SIDO MUY BIEN VISTA ENTRE LA SOCIEDAD ICHAR, DEBIDO EN PARTE A SU DEDICACIÓN A LA INVESTIGACIÓN DE ENFERMEDADES Y EN PARTE A SU ESCASO INTERÉS EN FORMAR PARTE DE LOS JUEGOS DE PODER QUE EMBRIAGAN A TODO EL IMPERIO. ESTA CASA, EN SU MEDIOCRIDAD DENTRO DEL IMPERIO, PARECE ESTAR POR ENCIMA DE LAS AMBICIONES MÁS MUNDANAS, Y DE LOS JUEGOS DE PODER QUE CORROEN Y AL MISMO TIEMPO MUEVEN A SUS SEMEJANTES Y HERMANOS ICHAR.

ES POR ELLO, QUE YA HACE TIEMPO QUE SE AUTOEXILIÓ DE SU CIUDAD NATAL PARA ESTABLECER UNA CIUDADELA SUBMARINA EN EL MAR NEGRO. DICHA BASE ESTÁ COMPLETAMENTE ENTERRADA BAJO LAS AGUAS DEL MAR, Y LOS ICHAR ACCEDEN A ELLA A TRAVÉS DE MÍSTICOS PORTALES.

LA BÚSQUEDA DE LA PLAGAS DEFINITIVA

SE DICE QUE SU INTERÉS POR INVESTIGAR ENFERMEDADES RADICA EN LA CREENCIA QUE CUANDO LOGREN UNA ENFERMEDAD CAPAZ DE AFECTAR A LOS ICHAR, PONDRÁN A TODO EL IMPERIO A SUS PIES CON UN SENCILLO GOLPE DE MANO, PERO ESTO NO RESULTA TAN

SENCILLO, PORQUE POCOS VIRUS O BACTERIAS SE ATREVEN A INVADIR EL CUERPO DE UN ICHAR, TAL ES EL TERROR SOBRENATURAL QUE IMPONEN. Y LOS POCOS MICROORGANISMOS MODIFICADOS GENÉTICAMENTE QUE HAN SIDO INOCULADOS FUERON DESTRUIDOS Y ELIMINADOS SIN DEJAR RASTRO POR LAS ENERGÍAS QUE MUEVEN A ESTOS TODOPODEROSOS SERES.

PERO LA CASA EFERMUN SIGUE ESTUDIANDO NUEVAS CEPAS, NUEVOS ORGANISMOS ALIENÍGENAS, TRANQUILAMENTE, CON TODA LA ETERNIDAD PARA DESCUBRIR EL VIRUS O EL PARÁSITO QUE PUEDA SOBREPASAR LAS DEFENSAS DE LOS ICHAR.

DOS JINETES SE ENCUENTRAN: PLAGA Y GUERRA

SIN EMBARGO, LA CASA EFERMUN NO SE DEDICA EN EXCLUSIVA A ESTA LABOR SECRETA, AL CONTRARIO, SUS RAMIFICACIONES SE EXTIENDEN POR TODAS LAS PROVINCIAS DEL IMPERIO, A PESAR DE NO ESTAR PRESENTE FÍSICAMENTE EN NINGUNA CIUDAD. SUS ESCLAVOS PORTAN PLAGAS QUE CONTAGIAN A POBLACIONES ENTERAS, SUS MAESTROS DE GUERRA IMPARTEN OLEADAS DE PODER QUE HACEN ENFERMAR A LOS MÁS TENACES RESISTENTES, Y SUS MÁQUINAS ENVÍAN VAPORES NOCIVOS CONTRA TODA OPOSICIÓN QUE ENCUENTREN.

MUCHAS LEGIONES HAN NECESITADO EN UNA U OTRA OCASIÓN LAS EXTRAÑAS ARTES DE ESTA CASA PARA DESALOJAR A UNA OPOSICIÓN QUE LES COSTARÍA DEMASIADAS VIDAS, AUNQUE POCAS RECONOCEN ADMITIRLO. SIN EMBARGO, LA CASA EFERMUN CONTINÚA CALLADA, GUARDANDO FAVORES Y SECRETOS, PARA EL DÍA QUE PUEDA UTILIZARLOS EN SU BENEFICIO. ¿QUÉ SOLICI-

TARÁN ESE DÍA A TANTAS LEGIONES QUE LE DEBEN FAVORES DE PRIMER ORDEN? ¿Y A LAS ALTAS CASAS O LAS CIUDADES?

ACTIVIDADES DE LA CASA.

TRÁFICO DE MUERTE

LOS EFERMUN TRAFICAN CON LA ENFERMAEDAD Y LA PODREDUMBRE. SUS ICHAR SUELEN IR CUBIERTOS CON ROPAJES NEGROS, CASI RAÍDOS, PERO ESTA VESTIMENTA ES MÁS UNA POSTURA IMPUESTA POR SUS MAYORES QUE UNA VERDADERA PASIÓN O INTERÉS POR TAL APARIENCIA. CADA UNO DE ELLOS PORTA CONSIGO VIALES Y PÚCIMAS CON CIENTOS DE ENFERMEDADES CAPACES DE PONER UNA NACIÓN, O UN PLANETA DE RODILLAS.

FUERON ELLOS LOS QUE HICIERON QUE LA PESTE LLEGASE A EUROPA, EN EL SIGLO XIV, ASÍ COMO LOS QUE HAN DESARROLLADO LOS VIRUS DEL ÉBOLA Y EL SIDA EN ÁFRICA, TRISTEMENTE, EL LUGAR PREFERIDO PARA SU EXPERIMENTACIÓN DEBIDO A SUS CONDICIONES. EN SU HISTORIAL ESTÁN TAMBIÉN NUMEROSAS Y TERRORÍFICAS CAMPAÑAS, COMO LA GRIPE ESPAÑOLA DE PRIMEROS DE SIGLO, QUE MATÓ CASI A TANTA GENTE COMO LA GRAN GUERRA, Y MUCHAS PLAGAS QUE HAN CORROMPIDO ANIMALES DE GRANJA, O EXTINGUIDO ESPECIES VEGETALES.

NINGÚN SER VIVO, EXCEPTO LOS ICHAR, ESTÁ LIBRE DE SUS INSIDIAS, Y DESDE LOS VEGETALES Y ANIMALES, HASTA LOS VIRUS MÁS MICROSCÓPICOS, TODOS ELLOS SIRVEN COMO HUÉSPEDES PARA ENCONTRAR LA ENFERMEDAD PERFECTA CON LA QUE SUBYUGAR EL COSMOS.

LOCALIZACIÓN DE LA CASA.

CADA UNO DE SUS MIEMBROS ES LIBRE DE IR Y VENIR A DONDE SEA, DE INVESTIGAR Y EXPERIMENTAR EN CUALQUIER LUGAR DEL COSMOS, LAS TRECE CIUDADES, LAS MARCAS EXTERNAS, LA TIERRA, O LOS IMPERIOS Y CIVILIZACIONES RIVALES.

SIN EMBARGO, EL HOGAR DE LA CASA EN GENERAL, COMO YA SE HA DICHO, SE ENCUENTRA BAJO LAS MILENARIAS CAPAS DE LODO Y FANGO DEL MAR NEGRO. ALLÍ, LA CIUDADELA EFERMUN GUARDA LAS MÁS TERRIBLES ENFERMEDADES QUE SE HAN CONOCIDO, ALGUNAS DE LAS CUALES HAN DESTRUIDO CIVILIZACIONES ENTERAS, COMO LA VIRUELA QUE CASI EXTERMINÓ A LOS NATIVOS AMERICANOS, O LA PLAGA ANTARA, QUE CONVIRTIÓ A LOS ALTIVOS ARROCINAS EN MASAS DE BIOMATERIA MUERTA.

EL LÍDER DE LA CASA, QUE HA RECHAZADO REPETIDAS VECES UN ASIENTO EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, ES LORD EFERMUN, EL CUAL DA NOMBRE A LA CASA QUE RIGE DESDE ANTES DE LA APARICIÓN DEL HOMBRE EN ESTE PLANETA. SE TRATA DE UN PEQUEÑO Y ENJUTO ICHAR DE PIEL ARRUGADA. SU CARÁCTER TAIMADO, ASUSTA INCLUSO A LOS ICHAR MÁS VETERANOS, PUES SUS OJOS PARECEN SIEMPRE DISPUESTOS A INYECTAR EL ODIO QUE LE CONSUME EN SU INTERLOCUTOR, COMO UNA COBRA LLENA DE VENENO.

LABORATORIOS INTERIORES

LOS LABORATORIOS DE LOS MIEMBROS DE LA CASA SE ENCUENTRAN EN EL INTERIOR DEL CASTILLO, A CIENTOS DE METROS BAJO LA SUPERFICIE DEL MAR, DEBAJO INCLUSO DE LAS HABITACIONES DE SUS MIEMBROS. DICHS LABORATORIOS SE SUMERGEN EN LAS PROFUNDI-

DADES DE LA TIERRA, CLAVÁNDOSE COMO DAGAS EMPONZOÑADAS EN SUS ENTRAÑAS. TÚNELES Y MÁS TÚNELES COMUNICAN UNOS CON OTROS, Y LOS MIEMBROS DE LA CASA INVESTIGAN TANTO POR EL BIEN DE SU CASA, COMO POR SU PROPIO PODER PERSONAL.

SIN EMBARGO, NO ES INFRECUEnte VER CÓMO DOS ICHAR DE LA CASA EFERMUN INTERCAMBIAN INFORMACIÓN PARA CREAR NUEVAS CEPAS MÁS EFECTIVAS Y DE MAYOR ALCANCE.

SE DICE QUE LOS MIEMBROS DE ESTA CASA HAN EXCAVADO PASILLOS Y GALERÍAS SUBTERRÁNEAS POR TODO EL FONDO MARINO, PARA ALBERGAR A LAS CRIATURAS QUE LES SIRVEN COMO CONEJILLOS DE INDIAS PARA SUS EXPERIMENTOS, Y SE RUMOREA QUE SUS PASILLOS SUBTERRÁNEOS LLEGAN TAN LEJOS COMO PARA TENER SALIDAS AL MAR MUERTO, AL MAR DE ARAL Y AL MAR ROJO. SI ESTO ES ASÍ, PODRÍA DAR EXPLICACIÓN A UNA LEYENDA DE LA ZONA QUE HABLA DE EXTRAÑOS PERSONAJES APARECIDOS DE LA NADA EN MEDIO DEL DESIERTO QUE PREGUNTAN DE FORMA INCANSABLE POR UNA CIUDAD BABILÓNICA PERDIDA. LA CIUDAD DE LOS MUERTOS, DONDE SE DICE QUE SE DESATÓ UNA PLAGA QUE CONVIRTIÓ A TODA SU POBLACIÓN EN CADÁVERES ANDANTES.

SECRETOS DE LA CASA.

A PARTE DE SU LEGIÓN PARTICULAR, DESCRITA MÁS ADELANTE, LOS EFERMUN POSEEN UNA SERIE DE SECRETOS MUY BIEN GUARDADOS SOBRE SU CASA. EL MÁS IMPORTANTE DE ELLOS ES HURIEL, EL HIJO PRÓDIGO. HURIEL ES UN MIEMBRO DE LA CASA QUE VIAJÓ POR LOS CONFINES DEL COSMOS EN BUSCA DE LA PLAGA DEFINITIVA. PARECE QUE LA ENCONTRÓ. LA NOCHE QUE LLEGÓ A LAS PUERTAS DE CASA EFERMUN ESTABA TO-

TALMENTE DEMAGRADO, PARECÍA HABER PERDIDO TODO LO QUE LE CONVERTÍA EN UN ICHAR. TODO SU SÉQUITO DE ESCLAVOS HABÍA MUERTO, Y LO QUE ERA MÁS IMPORTANTE, SU SISTEMA PARECÍA SOBRECARGADO POR ALGÚN AGENTE INFECCIOSO AL QUE SUS ENERGÍAS HABÍAN TARDADO AÑOS EN ELIMINAR. TODO ESTE TIEMPO, HURIEL, AGOTADO E INDEFENSO, HABÍA VIAJADO POR EL COSMOS PARA REGRESAR A CASA. EN SU SISTEMA SÓLO QUEDABAN LAS SEQUELAS DE LA ENFERMEDAD, NI RASTRO DE QUÉ AGENTE PROVOCÓ SEMEJANTES DAÑOS, ÚLCERAS ABIERTAS, DRENAJE DE PODER, HEMORRAGIAS EN SU SISTEMA, ETC.

DESDE HACE CINCUENTA AÑOS, HURIEL ESTÁ EN LAS MÁS OSCURAS Y PROFUNDAS HABITACIONES, RECUPERANDO LENTAMENTE SU CUERPO. SIN EMBARGO, LOS EXPERTOS DE LA CASA DICEN QUE JAMÁS PODRÁ VOLVER A CAMINAR, A UTILIZAR SUS PODERES Y ES POSIBLE QUE NI A HABLAR.

LORD EFERMUN HA ORDENADO QUE SEA TRATADO Y RECUPERADO A TODA COSTA, POR LO MENOS SU CAPACIDAD DE COMUNICARSE, Y SU TORTURADA Y DESTROZADA MENTE, PUES NECESITA SABER DONDE ENCONTRÓ SU FIN EL JOVEN ICHAR, PARA MANDAR UNA EXPEDICIÓN.

CASA TALANOR

LA CASA TALANOR ES UNA DE LAS MÁS IMPORTANTES CASAS ICHAR. TANTO ES ASÍ, QUE POSEEN UNA TORRE NEGRA EN EL CORAZÓN DE SHERIAN-DRAGON, Y NUMEROSOS PALACIOS EN LAS MEJORES ZONAS DE LAS TRECIE CIUDADES, INCLUIDA LA ZONA DE LAS ALTAS CASAS DE LA CAPITAL. SUS MIEMBROS SE ENCUENTRAN ENTRE LOS MÁS REPUTADOS DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS.

ORIGINARIOS DE CIUDAD CICLOPS, LA CASA TALANOR HA DIRIGIDO LOS PRINCIPALES PROGRAMAS DE CRÍA ICHAR DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS.

SI BIEN SU PODER DERIVA DE DICHA ACTIVIDAD, SUS MIEMBROS Y CASAS MENORES HUNDEN SUS GARRAS EN TODAS LAS ACTIVIDADES IMPORTANTES DEL IMPERIO. TRÁFICO DE ESCLAVOS, MAGIA, CONCESIÓN DE TERRENOS, EXPLOTACIÓN DE REDUCTOS MINEROS.

POCAS CASAS EXISTEN QUE LA IGUALEN EN PODER. SUS CAMPOS DE CRÍA ABASTECEN LAS LEGIONES ICHAR CON BESTIAS SIN NOMBRE EN CANTIDADES INGENTES, SUS SOLDADOS Y MIEMBROS MENORES DIRIGEN LEGIONES DE ICHAR DE LAS CLASES BAJAS EN EL COMBATE, Y SUS POLÍTICOS Y NOBLES MEDRAN EN LAS DOCE CIUDADES, INTENTANDO OBTENER MÁS PODER PARA SU CASA Y PARA ELLOS.

LOS SÍMBOLOS QUE ADORNAN SU ESCUDO CON FORMA DE DIAMANTE, SIGNIFICAN: SÓLO AQUELLOS QUE DOMINAN SU NATURALEZA DOMINAN A LOS DEMÁS.

EN RESPUESTA A ESTE LEMA, LOS ICHAR DE ESTA CASA SON CALMADOS Y FRÍOS EN LAS NEGOCIACIONES, FIEROS EN LA GUERRA Y PELIGROSOS, MUY PELIGROSOS.

ESCLAVOS Y BESTIAS ESPECÍFICAS DE LOS TALANOR.

ESCLAVOS ICHAR: ARGENTEOS

“.... LA CRIATURA SALIÓ DEL CIELO, BAJANDO ENTRE LOS RAYOS DEL SOL, ALLÍ DONDE ANTES SÓLO HABÍA DEVASTACIÓN, AHORA SU PRESENCIA EMBELESABA A TODOS LOS QUE LE MIRABAN, Y ENTONCES LLEGÓ EL INFIERNO...”

SERES DE ASPECTO ANGELICAL, LOS ARGENTEOS SON ANTIGUOS ESCLAVOS DE LOS ICHAR. SU ASPECTO PODRÍA HABER DADO ORIGEN A LAS LEYENDAS SOBRE LOS ÁNGELES, PUES PARECEN SERES HUMANOS DE UNOS DOS METROS DE ALTURA, PIELS PERFECTAS DE DIFERENTES COLORES, DOS ALAS DEL MISMO COLOR DE LA PIEL SIMILARES A LAS DE UNA GIGANTESCA AVE.

SON TERRIBLES EN EL COMBATE, Y APROVECHAN TODAS SUS HABILIDADES PARA CAUSAR EL MAYOR DAÑO POSIBLE A LOS ENEMIGOS DE SUS AMOS.

DE TODAS LAS ANTIGUAS ALTAS CASAS SÓLO LA CASA TALANOR POSEE UN REGIMIENTO COMPLETO DE ESTOS SERES, COMPUESTO POR CASI TODAS LAS VARIEDADES QUE SE CONOCEN, PERO PODRÍA SER QUE ALGUNA OTRA CASA, O ICHAR PARTICULAR, POSEYER EN SECRETO UNA O VARIAS DE ESTAS CRIATURAS.

TODOS ELLOS POSEEN VARIOS PODERES COMUNES ADEMÁS DE ALGUNO INDIVIDUAL.

ESTOS SON LOS COMUNES, LOS ESPECÍFICOS SE DETALLAN JUNTO A CADA CUADRO DE ESTADÍSTICAS.

REGENERACIÓN: DIFICULTAD 100. PERMITE REGENERAR UN PUNTO DE VIDA PERDIDO POR CADA PUNTO DE ÉXITO.

VOLAR. PARA LO QUE UTILIZA SUS MUSCULOSAS ALAS.

ALTERACIÓN DE FORMA (METAMORFOSIS). AUNQUE NO SON MAESTROS EN ELLA, SÍ LO SUFICIENTE COMO APARENTAR SER UN ESCLAVO NORMAL, O UN HUMANO.

ADEMÁS CADA ESPECIE POSEE SU PODER Y CARACTERÍSTICAS PROPIAS.

ARGÉnteo: ALBINO

LA VARIEDAD MÁS CONOCIDA. ESTOS ARGÉnteOS POSEEN UNA PIEL BLANCA COMO EL ALABASTRO, Y SUS OJOS NO POSEEN PUPILA. SON LOS MÁS BAJOS, PUES LA MÁXIMA ALTURA QUE ALCANZAN SUELES SER 1,80 CM, PERO TAMBIÉN SE CUENTAN ENTRA LOS MÁS NUMEROSOS, POR LO QUE SON ENVIADOS COMO TROPAS DE CHOQUE.

SU PODER ESPECÍFICO ES FUERZA PERMANENTE.

RDT FUERZA: B	25D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	15D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	10D
RDT PODER: METAMORFOSIS	5D
RDT PODER: FUERZA PERMANENTE	10D
PUNTOS DE VIDA:	35

ARGÉnteo: PLATA.

SU PIEL PLATEADA LE CONVIERTE EN UNA CRIATURA HERMOSA DE VER, PERO SU CARÁCTER IRASCIBLE HAGEN DE ÉL UN FIERO ENEMIGO EN COMBATE.

SU PODER ESPECIAL ES LLAMADO ARCO DE FUEGO. DIFICULTAD 85, EL ARGÉnteo INVOCA UN ARCO DE PLATA QUE DISPARA FLECHAS DE FUEGO. CADA FLECHA PUEDE QUITAR UN PUNTO DE VIDA A UN OBJETIVO, Y PUEDE DISPARA UNA FLECHA POR CADA PUNTO DE ÉXITO QUE CONSIGA.

RDT FUERZA: B	35D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	25D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	11D
RDT PODER: VOLAR	15D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: ARCO DE FUEGO	12D
PUNTOS DE VIDA:	50

RDT FUERZA: B	32D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	20D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	12D
RDT PODER: VOLAR	13D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: INVOCAR CLIMA	11D
PUNTOS DE VIDA:	45

Capítulo 4

	RDT FUERZA: B	30D
	RDT DESTREZA: B	18D
	RDT MENTE: B	20D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER: REGENE- RACIÓN	11D
	RDT PODER: VOLAR	9D
	RDT PODER: META- MORFOSIS	4D
	RDT PODER: ENVEJE- CER	15D
	PUNTOS DE VIDA:	40

Casa Talano

RDT FUERZA: B	33D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	17D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	11D
RDT PODER: VOLAR	11D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: REJU- VENECER	15D
PUNTOS DE VIDA:	40

ARGÉTEO: ESMERALDA

RDT FUERZA: B	33D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	17D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	10D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: CON- TROL DE MENTE	10D
PUNTOS DE VIDA:	40

ARGÉTEO: ÉBANO

LOS ARGÉTEOS DE ÉBANO SON, JUNTO CON LOS LEGENDARIOS NEGRO-ARGÉTEOS, LOS ÚNICOS DE ESTA ESPECIE QUE PUEDEN INVOCAR CONJUROS ARCANOS, LO QUE LOS CONVIERTE EN APOYO IDEAL A LOS REGIMIEN-
TOS DE LAS LEGIONES, Y PARA COMBATIR A LOS ARCA-
NOS DE SUS ENEMIGOS.

RDT FUERZA: B	19D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	18D
RDT MAGIA:	15D
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	12D
RDT PODER: VOLAR	1D
RDT PODER: META- MORFOSIS	6D
RDT PODER: ARMA- DURA PSIÓNICA	10D
PUNTOS DE VIDA:	45

ARGÉTEO: MARFIL

RDT FUERZA: B	30D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	16D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	11D
RDT PODER: VOLAR	5D
RDT PODER: METAMORFOSIS	5D
RDT PODER: CONTROL ANIMAL.	10D
PUNTOS DE VIDA:	35

ARGÉTEO: AZUL

A DIFERENCIA DE LOS ARGENTEOS ZAFIRO, EL COLOR DE SU PIEL NO BRILLA, NI PARECE TRASLÚCIDO, SINO QUE ES DE UN HERMOSO AZUL CELESTE.

RDT FUERZA: B	25D
RDT DESTREZA: B	19D
RDT MENTE: B	10D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	10D
RDT PODER: METAMORFOSIS	5D
RDT PODER: GOLPE DE ENERGÍA	10D
PUNTOS DE VIDA:	25

ARGÉNTEO: DEL CORAL

SU PIEL COLOR CORAL ROJO ES UN INDICATIVO DE QUE SON LAS TROPAS SUBMARINAS DE LA CASA TALIDOR. ADEMÁS, EL PODER DE METAMORFOSIS SÓLO FUNCIONA BAJO EL AGUA.

SU PODER ESPECIAL ES CANTO DE PERDICIÓN.

RDT FUERZA: B	35D EN EL AGUA 25D EN CUALQUIER OTRO TERRENO
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	15D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	2D
RDT PODER: METAMORFOSIS	5D
RDT PODER: CANTO DE PERDICIÓN	10D
PUNTOS DE VIDA:	45 EN EL AGUA (28 EN OTRO LUGAR)

ARGÉNTEO: ROBLE.

ESTA SUBESPECIE HA SIDO CREADA PARA EXPLORAR SOBRE LA TIERRA, CUANDO TODAVÍA HABÍA UN INNUMERABLE NÚMERO DE BOSQUES. SU UTILIDAD SE HA VISTO REDUCIDA, ASÍ COMO SU PODER SOBRE LAS PLANTAS.

PODER: CONTROL VEGETAL: DIFICULTAD 50. PERMITE QUE EL LANZADOR DE LA FORMA QUE DESEE A TANTOS ÁRBOLES COMO PUNTOS DE ÉXITO OBTENGA. ASÍ, PODRÁ ELABORAR TRAMPAS CON ELLOS, O CONVERTIRLOS EN CRIATURAS MÓVILES CAPACES DE ATACAR A SUS VÍCTIMAS, PERO PARA ELLO, DEBERÁ CONSUMIR CINCO PUNTOS DE ÉXITO POR ÁRBOL.

RDT FUERZA: B	35D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	15D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	20D
RDT PODER: METAMORFOSIS	1D
RDT PODER: FUERZA PERMANENTE	10D
PUNTOS DE VIDA:	38

ARGÉTEO: NEGRO ARGÉTEOS

ESTA ESPECIE ES SÓLO UNA LEYENDA, SE DICE QUE SUS PODERES SUPERAN CON MUCHO A MUCHOS NIGROMANTES DE ALTO RANGO, PERO NADIE HA PODIDO VERIFICAR SIQUIERA SU EXISTENCIA.

POSEEN SÍ MISMO, TODO ELLO EN TEORÍA, AL ACCESO A RECURSOS NIGROMÁNTICOS, POR LO QUE SON DE LOS POCOS ARGÉTEOS CON PODER ARCANO.

ADEMÁS POSEEN EL PODER VISIÓN INFRARROJA.

RDT FUERZA: B	29D
RDT DESTREZA: B	32D
RDT MENTE: B	21D
RDT MAGIA: SÓLO HECHIZOS NIGROMÁNTICOS.	15D
RDT PODER: REGENERACIÓN	15D
RDT PODER: VOLAR	12D
RDT PODER: METAMORFOSIS	10D
RDT PODER: VISIÓN INFRARROJA	10D
PUNTOS DE VIDA:	68

CASA BLIOR-TESAK

LA CASA BLIOR-TESAK DEBERÍA HABER SIDO LA QUE OBTUVIESE EL PERMISO DEL ALTO CONSEJO PARA OCUPAR LA TORRE NEGRA DE LA CAÍDA CASA DERRIAN. MILES DE ICHAR DE ESTA CASA, Y DOCENAS DE GENERACIONES HAN TRABAJADO MUY DURO PARA QUE ESTO FUESE ASÍ. OBTENIENDO PODER, INFLUENCIA POLÍTICA TANTO EN SU CIUDAD DE ORIGEN, SOREN GARDIAR, COMO EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS.

SIN EMBARGO, A PESAR DE QUE SUS ESFUERZOS ESTABAN A PUNTO DE DAR SUS FRUTOS, LA ALIANZA DE SU MÁS JOVEN PATRICIO, Y REPRESENTANTE EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, TALIADAR, CON LA ORGANIZACIÓN OCULTA DE LAS HIJAS DE LILITH, LES DEJÓ EN UNA POSICIÓN MUY AL DESCUBIERTO. SI BIEN NADIE SE ATREVE A ACUSARLES DIRECTAMENTE DE LOS ACTOS DE UNO DE SUS MIEMBROS, LA OPINIÓN GENERAL SÍ HA PENSADO SOBRE LA DECISIÓN DE LA CONCESIÓN DE LA TORRE NEGRA, Y LOS PATRICIOS DE ESTA CASA ESTÁ MUY, MUY ENFADADOS.

LA TRAICIÓN DEL JOVEN TALIADAR LAS HA COSTADO MUCHO, MÁS QUE CUALQUIER DERROTA DE SUS LEGIONES, Y NO ESTÁN DISPUESTOS A PERMITIR QUE LES VUELVA A OCURRIR, POR LO QUE HAN ESTABLECIDO UN FÉRREO CONTROL SOBRE LAS ACTIVIDADES DE TODOS LOS MIEMBROS DE SU CASA.

CASA ATRIMAR

LA MÁS PODEROSA ALTA CASA DE CIUDAD CICLOPS ESTÁ REPRESENTADA EN EL CONSEJO DE LA CIUDAD, Y EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS POR SENDOS REPRESENTANTES.

ASÍ MISMO MANTIENE VARIAS LEGIONES EN ACTIVO, A PESAR DE LA TREGUA, UNA DE LAS CUALES, LA CUARTA LEGIÓN DRAGÓN, DIRIGE EL CUERPO DE EJÉRCITOS LLAMADO LAS FAUCES DEL DRAGÓN, LA PRINCIPAL FUERZA DE ATAQUE DE ESTA CIUDAD JUNTO A LA LEGIÓN LEVIATÁN.

AL SER LA MÁS IMPORTANTE Y PODEROSA CASA DE LA CIUDAD DE LAS BESTIAS, NO ES DE EXTRAÑAR QUE ESTA ALTA CASA GANASE POSICIÓN GRACIAS A DOS ELEMENTOS FUNDAMENTALES. PRIMERO, POR EL COMERCIO DE BESTIAS Y ESCLAVOS, PUES MANTIENE UNA POSICIÓN DE PODER TANTO EN CIUDAD CICLOPS COMO EN EL GREMIO DE ESCLAVISTAS. SEGUNDO, POR LAS EXTRAÑAS BESTIAS QUE CREA, UN PRODIGIO DE IMAGINACIÓN Y EFECTIVIDAD, Y POR EL PODER Y VERSATILIDAD DE SUS LEGIONES.

LAS FUERZAS DE LA CASA

LA CASA ATRIMAR MANTIENE CASI UNA QUINCENA DE LEGIONES, EN LAS QUE MILITAN MÁS DE DIEZ MIL ICHAR DE DIFERENTES CLASES, PERO SI MOVILIZASE TODOS SUS RECURSOS Y LOS DE SUS CASAS VASALLAS, ASÍ COMO LAS GUARNICIONES DE SUS MARCAS Y FORTALEZAS, PODRÍA ORGANIZAR FÁCILMENTE OTRAS DIEZ MÁS.

ADEMÁS DE SUS CONTACTOS EN EL GREMIO ESCLAVISTA Y SU INFLUENCIA EN SU PROPIA CIUDAD, LA CASA ATRIMAR, QUE DICE SER DESCENDIENTE DIRECTA DE NAR-

DISH EL SEÑOR DE LA GUERRA, POSEE UN ESCAÑO EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS. GRACIAS A ELLO, A LA FUERZA DE SUS LEGIONES, Y A LA EXTENSIÓN DE SUS MARCAS DONDE CRÍA MILES DE ESCLAVOS CON LOS QUE LUEGO COMERCIAR, Y A LA RIQUEZA QUE ESTO LE PROPORCIONA, LA CASA ATRIMAR HA PODIDO ADQUIRIR RECIENTEMENTE UNA TORRE NEGRA EN EL DISTRITO DE LAS TORRES DE SHERIAN-DRAGON.

LA TORRE LES HA SIDO CEDIDA, NO SIN GRANDES INTRIGAS Y ALGÚN QUE OTRO ASESINATO, POR LA CASA DE RRIAN, CAÍDA EN DESGRACIA EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS. POR ELLO, SE HAN GANADO LA ENEMISTAD DE ESTA MENGUANTE, PERO TODAVÍA PODEROSA, CASA. LA CUAL VEZ TENGA MUCHO QUE DECIR EN EL DESARROLLO FUTURO DE LOS ACONTECIMIENTOS DEL IMPERIO.

LA CASA ATRIMAR, ASÍ COMO CIUDAD CICLOPS, ESTÁ ENEMISTADAS CON CIUDAD CASIOPEA POR UN INCIDENTE EN EL QUE PUSIERON EN RIDÍCULO A ESTA CIUDAD A CUENTA DE UNA OPERACIÓN DESASTROSA DEL FAMOSO CUERPO DE EJÉRCITOS DE CIUDAD CASIOPEA. ESTOS RECIENTES ENEMIGOS, UNIDOS A TODOS LOS QUE SE HA IDO GRANJEANDO EN SU ASCENSO AL PODER, HACEN QUE SUS PATRICIOS Y DIRIGENTES SE ANDEN CON MUCHO CUIDADO, PUES EL MENOR TRASPIÉ PUEDE HACER QUE TODOS SUS ENEMIGOS SE ARROJEN AL UNÍSONO SOBRE ELLOS, DESPEDAZÁNDOLES.

SECRETOS Y BESTIAS DE LA CASA ATRIMAR.

ANCLAUSTRAS.

ESTOS ENORMES SERES RECUERDAN VAGAMENTE A LOS COLOSALES TRIGERATOPS DEL CRETÁCEO. SON ENORME REPTILES ACORAZADOS DE CUATRO FUERTES PATAS QUE POSEEN UNA CABEZA TAMBIÉN ACORAZADA Y UNA SERIE DE ESPINAS A LO LARGO DE LA ESPINA DORSAL. SU COLA BÍPEDA TERMINA EN UNA MAZA DEMOLEDORA QUE ADEMÁS PUEDE DESPRENDER ENORMES ESCAMAS EN FORMA DE PÚAS CAPACES DE ENSARTAR A UNA SER DE TRES METROS.

MIDEN HASTA LA CRUZ DEL LOMO MÁS DE VEINTE METROS DE ALTO, Y PUEDEN SUPERAR FÁCILMENTE LOS CINCUENTA DESDE LA CABEZA HASTA EL COMIENZO DE LA COLA. ESTA ESPECIE DE REPTILES ES UTILIZADA PARA ROMPER LAS FORMACIONES ENEMIGAS, AL TIEMPO QUE SE DEFIENDE DE LOS ATACANTES AÉREOS CON LAS PÚAS DE SU COLA.

LOS ANCLAUSTRAS SON DE DOS TIPOS, DE GUERRA Y DE TRANSPORTE. LOS SEGUNDOS HAN SIDO CEDIDOS A LOS ESCLAVISTAS PARA QUE, GRACIAS A UNAS ENORMES JAULAS QUE LLEVAN EN SUS LOMOS, TRANSPORTES LOS ESCLAVOS DE ESTE GREMIO A CIUDAD CICLOPS, Y LOS PRIMEROS SON UTILIZADOS ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE POR LA CUARTA LEGIÓN DRAGÓN, MANTENIDA POR ESTA CASA.

ANCLAUSTAS DE GUERRA. SUS ATAQUES PUEDEN PROVENIR DE SU COLA MAZA O BIEN DEL LANZAMIENTO A DISTANCIA DE ENORMES PÚAS ORGÁNICAS, SEA MOMO SEA, EL DAÑO QUE HACEN SERÁ IGUAL A LA FUERZA

QUE LE QUEDE AL ANIMAL MÁS LOS PUNTOS DE ÉXITO QUE OBTENGA EN SU TIRADA DE DESTREZA (CONTRA LA DE SU RIVAL).

RDT FUERZA: B	30D	
RDT DESTREZA: B	18D	
RDT MENTE: B	5D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER:		
PUNTOS DE VIDA:	45	

ANCLAUSTAS DE TRANSPORTE.

RDT FUERZA: B	35D	
RDT DESTREZA: B	10D	
RDT MENTE: B	3D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER:		
PUNTOS DE VIDA:	41	

CASA CROKAN

NADIE HA PODIDO PROBAR LA PARTICIPACIÓN DE UN MIEMBRO DE ESTA CASA EN LOS TERRIBLES ACONTECIMIENTOS QUE TUVIERON LUGAR SOBRE LOS HIELOS DEL POLO, DURANTE LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS. ASÍ, NADIE HA SIDO CAPAZ DE ASEGURAR QUE, COMO DIJO PRIMARCAR, LOCHAR DE LA CASA CROKAN ESTUVIESE IMPLICADA EN LA TRAICIÓN CONTRA TODOS LOS ICHAR QUE CASI SUME AL MUNDO EN LA OSCURIDAD ETERNA.

A PESAR DE LA PALABRA DE ESTE ANCIANO ICHAR, EL PRIMERO DE ELLOS, POCOS LE HAN CREÍDO, PORQUE LA CASA CROKAN, A DIFERENCIA DE LA BLIOR-TESEK, HA DERRAMADO FAVORES Y SOBORNOS ALLÍ DONDE ERA NECESARIO PARA NEGAR ESTOS HECHOS. A NADIE LE CONVENÍA CREERLO.

ESTA PUJANTE CASA DEBE SU CRECIENTE PODER A LAS INNUMERABLES VIRTUDES DE SUS MIEMBROS, CASI TODOS ICHAR DE CLASE BAJA O MEDIA, LO QUE LES CONFIERE GRAN CANTIDAD DE PODERES.

EN CONCRETO, LOS ICHAR DE ESTA CASA, SE ESPECIALIZAN EN SEDUCCIÓN. SERÍAN, SEGÚN DICEN SUS MÁS ENCONADOS RIVALES, CAPACES DE SEDUCIR AL MISMO DIABLO SI CON ELLO GANASEN SUS FAVORES.

SEA CIERTA O NO ESTA FALTA DE ESCRÚPULOS, LOS MIEMBROS DE LA CASA PRESENTAN UNA HERMOSURA Y UNA BELLEZA QUE TRASCIENDE LAS RAZAS. SUS NUMEROSOS PODERES DERIVAN DE TODAS LAS VARIEDADES DE SEDUCCIÓN, Y GRACIAS A ELLOS, Y A SUS CONTACTOS CON LAS WERIAS DEL GREMIO OCULTO, POSEEN ACCESO A NUMEROSOS SECRETOS Y RIQUEZAS.

EL DESTINO DE ESTA CASA ESTÁ AÚN POR ESCRIBIR, PERO PRIMARCAR NO ESTÁ DISPUESTO A QUE SE SALGAN CON LA SUYA.

CASA BANTAUSER

LA ESPECIALIDAD DE ESTA CASA DE CLASE MEDIA SON LOS VENENOS Y POCIONES. EN SUS LABORATORIOS SECRETOS CREAN AROMAS QUE HIPNOTIZAN CIUDADES, ELIXIRES DE FRENESÍ SEXUAL PARA ICHAR ABURRIDOS DE LOS MILENIOS SIN FIN, VENENOS QUE MATAN LA MENTE, PERO NO EL CUERPO, ACEITES DE SEDUCCIÓN, ETC.

CREADORA DE SU PROPIO GREMIO, ESTA CASA MENOR LO CONTROLA CON MANO FÉRREA. A PESAR DE ELLO, DIVERSOS COLECTIVOS DE LA CLASE BAJA SE HAN INTRODUCIDO EN SUS NEGOCIOS Y LE HACEN LA COMPETENCIA DE FORMA ENCUBIERTA DESDE HACE DÉCADAS.

LOS EXPLORADORES DE ESTA CASA BUSCAN EN LAS PROFUNDIDADES MARINAS, Y EN LAS LEJANAS ESTRELLAS, NUEVAS PLANTAS, ALGAS O CRIATURAS DE CUYAS GLÁNDULAS EXTRAEN LA BASE PARA SUS POCIONES Y UNGÜENTOS.

SU SEDE PRINCIPAL ESTÁ EN LA CIUDAD DE PLACE, PERO RECIENTEMENTE HA ABIERTO UNA “SEGUNDA SEDE” EN SHERIAN-DRAGON, DONDE LAS INTRIGAS, LOS JUEGOS DE SEDUCCIÓN Y LA RIQUEZA DE LAS CLASES ALTAS RECLAMAN TANTO SUS POCIONES Y ACEITES COMO SUS VENENOS. AÚN NO HAN LOGRADO UNA CASA EN EL DISTRITO DE LOS NOBLES, PERO ESTÁ MUY CERCA, Y DESDE LUEGO, SU OBJETIVO A LARGO PLAZO EN UNA TORRE NEGRA Y UN ASIENTO EN EL CONSEJO. TIENEN TODO EL TIEMPO DEL MUNDO PARA LOGRARLO.

EL LÍDER DE ESTA CASA MENOR ES GLADIUM PANTOR, PERO QUIEN REALMENTE GOBIERNA ES SU ESPOSA, LA INTRIGANTE Y SEDUCTORA SHACIR, LA BELLA.

EL ESCUDO DE LA CASA ES UN INCENSARIO SOBRE UN CHARGO DE ACEITE DERRAMADO Y TRAS ÉL UNA ALETA DE TIBURÓN.

CASA ABRASIL

ESTA LEGENDARIA CASA DICE DESCENDER DIRECTAMENTE DE SIBILIAN, EL DUQUE OSCURO. ÉL, NUNCA LO NEGÓ, NI TAMPOCO LO CONFIRMÓ DURANTE LOS MILENIOS QUE FORMÓ PARTE DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS Y LOS ALTOS PROFUNDOS.

SEA CIERTO O NO, SÍ QUE TODOS LOS ICHAR COINCIDEN EN UNA COSA, ES POSIBLEMENTE LA ALTA CASA MÁS PODEROSA, AUNQUE SEGUIDA DE CERCA DE OTRAS DOS O TRES MÁS.

LOS ABARSÍLIANS, O ABRAS, COMO SE DENOMINA A LOS MIEMBROS DE ESTA CASA POSEEN UNA VENTAJA INCOMPARABLE SOBRE CASI TODAS LAS DEMÁS CASAS. SU ANTIGÜEDAD. LOS ORÍGENES DE LA FAMILIA SE PIERDEN EN LOS ALBORES DEL TIEMPO, CUANDO APENAS EXISTÍAN LAS DOCE CIUDADES, Y LAS RAMIFICACIONES Y LAZOS QUE ESTA CASA MANTIENE CON OTRAS FAMILIAS, CASAS Y CIUDADES LA CONVIERTEN EN UN GIGANTESCO KRAKEN QUE ATRAPA EL PODER PARA AUMENTAR SU INFLUENCIA.

VISIONARIOS DE LA GUERRA

SE DICE QUE ELLA FUE DE LAS PRIMERAS EN FORMAR LEGIONES A SU CARGO, Y DE APOYAR A LOS PRIMEROS GREMIOS. ES POSIBLE QUE SUS TENTÁCULOS LLEGUEN INCLUSO MÁS ALLÁ DE LAS MARCAS EXTERNAS, PUES ANTES DE QUE ESTAS SE FORMASEN, SUS EXPLORADORES YA ESTABAN DESENTRAÑANDO IMPÍOS SECRETOS GUARDADOS ENTRE LAS CIVILIZACIONES MUERTAS DE LAS ESTRELLAS.

ALGUNO DE LOS MÁS PODEROSOS MIEMBROS DE ESTA CASA SE ENCUENTRAN ENTRE LOS MÁS INFLUYENTES

PATRICIOS DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, E INCLUSO ALGÚN PODEROSO ICHAR INDEPENDIENTE MANTIENE LAZOS CON ELLOS, UNOS LAZOS IRROMPIBLES, PUES HAN SIDO FORJADOS POR MILENIOS DE POLÍTICAS DE CONVENIENCIA Y BENEFICIO MUTUO.

ENTRE LAS FUERZAS QUE PUEDE MOVILIZAR LA CASA SE DICE QUE SE ENCUENTRAN LAS DIEZ LEGIONES BANS-HEE. ESTE CUERPO DE EJÉRCITOS LEGENDARIOS, LLEVA SIN HACER ACTO DE PRESENCIA EN EL IMPERIO ICHAR DESDE HACE DOS MIL AÑOS. AL PARECER, CUMPLEN UNA MISIÓN VITAL PARA LOS ABRAS, UNA MISIÓN TAN SECRETA E IMPORTANTE, COMO PARA QUE ESTA CASA SE PERMITA RENUNCIAR DURANTE MILENIOS A SU PRINCIPAL FUERZA DE ATAQUE.

PERO SU PODERÍO MILITAR NO TERMINA AQUÍ. LAS CONSTANTES ALIANZAS CON GREMIOS Y OTRAS CASAS MENORES, LOS PATOS INFERNALES CON LA CIUDAD DE YLIERTIAN, Y LOS TRATOS CON LOS COMERCIANTES ASÍ COMO CON MUCHAS ORGANIZACIONES SECRETAS, LE HAN PERMITIDO A ESTA CASA JUGAR A MUCHAS BANDAS.

POR ELLO, MANTIENE EN SUS IMPERIALES Y EXTENSAS MARCAS UN CONTINGENTE DE QUINCE LEGIONES REFORZADAS, MIENTRAS QUE SU SEDE PRINCIPAL, EN LA CIUDAD DE YLIERTIAN ES DEFENDIDA POR DOS LEGIONES COMPLETAS, LA LEGIÓN MUERTA Y LA LEGIÓN SANGRIENTA.

ASÍ MISMO MANTIENE UN GRUPO ESPECIAL DE CAZADORES DE PRESAS, QUE PODRÍA TRADUCIRSE COMO EL CUERPO JINETA, QUE SE ENCARGA DE ATRAPAR DISI-

DENTES, O DE CAPTURAR A TODOS AQUELLOS QUE LOS ABRAS NECESITEN TRAER A SUS DOMINIOS.

LAS FUERZAS DE LOS ABRAS SE SUSTENTAN EN TRES PILARES,

LA MAGIA ARCANA, EN LA QUE SON MAESTROS VERSADOS.

LA NIGROMANCIA, ALUMNOS AVANTAJADOS DE YLIERTIAN.

Y LOS INMENOS TERRITORIOS QUE DOMINAN, PUERTA PARA INNUMERABLES RIQUEZAS.

A DIFERENCIA DE OTRAS CASAS O GREMIOS, LA CASA ABRASIL NO ACEPTA EL USO DE ESCLAVOS MÁS QUE PARA TAREAS DE TRABAJO RUTINARIAS, MINERÍA, AGRICULTURA, ETC. JAMÁS, EN NINGUNA DE SUS LEGIONES, SE HA VISTO UN SOLO ESCLAVO GUERRERO, LO QUE CONVIERTE A CADA UNA DE SUS UNIDADES COMPUESTAS POR MÁS DE DOS MIL ICHAR, EN UNA AUTÉNTICA MÁQUINA DE DESTRUCCIÓN SIN PIEDAD.

SÍ QUE ACEPTAN PARA LA GUERRA BESTIAS DE GRAN PODER, Y SE DICE QUE EN SUS MARCAS OCULTAN SERES QUE SUS GENERALES UTILIZAN COMO MONTURAS, SERES CAPACES DE DEVORAR A UN ICHAR DE CLASE BAJA, O DE PLANTARLE CARA A UN KLANUT. LOS QUE LAS HAN VISITADO, VIENEN ASOMBRADOS POR EL PODER QUE ESTA CASA DETENTA EN EL EXTERIOR, UN PODER, QUE RIVALIZA CON EL DE LAS CIUDADES.

ALIADOS DE LA CASA

ENTRE SUS ALIADOS MÁS FIRMES SE ENCUENTRAN VARIAS CIUDADES, GREMIOS, ASOCIACIONES Y ALTAS CASAS ICHAR. MENCIONARLOS A TODOS SERÍA IMPOSIBLE, PUES LA CASA ACEPTA APRENDICES DE SUS AMIGOS PARA ADOCTRINARLOS EN EL ARTE DE LA GUERRA, O DEL PODER, A CAMBIO DE MAYORES CUOTAS DE INFLUENCIA ENTRE LOS ICHAR. EN ESTE INTERCAMBIO, SIEMPRE SALE FAVORECIDA, PUES SUS ARTES SON APRECIADAS, NO EN VANO LA HAN MANTENIDO COMO LA REINA SUPREMA DE LAS CASAS A PESAR DE LOS MILLONES DE AÑOS DE INTRIGAS Y TRAICIONES QUE HAN SACUDIDO EL IMPERIO.

UN ESTUDIANTE DE ESTA CASA, QUE LUEGO SE INDEPENDICE, TENDRÁ UN PUESTO ASEGURADO EN CUALQUIER LEGIÓN, O COMO CONSEJERO DE LAS CASAS MAYORES. PERO EL PRECIO NO ES BARATO, TERRITORIOS, PODER, ALIANZAS Y MUCHAS COSAS MÁS SIRVEN A LOS ABRAS EN SU DESEO DE CRECER Y AUMENTAR SU INFLUENCIA.

LÓGICAMENTE, LA GRAN CASA DE ABRASIL ESTÁ, COMO EL RESTO DEL IMPERIO, DIVIDIDA EN RAMAS Y FACCIÓNES. POCOS DE SUS MIEMBROS SON LEALES REALMENTE A LA CAUSA DE LOS ABRAS, Y SU ÚNICO INTERÉS PARA FORTALECER SU POSICIÓN ES QUE AL MISMO TIEMPO SE FORTALECE LA DE ELLOS. SER UN ABRAS, UN MIEMBRO DE LA CASA ABRASIL, ES UN ORGULLO, Y UN GRAN BENEFICIO, PUES SIEMPRE SON TEMIDOS, AUN POR ENCIMA DEL ODIO QUE DESPIERTAN.

SUS INQUINAS Y SUS MEZQUINDADES NO HAN CONSEGUIDO ARREBATAR A ESTA CASA SU PODERÍO, Y AL PARECER, LOS GRANDES PATRICIOS DE LA CASA HAN LOGRADO QUE LOS INTERESES DE CASI TODOS SUS MIEM-

BROS PASEN POR FORTALECER LA POSICIÓN DE ABRA-SIL, LA CASA ETERNA.

LUGARES IMPORTANTES PARA LA CASA.

LAS TUMBAS DEL TIEMPO.

LA SEDE PRINCIPAL DE LOS ABRASIL, EN YLIERTIAN, ES UNA MUESTRA DE SU PODERÍO. SEPARADA DE LOS DEMÁS EDIFICIOS DE LA CIUDAD, Y ALEJADA DE LOS CENTROS CIVILES, LAS TUMBAS DEL TIEMPO SE YERGUEN COMO UNA LLAMA NEGRA CREADA DE CRISTAL NEGRO Y DE RETORCIDAS FORMAS. SU ESTRUCTURA MILENARIA RECUERDA A LA DE UNA LLAMA, QUE SE YERGUE MILES DE METROS, UNA LLAMA DE OSCURIDAD QUE PARECE VIBRAR SIEMPRE, AVIVADA POR LOS PODERES OSCUROS DE SUS AMOS. ETERNA EN LAS NOCHES ETERNAS.

AQUÍ, LOS MAUSOLEOS DE LOS ABRASIL MANTIENEN LOS CUERPOS DE TODOS SUS ANTEPASADOS, ESPERANDO EL DÍA QUE VUELVAN A RECUPERAR SUS POSESIONES. SEGÚN LA FILOSOFÍA ABRASIL, LA MUERTE NO ES MÁS QUE UN VIAJE DE IDA Y VUELTA, UN VIAJE QUE DURA EONES, CIENTOS DE MILLONES DE AÑOS. UN VIAJE EN BUSCA DEL VERDADERO PODER, QUE HARÁ PALIDECER LOS PODERES ACTUALES DE LOS MÁS ANTIGUOS ICHAR. LA ÚNICA FORMA DE MORIR, ES QUE SE DESTRUYA TU CUERPO, PORQUE EL ALMA ES INMORTAL.

EN CONSECUENCIA, CUANDO UN ABRASIL MUERE, ALGO QUE NO HA SUCEDIDO CON FRECUENCIA, SU CUERPO ES TRANSPORTADO A LAS TUMBAS DEL TIEMPO, DONDE AGUARDARA EL RETORNO DE SU MENTE.

ALLÍ, EN LAS TUMBAS, O EL OSARIO, COMO LO LLAMAN SUS MIEMBROS MÁS JÓVENES, LOS ICHAR ABRASIL REALI-

ZAN SUS RITUALES ARCANOS Y NIGROMÁNTICOS, ATRA-YENDO SOBRE ELLOS EL VERDADERO PODER QUE ESPERAN LOGRAR, Y FORTALECIENDO SU SEDE PARA EL DÍA QUE LOS AMOS REGRESEN Y LA CASA DOMINE EL IMPERIO ICHAR.

MUCHOS OTROS ICHAR SE RÍEN DE ESTAS SUPERSTICIONES, PUES CONSIDERAN SU VIDA INMORTAL UN REGALO AL QUE NO RENUNCIARÍAN NI POR LA PROMESA DE UN PODER MAYOR.

SI VIESEN LO QUE SUCEDE EN EL OSARIO NO SE REIRÍAN TANTO.

ABAJO, A CIENTOS DE METROS BAJO LA SUPERFICIE DEL MEDITERRÁNEO, LOS CUERPOS INANIMADOS DE CIENTOS DE ICHAR MUERTOS DE ESTA CASA, HAN COMENZADO A MOVER, CASI DE FORMA IMPERCEPTIBLE, ALGUNO DE SUS MIEMBROS, UN DEDO, UN PIE, UN PÁRPADO QUE SE ABRE. SI ESTE FUESE EL GRAN DESPERTAR QUE LOS ABRASIL ESPERAN PUEDE QUE SU INTENTO DE DOMINAR A LOS ICHAR HAN LLEGADO A SU RECTA FINAL.

LAS SIETE TORRES.

INCAPACES DE NEGARSE NINGÚN PODER A SU ALCANCE, EXCEPTO LOS YA MENCIONADOS ESCLAVOS, LOS ICHAR DE ESTA CASA HAN VIAJADO A HILOÏN-DESPEIR PARA APRENDER LOS MISTERIOSOS CAMINOS DEL EGO. SUS CONOCIMIENTOS, COMPRADOS A CAMBIO DE SECRETOS QUE ESTA CASA POSEÍA, HAN FORTALECIDO LA CASA, Y LA SEDE CENTRAL DEL INCIPIENTE NÚCLEO DE TELÉPATAS DE LOS ABRASIL SE ENCUENTRA EN LAS SIETE TORRES.

CADA UNA DE ELLAS ESTÁ DEDICADA A UNA DE LAS ESCUELA DEL EGO. AQUELLOS INTELIGENTES, SEÑALAN

QUE LAS ESCUELAS DEL EGO SON SÓLO SEIS. ¿QUÉ SE ESTUDIA EN LA SÉPTIMA TORRE? ¿HAN ENCONTRADO LOS ABRAS, CON SUS INMENOS RECURSOS, UNA SÉPTIMA ESCUELA, UN CAMINO IMPERCEPTIBLE INCLUSO PARA LOS MAESTROS MENTALISTAS?

SECRETOS DE LA CASA ABRASIL.

COMO UNO DE LOS MIEMBROS MÁS PODEROSOS DEL IMPERIO ICHAR, LA CASA ABRASIL, LOS ABRAS, GUARDAN MULTITUD DE SECRETOS DESCUBIERTOS, DESENTAÑADOS Y CONQUISTADOS A LOS MILENIOS Y A CIENTOS DE RAZAS Y CIVILIZACIONES.

ALGUNOS DE LOS MÁS CONOCIDOS POR SUS MIEMBROS SON LOS SIGUIENTES, PERO ESTAMOS SEGUROS QUE LOS MÁS PODEROSOS DE LOS ABRAS GUARDAN SUS PROPIAS AGENDAS. ESO INCLUYE QUIZÁS A LOS QUE HAN MUERTO HACE MILLONES DE AÑOS.

LA MARCA EXTERNIAM.

LLAMADA SÍ PORQUE ES LA MARCA MÁS ALEJADA DE LA TIERRA. ESTA RECÓNDITA EXTENSIÓN DE PLANETAS, QUE INCLUYE UN SISTEMA COMPLETO CON SIETE MUNDOS TOTALMENTE COLONIZADOS POR LOS IMPARABLES ABRAS, ES UNO DE LOS PRINCIPALES ORGULLOS DE ESTA CASA.

EN SUS LÍMITES, SUS MIEMBROS PUEDEN RETIRARSE A PERFECCIONAR SUS ARTES, SEAN CUALES SEAN, LA MENTE, LA MAGIA, LA NIGROMANCIA, EL DOMINIO DE BESTIAS, ETC.

PERO EL SECRETO MEJOR GUARDADO POR ESTA CASA NO ES SU EXTENSIÓN, NI LAS RIQUEZAS QUE EN ELLA POSEEN. EL MOTIVO POR EL QUE NO HA SIDO REGISTRADA COMO MARCA DEL IMPERIO ANTE LOS MIEMBROS DEL

GREMIO DE ASIGNADORES, ES QUE EN SU CENTRO, SU SOL PUEDE SER UN PUNTO DE PASO PARA OTRO UNIVERSO.

LOS ICHAR DE ESTA MARCA A MENUDO MIRAN AL CIELO, UN CIELO CUBIERTO DE ESTRELLAS, ILUMINADO POR LA LUZ DE VARIOS CÚMULOS ESTELARES. PERO EN EL CENTRO DE TODO EL SISTEMA, FLOTA LA IMPERECEDERA PRESENCIA DEL SOL NEGRO. NADIE SE EXPLICA QUÉ ES. NADIE SABE QUÉ FENÓMENOS FÍSICOS O MÁGICOS LE HAN CREADO, PERO LA ENORME MASA NEGRA, DEL TAMAÑO DE CINCO VECES NUESTRO SOL, ESTÁ RODEADO DE UN AURA ROJIZA DE LA QUE DE VEZ EN CUANDO SE DESPRENDEN ENORMES EXPLOSIONES SOLARES QUE LANZAN AL ESPACIO CHORROS DE ENERGÍA Y GASES.

SI SE TRATA DE UN AGUJERO NEGRO QUE REBOSA ENERGÍA, O ALGO MUCHO MÁS EXTRAÑO, NADIE LO SABE, PERO LOS SECRETOS QUE GUARDA PODRÍAN DESTRUIR, O AYUDAR A CONQUISTAR EL UNIVERSO.

LOS ICHAR, ARROGANTES, LO ESTUDIAN PARA UTILIZARLO EN EL FUTURO, SEGUROS DE PODER CONTENER SU PODER CON SUS IMPRESIONANTES FUERZAS.

BESTIAS DE LA CASA ABRASIL.

LA CASA ABRASIL MANTIENE UNA PODEROSA GUARNICIÓN DE BESTIAS DE GUERRA ÚNICA, ENTRE LAS QUE SE ENCUENTRAN LAS SIGUIENTES.

CARNIFOX.

ENORMES BESTIAS CARNÍVORAS, SEMEJANTES A SABUESOS DE MÁS DE DOS METROS DE LARGO. ESTAS BESTIAS, PLAGADAS DE CUERNOS Y DE ESPINAS SIRVEN EN LAS CACERÍAS AL CUERPO JINETA DE LA CASA ABRASIL.

Capítulo 4

MENTE A SERES CON PODERES Y CONJUROS ARCANOS. DEBIDO A ESTE PODER, LOS MÁSIDOS PUEDEN REUNIR SUS CUERPOS EN UNA MASA BRILLANTE, QUE SE MUEVE COMO UNA AMEBA LUMINISCENTE Y QUE ATRAPA EN SU INTERIOR A SUS VÍCTIMAS. ALLÍ, ESTOS SERES ABSORBEN LOS PODERES O LAS ENERGÍAS ARCANAS DEL PRISIONERO A RAZÓN DE UN DADO POR CADA MINUTO Y MÁSIDO. ASÍ SI SE JUNTAN DOS DE ESTAS CRIATURAS, PODRÁN ABSORBER DOS DADOS DE LA RDT DEL PODER O DE LA MAGIA POR MINUTO, SI SE JUNTAN TRES, TRES DADOS. ASÍ MISMO, PUEDEN ATRAPAR A MÁS DE UNA PRESA, PERO ESO NO IMPLICA QUE PODRÁN QUITAR O ROBAR MÁS ENERGÍAS, SINO QUE DEBERÁN ATENERSE A LA REGLA ANTERIOR, UNO DADO POR MÁSIDO, ESO SÍ, PUEDEN ELEGIR A QUÉ BLANCO O EN QUÉ PROPORCIÓN LES ROBARÁN.

AL TÉRMINO DEL PROCESO, SI AL PERSONAJE VÍCTIMA DE DOS O MÁS MÁSIDOS NO LE QUEDAN ENERGÍAS, LE ARREBATARÁN UN PUNTO DE VIDA POR MÁSIDO PARTICIPANTE EN LA FUSIÓN.

ESTAS CRIATURAS ESTUVIERON A PUNTO DE TERMINAR CON LA EXPEDICIÓN HUMANA QUE DEFENDÍA LAS CAVERNAS DEBAJO EL ANTÁRTICO EN LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS.

ESTAS ESTADÍSTICAS REPRESENTAN LAS DE UN SOLO MÁSIDO, SI SE FUSIONAN VARIOS, FORMARÁN UNA CRIATURA QUE SUME SUS PROPIAS CARACTERÍSTICAS.

	RDT FUERZA: B	3D
	RDT DESTREZA: B	3D
	RDT MENTE: B	2D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER: FUSIONARSE-ROBAR VIDAS.	1 D POR CADA MÁSIDO
	PUNTOS DE VIDA:	9

Casa ABrasil

"Mi gremio es mi hogar. Yo antes no era un Ichar de clase baja, tan alejado de los amos de nuestra raza como yo lo estoy de las bestias inferiores humanas. Sin casa, sin habilidades para la guerra, era uno más de las clases indolentes que se divierten y disfrutan de sanguinarios espectáculos en los que sacrificamos a nuestros esclavos.

A veces echo de menos esa vida sin preocupaciones, y las pequeñas luchas de poder que se sucedían entre los míos, por un edificio en los suburbios, o por los favores de una weria.

Sin embargo, he tenido suerte. Ahora pertenezco a mi gremio, pues tengo habilidad en lo mío. Puedo ver las estructuras intrínsecas de las cosas, y eso hizo que los Constructores se fijasen en mí.

Fui puesto a prueba como aprendiz, y esas pruebas fueron la etapa más dura de mi vida, pero ha merecido la pena. Ahora tengo una docena de esclavos y bestias a mi cargo, y mi propio aprendiz. Recorro las fortalezas exteriores para ver si sus estructuras necesitan reparaciones, y si es así, mis hermanos de gremio vendrán a recomponerlas. A cambio, obtenemos de las legiones y las ciudades lo que deseamos, favores, tierras, werias, esclavos.

He crecido en poder e importancia, y todo mi gremio me respalda. Sin embargo, tengo que tener cuidado, pues otros gremios y poderes están al acecho, esperando un fallo que haga que el Gremio del Constructores sea vulnerable, y si ese fallo proviene de mí, ni todos mis servicios al gremio podrán salvarme. Además, siempre es necesario cubrirse las espaldas, pues mi posición es envidiada por otros Ichar y aprendices, y mis esclavos me odian, aunque me obedecen por miedo al castigo.

Pero esta vida es mejor que nada, pues si soy bueno en mi trabajo, podré ascender en el gremio, optar al verdadero poder, y a las riquezas que veo en los palacios que visito por mi trabajo, a los favores de las mejores werias, y a la verdadera paz.

Carta de Dilan tig, difunto maestro gremial."

EL NÚCLEO CAMBIANTE

SI LAS CASAS SON LAS CÉLULAS QUE CONFORMAN EL IMPERIO ICHAR, LAS LEGIONES SU SISTEMA DE PROTECCIÓN (Y ATAQUE) Y LAS CIUDADES SU SISTEMA NERVIOSO, LOS GREMIOS SON LA SANGRE QUE MANTIENE EL CONJUNTO EN FUNCIONAMIENTO. SON ELLOS, A TRAVÉS DE SU COMPLICADA ESTRUCTURA, LOS QUE HACEN FLUIR MERCANCÍAS, ESCLAVOS, Y SERES, LOS QUE PROPORCIONAN LA MAGIA, LOS QUE EDIFICAN LAS CONSTRUCCIONES MÁS ELEVADAS Y LOS QUE CREAR ARTEFACTOS PARA LA GUERRA.

ELLOS ABASTECEN DE ALIMENTOS A LOS ESCLAVOS, DE PLACERES A SUS SEÑORES, DE MAGIA A SUS LEGIONES Y DE RIQUEZAS A QUIEN PUEDA PAGARLAS. A CAMBIO, RECIBEN FAVORES, TIERRAS O LO QUE NECESITEN.

CADA UNO DE LOS GREMIOS, PERTENEZCA A LOS GRANDES GREMIO O A LOS PEQUEÑOS, POSEE SU PROPIA ESTRUCTURA GREMIAL, PERO EN CASI TODOS ELLOS ESTA ESTRUCTURA ADOPTA LA FORMA DE UNA PIRÁMIDE, DONDE LOS ALTOS ICHAR GOBIERNAN POR COMPLETO, Y LOS ICHAR DE CLASES BAJA Y MEDIA SON AYUDADOS POR LOS ESCLAVOS PARA MANTENER EL SISTEMA EN FUNCIONAMIENTO.

UN SIN FIN DE CANDIDATOS

LOS GREMIOS OFRECEN OTRA VENTAJA. Y ES QUE AL ACEPTAR A TODO AQUEL QUE DEMUESTRE APTITUDES PARA SU TAREA, SIN IMPORTAR SU CLASE SOCIAL, PERMITEN A LAS CLASES MÁS BAJAS ASCENDER EN LA PIRÁMIDE SOCIAL, EN PODER E INFLUENCIA. ESCAPANDO DE LAS VIDAS SIN SENTIDO QUE LLEVABAN HASTA EL MOMENTO. NO SIGNIFICA ESTO QUE DICHOS ICHAR NO TENGAN MÁS PREOCUPACIONES, SINO QUE SE INCORPORAN

A LA VIDA DE TRAICIONES DE LOS DEMÁS ICHAR, A CAMBIO DE OBTENER UNA PEQUEÑA POSIBILIDAD DE OBTENER EL VERDADERO PODER.

LA VIDA EN UN GREMIO NO ES FÁCIL. DESDE EL PRINCIPIO, EL ASPIRANTE A INCORPORARSE A LAS FILAS DEL GREMIO DEBE SUPERAR UNA SERIE DE PRUEBAS QUE NO SIEMPRE ESTÁN RELACIONADAS CON SU FUTURO CARGO O TRABAJO. SE LE PONE A PRUEBA EN LEALTAD A SUS SUPERIORES, EN CÓMO TRATA A SUS INFERIORES, ETC. CADA GREMIO POSEE SUS PROPIOS CRITERIOS DE SELECCIÓN, PERO MUCHOS DE ELLOS INCLUYEN TORTURAS PSICOLÓGICAS (E INCLUSO FÍSICAS). CON ELLO, PARECEN PROBAR SI EL ASPIRANTE, MERECE INGRESAR EN SUS FILAS, Y SI LO QUE PUEDE APORTAR ES SUFICIENTE PARA SATISFACER LAS ANSIAS DE PODER DE QUIENES ESTÁN POR ENCIMA DE ÉL, PORQUE NO HAY QUE OLVIDAR, QUE AL IGUAL QUE LAS DEMÁS ESTRUCTURAS DE LA SOCIEDAD ICHAR, LOS GREMIOS SIRVEN A LOS INTERESES INDIVIDUALES DE SUS MIEMBROS. ES CIERTO QUE EN LOS GREMIOS DICHOS INTERESES INDIVIDUALES SUELEN CONFLUIR CON LOS DE OTROS MIEMBROS DEL GREMIO, PUES SI EL GREMIO CRECE EN PODER TAMBIÉN AUMENTARÁ LA INFLUENCIA DE CADA UNO DE SUS MIEMBROS, PERO NO HAY QUE DUDAR NI UN SEGUNDO, QUE CADA ICHAR DEL GREMIO LO TRAICIONARÍA Y DESTRUIRÍA SI ESO LE GARANTIZASE UN PODER MAYOR DEL QUE LOGRA COMO MIEMBRO DE ÉL.

AMPLIANDO SU INFLUENCIA

LOS GREMIOS SE EXTIENDEN POR TODO EL IMPERIO. POR CADA CIUDADELA O COLONIA QUE SURGE, LOS GREMIOS ENVÍAN DIPLOMÁTICOS Y MIEMBROS PARA ESTABLECER SEDES A VER QUÉ ES LO QUE PUEDEN SACAR. EN MUCHOS CASOS SE LES DEJA ESTABLECERSE, PUES TRAERÁN A DICHO ASENTAMIENTO PRODUCTOS, RIQUEZAS Y

Capítulo 4

ESCLAVOS. EN OTROS, SE LES PROHIBE LA ENTRADA POR MOTIVOS DE RENCILLAS, ODIOS O ENFRENTAMIENTOS CON LOS PODERES QUE RIGEN ESA COLONIA. POR EJEMPLO, LA CIUDAD DE LOS YLIERTIAN NUNCA PERMITIRÁ QUE EL GREMIO ARCANO INSTALE UNA DE SUS TORRES EN SUS COLONIAS.

EN CADA UNA DE LAS TRECE CIUDADES, LOS GREMIOS PUGNAN POR ADQUIRIR MÁS IMPORTANCIA O MÁS PODER. ASÍ, CADA CIUDAD REQUIERE UNA SERIE DE COSAS QUE UN GREMIO U OTRO SATISFACE, POR LO QUE EN ALGUNAS UNOS GREMIOS SERÁN MUY PODEROSOS, MIENTRAS QUE EN OTRAS SERÁN UNA PRESENCIA SIMBÓLICA.

ESTA MEZCLA DE INTERESES, SEDES, CASAS, Y PODERES HACE QUE LA ESTRUCTURA GREMIAL SEA MUY COMPLICADA, Y MÁS SI TENEMOS EN CUENTA QUE CADA UNO DE LOS GREMIOS TRABAJA CON Y CONTRA OTROS, Y QUE TODOS SUS MIEMBROS POSEEN SUS PROPIOS INTERESES. ASÍ, LOS MIEMBROS DE UN GREMIO PUEDEN HABER JURADO LEALTAD TAMBIÉN A UNA CIUDAD O A UNA ALTA CASA. ESTO NO EXCLUYE AL CANDIDATO, SÓLO HARÁ QUE SEA MÁS VIGILADO, PUES AL MISMO TIEMPO QUE ÉL PROPORCIONA INFORMACIÓN A SUS PATRONES LES ESTARÁ ENTREGANDO VALIOSOS CONOCIMIENTOS A LOS MIEMBROS DEL GREMIO. ES, COMO YA HEMOS DICHO, UNA ESTRUCTURA MUY COMPLEJA, COMO TODA LA SOCIEDAD ICHAR.

Los Gremios

“Entré en el Salón de los Arcanos con los ojos bien abiertos, tal y como me había ordenado mi señor, el Alto Prelado Pratcon. Todo en este lugar rebosaba secreto y poder. El salón donde me habían ordenado esperar estaba abovedado con arcos de cristal azul, y si les mirabas atentamente podías ver cómo un sin fin de formas, semejantes a espíritus de animales y seres irreales los recorrían como sombras.

Después de esperar unos minutos, las puertas del Salón se abrieron para mí, desde el fondo de la habitación, a casi un kilómetro de distancia, me llamaba el que parecía el líder de una docena de figuras sentadas en unos tronos de diferentes materiales. El que se sentaba en el trono de obsidiana parecía el principal y era quien se dirigía a mí. Cuál fue mi sorpresa al descubrir que sólo tardé unos segundos en recorrer la enorme distancia que nos separaba. No dudó que poderosos conjuros que doblan el espacio protegen a los amos del gremio Arcano, y que de querer llegar a ellos, un atacante debería recorrer miles de kilómetros a pie por esa estancia.

Mis órdenes eran claras, debía llegar hasta los gremios arcanos que dirigía gran parte del poder mágico del Imperio, y ofrecerles un pacto si traicionaban a sus hermanos de la ciudad de Iliarth.

Todos sabemos lo divididos que se encuentran los Ichar. Cada uno sirve a su clase social, a su casa, a su ciudad, a su legión, a su gremio y por último a sí mismo. Luego, cada hilo de nuestro gran tapiz imperial se entremezcla para formar bellas estructuras. Los gremios se unen con las ciudades, al tiempo que recogen tanto a miembros de las casas como a sus expatriados, las ciudades poseen influencia y patrocinan a las legiones, y éstas les consiguen tierras para sus casas. El Alto Consejo dirige a las ciudades, mientras trata de que las clases no se maten unas a otras.

Sin embargo, los arcanos, los verdaderos epítomes del poder mágico de los Ichar, poseen aún más divisiones. Numerosas escuelas predicán que su magia es más fuerte y poderosa, mientras que la ciudad de Iliarth asegura que sus conjuros podrían esclavizar a

todo el Imperio. Las Casas de muchas ciudades practican las artes arcanas, pero las más poderosas son las de esta ciudad, que poseen fuertes intereses en la Asamblea de Iliarth, y en el famoso gremio de Arcanos.

Mi Casa, la poderosa Thar-om'Atal, pretendía instalar una sede en Iliarth, lo cual le fue negado por la Asamblea de magos de esta ciudad, el verdadero poder que la rige.

No contentos con el resultado, mi casa me mandó a parlamentar con los Altos Ichar que dirigían el gremio más temido de todos los que recorren el Imperio Ichar. Y allí estaba. En pie frente a criaturas que podrían oponerse a los Seis Primeros, cuyo poder desafiaba la mente, para proponerles una alianza que abriese las puertas a mi ciudad.

Uno de ellos, alto y espigado, vestido con una elaborada túnica azul se encontraba sentado en un todo de piedra del mismo color. Frente a él, la imagen de los que parecía una ciudad flotante daba vueltas sobre si misma ofreciendo al conjurador todos los ángulos desde diferentes perspectivas.

Cuando me miró, sentí como si mis pies se convirtiesen en piedra. No me considero débil, ni cobarde, he luchado con la legión de mi casa en muchas guerras al servicio de nuestro poder, pero fue capaz de intimidarme sin proponérselo, con una sola mirada. Siempre recordaré esos ojos azules sin fondo.

Luego, en un segundo, parpadeó mirando la imagen de la ciudad que tenía ante él, y la imagen desapareció. Al salir de allí, con vida, me enteré que la ciudadela Carvidrius había sido arrasada por una tormenta de fuego azul salida de la nada. Al parecer los Ichar de clase baja que la fundaron lo hicieron sin darse cuenta que invadían terrenos del gremio en las Marcas Externas. No fueron advertidos y puestos sobre aviso, sólo exterminados.

Lo que sucedió en las subsiguientes deliberaciones se detalla en mi informe, y todos conocen el resultado y su negativa.

Sólo les cuento esto porque mi prelado, el noble e ilustre Pratcon, se arriesgó por su cuenta al seguir presionando a semejantes seres a pesar de mi informe sobre su poder y carácter voluble.

Por lo tanto, sólo él puede ser considerado responsable de su propia muerte, y de la pérdida de todo el palacio de Sherian-Dragon a manos de una horda de criaturas de magia pura.

La próxima vez deberemos andarnos con cuidado con ofender a los Arcanos, Altos Señores. Este es mi informe, ¡venganza final!!

LA MAGIA VIVA DEL COSMOS

MILLONES DE AÑOS DE PRÁCTICAS MÁGICAS HAN CONVERTIDO ESTE GREMIO, EL MÁS TEMIDO Y POSIBLEMENTE PODEROSOS DE TODOS LOS GRANDES GREMIOS ICHAR. SU PODER SE CIMENTA NO SÓLO SOBRE EL CARÁCTER CRUEL E IMPASIBLE DE SUS MIEMBROS, NI EN SUS PODERES REUNIDOS DURANTE DEMASIADOS EONES PARA CONTARLOS. TAMBIÉN BASAN SU PREPONDERANCIA EN SU UNIÓN A LA CIUDAD DE ĪLIARTH, A PESAR DE QUE DEN A ENTENDER LO CONTRARIO, PARA DIVIDIR Y DESCUBRIR A SUS ENEMIGOS.

SI BIEN EL GREMIO ES INDEPENDIENTE DE ESTA CIUDAD, Y DE SUS ALTAS CASAS, SÍ QUE ES CIERTO QUE LOS MAGOS SE AYUDAN ENTRE SI LO MÁS QUE LES ES POSIBLE, LO CUAL EN EL CASO DE LOS ICHAR NO SUELE SER MUCHO, PERO MÁS QUE LA MAYORÍA.

EVIDENTEMENTE, ESTE GREMIO BASA SU PODER EN LA MAGIA. A DIFERENCIA DE OTROS ICHAR, QUE CULTIVAN SUS PODERES INDIVIDUALES HASTA CONVERTIRSE EN SERES VERDADERAMENTE LETALES Y PELIGROSOS, ESTE GREMIO ENSEÑA LOS CAMINOS OCULTOS DE MANEJAR LA REALIDAD A SUS MIEMBROS. SIN DESCUIDAR SUS PODERES PERSONALES, ESTE GREMIO PUEDE REFORZAR SU POSICIÓN GRACIAS A QUE RESPALDA SUS ACCIONES NO SÓLO CON ÉSTOS, SINO CON LA MAGIA QUE ES CAPAZ DE PONER EN APRIETOS A LA MÁS SALVAJE DE LAS LEGIONES, Y AL MÁS ANTIGUO DE LOS ICHAR.

AL IGUAL QUE LA MAGIA NO ES PATRIMONIO DE ĪLIARTH, TAMPOCO E PATRIMONIO DE ESTE GREMIO. EXISTEN NUMEROSOS ARCANOS AL SERVICIO DE OTRAS CASAS, CIUDADES O LEGIONES, CADA UNO DE ELLOS INDEPENDIENTE QUE NO JURA LEALTAD NI A LA CIUDAD, NI AL GREMIO NI A SUS CASAS.

SIN EMBARGO, SÍ ES CIERTO QUE EN EL GREMIO ARCANO SE ENCUENTRAN ALGUNOS DE LOS MÁS PODEROSOS ARCANOS EXISTENTES, Y LO QUE ES MÁS, GRACIAS A SU ASOCIACIÓN MUTUA, SUPERAN CON MUCHO EL PODER DE LOS INDEPENDIENTES QUE PERMANECEN LIBRES. ESTE GREMIO HA PERFECCIONADO EL ARTE DE LA MAGIA HASTA TAL PUNTO QUE POSEEN CONJUROS QUE PUEDEN RESOLVER CUALQUIER PROBLEMA CONCRETO, Y PARECEN ESTAR SIEMPRE PREPARADOS PARA TODO, O CASI TODO.

DENTRO DEL GREMIO PODEMOS DISTINGUIR UNA SERIE DE CORRIENTES, POR LLAMARLAS DE ALGUNA FORMA, QUE PROMULGAN UNA SERIE DE EDICTOS SOBRE CÓMO DEBEN COMPORTARSE LOS MAGOS. LAS DOS PRINCIPALES DIFIEREN EN UN TEMA BÁSICO. SON AQUELLOS QUE CREEN QUE LA MAGIA NO DEBE DERROCHARSE EN EFECTOS MUNDANOS, Y LO QUE AL CONTRARIO, BASAN TODAS SUS ACCIONES DIARIAS EN HECHIZOS, CONJUROS Y ARTEFACTOS MÁGICOS, DESDE ALIMENTARSE HASTA MANTENER LIMPIAS LAS CALLES. LAS LUCHAS INTESINAS ENTRE UNOS Y OTROS DIVIDEN AL GREMIO EN LOS ASUNTOS TRIVIALES, PERO EN GENERAL ESTE GREMIO SE ENCUENTRA LO MÁS UNIDO QUE PUEDE ESTAR UN GRUPO DE ICHAR UNOS CON OTROS, SIN EMPEZAR A CONS-

Gremio de Arcanos

PIRAR.

NO ES QUE EL GREMIO ARCANO ESTÉ LIBRE DE CONSPIRADORES, AL CONTRARIO, ABUNDAN NO SÓLO EN SU NÚMERO, SINO EN SU MALDAD E INTELIGENCIA. PERO ÉSTOS, RECONOCEN QUE LOS ARCANOS TIENEN SUFICIENTES ENEMIGOS FUERA COMO PARA PODER DEDICARSE SÓLO A HUNDIR A LOS ETERNOS, APOYADOS EN SUS “ALIADOS” INTERNOS. POR ELLO, MUCHAS VECES LOS ARCANOS ACUDEN A LOS CONSEJOS DE LAS CIUDADES, Y AL ALTO CONSEJO, UNIDOS CON INTERESES COMUNES Y SUS PLANES BIEN PACTADOS Y ATADOS CON ANTERIORIDAD.

LA ESTRUCTURA JERÁRQUICA DEL GREMIO

EL GREMIO DE ARCANOS ESTÁ COMPUESTO POR CINCO DIFERENTES CAPAS SOCIALES QUE SIRVEN CADA UNA A LA SUPERIOR, AL TIEMPO QUE SE SIRVEN A SI MISMOS.

LA MÁS ALTA DE LAS CAPAS ES EL CONSEJO DE ARCANOS DEL GREMIO. SON UNA DOCENA DE LOS MÁS PODEROSOS ARCANOS PERTENECIENTES AL GREMIO QUE, TRAS MILLONES DE AÑOS DE CONSPIRACIONES Y TRAICIONES, SE HAN ELEVADO POR ENCIMA DE SUS CASAS Y HAN LOGRADO EL MÁXIMO PODER ARCANO QUE PODÍAN ASPIRAR, Y EL MÁXIMO PODER EN LA POLÍTICA ICHAR. ALGUNOS DE ELLOS PERTENECEN TAMBIÉN A LA ASAMBLEA DE ÌLIARTH.

POR DEBAJO DE ELLOS, LOS ALTOS ICHAR DEL GREMIO RIGEN LA VIDA DIARIA DE ÉSTE A SU ANTOJO. ELLOS ORDENAN Y LOS DEMÁS OBEDECEN LO MÁS RÁPIDO Y MEJOR QUE PUEDEN, PUES EL CASTIGO POR LA NEGLIGENCIA ES LA MUERTE.

EL ESCALÓN INFERIOR SON LOS CIENTOS DE ICHAR DE

CLASE MEDIA QUE SE ENCARGAN DE HACER CUMPLIR LAS ÓRDENES DE SUS SUPERIORES, SEAN ÉSTAS CUALES SEAN. MUCHOS DE ELLOS SON EXILIADOS DE SUS PROPIAS CIUDADES O CASAS, CON TALENTO MÁGICO, POR EL QUE FUERON RECLUTADOS POR EL GREMIO, PERO OTROS SON SÓLO ALGUNOS ENVIADOS DE BUENA VOLUNTAD DE SUS AMOS PARA QUE SIRVAN AL GREMIO. OTROS SON ESPÍAS DE LOS ALTOS ICHAR.

EL ESCALÓN MÁS BAJO DE ICHAR DE ESTE GREMIO LO COMPONEN LOS DESHEREDADOS DE CLASE BAJA, ELLOS SON LOS QUE CUMPLEN LAS ÓRDENES Y HACEN EL TRABAJO VERDADERAMENTE DURO, MIENTRAS QUE LOS DEMÁS SE LIMITAN A RECOGER LOS BENEFICIOS DE SUS ACCIONES. SON LA BASE DE LA PIRÁMIDE, PERO SIRVEN CON CIERTA LEALTAD ESPERANDO VER RECOMPENSADOS SUS ESFUERZOS ALGÚN DÍA, Y SER ASCENDIDOS AL SIGUIENTE NIVEL, EL MÁS ALTO AL QUE PUEDEN ASPIRAR. PERO ELLO LES VALE. ESPERAN PACIENTEMENTE, COM-
PLOTANDO EN AL OSCURIDAD, EL DÍA EN QUE PUEDAN EXPLOTAR A SUS ACTUALES COMPAÑEROS DE PENURIAS.

POR ÚLTIMO, ABAJO DEL TODO, SE ENCUENTRAN LOS “EXTRANJEROS”. ÉSTOS SON BESTIAS Y ESCLAVOS MÁGICOS, QUE POSEEN DIVERSOS PODERES Y CONOCIMIENTOS EN MATERIA ARCANO. LOS ICHAR DEL GREMIO LES USAN COMO CONEJILLOS DE INDIAS, COMO ASESORES, Y A VECES COMO MAESTROS EN CIERTOS CONJUROS QUE SÓLO ESTOS SERES HAN DESARROLLADO.

INFLUENCIA DEL GREMIO.

EL GREMIO DE ARCANOS ES UNO DE LOS MÁS INFLUYENTES DEL IMPERIO. NO ES CIERTAMENTE UNO DE LOS MÁS EXTENDIDOS, PUES SU NÚMERO ES ESCASO, Y MÁS AHORA QUE LAS CLASES BAJAS SE EXPANDEN SIN FRENO, PUES POCOS DE ESTOS SERES INFERIORES MUES-

TRAN VERDADERO TALENTO PARA ALGO QUE NO SEAN UNOS PEQUEÑOS CONJUROS SIN UTILIDAD VERDADERA.

SIN EMBARGO, COMO MUCHAS COSAS EN ESTE MUNDO, SU VERDADERA FUERZA RADICA EN EL MIEDO. DEBIDO A QUE SUS MIEMBROS SON MUY, PERO QUE MUY PODEROSOS, Y QUE SUS CONJUROS SON MUY VERSÁTILES, EL RESTO DE LOS PROFANOS EN EL ARTE DE LA MAGIA TEMEN SU SUPUESTA ADAPTABILIDAD EN EL COMBATE, Y EN LAS ARTES DEL ESPIONAJE Y LA INTRIGA. MUCHAS VECES ESTA FAMA MAL ENTENDIDA PROTEGE A LOS ARCANOS SIN APENAS PODER, PERO ELLOS FOMENTAN ESTE MIEDO A LO DESCONOCIDO COMO PROTECCIÓN Y FORMA DE CONSEGUIR FAVORES. SI LOS DEMÁS ICHAR SUPIERAN QUÉ POCOS ARCANOS ALCANZAN LA VERDADERA MAESTRÍA EN LA MAGIA SE REIRÍAN DE SU PROPIO MIEDO, O SE ENFURECERÍAN POR LOS SIGLOS DE TEMOR Y OPRESIÓN.

LAS FUERZAS ARCANAS QUE SIRVEN A SU ÉLITE DIRIGENTES, LAS CUALES APLICAN A TRAVÉS DE LA ESTRUCTURA DE SUS SIERVOS, QUE EJECUTAN SUS ÓRDENES, Y QUE SIRVEN COMO PESO BRUTO EN LOS RITUALES QUE REQUIEREN PODER MÁGICO CRUDO, LES HAN PERMITIDO REUNIR UNA SERIE DE TERRITORIOS, PALACIOS Y SEDES TANTO EN LAS MARCAS EXTERNAS E INTERNAS COMO EN LAS DOCE CIUDADES (TODAVÍA NO HAN CONSEGUIDO ENTRAR EN NUEVA ATLÁNTIS MÁS QUE CON UN PEQUEÑO GRUPO DIPLOMÁTICO).

EN TODAS PARTES EXISTE LA MAGIA

POSEEN PRESENCIA EN LAS DOCE CIUDADES ORIGINALES, ASÍ COMO UNA VEINTENA DE MARCAS EXTERNAS DE SU EXCLUSIVA PROPIEDAD, ADEMÁS DE OTRAS MUCHAS COMPARTIDAS CON OTROS GREMIOS, CIUDADES Y CASAS.

SU PRESENCIA SE EXTIENDE HASTA SHERIAN-DRAGON, CAPITAL DE TODO EL IMPERIO ICHAR. ALLÍ, COMO PARTICIPANTES DE PLENO DERECHO DEL ALTO CONSEJO, PUEDEN INFLUIR EN LA POLÍTICA, Y POR LO TANTO, EN LAS VIDAS DE TODOS LOS CIUDADANOS, LEGIONES Y ESCLAVOS DE LOS ICHAR. COMO MUCHOS GRUPOS DE PRESIÓN, JUEGAN UN ETERNO JUEGO DE INFLUENCIAS, PODER Y MEZQUINDAD QUE HACE QUE LOS JUEGOS POLÍTICOS DE LOS HOMBRES PAREZCAN UN JUEGO DE NIÑOS.

SU SEDE EN LA CIUDAD ES UNA ENORME TORRE NEGRA EN LAS AFUERAS. EN ELLA, ASÍ COMO EN LOS MÚLTIPLES PALACIOS QUE MANTIENE INDIVIDUALMENTE SUS MIEMBROS, Y LOS RESERVADOS EN LOS COLISEOS, EN EL EDIFICIO DEL ALTO CONSEJO Y EN CUALQUIER LUGAR QUE LES SIRVA PARA AMASAR PODER E INFLUENCIA, EN TODOS ELLOS, ESTE GREMIO REÚNE FUERZAS PARA EL DÍA EN QUE DEBA DICTAR LA POLÍTICA A SEGUIR POR TODO EL IMPERIO.

YA DURANTE LA GUERRA CIVIL LA CIUDAD DE ÏLIARTH, APOYADA POR ELLOS, ESTUVO A PUNTO DE HACERSE CON EL CONTROL DE LAS LEGIONES, Y CON ELLAS DE CASI TODO EL IMPERIO, PERO LA LLEGADA DE LAS LEGIONES MUERTAS DE YLIERTIAN PUSIERON FIN A SU CORTO SUEÑO.

PUNTOS DE INTERÉS.

A CONTINUACIÓN DETALLAMOS LOS PUNTOS DE INTERÉS MÁS IMPORTANTES DEL GREMIO.

SALÓN DE LOS ARCANOS.

EL SALÓN DE LOS ARCANOS ES LA SEDE CENTRAL DE

TODO EL GREMIO. SE ENCUENTRA SITUADO EN ALGUNA DIMENSIÓN DESCONOCIDA PARA EL RESTO DE LOS ICHAR, PERO NADIE SABE EL LUGAR, NI EL TIEMPO EN EL QUE SE HAYA. UN POTENTE HECHIZO TEMPORAL LE PROTEGE. SÓLO EXISTE EN UN PUNTO DEL TIEMPO Y DEL ESPACIO A LA VEZ, NADIE CON EL PODER DE VIAJAR EN EL TIEMPO PUEDE LOCALIZARLO AUNQUE CONOZCA EL LUGAR EN EL QUE ESTÁ. DE ESA FORMA SE ASEGURAN QUE NADIE PUEDA INTERFERIR EN SU PASADO.

EL SALÓN DE LOS ARCANOS ES UN DESCOMUNAL EDIFICIO DE ROCA, GEMAS Y CRISTAL ENDURECIDO QUE MIDE MÁS QUE MUCHAS CIUDADES HUMANAS. SU FACHADA ABARCA MÁS DE DIEZ KILÓMETROS DE LARGO, Y ES TRES VECES MÁS ANCHO. SUS TORRES, EN LAS QUE HABITAN MAGOS TAN PODEROSOS QUE REQUIEREN LA SERVIDUMBRE DE MILES, ALCANZAN LOS TRES KILÓMETROS DE ALTURA, Y SU TORRE CENTRAL, SEDE DEL CONSEJO ARCANO, SE ELEVA POR ENCIMA DE LAS NUBES Y LAS MONTAÑAS COMO UN GIGANTESCO CENTINELA. SU COTA MÁS ALTA LLEGA A ALCANZAR LOS VEINTE KILÓMETROS DE ALTURA.

SUS ENTRAÑAS EXCAVADAS EN LA ROCA DEL PLANETA OCULTO DONDE SE APOSENTA PROFUNDIZAN COMO HERIDAS ABIERTAS MÁS DE DIEZ KILÓMETROS HACIA ABAJO. Y MILLONES DE SALAS PARECEN BULLIR CON EL TRASIEGO DE LOS APRENDICES, LOS ARCANOS Y SUS ESCLAVOS.

MILES DE TORRES Y EDIFICIOS GIGANTESCOS ALBERGAN A LOS MEJORES MAGOS Y ARCANOS DE CADA NIVEL, Y MILLONES DE ESCLAVOS PASAN POR SUS MUROS PARA SATISFACER LOS CAPRICHOS DE LOS HECHICEROS ICHAR.

LAS ESCUELAS DE MAGIA

NUMEROSAS ESCUELAS DE MAGIA HAN SURGIDO, CADA UNA DE ELLAS DESTACADA EN UN ARTE O EN VARIOS. CADA UNA DE LAS DOCE PRINCIPALES POSEE UN ASIENTO EN EL CONSEJO ARCANO QUE DIRIGE EL GREMIO. ESTOS ASIENTOS SON OBJETO DE DISPUTA TANTO ENTRE LAS ESCUELAS QUE DESEAN ASCENDER EN LA JERARQUÍA, COMO ENTRE LOS MIEMBROS DE AQUELLAS QUE YA FORMAN PARTE DEL CONSEJO.

LAS DOCE ESCUELAS SON LAS SIGUIENTES.

ESCUELA DE LA MENTE. INTENTA RECREAR CON HECHIZOS DE MENTE LOS PODERES DE LOS MENTALISTAS Y PSIÓNICOS ICHAR. SU ASIENTO ES UN DELICADO TRONO DE CRISTAL AZUL.

ESCUELA DEL FUEGO. SU TRONO, UN SILLÓN DE BASALTO CON INCRUSTACIONES DE RUBÍ, DA MUESTRA DE LAS ÍGNEAS INTENCIONES Y PREFERENCIAS DE ESTE GREMIO.

ESCUELA DEL AGUA. POCOS DE ESTO MAESTROS PUEDEN TENER COMPARACIÓN EN EL COMBATE BAJO LAS AGUAS. INVOCACIONES DE SERES MARINOS, ANIMACIÓN DE MARES ENTEROS PARA QUE LES SIRVAN COMO SIERVOS, Y OTROS PRODIGIOS LES SIRVEN EN SU BÚSQUEDA DEL PODER. SU ASIENTO ES UN TRONO DE CRISTAL TRANSPARENTE POR DENTRO DEL CUAL SE PUEDEN CONTEMPLAR LOS OCÉANOS DE MIL MUNDOS.

ESCUELA DEL PODER. LA QUE POR EL MOMENTO OSTENTA EL LIDERAZGO DEL GREMIO SE SIENTA EN UN TRONO DE OBSIDIANA NEGRA. SU PODER DERIVA DE QUE EMPLEA HECHIZOS DE OBEDIENCIA CON UNA

MAESTRÍA SIN IGUAL. LOS EJÉRCITOS SE RINDEN A ELLOS, LAS BESTIAS NO LES PUEDEN ATACAR, Y HASTA LOS MENTALISTAS DEBEN JURARLES LEALTAD.

ESCUELA NEGRA. INTENTA IMITAR LAS ARTES NIGROMÁNTICAS DE YLIERTIAN, Y LO HACE MUY BIEN, AUNQUE SIN LLEGAR A LOS EXTREMOS DE LA CIUDAD DE LA MUERTE. SU TRONO ES UN SILLÓN DE HUESOS DE ICHAR DESCOMPUESTOS.

ESCUELA DE GUERRA. ESTOS HECHICEROS UTILIZAN TODO TIPO DE CONJUROS ADAPTADOS A LA GUERRA, DESDE LLEVAR LEGIONES AL CAMPO DE BATALLA HASTA MATAR A UN ENEMIGO CON LA MIRADA. SU TRONO ES UN SILLÓN DE HIERRO GRIS Y ACERO.

ESCUELA DE LA MAGIA. EN REALIDAD EL LÍDER DE ESTA ESCUELA INTERNA DIRIGE LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA. DOMINAN LAS TRES FUERZAS NATURALES: GRAVEDAD, ELECTROMAGNETISMO Y NUCLEAR. SU SILLÓN VARÍA DE COMPOSICIÓN, UN DÍA ES UNA CORRIENTE DE RAYOS, OTROS UNA INVISIBLE FUERZA GRAVITATORIA QUE LE SUSTENTA, Y OTROS UN HAZ DE LUZ.

ESCUELA DEL CUERPO. PUEDEN CONVERTIR SUS CUERPOS EN LO QUE DESEEN CASI TAMBIÉN COMO LOS METAMORFOS. FORTALECEN SUS CUERPOS Y LOS DE SUS ESCLAVOS Y POSEEN TRATOS CON LOS MAESTROS GENETISTAS. SE SIENTAN SOBRE UN SILLÓN E MATERIA VIVIENTE.

ESCUELA DE LA OSCURIDAD ETERNA. EL PODER DEL MAL LES SIRVE, LA CORRUPCIÓN, LAS MALDICIONES Y LOS NEGROS PRESAGIOS LES ATORMENTAN,

AL TIEMPO QUE LES PROPORCIONAN UN PODER COMO POCOS HAN VISTO.

ESCUELA DEL TIEMPO. MAESTROS CRONALES, ESTOS ARCANOS PUEDEN UTILIZAR LAS CORRIENTES DEL TIEMPO EN SU FAVOR, REALIZAR PROFECÍAS Y REUNIR LEGIONES DEL PASADO PARA QUE COMBATAN POR ELLOS. SU TRONO ESTÁ COMPUESTO DE DIAMANTE Y ORO, Y EN SU SUPERFICIE SE PUEDEN CONTEMPLAR EL AUGE Y LA CAÍDA DE CIVILIZACIONES.

ESCUELA DEL ORDEN. ESTOS SERES MILENARIOS, SON SÓLO UNA DOCENA DE MAGOS, SIN APRENDICES NI BESTIAS, PERO SU PODER ES TAL, QUE NINGUNA ESCUELA LES DISPUTA EL TRONO DE ATRIUM QUE OCUPAN. SUS HECHIZOS SE BASAN EN EL ORDEN Y EN LA PERFECCIÓN. ASÍ, PUEDEN CONVERTIR CUALQUIER OBJETO QUE DESEEN, O A CUALQUIER SER EN UNA VERSIÓN MUY SUPERIOR DE SI MISMA, O CONSTRUIR MUROS IRROMPIBLES, SERES CON 1000 PARES DE CROMOSOMAS QUE SE ACERQUEN A LA PERFECCIÓN. SU OBJETIVO ES ESTE, LOGRAR UN UNIVERSO PERFECTO, AUNQUE PARA ELLO DEBAN DESTRUIR A LOS SERES IMPERFECTOS.

ESCUELA INVISIBLE. ESTA ESCUELA ES LLAMADA ASÍ PORQUE NADIE SABE QUIEN OCUPA EL TRONO DE CRISTAL. SÓLO SE SABE QUE SI HAY QUE VOTAR EN ALGÚN MOMENTO. EL ASIENTO REVELA LA VOLUNTAD DE SU AMO DE MUY DIVERSAS FORMAS. HASTA AHORA, TODO AQUEL QUE HA INSINUADO QUE ESE ASIENTO DEBERÍA SER OCUPADO POR OTRA ESCUELA HA APARECIDO MUERTO EN SUS HABITACIONES.

EN EL SALÓN DE LOS ARCANOS SE REÚNE EL MAYOR PODER MÁGICO DEL IMPERIO ICHAR, MAYOR INCLUSO

QUE EL PODER SIN LÍMITES QUE PARECE OSTENTAR ILIARTH EN ESTE ÁMBITO. MUCHOS VISITANTES DE ESTA CIUDAD Y DE CASAS MUY ASOCIADAS A LA MAGIA VIENEN AQUÍ A APRENDER Y CRECER EN LAS ARTES DEL PODER MÁGICO, Y SU ENORME BIBLIOTECA CENTRAL ES MAYOR Y CONTIENE MÁS TOMOS DE MAGIA QUE LA BIBLIOTECA ARCANICA DE MARNE-SINAY, SI BIEN NO TAN VARIADA EN ESTE ÁMBITO.

FOSOS DE LA MAGIA.

ESTA IMPRESIONANTE CONSTRUCCIÓN ES EN REALIDAD UN ARTEFACTO QUE REÚNE EL PODER DE LA MAGIA DE LAS ESTRELLAS. SE ENCUENTRA SITUADO EN UN PLANETA ERRANTE DE LAS PLÉYADES, CERCA DE UNA ZONA DE CONFLICTO, PERO EN LA UBICACIÓN PERFECTA PARA CUMPLIR SU COMETIDO.

SI MIRAMOS DESDE EL EXTERIOR DEL PLANETA, VEMOS CINCO GRANDES HENDIDURAS EN LA SUPERFICIE DEL PLANETA QUE SE EXTIENDEN ALEJÁNDOSE (O ACERCÁNDOSE) A UN GRAN CÍRCULO CENTRAL, COMO RADIOS A UN EJE, O COMO RAYOS DE SOL QUE SE ALEJAN DE SU ESTRELLA MADRE.

ESTAS CINCO HENDIDURAS POSEEN UNA PROFUNDIDAD DE KILÓMETROS Y NO SON NATURALES. SI NOS ACERCAMOS HASTA LA SUPERFICIE VEREMOS QUE JUSTO EN EL ABISMO QUE FORMAN LAS HENDIDURAS SE ALZAN ENORMES EDIFICIOS DE ROCA GRISÁCEA Y COLOR PIEDRA, COLOSALES ZIGURATS Y TORREONES DE FORMAS POLIGONALES CON PEQUEÑAS VENTANAS Y GÁRGOLAS Y ADORNOS COMO ASTAS EN SUS SUPERFICIES. EN ELLOS, HABITAN NUMEROSOS ESCLAVOS E ICHAR QUE SE AFANAN EN RITUALES QUE HACEN FLUIR LA MAGIA DE LAS ESTRELLAS HACIA EL CÍRCULO CENTRAL, QUE RECOGE DICHAS ENERGÍAS Y LAS ACUMULA EN FORMA DE UN

LÍQUIDO AMBARINO QUE ES MAGIA PURA.

EL CÍRCULO CENTRAL ESTÁ TOTALMENTE RODEADO EN SU PERÍMETRO POR EDIFICIOS COMO LOS ANTERIORES, PERO MÁS ALTOS, Y EN ELLOS VIVEN LOS ARCANOS QUE ADMINISTRAN SEMEJANTE TESORO Y PODER. LOS CINCO EJES QUE LLEVAN LAS ENERGÍAS HACIA ELLOS DESEMBOCAN EN LAS PAREDES DEL CAÑÓN VOMITANDO ENERGÍAS MÁGICAS CADA POCO TIEMPO. LAS ENNEGRECIDAS PAREDES DE SUS CAÑONES HAN SIDO TESTIGOS DEL PASO DEL PODER EN ESTADO PURO.

SIN EMBARGO, LA IMPORTANCIA DE LOS FOSOS DE LA MAGIA PARA EL GREMIO ARCANO TIENE SUS DÍAS CONTADOS CUANDO SE TERMINE DE CONSTRUIR EL PALACIO DE HIEL DE CRIOTERM, QUE SEGÚN LOS ARCANOS DEL CONSEJO, SUPERARÁ EN CIEN VECES EL PODER DE ESTOS FOSOS.

PALACIO DE AG'AL ASUT.

AG'AL ASUT ES EL PRINCIPAL REPRESENTANTE DE LA ESCUELA DE LA MENTE, Y LÍDER DE ESTA ESCUELA EN EL CONSEJO DE ARCANOS. SU PRINCIPAL CALIDAD ES QUE SUS MUROS ESTÁN EDIFICADOS CON LOS PODERES DE LA MENTE DE SU AMO, CON LO QUE SI ÉSTE MURIESE TODOS LOS HABITANTES DEL PALACIO SE ENCONTRARÍAN AL MOMENTO A LA DERIVA EN EL ESPACIO. EL PALACIO AL COMPLETO FLOTA EN EL CIELO DE URANO, COMO UN PEQUEÑO SATÉLITE DE MAGIA AZUL.

PERSONAJES DE INTERÉS.

AG'AL ASUT.

ALTO Y ESPIGADO, ESTE ICHAR ES UNO DE LOS ARCANOS MÁS PODEROSOS Y DESDE LUEGO, EL MÁS TEMPERAMENTAL DEL CONSEJO DE ARCANOS. SUS OJOS COMPLETAMENTE AZULES REFLEJAN UNA PROFUNDA AMBICIÓN, Y LE HIELAN LA SANGRE A LA CRIATURA SOBRE LA QUE LOS POSE.

SUS PODERES SON BASTOS, DESDE INVOCAR FUEGOS MENTALES QUE DAÑAN COMO METEOROS DE VERDAD HASTA INVOCAR MURALLAS DE MAGIA CON LAS QUE CONSTRUIR FORTALEZAS EN UN ABRIR Y CERRAR DE OJOS.

EL HAMARTZ.

ESTE MISTERIOSO ICHAR NO ESTÁ EN EL CONSEJO DE ARCANOS, SIN EMBARGO SUS PODERES LE HACEN SER UNO DE LOS MÁS CONOCIDOS ICHAR DE TODO EL GREMIO. SE DICE QUE EN SU MARCA, LA VIDA FLORECE EN MIL FORMAS DISTINTAS, Y QUE ADEMÁS DE PERTENECER A ESTE GREMIO ESTÁ COMPLETAMENTE INTEGRADO EN EL DE METAMORFOS Y EN EL DE GENETISTAS. SUS BESTIAS SON TAN BUENAS QUE CIUDAD CICLOPS LE INVITA A SUS MERCADOS PARA QUE LAS OFREZCA, Y LOS RENEGADOS VISITAN SUS MARAVILLOSOS JARDINES EN LOS QUE HABITAN ESPECIES MÍTICAS YA EXTINTAS, Y OTRAS QUE HAN EVOLUCIONADO DESDE SERES DE LA ACTUALIDAD, POR LO QUE SE PUEDE VER CÓMO SERÁN LOS SERES QUE HOY HABITAN MIL MUNDOS DENTRO DE DIEZ MILLONES DE AÑOS.

SANTUR, EL PODEROSO.

ESTE MAESTRO DE UNA ESCUELA DE MAGIA NO PERTENECIENTE AL CONSEJO DE ARCANOS INTENTA LLEVAR A SU ESCUELA HACIA LA CIMA. SE ENCUENTRA EN UNA GUERRA DE FACTO CON LA ESCUELA DEL CUERPO PARA

ARREBATARLES SU SILLÓN, PERO POR EL MOMENTO NO HA LOGRADO NI ACERCARSE A SU OBJETIVO. LOS ICHAR DE SU ESCUELA SE ESPECIALIZAN EN EL ARTE DE LA TERRAFORMACIÓN, Y ÉL ES UNO DE LOS MÁXIMOS EXPONENTES DE ESTE PODER, POR LO QUE CONSIDERA QUE SUS HABILIDADES SON MÁS IMPORTANTES PARA LOS ICHAR. SIN EMBARGO, NO PUEDEN COMPETIR EN VERSATILIDAD Y ADAPTABILIDAD INDIVIDUAL CON SU ESCUELA RIVAL.

POR ELLO, HAN REALIZADO UNA ALIANZA CON LOS MIEMBROS DE LA ESCUELA DE LA TIERRA PARA AMPLIAR SU PODER Y APOYARSE MUTUAMENTE. ESTA ESCUELA INFERIOR MANEJA LA MAGIA DE LA TIERRA COMO VERDADEROS MAESTRO. SANTUR LES HA PROMETIDO CIENTO BRILLIAN VIVOS PARA QUE APRENDA DE ELLOS SU MAGIA DE LA TIERRA. CÓMO CONSEGUIRLOS ES ALGO QUE CADA NOCHE LE QUITA EL SUEÑO A ESTE POMPOSO Y AMBICIOSO ICHAR.

PRINCIPALES ENEMIGOS.

EVIDENTEMENTE EL PRINCIPAL ENEMIGO DE ESTE GREMIO NO ES OTRO GREMIO, SINO LA CIUDAD DE YLIERTIAN, QUE ODI A MUERTE A LA CIUDAD QUE LES APOYA, ILIARTH. XIANCIR, EL NEGRO, LÍDER DE LAS LEGIONES DE LA CIUDAD DE LA MUERTE, AMENAZA EN SILENCIO AL CONSEJO DEL GREMIO CON UNA GUERRA QUE NO PUEDAN PARAR, PERO POR EL MOMENTO ESPERA PACIENTE LA HORA DE DAR UN GOLPE MORTAL A ESTE GREMIO. LOS ARCANOS, ESPERAN SER ELLOS LOS QUE REÚNAN FUERZAS SUFICIENTES PARA ATACAR PRIMERO, AUNQUE LA PARTIDA LLEVE MIL AÑOS, SI PRIMARCAR NO LO IMPIDE, ESTA ENEMISTAD DEBERÁ TERMINAR CON UNOS U OTROS DESTRUIDOS.

OTROS ENEMIGOS IMPORTANTES DE LOS ARCANOS DEL

Capítulo 4

GREMIO SON EL GREMIO DE ARTESANOS, AUNQUE EL GREMIO ARCANO SE ENCUENTRA DIVIDIDO RESPECTO A ÉL. UNOS DICEN QUE SUS ARTEFACTOS PUEDEN AHO-RRAR VALIOSAS ENERGÍAS MÁGICAS A LOS MAGOS, Y OTROS, QUE SUS OBJETOS INTENTAR REEMPLAZAR EL PODER DE LOS ARCANOS.

POR ÚLTIMO, EL ENEMIGO MÁS TEMIDO DE LOS ARCANOS NO ES OTRO QUE MORDAN, QUIEN JURÓ VENGARSE DE ESTE GREMIO INCIPIENTE DURANTE LOS CONFLICTOS DE LOS PRIMEROS TIEMPOS ICHAR. AL PARECER, ESTE GREMIO LE PROMETIÓ AYUDA EN SU GUERRA CONTRA LOS SEIS PRIMEROS, PARA LUEGO TRAICIONARLE. MORDAN PUEDE RESPETAR, (SI FUESE CAPAZ DE RESPETAR ALGO) A SUS ENEMIGOS, PERO NUNCA A LOS TRAIADORES. SI LA LEYENDA MÁS NEGRA DE LOS ICHAR DESDE LOS TIEMPOS DE LITHARIAN VOLVIESE NADIE DUDA QUE EL GREMIO DE ARCANOS DEBERÍA LUCHAR POR SUS VIVAS EN LUGAR DE POR SUS CONQUISTAS.

Gremio de Arcanos

" - No estaba ahí, se lo juro por el Creador señor, nuestros sondeos previos habían rastreado toda la zona de los pantanos, no había ninguna forma de vida peligrosa para el joven amo.

Adelantamos a los rastreadores y los exploradores, y después de que nos diesen la señal de <<no hay peligro>>, entramos en el perímetro exterior. ¡Ya sé que nos habían prohibido llevar al joven señor de caza por esa zona, pero él nos lo ordenó!

- Continúa el relato, Ladan.

- Sí señor. Como le he dicho entramos y el hedor del lugar nos asaltó. Olía a mil rayos, por lo que las bestias se encontraban nerviosas. Algunos seres voladores de gran tamaño revoloteaban por los alrededores, pero sin lugar a dudas, los reyes de ese lugar eran los gigantescos lagartos kromscat. El señor ya tenía veinte o treinta cazados cuando el cieno del suelo se alzó a su lado. Una figura cubierta de barro se alzó del lodazal y lo único que vimos fue cómo su espada atravesaba al joven amo de parte a parte. - se hizo el silencio, la respiración entrecortada del esclavo Ichar era lo único que se oía en la habitación, por lo que Ladan sintió. Cuando quisimos reaccionar, el atacante que había asesinado al señor cambió de color y mientras corría se metió en una zona de maleza. ¡No pudimos ni verle!

Ladan terminó en silencio su relato, a la espera de la muerte que sin duda alguna le llegaría, pero ese era un destino mejor que otros muchos, él lo sabía bien, pues había visto los fosos de esclavos de la casa a la que pertenecía y eran de todo menos piadosos."

LA LLEGADA DEL CAMBIO

EL GREMIO DE METAMORFOS ES UNO DE LOS MÁS DESCONOCIDOS DE TODO EL IMPERIO.

ESTE PEQUEÑO GREMIO AGLUTINA A UNA GRAN PARTE DE LOS ICHAR QUE HAN DESARROLLADO PODERES DE METAMORFOSIS Y ADAPTACIÓN CORPORAL. TAMBIÉN LA INVISIBILIDAD HA ABIERTO LA PUERTA DE ESTE GREMIO A ALGUNOS ICHAR DE CLASE BAJA QUE ASÍ HAN PODIDO INGRESAR EN AL ESTRUCTURA DE GREMIOS.

LOS SERVICIOS QUE PRESTA A LOS ICHAR QUE REQUIEREN SU PRESENCIA SON PRINCIPALMENTE DE ESPIONAJE Y ASESINATOS. POR ELLO, MUCHAS VECES COLABORA CON EL GREMIO OCULTO PARA PASAR INFORMACIÓN O ADQUIRIR OBJETOS QUE SÓLO LAS ESPECIALES HABILIDADES DE SUS MIEMBROS PUEDEN FACILITARLES.

EXISTEN TANTOS TIPOS DE METAMORFOS COMO DE ICHAR CON ESTE PODER, PUES CADA UNO DE ELLOS DESARROLLA SU PROPIA VARIEDAD Y GUSTOS. ASÍ, HABRÁ ICHAR QUE PUEDAN HACERSE INVISIBLES A SIMPLE VISTA, OTROS QUE CAREZCAN DE IMAGEN TÉRMICA U OLFACTIVA, QUE ADOPTEN CUALQUIER FORMA, LOS QUE SEAN INVISIBLES E INDETECTABLES EN EL AGUA O CUALQUIER COMBINACIÓN DE ESTOS PODERES.

VARIEDAD DE PODERES

SUS PODERES VARÍAN TAMBIÉN EN ALCANCE. LOS HAY QUE PUEDEN OCULTAR UNA REGIÓN ENTERA, CAMBIANDO SU MORFOLOGÍA DURANTE UN PERÍODO DE TIEMPO, O AFECTANDO LAS HABILIDADES DE DETECCIÓN DE SUS PERSEGUIDORES. SEA COMO SEA, SUS PODERES SON REQUERIDOS EN LAS NUMEROSAS OCASIONES QUE UNA CASA, O UNA CIUDAD NECESITAN ROBAR ARCHIVOS DE

SUS RIVALES, O ASESINAR A ALGUNO DE LOS MISMOS.

LOS PRECIOS QUE SUELEN COBRAR ESTOS GREMIOS SON VARIADOS, DESDE FAVORES E INFLUENCIA QUE LES FACILITEN ENCARGOS FUTUROS, HASTA RIQUEZAS MÁS MATERIALES CON LAS QUE ADQUIRIR REFUGIOS SEGUROS.

SUS POSESIONES SON LIMITADAS, PUES HA DEDICADO SUS ESCASOS RECURSOS A ADQUIRIR UNA SERIE DE FORTALEZAS SECRETAS, FUERA DE LAS MARCAS EXTERNAS, DONDE SUS MIEMBROS PERFECCIONAN EL ARTE DEL ASESINATO Y EL ESPIONAJE. ES CIERTO QUE CADA MIEMBRO POSEE SUS ESCONDITES Y REFUGIOS PRIVADOS, QUE NI OTROS MIEMBROS DE SU GREMIO CONOCEN, PERO ESTAS FORTALEZAS, MANTENIDAS CON LOS RECURSOS COMUNES DEL GREMIO, LES PROPORCIONAN UN LUGAR DE PAZ ENTRE IGUALES.

CÓDIGO ÉTICO Y EFECTIVIDAD MORTAL

A VECES, SE HAN PRODUCIDO ASESINATOS ENTRE MIEMBROS DEL GREMIO, PERO SUELEN SER ESCASAS LAS FRICCIONES QUE LLEGAN HASTA ESTE PUNTO, Y POCOS METAMORFOS SE ARRIESGARÍAN A ASESINAR A OTRO MIEMBRO E INCURRIR EN LA IRA DE LOS ASESINOS MÁS PELIGROSOS ENTRE LOS ICHAR.

MUCHAS VECES, LOS SERES QUE COMPONEN SUS GRUPOS DE ASESINATO ACTÚAN COORDINADOS. CONTRATAR UNO DE ESTOS GRUPOS ES UNA GARANTÍA DE ÉXITO, Y LOS MEJORES DE ELLOS, ESTÁN FUERA DEL ALCANCE DE MUCHAS ALTAS CASAS. EL MÁS FAMOSO DE ELLOS SE HIZO LEGENDARIO CUANDO ENTRÓ EN LA TORRE NEGRA DEL GREMIO ARCANO Y LES ROBÓ, A PESAR DE TODAS LAS PROTECCIONES MÁGICAS QUE HABÍAN PUESTO, LA PRIMERA GRÍA DE SERTIAN MODIFICADA POR LOS ARCANOS DE ESTE GREMIO RIVAL. SE INFITRARON ENTRE LAS

PROPIAS CRIATURAS DE LOS MAGOS, CONVIRTIÉNDOSE EN MAGIA PURA, MIENTRAS OTROS ASCENDÍAN POR LAS PAREDES EXTERIORES INVISIBLES COMO EL VIENTO.

ADEMÁS DE LLEVARSE SU OBJETIVO, LOS METAMORFOS PUSIERON UN AVISO A LOS MAGOS PARA EVITAR REPRESENTACIONES. VEINTE ICHAR DE CLASE MEDIA APARECIERON CLAVADOS EN LA PARED COMO MUESTRA DE SUS LETALES HABILIDADES.

EL PRECIO DE ESTA OPERACIÓN, PERFECTAMENTE EJECUTADA, TAMBIÉN HA TRASCENDIDO, UNA MARCA COMPLETA EN LA GALAXIA DE ANDRÓMEDA, DONDE CIUDAD CÍCLOPS CRIABA BESTIAS PARA SUS JUEGOS. AHORA, ESA MARCA SIRVE COMO CAMPO DE CRÍA DE LAS BESTIAS PREFERIDAS DE ESTE GREMIO. LOS ENORMES SERES CROMÁTICOS LLAMADOS VELOCISAURUS.

INFLUENCIA DEL GREMIO.

ESTE GREMIO NO ESTÁ REPRESENTADO EN EL ALTO CONSEJO, A PESAR DE SU BIEN MERECEDA FAMA, PUES COMO YA HEMOS DICHO PREFIERE INVERTIR SUS RIQUEZAS EN MEJORAR LAS CONSIDERABLES HABILIDADES DE SUS MIEMBROS, Y EN CREAR UNA RED DE ESPÍAS Y REFUGIOS QUE LES SIRVA PARA FUTURAS OPERACIONES.

EVIDENTEMENTE PUEDEN ESTAR CONTEMPLANDO UN FINAL A SUS ACTIVIDADES, SI PRIMARCAR CONSIGUE MANTENER LA PAZ. POR ELLO, MUCHAS CASAS Y OTROS GREMIOS ESPERAN QUE LOS METAMORFOS REBAJEN SUS TARIFAS SI LOS ENCARGOS VAN DESTINADOS A PERJUDICAR A PRIMARCAR. ASÍ PARECE QUE HA SIDO POR EL MOMENTO, SIN EMBARGO, SEGÚN LA BATALLA SE VAYA DECANTANDO A FAVOR DE LOS RENEGADOS, SE ESPERA QUE LOS METAMORFOS BAJEN AÚN MÁS SUS TARIFAS

CON EL OBJETO DE DETENERLES Y PROTEGER SUS ACTIVIDADES FUTURAS.

DONDE SÍ QUE SON INFLUYENTES ES EN LAS MARCAS EXTERNAS QUE LINDAN CON SUS REFUGIOS Y ESCUELAS. ALLÍ, LOS CIUDADANOS DEL IMPERIO, Y LOS COLONOS ASENTADOS EN ELLAS, SÍ QUE COMPRENDEN EL VERDADERO PODER DE LOS METAMORFOS. PUES DE QUERERLO, POCOS ICHAR ESTARÍAN A SALVO DE SUS HABILIDADES LETALES.

LUGARES DE INTERÉS DEL GREMIO.

EL PRINCIPAL PUNTO DE REUNIÓN DE ESTE GREMIO, Y PRINCIPAL FORTALEZA ES LA CASA OSCURA, COMO LA LLAMAN LOS METAMORFOS. LOS EXTRANJEROS LA LLAMAN EL PALACIO INVISIBLE, PUES SU SILUETA ES IMPOSIBLE DE DETECTAR A PESAR DE ENCONTRARSE A POCOS METROS DE SUS PUERTAS. TODA LA CASA RECIBE LA LUZ QUE RECIBE, COMO UN ESPEJO, PARA LUEGO EMITIRLA POR EL PUNTO OPUESTO, HACIENDO QUE LA LUZ LLEGUE A LOS OJOS QUE LA CONTEMPLAN COMO SI NINGÚN OBSTÁCULO SE INTERPUSIESE EN SU CAMINO.

TODA LA CASA OSCURA SE ENCUENTRA EN PENUMBRAS, Y EL AMBIENTE INVITA A LA MEDITACIÓN Y LA REFLEXIÓN. SUS SALAS DE ARENA, QUE A UN HUMANO LE RECORDARÍAN EL ESTILO DE LOS JARDINES DE ARENA ORIENTALES, CONTEMPLAN IMPASIBLES LOS ESFUERZOS DE LOS METAMORFOS POR MEJORAR SUS PODERES DE ADAPTACIÓN. EXISTEN CIENTOS DE ESTOS JARDINES EN LOS DIFERENTES NIVELES, CADA UNO DECORADO DE UNA FORMA ESPECIAL, PARA PONER A PRUEBA DICHAS HABILIDADES.

EL EDIFICIO PRINCIPAL MIDE TRESCIENTOS METROS DE

ALTO, Y SE HUNDE OTROS TANTOS EN LAS ROCAS NEGRAS QUE FORMAN LA SUPERFICIE DEL PLANETA. ADEMÁS, NUMEROSOS EDIFICIOS ANEXOS DE PEQUEÑO TAMAÑO RECOGEN LOS AMBIENTES ESPECIALES QUE MÁS AGRADAN A SUS HABITANTES, PARA QUE PUEDAN DESCANSAR Y ENTRENARSE.

SECRETOS DEL GREMIO.

EL MAYOR SECRETO DE LOS METAMORFOS NO LO SOSPECHA NADIE, Y SÓLO LO CONOCE UN ICHAR FUERA DEL GREMIO, PRIMARCAR.

TODO EL PLAN DE REDUCIR LOS PRECIOS DE LOS ASESINATOS Y LAS MISIONES QUE PERJUDIQUEN A LOS RENEGADOS Y SU CAUSA, NO ES MÁS QUE UN GIGANTESCO PLAN PARA HACER SALIR A LAS SERPIENTES A LA LUZ. CONTRARIAMENTE A LO QUE PODRÍA PARECER, LOS METAMORFOS SON PARTIDARIOS DE LLEGAR A UNA PAZ EN TODO EL COSMOS. SABEN QUE SUS HABILIDADES SERÁN SIEMPRE REQUERIDAS, PERO PREFIEREN EMPLEARLAS EN MANTENER LA PAZ ANTES QUE EN CAUSAR EL CAOS.

MUCHOS DE SUS MIEMBROS SON PARTIDARIOS FERVOROSOS DE LAS IDEAS DE PRIMARCAR. POR ELLO, ENTRE ESTE GREMIO Y EL LÍDER DE LOS RENEGADOS, TRAZARON UN PLAN POR EL CUAL LOS METAMORFOS HARÍAN JUSTO LO QUE SUS ENEMIGOS ENTRE LAS ALTAS CASAS ESPERABAN, BAJAR LOS PRECIOS COMO SEÑAL DE QUE SE Oponían a PRIMARCAR. ASÍ, LOS CONTRATOS HAN IDO LLEGANDO, Y PRIMARCAR HA APROVECHADO PARA INTRODUCIR INFORMACIÓN FALSA EN EL SENO DE SUS ENEMIGOS A TRAVÉS DE ESTE GREMIO. POR EL MOMENTO, NADIE HA PEDIDO QUE ASESINEN A UN RENEGADO, PERO CUANDO PASE, PRIMARCAR ESTÁ PREPARADO PARA MANDAR A LA "VÍCTIMA" FUERA DURANTE EL TIEMPO QUE SEA NECESARIO PARA FINGIR SU MUERTE. AL MISMO

TIEMPO, LOS METAMORFOS COBRAN SUS TARIFAS EN FAVORES Y PODER, A COSTA DE LA DEBILIDAD DE SUS ENEMIGOS.

EL GREMIO OCULTO

EL GREMIO DE MENDIGOS NO EXISTE COMO TAL EN LA CULTURA ICHAR. TODOS LOS CIUDADANOS DEL IMPERIO POSEEN PODERES QUE LES PERMITEN OBTENER TODO LO QUE DESEEN DEL MUNDO. SIN EMBARGO, SÍ QUE EXISTEN, ENTRE LAS CLASES BAJAS, QUE DESEA OBTENER UN POCO MÁS DE PODER, Y QUE DESDE SU POSICIÓN SOCIAL NO LOGRAN HACERLO.

LEJOS DE LAS PODEROSAS ESTRUCTURAS DE LOS GRANDES GREMIOS, EXISTEN UNA SERIE DE ICHAR DE CLASE BAJA QUE MANTIENEN PEQUEÑAS ACTIVIDADES CASI INDEPENDIENTES, PERO QUE CUMPLEN UNA SERIE DE FUNCIONES Y RELLENAN HUECOS A LOS QUE LOS GREMIOS NO LLEGA, CUBRIENDO NECESIDADES PUNTUALES.

MUCHOS DE ELLOS HAN SIDO OBLIGADOS POR LOS ALTOS ICHAR A CUMPLIR CON ACTIVIDADES PROPIAS DE UN ESCLAVO, Y SON REPUDIADOS POR LAS CLASES ALTAS. SUELEN SER EXILIADOS DE OTRAS CIUDADES, MARCADOS POR ALGÚN PATRICIO, O BIEN, EMPRENDEDORES QUE NO TIENEN OTRA FORMA DE PROSPERAR EN UNA SOCIEDAD CERRADA PARA LOS DÉBILES.

TODOS ELLOS SUBSISTEN COMO PUEDEN Y LES DEJAN, OCULTÁNDOSE DE LAS LEGIONES QUE MUCHAS VECES LES DAN CAZA POR DIVERSIÓN. SE PROTEGEN MUTUAMENTE Y SE OCULTAN UNOS A OTROS. NO QUIEREN VIVIR LEJOS DE LAS DOCE CIUDADES, PUES NO SABRÍAN QUE HACER EN LAS MARCAS EXTERNAS O EN LA SUPERFICIE, Y PUGNAN COMO PUEDEN POR LOS PEDAZOS QUE CAEN DE LA MESA DE LOS PODEROSOS.

MIEMBROS DEL GREMIO

WERIAS, CONTRABANDISTAS Y ASESINOS FORMAN ESTE “GREMIO NO OFICIAL”, QUE TIENE PRESENCIA EN LAS DOCE CIUDADES. SIN EMBARGO, A PESAR DE SU HUMILDE ORIGEN, EL GREMIO OCULTO HA LOGRADO UNA EXPANSIÓN SIN PRECEDENTES PARA UN ORGANISMO SIN DIRIGENTES OFICIALES. QUIZÁS SEA POR ESO, Y POR LA VERSATILIDAD DE SUS MIEMBROS POR LO QUE HAN ENCONTRADO UN HUECO EN PRÁCTICAMENTE TODAS LAS CIUDADES Y MARCAS ICHAR, Y APROVECHANDO LAS PECULIARIDADES DE CADA UNO DE ESTOS LUGARES HAN PROSPERADO EN SECRETO, ESCONDIDOS Y OCULTOS, A LA SOMBRA DE LOS GRANDES GREMIO Y DE LAS FUERZAS QUE SE CREEN SUPERIORES A ELLOS.

SALES DISBURG, CRISTAL-TIR, HASTA HILOÏN-DESPEIR MANTIENEN UNA PRESENCIA SIGNIFICATIVA DE ESTE GREMIO, QUE PODRÍA COMPETIR CON LOS DEMÁS GRUPOS DE PODER EN CADA CIUDAD.

SI LOS DEMÁS AGENTES DE LOS PODERES ICHAR, CASAS, GREMIOS, CIUDADES Y LEGIONES, SE DIESEN CUENTA DEL VERDADERO PODER QUE ESTÁ ALCANZANDO ESTE GREMIO SIN CABEZA, PODRÍA INTENTAR PONER COTO A SUS ACTIVIDADES, O ARREBATARLE SU PODER. SU MAYOR VIRTUD Y MEDIDA DE PROTECCIÓN ES SIN DUDA SU SECRETISMO, PUES SUS COMERCIOS, SUS LOCALES Y SUS WERIAS TRABAJAN FUERA DE LOS CIRCUITOS OFICIALES EN LOS QUE SE MUEVEN LOS GREMIOS DE COMERCIANTES, ESCLAVISTAS Y TRANSPORTISTAS.

SU SÍMBOLO ES UNA ENORME LUNA NEGRA, CON UNA GARRA DEBAJO EN ACTITUD MENDICANTE.

GREMIO DE CONSTRUCTORES

LAS CIUDADES Y COLONIAS ICHAR SON UN PRODIGIO DE LA ARQUITECTURA. CON UN SIN FIN DE ESTILOS DIFERENTES, CADA UNA DE ELLAS ES UNA PRECIOSA JOYA EN LA QUE CONVIVEN MILES DE ESTILOS ARQUITECTÓNICOS CAPACES DE QUITAR EL ALIENTO A QUIEN NO ESTÉ ACOSTUMBRADO A ELLA. IMPRESIONANTES EDIFICIOS DE KILÓMETROS DE ALTURA, ARCOS MONUMENTALES DE CRISTAL ENDURECIDO, PALACIOS DE HIELO, ORO, PLATA O ATRIUM, TORRES CUBIERTAS DE MÁRMOL BLANCO TAN ANTIGUO COMO LA TIERRA, CUALQUIER COSA ES POSIBLE PARA QUIENES DESAFÍAN LOS PODERES DE LA NATURALEZA.

LOS RESPONSABLES DE UNA GRAN PARTE DE ESTAS EDIFICACIONES SON EL GREMIO DE CONSTRUCTORES, UNA RAMA ESCINDIDA DEL GREMIO DE ARTESANOS ORIGINARIOS DE CRISTAL-TIR.

EN SU SENSO, SE AGRUPAN AQUELLOS ICHAR, INDEPENDIENTES Y NO TAN INDEPENDIENTES, CON HABILIDADES QUE LES PERMITAN SATISFACER LAS NECESIDADES ARQUITECTÓNICAS DE LOS ICHAR. DESDE A PODEROSOS ARCANOS HASTA MANO DE OBRA ESCLAVA QUE NO TIENE CONSIDERACIÓN DE MIEMBRO DEL GREMIO NI SIQUIERA TRAS LA TREGUA DE LOS RENEGADOS, PASANDO POR ICHAR CON PODERES VARIADOS, COMO LA TELEKINESIS, EL PODER SOBRE LA TIERRA Y LAS ROCAS, ETC.

RELACIONES CORDIALES ENTRE HERMANOS

LAS RELACIONES DE ESTE GREMIO CON EL DE ARTESANOS SON BASTANTE BUENAS, TODO LO BUENAS QUE PUEDEN LLEGAR A SER LAS RELACIONES ENTRE ICHAR, PUES LA SEPARACIÓN DE AMBOS SE LLEVÓ A CABO DE MUTUO ACUERDO ANTE LA IMPOSIBILIDAD DE CONTINUAR

DE FORMA EFICIENTE SUS RESPECTIVAS LABORES SIN SEPARARLAS. DEBIDO A QUE CADA UNO DE ELLOS SE OCUPABA DE RAMAS DIFERENTES DEL SABER, QUE REQUERÍAN METODOLOGÍAS, PODERES Y ESTRUCTURAS DISTINTAS, LOS MAESTROS DEL ANTIGUO GREMIO DECIDIERON LA SEPARACIÓN DE AMBOS PARA OBTENER MAYORES BENEFICIOS DE LA SOCIEDAD ICHAR.

EL MISMO PROCESO ESTÁ TENIENDO LUGAR EN ESTE MOMENTO EN EL SENSO DEL GREMIO DE CONSTRUCTORES. DOS RAMAS DEL MISMO ESTÁN EN CONTINUAS CONVERSACIONES PARA INTENTAR DISGREGAR LA CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS Y ARQUITECTURAS DE LA CONSTRUCCIÓN ARTÍSTICA DE ESTATUAS, MONUMENTOS Y COLUMNATAS DE TRIUNFO. HAY MUCHOS INTERESES EN JUEGO, PERO LO QUE ESTE GREMIO NO SABE ES QUE DETRÁS DEL MOVIMIENTO DE ESCISIÓN SE ENCUENTRA EL GREMIO DE ARCANOS, QUE ESPERA DIVIDIR A SUS RIVALES EN LA LUCHAR POR EL PODER PARA ASÍ AUMENTAR Y MEJORAR SU POSICIÓN EN TODAS LAS CIUDADES, COMO ÚNICA ALTERNATIVA VÁLIDA A SUSTITUIR A LOS CONSTRUCTORES MIENTRAS ELLOS DISCUTEN.

LOS MEJORES EN SU TRABAJO

EL GREMIO DE CONSTRUCTORES NO ES EL ÚNICO QUE REALIZA LA TAREA DE DISEÑAR Y CONSTRUIR EDIFICIOS, PUES MUCHAS GRANDES CASAS POSEEN UN MAESTRO CONSTRUCTOR Y UN GRUPO DE ICHAR, BESTIAS Y ESCLAVOS QUE SON CAPACES DE REALIZAR ESTE TRABAJO, YA SEA EN LAS MARCAS O EN LAS CIUDADES. SIN EMBARGO, EL GREMIO ES EL MEJOR, Y ASÍ LO DEMUESTRA EL HECHO DE QUE LA MAYOR PARTE DE LOS EDIFICIOS DE LAS DOCE CIUDADES ICHAR (NO INCLUIAMOS NUEVA ATLÁNTIS POR SU CONDICIÓN ESPECIAL), TODOS ELLOS,

HAN SIDO CONSTRUIDOS POR EL GREMIO Y SUS ASOCIADOS.

EL GREMIO DE CONSTRUCTORES, EN SUS DOS RAMAS, ES EL ENCARGADO DE EDIFICAR LOS ENORMES PALACIOS QUE REQUIEREN LAS ALTAS CASAS ICHAR, DE MANTENER Y ERIGIR NUEVAS CÚPULAS PARA EXPANDIR LAS CIUDADES, DE CREAR FORTALEZAS INCONQUISTABLES EN LAS FRONTERAS GUERRERAS DEL IMPERIO, DE ASOMBRAR A LOS ICHAR CON NUEVOS MONUMENTOS COLOSALES ERIGIDOS PARA CONMEMORAR UNA BATALLA O AGASAJAR A UN HÉROE DE LAS LEGIONES.

ORGULLO Y ALTIVEZ

SU MÁXIMO ORGULLO SON, EVIDENTEMENTE, LAS TORRES NEGRAS DEL DISTRITO NUEVO DE SHERIAN-DRAGON, ASÍ COMO LAS TORRES DEL DESTINO DE LAS CIUDADES ICHAR. PERO NO TERMINAN AQUÍ SUS ÉXITOS, EL ARCUM BESTAL, LOS COLISEOS DE MUCHAS CIUDADES, LOS JARDINES ETERNOS DE SATH-WEIR, Y MUCHAS OTRAS OBRAS MÁS QUE SERÍA IMPOSIBLE MENCIONAR AQUÍ.

DEBIDO A QUE ALLÁ DONDE MIRE ALGUIEN, PUEDE VER LAS OBRAS DE ESTE GREMIO, LA GENTE SUPONE QUE ES UNO DE LOS GREMIOS MÁS RICOS, Y LOS ASPIRANTES A ENTRAR EN ÉL SE AGRUPAN EN LAS ESCUELAS Y TORRES DEL GREMIO INTENTANDO SER RECLUTADOS. SIN EMBARGO, DADO EL CARÁCTER DE SUS MIEMBROS, MÁS INTERESADOS EN EL PRESTIGIO Y LA FAMA QUE EN LAS RIQUEZAS FÍSICAS, MUCHOS DE ELLOS SE LLEVAN UNA DESILUSIÓN CUANDO COMIENZAN LA VERDADERA VIDA GREMIAL, UNA VIDA AUSTERA VIAJANDO POR EL COSMOS INTENTANDO SATISFACER LOS MÁS LOCOS CAPRICHOS ARQUITECTÓNICOS DE SUS MAESTROS.

EL PODER DEL GREMIO

A PESAR DE ELLO, EL GREMIO ES MUY PODEROSO. COMO PAGO DE SUS SERVICIOS NO SÓLO EXIGEN ALGUNAS TIERRAS EN LAS MARCAS, O ESCLAVOS, SINO QUE PREFIEREN ACUMULAR FAVORES, FAVORES QUE PUEDEN UTILIZAR EN CUALQUIER MOMENTO, BIEN SEA PARA EXPROPIAR TERRENOS A ICHAR DE CLASE BAJA PARA UNO DE SUS IMPRESIONANTES EDIFICIOS, BIEN ABRIENDO LÍNEAS DE ABASTECIMIENTO A LOS LUGARES MÁS LEJANOS DEL UNIVERSO, ASEGURÁNDOSE MATERIALES Y EL TRANSPORTE DE ESTOS HASTA DONDE SEA NECESARIO. EVIDENTEMENTE, CUANDO OBRAN UNO DE ESTOS FAVORES SUELEN EXIGIR A CAMBIO UN FAVOR MAYOR, Y MUCHAS CASAS PEQUEÑAS LES DEBEN TAL CANTIDAD DE ESTOS FAVORES QUE, SI QUISIESEN, PODRÍAN ABSORVERLAS EN SU SENO.

LOS DEMÁS GREMIOS SIENTEN ENVIDIA DE LA POSICIÓN DE ESTE GREMIO EN LAS CIUDADES, ASÍ COMO DENTRO DE LAS ALTAS CASAS E INCLUSO DENTRO DE ELLOS MISMO, PUES COMO PAGO SECUNDARIO POR SUS SERVICIOS, SUELEN EXIGIR QUE UN REPRESENTANTE DE LOS CONSTRUCTORES SE SIENTE EN LOS CONSEJOS DE EXPANSIÓN DE LOS DEMÁS GREMIOS, “PARA PODER ACONSEJAR SOBRE LAS IMPOSIBILIDADES TÉCNICAS DE EDIFICACIÓN”, VAMOS, MERO ESPIONAJE QUE LOS DEMÁS DEBEN PERMITIR SI DESEAN QUE SUS PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN DE PALACIOS Y FORTALEZAS, ASÍ COMO SU POSIBLE ACCESO EN EL FUTURO A UNA TORRE NEGRA, NO SEAN BLOQUEADOS.

ESTO ES ASÍ PORQUE TODO EL MUNDO SABE QUE LA ASIGNACIÓN DE LAS TORRES NEGRAS, PREMIO ÚLTIMO AL PODER Y A LA RIQUEZA DE LOS ICHAR, DEBE PASAR POR LA APROBACIÓN DE ESTE GREMIO, ASÍ COMO POR EL DE ASIGNADORES, ANTES DE SER SOMETIDO EN EL ALTO

CONSEJO DE LA MAREA NEGRA A VOTACIÓN.

TENSIONES CON SUS PRIMOS

LAS RELACIONES ENTRE EL GREMIO DE ASIGNADORES Y EL DE CONSTRUCTORES NO SON MUY FLUIDAS, CONTRARIAMENTE A LO QUE PODRÍA PARECER, PUES MUCHAS VECES AMBOS HAN ENFRENTADO SUS INTERESES PARA PODER SACAR UN PROYECTO U OTRO ADELANTE, PROYECTOS ENFRENTADOS E INCOMPATIBLES.

LA MÁS FAMOSA DE ESTAS DISPUTAS TUVO LUGAR HACE DOS MIL AÑOS, CUANDO LOS ASIGNADORES QUERÍAN DEDICAR UN PLANETOIDE COMPLETO A LA CRÍA DE ESCLAVOS (BIEN SOBORNADOS POR LOS MAESTROS DE BESTIAS DE CIUDAD CICLOPS). POR EL CONTRARIO, LA INFLUENCIA DEL GREMIO DE ARCANOS EN LOS CONSTRUCTORES, LES HABÍA HECHO CONCEBIR UNA COLOSAL ESTRUCTURA DE CANALIZACIÓN DE ENERGÍAS MÍSTICAS QUE APROVECHASE LA ENERGÍA DE LAS PLÉYADES. LOS CONSTRUCTORES EXIGIERON ESOS DÍAS LA DEVOLUCIÓN DE MUCHOS FAVORES, Y EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS VOTÓ ESE DÍA A FAVOR DE LA CONSTRUCCIÓN DE LOS FOSOS DE LA MAGIA. LO QUE ENERVÓ LOS ÁNIMOS DE LOS ASIGNADORES QUE SIEMPRE QUE PUEDEN INTENTAN PERJUDICAR A SU GREMIO RIVAL.

POR EL CONTRARIO, LA INFLUENCIA DEL GREMIO DE CONSTRUCTORES EN EL DE LOS ARCANOS, Y VICEVERSA, ES MUY GRANDE. EL GREMIO DE ARCANOS DEBE UNA INNUMERABLE CANTIDAD DE FAVORES A LOS CONSTRUCTORES, NO SÓLO POR ESTE EPISODIO, SINO POR MUCHOS OTROS PARECIDOS, FAVORES QUE PAGA DESTINANDO PODEROSOS MIEMBROS DE SU GREMIO A SERVIR COMO APOYO A LOS MAESTROS CONSTRUCTORES, Y A LAS LEGIONES DEL GREMIO DE LOS CONSTRUCTORES.

PROYECTOS DEL GREMIO DE CONSTRUCTORES.

LOS CONSTRUCTORES, MÁXIMOS REPRESENTANTES Y ARTÍFICES DE LA GRANDEZA ARQUITECTÓNICA DE LOS ICHAR, POSEEN, SIN EMBARGO, MUY POCOS EDIFICIOS EMBLEMÁTICOS. ESTO, VA A CAMBIAR MUY PRONTO, PUES UN NUEVO MOVIMIENTO HA COMENZADO A SURGIR EN EL SENO DEL GREMIO, UN MOVIMIENTO QUE ABOGA POR DEMOSTRAR AL RESTO DE LOS ICHAR DE LO QUE ESTE GREMIO ES CAPAZ. PARA ELLO, HAN COMENZADO A PLANIFICAR, Y EN ALGUNOS CASOS A ERIGIR, UNA SERIE DE PROYECTOS COLOSALES CON LOS QUE DESEAN ASOMBRAR AL RESTO DE LOS ICHAR,

EN TEORÍA, ESTOS EDIFICIOS Y CONSTRUCCIONES MASIVAS, UNA VEZ TERMINADOS, SERVIRÁN DE ESCAPARATE A LAS MARAVILLAS Y PRODIGIOS QUE ELLOS PUEDEN REALIZAR, ANIMANDO A LAS CASAS, CIUDADES Y GREMIOS A CONSTRUIR COSAS AÚN MÁS IMPRESIONANTES, YA SEAN PALACIOS, FORTALEZAS O ESTATUAS.

SIN EMBARGO, EL EQUILIBRIO EN EL IMPERIO ES PRECARIO, Y LOS CONSTRUCTORES, FIJADA SU MENTE EN EL OBJETIVO, NO EN LAS RAMIFICACIONES DE LOS CAMBIOS QUE SE ESTÁN PRODUCIENDO, NO SE HAN DADO CUENTA QUE MUCHAS CIUDADES Y CASAS ESTÁN INMERSAS EN UN ESFUERZO POR CONSERVAR LO QUE TIENEN, Y NO HAN VALORADO LAS CONSECUENCIAS DE ESTO.

PODRÍA LLEGAR EL CASO DE QUE INVIRTIESEN TODOS SUS RECURSOS FÍSICOS EN LAS CONSTRUCCIONES, Y QUE LUEGO, A LA HORA DE EXIGIR FAVORES PARA TERMINARLAS, MUCHAS CASAS SE VEAN IMPOSIBILITADAS DE PROPORCIONÁRSELOS.

EL SILENCIO DE LOS AMOS

LOS MÁS ANTIGUOS MIEMBROS DE ESTE GREMIO SE HAN DADO CUENTA DE LA SITUACIÓN, PERO CALLAN SABIENDO QUE EL DESPRESTIGIO DE LOS MAESTROS INFERIORES A ELLOS SÓLO LES BENEFICIARÁ, ELIMINANDO POSIBLES FUTUROS RIVALES. LA SITUACIÓN PRECARIA EN LA QUE QUEDE EL GREMIO FRENTE AL GREMIO ARCANO O A LOS DEMÁS ESTAMENTOS DE LA SOCIEDAD ICHAR NO PARECE IMPORTARLES, DESPUÉS DE TODO, CUENTAN CON TODA LA ETERNIDAD POR DELANTE PARA RECONSTRUIRLO DE NUEVO, Y SIEMPRE SERÁN NECESARIAS EDIFICACIONES MÁS GRANDES EN LA ETERNA LUCHA POR EL PODER ENTRE LOS ICHAR ¿O NO?

ALGUNOS DE LOS PROYECTOS QUE EL GREMIO DE CONSTRUCTORES HA EMPRENDIDO SON LOS SIGUIENTES. PRIMERO, NOMBRAREMOS LOS PROPIOS, PARA DESPUÉS ENUMERAR AQUELLOS QUE ESTÁN REALIZANDO PARA OTRAS CASAS O GREMIOS.

- PALACIO ALMOZZI.

EL PALACIO ALMOZZI ES UNO DE LOS CINCO EDIFICIOS QUE SERVIRÁN PARA IMPRESIONAR A TODOS LOS ICHAR, Y CON LOS QUE LOS CONSTRUCTORES ESPERAN AUMENTAR SU PRESTIGIO Y SU PODER DENTRO DEL IMPERIO.

TODO EL PALACIO ESTÁ CONSTRUIDO CON FORMA CILÍNDRICA. SITUADO EN UN LEJANO PLANETA DEL TAMAÑO DE URANO, EL EDIFICIO POSEE UNA SERIE DE CARACTERÍSTICAS ÚNICAS.

EN PRIMER LUGAR, TODO EL EDIFICIO, UN ENORME CILINDRO DE DOSCIENTOS KILÓMETROS DE ALTO Y VEINTE DE DIÁMETRO, ESTÁ FLOTANDO EN LOS CIELOS DEL GIGANTE GASEOSO. ENORMES CONJUROS “CORTESÍA” DEL

GREMIO ARCANO MANTIENEN TODO EL COMPLEJO EN EL AIRE. ESTOS CONJUROS SE ENCUENTRAN CITADOS EN DIEZ ENORMES BOYAS QUE RODEAN EL CUERPO CENTRAL DEL PALACIO Y UNIDAS A ÉL POR UNOS COLOSALES PUENTES DE DOS KILÓMETROS DE LARGO. ESTAS BOYAS MANTIENEN LOS CONJUROS DE LEVITACIÓN DE FORMA PERMANENTE.

TODA LA SUPERFICIE DEL PALACIO POSEE UN ESTILO QUE RECUERDA AL MODERNISMO, CON GRANDES LABRADOS E INTRINCADOS DISEÑOS SEMEJANTES A HOJAS, CONCHAS Y REPLETOS DE CURVAS Y PEQUEÑOS DETALLES. MILES DE BALCONES Y BALCONADAS SALEN AL EXTERIOR, DONDE UNA DÉBIL PERO RESPIRABLE ATMÓSFERA RODEA TODA LA ESTRUCTURA GRACIAS TAMBIÉN A UNOS CONJUROS DE GRAN PODER.

ESTAS TERRAZAS DE GRAN BELLEZA DAN ACCESO A LAS HABITACIONES INTERIORES DE LOS MIEMBROS DEL GREMIO, Y ESTÁN LUJOSAMENTE DECORADAS, AL ESTILO DE UN PALACIO RENACENTISTA ITALIANO, CON MUCHAS ESTATUAS DE DIFERENTES MATERIALES, CUADROS LABRADOS EN GEMAS Y CRISTALES CUYAS FIGURAS PARECEN MOVERSE EN ESCENAS DE LUCHA. CADA HABITACIÓN PERTENECE A UN MAESTRO DEL GREMIO, O A UN ASOCIADO IMPORTANTE, Y AUNQUE NO ESTÁ TERMINADO, PODRÍA HABER MILES, MILLONES DE ELLAS.

EN EL INTERIOR DEL PALACIO, MILLONES DE SALAS OFRECEN A LOS CONSTRUCTORES TODO LO QUE NECESITEN, DESDE SALONES DONDE DEBATIR SUS IDEAS Y EXPONERLAS A SUS IGUALES, HASTA LABORATORIOS QUE POR EL ARTE ARCANO MIDEN CIENTOS DE KILÓMETROS CUANDO EN REALIDAD OCUPAN UN ESPACIO DE POCOS METROS, CORTESÍA, UNA VEZ MÁS, DE LOS PLIEGUES ESPACIOTEMPORALES DEL GREMIO ARCANO.

LOS ESCLAVOS DE ESTE PALACIO HAN SIDO ELEGIDOS PERSONALMENTE POR SUS FUTUROS HABITANTES, Y ESTÁN SIENDO ENTRENADOS EN TODOS LOS CAMPOS NECESARIOS PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DE SUS AMOS. SIN EMBARGO, A PESAR DE LA DIVERSIDAD DE ICHAR QUE OCUPARÁN LAS HABITACIONES Y LOS SALONES, CASI TODOS, DE FORMA CURIOSA, SE HAN DECANTADO POR HOMBRES ALBINOS DE ULURIEL Y POR MUJERES REALES DE LOS CORDOBARES, UNO DE LOS PARAÍSO ARRASADOS POR LAS LEGIONES DE LOS CONSTRUCTORES.

MÁS HACIA EL CENTRO DEL CILINDRO, PASADOS LOS SALONES Y BIBLIOTECAS, ENCONTRAREMOS LOS ORGANISMOS DE REGENCIA DEL GREMIO. EL ENORME SALÓN DEL AIRE. ESTE ESPACIO VACÍO QUE RECORRE COMO UNA ESPINA DORSAL TODO EL COMPLEJO ES LA SALA DONDE SE REÚNEN LOS MIEMBROS DEL GREMIO PARA VOTAR LAS ACCIONES A SEGUIR. TODO EL SALÓN CARECE DE SILLAS, PUES LOS PRESENTES FLOTAN EN EL AIRE GRACIAS A QUE TODO EL SALÓN ESTÁ GIRANDO EN SENTIDO CONTRARIO AL RESTO DEL EDIFICIO, CONTRARRESTANDO SU GRAVEDAD. SUS PAREDES, Y LAS PUERTAS QUE DAN ACCESO A ÉL ESTÁN PROFUSAMENTE LABRADAS CON BELLAS FILIGRANAS DE ORO Y PLATA, RECORDANDO LAS MEJORES CONSTRUCCIONES ICHAR DE TODA LA HISTORIA. AQUÍ ESTÁN REPRESENTADOS LOS ARCOS GEMELOS DE NAR'T, LAS CÚPULAS DE ATLÁNTIS LA HERMOSA, ETC.

CUANDO ESTÉ TERMINADO, EL PALACIO ALMOZZI SERÁ LA SEDE CENTRAL DEL GREMIO Y, AUNQUE MANTENDRÁN SUS TORRES Y PALACIOS EN LAS TRECE CIUDADES, AQUÍ SE DICTARÁ LA POLÍTICA Y LAS ÓRDENES A TODOS SUS MIEMBROS, ESTÉN DONDE ESTÉN.

MIENTRAS TANTO, EL PALACIO FLOTA EN EL AZULADO

AIRE, LLEVADO POR LAS CORRIENTES DE LAS CAPAS ALTAS DE LA ATMÓSFERA, MIENTRAS LOS CONSTRUCTORES SE AFANAN EN SU LABOR.

LA FUENTE DE ARMIRILS.

ESTE MONUMENTO A LOS MAESTROS CONSTRUCTORES TIENE PREVISTO SER INSTALADO A FINALES DE LA PRÓXIMA MAREA EN LA PLAZA CENTRAL DE CRISTAL-TIR.

EL MERCURIO Y LA PLATA LÍQUIDA FLUYEN POR ESTA FUENTE DE MÁS DE CINCUENTA METROS DE ALTO, Y EN CADA UNA DE SUS ESTRUCTURAS ASOMAN LAS ESTATUAS DE LOS MAESTROS CONSTRUCTORES ICHAR MÁS DESTACADOS.

CINCO PLATAFORMAS REDONDEADAS LA COMPONEN, EN CUYOS BORDES SE DESLIZAN LOS METALES LÍQUIDOS, BAÑANDO A LAS ESTATUAS Y CAYENDO EN HERMOSAS CASCADAS DE COLOR METÁLICO.

EN EL CENTRO UNA BOLA DE ORO LÍQUIDO FLOTA DIEZ METROS POR ENCIMA DEL PUNTO MÁS ALTO DE LA FUENTE, FLUCTUANDO Y REFLEJANDO LAS ASOMBRADAS CARAS DE QUIENES MIRAN HACIA ARRIBA PARA CONTEMPLARLO.

SACRA MAGNUM.

EL MAGNUM ES UNA CADENA DE FORTALEZAS QUE LOS CONSTRUCTORES ESTÁN TERMINADO DE ERIGIR EN LA SIMA CENTRAL DE UN PLANETA EN LA CONSTELACIÓN DE PERSEO. A LO LARGO DE TODA UNA CORDILLERA CIRCULAR, QUE RODEA LA MÁS GRANDE SIMA DE ESTE PLANETA. LOS ICHAR DEL GREMIO DE LOS CONSTRUCTORES HAN EDIFICADO UNA VEINTENA DE FORTALEZAS DE

MÁRMOL Y ROCA GRIS, REFORZADAS POR METALES, LO QUE DA A TODA LA REGIÓN LA APARIENCIA DE ENCONTRARSE EN UNA GUERRA.

Y ASÍ, ES. EN EL FONDO DE LA SIMA, LAS NUEVAS LE-
GIONES ICHAR DE LOS CONSTRUCTORES ESPERABAN PO-
DER ENTRENAR A LOS NUEVOS RECLUTAS, PERO LA APA-
RICIÓN DE UNA RAZAS DE CRIATURAS DE LAVA Y FUEGO
LES HA OBLIGADO A INTENTAR EXTERMINARLAS LO ANTE-
S POSIBLE, ANTES DE QUE TRASCIENDA A PRIMARCAR, Y
EL GREMIO LLEVA DEMASIADAS RIQUEZAS DESPILFARRA-
DAS EN LA CADENA DE FORTALEZAS QUE IBA A SER EL
CUARTEL GENERAL DE SUS EJÉRCITOS COMO PARA DAR
MARCHA ATRÁS.

VAS´RIL.

¿QUÉ DECIR DEL QUE LOS MISMO ICHAR HAN APODADO
EL PALACIO DEL TERROR? ES INTERIOR DE ESTE MONO-
LITO DE OBSIDIANA GUARDA ALGUNO DE LOS SECRETOS
NIGROMÁNTICOS MÁS TERRIBLES QUE LOS ARCANOS HAN
PODIDO ARREBATAR A LOS CONSTRUCTORES. SITUADO
EN LA MARCA EXTERNA DE ORIÓN, EL MONOLITO TALLA-
DO MIDE MÁS DE SEISCIENTOS METROS DE ALTO.

TODO SU INTERIOR ESTÁ COMPUESTO POR UNA SERIE DE
BIBLIOTECAS Y DE LABORATORIOS DONDE LOS ARCANOS
ESPERAN PODER EXPERIMENTAR CON LAS ARTES NI-
GROMÁNTICAS, INTENTANDO RIVALIZAR CON SUS ENEMI-
GOS DE YLIERTIAN.

XIANCIR HA JURADO QUE DESTRUIRÁ ESTA ABERRACIÓN,
PUES LAS ARTES DE LA MUERTE DEBEN SER CONTROLA-
DAS POR LOS AMOS DE LOS MUERTOS, NO POR CUAL-
QUIER ICHAR PRINCIPIANTE QUE CREE QUE PUEDE HACER
LO QUE DESEE CON LOS VIVOS Y CON LOS NO VIVOS.

LA GRAN CADENA HARM.

ESTA CONSTRUCCIÓN ES TAL VEZ LA MAYOR QUE SE
ESTÁ REALIZANDO EN TODO EL IMPERIO EN ESTE MO-
MENTO, JUNTO QUIZÁS. AL GRAN PALACIO DE HIELO DE
CRIDTERM.

SE TRATA DE CONSTRUIR UNA BARRERA QUE VIGILE LAS
ACCIONES Y LA EXPANSIÓN DE LOS VERMITS. FINANCIA-
DA POR PRIMARCAR Y LOS RENEGADOS, LOS CONSTRUC-
TORES RECIBIERON EL ENCARGO DE IDEAR UNA BASE
CAPAZ DE ALBERGAR FUERZAS SUFICIENTES COMO PARA
CONTROLAR Y VIGILAR LA EXPANSIÓN DE LOS VERMITS.

DADO QUE EN NINGÚN LUGAR DE LOS PLANETAS ADYA-
CENTES ENCONTRARON EL LUGAR IDÓNEO, PUES DEBÍAN
VIGILAR MUCHOS LUGARES DEL ESPACIO, LOS CONS-
TRUCTORES IDEARON UNA ENORME FORTALEZA ESPACIAL
ACOMPAÑADA POR OTRAS MENORES (UNAS DIEZ) QUE
RODEASEN EL IMPERIO EN EXPANSIÓN DE ESTA INSEC-
TOIDE RAZA, PARA VIGILAR SUS MOVIMIENTOS.

AHORA, AÑOS DESPUÉS, CUANDO LOS RENEGADOS SE
HAN ALZADO CON LA VICTORIA POR EL MOMENTO EN LA
GUERRA CIVIL, PRIMARCAR HA ORDENADO ACELERAR LOS
TRABAJOS, PUES ESTÁ PREOCUPADO CON EL CRECIENTE
BELICISMO CONTRA LOS VERMITS, Y DESEA LIMITAR SU
EXPANSIÓN ANTES DE QUE SE DECLARE OTRA GUERRA
EN LAS ESTRELLAS.

CONSTRUCCIÓN DE LA GRAN CADENA

LA FORTALEZA PRINCIPAL, ASÍ COMO LAS SECUNDARIAS,
SE ESTÁ CONSTRUYENDO CON RETAZOS, CON ENORMES
CORDILLERAS MONTAÑOSAS ARRANCADAS DE TODOS
LOS PLANETAS DEL SECTOR VERMIT QUE PRESENTAN

CONDICIONES ADECUADAS DE DUREZA Y RESISTENCIA. ASÍ, CADA DÍA, ENORMES CORDILLERAS SON ARRANCADAS DE LAS SUPERFICIES DE LOS PLANETAS QUE HABÍAN OCUPADO DURANTE MILLONES DE AÑOS, PARA ELEVARSE EN LOS CIELOS ANTE LA MIRADA ASUSTADA Y PERPLEJA DE LAS PRIMITIVAS FORMAS DE VIDA QUE LOS HABITAN.

YA EN EL CIELO, TRANSPORTADAS POR ARCANOS Y TODOPODEROSOS ALTOS ICHAR, LAS CORDILLERAS SE UNEN ENTRE SÍ, FUNDIÉNDOSE LA ROCA EN UN ABRAZO QUE HABRÁ DE DURAR MIL MILLONES DE AÑOS.

AQUÍ, ENTRE LAS ESTRELLAS.

DE ESTA FORMA SE ESTÁ LOGRANDO CONSTRUIR UNA BARRERA DE ROCA Y PIEDRA DE MÁS DE CIENTO MIL KILÓMETROS DE LARGO, UNA BARRERA MÓVIL QUE PUEDE DESPLAZARSE POR MÍSTICOS PORTALES, O A TRAVÉS DE LAS OSCURIDADES DEL ESPACIO, YA QUE SERVIRÁ COMO SEDE, CUANDO ESTÉ TERMINADA, A MÁS DE DIEZ LEGIONES.

OTRAS FORTALEZAS SIMILARES, AUNQUE DE MENOR TAMAÑO SE ESTÁN CONSTRUYENDO POR DOQUIER.

CON ELLO PRIMARCAR ESPERA CONSEGUIR DOS OBJETIVOS, CALMAR LOS ÁNIMOS CONTRA LOS VERMITS, Y OCUPAR A LAS INACTIVAS LEGIONES, QUE EMPIEZAN A SENTIRSE NERVIOSAS.

SIN EMBARGO, LOS TRABAJOS VAN RETRASADOS, Y PUEDE QUE PARA CUANDO ESTÉ TERMINADA, LOS VERMITS YA HAYAN REBASADO LA LÍNEA DEFENSIVA, CONSTITUYENDO UNA AMENAZA REAL PARA TODAS LAS RAZAS DEL COSMOS.

LEGIONES DEL GREMIO.

EL GREMIO DE CONSTRUCTORES ES UNO DE LOS QUE MENOS TROPAS NECESITA, PUES LA MAYOR PARTE DE SUS POSESIONES SON ENORMES CANTERAS DE JOYAS, PIEDRA Y METALES, Y ALGUNAS RÚSTICAS CIUDADES DE ROCA EN LAS QUE DUERMEN LOS ESCLAVOS Y BESTIAS QUE OBTIENEN Y ACARREAN DICHS MATERIALES.

SIN EMBARGO, EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS, EL GREMIO HA MOVILIZADO, FORMADO Y PREPARADO CINCO LEGIONES NUEVAS, QUE SE SUMAN A LAS DOS QUE YA POSEÍA. LOS MIEMBROS DE SUS LEGIONES QUE SE HAN EXPATRIADO DEL GREMIO DICEN HABER OÍDO RUMORES DE QUE LOS CONSTRUCTORES PODRÍAN ESTAR INTENTANDO LLEGAR A LA QUINCENA DE LEGIONES, ¿CON QUÉ MOTIVO? SÓLO LOS MAESTROS GREMIALES LO SABEN.

LAS LEGIONES DEL GREMIO SON VARIADAS, PERO POSEEN UN ELEMENTO COMÚN, SU ESTRUCTURA RÍGIDA. POSEEN SIEMPRE, O CASI SIEMPRE, PROPORCIONES EXACTAS DE LOS DIFERENTES NIVELES JERÁRQUICOS DE LOS QUE SE COMPONEN. ASÍ, EN UNA LEGIÓN DE LOS CONSTRUCTORES, SIEMPRE HABRÁ UN NÚMERO FIJO DE ICHAR, EN CONCRETO NOVECIENTOS CINCUENTA DE CLASE BAJA Y CINCUENTA DE CLASE MEDIA, DIRIGIDOS POR UNA DOCENA DE ALTOS ICHAR QUE A SU VEZ SÓLO RESPONDEN ANTE EL MARISCAL DE LA LEGIÓN, QUE LOS CONSTRUCTORES DENOMINAN ARQUITENS.

UN ARQUITENS, ADEMÁS DE LAS FUERZAS YA MENCIONADAS POSEE TAMBIÉN UN NÚMERO DE BESTIAS DE TRES VECES EL NÚMERO DE ICHAR DE CLASE MEDIA EN SUS FILAS, Y VEINTICINCO MIL ESCLAVOS.

LAS LEGIONES SE VEN REFORZADAS POR TROPAS IRRE-

Capítulo 4

GULARES QUE LES SIRVEN DE APOYO EN MISIONES ESPECÍFICAS.

SU SEDE CENTRAL IBA A ESTAR EN EL SACRA MAGNUM, PERO LOS PROBLEMAS DEL GREMIO EN ESTA CADENA DE MONTAÑAS DE LA CONSTELACIÓN DE PERSEO LES HAN OBLIGADO A DESPLAZARLOS CONTINUAMENTE.

Gremio de Constructores

GREMIO DE MENTALISTAS

LA MENTE ES LA ÚLTIMA FRONTERA QUE LES QUEDABA POR CONQUISTAR A LOS ICHAR, Y ESTE GREMIO, EL MÁS JOVEN DE TODOS ELLOS, HA LOGRADO DOMINARLA.

LOS MIEMBROS DE ESTE GREMIO, ORIGINARIO DE HILOÏN-DESPEIR, RECLUTAN A SUS MIEMBROS ENTRE LOS ICHAR MÁS DOTADOS PARA LAS CAPACIDADES MENTALES. ELLOS DESARROLLAN SUS PODERES HASTA EL PUNTO DE QUE SE DICE QUE HAN LOGRADO CREAR TODA UNA GAMA NUEVA DE EFECTOS QUE PROVIENEN DE SU MENTE, Y NO DE LA MAGIA NI DE LOS PODERES QUE LOS DEMÁS ICHAR POSEEN. LLAMAN A ESTOS PODERES PODER DEL EGO.

(NOTA: EN ESTE MANUAL SÓLO PRESENTAREMOS LOS PODERES BÁSICOS, QUE OTROS SERES PUEDEN POSEER, PERO EN LOS SIGUIENTES ANEXOS PRESENTAREMOS TODAS LAS HABILIDADES QUE PUEDAN HABER DESARROLLADO ESTAS CRIATURAS DE INFINITA SAPIENCIA.)

ADEMÁS DE SUS PODERES, DE LAS HABILIDADES PROPIAS QUE HAN DESARROLLADO, Y DE LO QUE ELLOS LLAMAN PODER DEL EGO, LOS MIEMBROS DE ESTE GREMIO POSEEN TAMBIÉN LIMITADAS HABILIDADES ARCANAS. NO TODOS, ES CIERTO, PERO SÍ ALGUNO DE ELLOS.

COMO TODO ENTRE LOS GREMIO, BASAN SUS HABILIDADES EN LA ESPECIALIZACIÓN, ASÍ, SUS PODERES, SUS CONJUROS Y SUS CARACTERÍSTICAS REFLEJAN ESTA PREFERENCIA POR LOS CONJUROS Y PODERES MENTALES, Y DENTRO DEL GREMIO, EXISTEN NUMEROSAS DIVISIONES O ESCUELAS, CADA UNA DEDICADA A PERFECCIONAR UNA RAMA DEL SABER PSIÓNIC.

ESCUELAS MENTALES

LAS ESCUELAS MENTALES MÁS FAMOSAS, PERO NO LAS ÚNICAS SON:

DOMINIO. COMO SU PROPIO NOMBRE INDICA, LA ESCUELA MENTAL DEL DOMINIO ENSEÑA AL EGO, A LA MENTE, A DOMINAR. A DOMINARLO TODO, LAS MENTES DE OTROS SERES, INCLUSOS ICHAR, LA PROPIA MENTE, ETC. SE DIVIDE EN DOS SUBCORRIENTES. UNA DEDICADA A DOMINAR EL EXTERIOR, Y OTRA DEDICADA A DOMINAR EL INTERIOR.

DOMINIO BESTIAL. UNA RAMA ESCINDIDA DE LA ANTERIOR ESCUELA DEL DOMINIO, ESTA CORRIENTE SE ESPECIALIZA EN DOMINAR A LAS BESTIAS, LO CUAL LOGRA CON UNA MAESTRÍA QUE ENVIDIAN INCLUSO LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS.

EGO ATOM O MENTE SOBRE MATERIA. ESTE PODER PERMITE AFECTAR AL MUNDO FÍSICO, ASÍ, EL PODER DEL EGO LOGRA MOVER MONTAÑAS, ALTERAR MATERIALES, LEVANTAR FORTALEZAS O INCLUSO CAMBIAR LA ROTACIÓN DE LOS MUNDOS.

EGO ENERGUM. ESTE PODER PERMITE A SUS USUARIOS EMITIR FUERTES CANTIDADES DE ENERGÍA MENTAL, QUE USAN DE MUY VARIADAS FORMAS, DESDE RAYOS ENERGÉTICOS HASTA ALTERAR LAS ENERGÍAS DEL AMBIENTE PARA CONSEGUIR EXTRAÑOS EFECTOS.

EGO MASS. CON EGO MASS, SUS MAESTROS PUEDEN INFLUIR EN LAS MASAS, SENTIR LAS CORRIENTES DE LA HISTORIA E INFLUIR Y MODIFICAR EL CURSO DE LOS HECHOS, DESDE UNA PEQUEÑA PELEA HASTA CAMBIAR EL CURSO DE UN IMPERIO.

TOTUM EGO SUM. ESTE PODER AÚNA LOS PODERES DE LOS DEMÁS, INTENTA, Y LOGRA, UNIR LOS EFECTOS DE LAS DEMÁS ESCUELAS. ASÍ, UN MAESTRO DE TOTUM SUM PODRÁ DOMINAR ESTADOS Y NACIONES, NO SÓLO INFLUIRLOS, PODRÁ TELEPORTAR MUNDOS COMBINANDO ENERGUM CON ATOM.

LUGARES DE INTERÉS DEL GRAMIO MENTALISTA

ASÍ MISMO, DENTRO DEL GREMIO EXISTEN UNA SERIE DE ACADEMIAS DONDE SE INTENTA EXPLOTAR Y PERFECCIONAR LOS PODERES MENTALES DE SUS MIEMBROS.

BARIT-ALAR.

SITUADA EN UN PLANETA REMOTO, ESTA ESCUELA ENSEÑA TODAS LAS DISCIPLINAS MENTALES, PUES GREEN QUE EL EQUILIBRIO, Y CON ÉL EL PODER, SE OBTIENE DEL DOMINIO DE TODOS LOS CAMPOS.

ACADEMIA DEL DOMINIO BESTIAL.

SU SEDE ESTÁ EN CIUDAD CICLOPS Y ENSEÑA LOS CAMINOS DEL DOMINIO DE LAS BESTIAS, LOS ESCLAVOS Y LOS ANIMALES. ESTÁ MUY RELACIONADA CON EL GREMIO DE LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS, AUNQUE ESTOS BASAN SU CONTROL EN PODERES FÍSICOS Y HECHIZOS DE CONTROL, NO EN EL PODER DEL EGO.

ALTA ESCUELA DE HILOÏN-DESPEIR.

LA ESCUELA MÁS IMPORTANTE DE HILOÏN-DESPEIR NO ES SINO EL MAYOR CENTRO DE ESTUDIOS DE LAS ESCUELAS EGO MASS, DOMINIO Y DOMINIO MENTAL. LAS TRES ESCUELAS QUE COMPITEN POR INFLUIR LAS MENTES DE TODOS LOS SERES DE LA CREACIÓN SE DISPUTAN, EN LA TORRE DE TRES PICOS A MODO DE TRIDENTE, EL PODER SOBRE TODO EL GREMIO DE MENTALISTAS.

LA INMENSA TORRE CENTRAL SURGE UNOS CIENTO METROS DE ALTO, Y ES EL LUGAR DONDE SE CELEBRAN LAS ASAMBLEAS DEL GREMIO. POR ENCIMA DE ELLA, TRES EJES PARTEN PARALELOS AL SUELO DE SU PUNTO MÁS ALTO EN DIRECCIONES OPUESTAS, Y DE CADA UNO DE ELLOS SURGE OTRA VEZ HACIA ARRIBA UNA TORRE ELEVÁNDOSE A LOS CIELOS. EN CADA UNA DE ESTAS TRES PUNTAS, ENFRENTADAS, COMO MIRÁNDOSE ENTRE SÍ, TIENE SU SEDE PRINCIPAL UNA DE LAS TRES ESCUELAS MENCIONADAS.

SI BIEN ESTA ES LA SEDE DE TODO EL GREMIO, LAS DISPUTAS ENTRE LAS TRES ESCUELAS DE LAS PLANTAS SUPERIORES HAN HECHO REPLANTEARSE DICHA POLÍTICA A LOS MAESTROS DEL GREMIO, QUE PRETENDEN TRASLADAR LA SEDE A OTRO LUGAR.

LA CIUDAD DE HILOÏN-DESPEIR GUARDA UN TERRIBLE SECRETO (VER EL CAPÍTULO DEDICADO A LA CIUDAD), Y LA MISMA CIUDAD ESTÁ INFILTRANDO A SUS PEONES EN EL SENO DEL GREMIO, QUE, DEBIDO A SU CORTA EDAD, Y AL CONTINUO FLUJO DE POTENCIALES APRENDICES, SE MANTIENE A SALVO DE LA COMPLETA POSESIÓN.

CRIPTA VARDUL.

ÚNICA EN EL COSMOS, ESTA FORTALEZA EXCAVADA BAJO EL SUELO DE UN PANTANO EN UN PLANETA DESCONOCIDO SIRVE AL GREMIO PARA ESTUDIAR TODAS LAS BESTIAS, ESCLAVOS Y SERES QUE LOS ICHAR HAN ENCONTRADO CON PODERES MENTALES A LO LARGO DE SUS CAMPAÑAS DE CONQUISTA.

CON ESTOS ESTUDIOS, PRETENDER LOGRAR ACCEDER A PODERES NATURALES DE LOS POBRES DESGRACIADOS QUE HAN CAÍDO EN SUS MANOS, Y CREAR RAZAS DE ESCLAVOS CON PODERES ESPECIALES.

SACRIL'VEREMIL. SACRIL.

LA FUNDADORA DE ESTA ESCUELA, ES UNA HERMOSA ICHAR DE CLASE BAJA, QUE SIN EMBARGO HA DESARROLLADO UNA GRAN VARIEDAD DE PODERES DE EGO. SU HISTORIA ES LEGENDARIA, Y LA CUENTA A QUIEN QUIERA OÍRLA, PRESUMIENDO DE SU INTELIGENCIA.

ELLA ERA UNA ICHAR DE CLASE BAJA, SIN MÁS OBJETIVOS QUE ACUDIR A LOS COLISEOS Y A LAS ORGÍAS Y FESTEJOS CONTINUOS CON LOS QUE LOS ALTOS ICHAR MANTIENEN CONTENTAS A LAS CLASES BAJAS. PERO ELLA QUERÍA MÁS, ASÍ QUE CONSIGUIÓ CONVENCER A UN MENTALISTA, MEDIANTE UN GENIAL USO DE PODERES Y HECHIZOS, DE QUE ELLA POSEÍA EL DON DEL EGO. ÉSTE LA ACEPTÓ COMO APRENDIZ, Y PARA CUANDO SE DIO CUENTA DEL ENGAÑO, ELLA HABÍA LOGRADO APRENDER VARIOS SECRETOS DEL EGO. ASOMBRADO Y ENFADADO, LA EXPULSÓ DE SU LADO, PERO NO LA MATÓ INTRIGADO POR SUS CAPACIDADES DE APRENDIZAJE. POSTERIORMENTE, ELLA SOLICITÓ INGRESAR EN EL GREMIO OFICIALMENTE Y FUE ACEPTADA.

EN SU ESCUELA, ENSEÑA, ADEMÁS DE LOS PODERES DEL EGO, HECHIZOS DE MENTE Y PODERES FÍSICOS QUE AYUDEN A MEJORAR LAS HABILIDADES DE LOS MENTALISTAS, AL TIEMPO QUE ENTRENA LA MENTE.

PRINCIPALES PUNTOS DE INFLUENCIA DE LOS MENTALISTAS.

EL GREMIO DE MENTALISTAS ESTÁ MUY EXTENDIDO POR EL IMPERIO. SUS HABILIDADES, Y LA POLÍTICA DE CONTINUA EMIGRACIÓN DE LA CIUDAD QUE FUE SU ORIGEN LES HAN AYUDADO A ELLO.

ADEMÁS DE LAS ESCUELAS Y FORTALEZAS YA MENCIONADAS, LOS MENTALISTAS SON MUY FUERTES EN HILDÖIN-DESPEIR, SU CIUDAD ORIGEN AUNQUE, A MEDIDA QUE MÁS Y MÁS MIEMBROS DEL GREMIO CAEN BAJO LA COMUNIÓN DE LA CIUDAD, SE DEBILITAN CADA DÍA.

SON TAMBIÉN MUY FUERTES EN SHERIAN-DRAGON, DONDE UTILIZAN SUS PODERES AL SERVICIO DE LAS CASAS Y DE LAS CONSTANTES INTRIGAS QUE SE SUCEDEN ALREDEDOR DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS. EVIDENTEMENTE, EL GREMIO SE BENEFICIA DE LAS LABORES DE ESPIONAJE Y CONTROL QUE EFECTÚAN PARA OTRAS CASAS, NO SÓLO POR LOS CONSTANTES PAGOS QUE ÉSTAS REALIZAN, SINO PORQUE OBTIENEN INFORMACIÓN Y CONTROL TAMBIÉN PARA ELLOS.

POSEEN UN PEQUEÑO NÚMERO DE MARCAS, PERO SU INFLUENCIA Y EXTENSIÓN CRECE A MEDIDA QUE GANAN FAVORES Y TERRITORIOS CON SUS SERVICIOS.

POR ÚLTIMO, SE CUENTA QUE LOS MENTALISTAS HAN TOMADO EL CONTROL DE UNA MARCA EXTERNA, QUE LLAMAN EGO TERRAM, DONDE PLANEAN CONSTRUIR UN

REINO DE PENSAMIENTOS, DE CASTILLOS DE LA MENTE Y FORTALEZAS DEL SABER. LO QUE ESTO SIGNIFIQUE SÓLO LO SABEN LOS MAESTROS GREMIALES.

PRINCIPALES ENEMIGOS DEL GREMIO.

EL GREMIO, EN SU CORTA HISTORIA, SE HA GRANJEADO SIN EMBARGO UN GRAN NÚMERO DE ENEMIGOS. EL GREMIO DE ARCANOS, QUE ODIABA PROFUSAMENTE A ALGUNO DE SUS PRINCIPALES DIRIGENTES Y QUE TEME QUE LAS NUEVAS HABILIDADES DE LOS PODERES DEL EGO PUEDAN MERMAR SU INFLUENCIA EN LA SOCIEDAD ICHAR. APOYANDO A LOS ARCANOS ESTÁ, COMO NO, LA CIUDAD DE LOS HIELOS DEL NORTE, İLIERTH (İLİARTH).

TAMBIÉN SON ODIADOS POR EL GREMIO DE ARTESANOS, PUES LOS MENTALISTAS REPUDIAN POR COMPLETO EL USO DE INSTRUMENTOS O ARTEFACTOS EN TODAS LAS FACETAS DE LA VIDA, Y SÓLO LOS UTILIZAN CUANDO NO LES QUEDA MÁS REMEDIO.

PERO SIN DUDA, SU PRINCIPAL ENEMIGO SON ELLOS MISMOS. NO SÓLO POR LAS CONSTANTES DISPUTAS ENTRE SUS ESCUELAS Y DIVISIONES, SINO PORQUE LA SITUACIÓN DEL GREMIO ES DE UNA CRECIENTE INTEGRACIÓN EN LA COMUNIÓN DE HILOÏN-DESPEIR. SI NO REMEDIAN ESTO, EL GREMIO AL COMPLETO PODRÍA ENTRAR, EN LOS PRÓXIMOS SIGLOS E INCLUSO DÉCADAS, BAJO EL CONTROL DIRECTO DEL ESPÍRITU DE ESTA CIUDAD.

BESTIAS ESPECIALES DE GREMIO DE MENTALISTAS.

VAMPIROS CEREBRALES.

ESTA ESPECIE DE SERES SEMEJANTES A MURCIÉLAGOS

SE ADHIERE AL CEREBRO DE SERES INTELIGENTES Y COMIENZAN A ROBARLES LAS HORMONAS QUE CONDUCEN LOS IMPULSOS ELÉCTRICOS. POR CADA MINUTO TRANSCURRIDO EN ESTA SITUACIÓN LA VÍCTIMA PIERDE PERMANENTEMENTE UN DADO DE SU RDT DE MENTE.

PARA DARSE CUENTA DE SU PRESENCIA LA VÍCTIMA PUEDE TIRAR, UNA VEZ CADA MINUTO, SU RDT DE DESTREZA, INTENTANDO LIBERARSE INCONSCIENTEMENTE. LA DIFICULTAD DE ESTA ACCIÓN ES 100 + 10 PUNTOS POR CADA DADO QUE EL VAMPIRO HAYA ROBADO A SU VÍCTIMA.

SUELEN MEDIR MEDIO METRO DE LARGO, PERO ALGUNOS DE ELLOS ALCANZAN EL TAMAÑO DE UN HOMBRE ALTO. LAS ESTADÍSTICAS PRESENTADAS ABAJO SON LAS DE LA ESPECIE MÁS COMÚN, PERO SI EL DIRECTOR DE GUERRA LO DESEA PUEDE AUMENTAR LA RDT DE FUERZA

RDT FUERZA: B	2D	
RDT DESTREZA: B	6D	
RDT MENTE: B	1 D + LA QUE ARREBA- TE A SU VÍCTIMA	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: ABSOR- BER MENTE (SIN DIFI- CULTAD)	AUTOMÁTICO AL CON- TACTO.	
PUNTOS DE VIDA:	12	

LIMO DEL PLACER.

LOS LIMOS DEL PLACER SON MASAS ORGÁNICAS DE SERES UNICELULARES UTILIZADOS EN GRANDES COLONIAS. UN LIMO DEL PLACER ESTÁ COMPUESTO POR MILLONES DE SERES UNICELULARES QUE, JUNTOS, POSEEN EL PODER DE MITIGAR LOS ÁNIMOS DE QUIEN ESTÉ EN SUS ALREDEDORES.

ASÍ, CON EL PODER APLACAR FURIA DE DIFICULTAD 1000 MENOS LOS PUNTOS DE VIDA DEL LIMO, UN LIMO PUEDE QUITAR EL ANSIA DE LUCHAR A CUALQUIER CRIATURA O A VARIAS, AFECTANDO A UN PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO. CON UNA BUENA TIRADA, PODRÍA HACER QUE UN EJÉRCITO COMPLETO DEJE DE ATACAR. EL EFECTO SÓLO AFECTA A LOS ATACANTES, SI ÉSTOS SON ATACADOS, PODRÁ DEFENDERSE, Y LA LUCHA CONTINUA.

COMO SE PUEDE VER, CUANTO MAYOR SEA EL LIMO, MÁS FÁCIL PODRÁ INVOCAR SU PODER.

RDT FUERZA: B	SU PUNTUACIÓN DE VIDA ENTRE 10
RDT DESTREZA: B	100
RDT MENTE: B	
RDT MAGIA:	
RDT PODER: APLACAR FURIA. DIF: 1000 - PUNTOS DE VIDA	500
PUNTOS DE VIDA:	2-500

VÁSTAGOS PSIÓNICOS.

ESTAS BESTIAS TERRIBLES APARENTAN SER ICHAR NORMALES, PERO SÓLO SON UNA ESPECIE QUE PERDIÓ HACE MUCHO SUS PODERES METAMÓRFICOS A CAMBIO DE MAGIA DE LA MENTE. PUEDEN UTILIZAR CUALQUIER HECHIZO MENTAL.

ADEMÁS, CADA UNO PUEDE POSEER UN PODER MENTAL DE ENTRE LA LISTA DE PODERES NORMALES, HASTA EL MOMENTO SÓLO UN VÁSTAGO PSIÓNICO HA PODIDO DESARROLLAR PODERES DEL EGO, Y ESTÁ EN CONTINUO ESTUDIO EN LA CRIPTA VARDUL.

RDT FUERZA: B	7D
RDT DESTREZA: B	12D
RDT MENTE: B	20D
RDT MAGIA: B SÓLO HECHIZOS MENTALES	15D
RDT PODER: CUALQUIER PODER DE LA MENTE	10D
PUNTOS DE VIDA:	25

Gremio de Mentalistas

GREMIO DE ARTESANOS

LOS ICHAR SON LA RAZA MÁS PODEROSA DEL COSMOS, SU PRESENCIA SE EXTIENDE MÁS ALLÁ DE LAS FRONTERAS DE SU VASTO IMPERIO. SU PODER, HACER QUE LAS GALAXIAS PALIDEZCAN, Y SU AMBICIÓN DEJA PEQUEÑA EL ANSIA DE LOS AGUJEROS NEGROS.

CADA UNO DE SUS MIEMBROS, DESDE EL MENOS FUERTE HASTA LOS COLOSOS CAPACES DE APAGAR UN SOL, PASANDO POR TODA LA INCREÍBLE VARIEDAD DE ARCANOS, MENTALISTAS, GREMIOS, ALTAS CASAS, LEGIONARIOS, PATRICIOS Y DEMÁS, CADA UNO DE ELLOS, POSEE EL PODER QUE NECESITA PARA CONSEGUIR CASI TODO LO QUE DESEE, EXCEPTO SI LO QUE DESEA PERTENECE A OTRO ICHAR.

SIN EMBARGO, A PESAR DE ESTE PODER, MUCHOS ICHAR ENCUENTRAN QUE LA VIDA NO ES TAN FÁCIL, NO TODOS PUEDEN VOLAR, O INVOCAR PORTALES DE TELEPORTACIÓN, NI MOVER LA MATERIA, O ELEVAR TORRE DE LA NADA. POR ELLO, EL GREMIO DE LOS ARTESANOS SE HA GANADO UN HUECO EN LA SOCIEDAD ICHAR.

CUBRIENDO UNA NECESIDAD

ESTE GREMIO PROPORCIONA LOS OBJETOS NECESARIOS PARA QUE LOS ICHAR PUEDAN LLEVAR SU VIDA DE DEPRAVACIÓN A UN PASO MÁS ALLÁ. SUS ESCLAVOS CONSTRUYEN MESAS PARA BANQUETES, LOS TRONOS DONDE SE ASIENTAN LOS PATRIARCAS Y PATRICIOS DE LAS ALTAS CASAS Y AQUELLOS UTENSILIOS QUE LOS ICHAR UTILIZAN PERO IGNORAN DIARIAMENTE.

LOS MAESTROS PUEDEN CONSTRUIR ARTEFACTOS TODO PODEROSOS. SU LOGRO MÁS IMPRESIONANTE HA SIDO LA SHADRIL-VÄR, AUNQUE HA SIDO CONSTRUIDO POR

LOS RENEGADOS. PERO SUS OTROS LOGROS MENORES, SON TAMBIÉN IMPORTANTES. POR EJEMPLO, DISEÑARON PARA LA CASA EFERMUN LOS COLOSOS ARTRÍPODES, UNA DE LAS BESTIAS DE LA LEGIÓN DE ESTA CASA. TAMBIÉN HAN DISEÑADO LOS TÓPTEROS DE VUELO, APARATOS VOLADORES QUE ASEMEJAN ANIMALES CON ALAS DE DIVERSOS TIPOS. ESTOS TÓPTEROS SON UTILIZADOS POR LOS ICHAR QUE PUEDEN PERMITÍRSELOS PARA SUPLENIR SU INCAPACIDAD PARA VOLAR O TRANSPORTARSE RÁPIDAMENTE.

MUCHAS OTRAS CREACIONES HAN SURGIDO DE SUS GENIALES Y AVECES DESQUICIADAS MENTES. APARATOS DE BRONCE O HIERRO ENNEGRECIDO, HECHO DE FORMA CASI ARTESANAL, ÚNICOS PARA CADA UNO DE SUS “CLIENTES”.

COMO PAGO POR ESTAS EXTRAÑAS MÁQUINAS LOS ARTESANOS OBTIENEN FAVORES, TIERRAS Y SOBRE TODO, MATERIALES DE LAS GUERRAS OBTENIDOS POR LAS VICTORIOSAS LEGIONES DE LAS CASAS Y LAS CIUDADES.

CORRIENTES INTERNAS

TODO EL GREMIO SE DIVIDE EN DOS GRANDES CORRIENTES, QUE SIN EMBARGO COLABORAN ENTRE ELLAS Y MANTIENEN BUENAS RELACIONES.

LA PRIMERA CORRIENTE ES LA DE LOS ARTESANOS ARCAN, LOS PRIMEROS ENTRE ELLOS, QUE INCLUYE A LOS MÁS ANTIGUOS Y PODEROSOS ENTRE LOS ICHAR DE ESTE GREMIO. ELLOS SON LOS VERDADEROS MAESTROS DE LA CREACIÓN ICHAR, PUES PUEDEN FABRICAR CASI CUALQUIER OBJETO QUE SE LES SOLICITE, SI ALGUIEN PUEDE PAGAR SU TIEMPO, CLARO.

LA SEGUNDA CORRIENTE ES LA DE LOS ARTESANOS EXTERNUM, QUE SE ESPECIALIZAN EN REPARAR OBJETOS OBTENIDOS DE OTRAS RAZAS CONQUISTADAS. SUELEN SER MÁS JÓVENES Y MENOS VERSADOS QUE LOS MIEMBROS DE LA OTRA CORRIENTE, PERO MUY HÁBILES HACIENDO FUNCIONAR COSAS ESTROPEADAS.

AMBAS FORMAS DE PENSAMIENTO CONVIVEN, Y EN MUCHOS CASOS SE MEZCLAN, PUES UNOS APRENDEN DE OTROS PARA PERFECCIONAR SUS ARTES, MIENTRAS QUE LOS GRANDES MAESTROS ARCAN SE RESERVAN EL ESTUDIO DE LOS OBJETOS APRESADOS DE MAYOR PODER.

EL GREMIO MÁS REDUCIDO

LOS ARTESANOS, PARTE ESCINDIDA DEL ANTIGUO GREMIO DE CREADORES, QUE ESTABA COMPUESTOS POR ELLOS Y POR LOS CONSTRUCTORES, SON EL GREMIO MÁS REDUCIDO. A PESAR DE QUE SUS OBJETOS SON EN OCASIONES IMPRESCINDIBLES, EL ESTILO DE VIDA ICHAR, PREFIERE CONFIAR EN SUS PROPIOS PODERES, Y NO EN OBJETOS INTRASCENDENTES. SÓLO SE SOLICITA SUS SERVICIOS PARA OCASIONES ESPECIALES, O PARA SUPLIR ALGUNA CARENCIA.

SU ESCASO NÚMERO, Y PEQUEÑA, PERO IMPORTANTE INFLUENCIA NO LES IMPIDEN SIN EMBARGO, TENER UN REPRESENTANTE EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, NI INFLUIR EN ALGUNAS DE LAS CIUDADES MÁS PODEROSAS, PUES EL RESTO DE LAS CASAS Y GREMIOS NO LES CONSIDERA ENEMIGOS A TENER EN CUENTA, Y LES DEJA HACER MIENTRAS NO SE ENTROMETAN EN SUS ASUNTOS, Y LES SIGAN PROPORCIONANDO MÁS Y MÁS ARTEFACTOS CURIOSOS Y EFECTIVOS.

ALIADOS Y PRINCIPALES PUNTOS DE INFLUENCIA.

SUS PRINCIPALES ALIADOS Y VALEDORES SON SUS ANTIGUOS COMPAÑEROS DEL GREMIO DE CONSTRUCTORES. SIGUEN MANTENIENDO BUENAS RELACIONES A PESAR DE LA ESCISIÓN, Y POCOS DE ELLOS MANTIENEN ALGUNA TRIFULCA PERSONAL, SÓLO NEGOCIOS. CON TODO LO QUE ESTO IMPLICA.

AMBOS GREMIOS SE APOYAN Y SE COMPLEMENTAN EN LOS CONSEJOS DE LOS QUE FORMAN PARTE, Y COMPARTEN INFORMACIÓN EN UN QUID PRO QUO QUE MANTIENE UN DELICADO EQUILIBRIO DE FAVORES.

EL GREMIO DE ARTESANOS ES TAMBIÉN INFLUYENTE EN ALGUNOS PUNTOS DE LA CIUDAD DE LOS MAGOS, ÏLIERTH, DONDE UNA CORRIENTE DE PENSADORES PREFIERE RESERVARSE SUS PODERES PARA TAREAS MENOS RUTINARIAS, Y ADQUIERE SUS PRODUCTOS PARA FACILITAR SU VIDA DIARIA.

TAMBIÉN EN CRISTAL-TIR Y EN SALES-DISBURG, LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS MANTIENEN UNA GRAN PRESENCIA, COMPRANDO Y VENDIENDO PRODUCTOS SUYOS POR CONQUISTAS DE LAS LEGIONES QUE LLEGAN POR LOS PORTALES, Y ENVIANDO A LAS MARCAS EXTERNAS OBJETOS EXTRAÑOS PARA LOS COLONOS.

SU MÁXIMO OBJETIVO, QUE SE HAN PLANTEADO A RAÍZ DE LOS RUMORES QUE INDICAN QUE LOS MENTALISTAS ESTÁN CONSTRUYENDO UN PARAÍSO DE LA MENTE EN LAS MARCAS, ES HACERSE CON EL CONTROL DE UN SISTEMA COMPLETO, Y EN ÉL, EDIFICAR LA QUE LLAMAN EN PRIVADO MACAR AUTOMATUM. UN LUGAR DE ARTEFACTOS, DE INVENCIÓN Y CREACIÓN ARTIFICIAL, DONDE ELLOS, SUS ESCLAVOS, APARATOS Y BESTIAS, PUEDAN

CONSEGUIR HACER AVANZAR SU ARTE DE FORMA ESPECTACULAR, PARA QUE SE PONGA A LA ALTURA DE LAS DEMÁS ARTES ICHAR.

APARATOS Y BESTIAS ESPECIALES DE LOS ARTESANOS.

EL GREMIO MANTIENE UNAS CUATRO LEGIONES COMPLETAS, REFORZADAS E INTEGRADAS POR NUMEROSOS ARTICULOS, COMO NO PODÍA SER DE OTRA FORMA. LOS ARTEFACTOS SE PRESENTAN A CONTINUACIÓN COMO SI DE CRIATURAS SE TRATASE, PERO ALGUNOS DE ELLOS SE LES DEBE AÑADIR UN ICHAR QUE LOS MANEJE, MIENTRAS QUE OTROS FUNCIONAN CON UNA LIGERA INTELIGENCIA Y AUTONOMÍA.

LA MAYOR PARTE DE LOS ARTEFACTOS DE LOS ARTESANOS POSEEN UN ASPECTO PECULIAR, ARTESANAL, CON UN COLOR CASI GASTADO, COMO SI FUESEN ANTIGUAS RELIQUIAS RESCATADAS DE ANTIGUAS GUERRAS, LO QUE EN MUCHAS OCASIONES ES ASÍ.

COLOSOS ARTROPOS.

RDT FUERZA:	40D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	250

PARIENTES DE LOS COLOSOS ARTIPODES DE LA CASA EFERMUN, ESTAS COLOSAS MÁQUINAS SEMI CONSIENTES SOPORTAN GRANDES CANTIDADES DE DAÑO DE SUS ENEMIGOS, POR LO QUE PUEDEN ACERCARSE A LAS FILAS DEFENSIVAS EN UNA BATALLA Y VOMITAR UN REGIMIENTO DE ESCLAVOS O DE ICHAR, PROTEGIÉNDOLES ASÍ DE LA MAYOR PARTE DEL FUEGO ENEMIGO.

COLOSOS DE GUERRA.

UN DESARROLLO POSTERIOR DE LOS COLOSOS ARTROPOS, LOS COLOSOS DE GUERRA POSEEN UNAS PATAS MÁS LARGAS, Y DIVERSOS MECANISMOS DE ATAQUE, COMO CIENTOS DE SAETAS, Y UN LANZALLAMAS QUE BAÑA LOS CAMPOS DE BATALLA CON EL FUEGO DEL INFIERNO.

RDT FUERZA:	45D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LLUVIA DE SAETAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 1 PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO.
RDT PODER: LANZALLAMAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 50 PUNTOS DE VIDA
PUNTOS DE VIDA:	200

GOLEM SERVIDORES.

CONSTRUIDOS GENERALMENTE EN PIEDRA, ESTOS SERES SON DE DOS TIPOS, LOS MÁGICOS, ANIMADOS POR LOS ARCANOS, Y LOS ARTEFACTOS, ANIMADOS POR COMPLEJOS MECANISMOS HIDRÁULICOS Y LOS PODERES DE LOS ARTESANOS. LAS CARACTERÍSTICAS DE AMBOS SON IDÉNTICAS, Y ADQUIEREN DIFERENTES FORMAS Y TAMAÑOS, ASÍ COMO MATERIALES UTILIZADOS EN SU CONSTRUCCIÓN.

	HUMANO	GRANDE (3 MTS.)	GIGANTE (6 MTS.)
RDT FUERZA: B	18D	25D	40D
RDT DESTREZA: B	15D	12D	10D
RDT MENTE: B	2D	2D	2D
RDT MAGIA:			
RDT PODER: PARA LOS DE LA VA CUERPO DE FUEGO	3D	3D	4D
PUNTOS DE VIDA:	25	35	45

GOLEMS SERVIDORES.

TIPOS DE GOLEM:

DE HIERRO. AÑADE 4 PUNTOS A LA RDT DE FUERZA.

DE PIEDRA. AÑADE 3 PUNTOS A LA RDT DE FUERZA.

DE CORAL. AÑADE 1 PUNTO A LA RDT DE FUERZA.

DE LAVA. AÑADE 2 PUNTOS A LA RDT DE FUERZA Y UNO A LA RDT DE DESTREZA.

FORMA: DIFERENTES ANIMALES Y HUMANOIDES: HUMANOS, TOROS, DRAGONES, ETC.

SE DICE QUE LOS ARTESANOS HAN CONSTRUIDO UN GIGANTESCO GOLEM DE MÁS DE CIENTO METROS DE LARGO, SEMEJANTE A UNA CANGREJO DE RÍO CON ENORMES PINZAS DE MÁRMOL NEGRO, QUE SON CAPACES DE DESPEGAZAR CUALQUIER COSA. TAMBIÉN HAY RUMORES SOBRE CREACIONES MÁS EXTRAÑAS TODAVÍA.

TÓPTERO DE ATAQUE.

ESTOS TÓPTEROS PARECEN ENORMES LEONES DE BRONCE CON ALAS QUE LES PERMITEN ELEVARSE Y ATACAR A LAS FORMACIONES ENEMIGAS DESDE EL AIRE. PARA ELLOS PUEDEN UTILIZAR SUS GARRAS O UN LANZALLAMAS QUE LLEVAN INSTALADO EN LA CABEZA.

RDT FUERZA:	15D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	3D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LANZALLAMAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 50 PUNTOS DE VIDA
PUNTOS DE VIDA:	55

TÓPTERO DE CAZADORES.

ESTOS TÓPTEROS PARECEN GIGANTESCOS INSECTOS QUE ESCUPEN SAETAS. SU VELOCIDAD LES HACE IDEALES PARA CAPTURAR Y CAZAR PRESOS FUGADOS, O PARA BUSCAR OBJETIVOS A LOS QUE DESTRUIR, COMO EXPLORADORES ENEMIGOS, ETC.

RDT FUERZA:	10D
RDT DESTREZA: B	35D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LLUVIA DE SAETAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 1 PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO.
PUNTOS DE VIDA:	45

TÓPTERO DE TRANSPORTE.

IGUAL QUE LOS ANTERIORES, ESTOS MECANISMOS VOLADORES PUEDEN ELEVARSE INDEFINIDAMENTE ALIMENTADOS POR LAS ENERGÍAS DE LOS ICHAR. SU FUNCIÓN ES LA DE TRANSPORTAR TROPAS AL COMBATE, EN AQUELLAS SITUACIONES EN LAS QUE FALLAN LOS PORTALES ARCANOS Y LOS CONJUROS.

ESTE GIGANTESCO ARTILUGIO DE COBRIZOS COLORES MIDE MÁS DE CIENTO METROS DE LARGO. ASEMEJA UNA ENORME LIBÉLULA EN CUYO ABDOMEN ARTICULADO SE ENGANCHAN DOS VEINTENAS DE CABINAS EN LAS QUE CABEN CUARENTA SERES DE TAMAÑO HUMANO Y UNA O MÁS BESTIAS. ASÍ, CUANDO ESTA MONSTRUOSIDAD SOBREPASA A LAS LÍNEAS DEFENSIVAS Y LAS FORMACIONES ENEMIGAS, SE POSA EN TIERRA Y DE SU VIENTRE SURGEN CUATROCIENTOS ICHAR Y ESCLAVOS CON SU CORRESPONDIENTE APOYO DE BESTIAS.

DESPUÉS, BATIENDO SUS COLOSALES ALAS DE METAL, SE ELEVA EN EL AIRE LEVANTANDO UNA ENORME NUBE DE POLVO Y DEJANDO ATRÁS LOS COMBATES.

PUEDEN UTILIZAR SUS TRES LANZALLAMAS (3 ATAQUES POR TURNO) PARA ABRIRSE PASO ENTRE LAS FORMACIONES DE TIERRA Y LAS BESTIAS DEL CIELO.

PUEDEN SER PILOTADOS POR VARIOS ICHAR, LO QUE AUMENTA SU DESTREZA A 75D, Y PROTEGIDA POR FORMACIONES DE TÓPTEROS DE ATAQUE Y CAZADORES.

SERES MODIFICADOS. ESTE RECIENTE AVANCE EN LA "CIENCIA" ICHAR, PERMITE QUE MUCHAS DE LAS BESTIAS DE GUERRA Y ESCLAVOS ADQUIERAN PARTES MECÁ-

NICAS Y EXTRAÑOS APARATOS. AUNQUE SÓLO ESTÁ COMENZANDO, ESTA DISCIPLINA YA HA OBTENIDO ALGÚN ÉXITO.

RDT FUERZA:	100D
RDT DESTREZA: B	45D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LANZA-LLAMAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 50 PUNTOS DE VIDA
PUNTOS DE VIDA:	450

SIN NOMBRE.

UTILIZANDO UNA DE LAS MUCHAS BESTIAS ICHAR SIN NOMBRE, LOS ARTESANOS Y ARTIFICIEROS DEL ESTE GREMIO HAN LOGRADO IMPLANTAR PARTES MECÁNICAS EN EL CUERPO DE ESTA BESTIAS. ASÍ, HAN DUPLICADO SU FORTALEZA, AL TIEMPO QUE MEJORABAN SU DESTREZA. COMO CONTRAPARTIDA, EL POBRE ANIMAL HA ENLOQUECIDO, PERDIENDO LA POCA MENTE QUE LE QUEDABA.

PARIENTES LEJANOS DE LOS FENECHAR VOLADORES, ESTAS CRIATURAS CUYO CREADOR NO LES DIO NOMBRE FUERON DESPLAZADAS POR OTRAS CRIATURAS MÁS IN-

TELIGENTES EN LAS BATALLAS DE SUS AMOS ICHAR.

SU ENVERGADURA ALAR DE MÁS DE CINCUENTA METROS APENAS LES PERMITE VOLAR CON PESADOS ALETEOS, PERO SUS ENORMES BOCAS DENTADAS PUEDEN TRAGARSE UN CABALLO DE UN BOCADO.

RDT FUERZA: B	70D
RDT DESTREZA: B	15D
RDT MENTE:	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B VOLAR	10D
PUNTOS DE VIDA:	55

GREMIO DE TRANSPORTISTAS.

ESTE GREMIO ES SIN DUDA COMO LA SANGRE DEL IMPERIO, PUES ES EL QUE MUEVE GRAN PARTE DE LAS MERCANCÍAS Y ARTEFACTOS QUE RECORREN LAS ESTRELLAS DE UN PUNTO DEL IMPERIO ICHAR A OTRO.

LOS MAESTROS GREMIALES HAN DEMOSTRADO EN NUMEROSAS OCASIONES SU DISPOSICIÓN A LLEVAR CUALQUIER OBJETO A CAMBIO DE UN BUEN PRECIO, COMO TODOS LOS DEMÁS GREMIOS, A CAMBIO DE SUS SERVICIOS, LOS ICHAR DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS OBTIENEN TIERRAS, ESCLAVOS Y RIQUEZAS CON LAS QUE AUMENTAR SU PODER.

DEBIDO A SU POLÍTICA DE IMPARCIALIDAD (SÓLO ES UNA FACHADA, PUES NINGÚN ICHAR ES IMPARCIAL ANTE NADA, SIEMPRE ESTARÁN DEL LADO QUE MÁS LES BENEFICIE) LOS DEMÁS GREMIOS, LAS ALTAS CASAS, LAS CIUDADES E INCLUSO LAS LEGIONES TRABAJAN CON ELLOS A LA HORA DE TRANSPORTAR TODO TIPO DE ARTEFACTOS Y BIENES, DESDE COMIDAS PARA LAS ORGÍAS DE MIRILLA-WAILAR, LA CIUDAD DE LA DEPRAVACIÓN Y EL PLACER, HASTA ARMAS Y ARTEFACTOS DE GUERRA PARA LAS LEGIONES MÁS ALEJADAS QUE SOLICITAN MATERIAL DE GUERRA.

ESTA POLÍTICA NEUTRAL, EN CUANTO A TOMAR PARTIDO POR UN BANDO, O POR UNA CASA, Y TAMBIÉN SU SUPUESTO DESINTERÉS POR LAS SUSTANCIAS Y OBJETOS QUE TRANSPORTA, LE HAN VALIDO LA "CONFIANZA" DE CASI TODO EL IMPERIO PARA EL TRANSPORTE DE OBJETOS, Y LE HA PROPORCIONADO IMPORTANTES BENEFICIOS.

TIEMPOS DE CRISIS

EL GREMIO DE TRANSPORTISTAS SE ENCUENTRA ENTRE LOS GREMIOS MÁS RICOS E INFLUYENTES, SIN EMBARGO, POCO A POCO VA PERDIENDO INFLUENCIA EN EL IMPERIO DEBIDO AL AUMENTO DE COMPETENCIA EN SU PARCELA EXCLUSIVA.

SUS COMPETIDORES SON TRES PRINCIPALMENTE:

LA CIUDAD DE SALES-DISBURG, CON SU GRAN CANTIDAD DE PÓRTICOS HA COMENZADO A DARSE CUENTA DEL INCREÍBLE BENEFICIO QUE OBTENDRÍA SI SE DEDICASE A TRANSPORTAR POR SU CUENTA ALGUNOS OBJETOS INAPRECIABLES, Y LOS IMPRESIONANTES BENEFICIOS QUE ESTA ACTIVIDAD LES DARÍA.

EL SEGUNDO COMPETIDOR ES EL GREMIO DE ARCANOS Y SU BASE EN LA CIUDAD DE İLIARTH (İLIERTH), QUE UTILIZA SU IMPRESIONANTE PODER MÁGICO PARA ABRIR PORTALES A CUALQUIER DESTINO DEL COSMOS, A CAMBIO DE TARIFAS MUY ELEVADAS, PERO RENTABLES POR SU RAPIDEZ Y PRONTITUD.

EL ETERNO ENEMIGO

POR ÚLTIMO, SU MÁS IMPORTANTE RIVAL ES EL GREMIO DE ESCLAVISTAS. ESTE GREMIO ESTÁ FORMADO POR UNA RAMA ESCINDIDA DEL PROPIO GREMIO DE TRANSPORTISTAS, Y LAS RELACIONES CON ELLOS SON, CUANDO MENOS, TIRANTES. EN SECRETO, AMBOS GREMIOS MANTIENEN UNA GUERRA ENCUBIERTA QUE LES ENFRENTA DESDE HACE MILENIOS. ESTE GREMIO POSEE SU PROPIA INFRAESTRUCTURA, POR LO QUE ES UNA AMENAZA REAL PARA EL MONOPOLIO DE LOS TRANSPORTISTAS. Y

AUNQUE POR EL MOMENTO NO SE HA ATREVIDO A INVADIR DICHO TERRITORIO, CADA VEZ SON MÁS OSADOS Y YA NO SE LIMITAN EXCLUSIVAMENTE A LAS PARCELAS QUE SE LES HABÍAN ASIGNADO EN EL PACTO DE ORIÓN (VER CUADRO ADJUNTO).

EL PACTO DE ORIÓN

EN DICHO PACTO, SE ACORDÓ LA DIVISIÓN DE LAS MATERIAS QUE AMBOS TRANSPORTARÍAN, PERO AL POCO DE SER FIRMA- DO, LORD LOITALAR FUE ENVIADO A UNA DE LAS MARCAS MÁS ALEJADAS Y PELIGROSAS, DONDE DESAPARECIÓ TRAS UNA INCURSIÓN VERMIT.

Hoy, a Seis de plenilunio del Tercer Cuarto Lunar del Primer Milenio de la Casa Artisan, queda cerrada la reunión entre los máximos representantes del Magnífico Gremio de Transporte, en el que se decide:

La partición de objetos y actividades de dicho Insigne Gremio, quedando a cargo del Maestro Lord Armius el veinticinco por ciento de los bienes, maestros y aprendices del Antiguo Gremio de Transportes.

Dicha partición tendrá efecto a partir de la próxima marea, y será de obligado cumplimiento para todos los pertenecientes al gremio.

El recién creado Insigne Gremio de Esclavistas se limitará a transportar, única y exclusivamente bestias y esclavos, así como materias vivas de cualquier parte del cosmos, respetando por siempre el derecho del Altísimo gremio del transporte de proveer al Imperio de objetos, bienes, armas y materiales.

De no respetar dicho acuerdos, los aquí presentes juran que serán destruidos por las fuerzas combinadas de las legiones del Imperio. Y como Maestro del Pacto, me encargaré de que así sea.

Lord Loiltalar, el Justo, Maestro del Gremio de Asignadores, miembro de la Casa Artisan.

DESDE ENTONCES, LAS TENSIONES HAN IDO CRECIENDO, SOBRE TODO CON LA PUJANZA DE LOS ESCLAVISTAS EN LOS CONSEJOS DE LAS CIUDADES, Y POR EL CRECIENTE NEGOCIO DE TRATA DE ESCLAVOS, UNO DE LOS MÁS LUCRATIVOS DEL MOMENTO. SIN EMBARGO, EL FIN DE LAS GUERRAS, Y LA PROMESA DE PRIMARCAR DE TERMINAR CON EL ESCLAVISMO, HAN CONSEGUIDO QUE

LOS TRANSPORTISTAS SE FRO- TEN LAS MANOS ANTE EL PREVISIBLE HUNDIMIENTO DE SUS RIVALES. ÉSTOS, LEJOS DE AMILANARSE, VAN A PLANTEAR BATALLA EN DONDE LES SEA POSIBLE, AL TIEMPO QUE MIRAN CODICIOSOS EL MONOPOLIO DE SUS ANTIGUOS HERMANOS. TAL VEZ ESTE SEA EL PRIMER PA-

SO DE UNAS NUEVAS GUERRAS GREMIALES, PUES LOS ESCLAVISTAS, APOYADOS POR SUS ALIADOS, HAN COMENZADO A ATACAR MEDIANTE ESCLAVOS Y ALIENÍGENAS ALIADOS LOS PUNTOS DE PASO DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS, ASÍ COMO ALGUNA DE SUS CARAVANAS.

SISTEMAS DE TRANSPORTE

LOS TRANSPORTISTAS UTILIZAN DIFERENTES SISTEMAS DE TRANSPORTE.

SALES DISBURG.

EL MÁS FRECUENTE ES EL USO DE LOS PORTALES DE SALES-DISBURG. DEBIDO A LA ESTABILIDAD DE SUS PÓRTICOS, Y A LA VARIEDAD DE DESTINOS A LOS QUE LLEVAN, ESTA CIUDAD SE HAN CONVERTIDO EN UN PUNTO DE PASO PARA MILES DE CARAVANAS CARGADAS CON MÁS Y MÁS BIENES Y ARTÍCULOS, TANTO DE LLEGADA COMO DE SALIDA.

ANTES DE PARTIR, O TRAS LLEGAR DESDE SUS DESTINOS DE LAS MARCAS, LOS OBJETOS SON ALMACENADOS EN LA CIUDAD DE CRISTAL-TIR, DESDE LA CUAL SE ACCDEE A SALES-DISBURG, LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS MEDIANTE UN GRAN NÚMERO DE PORTALES SIEMPRE ABIERTOS.

SIN EMBARGO, EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS, LA CIUDAD DE LOS PORTALES HA COMENZADO A OFRECER MÁS TIEMPO DE PASO Y MÁS PORTALES EXCLUSIVOS A LOS GREMIOS DE ESCLAVISTAS, LO QUE MARCA EL PRINCIPIO DE UN GRAVE PROBLEMA PARA EL TRANSPORTE DE OBJETOS Y MERCANCÍAS.

ARCANOS PROPIOS.

EN LAS FILAS EL GREMIO DE TRANSPORTISTAS SE ENCUENTRAN MULTITUD DE ARCANOS, A LOS QUE SE LES HA OFRECIDO UNA GRAN CANTIDAD DE RIQUEZAS POR SUS SERVICIOS. CON ELLOS, EL GREMIO PRETENDE ELUDIR LA PRESIÓN DE LAS CIUDADES SOBRE SU COMERCIO, LLEVANDO SUS CARGAMENTOS JUSTO ALLÍ DONDE SON NECESARIOS, O A LA CIUDAD DE CRISTAL-TIR, ELUDIENDO EL PASO POR LOS PÓRTICOS DE SALES-DISBURG.

CON EL TIEMPO, EL NÚMERO DE ESTOS MAGOS ICHAR SE ESTÁ INCREMENTANDO, Y LOS MAESTROS GREMIALES ESPERAN DISPONER EN EL PLAZO DE DIEZ AÑOS DE SUFICIENTES COMO PARA LOGRAR SUS OBJETIVOS DE INDEPENDENCIA.

CARAVANAS AUTÓNOMAS.

ESTE ES EL MEDIO MÁS UTILIZADO. MEDIANTE EL USO DE ARCANOS Y DE PÓRTICOS, LOS TRANSPORTISTAS PUEDEN HACER PASAR SUS OBJETOS A CASI CUALQUIER PUNTO DEL COSMOS, PERO ESO NO ES SUFICIENTE.

EXISTEN MUCHAS MERCANCÍAS (MINERALES, OBJETOS DE CONSUMO, ALIMENTOS, ETC.) QUE OCUPAN UNA GRAN CANTIDAD DE ESPACIO, Y QUE NO SE NECESITAN CON URGENCIA, SINO QUE CUANDO LLEGAN A SU DESTINO, DEBEN ESPERAR MUCHO TIEMPO HASTA QUE CON ADQUIRIDOS POR UNA CASA O UNA CIUDAD, OCUPANDO ESPACIO Y RECURSOS PARA EL TRANSPORTE.

COMO MEDIO DE EVITAR ESTAS AGLOMERACIONES, EL GREMIO ENCARGÓ EL GREMIO DE ARTESANOS UNA SOLUCIÓN AL PROBLEMA. ÉSTA LLEGÓ DE LA MANO DE UN APRENDIZ QUE ESTUDIABA OBJETOS SERPIAN.

CON LA AYUDA DE UNAS GEMAS MÍSTICAS DE LOS CHARMINAR, LOS ARTESANOS HAN PODIDO CONSTRUIR DOCENAS DE CARAVANAS CAPACES DE REALIZAR PEQUEÑOS SALTOS EN EL TEJIDO DEL ESPACIO. ASÍ, SIN LLEGAR A LAS IMPRESIONANTES DISTANCIAS DE LOS PORTALES, ESTAS CARAVANAS AUTÓNOMAS, PUEDEN VIAJAR EN SALTOS DE VARIOS AÑOS LUZ, LLEVANDO LAS MERCANCÍAS MÁS VOLUMINOSAS, Y LAS MENOS VALIOSAS, SALTO A SALTO.

PARA EVITAR QUE ESTAS CARAVANAS SEAN APRESADAS POR LOS ENEMIGOS DEL GREMIO, O POR ESPECIES ALIENÍGENAS DESCONOCIDAS, LAS CARAVANAS VAN FUERTEMENTE ARMADAS Y PROTEGIDAS POR ESCUADRONES DE BESTIAS, ESCLAVOS E ICHAR. ASÍ MISMO, LAS LEGIONES DEL GREMIO, Y DE LAS CIUDADES, MANTIENEN LAS RUTAS COMERCIALES LO MÁS LIMPIAS POSIBLES DE ENEMIGOS.

POSADAS Y FORTALEZAS POR TODO EL COSMOS

PERO ESO NO ERA SUFICIENTE. AL SALTAR A UN SISTEMA, MUCHAS DE LAS PRIMERAS CARAVANAS SE PERDÍAN, O SUFRÍAN ASALTOS DE PIRATAS Y EXPATRIADOS ICHAR QUE LES ESPERABAN EN LOS PRINCIPALES PUNTOS DE TRÁNSITO. POR ELLO, EL GREMIO OFRECIÓ A LOS CONSTRUCTORES UNA IMPORTANTE REBAJA DE TARIFAS DURANTE UN EÓN SI LES CONSTRUÍAN UNA RED DE FORTALEZAS Y POSADAS QUE MANTUVIESEN DICHOS PUNTOS DEFENDIDOS Y HABITADOS.

AHORA, LAS CARAVANAS VIAJAN POR UNA SERIE DE SISTEMAS PREFIJADOS DEFENDIDOS POR FORTALEZAS Y POSADAS FORTIFICADAS DONDE PUEDEN DESCANSAR O DIVERTIRSE EN SUS LARGOS VIAJES MIENTRAS LAS GE-

MAS DE LAS CARAVANAS RECUPERAN ENERGÍAS PARA SU SIGUIENTE SALTO.

EL GREMIO POSEE UNA GRAN RED DE ESTOS PUNTOS DE DESCANSO, QUE COMPARTE CON EL GREMIO DE COMERCIANTES, PERO QUE NIEGA A LOS ESCLAVISTAS. EN ELLOS, MUCHOS AVENTUREROS ICHAR (Y MÁS RECIENTEMENTE HUMANOS Y ALIENÍGENAS) FIJAN SUS PUNTOS DE PARTIDA PARA EXPEDICIONES A LO LARGO DE TODO EL COSMOS, PUES LAS LÍNEAS DE ABASTECIMIENTO DE LOS TRANSPORTISTAS RECORREN EL UNIVERSO DE UNO A OTRO LADO, COMO FILAMENTOS QUE SE EXTIENDEN MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS.

EN ESTAS POSADAS Y FORTALEZAS SE PUEDEN ENCONTRAR DESDE PEQUEÑOS CENTROS DE COMERCIO, HASTA LUGARES DE PLACER ATENDIDOS POR VERIAS.

ALIADOS Y RIVALES DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS.

LOS PRINCIPALES ALIADOS DE ESTE GREMIO SON EL GREMIO DE COMERCIANTES, QUIEN DEPENDE DE ÉL PARA MANTENER SUS FUENTES DE SUMINISTRO Y LA CIUDAD DE CRISTAL-TIR, DONDE EL GREMIO ES MUY FUERTE Y PODEROSO.

PRIMARCAR Y LOS RENEGADOS TAMBIÉN APOYAN AL GREMIO, PUES CUENTAN CON ÉL PARA ENRIQUECER EL UNIVERSO CON EL INTERCAMBIO CULTURAL, Y EN CONCRETO CIUDAD CASIOPEA QUIEN SE ENRIQUECE CON LOS OBJETOS QUE TRAE ESTE GREMIO A SU CIUDAD.

INCREÍBLEMENTE, UNO DE LOS MÁS FERVIENTES ALIADOS DEL GREMIO ES LA CIUDAD DE YLIERTIAN, LA TERRIBLE. NADIE SE LO EXPLICA, NI PORQUÉ SU LÍDER, XIANGIR, EL NEGRO, HA PROMETIDO DEFENDER EL GRE-

MIO CON SUS LEGIONES, PERO SEA COMO SEA PARECE QUE SI LA GUERRA ENTRE ESCLAVISTAS Y TRANSPORTISTAS ESTALLASE YLIERTIAN VOLCARÍA TODAS SUS TROPAS Y SUS NEGROS PODERES A FAVOR DE ESTE GREMIO.

SIN EMBARGO, ENTRE LOS ENEMIGOS DEL GREMIO SE ENCUENTRAN TAMBIÉN FUERZAS MUY PODEROSAS. ADEMÁS DEL YA MENCIONADO GREMIO DE ESCLAVISTAS, PODEMOS ESTACAR LOS ALIADOS DE ÉSTE, COMO SON SALES-DISBURG, LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS Y EN MENOR MEDIDA, İLIARTH, LA CIUDAD DE LOS ARCANOS, QUIEN DEPENDE DE LOS ESCLAVOS PARA SUS EXPERIMENTOS.

ASÍ MISMO, DENTRO DE LA, EN TEORÍA NEUTRAL, CIUDAD CICLOPS, SE ESTÁ IMPONIENDO UNA CORRIENTE DE APOYO A LOS ESCLAVISTAS, QUE PRETENDE ELUDIR LAS PROHIBICIONES DE PRIMARCAR DEL COMERCIO DE ESCLAVOS AÚN ANTES DE QUE LAS PROMULGUE. PARA ELLO, DESEAN QUE LOS ESCLAVISTAS COMERCIE TAMBIÉN CON MERCANCÍAS, LO QUE IMPEDIRÍA SU DESAPARICIÓN. EN CIUDAD CICLOPS SE VE AL GREMIO DE TRANSPORTISTAS COMO UN OBSTÁCULO PARA ESTE FIN, Y CADA VEZ MÁS FAMILIAS Y ALTAS CASAS SUYAS SE ALÍAN CON LOS ESCLAVISTAS PARA DERRIBAR AL GREMIO DE TRANSPORTE.

LUGARES PRINCIPALES DEL GREMIO.

SEDE CENTRAL DEL GREMIO EN CRISTAL-TIR.

UNA ENORME AGUJA DE CRISTAL NEGRO Y ENORMES GEMAS COLOR OBSIDIANA SE YERGUE EN CRISTAL-TIR, DESTACANDO EN ALTURA SOBRE LOS DEMÁS EDIFICIOS, Y CONTRASTANDO CON LOS VIVOS COLORES DE LOS MISMOS.

ESTA SEDE GREMIAL ES LA PRINCIPAL PLAZA DEL GREMIO. DESDE SUS KILOMÉTRICOS MUROS, SURCADOS DE BALCONES, ENORMES VENTANALES Y AZOTEA, LOS MAESTROS GREMIALES PUEDEN CONTEMPLAR TANTO LOS INMENSOS ALMACENES DE LAS AFUERAS DE LA CIUDAD, EN LOS QUE SE ACUMULAN MERCANCÍAS Y ARTEFACTOS DISPUESTOS PARA SU TRANSPORTE, COMO LA ENORME HILERA DE PÓRTICOS QUE CONDUCE A SALES-DISBURG, Y A LAS DEMÁS CIUDADES ICHAR.

EN SU INTERIOR, MILES DE SALONES DE NEGOCIACIONES Y DE REUNIÓN SIRVEN CADA DÍA PARA NEGOCIAR LOS TRATOS QUE MUEVEN EL INCESANTE FLUJO DE MERCANCÍAS. MILES DE ICHAR DE TODOS LOS RINCONES DEL IMPERIO ACUDEN DIARIAMENTE PARA FIRMAR Y SELLAR DICHOS TRATOS, EN BUSCA DE UN PROVEEDOR O DE UN OBJETO, Y EL GREMIO DE COMERCIANTES POSEE SUS PROPIOS SALONES Y DORMITORIOS EN LAS PLANTAS MÁS BAJAS DE LA TORRE, LO QUE MUESTRA EL GRADO DE INTEGRACIÓN DE AMBOS GREMIOS.

PUERTA DEL UNIVERSO.

ESTA FORTALEZA GUARDA UNO DE LOS PRINCIPALES PUNTOS DE PASO HACIA LA GALAXIA M-531. ALLÍ, NUMEROSAS MARCAS EXTERNAS PRODUCEN ALIMENTOS PARA LOS ESCLAVOS DEL IMPERIO, O EXTRAEN MATERIALES QUE LLEVARÁN A SALES-DISBURG PARA LUEGO DISTRIBUIRLAS POR TODAS LAS COLONIAS Y CIUDADES.

EN ESTA FORTALEZA, UNA DOCENA DE POSADAS SE ASIENTAN EN EL VALLE DEL FONDO DE LOS RISCOS, MIENTRAS QUE LOS INMENSOS MUROS DE METAL VIGILAN SOBRE SU CIMA ESTOICAMENTE, PARA EVITAR QUE SE ACERQUEN POSIBLES PELIGROS.

A LO LARGO Y ANCHO DEL CAÑÓN, SE HAN EDIFICADO

ALGUNOS PEQUEÑOS EDIFICIOS BAJOS, HABITADOS POR AVENTUREROS Y COMERCIANTES QUE ESPERAN ANSIOSOS LA LLEGADA DE LA PRÓXIMA CARAVANA, Y LAS PAREDES DE ROCA SE HAN EXCAVADO PARA EDIFICAR ENORMES SALONES DE REUNIÓN CONTROLADOS POR LOS TRANSPORTISTAS.

COMO EN MUCHOS PUNTOS PROPIEDAD DE ESTE GREMIO, LOS ESCLAVISTAS TIENEN PROHIBIDA LA ENTRADA EN ÉL. LO CUAL QUIZÁS TENGA RELACIÓN CON LOS CONTINUOS ATAQUES Y ASEDIOS QUE SUFREN LAS FUERZAS DE LA CIUDAD.

REPOSO DE ANDRÓMEDA.

COMO SU PROPIO NOMBRE INDICA, ESTA POSADA FORTIFICADA ESTÁ CERCA DE ANDRÓMEDA, COMO MUCHAS OTRAS MÁS CONDUCE A LAS COLONIAS EXTERIORES DE LOS ICHAR, O A LUGARES MÁS RECÓNDITOS Y SECRETO. PERO LO QUE LA HACE ESPECIAL, ES EL IMPRESIONANTE PLANTEL DE WERIAS QUE FORMAN SU PLANTILLA. DEBIDO A QUE LA GALAXIA DE ANDRÓMEDA ES, POR MOTIVOS DESCONOCIDOS, UNA DE LAS MENOS EXPLORADAS POR LAS FUERZAS ICHAR, MUCHOS AVENTUREROS Y COMPAÑÍAS PASAN POR AQUÍ PARA LLEGAR A SU DESTINO, LAS INCREÍBLES AVENTURAS Y RIQUEZAS QUE SE SUPONE ESPERAN A LOS VALIENTES QUE SE ATREVAN A IR EN SU BUSCA.

EL ENORME SALÓN CENTRAL SIEMPRE ESTÁ ABARROTADO DE AVENTUREROS (ANTES ICHAR), AHORA YA COMIENZAN A VERSE VIAJEROS DE OTRAS RAZAS, QUE SIEMPRE SON MIRADOS CON DESCONFIANZA, PERO TOLERADOS POR LAS RIQUEZAS QUE PUEDAN TRAER, Y POR EL MIEDO A LAS REPRESALIAS DE PRIMARCAR.

SECRETOS DEL GREMIO.

EL PRINCIPAL SECRETO DE ESTE GREMIO NO ES OTRO QUE SU INTENTO DE INDEPENDIZARSE DE LA CIUDAD DE SALES-DISBURG, LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS. ESTA CIUDAD HA ESTADO PRESIONANDO A LOS MAESTROS GREMIALES DURANTE MUCHO TIEMPO, A FAVOR DE SUS ENEMIGOS LOS ESCLAVISTAS. Y EL GREMIO YA SE HA HARTADO. NO SÓLO PLANEAN DEJAR DE UTILIZAR LOS PÓRTICOS DE ESTA CIUDAD, EVENTUALMENTE, SINO QUE INCLUSO DEJARÁN DE PASAR POR ELLA COMO PUNTO DE PASO.

CON LA AYUDA DE SUS ARCANOS, Y DE LAS CARAVANAS CONSTRUIDAS POR EL GREMIO DE ARTESANOS, LOS ICHAR DE ESTE GREMIO PRETENDE NO SÓLO LIBRARSE DE LA PRESIÓN DE ESTA CIUDAD, SINO ACORTAR EL TIEMPO DE VIAJE HASTA SUS DESTINOS. HASTA AHORA, CASI TODAS LAS MERCANCÍAS DEBÍAN PASAR A TRAVÉS DE SALES-DISBURG, PARA LUEGO VIAJAR A SUS DESTINOS. POCO IMPORTABA SI DICHO DESTINO ESTABA AL LADO DE SU PUNTO DE ORIGEN O NO.

POR ELLO, EL GREMIO ESTÁ CONSTRUYENDO EN SECRETO UNA RED DE FORTALEZAS Y PUNTOS DE PASO QUE UTILIZARÁ PARA VIAJAR DE UNA MARCA A OTRA, Y CON LA AYUDA DE UNA NUEVA “FLOTA” DE CARAVANAS AUTÓNOMAS QUE LES ESTÁN CONSTRUYENDO LOS ARTESANOS PARECE QUE EN EL PLAZO DE LOS PRÓXIMOS AÑOS LOGRARÁ SU OBJETIVO.

LOS EFECTOS PARA CRISTAL-TIR Y SALES DISBURG SERÁN CATASTRÓFICOS. COMO COMPENSACIÓN A LA CIUDAD DE CRISTAL-TIR, LOS TRANSPORTISTAS LES HAN OFRECIDO, EN SECRETO, UNA PARTICIPACIÓN EN LOS NUEVOS BENEFICIOS DEL COMERCIO ENTRE LAS MARCAS, PERO NO HAN HECHO LO MISMO CON SU CIUDAD HERMA-

NA. ÉSTA, IGNORANTE DE LAS CONSECUENCIAS DE SUS ACTOS, SIGUE PRESIONANDO AL GREMIO SIN SABER QUE DE SEGUIR ASÍ, EL FIN DE SU MONOPOLIO ESTÁ CERCA. LOS DIRIGENTES DE ESTA CIUDAD HAN ESTADO JUGANDO CON FUEGO Y ESTÁN APUNTO DE QUEMARSE.

BESTIAS DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS.

BRONTOTERIUM

ESTAS CRIATURAS, PARIENTES LEJANOS DE LOS RINOCERONTES, ASEMEJAN A UNO DE ESTOS COLOSOS MUCHO MÁS GRANDE Y DESARROLLADO. SUS CORNAMENTAS QUE SURGEN DE SU MORRO, COMO LOS DE LOS RINOCERONTES, LES DAN UN ASPECTO FERROZ, Y SUS PODEROSOS MÚSCULOS LES HACEN IDEALES COMO BESTIAS DE CARGA.

	RDT FUERZA: B	18D
	RDT DESTREZA: B	7D
	RDT MENTE: B	2D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER:	
	PUNTOS DE VIDA:	45

BESTIAS ICHAR: BRONTOTERIUM ICHAR.

IGUAL QUE SUS PARIENTES MENORES, ESTOS SERES MODIFICADOS POR LOS GENETISTAS ICHAR SON DOS VECES MÁS GRANDE Y CUATRO VECES MÁS FUERTES QUE ELLOS. SON UTILIZADOS TAMBIÉN PARA ARRASTAR EN ENORMES CUERDAS DE CUATRO A OCHO ANIMALES LAS PESADAS CARAVANAS DE LOS ICHAR.

0			0
0	RDT FUERZA: B	600	0
	RDT DESTREZA: B	100	
	RDT MENTE: B	10	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER:		
	PUNTOS DE VIDA:	75	
0			0

BESTIAS ICHAR: BRONTOSAURUS.

ESTOS ENORMES DINOSAURIOS, FUERON SALVADOS DE LA EXTINCIÓN PARA QUE SIRVIESEN COMO BESTIAS DE CARGA A LAS ANTIGUAS CASAS. CON LA CREACIÓN DEL GREMIO DE TRANSPORTE, LOS MAESTROS GREMIALES LES ADOPTARON COMO BESTIAS DE CARGA PARA LAS MAYORES Y MÁS PESADAS CARAVANAS. A MEDIDA QUE UNA DE ESTAS CARAVANAS SE ACERCA, TIRADA POR UNA DOCENA DE ESTAS COLOSALES BESTIAS, SEGUIDA DE OTRAS, Y DE OTRA, Y ASÍ HASTA UN NÚMERO CASI

IMPOSIBLE DE CONTAR, EL SUELO RETUMBA A SU PASO, Y LOS PLANETOIDES Y LOS PUNTOS DE PASO LES VEN LLEGAR COMO UNA COMITIVA IMPRESIONANTE.

RDT FUERZA: B	75D
RDT DESTREZA: B	9D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	95

BESTIAS ICHAR: LAGARTOS DE FUEGO.

ESTOS ENORMES SERES CON FORMA DE LAGARTO, CRIADOS POR LOS ICHAR DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS, SIRVEN COMO MONTURAS TODO TERRENO A LOS SOLDADOS DE CLASE BAJA ICHAR QUE ESCOLTAN LAS CARAVANAS. CONTRARIAMENTE A LO QUE SU NOMBRE INDICAN NO POSEEN NINGÚN PODER SOBRE EL FUEGO, SÓLO UNA TREMENDA CAPACIDAD PARA TREPAR Y ADHERIRSE A CUALQUIER SUPERFICIE, LO QUE LES HACE IDEALES PARA VIGILAR LAS GARGANTAS DE LOS ASTEROIDES Y LOS PLANETAS DE LOS PUNTOS DE PASO DE SUS CARAVANAS, ASÍ COMO PARA PERSEGUIR ENEMIGOS EN CUALQUIER TERRENO.

RDT FUERZA: B	10D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE:	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B TREPAR PAREDES.	25D
PUNTOS DE VIDA:	25

GREMIO DE COMERCIANTES.

EL GREMIO DE COMERCIANTES ES, JUNTO AL DE TRANSPORTISTAS, ALIADO SUYO, UNO DE LOS MÁS RICOS GREMIOS DE TODO EL IMPERIO.

SU ACTIVIDAD CONSISTE EN OFRECER A LOS ICHAR QUE ASÍ LO DESEEN, CUALQUIER OBJETO, MATERIAL, COSA O ARTEFACTO QUE DESEEN, ALIMENTOS, VESTIDOS PARA LAS DECADENTES FIESTAS Y ESPECTÁCULOS DE LAS CAPITALS ICHAR, Y EN DEFINITIVA, CUALQUIER COSA QUE UN ICHAR NECESITE.

DEBIDO A SU ACTIVIDAD, ESTE GREMIO ESTÁ PRESENTE EN LAS TRECE CIUDADES, ASÍ COMO EN CASI TODAS LAS COLONIAS, MANTENIENDO REPRESENTANTES EN TODOS LOS PUNTOS DEL IMPERIO, POSADAS, FORTALEZAS, MARCAS, INCLUSO ACOMPAÑANDO A LAS LEGIONES.

LA PRESENCIA DE ESTE GREMIO NO ES MERAMENTE TESTIMONIAL, PUES ALLÍ DONDE VAYAN, SUS MIEMBROS EJERCEN LA INFLUENCIA DEL MISMO, AUMENTANDO SU PODER Y SU RADIO DE ACCIÓN. EN LAS CIUDADES, MUCHOS DE SUS PRINCIPALES MIEMBROS SE SIENTAN EN LOS CONSEJOS Y ASAMBLEAS AL LADO DE ICHAR DE GRAN PODER, PERTENECIENTES A LAS GRANDES CASAS Y LEGIONES, EN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, REÚNEN A SUS ALIADOS PARA PRESIONAR A FAVOR DE SUS INTERESES, Y EN CADA SITIO, EN CADA MARCA, SUS MIEMBROS ACUMULAN RIQUEZAS NUNCA VISTAS, FAVORES, Y TERRITORIOS.

VASTAS POSESIONES

ASÍ MISMO, ES UNO DE LOS GREMIOS QUE MÁS TERRITORIOS POSEEN, COMO PAGO POR SUS INNUMERABLES SERVICIOS. EN ELLOS, ERIGEN CENTROS DE COMERCIO,

INCREÍBLES MERCADOS DONDE LOS HABITANTES DE LAS FORTALEZAS Y LAS COLONIAS CERCANAS ACUDEN A ADQUIRIR OBJETOS. SIN EMBARGO, EN EL GREMIO NO ESTÁN DE ACUERDO CON POSEER TAN EXTENSO TERRITORIO, A PESAR DE LAS RIQUEZAS QUE EN ÉL EXISTEN. DICEN QUE ELLOS SON COMERCIANTES, NO ARTESANOS, MINEROS O GRANJEROS, Y PLANEAN ARRENDAR O VENDER DICHOS TERRITORIOS A CAMBIO DE MÁS ACCESO A CIUDADES, GREMIOS Y CASAS, Y A PEQUEÑOS AVENTUREROS QUE DESEEN FUNDAR SU PROPIA CASA EN ELLOS.

ESPERAN ASÍ PODER CENTRARSE EN EL COMERCIO, SU PRINCIPAL ACTIVIDAD, PUES EN LOS SIGLOS PRECEDENTES, EL GREMIO OCULTO HA DEMOSTRADO UNA MAYOR ADAPTABILIDAD A LOS CAMBIOS Y A LOS GUSTOS ICHAR, Y LE HA COMENZADO A ROBAR TERRENO EN ALGUNOS PUNTOS IMPORTANTES, ALGO QUE NO VA A PERMITIR.

SIN QUE SEA UN SECRETO, LOS COMERCIANTES DEL GREMIO SE HAN ALIADO CON EL GREMIO DE TRANSPORTISTAS. ESO LES GARANTIZA ACCESO A MUCHOS DE LOS BIENES QUE NECESITAN, Y QUE DESEAN LOS ICHAR. ASÍ MISMO, HAN LLEGADO A UN ACUERDO PARA QUE ESTE GREMIO NIEGUE A LOS MIEMBROS DEL GREMIO OCULTO ESPACIO EN SUS CARAVANAS PARA EL TRANSPORTE DE MERCANCÍAS. PERO ESTO NO ES TAN FÁCIL. PRIMERO PORQUE SE TRATA DE UN GREMIO NO OFICIAL, Y CUALQUIERA PODRÍA PERTENECER A ÉL. Y SEGUNDO, PORQUE A PESAR DE LAS BUENAS RELACIONES ENTRE AMBOS GREMIOS, Y ENTRE LOS ICHAR DENTRO DE SUS RESPECTIVOS GREMIOS, NO PODEMOS OLVIDAR QUE ESTAMOS TRATANDO CON ICHAR. CRIATURAS PODEROSAS Y EGOÍSTAS QUE ESPERAN SÓLO UN MOMENTO PARA TRAICIONAR A QUIEN HASTA ESE MOMENTO ERA SU MÁS FIEL ALIADO,

SI CON ELLO OBTIENEN UNA VENTAJA O UN MAYOR BENEFICIO PARA ELLOS.

ALIADOS Y ENEMIGOS DEL GREMIO.

COMO ALIADOS Y ENEMIGOS, ESTE GREMIO CUENTA A LOS MISMOS QUE EL GREMIO DE TRANSPORTISTAS. SIN EMBARGO, ALGUNO DE ELLOS, COMO EL DE ARTESANOS, POSEEN UNOS MAYORES VÍNCULOS CON LOS COMERCIANTES, PUES SON ÉSOS QUIENES DISTRIBUYEN SUS CREACIONES.

ASÍ MISMO, LOS ESCLAVISTAS DEPENDEN DE ESTE GREMIO PARA ADQUIRIR TODO LO QUE NECESITAN PARA ALIMENTAR Y ENTRENAR A SUS ESCLAVOS, MIENTRAS QUE ÉSTE GREMIO, A SU VEZ, DEPENDE DE LOS TRANSPORTISTAS. SI UNO DE LOS DOS GREMIOS ASOCIADOS DECIDIESE CORTAR EL FLUJO DE ALIMENTOS A LOS ESCLAVISTAS, SUS BESTIAS Y ESCLAVOS MORIRÍAN DE INANICIÓN, O SE LEVANTARÍAN EN REVUELTAS. A MENOS QUE LOS ESCLAVISTAS INVIRTIESEN TIEMPO Y RECURSOS EN OBTENER LOS ALIMENTOS POR ELLOS MISMOS, LO QUE LES RETRASARÍA Y LES RESULTARÍA MUY COSTOSO EN TÉRMINOS DE RIQUEZA Y FAVORES.

PRINCIPALES LUGARES DE INTERÉS.

SEDE CENTRAL DEL GREMIO: EL PALACIO DEL CAMBIO.

SU PRINCIPAL PUNTO DE REUNIÓN, Y SEDE OFICIAL DE GREMIO ESTÁ SITUADA EN CRISTAL-TIR, LA CIUDAD DE CRISTAL. A ESCASOS METROS DE LA BASE DE LA GIGANTESCA AGUJA QUE ES EL EDIFICIO DE LOS TRANSPORTIS-

TAS, UNA KILOMÉTRICA ESTRUCTURA SE EXTIENDE SOBRE EL SUELO COMO UN ENORME PENTAGRAMA. CADA UNO DE SUS LADOS MIDE MÁS DE DOS KILÓMETROS, Y EN SU ÁREA INTERIOR SE ENCUENTRAN MÁS SEDES DESTINADAS AL COMERCIO DE LAS QUE SE PODRÍA IMAGINAR. BAJO EL SUELO, ENORMES CAVERNAS Y ALMACENES GUARDAN TODAS LAS MERCANCÍAS QUE LOS MAESTROS GREMIALES GUARDAN PARA VENDER, SECRETOS GUARDADOS PARA OCASIONES ESPECIALES EN LOS QUE CADA UNO DE LOS MIEMBROS DE ESTE GREMIO ESPERA PODER OBTENER BENEFICIOS SIN PARANGÓN.

EN LA PARTE EXTERIOR DEL PENTAGRAMA, UNA RED DE EXTENSOS LOCALES SE ABRE A LOS ICHAR, QUE EN ELLOS PUEDEN ADQUIRIR TODO AQUELLO QUE DESEEN.

LIÓT.

LIÓT ES UNA INEXPUGNABLE FORTALEZA QUE FLOTA SOBRE LO QUE ALGUNOS HAN LLAMADO EL DÉCIMO PLANETA DEL SISTEMA SOLAR. SOBRE ESTE COLOSAL ASTEROIDE CASI INVISIBLE, NEGRO COMO EL CARBÓN, Y ESCONDIDO A LA VISTA DE CUALQUIER APARATO IDEADO POR LOS HOMBRES, FLOTA EL PALACIO DE OBSIDIANA LLAMADO LIÓT, EN HONOR A UNO DE LOS PRINCIPALES MAESTROS GREMIALES.

EN DICHO PALACIO, LOS MIEMBROS DE ESTE GREMIO ESPERAN RECUPERAR EL TERRENO PERDIDO ANTE DIVERSAS CASAS MENORES, GREMIO DE CLASE BAJA E INCLUSO EN GREMIO OCULTO. PUES ES EN LIÓT DONDE ESTE GREMIO PONE A DISPOSICIÓN DE CUALQUIERA LOS OBJETOS PROHIBIDOS, LOS VENENOS MÁS MORTALES, LOS ARTEFACTOS MÁS PELIGROSOS Y CUALQUIER OBJETO O SUSTANCIA QUE DESEEN ENCONTRAR, VENENOS, DROGAS, ARMAS MALDITAS, GRIMORIOS NIGROMÁNTICOS, CUALQUIER COSA.

SU EXISTENCIA ES CONOCIDA SÓLO POR UNOS POCOS ICHAR, ENTRE ELLOS, ALGUNOS MAESTROS DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS, QUE VEN CON BUENOS OJOS EL INCREMENTAR SUS BENEFICIOS MEDIANTE EL COMERCIO CON MATERIALES OSCUROS Y PROHIBIDOS. PRONTO, EL PALACIO DE OBSIDIANA ESTARÁ COMPLETO Y SERÁ ABIERTO A QUIEN QUIERA IR A ÉL, PERO POR EL MOMENTO, SÓLO UNOS POCOS PRIVILEGIADOS PUEDEN ACUDIR A ADQUIRIR LO QUE TANTO NECESITAN.

SECRETOS DEL GREMIO DE COMERCIANTES.

SU PRINCIPAL SECRETO, CONTRARIAMENTE A LO QUE PODRÍA PARECER, NO ES LA CONSTRUCCIÓN DEL PALACIO DE LIÓT, SINO UNO MAYOR, MÁS PELIGROSO Y LUCRATIVO.

HILOÏN-DESPEIR ES QUIZÁS EL MAYOR SECRETO QUE SE GUARDA DENTRO DEL IMPERIO ICHAR. SU COMUNIÓN, LA POSESIÓN DE LOS ICHAR QUE ESTÁN DEMASIADO TIEMPO EN LA CIUDAD, Y ALGUNOS SECRETOS MÁS, SÓLO SON CONOCIDOS POR LA CIUDAD Y LOS HABITANTES POSEÍDOS.

O ESO CREEN ELLOS. LA REALIDAD ES QUE LOS MAESTROS COMERCIANTES SE HAN DADO CUENTA DE LA SITUACIÓN, Y LEJOS DE ASUSTARSE, ESTÁN ESTUDIANDO CÓMO PUEDEN APROVECHAR LA SITUACIÓN EN SU BENEFICIO. ASÍ COMO UNA FORMA DE DESHACER LA COMUNIÓN, O MEJOR DE CONTROLARLA.

GREMIO DE ASIGNADORES

DE TODOS LOS MAYORES DESPIADADOS ENTRE LOS ICHAR, ESTE GREMIO SE LLEVA EL PRIMER PREMIO. ORIGINARIO DE MARNE-SINAY, SUS FUNDADORES ERAN PODEROSOS ICHAR QUE DECIDIERON IMPONER SU VOLUNTAD EN TODAS AQUELLAS TRANSACCIONES QUE LOS ICHAR NECESITABAN REALIZAR. SABEDORES DE QUE LOS GREMIOS ERAN EL FUTURO TEJIDO DE LA SOCIEDAD ICHAR, ABANDONARON SUS RESPECTIVAS CASAS Y SE UNIERON PARA FORMA ESTE GREMIO. ES POR ELLO, EL ÚNICO CASO DE UN GREMIO FUNDADO POR ALTOS ICHAR, MIENTRAS QUE EN LOS OTROS CASOS, LOS MÁS PODEROSOS ICHAR SÓLO SE HAN INCORPORADO A LOS GREMIOS COMO MEDIDA DE CONTROL TRAS COMPROBAR EL PODER QUE PODÍAN ALCANZAR.

EL GREMIO DE ASIGNADORES SE ENCARGA, A LO LARGO Y ANCHO DE TODO EL IMPERIO, DE REGISTRAR LOS PRINCIPALES HECHOS, LAS PROPIEDADES, LAS ACCIONES Y CADA APARTADO DE LA VIDA ICHAR. MUCHOS DE ELLOS MANTIENEN LAS LENGUAS MUERTAS DE LOS ICHAR VIVAS, Y GUIDAN ENORMES BIBLIOTECAS EN LAS QUE SE GUARDA LA HISTORIA DE ESTA RAZA.

LA SEDE DEL GREMIO DE ASIGNADORES

EN LA CIUDAD DE MARNE-SINAY, MANTIENEN UN CONJUNTO DE CONOCIMIENTOS INIGUALABLE, Y GRACIAS A SU CONTROL SOBRE LOS SECRETOS DE LAS CASAS Y LA HISTORIA, OBTIENEN GRANDES BENEFICIOS DE SU RUTINARIA LABOR.

ASÍ MISMO, SON LOS ENCARGADOS DE PRESENTAR ANTE EL CONSEJO LAS PROPUESTAS DE DIVISIÓN DE LOS TERRITORIOS RECIENTEMENTE CONQUISTADOS, POR LO QUE SU FAVOR ES VITAL PARA OBTENER LAS MEJORES MAR-

CAS EXTERNAS, O LOS MEJORES SECTORES DE EXPLORACIÓN.

EN CIERTA FORMA, LOS ASIGNADORES RIGEN LA VIDA DE LOS ICHAR, ENTROMETIÉNDOSE ALLÍ DONDE PUEDEN METER SUS NARICES PARA OBTENER UN BENEFICIO QUE NO LES CORRESPONDE. INTENTAN MEDIAR Y MEDRAR EN TODOS LOS CONFLICTOS Y DISPUTAS, Y MUCHAS VECES ACTÚAN A MODO DE SECRETARIOS DE LOS MÁS PODEROSOS ICHAR, INFLUYENDO DE FORMA IMPERCEPTIBLE EN SUS DECISIONES.

EL ÚNICO LUGAR DE INTERÉS QUE MERECE SER SEÑALADO DONDE ESTÉ PRESENTE ESTE GRUPO, ES EN LAS INMENSAS BIBLIOTECAS DE MARNE-SINAY, DONDE REINAN SUPREMOS COMO SEÑORES DEL CONOCIMIENTO Y LOS SECRETOS.

POR OTRA PARTE, SU INFLUENCIA Y SUS APRENDICES SE ENCUENTRAN DISEMINADOS POR TODO EL IMPERIO, REUNIENDO INFORMACIÓN Y CONTROL SOBRE LOS FUTUROS ACTOS QUE SUCEDERÁN. COMO ARAÑAS TEJIENDO UNA GIGANTESCA TELA.

LA ÚNICA CRIATURA QUE LES SIRVE EN EXCLUSIVA SON LOS CONOCIDOS ARCHIVEROS, CREADOS POR UN ANTIGUO MAESTRO ARCANO COMO PAGO POR UN VOLUMEN CON UNAS FÓRMULAS SOBRE NIGROMANCIA QUE NECESITABA.

SERÍA IMPOSIBLE ESCRIBIR EN UNA VIDA LOS SECRETOS QUE GUARDAN LOS ARCHIVEROS, POR LO QUE NOS SALTAREMOS ESTE PASO. PERO EN TÉRMINOS DE JUEGO, CONOCEN CASI CUALQUIER INFORMACIÓN REFERENTE AL COSMOS, EXCEPTO LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS

Capítulo 4

Capítulo 4

Capítulo 4

[illegible]

GREMIO DE ESCLAVISTAS.

LOS ESCLAVISTAS. SU PRESENCIA EN CUALQUIER LUGAR DEL COSMOS ES SINÓNIMO DE TERROR, DE MIEDO Y DE PENURIAS. ALLÍ DONDE POSAN SU MIRADA NO VEN MÁS QUE POSIBLES PRESAS PARA LLEVAR EN SUS ENORMES CARAVANAS DE ESCLAVOS. DONDE OTROS CONTEMPLAN MAGNÍFICAS CIVILIZACIONES CRECIENDO, LOS ESCLAVISTAS SÓLO PUEDEN CONTEMPLAR BENEFICIOS, RIQUEZAS Y UN GIGANTESCO FOSO DE FUTUROS ESCLAVOS.

SUS CARAVANAS RECORREN LOS MUNDOS DE LAS MARCAS, ASÍ COMO LAS MARCAS INTERNAS Y LAS TRECE CIUDADES BUSCANDO NUEVAS ESPECIES CON LAS QUE TRAFICAR Y CONSEGUIR MÁS PODER. MUCHOS MUNDOS HAN SIDO APLASTADOS POR SUS LEGIONES REPLETAS, COMO NO, DE ESCLAVOS. SIN EMBARGO, EN DICHAS LEGIONES SE ECHA EN FALTA UNA COSA. LAS BESTIAS DE GUERRA.

BIEN POR DECISIÓN DE SUS MARISCALES, BIEN PORQUE NO LOGRAN INTRODUCIRLAS EN LA ESTRUCTURA DE SUS REGIMIENTOS, LAS LEGIONES DEL GREMIO NO PRESENTAN NUNCA BESTIAS DE GUERRA CON LAS QUE OTRAS FUERZAS APOYAN A SUS TROPAS.

LA CRECIENTE RIQUEZA DEL GREMIO LE HA ENFRENTADO AL GREMIO DE TRANSPORTISTAS, ASÍ COMO LA PRÓXIMA PROHIBICIÓN DEL ESCLAVISMO EN EL IMPERIO (VER APARTADO CORRESPONDIENTE). CUENTAN CON RIQUEZAS SUFICIENTES PARA AGUANTAR, PERO NO PUEDEN ARRIESGARSE A PERDERLO TODO EN UNA SOLA JUGADA, POR ELLO COMPRAN Y SOBORNAN DONDE PUEDEN, INTENTANDO ARREBATAR EL MONOPOLIO DEL TRÁNSITO DE OBJETOS A SUS ODIADOS RIVALES.

LUGARES DE INTERÉS DEL GREMIO.

EL GREMIO DE ESCLAVISTAS POSEE INNUMERABLES CAMPOS Y FOSOS DE ESLAVOS DONDE CRÍAN A SUS VÍCTIMAS EN ENORMES PASTAS. DEBIDO A SU ACTIVIDAD PRINCIPAL, LOS ESCLAVISTAS REQUIEREN GRAN CANTIDAD DE TIERRAS Y COLONIAS PARA MANTENER A SUS PRISIONEROS, ASÍ COMO INGENTES CANTIDADES DE ALIMENTOS QUE ADQUIEREN A LOS COMERCIANTES O CULTIVAN EN SUS PROPIAS MARCAS.

LA MÁS IMPORTANTE DE ESTAS GRANJAS SE ENCUENTRA EN ALFA CENTAURI. ALLÍ, LOS ICHAR DE ESTE GREMIO MANTIENEN UNA COLONIA DE ESPORAS TORN. ESTA ESPECIE DE HONGOS ES ALTAMENTE ALIMENTICIA, Y RESISTEN TODAS LAS CONDICIONES, ALIMENTÁNDOSE ÚNICAMENTE DEL SOL Y DE LAS PARTÍCULAS INORGÁNICAS QUE FLOTAN EN EL ESPACIO.

LOS ICHAR MANTIENEN UN ENORME ALMACÉN DE ROCAS QUE SE SUSTENTA EN EL CIELO DEL ALFA CENTAURI, EN LAS PROXIMIDADES DE LA ESTRELLA. EN SUS ENORMES ALMACENES, SE APILAN LOS SACOS DE HONGO TORN. A LO LEJOS, SE PUEDEN VER NUMEROSOS ESCLAVOS DEL GREMIO RECOLECTANDO TONELADAS Y TONELADAS DE UNA MATERIA VERDOSA QUE FLOTA EN EL ESPACIO, EN CONTINUO CRECIMIENTO. ES LA MASA DE ESPORAS TORN.

TAMBIÉN A LO LEJOS SE PUEDEN VER CARAVANAS DE ICHAR ACERCARSE A RECOGER LOS SACOS, PARA LLEVARLOS A UNA LUNA MUERTA DE ALFA CENTAURI, DONDE SERÁN PREPARADOS PARA SU TRANSPORTE A LAS COLONIAS POR LOS MISMOS ESCLAVISTAS, QUE INCUMPLEN ASÍ LOS ACUERDOS ALCANZADOS CON SUS RIVA-

LES.

ENEMIGOS DE LOS ESCLAVISTAS.

LOS ESCLAVISTAS SE HAN GRANJEADO UNO ENEMIGOS ESPECIALES, QUE PARADÓJICAMENTE SE LLAMA EL ENCLAVISMO. POCO SE SABE DE ESTA RAZA, SÓLO QUE ADOPTAN MÚLTIPLES FORMAS, Y ATACAN LAS CARAVANAS DE ESCLAVOS DE LOS ICHAR, LIBERANDO A SUS PRISIONEROS. LO QUE LES PASE A ÉSTOS DESPUÉS ES UN MISTERIO, PUES NINGUNO DE ELLOS HAN VUELTO A SER VISTOS, Y MUCHOS DUDAN SOBRE SI ES PEOR DESTINO UNO U OTRO.

ENTRE SUS MÁS PODEROSOS ENEMIGOS SE ENCUENTRAN SUS ANTIGUOS COMPAÑEROS DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS, A LOS QUE HAN ATACADO Y TRAICIONADO INNUMERABLES VECES, ASÍ COMO LOS ALIADOS DE ÉSTOS, Y DE PRIMARGAR, QUE ESTÁN EN CONTRA DE LA ESCLAVITUD QUE EL GREMIO PROMUEVE.

COMO ALIADOS, CUENTAN CON MUCHOS PARTIDARIOS DEL MODO CLÁSICO DE VIDA ICHAR, QUE BASA PARTE DE SU BIENESTAR EN ESCLAVOS. CIUDAD CICLOPS, SALES DISBURG, ILIARTH, EL GREMIO ARCANO, ETC.

GREMIO DE GENETISTAS.

ESTE PEQUEÑO GREMIO, CON ORIGEN EN CIUDAD CICLOPS, ES EL ENCARGADO DE LLEVAR A CABO LOS EXPERIMENTOS MÁS IMPORTANTES CON LAS ESPECIES QUE LOS ICHAR ESCLAVIZAN. ASÍ, BESTIAS Y ESCLAVOS PASAN POR SUS LABORATORIOS NEGROS OCULTOS BAJO LAS ROCAS DE LAS CIUDADES, O EN LEJANAS DIMENSIONES, Y NO TODOS SALEN DE ALLÍ. CASI NINGUNO LOGRA SALIR CON VIDA, Y MUCHOS MENOS CUERDOS.

SU PUNTO MÁS IMPORTANTE DE INFLUENCIA ES CIUDAD CICLOPS, LA CIUDAD DE LAS BESTIAS. ALLÍ, SON TRATADOS CON DEFERENCIA POR TODAS LAS CASAS ICHAR, Y SUS NEGOCIOS PROSPERAN AL AMPARO DE LA AMBICIÓN DE ESCLAVISTAS, DE LAS LEGIONES Y DE LOS MAESTROS DE LAS BESTIAS.

POR EL CONTRARIO, NINGÚN GENETISTA SE ATREVERÍA A PISAR LA CIUDAD DE YLIERTIAN, SO PENA DE PERDER ALGO MÁS QUE LA VIDA POR ELLO. EN ESTA CIUDAD SON ODIADOS HASTA LÍMITES INSOSPECHADOS, Y NI SIQUIERA LOS GENETISTAS RECUERDAN YA EL MOTIVO, PERDIDO EN LOS ALBORES DE LAS TRECE CIUDADES.

SECRETOS DEL GREMIO.

EL GREMIO DE GENETISTAS ESTÁ ANSIOSO POR CONTINUAR SUS EXPERIMENTOS CON HUMANOS, VERMITS E ICHAR, UNOS EXPERIMENTOS SECRETOS, PARA LOS QUE NECESITA QUE EL GREMIO DE ESCLAVISTAS LES CAPTURE UN NÚMERO CADA DÍA MAYOR DE PRESAS, ROMPIENDO ASÍ LAS ÓRDENES DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS.

A CAMBIO, LOS ESCLAVISTAS RECIBEN EXCLUSIVAS SOBRE EL COMERCIO CON ALGUNAS DE LAS NUEVAS ESPECIES DE ESCLAVOS.

¿POR QUÉ ESE REPENTINO INTERÉS POR LOS HOMBRES? PARA COMPRENDER MÁS DE ESTE MISTERIO PUEDES LEERTE EL CAPÍTULO DEDICADO A LA CIUDAD DE LA GUERRA. EL CONSEJO DE ESTA CIUDAD HA HECHO UN PACTO CON EL GREMIO DE GENETISTAS, UN PACTO MEDIANTE EL CUAL SE ROMPEN TODAS LAS TRADICIONES Y TODOS LOS PACTOS ACORDADOS SOBRE LA MANIPULACIÓN DE CIERTAS ESPECIES, IMPUESTOS POR PRIMARCAR.

INCLUSO, AL AMPARO DEL VELO DE SOMBRAS QUE LES CUBRE, HAN COMENZADO A EXPLORAR LOS CAMINOS DEL PODER ICHAR, SEQUESTRANDO A ICHAR PERDIDOS DE CLASE BAJA A LOS QUE NADIE ECHARÁ DE MENOS. CON ELLOS, Y CON LA EXPERIMENTACIÓN CON VERMITS Y NUAR, PRETENDEN CREAR UN EJÉRCITO INVENCIBLE, CAPAZ DE SUBYUGAR A LAS LEGIONES DE LOS DEMÁS ICHAR GRACIAS A SU CAPACIDAD PARA REPRODUCIRSE, PARA ADAPTARSE Y A LA GRAN VARIEDAD DE PODERES QUE PRESENTAN LOS HÍBRIDOS HUMANOS-ICHA.

LUGARES DE INTERÉS.

EL PRINCIPAL PUNTO DE INVESTIGACIÓN Y DE PODER DE ESTE GREMIO ES EL MONTE OLIMPO, EN MARTE. ESTA GIGANTESCA MONTAÑA, COMPLETAMENTE EXCAVADA Y HORADADA POR DENTRO, ESTÁ PLAGADA DE TÚNELES, CÁMARAS, LABORATORIOS Y SALONES EN LOS QUE LOS GENETISTAS EXPERIMENTAN CON SUS NUEVAS CREACIONES.

EN LO MÁS PROFUNDO, RECORRIENDO GRAN PARTE DEL CORAZÓN DEL PLANETA, Y LLEGANDO A CUALQUIER PUNTO DEL MISMO, UNA RED DE TÚNELES PERFORA LA SUPERFICIE. TODO EL PLANETA ESTÁ OCUPADO EN PRODUCIR MEJORES INVESTIGACIONES, MEJORES CRIATURAS Y MÁS SERES. ENORMES GRANJAS EN LAS QUE SON ALIMENTADOS CON VARIANTES DE PLANTAS MUTAGÉNICAS, A LA ESPERA DE VER SUS REACCIONES.

BESTIAS DEL GREMIO DE GENETISTAS.

COMO PRINCIPALES MAESTROS EN EL ARTE DE TRANSFORMAR LA VIDA, LOS GENETISTAS SE HAN GUARDADO UNA GRAN CANTIDAD DE SECRETOS SOBRE SUS BESTIAS.

NIEBLA TERRAFORMANTE. ESTOS MICROORGANISMOS, INDUCIDOS POR LOS PODERES ICHAR, PUEDEN CAMBIAR, EN EL CURSO DE UNOS DÍAS TODO EL ECOSISTEMA DE UN PLANETA. PUEDEN ELIMINAR CUALQUIER FORMA DE VIDA, O CAMBIAR LA COMPOSICIÓN DE LA ATMÓSFERA DE UN PLANETA, LLENARLO DE RÍOS, O CONVERTIR SUS MARES DE AGUA SALADA EN AGUA DULCE. NO SE OFRECEN ESTADÍSTICAS PUES NO SE PUEDE DETENER EL PROCESO. UNA VEZ QUE LOS GENETISTAS IMPRIMAN UNA ESPECIE DE MICROORGANISMOS CON SUS ÓRDENES A NIVEL GENÉTICO, LA ESPECIE COMIENZA A REPRODUCIRSE Y CAMBIAR UN PLANETA, PARA LUEGO MORIR Y DESAPARECER CUANDO HA TERMINADO. SÓLO SE PUEDE DETENER EL PROCESO CON PODERES DE ESCALA PLANETARIA.

BESTIAS ICHAR. EL GREMIO DE GENETISTAS TIENE ACCESO A CUALQUIER ESCLAVO O BESTIA DEL ARSENAL ICHAR, EXCEPTO A ALGUNAS BESTIAS EXCLUSIVAS DE UNA CASA U OTROS GREMIOS. ADEMÁS, PUEDE HABER

MODIFICADO A ESTAS POBRES CRIATURAS PARA QUE SEAN MÁS PODEROSAS TODAVÍA, POR LO QUE SI TE ENCUENTRAS CON UN ESCLAVO O BESTIA DE ESTE GREMIO, SUMA 10 DADOS A SUS CARACTERÍSTICAS O PUNTOS DE LA FORMA QUE PREFIERAS.

SACRÍLEGOS.

LOS SACRÍLEGOS SON LOS PRECURSORES DE LOS DARMORIAN. ENORMES SERES HUMANOIDES SEMEJANTES A LOS DEMONIOS. EN CONCRETO, ESTA VARIEDAD MANTENIDA POR LOS GENETISTAS, Y MEJORADA POR ELLOS, MUESTRA TENDENCIAS ASESINAS QUE LES IMPEDÍAN SER BUENOS EN LAS LABORES DE BÚSQUEDA A LAS QUE MUCHOS ICHAR DESTINAN A LOS DARMORIAN.

MIDEN MÁS DE CINCO METROS DE ALTO, Y SUS PIELES ROJIZAS LES DAN UN ASPECTO INFERNAL, ATERRANDO A LOS HOMBRES QUE LOS VEN, AL RECORDARLES LAS PROMESAS DEL INFIERNO.

POSEEN EL PODER CUERPO DE FUEGO, CORTESÍA DEL MAESTRO GENETISTA, ABRAXIAS.

○			○
	RDT FUERZA: B	33D	
	RDT DESTREZA: B	20D	
	RDT MENTE: B	8D	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER: CUERPO DE FUEGO	25D	
	PUNTOS DE VIDA:	55	
○			○

DANDARS.

LOS DANDARS SON UNA ESPECIE DE BESTIAS VOLADORAS SEMEJANTES A GIGANTESCOS SAURIOS ALADOS CON DOS CABEZAS SIMILARES A LAS DE LOS PTERANODONTES DE LA PREHISTORIA DE LA TIERRA. CON SUS GARRAS PUEDEN ARRANCAR CUALQUIER COSA, Y SU TAMAÑO DE MÁS DE TREINTA METROS DE ENVERGADURA ALAR LES PERMITEN LEVANTAR GRANDES PESOS PARA LLEVARLOS HASTA SUS AMOS.

RDT FUERZA: B	25D
RDT DESTREZA: B	3D (EN TIERRA) 15D (EN EL AIRE)
RDT MENTE:	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B VOLAR	25D
PUNTOS DE VIDA:	41

LAGARTOS TANORIUM

BESTIAS SEMEJANTES A ENORMES TOROS PERO DESCENDIENTES DE LOS DINOSAURIOS, SIRVEN COMO MONTURAS PARA LOS ICHAR DE CLASE MEDIA DE ESTE GREMIO. SON EXTREMADAMENTE FUERTES Y RÁPIDOS.

RDT FUERZA:	20D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	38

Gremio de Genetistas

GREMIO DE MAESTROS DE LAS BESTIAS.

ALTIVOS COMO POCOS PUEDEN SERLO, SEÑORIALES CUANDO MONTAN SUS BESTIAS, ESTE GREMIO, CUYOS MIEMBROS SON TAMBIÉN LLAMADOS SEÑORES DE LAS BESTIAS, ES EL ENCARGADO DE DOMINAR Y EDUCAR A LAS BESTIAS DENTRO DEL IMPERIO.

ES CIERTO QUE CADA LEGIÓN, CASA, CIUDAD O GREMIO POSEE SUS PROPIOS SEÑORES PARA DIRIGIR A SUS BESTIAS Y ESCLAVOS, PERO LA MAYORÍA DE ELLOS LE DEBEN OBEDIENCIA A LOS SEÑORES DE ESTE GREMIO, O POR LO MENOS ALGÚN FAVOR IMPORTANTE.

GRACIAS A SUS PODERES MENTALES, A SU DOMINIO SOBRE LAS MENTES ANIMALES, A LAS FEROMONAS QUE DESPRENDEN O AL MIEDO QUE IMPARTEN ENTRE SUS BESTIAS. LOS MIEMBROS DE ESTE GREMIO LOGRAN QUE SUS TROPAS ALCANCEN MEJORES RESULTADOS EN LA BATALLA, PUES LAS BESTIAS BAJO SU MANDO OBEDECEN SUS ÓRDENES, E INCLUSO SUS PENSAMIENTOS COMO SI FUESEN SUYOS.

LA MAJESTUOSIDAD DE LOS GUERREROS DE LAS BESTIAS

NO ES POSIBLE COMPRENDER EL VERDADERO PODER DE ESTOS SEÑORES HASTA QUE NO VES A UNO ERGUIDO SOBRE UNA DE SUS BESTIAS PREFERIDAS, MIENTRAS LANZA A SUS ESCLAVOS GIGANTESCOS CONTRA SUS ENEMIGOS.

DURANTE LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS SE COMPOR-TARON COMO LO QUE PRETENDEN SER, LOS SEÑORES SUPREMOS DE LA GUERRA. ACTUARON VALEROSAMENTE INDEPENDIENTEMENTE DE LAS SIMPATÍAS QUE UNO U OTRO BANDO HABÍAN DESPERTADO EN ELLOS. CUMPLIE-

RON COMO SEÑORES DE LA MUERTE AUNQUE EN MUCHOS CASOS RESPETABAN A SUS ENEMIGOS POR SU VALOR Y CORAJE.

SUS ALIADOS SE CUENTAN POR DOZENAS, EN ESPECIAL ENTRE LAS LEGIONES, QUE DEPENDEN DE ELLOS PARA MEJORAR LA ACTUACIÓN DE SUS BESTIAS DURANTE LAS LARGAS CAMPAÑAS MÁS ALLÁ DE LAS MARCAS EXTERNAS.

TAMBIÉN CUENTAN COMO ALIADOS CON MUCHOS RENEGADOS, QUE LEJOS DE DESPRECIAR ESTE ANTIGUO ARTE, LO CONSIDERAN EL ÚNICO DIGNO QUE UN ICHAR PUEDE PERMITIRSE. MUCHOS DE ELLOS MANTIENEN GRANJAS DE BESTIAS Y CUENTAN CON ALGUNAS BESTIAS QUE SON CASI COMO HERMANOS SUYOS, A LAS QUE CUIDA Y MANTIENEN LIMPIAS Y SANAS.

SON UN GRUPO MUY IMPORTANTE EN ALGUNAS CIUDADES, COMO POR EJEMPLO EN CIUDAD CICLOPS, POR RAZONES OBVIAS, PERO TAMBIÉN EN LA CIUDAD DE LA GUERRA, SOREN GARDIAR, QUE RECIENTEMENTE HA OFRECIDO RIQUEZAS SIN LÍMITES A AQUELLOS SEÑORES DE LAS BESTIAS QUE ACUDAN A SU CIUDAD. TAL VEZ SE ESTÉN PREPARANDO PARA UNA EVENTUAL GUERRA CONTRA LOS RENEGADOS, ALGO QUE PODRÍA NO GUSTAR DEL TODO A ALGUNOS MAESTROS DE LAS BESTIAS, PERO QUE A OTROS LES PERMITIRÁ AFINAR SUS HABILIDADES Y ENTRETENER A SUS BESTIAS.

DOMINIOS Y SECRETOS.

A DIFERENCIA DE OTROS GREMIOS LOS MIEMBROS DE ESTE GREMIO SON MUY INDEPENDIENTES, Y SÓLO BUSCAN LA MAESTRÍA EN SUS ARTES, CON LAS QUE ESPE-

RAN ALCANZAR MAYOR FAMA Y PODER. MUCHOS DE ELLOS MANTIENEN FORTALEZAS EN LAS MARCAS, Y EN EL FONDEO DE LOS OCÉANOS, DONDE TAMBIÉN LES ESPERAN SUS BESTIAS FAVORITAS. PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE LAS BESTIAS ESPECIALES DE ESTE GREMIO ACUDE AL CAPÍTULO DE CRIATURAS DONDE SE DETALLAN ALGUNAS DE LAS BESTIAS MÁS IMPORTANTES DEL GREMIO Y DE ESTOS ICHAR.

GREMIOS DE UNGÜENTOS Y POCIONES.

ESTE PEQUEÑO GREMIO, ES EL MÁS NUEVO DE ENTRE TODOS LOS EXISTENTES, Y DEPENDE CASI EN EXCLUSIVA DE LA CASA BANTAUSER (VER CAPÍTULO DE CASAS).

SU ESPECIALIDAD SON LOS ACEITES, LOS VENENOS Y LAS POCIONES CON LAS QUE LOS ICHAR LOGRAN SUS OBJETIVOS, DESDE QUITAR DE EN MEDIO A UN RIVAL, HASTA SEDUCIR A LA REPRESENTANTE EN EL CONSEJO DE LA CIUDAD DE UNA ALTA CASA.

PARA MÁS DATOS, LÉETE EL APARTADO DEDICADO A LA CASA BANTAUSER EN EL CAPÍTULO DE LAS CASAS ICHAR.

Las Legiones

"La sangre corría como ríos por el suelo, toda la montaña estaba cubierta de cadáveres, de esclavos y bestias, pero al final, pudimos dar caza a los últimos dragones que defendían su refugio. El premio a semejante victoria fue grande, su guarida estaba cubierta de oro y joyas nunca vistas, y las cavernas de sus dominios resplandecían con el atrium de sus paredes.

Después de matar al último, me tomé un respiro para descansar. Miré hacia el horizonte, donde el sol amarillo empezaba a levantarse, y todas las montañas de alrededor aparecían iluminadas con la suave luz de la mañana, mientras la brisa matutina refrescaba mi cansado rostro.

Luego, contemplé con orgullo el paso bajo la montaña. Abajo, muy abajo, mi legión se había puesto en marcha. Miles de Ichar en formación cerrada, camino de las fortalezas periféricas de los habitantes de este planeta. Delante de ellos, las bestias Leviatán caminaban ágilmente precediendo a los beheemots y a las caóticas formaciones de esclavos. Las negras armaduras de mis compañeros parecían absorber la luz del sol, y a diferencia de las cumbres de las montañas, el fondo del valle parecía estar en penumbra. Tal era el poder de nuestras fuerzas.

Pronto, todo este planeta pertenecería al Imperio Ichar, y sería repartido entre quienes dirigían nuestra legión y sus aliados. También se nos entregaría algo a los legionarios, como botín de guerra, pero a mí me basta con haber probado una vez más, la sangre de nuestros múltiples enemigos

Legionario anónimo de la Legión Leviatán."

EL BRAZO ARMADO DEL IMPERIO

LAS LEGIONES SON LA FUERZA VIVA DEL IMPERIO ICHAR. NO SON, EVIDENTEMENTE, SUS ÚNICAS FUERZAS DE COMBATE, PUES LAS CASAS MENORES Y AQUELLOS QUE NO PUEDEN PERMITIRSE MANTENER EL COSTO DE UNA DISPONEN DE CUERPOS Y REGIMIENTOS ESPECIALES DE GUARDIAS Y DE SOLDADOS.

SIN EMBARGO, CUANDO EL IMPACTO DE LA GUERRA RESUENA POR EL COSMOS, SON LAS LEGIONES LAS QUE ACUDEN A APLACAR LA SED DE SANGRE DE LOS ICHAR Y LA AVIDEZ DE RIQUEZAS DEL IMPERIO.

LA LEGIÓN EFERMUN.

LEJOS DE LO QUE PODRÍA PARECER ESTA LEGIÓN, CUYAS ARMAS SECRETAS SON LOS SECRETOS DE LA CASA QUE LA GOBIERNA, HA PARTICIPADO POCAS VECES EN LA HISTORIA ICHAR. NINGUNA CIUDAD SE ATREVERÍA A DECIR QUE JAMÁS LA HA UTILIZADO, ASÍ COMO NINGUNA ALTA CASA QUE HAYA CONTRATADO SUS SERVICIOS. SIN EMBARGO, SUS MIEMBROS DE FORMA INDIVIDUAL, MUCHO MÁS FÁCILES DE OCULTAR, SÍ QUE SON REQUERIDOS CONSTANTEMENTE POR OTROS ICHAR.

LA LEGIÓN EFERMUN SÓLO HA ENTRADO EN COMBATE DIRECTO UNA VEZ, FUE CONTRA LOS AARONITAS, Y EL RESULTADO FUE TAN ESPECTACULAR, Y AL MISMO TIEMPO TAN TERRIBLE QUE NUNCA MÁS HA VUELTO A SER CONVOCADA. MIENTRAS TANTO, LA LEGIÓN ESPERA EN SUS CUARTELES, FORTALECIÉNDOSE CADA DÍA QUE PASA CON LAS NUEVAS INVENCIONES Y DESCUBRIMIENTOS DE LOS EFERMUN, Y CON SUS NUEVAS MASCOTAS Y BESTIAS DE GUERRA.

LA MAYORÍA DE SUS COMPONENTES ICHAR DOMINAN PODERES BASADOS EN LA PLAGA, LA ENFERMEDAD Y LA CORRUPCIÓN, Y SUS ESCLAVOS, PODEROSOS GUERREROS, SON ADEMÁS AGENTES INFECCIOSOS. LOS DARMORIAN DE LA CASA, POR EJEMPLO, HAN SIDO MODIFICADOS PARA QUE BAJO SUS GARRAS ANIDEN CIENTOS DE CEPAS DE VIRUS Y BACTERIAS, Y ASÍ INFECTEN A QUIENES HIERAN.

ESPECIALISTAS EN PLAGAS

LA LEGIÓN EFERMUN POSEE UNA SERIE DE OBJETOS Y BESTIAS ÚNICAS QUE LA HACEN ESPECIAL.

BOLSAS DE HUMUS.

ESTAS GIGANTESCAS BOLSAS DE BIOMATERIA DEGRADADA SON TRAÍDAS A LA VIDA POR LOS ESCASOS ARCANOS DE LA CASA EFERMUN PARA QUE ADQUIERAN CONCIENCIA PROPIA. SON ENORMES BOLSAS DE HUMUS Y MICROORGANISMOS DOTADOS DE UNA SEMI CONSCIENCIA QUE SE MUEVEN HACIA OS ENEMIGOS INTENTANDO ENGULLIRLES. SI UNO DE ELLOS ES ENGULLIDO, PODRÍA MORIR ASFIXIADO, PERO EL VERDADERO ATAQUE CONSISTE EN QUE TODO SU SISTEMA SERÁ INOCULADO CON MILES DE TIPOS DE VIRUS Y BACTERIAS INFECCIOSAS. ES MÁS, LAS BOLAS DE HUMUS SON COMPLEJOS LABORATORIOS ORGÁNICOS QUE ANALIZAN LAS CÉLULAS Y LAS BACTERIAS HUÉSPEDES DE SUS VÍCTIMAS, Y LOS MODIFICAN PARA CONSTRUIR NUEVAS CEPAS Y TIPOS DE VIRUS.

PARA VER SI ENGULLE AL OBJETIVO DEBE GANAR EN DOS TIRADA CONSECUTIVAS DE DESTREZA A SU PRESA, UNA PARA AGARRARLO, Y OTRA PARA TRAGÁRSELO.

RDT FUERZA:	10D	
RDT DESTREZA: B	15D	
RDT MENTE: B		
RDT MAGIA:		
RDT PODER: B CAUSAR ENFERMEDAD.	25D	
PUNTOS DE VIDA:	35	

Capítulo 4

	RDT FUERZA:	35D
	RDT DESTREZA: B	15D
	RDT MENTE: B	
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER: B CAU- SAR ENFERMEDAD.	25D
	PUNTOS DE VIDA:	50

Legión Eferman

SU ASPECTO NORMAL ES DE UN SER HUMANOIDE ALTO, CALVO, CON LARGOS ROPAJES NEGROS COMO GABARDINAS ARRUGADAS, Y OJOS VACÍOS. SIN EMBARGO, ESTA RAZA METAMÓRFICA PUEDE CONFUNDIRSE CON CUALQUIER CIVILIZACIÓN Y MEZCLARSE CON SUS MIEMBROS.

			
	RDT FUERZA:	6D	
	RDT DESTREZA: B	12D	
	RDT MENTE: B	7D	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER: B CAU- SAR ENFERMEDAD.	12D	
	RDT PODER: B META- MORFOSIS.	10D	
	PUNTOS DE VIDA:	20	
			

Capítulo 4

A DIFERENCIA DE LOS ENCLAVOS, LAS CAPRIAN SON HERMOSOS SERES FEMENINOS CAPACES DE SEDUCIR A CUALQUIER CRIATURA CON LA QUE SE ENCUENTREN, Y AL HACER EL AMOR CON ÉL, INFECTARLE. SON TERRIBLES SERES QUE PROPORCIONAN LOS MÁS COMPLETOS PLACERES AL TIEMPO QUE IMPARTEN LA MUERTE A CIVILIZACIONES.

	RDT FUERZA:	5D
	RDT DESTREZA: B	10D
	RDT MENTE: B	10D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER: B CAU- SAR ENFERMEDAD.	10D
	PUNTOS DE VIDA:	20

Legión Eferman

LEGIÓN LEVIATÁN

ESTA FAMOSA LEGIÓN RECIBE SU NOMBRE DE SU MAYOR FUERZA DE ATAQUE, LAS BESTIAS ICHAR LLAMADAS LEVIATÁN.

CON CASI UN CENTENAR DE ELLAS EN SUS FILAS, ESTA LEGIÓN PUEDE DERROTAR, Y HA DERROTADO, A CUALQUIER ENEMIGO SUBACUÁTICO AL QUE SE ENFRENTA.

LOS MÚSCULOS DE LA LEGIÓN

DICHOS LEVIATANES, FORMADOS EN DIECISÉIS ESCUADRAS DE SEIS, HAN SIDO ALTERADOS POR LA MAGIA ARCANA DE LOS ICHAR PARA NO TENER QUE RESPIRAR, POR LO QUE SUELEN SER EMPLEADOS EN CAMPAÑAS DE COMBATE QUE REQUIERAN INMERSIONES PROLONGADAS EN OCÉANOS LÍQUIDOS, GASEOSOS, METALES COMO EL MERCURIO, ETC.

A DICHAS FUERZAS LES ACOMPAÑAN UNA DECENA DE SERTIANS, CINCUENTA KRAKENS ICHAR Y CIENTOS DE BESTIAS MENORES, CLAWS, TLIAN, ETC.

ADEMÁS, MILES DE ESCLAVOS FORMAN SUS LÍNEAS DE COMBATE, DISPUESTOS A LANZARSE EN CUANTO SUS BESTIAS ABRAN UNA BRECHA EN LAS DEFENSAS ENEMIGAS.

LOS NERVIOS DE LA LEGIÓN

A TODOS ELLOS LES DIRIGE UNA HUESTE DE 8 SEÑORES DE LAS BESTIAS ICHAR, SECUNDADOS POR UN CENTENAR DE ICHAR MENORES PERTRECHADOS CON AFILADAS HOJAS Y DORADAS ARMADURAS. SU LÍDER ES DOR-KAL, EL BESTIAL, UN ENORME Y MUSCULOSO ICHAR PELUDO, ADAPTADO A NADAR EN EL AGUA, CON TRES ENORMES ALETAS DORSALES Y MEMBRANAS ENTRE LOS DEDOS.

EL CEREBRO DE LA BESTIA

CONOCIDOS EN TODO EL COSMOS SON TAMBIÉN SUS CONSEJEROS Y LUGARTENIENTES, LOS TRES AMOS. TRES PODEROSOS ICHAR CUYO ÚNICO OBJETIVO ES DESTRUIR LA MAYOR CANTIDAD DE SANGRE ENEMIGA Y PROBAR LA EFICACIA DE LAS BESTIAS DE GUERRA EN ACCIÓN.

ACCIONES FAMOSAS DE LEVIATÁN

ESTA LEGIÓN SE HA HECHO FAMOSA POR LA BATALLA DE LAS ESPÉRIDES, DONDE ASALTÓ UNA FORTALEZA ENEMIGA CON UN MILLÓN DE SOLDADOS ENEMIGOS AL PIE DE UN OCÉANO DE MERCURIO. LA VERDAD ES QUE TUVO QUE SER ATERRADOR VER A LOS LEVIATANES ARREMETER CONTRA LOS MUROS DE ACERO QUE HUNDÍAN SUS PILARES EN LOS PLATEADOS OCÉANOS, Y DESTRUIRLOS COMO SI FUERAN DE PAPEL. AQUELLOS QUE CAYERON AL MAR PUDIERON VER LA AVALANCHA DE ESCLAVOS QUE SE LES ECHABA ENCIMA. DESPUÉS, LAS CERRADAS FORMACIONES DE LOS ICHAR, ENTRARON EN LA CIUDAD REPARTIENDO MUERTE CON EL FILO DE SUS ARMAS Y SUS VASTOS PODERES, ENTRE EL HUMO QUE EMPAÑABA LOS DORADOS METALES. LOS FOCOS DE RESISTENCIA ERAN ABLANDADOS CON DESCARGAS DE GRAN PODER DE LOS ALTOS ICHAR, Y DESPUÉS ENGULLIDAS POR UNA MAREA DE BESTIAS.

FUE HACE CIENTO MIL AÑOS, PERO LAS ESTATUAS TODAVÍA ADORNAN EL ARCUM MÁXIMUN DE SHERIAN-DRAGON, Y LOS CAPITULES DE LA CIUDAD ORIGEN DE LA LEGIÓN, CIUDAD CICLOPS.

Capítulo 4

DICHA CIUDAD, Y LOS GENERALES DE LA LEGIÓN, HAN GANADO MUCHOS TERRITORIOS, FAMA Y RIQUEZAS, NO SÓLO POR ESTA VICTORIA, SINO POR LAS MUCHAS QUE A LO LARGO DE SU HISTORIA HA CONSEGUIDO ESTA PODEROSA ARMADA, ORGULLO DE LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS DE CIUDAD CICLOPS.

Legión Leviatán

LEGIÓN KRAKEN

LA LEGIÓN KRAKEN TIENE SU ORIGEN EN LA CIUDAD DE SOREN GARDIAR, LA CIUDAD DE LA GUERRA. ALLÍ, ES ADMIRADA POR TODOS AQUELLOS QUE LA CONSIDERAN UN SÍMBOLO, EL EMBLEMA DE LA CIUDAD.

VICTORIOSA EN MIL Y UNA BATALLAS, ESTA LEGIÓN ESTÁ COMPUESTA POR LOS MAYORES HÉROES DE LA CIUDAD, POR SUS MÁS EXPERIMENTADOS GUERREROS, Y LAS MÁS PODEROSAS BESTIAS Y ESCLAVOS.

A PESAR DE LO QUE INDICA SU NOMBRE, ESTA LEGIÓN NO SUELE UTILIZAR KRAKENS. PREFIEREN UTILIZAR TROPAS DE TIERRA, Y ESTE ES SU TERRENO PREFERIDO PARA EL COMBATE.

ODIO ETERNO

SU LÍDER, GRORAMSUL ES UN ICHAR DE MÁS DE CIENTO MILLONES DE AÑOS DE EDAD QUE ENTRENÓ DE JOVEN CAZANDO DINOSAURIOS CON SUS PROPIAS MANOS Y QUE HA IDO ASCENDIENDO TANTO POR SU VISIÓN ESTRATÉGICA COMO POR SU CRUELDAD. GRORAMSUL SE ALIÓ CON LILITH DURANTE EL ATAQUE A ATLÁNTIS QUE TERMINÓ CON LA CIUDAD EN EL FONDO DEL OCEANO ATLÁNTICO. SIN EMBARGO, CONSIGUIÓ ESCAPAR AL DESASTRE POSTERIOR A DICHO ATAQUE, Y NO HA VUELTO A PISAR SHERIAN-DRAGON POR TEMOR AL ODIO ETERNO QUE LE TIENE JURADO PRIMARGAR.

TAMBIÉN SUS LUGARTENIENTES SE VEN EXILIADOS DE LA CAPITAL ICHAR Y DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS, PERO ESO NO PARECE IMPORTARLE A ÉL NI A SUS ALIADOS, PUES CONTINUAMENTE ESTÁ ENFRASCADO EN COMBATE Y NO TIENE TIEMPO PARA POLITIQUEOS.

SU ÚLTIMO DESTINO, ANTES DE SER LLAMADO PARA LUCHAR FRENTE A LOS HELADOS MUROS DE NUEVA ATLÁNTIS ERA LA SIMA DE ORINO, DONDE IBA A ENFRENTARSE A LOS REGENTS, PERO NUNCA LLEGÓ A SU DESTINO, FUE OBLIGADO A DAR LA VUELTA PARA SUMAR SUS FUERZAS A LAS LEGIONES QUE IBAN A COMBATIR A PRIMARGAR.

NADIE EN TODO EL IMPERIO LE SUPERA COMO ESTRATEGA, EXCEPTO QUIZÁS LOS ALTOS PROFUNDOS, Y DESDE LUEGO, NUNCA EN LA ESTRATEGIA DEL DÍA A DÍA. ES EL MEJOR EXPERTO DE CAMPO Y DE OPERACIONES DE TODOS LOS COMANDANTES DE LEGIÓN Y SI NO HA LLEGADO MUCHO MÁS LEJOS HA SIDO POR LA ENEMISTAD DE PRIMARGAR Y DE VARIOS RENEGADOS QUE SE LE Oponían.

LAS FUERZAS DE LA LEGIÓN

LA LEGIÓN QUE DIRIGE CON MANO DE HIERRO ESTÁ COMPUESTA POR CERCA DE DOS MIL ICHAR DE CLASES BAJAS PERO MUY BIEN ENTRENADOS Y VETERANOS DE MÚLTIPLES COMBATES. TODOS ELLOS PODRÍAN HABERSE RETIRADO CUANDO QUISIESEN, CON HONORES Y ALGUNA PREBENDA EN LAS MARCAS EXTERIORES TRAS SU SERVICIO DE VARIAS DÉCADAS. PERO NINGUNO SE HA RETIRADO, Y MUCHOS DE ELLOS LLEVAN CASI TANTO TIEMPO EN LA LEGIÓN COMO SU GENERAL.

EL SERVIR EN ESTA LEGIÓN REPUDIADA POR LAS OTRAS CIUDADES, PERO ADMIRADA EN TODO EL IMPERIO, ES UN HONOR PARA LOS CIUDADANOS DE SOREN GARDIAR, Y A PESAR DE QUE RECIBE LAS MÁS PELIGROSAS MISIONES Y LOS PEORES DESTINOS, CADA LEVA DE RECLUTA RECIBE CIENTOS DE PETICIONES PARA RELLENAR LOS

ESCASOS HUECOS QUE SE PRODUCEN.

BESTIAS DE GUERRA

LA LEGIÓN KRAKEN ES TRANSPORTADA A LA BATALLA POR UNA DOCENA DE ENORMES SERTIAN. ALGUNOS DE LOS MÁS GRANDES EJEMPLARES DE SU RAZA HAN SIDO ESCOGIDOS POR SU GENERAL EN PERSONA, POR SU POTENCIA Y TAMAÑO, ASÍ COMO POR SU FEROCIDAD. ESTAS ENORMES MANTA RAYA MIDEN MÁS DE UN KILÓMETRO DE PUNTA A PUNTA, Y PUEDEN TRANSPORTAR MILES DE SOLDADOS ENCIMA DE SUS LOMOS.

PROTEGIENDO A ESTAS ENORMES CRIATURAS, LAS ENORMES SERPIENTES MARINAS DE LA LEGIÓN PATRULLAN LOS ALREDEDORES, MONTADAS POR ALGUNOS ICHAR DE CLASE MEDIA.

EL TOTAL DE ICHAR DE CLASE MEDIA DE LA LEGIÓN KRAKEN ES DE UN CENTENAR, PERO DEBIDO A LOS NUMEROSOS VOLUNTARIOS QUE COMPRAN SU ACCESO, SE HAN DADO CASOS DE MÁS DE DOSCIENTOS EN SUS FILAS. HAY QUE DECIR QUE POCOS DE ESTOS ICHAR SON BIEN VISTOS EN LA LEGIÓN, PUES SU ÚNICO INTERÉS ES GANAR PRESTIGIO PERSONAL ANTES DE DEDICARSE A LA POLÍTICA. SU GENERAL LES PONE EN SERIOS APRIETOS EN CUANTO PUEDE, PERO TIENE LAS MANOS ATADAS A ESTE RESPECTO, PUES MUCHOS DE ELLOS VIENEN MUY BIEN PROTEGIDOS POR SUS PATRICIOS. SÓLO AQUELLOS QUE DEMUESTRAN SU VALOR EN EL COMBATE, Y LA LEALTAD A LA LEGIÓN SON ACEPTADOS EN SU SENO. EL RESTO, DEJA LA LEGIÓN TRAS UNOS AÑOS DE SERVICIO Y SE MARCHA A OCUPAR CARGOS DE PRESTIGIO EN ALGÚN LUGAR DEL IMPERIO, DONDE SE PAVONEAN DE LOS EMBLEMAS DE LA LEGIÓN.

¿UNA LEGIÓN INVENCIBLE?

A PESAR DE ELLO, LA LEGIÓN KRAKEN OBTIENE TANTAS APABULLANTES VICTORIAS COMO PARA MANTENER SU REPUTACIÓN A PESAR DE LOS APROVECHADOS.

A LOS DOS MIL ICHAR DE CLASE BAJA Y LOS CIENTOS DE CLASE MEDIA SE LES UNE UNA HUESTE SIN FIN DE ESCLAVOS Y BESTIAS. DIEZ MIL DARMORIAN, MILES DE BIELIN, TLIAN Y OTROS ESCLAVOS AÚN MÁS RAROS CONVIVEN EN LAS CAMPAÑAS CON LEVIATANES, FENECHAR Y BESTIAS SIN NOMBRE.

TODOS ELLOS SON DIRIGIDOS SIN MIRAMIENTOS Y SIN UN ÁPICE DE COMPASIÓN POR VEINTE ALTOS ICHAR QUE LLEVAN HACIENDO LA GUERRA MÁS TIEMPO DEL QUE RECUERDAN, Y SON LOS ÚNICOS DE LOS QUE SE FÍA GORAMSUL, SON SUS LUGARTENIENTES Y SU GUARDIA PERSONAL.

ARGARÚM

OTRO DE LOS ORGULLOS DE LA LEGIÓN ES ARGARÚM, LA MASCOTA Y PRINCIPAL BESTIA DE GUERRA DE SU MARISCAL. ARGARÚM ES UN ENORME LEVIATÁN MARINO DE MÁS DE MEDIO KILÓMETRO DE LARGO (SIN INCLUIR LA COLA) QUE POSEE UNA FEROCIDAD Y UNA FUERZA SIN LÍMITES. ES ADMIRADO Y QUERIDO POR TODOS LOS INTEGRANTES DE LA LEGIÓN, COMO UN CACHORRILLO HIPERDESARROLLADO, Y CADA VEZ QUE LANZA SU ENORME MASA AL ATAQUE, TODA LA LEGIÓN SE PARA A CONTEMPLAR LA DEVASTACIÓN QUE CAUSA CON SUS PODEROSAS GARRAS. SI LE OCURRIESE ALGO, LA FURIA DE GORAMSUL SERÍA LEGENDARIA.

CAMBIO DE VIDA.

CONSEGUIR ENROLARSE EN LA LEGIÓN KRAKEN ES UN PRIMER PASO A UNA NUEVA VIDA PARA MUCHOS, PUES ESTE GRUPO DE ICHAR TIENEN LOS MEJORES PUESTOS DE COMBATE (NO LAS MÁS FÁCILES, LOS MÁS SANGRIENTOS), PERO A CAMBIO TIENEN LO MEJOR ALLÍ DONDE VAN. LAS MEJORES WERIAS, LAS ORGÍAS MÁS SALVAJES Y EL PRESTIGIO QUE DA EL SERVIR EN LA LEGIÓN MÁS MORTÍFERA EN TODA LA HISTORIA DEL IMPERIO.

LOS ASPIRANTES PODRÁN CONOCER MUNDOS EXTRAÑOS, VISITAR GALAXIAS LEJANAS, CONQUISTAR PLANETAS Y DIMENSIONES DESCONOCIDAS, Y DISFRUTAR DE TODOS LOS PLACERES QUE EL IMPERIO MÁS RICO CONOCIDO PUEDE PROPORCIONAR A SUS GUERREROS.

SIN EMBARGO, EL ADENTRARSE EN LAS ARTES DE LA GUERRA CON LA LEGIÓN KRAKEN TAMBIÉN ES SINÓNIMO DE PELIGRO, NO YA POR LAS BATALLAS SIN NÚMERO QUE OS TOCARÁN LIBRAR, SINO POR LA AMBICIÓN DE LOS POLÍTICOS Y DE LAS ALTAS CASAS QUE DESEAN GOBERNAR LOS ACTOS DE LA PRESTIGIOSA FUERZA MILITAR PARA SUS FINES. Eso sin contar el odio que PRIMARCAR parece profesarle a todos sus líderes, aunque ellos han declarado que no les interesan los politiqueos de los débiles, sólo la guerra.

EL ODIO SE RECRUDECE

LA DECISIÓN DE PRIMARCAR DE SUSPENDER CASI TODAS LAS GUERRAS SÓLO HA HECHO QUE GRORAMSUL DESOBEDEZCA UNA VEZ MÁS AL PRIMER ICHAR Y HA DIRIGIDO UN OSADO ATAQUE CONTRA LA RELIGIÓN, LA CUAL HABÍA ATACADO UN PLANETOIDE PLAGADO DE ESCLAVOS DE GRORAMSUL. EL HECHO DE QUE ESTE MA-

RISCAL SÓLO ATACASE PARA DEFENDER A SUS SUBORDINADOS NO PARECE HABER FRENADO A PRIMARCAR, QUE SE HA DIRIGIDO A SOREN GARDIAR PARA QUE PONGAN FRENO A LAS RAPIÑAS DE SU LÍDER.

POR AHORA, NO HA RECIBIDO MÁS QUE BUENAS PALABRAS.

ESTRATEGIAS DE KRAKEN

LA LEGIÓN SUELE EMPLEAR UNA SERIE DE ESTRATEGIAS IDEADAS POR SU LÍDER LA CUALES PARA SER EXPLICADAS ES MEJOR QUE SE HAGA CON EJEMPLOS PRÁCTICOS.

ASÍ, DURANTE EL ASALTO AL ASTEROIDE KRILUM, UN PLANETOIDE TOTALMENTE HELADO HABITADO POR CRIATURAS DE GRAN TAMAÑO COMPUESTAS DE METANO CONGELADO, LOS ICHAR DE CLASE MEDIA FUERON PUESTOS COMO CEBO PARA LOS KRILUM, LOS CUALES SE ABALANZARON SOBRE EL MEDIO CENTENAR DE ICHAR QUE VIERON SOLITARIOS. CUANDO TRASPASARON LA MASA DE ICHAR QUE ESTABA OCULTA POR LOS PODERES ARCANOS DE GRORALUM ÉSTE RETIRÓ SU HECHIZO Y LOS KRILUM SE VIERON RODEADOS POR DOS MIL ICHAR Y DEGENAS DE MILES DE ESCLAVOS. NI SIQUIERA LOS PODERES SOBRE EL FRÍO DE ESTA EXTINTA RAZA LES SALVÓ. FUE UNA MATANZA. MURIERON TRES ICHAR DE CLASE MEDIA QUE FUERON DEVUELTOS A SUS FAMILIAS EN SARCÓFAGOS DE CRISTAL, CON UNA NOTA DE GRORALUM QUE DECÍA “ LA PRÓXIMA VEZ QUE APORTEN TROPAS A MI LEGIÓN, ASEGÚRENSE DE QUE SON APTOS”.

EN OTRA OCASIÓN, GRORALUM UTILIZÓ UNA TÁCTICA APRENDIDA DE OTRO GENERAL.

COMO LOS NATIVOS DEL PLANETA HABÍAN CONOCIDO EL

INMENSO PODER SOBRE LA TIERRA DE ESTA LEGIÓN ICHAR HABÍAN ERIGIDO UNAS FORMIDABLES EN TIERRA CERCA DE LOS OCÉANOS PARA ABRIRSE UNA VÍA DE ESCAPE.

LA LEGIÓN MONTÓ EN SUS SERTIAN, Y LOS ARCANOS ABRIERON UN ENORME PORTAL A LOS OCÉANOS DE ESE MUNDO. IMAGINÁOS LA SORPRESA DE LOS NATIVOS CUANDO VIERON A DOCENAS DE ENORMES LEVIATANES SURGIR DE LAS LAYAS CASI SIN DEFENSAS PARA ATACAR DE INMEDIATO SUS FUERTES Y FORTALEZAS DE METAL POR EL LADO MÁS VULNERABLE. Y CÓMO DESPUÉS EL MAR SE ABRIÓ PARA MOSTRAR UNAS ENORMES CRIATURAS MARINAS DE LAS QUE SE ARROJARON MILES DE ICHAR EN APRETADAS FORMACIONES Y DE ESCLAVOS EN UNA HORDA INCONTENIBLE.

EN EL ESPACIO, LA KRAKEN EMPLEA A LOS FENECHAR ADAPTADOS PARA INTERCEPTAR LAS ARCAS DE SUS ENEMIGOS, OBSTRUIR SUS MOTORES Y LUEGO ABORDARLAS CON DESTACAMENTOS DE ICHAR DE CLASE BAJA QUE REPARTEN MUERTE Y REGISTRAN DICHAS NAVES EN BUSCA DE ARTEFACTOS APROVECHABLES. UN EJEMPLO DE ESTO SE DIO EN ALFA CENTAURO, LA ESTRELLA MÁS CERCANA AL SOL. ALLÍ, LA LEGIÓN ENCONTRÓ UNA CIUDAD NUAR EN PLENO VIAJE POR EL ESPACIO.

LA NAVE NUAR SE VIO ATRAPADA POR EL PODER COMBINADO DE TRES ARCANOS DE LA LEGIÓN, LO QUE HIZO SU HUIDA IMPOSIBLE.

DESPUÉS, LA CIUDAD ENVIÓ A SUS NAVES MÁS RÁPIDAS EN UN INTENTO DE MATAR A ESTOS ARCANOS PARA LIBERARSE Y HUIR. PERO TODO ERA UN SEÑUELO Y LAS NAVES FUERON DESTRUIDAS EN UN CAMPO DE ASTEROIDES. LUEGO, UNA SERTIAN ADAPTADA A VIVIR SIN PRESIÓN ATMOSFÉRICA SE SITUÓ ENCIMA DE LA CIUDAD

NUAR Y VOMITÓ UNA INGENTE CANTIDAD DE ESCLAVOS Y BESTIAS ICHAR. TODOS LOS NUAR MURIERON SIN QUE UN ICHAR ENTRASE EN COMBATE DIRECTO, Y LA CIUDAD FUE ARROJADA A ALFA CENTAURI COMO SACRIFICIO AL CREADOR Y LOS DIOS DE LA GUERRA (GRORALUM ADMIRA Y CASI ADORA A NARDISH, AUNQUE NO LO CONFIESE EN PÚBLICO SÍ QUE LOS SABEN SUS LUGARTENIENTES).

OTRO EJEMPLO DEL CARÁCTER DE SU GENERAL LO TENEMOS EN EL ASALTO ICHAR A ZAASS, UNO DE LOS MÁS IMPORTANTES PLANETAS COLMENA VERMIT QUE ERA EL ÚNICO QUE HABÍA RESISTIDO LOS ATAQUES DE LAS LEGIONES DE LA ZONA. POR ESO LLAMARON A LA KRAKEN, PARA VER SI PODÍA REDUCIR EL PLANETA.

LA RESPUESTA DE GRORALUM FUE LA SIGUIENTE. “LA PRÓXIMA VEZ QUE NECESITEN LA PARTICIPACIÓN DE LOS VERDADEROS GUERREROS, LLAMAD A MI MADRE, SEGURO QUE ELLA SABE MÁS DE LA GUERRA QUE VOSOTROS”. SEGURO QUE LO DECÍA EN SERIO, PUES PARA RESPALDAR SUS PALABRAS ENVIÓ EN LA DISTANCIA UNA INCONTENIBLE OLA DE PODER QUE PENETRÓ LA SUPERFICIE DEL PLANETA Y QUE SE HUNDIÓ EN PLENO CORAZÓN DEL MISMO. A LOS POCOS SEGUNDOS, TODO EL PLANETA EXPLOTABA EN ERUPCIONES VOLCÁNICAS QUE ARRASARON TODAS LAS COLMENAS DE LOS VERMIT AL TIEMPO QUE HERVÍAN A SU POBLACIÓN INSECTOIDE.

UNA VEZ MÁS, GRORALUM DEMOSTRÓ QUE CONOCER A TU ENEMIGO ES LA PRINCIPAL PARTE DE LA VICTORIA.

EL ODIIO DEL LÍDER DE LA LEGIÓN HACIA LOS VERMIT ES LEGENDARIO, POR ELLO, LOS MIEMBROS DE LA LEGIÓN SON LOS ÚNICOS QUE NO SABEN NADA DE LOS PACTOS ENTRE ESTA RAZA Y SU CIUDAD, PUES SUS DIRIGENTES NO SABEN CÓMO PODRÍA REACCIONAR.

Capítulo 4

POR DESGRACIA PARA ELLOS, GRORALUM TIENE UN CARISMA TAL, QUE UNO DE LOS RECIÉN LLEGADOS, QUE SÍ CONOCÍA LA SITUACIÓN, SE LO REVELÓ, A PESAR DE QUE TODOS LOS SOREN GARDIANOS QUE ENTRAN JURAN ANTE EL CONSEJO REGENTE DE SU CIUDAD QUE NO REVELARÁN NADA DEL PACTO SECRETO.

GRORALUM ESTÁ PREPARANDO ALGO HACIA SUS TRAICIONEROS LÍDERES. SI ES UN GOLPE DE ESTADO, UNA TRAICIÓN O UNA HÉGIRA A OTRA CIUDAD, O SI DESEAN CREAR SU PROPIA CIUDAD, NO PARECE QUE EL CONSEJO REGENTE PUEDA HACER NADA POR IMPEDIRLO, PUES LAS DEMÁS LEGIONES LE SECUNDARÍAN. LA SITUACIÓN EN SOREN GARDIAR ES MUY EXPLOSIVA.

Legión Kraken

IV LEGIÓN DRAGÓN.

LA CIUDAD ICHAR DE CIUDAD CICLOPS ES UNA DE LAS MÁS PODEROSAS QUE EXISTEN. ESTO ES ASÍ POR EL PODER DE SUS BESTIAS, ALGUNAS DE LAS CUALES PODRÍAN COMPETIR INCLUSO CON LOS ICHAR DE CLASE BAJA EN PODER.

FAMOSA ES SU LEGIÓN REPRESENTATIVA, LA LEGIÓN LEVIATÁN, ORGULLO DE SUS TROPAS, PERO NO ES LA ÚNICA QUE OBEDECE ÓRDENES EXCLUSIVAMENTE DE ESTA CIUDAD.

DEBIDO A LA INFLUENCIA DE CUATRO O CINCO GRANDES CASAS EN LA POLÍTICA DEL ALTO CONSEJO DE LA CIUDAD, Y AL ACCESO CASI ILIMITADO DE ÉSTAS A ESCLAVOS Y BESTIAS, LA CIUDAD HA PODIDO MOVILIZAR UNA SERIE DE LEGIONES QUE HAN DENOMINADO LAS LEGIONES DRAGÓN. CADA UNA DE LAS GRANDES CASAS HA FORMADO UNA DE ESTAS LEGIONES, ATESTADAS DE BESTIAS DE GUERRA Y ESCLAVOS, Y DIRIGIDAS POR ALGUNO DE LOS MÁS EMINENTES ESTRATEGAS DE LA CIUDAD. TODAS ELLAS FORMAN UN CUERPO DE EJÉRCITOS LLAMADO, LAS FAUCES DEL DRAGÓN, BAJO EL MANDO DE IRIDROL DE LA CASA ATRIMAR.

ESTE ES EL DIRIGENTE DE LA MÁS PODEROSA DE LAS LEGIONES DRAGÓN, LA CUARTA, AL TIEMPO QUE COORDINA AL RESTO EN LAS CAMPAÑAS QUE REQUIEREN EL USO COMBINADO DE TODAS ELLAS. ESTO NO SUELE SUCEDER MUY A MENUDO, Y AUNQUE PASE, NADIE GARANTIZA QUE LOS MARISCALES DE LAS DEMÁS LEGIONES DRAGÓN OBEDEZCAN A IRIDROL DE FORMA EXHAUSTIVA.

COMPOSICIÓN DE LA LEGIÓN DRAGÓN

EL CUERPO DE EJÉRCITOS DE LAS FAUCES DEL DRAGÓN ESTÁ COMPUESTO POR CINCO LEGIONES NUMERADAS DESDE LA PRIMERA HASTA LA QUINTA. CADA UNA DE ELLAS SE ENCUENTRA EN UN SECTOR DEL COSMOS, DEFENDIENDO LOS INTERESES DE SU CASA, O DE CIUDAD CICLOPS. AHORA QUE LA TREGUA CON LAS PRINCIPALES RAZAS DEL COSMOS ES UN HECHO, ESTE PODEROSO CUERPO DE EJÉRCITOS SE HA TRASLADADO A LA CONSTELACIÓN DE ORIÓN, DONDE HA COMENZADO A EXPLORAR MUNDOS “DESHABITADOS” PARA SUS COLONOS.

LA REALIDAD ES MUY DISTINTA A LA VERSIÓN OFICIAL. MUCHOS SON LOS SIGLOS EN QUE LOS LEGIONARIOS HAN COMBATIDO, Y LAS GENERACIONES DE ESCLAVOS HAN SIDO MODIFICADAS PARA COMBATIR Y PARA SENTIR EL ANSIA DE SANGRE DE UNA FORMA GENÉTICA.

ACCIONES ENCUBIERTAS

AHORA QUE LA PAZ PARECE EL DESTINO QUE LES ESPERA A LOS ICHAR, SUS LEGIONES, Y EN ESPECIAL LAS SANGUINARIAS LEGIONES COMPUESTAS POR ESCLAVOS Y BESTIAS ICHAR DE CIUDAD CICLOPS NO PUEDEN DETENER SUS CONQUISTAS. POR ELLO SE HAN MARCHADO A UN SECTOR ALEJADO CON EL ÚNICO FIN DE LOCALIZAR CULTURAS PRIMITIVAS Y CONQUISTARLAS, HACER DESAPARECER SUS CIVILIZACIONES POR COMPLETO Y DECLARAR EL PLANETA DESHABITADO Y LISTO PARA QUE SUS COLONOS OBTENGAN SU RIQUEZA.

SIN EMBARGO, LA APARICIÓN DE ALGUNOS OBJETOS EXTRAÑOS EN LOS MERCADOS DE CIUDAD CICLOPS HA HECHO QUE ALGUNOS RENEGADOS VIAJEROS SE PRE-

GUNTEN POR SU PROCEDENCIA, A LO QUE EL GREMIO DE COMERCIANTES RESPONDE ÚNICAMENTE QUE ES SECRETO PROFESIONAL, HASTA QUE SE LES PAGA RELIGIOSAMENTE, CLARO.

ENTONCES REVELAN LA PROCEDENCIA SINGULAR DE ESTOS OBJETOS, LAS LEGIONES DRAGÓN, QUE SE SUPONEN QUE ESTÁN BUSCANDO MUNDOS DESHABITADOS, PERO CUYOS MIEMBROS VUELVEN CARGADOS DE RIQUEZAS Y EXTRAÑOS OBJETOS.

ENTERADO RECIENTEMENTE DE TODO ELLO, PRIMARCAR HA ORDENADO A UN GRUPO DE ALIADOS SUYOS QUE INVESTIGUE ESTOS ACTOS, PUES PODRÍAN ROMPER TODA LA TREGUA QUE TANTO TIEMPO, ESFUERZO Y SACRIFICIOS LE HA COSTADO DECLARAR.

LA CUARTA LEGIÓN DRAGÓN, LA MÁS PODEROSA Y FAMOSA DE TODAS LAS QUE COMPONEN EL TERRIBLE CUERPO DE EJÉRCITOS, ESTÁ COMPUESTA EN SU MAYOR PARTE DE BESTIAS DE GUERRA Y SEÑORES DE LAS BESTIAS. A ÉSTAS LES ACOMPAÑA UN BUEN NUMERO DE ESCLAVOS, PERO LA LEGIÓN AL COMPLETO ESTÁ ESPECIALIZADA EN DESTRUIR TODO AQUELLO QUE SE ENCUENTRA A SU PASO, SIN TOMAR PRISIONEROS NI DEDICARSE A REMATAR A SOLDADOS SOLITARIOS, POR LO QUE BASAN SU FUERZA EN ENORMES BESTIAS CAPACES DE ROMPER RÁPIDA Y PESADAMENTE LAS LÍNEAS ENEMIGAS Y LAS APLASTAR LAS BOLSAS DE RESISTENCIA.

LAS GARRAS DEL DRAGÓN: BESTIAS DE LA LEGIÓN

LA CUARTA LEGIÓN POSEE ALGUNAS BESTIAS ÚNICAS QUE SÓLO UTILIZA ELLA EN COMBATE, PROCEDENTES DE LA CASA QUE LA PATROCINA Y LA MANTIENE EN MOVIMIENTO. PARA VER ESTAS BESTIAS, ACUDE AL APARTA-

DO DE LA CASA ATRIMAR EN LA SECCIÓN DE LAS ALTAS CASAS ICHAR Y AL DE LAS CIUDADES ICHAR A LA SECCIÓN DE CIUDAD CICLOPS.

ALGUNAS DE SUS BESTIAS PREFERIDAS SON LOS DRADEN, DE LOS QUE CUENTA CON MEDIA DOCENA, LAS SERTARIAN Y LOS ANCLAUSTRAS DE GUERRA.

ACCIONES FAMOSAS DEL DRAGÓN

SU MÁS IMPORTANTE BATALLA LA LIBRARON CONTRA LOS NUAR EN LA GALAXIA DE CASIOPEA. UNA CIUDAD NUAR ESCAPÓ A LAS LEGIONES DEL CUERPO DE EJÉRCITOS DE CASIOPEA, POR LO QUE ÉSTAS PIDIERON AYUDA PARA CAPTURARLA. A CAMBIO, LES OFRECIERON TODO EL BOTÍN QUE LA CIUDAD LLEVASE.

IRIDROL NI SE LO PENSÓ. EN POCOS DÍAS SUS BESTIAS Y ARCANOS HABÍAN LOCALIZADO LA CIUDAD FUGITIVA, LEJOS YA DE LAS LÍNEAS DE COMBATE, Y CON UN GOLPE MAESTRO, UN PAR DE DRADEN QUE VIAJARON A LOMOS DE UNA SERTARIAN SE DEJARON CAER EN LA CIUDAD CAUSANDO EL CAOS. EL PROPIO IRIDROL DESTRUYÓ LOS MOTORES PRINCIPALES CON SU PODER SOBRE LOS AGUJEROS NEGROS, Y LUEGO LOS POCOS LEGIONARIOS QUE FORMABAN LA LEGIÓN, APOYADOS POR LOS ANCLAUSTRAS DE GUERRA ROMPIERON LAS BARRICADAS QUE LOS DESESPERADOS NUAR ERIGÍAN EN LAS CALLES ESPERANDO DETENERLES Y GANAR TIEMPO PARA LA FUGA.

AL FINAL, LOS POCOS NUAR QUE LOGRARON ESCAPAR DE LA MATANZA FUERON PERSEGUIDOS POR LOS FENECHEAR VOLADORES DE LOS ICHAR Y DESPEDAZADOS UNO A UNO.

COMO RESULTADO DE LA BATALLA, LA CASA ATRIMAR OBTUVO TODO CUANTO LA CIUDAD POSEÍA, ENTRE SUS

TESOROS MÁS IMPORTANTES, LA LEGENDARIA ESPADA AXIUM, CAPAZ DE HENDIR EL ATRIUM PURO, Y UN VALIOSO CARGAMENTO DE CRISTALES CHARMINAR.

SI EL CUERPO DE EJÉRCITOS DE CASIOPEA HUBIESE SABIDO DE TAN VALIOSO CARGAMENTO, JAMÁS HUBIESE CEDIDO LOS DERECHOS DE BOTÍN SOBRE ÉL. DE HECHO, CUANDO LOS REPRESENTANTES DE CIUDAD CICLOPS PUSIERON EN RIDÍCULO A UNO DE LOS PATRICIOS ORADORES DE CIUDAD CASIOPEA DELANTE DE TODO EL CONSEJO DE LAS MAREAS, EL COMANDANTE RESPONSABLE DE LA FUGA DE LA CIUDAD NUAR FUE DESTITUIDO Y ENVIADO COMO NOBLE MENOR A UNA DE LAS MARCAS MÁS ALEJADAS QUE POSEE ESTA CIUDAD.

HOY EN DÍA, LO ÚNICO QUE QUEDA DEL RECUERDO DE ESA BATALLA MAGISTRALMENTE EJECUTADA POR IRIDROL, ES LA ESPADA QUE ESTE LLEVA EN LA CINTURA Y UNA CIUDAD NUAR ABANDONADA QUE TODAVÍA ARDE POR LOS GASES Y LAS EXTRAÑAS ENERGÍAS QUE LA ALIMENTAN.

OTRAS ORGANIZACIONES DE PODER ICHAR

EXISTEN NUMEROSAS ORGANIZACIONES Y MOVIMIENTOS INTERNOS EN LA SOCIEDAD ICHAR. LA MAYORÍA DE ELLAS ESTÁN COMPUESTAS POR ICHAR DE CLASES MEDIA Y BAJA, QUIENES, SABEDORES DE LOS LÍMITES ESTRICTO QUE SU SOCIEDAD PONE A SU PROGRESO, SE ASOCIAN INTENTANDO ROMPER LOS MONOPOLIOS DE LOS GREMIOS, LAS ALTAS CASAS, LAS CIUDADES Y LAS LEGIONES.

EL GREMIO OCULTO COMENZÓ EN SU MOMENTO COMO UNO DE ESTOS MOVIMIENTOS, PERO LA IMPORTANCIA QUE HA ADQUIRIDO LE HA CONVERTIDO POR DERECHO PROPIO EN UN GREMIO, AUNQUE NO ESTÉ RECONOCIDO OFICIALMENTE COMO TAL.

LAS HIJAS DE LILITH

LILITH, SEGÚN LAS MÁS ANTIGUAS LEYENDAS ICHAR, FUE EL PRIMER ICHAR FEMENINO QUE VIO LA LUZ GRACIAS AL CREADOR. COMO UNO DE LOS SEIS PRIMEROS, COMPARTIÓ EN DOMINIO DEL MUNDO CON SUS HERMANOS, LOS PADRES DE TODO EL IMPERIO, SUS NOMBRES SON VENERADOS: SIBILIAN, PRIMARGAR, LITHARIAN EL MALDITO, NARDISH, LILITH Y SEGRIA, LA ENCANTADORA. TODOS ELLOS LEYENDA VIVA ENTRE LOS ICHAR, A PESAR DE QUE MUCHOS DE ELLOS HAN DESAPARECIDO, E INCLUSO MUERTO.

PERO ALREDEDOR DE LILITH HA SURGIDO TODA UNA SUBCULTURA QUE ADORA SU FIGURA DE FORMA RELIGIOSA. LA CONSIDERAN ARTÍFICE DE LA GUERRA CONTRA LOS HUMANOS, Y LA VENERAN POR INTENTAR DETENERLES ANTES DEL GRAN ÉXODO. SEGÚN ELLOS, SU MADRE VOLVERÁ PRONTO PARA REGIR A LOS ICHAR, Y LES HARÁ RECUPERAR LA GRANDEZA DE LOS TIEMPOS ANTI-

GUOS, CUANDO TODO EL COSMOS TEMBLABA SÓLO CON SU PRESENCIA, Y NI LAS ESTRELLAS SE ATREVÍAN A DESAFIARLES.

EVIDENTEMENTE, EN ESTE GRUPO HAY MÁS RELIGIÓN Y FANATISMO QUE VERDADERO CONOCIMIENTO HISTÓRICO, PUES EL IMPERIO ICHAR ES AHORA MÁS EXTENSO QUE NUNCA, Y SÓLO LA PROLIFERACIÓN DE LAS CLASES BAJAS PUEDE TOMARSE COMO UN SIGNO DE DEBILIDAD. ESO, Y LA PRESENCIA DE LOS RENEGADOS Y SUS ALIADOS HUMANOS.

EL PUNTO DE INFLEXIÓN

DURANTE LA GUERRA CIVIL, UNA DE LAS HIJAS DE LILITH, LOCHAR, ESTUVO APUNTO DE HACERSE CON EL CONTROL DEL ARMA DEFINITIVA DE NUEVA ATLÁNTIS, Y SÓLO LA TRAICIÓN DE TALIADAR (LITHARIAN) PUDO EVITAR QUE CONSIGUIESE SU OBJETIVO DE HACER RETORNAR A LILITH DE SU DESTIERRO.

SI LO HUBIESE CONSEGUIDO, Y LA PRIMERA ESPOSA HUBIESE PISADO DE NUEVO ESTE PLANETA, LAS PEORES PROFECÍAS DE LOS HOMBRES SE HUBIESEN QUEDADO CORTAS ANTE LA MALDAD DE ESTE ICHAR TODO PODEROSO.

“ Los Ichar llevan creando, durante milenios, millones de años, un número incesante de bestias y de seres de guerra, criaturas esclavas que sirven, para la mayor gloria del Imperio, a sus casas a sus ciudades y a sus gremios.

Sin embargo, la inmensa variedad de especies y razas que han salido de nuestros fosos, laboratorios y gremios genetistas no es nada comparada con la increíble variedad de extrañas formas de vida que existen en el cosmos.

Cada uno de nuestros esclavos, podría ser sustituido por una veintena de razas, razas que esperan nuestra conquista, y que nos servirían como merecemos, como los amos supremos del universo.

Por ello las guerras de conquista no deben parar, ni detenerse las expediciones de caza de esclavos. Para que el Imperio reciba las nuevas aportaciones de esta infinita variedad de material genético y esclavos potenciales.

Arcum'lotar, maestro esclavista.

HISTORIA DE LOS SERPIAN.

"... y el año en que los soles se oscurecieron por su llegada, los Ichar pisaron el pprimero de nuestros mundos. El Enemigo es invencible. Sólo sus divisiones ppudieron terminar con su amenaza. Ppero esta ppaz no es ppara siempre, ppues nadie sabe si El Ichar volverá a alzarse, más amenazador y terrible que antes..."

Sjill-nor'aman, filósofo y guerrero serpian.

SABIDURÍA ANTIGUA

LA ANTIGUA Y SABIA RAZA DE LOS SERPIAN HA HABITADO EL COSMOS CIENTOS DE MILLONES DE AÑOS COMO CIVILIZACIÓN FLORECIENTE. DURANTE MILENIOS, VIVIÓ EN PAZ, CREANDO ENORMES EDIFICIOS, MARAVILLOSOS POEMAS E INTRINCADOS Y DELICADOS ARTEFACTOS Y OBRAS DE ARTE.

SU CIVILIZACIÓN SE EXTENDIÓ POR MILES DE MUNDOS, DE FORMA LENTA PERO SEGURA, UTILIZANDO ARCAICAS NAVES ARCA QUE LLEVAN GRABADOS EN SUS CASCOS LOS POEMAS Y LAS BUENAVENTURAS SERPIAN AL UNIVERSO.

SIN EMBARGO, COMO TODA LA CREACIÓN, TUVIERON QUE ENFRENTARSE A ALGO MÁS ATERRADOR QUE SUS PEORES PESADILLAS, LOS ICHAR. UNA ESPECIE MUCHO MÁS CRUEL, MUCHO MÁS DESPIADADA, AMBICIOSA Y FERAZ DE LO QUE ESTOS PACÍFICOS ARTISTAS Y CONSTRUCTORES PODÍAN SIQUIERA LLEGAR A IMAGINAR QUE EXISTIESE.

SERPIAN

COINCIDIENDO CON EL GRAN ÉXODO ICHAR DE LA TIERRA, LOS SERPIAN FUERON DESCUBIERTOS POR ALGUNAS PATRULLAS ICHAR QUE DESEABAN LOCALIZAR UN SITIO DONDE SU RAZA PUDIESE RECUPERAR SU ORGULLO HERIDO Y SU ANTIGUO ESPLENDOR. AL FINAL, LA RAZA AL COMPLETO DECIDIÓ NO ABANDONAR LA TIERRA, SIN EMBARGO, LOS ESCRIBAS ANOTARON LA LOCALIZACIÓN DE ESTA COLONIA SERPIAN.

LLEGAN LOS ICHAR

CENTENARES DE AÑOS MÁS TARDE, CUANDO LOS ICHAR YA SE HABÍAN ASENTADO ENTRE LAS CORRIENTES ABISALES, UNA EXPEDICIÓN DE GUERRA FUE MANDADA PARA CAPTURAR ESCLAVOS PARA LAS MINAS SUBMARINAS. UTILIZANDO LOS PORTALES DE LOS ARCANOS, LA EXPEDICIÓN, QUE PARTIÓ DE LA CIUDAD DE İLIARTH, APARECIÓ ENTRE LOS POBLADOS SERPIAN, REPARTIENDO MUERTE SIN DECIR UNA PALABRA. DE ESA PERDIDA COLONIA NO QUEDA YA NADA, NI NADA SE SABE, LOS CIENTOS DE SERPIAN PRISIONEROS, TUVIERON TIEMPO DE ENVIAR UNA SEÑAL DE PELIGRO AL RESTO DE SUS MUNDOS. PERO ESTA TERRIBLE MEDIDA SÓLO CONSIGUIÓ UNA COSA, REVELAR A LOS ICHAR UNA CIVILIZACIÓN FLORECIENTE A LA QUE PODRÍAN ARREBATAR SUS MUNDOS Y A LA QUE PODRÍAN ESCLAVIZAR.

LOS SERPIAN QUE LANZARON LA SEÑAL DE ADVERTENCIA NO COMPRENDÍAN EL VERDADERO SIGNIFICADO DE LA MALDAD, NUNCA SE HABÍAN ENFRENTADO A LA AMBICIÓN DE UNA RAZA ASÍ, POR ELLO, NUNCA IMAGINARON, QUE SU ESFUERZO POR QUE SUS TIERRAS Y SUS VIDAS NO CARECIESEN DE SENTIDO, ARROJANDO JUNTO CON LA SEÑAL DE AVISO UN COMPENDIO DE SU CULTURA EN ES PLANETA, PONDRÍA TRAS SU RAZA A LA MÁS DESPIADADA ESPECIE DEL COSMOS.

LA GUERRA SE EXTENDIÓ EN LOS SIGLOS SIGUIENTES. LOS ESCLAVOS SERPIAN DEMOSTRARON SER MAGNÍFICOS CONSTRUCTORES Y TRABAJADORES, POR LO QUE PRONTO, LAS ALTAS CASAS ICHAR DESEARON MÁS Y MÁS DE ESTOS SERES PARA CONSTRUIR Y DECORAR SUS PALACIOS. DOCENAS DE MUNDOS CAYERON SIN APENA Oponer resistencia ante las hordas de esclavos y bestias Ichar, pero poco a poco, los Serpian aprendieron qué era la guerra.

LOS SERPIAN APRENDEN LA GUERRA

NACIDOS COMO RAZA FILÓSOFA, PRONTO TUVIERON QUE DEJAR SUS ARTES Y SUS POEMAS, APARCÁNDOLOS PARA LOS BREVES MOMENTOS DE CALMA, Y SE LANZARON A UNA DESESPERADA CARRERA POR CONSTRUIR APARATOS QUE LES PROTEGIESEN DE LOS ICHAR. SU GRAN ESPERANZA ERA CONSTRUIR UN INSTRUMENTO QUE OCULTASE TODOS SUS PLANETAS Y SUS COLONIAS DE CUALQUIER AMENAZA. SIN EMBARGO, TODOS LOS INTENTOS HAN FRACASADO, Y ENTRE LOS MISMOS SERPIAN HA SURGIDO UN MOVIMIENTO PARA EL CUAL, SI ELLOS SE OCULTASEN, EL RESTO DEL COSMOS CAERÍA EN MANOS DE LOS ICHAR, Y SERÍA CUESTIÓN DE TIEMPO QUE ESTA VORAZ RAZA LES DESCUBRIESE EN SU BÚSQUEDA DE MÁS Y MÁS PODER.

POR ELLO, TODA LA SOCIEDAD SERPIAN ESTÁ LANZADA A UNA FRENÉTICA GUERRERA POR LA SUPERVIVENCIA. DADO QUE SU RAZA DESTACA POR SU CAPACIDAD PARA LA INGENIERÍA, HAN DESARROLLADO NUMEROSOS ARTEFACTOS Y ARMAS PARA UTILIZAR CONTRA UNA ESPECIE QUE LES SUPERA AMPLIAMENTE EN PODER Y EN MALDAD. ENORMES ARMADURAS QUE CUBREN SUS DRACONILES CUERPOS Y LOS PROTEGEN DE LAS DESCARGAS DE ENERGÍA DE LOS ICHAR, COMPLICADAS Y ARTESANA-

LES ARMAS QUE SON CAPACES DE PARALIZAR UNA GIGANTESCA BESTIA DE GUERRA, PARA DESPUÉS LLEVÁRSELA Y ESTUDIARLA, EDIFICIOS DE ROCA Y LAVA QUE SE SUMERGEN EN EL SUELO ANTE UN ATAQUE, OCULTANDO SUS MÁS DE TRES KILÓMETROS DE ALTO Y SUS NUMEROSAS LUCES BAJO TONELADAS DE ROCA, Y ASÍ, CIENTOS Y MILES DE ARTEFACTOS MÁS.

ESTOS ARTEFACTOS, UNIDOS AL PODER DE SUS CUERPOS, HAN HECHO QUE LOS SERPIAN SEAN UNA DE LAS POCAS RAZAS QUE HAN LOGRADO RETRASAR A LOS ICHAR. LA GUERRA ENTRE AMBAS ESPECIES HA DURADO MILENIOS, PERO A MEDIDA QUE LOS ICHAR IBAN CONQUISTANDO TERRITORIOS Y HACIÉNDOSE MÁS FUERTES, LOS SERPIAN DESARROLLABAN MÁS Y MÁS ARMAS PARA Oponerse a sus ENEMIGOS.

CONTRAATAQUE ICHAR

TRAS DÉCADAS DE TABLAS, LOS ICHAR LANZARON UN TREMENDO ATAQUE EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS, UN ATAQUE, QUE LES HA PERMITIDO CONQUISTAR VARIOS MUNDOS SERPIAN, CONVERTIRLOS EN COLONIAS, Y AUMENTAR SU NÚMERO DE ESCLAVOS.

TRAS LA GUERRA CIVIL ICHAR, QUE ENFRENTÓ A LOS PODEROSOS RENEGADOS CONTRA LAS DOCE CIUDADES, LOS SERPIAN, QUE HABÍAN APOYADO A PRIMARCAR EN SU LUCHA CONTRA SUS MALVADOS HERMANOS, HAN FIRMADO UN ACUERDO DE PAZ CON TODO EL IMPERIO. ESTE ACUERDO, OBLIGA SOBRE EL PAPEL, A TODOS LOS MARISCALES Y LÍDERES DE LEGIÓN A SUSPENDER LAS HOSTILIDADES Y REGRESAR A SUS CUARTELES.

SIN EMBARGO, LOS SERPIAN HAN APRENDIDO A DESCONFIAR TRAS TANTOS MILENIOS DE LUCHA, Y HAN SEGUIDO MANTENIENDO SUS EJÉRCITOS EN ALERTA. ESTA

MEDIDA FUE MUY AFORTUNADA, PUES, MIENTRAS QUE LOS RENEGADOS ESTÁN INTENTANDO CONSOLIDAR SU PODER ENTRE LAS TRECE CIUDADES, Y AMPLIARLO A LAS MARCAS EXTERNAS, LOS NOBLES PATRICIOS Y LAS ALTAS CASAS ICHAR ENVÍAN SUS GUERREROS A CAPTURAR MÁS Y MÁS SERPIAN PARA AÑADIRLOS A SU COLECCIÓN DE ESCLAVOS, ANTES DE QUE LOS RENEGADOS SE CONSOLIDEN, O HASTA QUE SEAN EXPULSADOS.

LAS FRONTERAS ENTRE AMBAS RAZAS SON OBJETO FRECUENTE DE RAZZIAS Y EXPEDICIONES EN BUSCA DE ESCLAVOS O PEQUEÑAS GANANCIAS DE TERRITORIOS Y RIQUEZAS.

LA CIVILIZACIÓN SERPIAN

LOS SERPIAN TIENEN SON IMPONENTES CRIATURAS CON FORMA DE DRAGÓN. ERGUIDOS SOBRE DOS PIERNAS, SUS FORMAS SON LIGERAMENTE HUMANOIDES, Y SUS LARGOS BRAZOS TERMINAN EN UNA SERIE DE DEDOS EXTREMADAMENTE HÁBILES, ESPECIALMENTE PARA LA CONSTRUCCIÓN.

A LO LARGO DE LOS MILENIOS, Y A PESAR DE LA GUERRA CONTRA LOS ICHAR, HAN DESARROLLADO UNA CIVILIZACIÓN MUY HERMOSA, QUE NI DICHA GUERRA HA LOGRADO EMPAÑAR.

SU MUNDO NATAL, IRKARIAN, ES UN GIGANTESCO PLANETA JOVIANO GASEOSO. EN SUS NUBES DE GAS Y EN SUS LUNAS, LOS SERPIAN HAN DESARROLLADO UNA CULTURA DE CIUDADES ESTADO INDEPENDIENTES QUE FLOTAN ENTRE LAS NUBES, ARRASTRADAS POR LAS CORRIENTES Y CONTEMPLANDO LOS BELLOS PAISAJES DE SU MUNDO.

DIÁSPORA ESTELAR

PRONTO, ESTAS CIUDADES DESARROLLARON EL VIAJE A TRAVÉS DE ARCAS COLONIZADORAS, POR LO QUE PUDIERON LLEGAR A SUS PROPIAS LUNAS Y MÁS TARDE A OTROS PLANETAS. DE FORMA LENTA, PERO SOSTENIDA, DECENAS DE PLANETAS Y DE MUNDOS HAN RECIBIDO SU VISITA. SI ESTOS PLANETAS SE ENCONTRABAN HABITADOS, RECIBÍAN NUMEROSOS REGALOS CULTURALES, Y UN GRAN INTERCAMBIO DE CONOCIMIENTOS, MIENTRAS QUE SI NO HABÍA NINGUNA VIDA INTELIGENTE SOBRE EL PLANETA, SE CONSTRUÍA UNA COLONIA QUE CREÍAN EN CULTURA, SABIDURÍA Y PROSPERIDAD.

AL FINAL, LA REPÚBLICA SERPIAN, CRECIÓ HASTA ALBERGAR UN MILLAR DE MUNDOS, CON DECENAS DE MILES DE CIUDADES ESTADO INDEPENDIENTES, PERO MUY UNIDAS ENTRE SI. ADEMÁS DE CONTAR CON NUMEROSOS ALIADOS COMERCIALES Y CULTURALES, LO QUE FACILITÓ EL INTERCAMBIO Y EL APRENDIZAJE.

POR LAS ESTRELLAS SE EXTENDIERON LAS INMENSAS ESTRUCTURAS DE ROCA DE LOS SERPIAN, LLENANDO LOS PLANETAS DE CIUDADES FLOTANTES O DE AGUJAS COLOSALES QUE LLEGABAN A LOS CIELOS, SUPERANDO INCLUSO A LAS MISMAS NUBES.

CRECIMIENTO FILOSÓFICO Y CIENTÍFICO

LA FILOSOFÍA, LA CULTURA Y EL ARTE CRECIERON, EN COMPETENCIA DIRECTA CON LAS TECNOLOGÍAS ARTÍSTICAS Y ARTESANALES DE LOS SERPIAN, QUE VEÍAN LA CIENCIA MÁS COMO UN ARTE QUE COMO UN CAMINO DESTINADO A ABRIR FUTURAS APLICACIONES COMERCIALES. PARA LA CULTURA SERPIAN Y SUS ALIADOS, EL ARTE Y EL DESARROLLO CULTURAL, SUPERAN A LA RIQUEZA FÍSICA Y AL CRECIMIENTO ECONÓMICO.

TODO ELLO, QUEDÓ REDUCIDO A CENIZAS CON LA LLEGADA DE LOS ICHAR. LAS CIUDADES SERPIAN SIGUEN COLABORANDO ENTRE SI, PERO SUS ALIADOS SE HAN IDO VIENDO REDUCIDOS A LA ESCLAVITUD AL SER DESCUBIERTOS POR LOS ICHAR. SU CULTURA Y SU ARTE, ASÍ COMO SU EXTRAÑA CIENCIA, SE VIERON ARROJADAS DE LA NOCHE A LA MAÑANA A UNA CARRERA FRENÉTICA POR LA SUPERVIVENCIA. SUS CIUDADES TUVIERON QUE OCULTARSE, Y SUS CASTILLOS Y FORTALEZAS, ANTES CUNA DE GUERREROS POETAS, ERAN AHORA FORTALEZAS CASI INEXPUGNABLES QUE SÓLO PERMITÍAN EL PAISO DE OTROS SERPIAN, PUES CUALQUIERA PODÍA SER UN ESPÍA O UN INFILTRADO ICHAR.

AL FINAL, SÓLO QUEDARON LOS SERPIAN. TUVIERON QUE ABANDONAR A SUS ALIADOS A LA MUERTE Y LA ESCLAVITUD, Y CONCENTRAR TODOS SUS ESFUERZOS EN SOBREVIVIR. SUS MUNDOS SE FUERON REDUCIENDO A LO QUE SON AHORA. UN CONJUNTO DE FORTALEZAS Y DE COLONIAS FORTIFICADAS DISPERSAS, PERO UNIDAS POR LAZOS DE COOPERACIÓN IRROMPIBLES.

TRAS LA GUERRA CIVIL ICHAR, LOS SERPIAN SE ESTÁN ESFORZANDO EN RECONSTRUIR SU ANTIGUA REPÚBLICA DE CIUDADES ESTADO, SIN DEJAR DE MIRAR LAS FRONTERAS Y SIN DEJAR DE REFORZAR SUS EJÉRCITOS.

LUGARES SAGRADOS DE LOS “HIJOS DE LAS ESTRELLAS”.

A CONTINUACIÓN, SE DESCRIBEN ALGUNAS DE LAS COLONIAS SERPIAN MÁS IMPORTANTES:

IRKARIAN.

LA JOYA DE LOS SERPIAN SE MECE EN EL VACÍO COMO UNA GIGANTESCA BOLA DE GAS DE COLORES VERDOSOS Y ROJIZOS. TODO EL GIGANTESCO MUNDO, CUATRO VECES MÁS GRANDE QUE NUESTRO JÚPITER, HIERVE CON LA VIDA DE LAS CIUDADES ESTADO SERPIAN. MILES, CASI MILLONES DE INMENSAS CIUDADES SURCAN LOS CIELOS ENTRE LAS NUBES GAS. LOS REMOLINOS QUE FORMAS LAS CORRIENTES, LAS ENORMES TORMENTAS QUE PODRÍAN DESTRUIR DOCENAS DE CIUDADES, LOS COLORES FORMAN INTRINCADAS FORMAS POR LOS RAYOS DEL SOL ROJO. ES UN PAISAJE DE HERMOSA BELLEZA, Y LOS SERPIAN DISFRUTAN DE LOS ESPECTACULARES PAISAJES, APOYADOS EN LAS COLOSALES BALCONADAS Y EN LOS PASEOS QUE CRUZAN LAS CIUDADES, CON ESPLÉNDIDAS VISTAS.

TREINTA CIUDADES OSTENTAN LA PRINCIPAL REPRESENTACIÓN EN EL CONSEJO MILITAR, PUES SON ELLAS LAS QUE HAN RECONVERTIDO SU INDUSTRIA EN FÁBRICAS DE ARMAMENTO, Y MILES DE ARMADURAS Y ARMAS SALEN CADA ESTACIÓN DESTINADAS A LOS PUESTOS FRONTERIZOS. ESTAS ENORMES MEGACIUDADES HAN IDO RECIBIENDO LOS RECURSOS Y LOS MEJORES TALENTOS DE LAS OTRAS, Y SON DEFENDIDAS POR LOS SERPIAN CON FORTINES FLOTANTES ARMADOS HASTA LOS DIENTES. TODO EL PUEBLO SERPIAN LAS DEFIENDE, PUES SON EL CORAZÓN QUE BOMBEA LA SANGRE QUE MANTIENE LA REPÚBLICA VIVA.

Serpian

OTRO LUGAR IMPRESCINDIBLE PARA ESTE EJEMPLAR PUEBLO ES IRK-DALIN. ESTA CIUDAD ES LA MAYOR DE TODA LA CONFEDERACIÓN DE CIUDADES. EN UN PRINCIPIO, TODAS LAS CIUDADES TENÍAN LA MISMA PRESENCIA EN LAS INSTITUCIONES SERPIAN, DESDE LA MÁS LEJANA Y REMOTA COLONIA HASTA LOS PRINCIPALES CENTROS DE CULTURA. SIN EMBARGO, CON LA CRECIENTE GUERRA, LOS SERPIAN SE VIERON OBLIGADOS A CENTRALIZAR LAS DECISIONES DEFENSIVAS Y A COORDINAR SUS ATAQUES.

POR ELLO CREARON IRK-DALIN. LA COLOSAL MOLE DE ESTA CIUDAD TIENE UN PERÍMETRO DE CIENTO KILÓMETROS DE RADIO, Y SUS TORRES MIDEN DE UNA PUNTA A OTRA MÁS DE CIENTO KILÓMETROS. LA GRAN PLATAFORMA CENTRAL QUE UNA LAS PRINCIPALES TORRES DE LA CIUDAD, ES UN ENORME CÍRCULO DE ROCA LABRADA POR LA QUE TRANSCURRE INMENSAS CALLES Y AVENIDAS, CON ESCULTURAS QUE NARRAN LO MEJOR DEL PUEBLO SERPIAN. INCRUSTADAS EN ESTA PLATAFORMA, DOCENAS DE ENORMES EDIFICIOS SURGEN TANTO POR ENCIMA COMO POR DEBAJO DEL SEMICÍRCULO DE ROCA, Y LAS LUCES DE LA CIUDAD, ILUMINAN LA NOCHE ENTRE LAS NUBES CON UNA BELLEZA CASI MÁGICA.

EN ESTA CIUDAD SE ENCUENTRA EL CONSEJO MILITAR ESTRATÉGICO DE LOS SERPIAN. SON ELLOS, EN REPRESENTACIÓN DE LAS CIUDADES ESTADO LOS QUE DECIDEN QUÉ ESFUERZOS SE DEDICAN A DEFENDER UN SECTOR U OTRO, Y QUÉ CIUDADES HAY QUE ABANDONAR O TRANSPORTAR A OTRO LUGAR. LA RAPIDEZ EN LA TOMA Y EJECUCIÓN DE DECISIONES ES PASMOSA, Y ENORMES MÁQUINAS DE METALES NEGROS TRANSMITEN LAS ÓRDENES A LAS GIGANTESCAS ARCAS ESPACIALES QUE ESPERAN EN LAS DIFERENTES ÓRBITAS DE LAS COLONIAS PARA TRANSPORTARSE A LAS ZONAS DE CONFLICTO, CAR-

GADAS DE JÓVENES SERPIAN QUE DARÁN SU VIDA MIENTRAS ESCRIBEN UN POEMA DURANTE EL VIAJE.

SADUR MAYOR. PLANETOIDE SITUADO EN LAS PLÉYADES.

ESTA ANTIGUA COLONIA SERPIAN FUE CONQUISTADA POR LOS ICHAR POCO ANTES DE LA GUERRA CIVIL. LA LEGIÓN QUE LA CONQUISTÓ FUE LLAMADA A LA LUCHA CONTRA LOS RENEGADOS, POR LO QUE SÓLO UNA PEQUEÑA GUARNICIÓN QUEDÓ AL CARGO DE SU VIGILANCIA.

LOS SERPIAN, SABEDORES POR SUS ALIADOS RENEGADOS DE LA DEBILIDAD DE ESTA COLONIA, LANZARON UN ATAQUE SORPRESA CON LA INTENCIÓN DE TENDER UNA TRAMPA GIGANTESCA A LOS ICHAR CUANDO RETORNASES. PERO ESTO NUNCA OCURRIÓ. LOS RENEGADOS VENCIERON, A PESAR DE LAS DUDAS DE SUS ALIADOS, Y LAS POSICIONES DE AMBAS RAZAS SE ESTABLECIERON EN LOS LÍMITES EN LOS QUE SE ENCONTRABAN EN ESE MOMENTO. SADUR MAYOR FUE ENTREGADO A LOS SERPIAN.

LA ESCENA E QUE VIERON LOS MIEMBROS QUE PARTICIPARON EN LA EXPEDICIÓN DE RECONQUISTA FUE DANTESCA. LOS ICHAR MÁS SANGRIENTOS HABÍAN ESTADO HACIENDO TRABAJAR A SUS HERMANOS DURANTE SEMANAS SIN DESCANSAR, PARA LUEGO ENCERRARLOS EN CORRALES DE CRIANZA.

LAS MARAVILLOSAS CIUDADES DE LOS SERPIAN ESTABAN DEVASTADAS, SUS ENORMES ESTRUCTURAS CAÍDAS O ENNEGRECIDAS POR EL FUEGO Y LA SANGRE.

LOS ICHAR YA HABÍAN EMPEZADO A LEVANTAR SUS PROPIAS CIUDADELAS, Y EN POCO TIEMPO HABÍAN CONS-

TRUIDO VARIOS CENTROS DE CONCENTRACIÓN Y RECOLECCIÓN.

DESPUÉS DEL ACUERDO DE PAZ, EL PUEBLO SERPIAN COMENZÓ LAS TAREAS DE RECONSTRUCCIÓN Y FORTIFICACIÓN, PUES SADUR SE ENCUENTRA EN LA FRONTERA Y ESTÁ SUFRIENDO NUMEROSAS INCURSIONES POR PARTE DE LOS ICHAR DE LAS MARCAS EXTERNAS.

LAS CIUDADES DE ESTA COLONIA DESTACAN POR SUS EXTRAÑAS FORMAS. TODO EL PLANETOIDE ESTÁ CUBIERTO POR UNA CAPA DE ROCA. ES COMO SI LA SUPERFICIE DEL PLANETA FUESE UNA ENORME CAVERNA QUE EN LUGAR DE CIELO TUVIESE UNA CAPA DE ROCA Y LAVA.

SURGIENDO DESDE EL SUELO, HASTA LLEGAR AL TECHO DE LA CAVERNA, QUE SE ENCUENTRA SUSPENDIDO CIENTOS DE METROS DE ALTO, SURGEN ESTALACTITAS Y ESTALAGMITAS QUE CUBREN LA DISTANCIA DE UNO A OTRO, SOSTENIÉNDOLO. LOS SERPIAN APROVECHARON ESTAS CONSTRUCCIONES NATURALES PARA EXCAVAR SUS CIUDADES EN ELLAS. ENORMES VENTANALES SURGEN DE LAS ROCAS, LLENANDO LA ROCA MUERTA CON UNA MIRÍADA DE LUCES. POR TODO EL TECHO Y EL SUELO ALREDEDOR DE ESTAS CIUDADES EXCAVADAS, LOS SERPIAN HAN CONSTRUIDO PUNTOS DE OBSERVACIÓN, HANGARES Y BARRACONES, LO QUE LE DA UNA IMAGEN COMO DE ÁRBOL DE NAVIDAD PETRIFICADO, COMO SI UN MILLÓN DE LUCIÉRNAGAS HUBIESEN HECHO SUS NIDOS EN LAS ESTALACTITAS Y EN EL TECHO Y EL SUELO.

AHORA, LAS TAREAS DE LIMPIEZA Y RECONSTRUCCIÓN ESTÁN EMPEZANDO, PERO SI LOS SERPIAN CONSIGUEN RESTAURAR SU ANTIGUA GLORIA A ESTA COLONIA, LOS VISITANTES PODRÁN VOLVER A DISFRUTAR DE LOS LAGOS DE LAVA, DE LOS RÍOS DE FUEGO Y DE LAS LUCES DE LAS CIUDADES DE SADUR MAYOR.

BALIAN EL AMAR.

LA MÁS EXTRAÑA DE TODAS LAS COLONIAS SERPIAN. ESTA COLONIA SIGUE UNIDA A LA REPÚBLICA POR LAZOS MILENARIOS, PERO SUS HABITANTES PERTENECEN A UNA SUBESPECIE DISTINTA. HAN DESARROLLADO LA HABILIDAD DE VIAJAR POR EL AGUA, Y SUS CIUDADES (NUNCA ATACADAS POR LOS ICHAR) EMERGEN DESDE LOS OCÉANOS COMO COLUMNAS DE ROCA GRABADAS HASTA QUE SOBRESALEN POR LA SUPERFICIE DEL MAR, TOCANDO LOS CIELOS.

TODO EL INTERIOR DEL PLANETA ACUOSO ESTÁ EXCAVADO CON MILES DE ENORMES TÚNELES, LO QUE HACE QUE LAS CIUDADES ESTÉN UNIDAS ENTRE SÍ. LAS ENORMES PUERTAS INTERIORES QUE GUARDAN ESTOS TÚNELES CUENTAN MILES DE POEMAS ÉPICOS DE SU RAZA, Y GESTAS GLORIOSAS.

ENORMES CÁMARAS SECRETAS ESCONDEN TESOROS HALLADOS POR LOS SERPIAN Y POR SUS ALIADOS A LO LARGO DE MILENIOS, Y SECRETOS QUE JAMÁS VERÁN LA LUZ DEL SOL.

¿QUÉ SECRETOS GUARDAN LOS SERPIAN EN BALIAN EL AMAR? SE DICE QUE ESTA SUBESPECIE ES LA GUARDIANA DEL MAYOR TESORO DE LOS SERPIAN, Y QUE NI PRIMARCAR NI NINGÚN EXTRANJERO SABE LO QUE ES. SI ESTO ES VERDAD, ESTA RAZA DRAGONIL PODRÍA TENER ALGUNOS ASSES EN LA MANGA POR SI LA GUERRA SE REANUDASE.

ASTEROIDES DALMAR.

EN ESTE CINTURÓN DE ASTEROIDES, CERCANO AL PLANETA NATAL DE LOS SERPIAN, ESTE PUEBLO HA CONSTRUÍDO UNA GIGANTESCA CONURBACIÓN DE SEMICIUDADES Y FORTALEZAS. TODO EL CINTURÓN HA SIDO EXCAVADO, CREANDO TANTO EN SU INTERIOR COMO EN SU EXTERIOR CIUDADES, COLONIAS, GRANJAS Y FORTINES. LAS ROCAS HAN SIDO FIJADAS UNAS A OTRAS, Y LOS PUENTES Y ARCOS LAS UNEN PARA QUE LOS SERPIAN PUEDAN CRUZARLAS DE UNO A OTRO ASTEROIDE.

TODO EL CINTURÓN, ES UN GIGANTESCO FORTÍN, DESTINADO A SER LA ÚLTIMA LÍNEA DEFENSIVA ANTES DE LA CAPITAL DE LA REPÚBLICA, SI BIEN, AL PRINCIPIO, FUE IDEADO COMO UN CENTRO DE INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE CULTURAL.

HISTORIA DE LOS NUAR.

"Ellos llegaron del cielo, como una condena que nos expulsó de nuestro sagrado planeta. Ahora, somos nosotros los que viajamos por las estrellas, y llevamos la voz de nuestra desgracia a aquellos que puedan escucharnos. Los Ichar están en todas partes, y sabemos que nos encontrarán. Por ello debemos expandirnos, para que no puedan destruir nuestra civilización. Somos nómadas, somos errantes, somos los nuar."

UNA RAZA UNIDA

LA CIVILIZACIÓN NUAR ES OTRA DE LAS VÍCTIMAS DE LOS ICHAR. CUANDO ESTOS DESPIADADOS ASESINOS LLEGARON A LOS BORDES DE ESTA AVANZADA CIVILIZACIÓN, NO SE ANDUVIERON CON PREÁMBULOS. REUNIERON CUATRO LEGIONES Y LAS LANZARON CONTRA LAS BARRERAS Y LAS FORTALEZAS DE LOS NUAR. ÉSTOS, DESPREVENIDOS, FUERON ANIQUILADOS POR LOS PODERES Y POR LAS HORDAS DE ESCLAVOS DE LOS ICHAR.

EN POCOS DÍAS, TODA UNA CULTURA CON CIENTOS DE MILES DE AÑOS DE ANTIGÜEDAD FUE ERRADICADA. LOS SUPERVIVIENTES A LA PRIMERA OLEADA CONTEMPLARON COMO OTRAS TRES LEGIONES SE UNÍAN A LAS QUE YA OCUPABAN SU PLANETA. SÓLO LES QUEDÓ LA HÉGIRA.

LO QUE QUEDABA DE ESTE PUEBLO ABANDONÓ SU MUNDO EN CUESTIÓN DE DÍAS. SUS ENORMES CIUDADES SE ELEVARON A LOS CIELOS, LLEVÁNDOSE CONSIGO MILLONES DE NUAR. OTROS MUCHOS QUEDARON ATRÁS, Y OTROS TANTOS MURIERON CUANDO LOS ICHAR ATACA-

LOS NUAR

RON LAS NAVES EN RETIRADA.

DESDE ENTONCES LOS NUAR HAN LLEVADO UNA VIDA ERRANTE, NÓMADA. VIAJANDO DE SISTEMA EN SISTEMA, LOS NUAR OCUPABAN PLANETAS DONDE RECOGÍAN RECURSOS, AUMENTABAN SU POBLACIÓN Y CONSTRUYERON MÁS CIUDADES ERRANTES, PARA DESPUÉS PARTIR EN BUSCA DE NUEVOS SISTEMAS DONDE DESARROLLAR SU CULTURA.

DE VEZ EN CUANDO, LAS CIUDADELAS NUAR SE ENCUENTRAN EN EL ESPACIO, FORMAN DURANTE UNAS DÉCADAS ENORMES ENJAMBRE DE CIUDADES, ENTREMEZCLAN SU CULTURA Y SUS GENES, Y LUEGO PARTEN EN BUSCA E NUEVOS SITIOS QUE COLONIZAR. GREEN QUE LA DISPERSIÓN Y SU CRECIENTE NÚMERO LES PERMITIRÁ SOBREVIVIR AL TAMBIÉN CRECIENTE PODER DE LOS ICHAR.

ANUNCIANDO LA LLEGADA DEL ENEMIGO

ALLÍ DONDE VAN, LOS NUAR LLEVAN LA ADVERTENCIA DE LA MALDAD DE LOS ICHAR, Y PREVIENEN A TODAS LAS CULTURAS QUE LOCALIZAN CONTRA ESTOS DESPIADADOS SERES. ASÍ, LOS NUAR PRETENDER PREVENIR AL COSMOS ANTE EL MAL QUE ESTAS BESTIAS PRIMIGENIAS Y SUS ESCLAVOS REPRESENTAN.

SI ENCUENTRAN UNA COLONIA ICHAR, O UNA PARTIDA DE EXPLORACIÓN, LOS NUAR ENSEGUIDA EMPRENDE LA HUIDA, Y ENTRE LAS CIUDADELAS FLOTANTES SE CANTAN LAS CANCIONES DE AQUELLO NUAR QUE FUERON LO BASTANTE OSADOS Y LOCOS COMO PARA CREER QUE PODRÍAN ATACAR A ALGUNA DÉBIL COMPAÑÍA ICHAR. TODOS ELLOS PERECIERON BAJO OS PODERES DESENCADENADOS DE SUS ENEMIGOS.

SIN EMBARGO, ALLÍ DONDE VAN, LAS ENORMES Y MUY AVANZADAS CIUDADES NUAR, CAUSAN UN EXTRAÑO COMPORTAMIENTO EN OTROS SERES VIVOS. NO SE SABE SI ES POR LA PRESENCIA DE LAS EXTRAÑAS ENERGÍAS QUE MANEJAN, O POR LA EXPOSICIÓN A LOS PROPIOS PODERES DE LOS NUAR, PERO AQUELLOS SERES VIVOS QUE DURANTE CIERTO TIEMPO SE ENCUENTRAN EN PRESENCIA DE UNA CIUDADELA NUAR, DESARROLLAN PODERES PROPIOS.

HARTOS DE ESCAPAR

DENTRO DE LA SOCIEDAD NUAR, SIN EMBARGO, SE ESTÁ EXTENDIENDO UN MOVIMIENTO, SOBRE TODO ENTRE LOS JÓVENES. LOS LÍDERES DE ESTA FACCIÓN, QUE HAN MADURADO DURANTE GENERACIONES, PROCLAMAN QUE LOS NUAR SON SUPERIORES A CUALQUIER RAZA QUE SE ENCUENTREN, INCLUIDOS LOS ICHAR. PUES NO MANTIENE APEGO A NINGÚN PLANETA, COLONIA NI LUGAR. SI UNA CIUDAD ES DESTRUIDA, LOS SUPERVIVIENTES CREAN OTRA, Y SI UN PLANETA ES ATACADO, EN SEGUIDA ES ABANDONADO POR SUS HABITANTES.

ESO, DICEN LOS PARTIDARIOS DE ESTA FACCIÓN, LES HACE EXTREMADAMENTE VERSÁTILES, Y POR LO TANTO GUERREROS IDEALES EN UNA GUERRA DE GUERRILLAS. ESCUCHEMOS LAS PALABRAS DE AMUR.DORIAN, PRELADO NUAR EN LA CIUDAD DE NUEVA ESPERANZA

"... podemos llevar la muerte con nosotros, podemos atacar donde ellos nunca se lo esperan, y si lo hacemos en gran número, podemos vencerlos. Muchos de nosotros morirán, pero si no les vencemos, ellos nos destruirán a nosotros. No creáis que nuestra actitud errante nos evitará el exterminio, sólo nos hace más fáciles de cazar, pero en lo que sí nos convierte, es en los cazadores perfectos."

LAS DIVERSAS CIUDADES NUAR QUE HAN ACATADO ESTA NUEVA FILOSOFÍA SE REUNIERON EN UN PUNTO SECRETO EN EL CORAZÓN DE LA GALAXIA, Y DESDE ALLÍ PARTIERON EN LA BÚSQUDA DE MÁS FUERZAS. NUMEROSAS CIUDADELAS ERRANTES SE LES HAN UNIDO, Y SU NÚMERO CRECE CADA DÉCADA. PRONTO, SE VIERON CON FUERZAS PARA ATACAR A UNA PARTIDA DE CINCO ICHAR Y CIENTOS DE ESCLAVOS. A PESAR DE LAS PÉRDIDAS, LOS CUERPOS DE ESTOS ICHAR ADORNAN LAS CÁMARAS DE CRIOÉXTASIS DE CINCO DE LAS CIUDADES NUAR, COMO TROFEOS DE BATALLA.

AUMENTAN LOS PARTIDARIOS DE LA ACCIÓN

DESPUÉS, LAS EMBOSCADAS SE SUCEDIERON UNA TRAS OTRA, Y EL ÉXITO ATRAJO A CADA VEZ MÁS CIUDADES.

AHORRA, LOS NUAR SE PREPARAN PARA LA GRAN BATALLA QUE LES ESPERA, PUES HAN CAUSADO PÉRDIDAS DE CONSIDERACIÓN A LOS ICHAR, Y ÉSTOS NO PERDONAN. NI SIQUIERA LOS RUMORES DE UNA PAZ A NIVEL DE TODO EL COSMOS HAN CONSEGUIDO APLACAR LOS PREPARATIVOS NUAR, Y ALLÍ DONDE UNA CIUDADELA NUAR LOCALIZA UN ENCLAVE ICHAR, PASA DE LARGO VIGILANTE, RESPETANDO DE MOMENTO LA TREGUA. PERO ESTA SITUACIÓN ES PASAJERA, Y UNA GRAN ARMADA NUAR, CON CIENTOS DE CIUDADES Y MUCHAS CIUDADELAS ALIADAS, ESTÁ PREPARANDO UN GRAN ATAQUE QUE DESCABECE AL IMPERIO ICHAR. AUNQUE TARDE MIL AÑOS EN ESTAR PREPARADA.

HAY UN RECIENTE DESCUBRIMIENTO QUE HA REALIZADO UNA NAVE NUAR QUE PODRÍA CAMBIAR LA DECISIÓN DE ESPERAR DE LA GRAN ARMADA. HAN LOCALIZADO EL PLANETA NATAL DE LOS ICHAR, LA TIERRA.

LA CIVILIZACIÓN NUAR.

DIVISIÓN DE CASTAS

DURANTE CIENTOS DE MILES DE AÑOS, EL SISTEMA DE CASTAS DE LOS NUAR, Y SU MENTE GRUPAL, HAN LOGRADO QUE ESTA CIVILIZACIÓN PROSPERE EN TODA LA GALAXIA, COMO UN ENJAMBRE DISPERSO PERO COEXISTENTE. LOS NUAR SON UNOS HUMANOIDES DE ESBELTOS CUERPOS, DE UNOS DOS METROS Y MEDIO O TRES METROS, CUYAS PIELES DE DIVERSOS COLORES MUESTRAN A LA CASTA A LA QUE PERTENECEN.

LOS DE PIEL ROJIZA SON OBREROS, ARTESANOS E INVENTORES, LOS DE PIEL AZUL SON EMBAJADORES, NOBLES Y POLÍTICOS. LOS DE PIEL DORADA SON LOS LÍDERES ESPIRITUALES DE LOS NUAR, QUIENES DIRIGEN LAS NAVES COLMENA CON SUS VISIONES.

MENTE COLMENA

LOS NUAR POSEEN UNA MENTE GRUPAL, NO ES QUE SÓLO POSEAN UNA MENTE COLECTIVA, SINO QUE CADA INDIVIDUO PIENSA EN EL BIEN COMÚN DE SU GRUPO, Y CADA GRUPO EN EL DE SU CIUDAD, Y CADA CIUDAD EN EL DE SU CIVILIZACIÓN. POSEEN UN SENTIDO INNATO PARA HACER LAS COSAS QUE FAVORECEN A SU RAZA. LOS NUAR SIEMPRE AYUDAN A LOS NUAR, JAMÁS SE ABANDONAN A MENOS QUE SEA POR EL BIEN COMÚN.

ESTO LES HA PERMITIDO PROSPERAR COMO CIVILIZACIÓN EN LA GALAXIA. SU NÚMERO SIEMPRE CRECIENTE NO LES HA IMPEDIDO COEXISTIR CON OTRAS RAZAS, PERO SU RAZA ESTÁ ALCANZANDO TAL TAMAÑO, QUE PARA CONTINUAR SU EXPANSIÓN PUEDEN TENER QUE ENTRAR EN CONFLICTO CON OTRAS RAZAS. SUS LÍDERES ESPERAN

QUE ESTO NO CONVIERTA A LOS NUAR EN UNA RAZA DESPIADADA COMO LA DE LOS ICHAR.

UNO CON LA TECNOLOGÍA

TAMBIÉN LES HA AYUDADO A DESARROLLAR UNA TECNOLOGÍA MUY AVANZADA. CADA CIUDAD RECOGE MUESTRAS Y AVANCES DE TODO EL COSMOS, Y LUEGO LOS INTERCAMBIA CON TODAS LAS CIUDADELAS QUE SE ENCUENTRA. ASÍ, EN POCO TIEMPO, NUMEROSAS FORMAS DE CONTEMPLAR LA CIENCIA HAN DESARROLLADO SUS TEORÍAS. LAS CIUDADES FLOTANTES NUAR SON UNA MUESTRA DE TECNOLOGÍA AVANZADA, CON ENORMES PANELES AUTORREPARADORES, ARMAMENTO DE PLASMA, Y EXTRAÑAS FUENTES DE ENERGÍA.

ENORMES ARCOS DE METAL PULIDO, DE ATRIUM Y ACERO ENDURECIDO RECORREN LAS BÓVEDAS DE SUS CIUDADES, Y LOS MOTORES MUEVEN ESTAS COLOSALES ESTRUCTURAS POR EL ESPACIO SIN PROVOCAR LA MÁS MÍNIMA VIBRACIÓN AL ENTRAR EN UNA ATMÓSFERA. CUANDO UNA DE ESTAS CIUDADES SE ACERCA A UN PLANETA NO HOSTIL, EL SOL REFLEJA EN SU BRUÑIDA SUPERFICIE SUS RAYOS, Y LOS HABITANTES EL PLANETA PUEDEN VERLA COMO UNA ESTRELLA EN EL CIELO QUE SE ACERCA DESPACIO, INCLUSO DURANTE EL DÍA.

ENJAMBRES DE CIUDADES

LA GRAN UNIÓN DE MÁS DE CIENTO CIUDADES NUAR ES OTRA DE LAS MARAVILLAS DE ESTA RAZA. CUANDO VIAJAN POR EL ESPACIO, LO HACEN EN ENJAMBRES DE DIEZ O VEINTE, PARA EVITAR SER DETECTADOS, PERO CUANDO ALGÚN ENEMIGO ESTÁ CERCA, LOS NUAR SE REÚNEN COMO UN GIGANTESCO ENJAMBRE QUE SE PROTEGE MUTUAMENTE.

ASÍ MISMO. DURANTE SUS CACERÍAS, LOS NUAR UTILIZAN COMPLEJOS Y AVANZADOS VEHÍCULOS DE ALTA TECNOLOGÍA COMO NUNCA SE HABÍAN VISTO, Y SU POTENTE ARMAMENTO, EN CONJUNCIÓN CON SUS ENORMES PODERES, LES PERMITE RIVALIZAR CON LAS RAZAS MÁS PODEROSAS. PERO LO QUE LES HACE MÁS PELIGROSOS ES QUE ATACAN POR MILES ALLÍ DONDE DESCUBREN UN ENEMIGO. DESPEDAZAN LO QUE PUEDEN, Y SE ALEJAN CUANDO SE VEN EN PELIGRO, AUNQUE QUEDEN ENEMIGOS CON VIDA, PUES SABEN QUE ESTA GUERRA, EN LA QUE LLEVAN COMBATIENDO MILES DE AÑOS, SE GANARÁ POR DESGASTE. LOS NUAR ESTÁN DISPUESTOS A GANARLA PARA SOBREVIVIR.

LA ACTITUD DE LOS ICHAR ANTE LOS NUAR VARÍA DESDE EL ODO QUE LES PROFESAN ABIERTAMENTE MUCHAS CASAS QUE HAN PERDIDO EXPEDICIONES A SUS MANOS, HASTA LA ADMIRACIÓN QUE PRODUCE SU ESTILO DE VIDA EN ALGUNOS RENEGADOS.

SI LOS RENEGADOS, AL MANDO DE PRIMARCAR, SUS DESCENDIENTES Y LOS HOMBRES LOGRAN IMPONEN EN LOS PRÓXIMOS SIGLOS LA PAZ ENTRE LAS RAZAS, Y APLACAR EL ODO LATENTE EN LOS CORAZONES DE LOS ICHAR, LOS NUAR PODRÍAN REALIZAR UNA APROXIMACIÓN HACIA SUS ETERNOS ENEMIGOS, PUES SUS CORAZONES NO ALBERGAN RESENTIMIENTO, SÓLO DESEO DE SUPERVIVENCIA.

LAS CIUDADES NUAR.

ESTRUCTURA DE UNA CIUDAD NUAR

ADEMÁS DE LO QUE YA SE HA DESCRITO, LAS CIUDADES NUAR SIGUEN UNA SERIE DE ESPECIFICACIONES COMUNES, QUE, SALVO RARAS EXCEPCIONES, LAS ASEMEJAN

A UNA COLMENA.

EN EL CENTRO DE LA CIUDAD, SE ENCUENTRAN LAS PLANTAS DE ENERGÍAS, PROTEGIDAS POR NUMEROSAS CAPAS DEFENSIVAS. AL IGUAL QUE LOS MOTORES ANTI GRAVEDAD. CERCANAS A ELLAS, ESTÁN LAS HABITACIONES PRIVADAS DE LOS DORADOS VIDENTES Y PROFETAS.

MÁS HACIA EL EXTERIOR, SE ENCUENTRAN LAS SALAS DE LOS POLÍTICOS, LAS TORRES DE COMUNICACIONES Y LOS LUGARES DE INVESTIGACIÓN TECNOLÓGICA, LAS BIBLIOTECAS Y UNIVERSIDADES.

EN LA PENÚLTIMA CAPA SE ENCUENTRAN LAS INSTALACIONES FABRILES Y LOS CENTROS DE PROCESAMIENTO DE ALIMENTOS. ES AQUÍ DONDE LA POBLACIÓN ESTRICAMENTE CONTROLADA DE LAS CIUDADES CULTIVA SUS PROPIOS ALIMENTOS Y FABRICA LO QUE NECESITAN PARA LAS LABORES DIARIAS.

POR ÚLTIMO, LA CAPA MÁS EXTERNA ALBERGA LAS INSTALACIONES MÁS PRESCINDIBLES, LOS CENTROS DE RECREO, LOS BALCONES PARA CONTEMPLAR LAS MASAS DE NUBES CUANDO LLEGAN A UN PLANETA, LOS PASEOS QUE PERMITEN VER LAS CONSTELACIONES EN LOS VIAJES ESPACIALES, ETC. ESTOS PASEOS Y BALCONES SE CUBREN CON UNA CUBIERTA DE CRISTAL DE TREMENDA RESISTENCIA CUANDO LAS CIUDADES ABANDONAN UN PLANETA PARA REALIZAR UNA LARGA TRAVESÍA POR EL COSMOS. ENTONCES, LA ENORME MOLE DE UNA CIUDAD NUAR, SE ELEVA, CREANDO PEQUEÑAS TURBULENCIAS EN LA ATMÓSFERA DEL PLANETA, Y SE LIBERA DE SU GRAVEDAD PARA REALIZAR UN VIAJE EN EL QUE NACERÁN Y MORIRÁN CIENTOS, QUIZÁS MILES DE GENERACIONES NUAR.

TECNOLOGÍA NUAR

PUEDES VER LOS INSTRUMENTOS NUAR EN EL CAPÍTULO DE ARMAMENTO Y EQUIPO, SIN EMBARGO, EN LÍNEAS GENERALES, LOS NUAR UTILIZAN, A DIFERENCIA DE LOS SERPIAN, LA PRODUCCIÓN EN MASA PARA FABRICAR SUS EQUIPOS.

SU TECNOLOGÍA ES MUCHO MENOS ARTESANAL, Y ESO SE NOTA EN EL DISEÑO. LAS NAVES Y ARMAMENTO NUAR SON EL EJEMPLO PERFECTO DE TECNOLOGÍA REVOLUCIONARIA DE CUALQUIER PELÍCULA O LIBRO DE CIENCIA FICCIÓN. POR ELLO, SU PRESENCIA EN TU JUEGO PODRÍA ALTERAR EL AMBIENTE DE LA ÉPICA QUE ESTÁS CONSTRUYENDO, E IR DIRECTAMENTE CONTRA LA ICONOGRAFÍA Y LA ESTÉTICA DEL JUEGO. EL INCLUIRLOS ESTÁ EN TU MANO, DIRECTOR DE GUERRA, ES TU PARTIDA.

UN POCO MÁS ADELANTE, ENCONTRARÁS UN ANEXO EN EL QUE TE OFRECEMOS UNA CRÓNICA ALTERNATIVA DE LOS HECHOS. EN ELLA, LOS NUAR LLEGAN A LA TIERRA AL PROCLAMARSE LA TREGUA CON LOS ICHAR, Y COMIENZAN A INTERACCIONAR CON LAS DEMÁS RAZAS SOBRE LA SUPERFICIE DEL PLANETA, MEZCLANDO SUS CULTURAS CON LA HUMANA Y CON LOS ICHAR, EN UNA MEZCLA EXPLOSIVA QUE SÓLO TÚ SABES CÓMO VA A TERMINAR.

SIN EMBARGO, NOSOTROS TE RECOMENDAMOS QUE DEJES A LOS NUAR COMO TRASFONDO PARA UNA POSIBLE AVENTURA, PUES TENEMOS PLANES PARA ESTA EXTRAÑA RAZA. SERÁN LOS PROTAGONISTAS DE LA NUEVA TRILOGÍA QUE EMPEZARÁ CUANDO TERMINE LA QUE ESTÁ EN CURSO.

Lo que entra en el siguiente recuadro puede ser la historia alternativa de Ichar. En este universo alternativo los Nuar llegan a la Tierra y ayudan a los humanos a luchar contra lo Ichar, mezclándose entre los hombres.

Sin embargo, nosotros os recomendamos que sigáis la historia oficial en la que los Nuar sólo están tomando contacto con los planetas más alejados del sistema solar, pues todos nuestros suplementos, novelas y demás seguirán esta historia.

Recuerda, que tras el fin de la trilogía de los Ichar, La llamada del Destino, los nuar serán los siguientes protagonistas de una de nuestras novelas. En ellas, narraremos la llegada a la tierra de estos seres, y su interrelación con los humanos y los Ichar

19 de abril de 2.002. La Tierra cambiará para siempre. Un total de ciento ochenta y ocho enormes ciudadelas flotantes aparecieron esa mañana sobre la tierra. Potentes energías las mantenían flotando, suspendidas en el aire sobre las cabezas de los humanos.

Eran los restos del pueblo de Nuar. Los Nuar son exiliados, viajeros sin hogar que se instalaron en la Tierra. Las extrañas energías de sus ciudades, excavadas sobre la roca pero de una tecnología increíble, iniciaron un despertar de extraños poderes en la humanidad. Los metahumanos comenzaron a surgir. Nombres como Dark Titan y otros héroes se hicieron famosos en las negociaciones con los Nuar sobre su acogida.

Poco a poco, las ciudades estado Nuar se aliaron a los países y bloques que les acogían y dando lugar a un entramado político militar muy intrincado, que a su vez se mezclaba con las incipientes relaciones entre hombres e Ichar.

Imaginad enormes (y no tan enormes) ciudades de alta tecnología en islotes flotantes, aliadas con estados, naciones y empresas humanas, y entre ellos, nuevos superhéroes que intentan poner orden en el mundo y descubrir los secretos de una raza desconfiada.

Los Nuar son humanoides de más de dos metros de alto, piel dorada, azulada o rojiza, según sus poderes y su casta.

Primer contacto.

- ¡Desgraciado! Tu valor te perderá. No te apiadas del tierno infante ni de mí, infortunada, que pronto seré tu viuda; pues los aqueos te acometerán todos a una y acabarán contigo. Preferible sería que, al perderte, la tierra me tragara, porque si mueres no habrá consuelo para mí, sino pesares; que yo no tengo padre ni venerable madre. A mi padre mató el divino Aquiles cuando tomó la populosa ciudad de los ciclicos, Tebas, la de altas puertas, dio muerte a Eetión, y sin despojarle, por el religioso temor que le entró en el ánimo, quedó el cadáver con las labradas armas y le erigió un túmulo, a cuyo alrededor plantaron álamos las ninfas montesas, hijas de Zeus, que lleva la égida. Mis siete hermanos, que habitaban el palacio, descendieron al Hades el mismo día, pues a todos los mató el divino Aquiles, el de pies ligeros, entre los flexipedes bueyes y las candidas ovejas. A mi madre, que reinaba al pie del selvoso Placo, trájola aquel con otras riquezas y la puso en libertad por un inmenso rescate; pero Artemis, que se complace en tirar flechas, hirióla en el palacio de mi padre. Héctor, tú eres ahora mi padre, mi venerable madre y mi hermano; tú, mi floreciente esposo. Pues ¡ea! Sé compasivo, quédate aquí en la torre (¡no hagas a un niño huérfano y a una mujer viuda!).

Contestóle el gran Héctor, el de tremolante casco:

- Todo eso me da cuidado, mujer, pero mucho me sonrojaría ante los troyanos y las troyanas de rozagantes pepllos, si, como un cobarde, huyera del combate, y tampoco mi corazón me incita a ello; que siempre supe ser valiente y pelear en primera fila...

"Siempre supe ser valiente y pelear en primera fila"... si, ahora comprendía el significado. Hace unos años había preferido al invulnerable, poderoso e irresponsable Aquiles pero desde el comienzo de la guerra sintió una afinidad con Héctor porque al igual que él, había tenido que aprender a ser valiente y a sobreponerse al miedo. "Pero yo no soy Héctor ni estoy en la sagrada Ilíon." - pensó con una sonrisa.

"¿Pero que te pasa Alex?" - Se reprocho - "déjate de tonterías y concéntrate". Miró al General Granados.

- Ninguna novedad, Señor

- ¿Está su unidad preparada, capitán?

- Si, Señor. - no necesitaba revisar a sus hombres para saber que estaban en la posición adecuada, 5 años de guerra contra los Ichar los habían adiestrado bien.

- Mantendrá la vigilancia sobre la ciudad Nuar hasta que reciba nuevas instrucciones. Puede retirarse.

“Si, señor” ese era otro de los cambios que se habían producido. Si alguien le hubiese dicho hace cinco años que se convertiría en un disciplinado soldado no le habría creído, precisamente él, rebelde como pocos. “*Pero la guerra cambia a las personas*”. Miró al cielo. Seguía siendo hermoso “*una de las cosas que no cambiarían jamás*”, las estrellas brillaban sobre el fondo oscuro de la noche... no dejaba de resultar irónico que la nueva amenaza proviniese del interior de tanta belleza.

Quando apenas se habría recuperado de la destrucción provocada por los Ichar apareció la primera ciudadela Nuar. Alex siempre se había imaginado que los extraterrestres vendrían en un reluciente platillo volante, que serían verdes y con antenas (demasiadas películas, se decía a sí mismo). Nadie podía imaginar que la realidad los convertiría en gigantescas ciudades con sus extraños edificios y sus aún más extraños habitantes. Pero afortunadamente, los Nuar no se había mostrado, hasta hoy, hostiles (como no dejaron dudas los actos de los Ichar). Las ciudadelas enviaron una representación a la ONU y desde que se iniciaron las negociaciones no se produjo un solo incidente... pero la herida de los Ichar continuaba abierta y se vigilaba las ciudades Nuar como si de la puerta del mismo infierno se tratase. Poca gente sabía que eran exactamente esas “negociaciones” pues se realizaban con el mayor de los secretos y Alex un capitán (pero sólo un capitán) del Ejército Internacional estaba muy lejos de los círculos de información.

“*Tu misión es vigilarlos así que es mejor que lo hagas*” – Miró directamente a la ciudadela pero sólo vio un espacio aun más negro en el cielo nocturno. Nadie sabía por que las ciudades Nuar no emitían ninguna luz. De día reflejaban el sol y por la noche, si no había luna, encontrabas su posición buscando el enorme agujero de la noche, donde no brillaban las estrellas... no, nadie sabía mucho de los Nuar, Sin embargo Alex no les tenía miedo, desconfianza si, muchísima prudencia, pero no miedo... no como a los Ichar. Jamás olvidará la primera vez que vio a un Ichar, frente a frente, quedó paralizado... fue una sensación mucho más terrible que el miedo: él no era nada frente a una criatura que lo podía todo... pero aprendió a ser valiente – “*como Héctor*”, pensó con una sonrisa – y ahora pocos, muy pocos, se le podían comparar en aquella Torre de Babel que era el Ejército Internacional “*vaya, parece que no hemos cambiado tanto como pensábamos, sigues siendo un presuntuoso*” bromeo consigo mismo “*en cuanto acabe esta maldita guerra volverás a ser el de antes*” pero sabía que eso nunca sería posible: había visto demasiado, sufrido demasiado, como para volver a ser aquel chiquillo loco. Una luz cruzó la oscura masa de la ciudadela acompañado del lejano ruido de motores “*el helicóptero del General Granados*” se estremeció mientras lo veía alejarse, el aire frío de la montaña le helaba el cuerpo “*¿por qué los Nuar no han tenido mejor lugar para instalarse que sobre los Picos de*

Europa?" Pensó recordando que pronto empezarían las nevadas. "Será mejor que yo también regrese". Se dirigió con paso firme a la entrada de su base, poco más que unas cuervas hábilmente camufladas aunque esto último era más por cumplir con el reglamento militar que para ocultar su presencia al posible enemigo ya que Alex creía, no; sabía, que los Nuar conocían su posición con exactitud.

Al llegar a la puerta de acceso se quitó uno de los guantes de cuero que le protegían de la fría noche e introdujo la mano en el detector de huellas, una pequeña cámara se activó para escanear su pupila mientras oía una suave voz femenina.

- Por favor, diga su nombre y graduación.

Se realizaban los tres controles, digital - pupilas - voz, antes de acceder a la base. Siempre le había resultado graciosa, o cuanto menos sorprendente, tanta seguridad... como si quien diseñó la base quisiera hacerle olvidar la inquietante sensación que producía saber que la verdadera misión en aquellas montañas no era de vigilancia (no, pues todas las imágenes eran enviadas automáticamente al Centro de Investigación donde se analizaban) sino más bien la de conejillos de indias (o ratas de laboratorio) empleados para conocer, o provocar, la reacción de aquella extraña raza ante la cercanía de los humanos. Por supuesto, esa no era la versión oficial pero tampoco hacía falta que nadie se lo dijese.

Durante unos segundos contempló su reflejo en el pulido metal de la puerta buscando las cicatrices que le había dejado la guerra, el pelo negro, muy corto, los ojos de igual color, grandes y ligeramente rasgados, la piel pálida a causa de los años pasados en los túneles, pero no las encontró en su rostro sino más profundamente grabadas en el alma. "No, jamás volverá", aquel muchacho alegre y despreocupado había desaparecido para siempre.

La puerta de seguridad se abrió dejándole paso al interior de la bases militar Alfa-18. Nunca la presencia de los Nuar era tan real para Alex como recorriendo estos túneles... ni siquiera en el exterior, mirando la ciudad. Allí parecía un capricho de la naturaleza, otra montaña más que el tiempo había moldeado simulando una ciudad igual que el viento da forma a las nubes. Pero todo era distinto en el interior

de la base... quizás fuese la opresión de los muros, el saberse atrapado esperando que los Nuar hicieran algún movimiento, como una partida de ajedrez donde él sólo era un peón... o quizás los meses de inactividad donde la única ocupación era leer mientras simulaba vigilar un monitor cuando sabía perfectamente que la imagen había sido enviada al Centro de Investigación mucho antes de que apareciese en su pantalla.

Avanzaba rápidamente por los pasillos, sabía donde iba: la sala de monitores. Allí estarían reunidos los miembros de la base a la espera de las nuevas instrucciones del General Granados.

- Mantendremos la vigilancia. - Ni siquiera los miró al entrar. No necesitaba hacerlo para ver su decepción.
- ¿Hasta cuando?

Ignorando la pregunta se dirigió a un monitor. La imagen teñida de verde, a causa de la "visión nocturna", mostraba la enorme ciudadela. A su lado, el radar giraba sin señalar ninguna intrusión "todo tranquilo" - pensó - "al menos en el exterior"... ahora tenía que dar la mala noticia o intentar que no fuese tan mala.

- Al menos tres meses... cuatro quizás - Mintió. De que servía decirles que no había fecha para volver a casa. Que después de 5 años de lucha contra los Ichar les premiaban dejándoles olvidados bajo una montaña.

- ¡¡Cuatro meses!! - exclamaron entre desesperados e indignados, comenzando una protesta.

"Será mejor abortar enseguida la "pequeña rebelión" - pensó Alex con un suspiro resignado.

- Silencio - empleó toda la autoridad que le daba su graduación de capitán - Recordad que sois soldados y la guerra no ha terminado con los Ichar - De inmediato callaron. Siempre que nombraba a los antiguos enemigos se producía ese efecto. - Todos queremos volver a casa pero si no cumplimos con nuestro deber quizás no tengamos ningún sitio al que regresar.

Obedecieron ¿qué otra cosa podían hacer? sabían que era inútil protestar... a fin de cuentas, él no era responsable de aquella situación y tampoco podía hacer nada para cambiarla.

- ¿Alguna novedad? - Pregunto Alex, más para cambiar de conversación que por conocer una respuesta que ya sabía.
- Ninguna. Todo en orden.

- Bien. Haré la próxima vigilancia.

Les vio salir de la habitación. Veinte hombres habían integrado la base "Alfa-18" pero el Mando del Ejército los había retirado hasta quedar cinco, seis con él, dando esperanzas de que la guerra acabaría pronto... sin embargo la orden de retirada nunca llegaba para ellos y sus compañeros comenzaban a impacientarse "¿por qué tenían que permanecer enterrados bajos esas montañas?" pero Alex conocía la respuesta, sencillamente el Alto Mando había decidido arriesgar el menor número de vidas posibles... algo no funcionaba en aquellas "reuniones de negociación".

Se sentó frente a los monitores sin prestar demasiada atención a las imágenes que mostraban incansables - *"Todavía es pronto"* - Cogió un libro de uno de los cajones, la Iliada, pero no necesitaba abrirlo para saber que no podría concentrarse en la lectura.

"Ninguna novedad" le había dicho al General Granados - *"Te estás jugando el puesto, Alex"* - se dijo - *"y quizás mucho más"*, pero ¿había mentido al General?... técnicamente no. No había sucedido nada que, analizado racionalmente, se pudiese atribuir a algo más que la soledad de aquellas montañas... pero en algún lugar de su mente, sabía que no era ninguna ilusión, que aquello, fuese lo que fuese, era real.

Siempre eran imágenes fugaces... reflejos dorados que desaparecían en los márgenes del monitor donde se mostraba la entrada de la base (la única grabación que no era enviada al Centro de Investigación pues pertenecía a la seguridad interna)... curiosamente, ningún otro monitor señalaba nada anormal, ninguna invasión, ningún movimiento. Nada.

Alex sabía que era un Nuar, aunque nunca vio más que imágenes borrosas que desaparecían al instante y presentía que el objetivo era llamar su atención. Por eso no dijo nada al General Granados, ni a sus compañeros, porque aquello iba dirigido sólo a él. Y si alguien intervenía los Nuar cortarían la breve comunicación que estaban iniciando.

"¡Para ya!" - se reprochó enfadado - *"ni siquiera estás completamente seguro que no sean más que fantasías... será mejor que vigiles el monitor"* - Al principio no lo vio. Acostumbrado durante meses a espiar sombras le costó asimilarlo cuando la pantalla mostró la clara imagen del Nuar quieto, esperando... esperándole. Ahí estaba... el momento había llegado.

Se levantó despacio del control de monitores, no había prisa... el Nuar sabía, al igual que Alex, que iría a su encuentro... *"sí, por supuesto que iré pero tendrás que esperar... quizás sea tan tonto para ir sólo pero no tan completamente estúpido como para ir desarmado"* pensó al dirigirse al depósito de armas. Escogió un fusil de asalto, no demasiado pesado como para entorpecer sus movimientos pero con suficiente alcance para matar, o al menos herir, a aquella criatura. El enfrentamiento, si se producía, sería cuerpo a cuerpo. Con un golpe seco instaló el cargador del arma. Estaba preparado.

Los vacíos túneles le devolvían el eco de sus pasos, parecían seguros aunque se conocía lo suficiente para saber que no era más que una simulación. Sinceramente, no sabía que estaba haciendo, ni las consecuencias que podría traer a sus compañeros o al resto del mundo... pero sabía, y no entendía bien porque, que el camino por el que avanzaba no tenía regreso y que debía continuar hacia delante... sólo deseaba que si había tomado la decisión equivocada no causase más daños que a él mismo.

En la puerta exterior se repitieron los controles antes de abrirse dejándole sólo en la noche *"solo no"* recordó *"con el Nuar"*. A 100 metros, frente a él, se confundía con la oscuridad su esbelta figura. Alex avanzó despacio, muy despacio, vigilando la inmóvil criatura que a cada paso se definía en la noche. Era alta, al menos 40 centímetro más de Alex. La túnica que vestía ocultaba su cuerpo pero le bastaba fijarse en los músculos del cuello para comprender que físicamente, el Nuar era más fuerte de él *"Cuerpo a cuerpo no tienes ninguna opción... no te acerques demasiado"* pero a pesar del prudente pensamiento continuo avanzando. Ahora podía ver el tinte dorado de su piel... el pelo rojo que agitaba el viento de la montaña... los ojos de plata. En una situación más amable podría haber definido a la figura que estaba a poco más de 2 metros como de hermosa. Se miraron, las brillantes pupilas del Nuar fijas en los oscuros ojos de Alex trayéndole recuerdos que no eran suyos... el de un planeta destruido, supervivientes de la raza Nuar arrancando sus ciudades en el último aliento de fuerza para convertirse en exiliados. Siglos vagando por el vacío entre peligros peores de los que les obligaron a huir... hasta hallar, casi al azar, un planeta azul todavía hermoso aun herido por la guerra... y sus habitantes, una especie joven, no comprendían que esa brillante joya que llamaban la Tierra pronto atraería muchas más amenazas de las que ellos, fuertes pero inexpertos, serían capaces de resistir. Los Nuar podrían ser un mundo diferente, otra vida... pero no necesariamente incompatibles... y podrían ayudarles.

Alex bajó el arma, ya no era necesaria. En Nuar dio unos pasos. Ahora era él quien permanecía inmóvil, a la espera. La fuerte mano avanzó hasta tocar la suya, sintiendo el tacto metálico sobre su piel que se suavizó a medida que la figura dorada se fundía en la noche hasta desaparecer dejándole completamente sólo. Sonrió, ahora sabía que se negociaba en aquellas misteriosas reuniones con los Nuar... querían un hogar y a cambio ofrecían amistad y alianza. Buscó con la mirada su ciudadela pero de pronto se le antojó un enorme caballo de madera en cuyo interior esperaban, ocultos y silencios, a que la humanidad durmiese confiada. “no” sacudió la cabeza para despejarse “no estás en Troya, ¿recuerdas?”.

Pronto amanecería y el sol iluminaría la ciudadela Nuar. Quizás la guerra no hubiese acabado pero ya no luchaban solos.

Veamos un ejemplo de alguien mutado e irradiado por los Nuar.

Dark Titan: Dark Titan es un héroe en la Tierra. Uno de los primeros irradiados por las extrañas energías de las ciudades flotantes Nuar que un día aparecieron en sus cielos, el hombre ahora llamado Dark Titan desarrolló poderes simbióticos con dichas energías.

A través de quien sabe que canales de conducción, este héroe puede reconducir la energía de dichas ciudades a través de su cuerpo, lo que le confiere una enorme fortaleza y la capacidad de volar y proyectar rayos. Su negra armadura de metal alienígena, y su gran estatura le valieron su apodo. Aliado de los Nuar, Dark Titan es un embajador entre la raza humana y estos alienígenas. De hecho, se hizo famoso por evitar el atentado que un renegado de una ciudadela nuar iba a cometer contra el presidente de la república francesa y el líder espiritual de la ciudad nuar que se situó sobre Francia.

Ha participado en la batalla de los Picos de Europa, un terrible malentendido, y en varias operaciones de rescate y salvamento, así como en una cacería de renegados nuar.

Características:

RDT Fuerza: B 20D

RDT Destreza: B 10D

RDT Mente: 7D

RDT Poder Volar 5D

RDT Poder Fuerza Permanente B 10D

RDT Poder Rayos de Plasma: 3D

Puntos de Vida: 36

VERMITS

TERRAFORMACIÓN

".... Ellos vienen, ... ahora ellos se van... pero nosotros devoraremos... sus poderosos corazones.... para el enjambre."

SUPERVIVIENTES NATOS

LOS VERMITS SON UNA DE LAS ESPECIES MÁS TERRORÍFICA DE LA GALAXIA. SUS ENORMES CUERPOS INSECTOIDES, ASEMEJAN UN ENORME HUMANOIDE BÍPEDO CON TRES PARES DE ALAS ALARGADAS DE COLOR NEGRO TRASLÚCIDO. SUS CABEZAS SE ENCUENTRAN CORONADAS POR OJOS COMPUESTOS Y POR ANTENAS, LO QUE LES CONVIERTE EN UNOS SERES TREMENDAMENTE PERCEPTIVOS.

SON EXTREMADAMENTE FUERTES Y BELICOSOS, INCLUSO ENTRE ELLOS MISMOS Y SE MUEVEN DE PLANETA EN PLANETA INSTALANDO COLONIAS COLMENA DE MILES DE MILLONES DE INDIVIDUOS QUE ESCLAVIZAN A LA POBLACIÓN AUTÓCTONA, SIRVIENDO COMO ALIMENTOS, ESCLAVOS DE CRÍA Y TRABAJADORES.

SUS MANOS DELANTERAS TERMINAN EN GARRAS SEMEJANTES A LAS PATAS DE UNA MOSCA, LO QUE NO LES HA IMPEDIDO DESARROLLAR UNA TECNOLOGÍA RUDIMENTARIA. ESTA TECNOLOGÍA, DE CLARO ASPECTO INSECTOIDE, ES EN MUCHOS CASOS INDETECTABLE POR LOS MÉTODOS CONVENCIONALES, POR LO QUE LAS NAVES DE TRANSPORTE VERMIT SE PASEAN FRENTE A DESPREVENIDOS MUNDOS QUE LAS CONFUNDE CON UN METEORITO O UN COMETA.

CUANDO UNA ENJAMBRE VERMIT CAE EN UN PLANETA, INMEDIATAMENTE COMIENZA A MULTIPLICARSE UTILIZANDO LOS RECURSOS DE SU NAVE. EN POCOS DÍAS SU TAMAÑO SE MULTIPLICA POR CIENTO, Y LOS ALREDEDORES QUEDAN DEVASTADOS A MEDIDA QUE LA COLOSAL MOLE DE LA COLMENA VERMIT CONSUME MÁS Y MÁS RECURSOS.

LOS HABITANTES NATIVOS SON CONDUCIDOS EN MASA A LOS FOSOS DE ESLAVOS Y A LOS DE ALIMENTOS, Y ALLÍ SIRVEN AL ENJAMBRE VERMIT QUE CONTINÚA EXTENDIÉNDOSE POR EL PLANETA COMO UNA MANCHA DE NEGRA CORRUPCIÓN.

UNA VEZ TODO EL PLANETA ESTÁ CUBIERTO POR SU PÁTINA DE CORRUPCIÓN, LOS VERMITS LANZAN CIENTOS DE NAVES COLMENA AL ESPACIO EN BUSCA DE NUEVOS MUNDOS QUE ASIMILAR.

SIN EMBARGO, EN LOS MUNDOS TOMADOS, LOS VERMITS CONTINÚAN AUMENTANDO SU CIVILIZACIÓN DÍA A DÍA. LOS ESCLAVOS CONTINÚAN PRODUCIENDO LA BIOMASA QUE NECESITAN, ALIMENTADOS POR NEGROS ICORES REGURGITADOS POR LAS COLMENAS. LAS ESTRUCTURAS CRECEN Y CRECEN, CUBRIENDO TODO EL PLANETA, Y MIENTRAS LA MENTE COLECTIVA TRAMA LA CONQUISTA DEL COSMOS, Y SU ASIMILACIÓN.

INFESTACIÓN

OTRO DE LOS PODERES DE LOS VERMITS ES LA INFESTACIÓN, MEDIANTE LA CUAL, PUEDEN INFECTAR A UN SER PARA QUE ADQUIERA LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS VER-

MITTS. ASÍ, SI UN VERMIT NOLA (SÓLO ESTA ESCASA SUB-ESPECIE PUEDE INFECTAR) INFECTA A UNA BALLENA, EL CUERPO DE ESTA CAMBIARÁ, SU MENTE SE UNIRÁ A SU MENTE ENJAMBRE Y DESARROLLARÁ CARACTERÍSTICAS INSECTOIDES, COMO ENORMES ALETAS ALAS QUE LE PERMITIRÁN MOVERSE MÁS RÁPIDO POR LOS MARES, O TERRIBLES MANDÍBULAS CAPACES DE GERGENAR UN BARCO DE PESCA.

PATRIARCADO

POR ÚLTIMO, SE DICE, Y POR LO QUE LOS ICHAR HAN PODIDO DESCUBRIR ES CIERTO, QUE EXISTE UN ANCIANO VERMIT DE MÁS DE CIENTO METROS DE GRANDE, QUE SE ENCUENTRA EN EL MUNDO NATAL DE ESTA ESPECIE, CUYO CUERPO DEGENERADO Y ATROFIADO DESCANSA EN EL FONDO DE UN ROJIZO BARRANCO Y QUE ES EL PADRE DE TODA LA RAZA. ÉL ES LA RAZA VERMIT, SI MURIESE, TODOS SU MIEMBROS MORIRÍAN. TAL VEZ SEA UN POCO EXAGERADO, PERO SÍ ES CIERTO QUE LOS GENETISTAS GREEN QUE ESE GOLPE PONDRÍA A TODA LA RAZA AL BORDE DE UNA LOCURA DESTRUCTIVA QUE SÓLO TERMINARÍA CUANDO UNO DE ELLOS SUSTITUYESE A SU FALLECIDO LÍDER Y SU PROGENIE ASIMILASE LA DEL ANTERIOR.

SI ESTO ES ASÍ, ES UNA PODEROSA ARMA QUE PODRÍA SER UTILIZADA EN EL FUTURO SI ESTA RAZA CONTINUASE SU EXPANSIÓN AHORA QUE LOS ICHAR HAN DECLARADO EL FIN DE LAS HOSTILIDADES.

A PESAR DE LA REPUGNANCIA DE PRIMARCAR (Y DE TODOS LOS ICHAR) POR ESTOS PARÁSITOS, ESTÁ BUSCANDO UN MODO DE CONVIVIR CON ELLOS, PERO NO HA LOGRADO NINGUNA RESPUESTA DE SUS MUNDOS COLMEANA.

AMBAS RAZAS PODRÍAN ESTAR DESTINADAS A LUCHAR HASTA QUE UNA ANIQUILE A LA OTRA, PUES LOS ICHAR REPRESENTAN EL INDIVIDUALISMO MÁS EXACERBADO, AL CONTRARIO QUE LOS VERMITS, Y EL ODIO MUTUO ES TREMENDO. EN ESTA GUERRA POR EL DOMINIO GENÉTICO LOS VERMITS LLEVAN LAS DE PERDER, CLARO, A MENOS.....

EL ENCUENTRO

LA RAZA VERMIT LLEVABA MÁS DE CIENTO SIGLOS DE EXPANSIÓN CUANDO LA PRIMERA NAVE ESPORA ENTRÓ EN UN PLANETA HABITADO POR LOS ICHAR.

LOS ICHAR, DE LA CASA DERRIAN, ACABABAN DE LLEGAR AL PLANETA, POR LO QUE TODAVÍA NO ESTABAN ASENTADOS.

COMO RESULTADO, LOS VERMITS PUDIERON ESTABLECER UNA COLONIA QUE OCUPABA LA MITAD DEL PLANETA ANTES DE QUE LOS ICHAR DESCUBRIERAN SU PRESENCIA. EL CHOQUE ENTRE LAS DOS CIVILIZACIONES FUE BRUTAL.

LOS VERMITS, UNA RAZA CON MENTE COLECTIVA Y COSTUMBRES INSECTOIDES CHOCARON CON EL MODO DE VIDA DE LOS ICHAR, QUE PRIMAN EN INDIVIDUALISMO, LA AMBICIÓN Y EL EGOÍSMO.

LA REPUGNANCIA ENTRE AMBAS FUE TAL, QUE EN POCO TIEMPO TODO TODA LA COLONIA ICHAR ESTABA PREPARADA PARA LA MASACRE. LO QUE VINO A CONTINUACIÓN NO SE PUEDE CALIFICAR DE GUERRA EN TODOS LOS TÉRMINOS.

LA PRIMERA GUERRA INSECTOIDE

LOS ICHAR, LLEGARON DESDE EL CIELO EN PEQUEÑOS GRUPOS, MIENTRAS QUE LOS ALTOS ICHAR ANIQUILABAN COLMENAS ENTERAS CON SUS PODERES. LOS ESCLAVOS Y LAS BESTIAS CERRABAN LA SALIDA DE CUALQUIERA QUE QUISIESE ENTRAR O SALIR DE LA ZONA VERMIT Y MILES DE MILLONES DE ESTAS CRIATURAS INSECTO PERECIERON. TODA SU CIVILIZACIÓN FUE DESTRUIDA, NO SIN ANTES LANZAR UN MENSAJE A OTRAS COLONIAS SOBRE LO QUE ESTABA PASANDO.

AL IGUAL QUE LAS AVISPAS QUE ATACAN A QUIEN MATE A UNA DE ELLAS, LOS VERMITS LLEGARON A MILLONES AL PLANETA EN BUSCA DEL EXTERMINIO DE SUS RIVALES.

LOS ICHAR, EVIDENTEMENTE NI SE PREOCUPARON. RECIBIERON A LAS NAVES VERMIT CON ARCOS DE ENERGÍA QUE LAS FREÍAN ANTES DE LLEGAR A LA ATMÓSFERA, CONGELARON LOS FLUIDOS DE MILES DE ELLAS, DESTRUYERON LA ESENCIA DE SUS VÁSTAGOS, Y EN DEFINITIVA, APLICARON TODAS LAS PRECISAS TÉCNICAS DE GUERRA QUE CONOCÍAN PARA IMPEDIR LA RECONQUISTA DEL PLANETA. EN LOS COMBATES, QUE DURARON UNA SEMANA, MÁS DE CIENTO MIL MILLONES DE VERMITS MURIERON.

TAMBIÉN MUCHOS ESCLAVOS Y BESTIAS ICHAR FUERON DESTRUIDOS, ALGUNOS DE ELLOS INFECTADOS POR LOS VERMITS NOLA, PERO NINGÚN ICHAR DE NINGUNA CLASE RESULTO HERIDO.

EL DESAFÍO NO SERÁ TOLERADO

EN RESPUESTA AL ATAQUE MASIVO, LOS ICHAR COMUNICARON AL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS LA EXISTEN-

CIA DE ESTA RAZA ANATEMA DE LA SUYA. EL ODDIO INSTIGADO ENTRE AMBAS PARECE SURGIR DE LA MISMA GENÉTICA, ES UN ODDIO ANCESTRAL COMO EL TERROR QUE LOS HOMBRES PUEDEN TENER POR LOS ICHAR. SON ESPECIES TAN DIFERENTES QUE SU DESTINO ES ENFRENTARSE Y DESTRUIRSE O PERECER COMO RAZA EN EL INTENTO.

A LOS POCOS DÍAS, LOS PORTALES SE ABRIERON VOMITANDO UNA INGENTE CANTIDAD DE ICHAR, CON SUS ACOMPAÑANTES Y ESCLAVOS.

LOS ARCANOS Y GENETISTAS ICHAR ESTUDIARON A ESTA NUEVA RAZA, E IDEARON POCIONES Y CONJUROS MÁS EFICACES CONTRA ELLA, ASÍ COMO PARA PROTEGER A SUS ESBIROS DE LA INFESTACIÓN.

SE CONSTRUYERON MURALLAS Y FORTALEZAS, Y TODO EL PLANETA, Y LAS LUNAS ADYACENTES SE TRANSFORMARON EN ENORMES FORTALEZAS DE DESTRUCCIÓN.

PARA CUANDO LA SIGUIENTE OLEADA VERMIT LLEGÓ, EL PLAN ICHAR YA ESTABA PREPARADO.

CAPTURARON MILES DE PRISIONEROS, LOS ALTOS ICHAR ENTRARON EN LA MENTE COLECTIVA UTILIZANDO LOS MÁS FORMIDABLES PODERES MENTALES, ENVIANDO UN MENSAJE DE ODDIO ETERNO A TODA LA RAZA, AL TIEMPO QUE DESCUBRÍAN LA LOCALIZACIÓN DE TODOS LOS PLANETAS EN LOS QUE LOS VERMITS POSEÍAN COLMENAS.

AL MISMO TIEMPO QUE SE PROCEDÍA A DETENER ESTA TERCERA OLEADA, LA SEGUNDA PARTE DEL PLAN ENTRÓ EN ACCIÓN.

LA GARRA SE CIERRA SOBRE LAS COLMENAS

VEINTE LEGIONES COMPLETAS Y REFORZADAS POR ESQUADRONES ESPECIALES DE ARCANOS, GENETISTAS Y ARTESANOS SE PUSIERON EN MOVIMIENTO.

SUS BESTIAS CAYERON SOBRE LAS COLONIAS VERMITS DE MÁS DE DOS DOZENAS DE PLANETAS Y ASTEROIDES. MILES DE ICHAR SEMBRARON LA MUERTE COMO SEGADORES QUE RECOGEN UNA SANGRIENTA COSECHA.

LAS CERRADAS FORMACIONES ICHAR PENETRABAN EN EL CAOS DEL ENJAMBRE VERMIT COMO UNA DAGA QUE VA ABRIÉNDOSE PASO POR UNA HERIDA, LLEGANDO MÁS Y MÁS HONDO, CORTANDO Y SEGANDO. LOS ALTOS ICHAR ERRADICABAN COLONIAS COMPLETAS CON SU DESPLIEGUE DE PODER ARCANO. CONGELADAS, PARALIZADAS, TRAGADAS POR VOLCANES RECIÉN CREADOS, MILLONES DE MEGA COLMENAS FUERON DESTRUIDAS EN LA SEMANA QUE DURÓ LA OFENSIVA.

SITUACIÓN ESTANCADA

CUANDO TODO TERMINÓ, LOS VERMITS SEGUÍAN POSEYENDO MILES DE PLANETAS, Y TODO EL ESFUERZO ICHAR SÓLO HABÍA SERVIDO PARA DESTRUIR CINCUENTA Y SIETE COLONIAS. POR ELLO, EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS APROBÓ UN PLAN ESPECIAL. SIN NECESIDAD DE DECLARAR UNA VAIAR, TODOS LOS ICHAR ESTUVIERON DE ACUERDO EN DOTAR FONDOS PARA DESTRUIR ESE "MAL" QUE HABITABA EN LOS RINCONES MÁS RECÓNDITOS DE SU GALAXIA, PERO QUE AMENAZABA CON EXTENDERSE Y PONER EN PELIGRO EL PODER DE LOS ICHAR.

OTRAS CINCO LEGIONES REFORZADAS PARTIERON DESDE EL IMPERIO HACIA LOS TERRITORIOS VERMIT.

LA MATANZA HA CONTINUADO CIENTOS DE AÑOS, CON LOS ICHAR PENETRANDO MÁS Y MÁS EN EL DOMINIO VERMIT, MIENTRAS QUE ESTOS INSECTOS INTELIGENTES APRENDEN MÁS DE SUS Oponentes, A COSTA DE PERDER MILES DE COLMENAS. SIN EMBARGO, TRAS LOS PRIMEROS SIGLOS DE COMBATES, LOS MARISCALES ICHAR SE HAN DADO CUENTA E UNA COSA. SI ESTE PLAN CONTINUA ASÍ, NUNCA TERMINARÁN CON TODA LA RAZA. EL ENEMIGO APROVECHA EL ATAQUE DESDE UNA SOLA DIRECCIÓN PARA EXTENDERSE ALLÍ DONDE NO ES ATACADO. MIENTRAS QUE LOS ICHAR LE ARREBATAN CIENTOS DE PLANETAS ELLOS OBTIENEN EN OTRO SECTOR DOSCIENTOS, POR LO QUE SU NÚMERO CRECE Y CRECE.

UNA FUERZA NUEVA, UN NUEVO PLAN

EN CUANTO SE DESCUBRIÓ ESTO, EL CAMBIO DE ESTRATEGIA SE IMPUSO. DESDE CIUDAD CASIOPEA LLEGARON DOS LEGIONES MÁS, Y UN MIEMBRO IMPORTANTE DEL ALTO CONSEJO, FEDRIL, EL TAIMADO, TOMÓ LA DIRECCIÓN DE LAS LEGIONES.

SI SU ENEMIGO ERA FUERTE, ÉL DEBÍA SERLO MÁS. POR ELLO, COMENZÓ A INVERTIR RECURSOS EN CONVERTIR LOS PLANETAS COLONIZADOS Y ARREBATADOS A LOS VERMITS EN PEQUEÑOS FEUDOS PARA ICHAR DE CLASE MEDIA QUE QUISIESEN AUMENTAR SU PODER. A CAMBIO DE SU COMPLETO APOYO EN LA GUERRA, ESTOS NUEVOS NOBLES RECIBÍAN UNO O VARIOS SISTEMAS QUE ADMINISTRAR, EN LOS QUE PODÍAN HACER LO QUE QUISIESEN, SIEMPRE QUE APORTASEN TROPAS Y RECURSOS A LA GUERRA.

LOS VOLUNTARIOS LLEGARON A CIENTOS, Y TRAS ELLOS, MILES DE ICHAR DE LAS CLASES BAJAS QUE DESEABAN UN POCO DE LIBERTAD DE LAS DOCE CIUDADES, AUNQUE PARA ELLO TUVIESEN QUE TRABAJAR EN UN FEUDO

DE LAS MARCAS EXTERNAS PARA UN NOBLEZUELO.

LOS FRUTOS DE LA PLANIFICACIÓN MILITAR

LOS RESULTADOS FUERON ASOMBROSOS. LOS NUEVOS SEÑORES FEUDALES, QUE INSTITUYERON SUS PROPIAS CASAS, COMENZARON A TRANSFORMAR LOS DEVASTADOS PAISAJES EN VERGELES.

SE ABRIERON MINAS, GRANJAS DE COSECHA, CIUDADES Y COLONIAS. LOS EXILIADOS DE CIUDAD CICLOPS CREARON GRANJAS DE CRÍA DE LAS BESTIAS, LOS DE ÏLIARTH, LA CIUDAD DE LOS MAGOS, AUMENTARON EL PODER DE LOS EJÉRCITOS ICHAR CREANDO TORRES DE MAGIA QUE SE ELEVABAN CIENTOS METROS, ESCUELAS CUYAS SUPERFICIES ESTABAN GRABADAS CON ARCANOS ENCANTAMIENTOS DE PROTECCIÓN. DOCENAS DE ARCANOS SE INCORPORABAN A LAS LEGIONES CADA TEMPORADA, Y PRONTO LOS ICHAR COMENZARON A AUMENTAR SU NÚMERO CON LOS NUEVOS NACIMIENTOS, Y GRACIAS A LA RIQUEZA DE SUS NUEVOS TERRITORIOS.

CADA VEZ QUE UN PLANETA ERA LIMPIADO, UN ICHAR DE CLASE MEDIA LLEGABA CON UN PEQUEÑO SÉQUITO, Y EN POCOS AÑOS, LO CONVERTÍA EN UNA FORTALEZA DEDICADA A ALGUNA LABOR ÚTIL PARA LA GUERRA, PRODUCIR ALIMENTO PARA LOS ESCLAVOS O BESTIAS, EXTRAER MINERALES, CONSTRUIR ARTEFACTOS BÉLICOS, ENTRENAR SOLDADOS, O ENSEÑAR A LOS ARCANOS.

CERCO IRROMPIBLE

FEDRIL, EL INVENTOR DE ESTA NUEVA ESTRATEGIA, CONTÓ EN POCOS AÑOS CON CERCA DE MEDIO CEN-
TENAR DE LEGIONES LISTAS PARA LA GUERRA. Y LA GUERRA ES LO QUE SIGUIÓ.

ABANDONÓ LA ESTRATEGIA DE ATACAR EN MASA POR UN SOLO PUNTO, Y RODEÓ TODO EL PERÍMETRO DE LA RAZA VERMIT A LO LARGO Y ANCHO DE LA GALAXIA. ENVIÓ EMISARIOS EN BUSCA DE COLONIAS PERDIDAS FUERA DE ESE PERÍMETRO, Y COMENZÓ A APRETAR.

LOS GRUPOS DE ATAQUE SE REDUCIERON A UN PUÑADO DE ICHAR Y UNOS CIENTOS DE ESCLAVOS. SE EXIGIÓ A CADA MIEMBRO DE LAS LEGIONES QUE DIERA LO MEJOR DE SI MISMO Y ESO HICIERON.

LA PRIMERA OLEADA ATACÓ POR SORPRESA UN MILLAR DE PLANETAS, LA SEGUNDA, MIL DOSCIENTOS. LOS DESPREVENIDOS VERMITS, CON TODA SU CAPACIDAD DE EXTENDERSE, VIERON CORTADAS SUS OPCIONES DE ESCAPAR, AL TIEMPO QUE SU PERÍMETRO SE REDUCÍA CUANDO LA MAQUINARIA DE GUERRA ICHAR IBA PENETRANDO EN EL INTERIOR, CERRANDO SISTEMA TRAS SISTEMA, EXTERMINANDO COLONIA TRAS COLONIA.

AL TIEMPO, NUEVAS COLONIAS ICHAR IBAN CREÁNDOSE, CRECIENDO. EL ICHAR SE HACÍA MÁS PODEROSO.

UNA LUZ OSCURA EN EL HORIZONTE

TODO ESTO CAMBIÓ EN NIVUS PRIME. EN ESTE RECÓN-
DITO PLANETA VIVÍA UNA ESPECIE ANIMAL SEMEJANTE A UNA BESTIA DE TRES METROS BÍPEDA, CON ENORMES MANDÍBULAS Y PODEROSAS GARRAS, QUE POSEÍA EL EXTRAÑO PODER DE DUPLICAR LAS FUERZAS QUE SE USABAN CONTRA ÉL. LOS VERMIT LES INFECTARON A TODOS.

EL RESULTADO FUE DEVASTADOR. A LAS HABILIDADES YA DE POR SI FORMIDABLES DE LA BESTIA, SE LE AÑADIÓ LA CAPACIDAD DE VOLAR, UNA VELOCIDAD AUMENTADA Y LA MENTE ENJAMBRE. POCO TIEMPO TARDARON

Vermits

ESTAS NUEVAS CRIATURAS EN ENTRAN EN COMBATE. SI BIEN, LOS ICHAR PODÍAN DESTRUIRLAS CON RELATIVA FACILIDAD, LOS REDUCIDOS ESCUADRONES ICHAR SE VEÍAN AGOBIADOS POR LA CANTIDAD DE ESTAS CRIATURAS, QUE EN UN PRIMER MOMENTO RESISTÍAN SUS DESCARGAS DE PODER, LO QUE LE OBLIGABA A EMPLEAR MÁS Y MÁS PODER CADA VEZ. ALGUNOS ICHAR DE CLASE BAJA MURIERON, OTROS TUVIERON QUE RETIRARSE.

LOS GRUPOS TUVIERON QUE REFORZARSE LO QUE RALENTIZÓ LA ESTRATEGIA ICHAR, Y ABRIÓ HUECOS POR LOS QUE LOS VERMIT SE ESCAPARON PARA FUNDAR COLONIAS LEJANAS. COLONIAS QUE REQUIRIERON MÁS RECURSOS ICHAR EN SU EXTERMINIO, DEBILITANDO LAS FUERZAS DE FEDRIL.

PAX ICHAR - PAZ TENSA

AL FINAL, TRAS LA GUERRA CONTRA LOS RENEGADOS, LA SITUACIÓN SE ENCONTRABA CASI EN TABLAS, CON UN LENTO AVANCE POR PARTE DE LOS ICHAR Y LOS VERMIT CREANDO COLONIAS FUERA DEL PERÍMETRO PARA ATACAR DESDE ATRÁS LAS FUERZAS ENEMIGAS.

AHORA, LA MENTE ENJAMBRE HA SABIDO QUE LOS ICHAR LES DECLARAN LA PAZ UNILATERAL, PUES SABEN QUE POCO DAÑO LES PUEDEN HACER EN SUS TERRITORIOS. SIN EMBARGO, TRAS RECUPERARSE Y ACUMULAR PODER MEDIANTE LA EXPANSIÓN Y LA ASIMILACIÓN DE MÁS BESTIAS, PRETENDE INTENTAR EXTERMINAR A ESTOS RIVALES QUE ESTUVIERON A PUNTO DE TERMINAR CON SU RAZA. AUNQUE PARA ELLO DEBA UTILIZARLES.

LA RELIGIÓN.

LA MALDAD QUE TODO LO DEVORA.

DESDE LAS PROFUNDIDADES ENTRE LAS GALAXIAS LOS ICHAR HAN ENCONTRADO AL ÚNICO SER AL QUE TEMEN, LA ÚNICA RAZA QUE JAMÁS, EN TODA SU HISTORIA HA CONSEGUIDO PREOCUPARLES SERIAMENTE COMO ENEMIGO, LA RELIGIÓN.

DEJEMOS QUE UNA SESIÓN DEL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA EXPLIQUE LA NUEVA AMENAZA A LA QUE SE ENFRENTAN LOS ICHAR.

LA PÉRDIDA DE UNA LEGIÓN

LA ASAMBLEA ENMUDECIÓ DURANTE EL PARLAMENTO DE PRIMARCAR. TAL ERA EL RESPETO, O EL MIEDO, QUE INFUNDÍA EN LOS CORAZONES EL LLAMADO MÁS ANTIGUO DE LOS ICHAR, QUE TODOS HICIERON SILENCIO PARA ESCUCHAR SUS PALABRAS.

- ADEMÁS - CONTINUÓ - POR SI ALGUIEN TENÍA DUDAS SOBRE LA VERDADERA INSIDIA DE LA AMENAZA QUE NOS ENFRENTAMOS, HEMOS RECIBIDO NOTICIAS DEL FRENTE. NOTICIAS ALARMANTES. TODA LA LEGIÓN BEHEMOTH HA SIDO ANIQUILADA MIENTRAS SE DIRIGÍA AL SECTOR ALFA CENTAURI, A COMBATIR CON LOS VERMIT.

FUERON ASALTADOS POR LAS HORDAS DE LA RELIGIÓN EN UN PLANETOIDE OSCURO, INTERMEDIO ENTRE SU DESTINO Y NUESTRO PLANETA. LA RELIGIÓN, LEJOS DE LAS ZONAS DE SUS ÚLTIMOS ATAQUES, DONDE LES CREÍAMOS CONFINADOS, HA LOGRADO VIAJAR CIENTOS DE AÑOS LUZ PARA TENDER UNA EMBOSCADA A UNA LEGIÓN ICHAR. EL HECHO DE QUE ESA LEGIÓN FUESE DE SEGUNDA CLASE NO EMPAÑA SU PROEZA, SU RETO, Y EL PODER QUE ELLO IMPLICA. DIEZ MIL ESCLAVOS FUERON ANIQUILADOS, Y CIENTOS DE BESTIAS. DOCENAS DE

CRAKOAN NO PUDIERON DETENER A LAS HORDAS INVASORAS Y DURANTE LA BATALLA, MURIERON CASI UNA TREINTENA DE ICHAR DE CLASE BAJA Y TRES, ¡TRES!, ALTOS ICHAR.

LA INGREDULIDAD SE EXTENDIÓ POR LA SALA, LAS FUERZAS QUE PRIMARGAR ACABABA DE DESCRIBIR ERAN SUFICIENTES PARA SUBYUGAR A VARIAS NACIONES HUMANAS SIN ESFUERZO. EN LA TIERRA, PONDRÍAN EN JAQUE TODOS LOS ESFUERZOS DEFENSIVOS DEL MANDO GLOBAL. DESTRUYENDO A LA HUMANIDAD.

- SÓLO EL COMANDANTE SENTAUIRON PUDDO ESCAPAR A LA MASAGRE. CUANDO TODOS SUS COMPAÑEROS CAYERON, ÉL CONSIGUIÓ UTILIZAR SUS RESTANTES PODERES PARA ACTIVAR UN PÓRTICO QUE LE LLEVÓ DIRECTAMENTE A SALES-DISBURG, LA CIUDAD ICHAR DE LOS PORTALES. PERO DEJARÉ QUE ÉL LES RELATE LO QUE VIO.

CON UN GESTO, PRIMARGAR CEDIÓ EL PASO A UNA SEXTA FIGURA QUE SE HABÍA UNIDO AL GRUPO DE LOS ALTOS PROFUNDOS. ERA ENORME, PORTABA UN HACHA DE GUERRA LABRADA EN METAL, GRANDE COMO UN HOMBRE Y DE CINCO HOJAS QUE SE UNÍAN EN EL EJE. NO PARECÍA ACUSAR SU PESO, A PESAR DE LAS EVIDENTES HERIDAS QUE MOSTRABA CON ORGULLO.

- MARISCALES, SENADORES, PATRICIOS. VENGANZA A TODOS. - SU VOZ SONABA CON FURIA, COMO SI LA AFRENTA QUE HABÍA SUFRIDO LE ENOJASE Y LE IMPIDIESE HACER FRENTE A SUS IGUALES DE MANERA TRANQUILA.

- “VENGANZA” ES EL SALUDO TRADICIONAL ICHAR - LE EXPLICÓ SATH-WEIR CUANDO TODOS PRESTABAN ATENCIÓN AL RELATO DEL COMANDANTE. - AGUÉRDATE PARA LA PRÓXIMA VEZ, SE UTILIZA SOBRE TODO EN SESIONES ENTRE IGUALES, A MODO DE DEFERENCIA HACIA EL QUE

ESCUCHA. CUANDO TERMINES UNA CONVERSACIÓN CON UN ALTO ICHAR DEBERÁS AÑADIR “VENGANZA FINAL”.

TORRES ASINTIÓ, AL TIEMPO QUE VOLVÍA A PRESTAR ATENCIÓN A LAS PALABRAS DEL SOLDADO.

- ...EN SEGUNDOS TODO SE VOLVIÓ NEGRO. NO ME REFIERO AL NEGRO DEL ESPACIO LEJOS DE CUALQUIER ESTRELLA. USTEDES SABEN QUE NUESTRAS TROPAS PUEDEN OBSERVAR EN ESAS CONDICIONES Y PEORES. - HIZO UNA PAUSA PARA QUE SUS PALABRAS CALASEN EN LOS ICHAR, PREPARÁNDOLES PARA LO QUE VENDRÍA DESPUÉS. - ME REFIERO A UNA NEGRURA QUE OCULTABA HASTA EL BRILLO DE NUESTRAS ALMAS, EL PODER DE LOS ICHAR. EN SEGUNDOS, SIN UN SOLO SONIDO, UNA LEGIÓN DE LA RELIGIÓN, TAN GRANDE COMO NO HÁBAMOS VISTO HASTA AHORA NOS CERCÓ. SIN DECIR UNA PALABRA NOS RODEARON. SÓLO VEÍAMOS A UNOS POCOS PASOS DE NOSOTROS. INTENTAMOS ILUMINAR EL ENTORNO CON NUESTROS PODERES Y CON NUESTRA MAGIA. NUESTRO ARCANO SE ESFORZÓ DE VERAS, PERO SÓLO LOGRÓ ILUMINAR EL CIELO EN UNOS QUINIENTOS METROS A LA REDONDA DE NUESTRAS FUERZAS. LO QUE VIMOS FUE ESPELUZNANTE. MILES DE GUERREROS, PORTANDO ROPAJES GRISES Y NEGROS, ARMADURAS DE COLOR OSCURO Y HOJAS DE METAL QUE PARECÍAN ABSORBER LA LUZ NOS ESTABAN OBSERVANDO DESDE LA OSCURIDAD. EN LA FRÍA PIEL DEL PLANETOIDE, NUESTRA LEGIÓN FUE RODEADA POR UNA HUESTE OSCURA, QUE ESPERABA SILENCIOSA LA SEÑAL DE ATAQUE.

LA SALA ESTABA EN ABSOLUTO SILENCIO. COMO SI ESTUVIESEN CONTEMPLANDO ALGO QUE NO CREÍAN POSIBLE.

- LO QUE VINO A CONTINUACIÓN FUE ATROZ, COMO SI POR UNA VEZ NOSOTROS FUÉSEMOS LAS PRESAS Y NO

Vermits

LOS CAZADORES. SÉ QUE PARECE SACRILEGIO PENSAR QUE NOSOTROS PODEMOS MOSTRAR DEBILIDAD, PERO ANTE LA PRECISIÓN, LA PLANIFICACIÓN, EL ORDEN Y LA CRUELDAD QUE MOSTRARON, Y SOBRETODOS ANTE SU NÚMERO, NO PUDIMOS HACER NADA. UNOS TRAS OTROS, LOS BATALLONES DE ESCLAVOS FUERON CAYENDO. LA OSCURIDAD ATACABA A NUESTRAS BESTIAS DE GUERRA, Y EL MAESTRO DE LAS BESTIAS LAS VIO MORIR UNA A UNA AHOAGADAS EN UN MAR DE NEGRURA Y BAJO LOS FILOS DE NUESTROS ENEMIGOS.

MI MARISCAL, SIT-BARAL CAYÓ A PESAR DE QUE CON SUS PODERES ANIQUILÓ A MILES DE ENEMIGOS, PERO ÉSTOS SEGUÍAN LLEGANDO, Y MOSTRABAN UNA RESISTENCIA BRUTAL A NUESTRAS DESCARGAS DE ENERGÍA Y PODER. ERA POSIBLE MATARLES, PERO RESULTÓ MUY COMPLICADO. NUESTRAS DEFENSAS FUERON HECHAS TRIZAS EN UNA POCAS HORAS DE COMBATE, Y LA AGONÍA CONTINUÓ, CON NUESTROS GRUPOS DISPERSOS EN LA SUPERFICIE, RESISTIENDO INÚTILMENTE ANTE MAREAS DE MALDAD. DE UNA NEGRURA TAN EXTREMA QUE SÓLO PUEDE COMPARARSE AL PODEROSO SIBILIAN.

TODOS MIRARON AL SEÑOR DE LOS ABISMOS, EL DUQUE OSCURO, HERMANO DE PRIMARCAR, QUE ASINTIÓ POR EL CUMPLIDO. QUE LE COMPARASEN CON UN ENEMIGO TAN PODEROSOS DEBÍA SER UN HONOR ENTRE LOS ICHAR.

- Y YO TUVE QUE ESCAPAR, ¡ESCAPAR, SÍ! DE UNAS BESTIAS INFERIORES. PERO ALGUIEN DEBÍA VENIR A DAR LA NOTICIA, Y A EXPLICAR LO OCURRIDO. EL NOBLE CONSEJO DE LOS ALTOS PROFUNDOS ME HA ASIGNADO MI PETICIÓN DE ASIGNARME A UNA MISIÓN DE RECONOCIMIENTO EN PLÉYADES. DE LA QUE NO ESPERO VOLVER. SI DESTRUYO A ALGÚN ENEMIGO DE LOS ICHAR MORIRÉ ORGULLOSO, YÉNDOME A REUNIR CON MIS HERMANOS,

QUE AHORA DISFRUTAN DE LOS PLACERES DEL INFIERNO DEL CREADOR. COMO UN VERDADERO GUERRERO.

ESTA SESIÓN PLENARIA TUVO LUGAR ANTES DE LA DECLARACIÓN QUE INICIÓ LA GUERRA CIVIL. EN EL TRANScurso DE DICHA SESIÓN, LOS ICHAR TOMARON LA DECISIÓN DE ENVIAR VARIAS LEGIONES A EXTERMINAR A ESTOS ENMASCARADOS ENEMIGOS. SIN EMBARGO, LAS LEGIONES NUNCA PARTIERON DEBIDO A LA AMENAZA DE LA GUERRA.

EL ENEMIGO DESCONOCIDO

NI SIQUIERA PRIMARCAR SABE QUIENES SON, TODOS LOS EMBAJADORES QUE HAN SIDO ENVIADOS HAN DESAPARECIDO SIN DEJAR RASTRO, Y CUANDO UNO DE ESTOS GUERREROS, VESTIDOS CON HARAPOS MUERE, SU CUERPO SE DISUELVE DEJANDO ATRÁS SÓLO TELAS VIEJAS Y RAÍDAS QUE NO DICEN NADA SOBRE SU ORIGEN O NATURALEZA.

LA RELIGIÓN ES UNA DE LAS MAYORES AMENAZAS A LAS QUE SE HA ENFRENTADO NINGUNA OTRA RAZA. EL EJEMPLO ANTES EXPUESTO SOBRE SUS CAPACIDADES NO ES MÁS QUE UN MERO TESTIMONIO SOBRE LAS VERDADERAS CAPACIDADES DE ESTA RAZA DESCONOCIDA.

SU NATURALEZA ES DESCONOCIDA.

NADIE SABE DE DONDE VIENEN. SURGEN DE LOS ESPACIOS OSCUROS ENTRE LAS GALAXIAS PARA SEMBRAR EL TERROR ENTRE LAS RAZAS DE LA GALAXIA. SUS HORDAS SIN NÚMERO ATACAN LOS PLANETAS FRONTERIZOS DE TODAS LAS RAZAS, SIN ALIARSE CON NADIE. EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS TIENE NOTICIAS DE ATAQUES A MUNDOS COLMENA VERMIT, A CIUDADELAS NUAR, A

FORTALEZAS SERPIAN, Y A OTRAS MUCHAS RAZAS MÁS. HASTA EL MOMENTO SÓLO HAN TANTEADO EL TERRENO, NUNCA INVADIENDO NINGUNO DE LOS TERRITORIOS QUE ATACAN. LLEGAN, ARRASAN LO QUE ENCUENTRAN A SU PASO Y SE MARCHAN SIN DEJAR NADA ATRÁS.

EL GUERRERO TÍPICO POSEE LA ESTATURA DE UN HOMBRE, Y A TRAVÉS DE LOS HARAPOS QUE FORMAN SUS ROPAS, LO ÚNICO QUE SE PUEDEN VER SON SUS OJOS COMPLETAMENTE NEGROS. POSEEN ADEMÁS UNOS PODERES INQUIETANTES, PUES PARECEN INMUNES A MUCHOS DE LOS PODERES DE LOS ICHAR. ÉSTOS, DEBEN AUMENTAR MUCHO EL GRADO EN EL QUE UTILIZAN SU PODER PARA DAÑARLES. ASÍ, SI UN ICHAR PODÍA INCINERAR A UN EJÉRCITO, CONTRA LOS SOLDADOS DE LA RELIGIÓN SÓLO PUEDE DESTRUIR DE UN GOLPE UNA UNIDAD O DESTACAMENTO. VARIOS ALTOS ICHAR HAN ENCONTRADO LA MUERTE A SUS MANOS, PERO TODOS ELLOS EN LAS FRONTERAS EXTERIORES DEL IMPERIO, O DURANTE EXPEDICIONES DE EXPLORACIÓN.

LA DESTRUCCIÓN DE LA LEGIÓN BEHEMOTH HA SIDO EL ÚNICO CASO CONOCIDO DE UN ATAQUE A TODA UNA FUERZA MILITAR ICHAR POR PARTE DE ESTOS MISTERIOSOS GUERREROS.

¿QUÉ FUTURO ESPERA?

SI LA SITUACIÓN SIGUE ASÍ, SIN AVANZAR EN NINGUNA DIRECCIÓN, LOS ICHAR PODRÍAN AUTORIZAR LA MOVILIZACIÓN DE UNA DECENA DE LEGIONES REFORZADAS PARA INVESTIGAR EL ORIGEN DE ESTA NUEVA AMENAZA. DADO EL PODER QUE LA RELIGIÓN HA DEMOSTRADO, PARECE TEMERARIO DEDICAR UNAS FUERZAS TAN ESCASAS A SEMEJANTE AMENAZA. CALIFICAR DE ESCASAS A DIEZ LEGIONES ICHAR, CON SU SÉQUITO DE ESCLAVOS, CON SUS ARCANOS Y SUS COMANDANTES ALTOS ICHAR,

Y SUS BESTIAS DE GUERRA, TODAS ELLAS PREPARADAS PARA LA GUERRA, PARECE UNA EXAGERACIÓN, PERO A LA VISTA DE LAS PRUEBAS, LOS ICHAR PODRÍAN HABER ENCONTRADO LA HORMA DE SU ZAPATO.

REGENTS

"La Muerte nos llevará a todos, pero sólo los que mueren en el combate lograr vencerla a ella"

Y A LA PÉRDIDA DE SUS ALMAS.

CULTURA ANCESTRAL

LOS REGENTS VIVEN EN POBLADOS DE PIEDRA, MUY ARCAICOS, PERO SUS EJÉRCITOS SE UNEN EN ENORMES CAMPAMENTOS EN LOS QUE SE EDUCA A LOS JÓVENES DE AMBOS SEXOS EN LAS ARTES DE LA LUCHA Y DE LA GUERRA. SUS CHAMANES ABREN PÓRTICOS DE TRANSPORTE QUE LES PERMITEN COLONIZAR MUNDOS, Y SAQUEAR AQUELLOS QUE ESTÁN HABITADOS, Y ESTOS CHAMANES HAN IDEADO TODA UNA METODOLOGÍA DE RUNAS Y DE FETICHES QUE ATRAEN LA MAGIA PARA SUS CONJUROS.

CON LO QUE NO CONTABAN LOS REGENTES ERA CON QUE SE IBAN A ENCONTRAR CON UNA RAZA AUN MÁS BELICOSA QUE ELLOS, Y QUE ÉSTA NO LO HACÍA POR EL HONOR, NI LA VIDA ETERNA, PUES ERAN INMORTALES, Y MATABAN POR ABURRIMIENTO Y CONQUISTA.

SUS CIUDADES ERAN EXTERMINADAS POR LOS ESCLAVOS DE LOS ICHAR, Y TODA SU RAZA PARECÍA ABOGADA A LA EXTINCIÓN, COMO MUCHAS OTRAS, HASTA QUE LLEGÓ LA PAZ. SIN EMBARGO, LOS REGENTS NO HAN SALUDADO LA TREGUA COMO OTRAS RAZAS, SINO QUE LA HAN VISTO COMO UN INTENTO DE QUITARLES LA VIDA ETERNA TRAS LA MUERTE. POR ELLO, REALIZAN INCURSIONES CONTRA OTRAS RAZAS CUANDO PUEDEN, Y SUS GUERREROS ESPERAN ENCONTRAR LA MUERTE HONORABLE EN EL CAMPO DE BATALLA. SI NADIE LES CONVINCE DE LO CONTRARIO, ESTA RAZA TERMINARÁ SUICIDÁNDOSE EN ATAQUES SIN SENTIDO CONTRA LOS ICHAR.

HONOR EN EL COMBATE.

LOS SERES LAGARTOS DE DOS CABEZAS, DOS METROS DE ALTO, CON UNA ENORME COLA Y UNA ESPINA DORSAL SEMEJANTE A LA DE UN DIMETRODON QUE SE HAN ERGUIDO SOBRE DOS PATAS. SON UNA RAZA INTELIGENTE, QUE SE HA EXTENDIDO POR UNA SERIE DE PLANETAS QUE HACE POCO SE ENCONTRARON CON LA LLEGADA DE LOS ICHAR A SUS MUNDOS.

LES VIERON LLEGAR COMO QUIEN CONTEMPLA A UN DIOS DE LA GUERRA BAJAR DE SUS CORCELES, Y LES RECIBIERON ACORDE CON SU FILOSOFÍA, CON LOS FILOS DE SUS ARMAS PREPARADOS, Y SUS EJÉRCITOS EN GUARDIA.

FUERON MUCHOS LOS QUE MURIERON ESE DÍA, Y MUCHÍSIMOS MÁS LOS QUE PERECIERON EN OTROS PLANETAS, LOS AÑOS SIGUIENTES, PERO ESO NO PARECE IMPORTAR A LOS REGENTS. SU FILOSOFÍA DE VIDA SE BASA EN UNA ÚNICA CREENCIA, LA MUERTE ES INEVITABLE, PERO PARA AQUELLOS QUE MUEREN EN COMBATE, LES ESTÁ RESERVADO UN CAMINO DISTINTO AL DEL OLVIDO, LES ESPERA LA VIDA ETERNA. SON LOS QUE MUEREN EN EL LECHO, O DE ENFERMEDAD, O DE VIEJOS, LOS QUE JAMÁS SERÁN RECORDADOS, Y ES PEOR, PERDERÁN SU PUESTO EN EL PARAÍSO, Y SERÁN ABOGADOS AL OLVIDO

Capítulo 4

AHORA MISMO, LOS MÁS PARECIDO QUE TIENEN A UN LÍDER ES BASTERAR, EL BUSCADOR DE ESTRELLAS, UN PODEROSO GUERRERO DE CASI TRES METROS QUE DIRIGE INCURSIONES CONTRA LOS VERMITS EN TODA LA FRONTERA. EXTRAÑAMENTE, LOS REGENTS PARECEN INMUNES A LA INFESTACIÓN DE LOS VERMITS NOLA, LO CUAL INTERESA BASTANTE A LOS CIENTÍFICOS Y ARCANOS DE PRIMARGAR, PERO HASTA AHORA TODOS LOS ENVIADOS SON DEVUELTOS A SU HOGAR POR UNA LLUVIA DE LANZAS.

Regents

BRILLIAN

"Llegaron los de arriba con horror y maldad, mientras nuestras ciudades florecían entre la roca del hogar. Ahora, tras miles de años de lucha, las rocas sufren, pues nuestros enemigos son fuertes. La Madre Roca nos había hablado de seres que no vivían como nosotros, que habitaban en cavernas sin techo, donde el abrazo protector de la madre sólo se encuentra en el suelo, pero hasta que no llegaron, no supimos reconocer la maldad que habitan en quienes se alejan de los caminos de piedra.

Ahora, son ellos los que quieren la paz, pues en su maldad, se encuentran divididos entre sí. Dicen los chamanes que hay muchas especies de seres ahí, como aquí abajo, y que los terribles Ichar sólo son unos pocos frente a millones. Pero sea como sea, todos ellos son descarriados que se alejan del verdadero camino de la madre.

Nosotros sólo queremos prosperar aquí, adorando a la diosa de roca y piedra. Si vuelven, serán recibidos como se merecen"

EL SECRETO DE LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA

EXTRAÑOS SERES INTELIGENTES, CON FORMA DE UN ENORME GUSANO DE TRES METROS DE LARGO, LOS BRILLIAN HABITAN EN LAS PROFUNDAS CAVERNAS DENTRO DE LA TIERRA, DONDE RECORREN LOS TÚNELES ROCA-

SOS, Y SE BAÑAN EN LOS MARES DE MAGMA Y LAVA.

A PESAR DE SU ASPECTO FRÁGIL, LOS BRILLIAN PUDIERON RESISTIR LOS EMBATES DE LOS ICHAR GRACIAS A QUE POSEEN UNA SERIE DE PODERES ÚNICOS, ADEMÁS DE SU GRAN CONOCIMIENTO DE LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA.

UN BRILLIAN, SI ES CORTADO EN DOS O MÁS PARTES, SE REPRODUCE, DANDO PASO A DOS MIEMBROS MÁS DE SU ESPECIE CON LOS MISMOS PODERES Y HABILIDADES QUE SU YO ANTERIOR. ASÍ, EN COMBATE, EN LA LUCHA CONTRA LAS LEGIONES ICHAR, QUE FRECUENTEMENTE UTILIZAN ARMAS DE FILO LEGENDARIAS ADEMÁS DE SUS PODERES, CUANDO UNO CAÍA, ENSEGUIDA SE REGENERABA, Y SI ERA CERCENADA UNA PARTE SIGNIFICATIVA DE SU CUERPO, AL POCO TIEMPO, MUY, MUY POCO, DOS BRILLIAN SURGÍAN DE ÉL, PARA ENFRENTARSE AL ENEMIGO.

ADEMÁS, LOS PODERES SOBRE LA ROCA Y EL FUEGO DE LOS BRILLIAN, UNA ESPECIE DE MAGIA ELEMENTAL QUE ELLOS LLAMAN, LOS CAMINOS DE PIEDRA Y FUEGO, SON RIVALES PARA LA MAGIA ICHAR MÁS ELEMENTAL, LO QUE UNIDO A QUE LOS BRILLIAN SIEMPRE LUCHAN EN SU TERRENO, LES HACE MORTALES Y PELIGROSOS.

EL HOGAR ENTRE LAS ROCAS

LAS CIUDADES BRILLIAN PARECEN ENORMES CONSTRUCCIONES NATURALES DE ROCA EXCAVADAS EN EL FONDO DE LA TIERRA, Y LOS CUERPOS GUSANOIDES BRILLIAN

Brillian

RESPLANDECE EN LAS PROFUNDIDADES CON LA LUMINISCENCIA QUE LES CARACTERIZA. ESTAS INMENSAS EXTENSIONES DE EDIFICIOS DE ROCA, DONDE “FAMILIAS” DE BRILLIAN ADORAN A LA DIOSA DE LA ROCA, COMO ELLOS LLAMAN A LAS PROFUNDIDADES DE PIEDRA, O POR GRUPOS DE FILÓSOFOS QUE INVESTIGAN NUEVOS CONJUROS PARA MOLDEAR Y CAMBIAR LA ROCA Y EL FUEGO.

SU MAYOR CIUDAD NO ES OTRA QUE SU CAPITAL. SITUADA JUSTO BAJO LA FOSA DE LAS MARIANAS, CERCA DE LA CIUDADELA DE SIBILIAN Y LA MARCA INTERIOR DE LA CASA SARNORIAN. ESTA POSICIÓN CERCANA AL ENEMIGO, HA HECHO QUE DURANTE MILES DE AÑOS, LOS COMBATES SE SUCEDIESEN TODO A LO LARGO DE LA CADENA SUBMARINA, Y EN LAS PAREDES DEL CAÑÓN PRINCIPAL DE LA FOSA.

SU EXTENSIÓN ES ENORME, PROBABLEMENTE, SI SE SUMA LA SUPERFICIE DE LAS MÁS DE VEINTE COLOSALES CAVERNAS QUE LA FORMAN, EL RESULTADO SERÍA UNA CAPITAL MAYOR QUE NUEVA YORK Y WASHINGTON JUNTAS. ADEMÁS, TANTO EL SUELO, COMO LAS PAREDES, COMO EL TECHO, HAN SIDO REFORMADOS POR LA MAGIA NATURAL DE LOS BRILLIAN, PARA QUE LAS ROCAS SE ABRAAN A SU PASO Y SE MOLDEEN EN FORMAS INUSUALES PERO HERMOSAMENTE NATURALES. ASÍ, MILES DE TÚNELES LABRADOS Y CAVERNAS SE ADENTRAN EN LA ROCA, POR LO QUE LA POBLACIÓN DE LOS BRILLIAN EN ESE LUGAR PODRÍA SER SUPERIOR A DIEZ MILLONES DE ELLOS EN LOS BREVES PERIODOS DE PAZ QUE HA DISFRUTADO ESTA RAZA. EN TIEMPOS DE GUERRA, LOS BRILLIAN ENVÍAN HACIA ARRIBA A MILES Y MILES DE GUERREROS, CHAMANES Y GOLEMS PARA DEFENDER SU CAPITAL DE LAS PRESIONES E INTENTOS DE CONQUISTA DE LOS ICHAR.

UN LUGAR SEGURO FRENTE A LOS ICHAR

NO SE SABE POR QUÉ, PERO EN ESTA ZONA LA MAGIA BRILLIAN ES ENORMEMENTE PODEROSA, MIENTRAS QUE LA DE LOS ICHAR DISMINUYE CONSIDERABLEMENTE. ASÍ, UN BRILLIAN VERÁ SUS PODERES MULTIPLICADOS POR TRES, MIENTRAS QUE LOS ICHAR VERÁN SU RDT DE PODER O MAGIA REDUCIDOS A LA MITAD. (NOTA: NO SE SABE SI AFECTA A OTRAS RAZAS, PERO ESTA PODRÍA SER LA CAUSA DE QUE LA CAPITAL BRILLIAN NO HUBIESE CAÍDO TODAVÍA EN COMBATE CONTRA LOS ICHAR).

AHORA, TRAS LA TREGUA UNILATERAL QUE LOS RENEGADOS HAN IMPUESTO AL IMPERIO ICHAR, LOS BRILLIAN DESEAN SÓLO RECONSTRUIR SUS HOGARES, Y REZAR A SUS ANTEPASADOS Y SU DIOSA EN SUS PALACIOS DE PIEDRA Y ROCA.

CRAIDON-TORIAN, FORTALEZA DEL DUQUE OSCURO

LA AHORA LADY OSCURA, SALVIA, HA HEREDADO DE SU PADRE SIBILIAN EL DOMINIO SOBRE ESTA NEGRA FORTALEZA EN LO MÁS ALTO DE LA FOSA DE LAS MARIANAS.

LA NEGRA MOLE DE ESTE EDIFICIO SE REMARCA COMO UN CASTILLO FANTASMA CUANDO UNO SE ENCUENTRA EN EL CENTRO DE LA SIMA. ALLÍ, AL MIRAR HACIA ARRIBA. SE PUEDE VER SU SILUETA CONTRA LA TENUE LUZ QUE ENTRA EN LA SUPERFICIE. Y LAS PEQUEÑAS LUCES QUE DE VEZ EN CUANDO ILUMINAN LA SUPERFICIE DEL CASTILLO.

TRAS LA MUERTE DE SIBILIAN, SALVIA HA RECLAMADO SU LUGAR Y SU HERENCIA, PERO NO HA PODIDO MANEJAR COMO QUISIESE A LOS ALIADOS Y ESCLAVOS DE SU PADRE, LO QUE LA DEJA EN UNA POSICIÓN DE DEBILIDAD FRENTE A LOS BRILLIAN.

UNA ACTITUD PELIGROSA

LA TREGUA DE PRIMARCAR LA HA PROTEGIDO HASTA AHORA, PERO SI SU ACTITUD SIGUE SIENDO TAN HOSTIL, PODRÍA PONERSE A SI MISMA EN UNA DELICADA POSICIÓN FRENTE A UNA LEGIÓN DE ESTOS SERES DE LAS PROFUNDIDADES. SIN EMBARGO, NO PARECE DISPUESTA A AFLOJAR SUS MODALES, Y SU CARÁCTER MALVADO NO LO CONSIGUEN ENMASCARAR SUS BUENAS PALABRAS.

LA FORTALEZA NO TIENE NINGÚN SÓTANO NI CAVIDAD EXCAVADA EN LA ROCA, Y TODO SU SUELO Y PAREDES ESTÁN FORRADOS DE UNA ALEACIÓN DE ATRIUM Y ACERO.

EL MURO EXTERIOR, QUE MIDE DIEZ METROS, ES DE ATRIUM, Y HASTA AHORA SE HA MANTENIDO FRENTE A LOS ESCASAS INCURSIONES DE LOS ICHAR.

TRAS EL PATIO CENTRAL, QUE SE ENCUENTRA SUMERGIDO EN EL OCEANO, ESTÁ LA TORRE CENTRAL DE LA FORTALEZA DE METAL, Y UN PAR DE TORRES ANEXAS QUE FORMAN EL CUERPO CENTRAL. EL EQUIVALENTE A UNA LEGIÓN VETERANA SERVÍA A SIBILIAN, PERO AHORA YA COMIENZAN A ABANDONAR SU PUESTO Y A LICENCIARSE. MANTENER SUS FUERZAS LE VA A COSTAR A LA NUEVA LADY MÁS DE LOS QUE ESPERABA.

EL RESTO DE LA LEGIÓN QUE NO SE ENCUENTRA EN LA FORTALEZA ESTÁ DISPERSO EN PEQUEÑOS FORTINES Y PUESTOS AVANZADOS A LO LARGO DE LA FOSA, PREVIENDO UN ATAQUE DESDE LAS PROFUNDIDADES.

CUANDO SIBILIAN QUERÍA REALIZAR UN ATAQUE, LLAMABA A SUS ALIADOS DE LAS MARCAS INTERNAS, Y ÉSTOS REFORZABAN SUS FUERZAS HASTA EL PUNTO DE ALCANZAR DOS LEGIONES Y UNA DOCENA DE CUERPOS EXPEDICIONARIOS.

LOS JARDINES ETERNOS

SATH-WEIR ES UNA DE LAS ICHAR MÁS CONOCIDAS DE ENTRE LAS FILAS DE LOS RENEGADOS. NO SÓLO POR SER LA INDISCUTIBLE LÍDER DE LAS LEGIONES DE NUEVA ATLÁNTIS, SINO POR HABER SIDO UNO DE LOS PERSONAJES DESTACADOS EN LAS LUCHAS DE LA BATALLA FINAL DE LA GUERRA CIVIL ENTRE LOS ICHAR.

CUANDO NO ESTÁ EJERCIENDO SU PAPEL DE SOLDADO, O EN LAS SESIONES DE COMBATE EN LAS QUE TODOS LA ESCUCHAN CUANDO HABLA, SATH-WEIR SE RETIRA A SU ESCONDITE SECRETO, LEJOS DE LAS TENSIONES DE LA VIDA EN EL IMPERIO ICHAR.

SU LUGAR DE RETIRO SÓLO ES CONOCIDO POR UNO POCOS, Y AHORA QUE LA INDÓMITA Y SALVAJE ICHAR HA PARTIDO EN UNA EXPEDICIÓN A LA BÚSQUEDA DE LA HIJA DE PRIMARCAR, ES MANTENIDO POR SU LEGIÓN DE AMANTES, SUS HIJOS Y SUS ALIADOS.

SITUADO EN LA DESEMBOCADURA DEL ENORME RÍO AMAZONAS, EN EL OCEÁNOS ATLÁNTICO, ESTA CONSTRUCCIÓN ES PRÁCTICAMENTE INVISIBLE PARA TODO AQUEL QUE NO SEA UN ICHAR. ALLÍ, EN LA MAYOR FUENTE DE VIDA DE TODO EL MUNDO, SE ALZAN LOS JARDINES ETERNOS.

PARA QUIEN LOS CONTEMPLA DESDE FUERA, LOS JARDINES POSEEN LA FORMA DE UN COLOSAL INVERNADERO QUE TIENE LA FORMA DE UNA ARAÑA. ASÍ, LAS LABRADAS ESTRUCTURAS METÁLICAS QUE FORMAN LAS VIGAS DE LOS JARDINES, SURGEN DEL SUELO COMO LAS OCHO PATAS DE UN CICLÓPEO SER, ASCENDIENDO CIENTOS DE METROS HASTA EL TECHO ABOVEDADO, CUBIERTO CON METAL NEGRO Y FORMANDO UN CÍRCULO EN LO MÁS ALTO CON FORMA DE CUERPO DE ARAÑA.

ENTRE LAS PATAS DE SEMEJANTE MONSTRUO DE METAL, ENORMES PANELES DE CRISTAL ENDURECIDO DEJAN VER LOS MARES LLENOS DE VIDA, ALLÍ DONDE LAS AGUAS DULCES DEL RÍO SE MEZCLAN POCO A POCO CON LAS SALADAS DEL OCEANO.

EL INMENSO INVERNADERO DE CRISTAL MIDE MÁS DE MIL QUINIENTOS METROS EN SU PARTE MÁS DELGADA, SUPERANDO LOS DOS MIL A LO LARGO DEL CUERPO CENTRAL, QUE SIMULA EL ARÁCNIDO.

LOS HABITANTES DE LA TELA DE ARAÑA

BAJO SUS CÚPULAS DE CRISTAL, MILES DE PLANTAS CRECEN EN UN JARDÍN EXÓTICO COMO NUNCA SE HAYA VISTO EN LA TIERRA, EL VERDE ES EL COLOR PREDOMINANTE, PERO FLORES Y PLANTAS DE TODOS LOS COLORES Y TAMAÑOS SURGEN AQUÍ Y ALLÍ PARA DAR COLOR AL PAISAJE. UN VARIADO GRUPO DE AVES Y ANIMALES DE COLORES VUELAN O CORRETEAN DE AQUÍ PARA ALLÁ. Y LOS ÁRBOLES SE ENREDAN UNOS CON OTROS, TOMANDO CURIOSAS Y MUY HERMOSAS FORMAS. LA LLUVIA DEL MICROCLIMA CAE CASI CONTINUAMENTE, DANDO AL JARDÍN UN ASPECTO DE VIRGINAL JUVENTUD.

LOS DÍAS Y LAS NOCHES SE SUCEDEN DE FORMA ARTIFICIAL, PERO LA OSCURIDAD NUNCA CAE SOBRE ESTE EDÉN ARTIFICIAL, LO MÁS OSCURO QUE LLEGA A SER, ES UN LEVE ANOCHECER DONDE LOS COLORES AZUL OSCURO ILUMINAN LOS ÁRBOLES COMO SI UNA NOCHE DE LUNA LLENA SE TRATASE.

LAS COPAS DE LOS ÁRBOLES MÁS ALTOS LLEGAN CASI A ACARICIAR LOS TECHOS ABOVEDADOS, Y LAS FAMILIAS

DE PRIMATES SUBEN CIENTOS DE METROS TREPANDO POR LOS TRONCOS Y LAS HOJAS DE ESOS COLOSOS VEGETALES, CUIDADOSAMENTE CRIADOS POR UNA DE LAS GUERRERAS MÁS SALVAJES DE LA HISTORIA DEL COSMOS, SATH-WEIR.

EL REPOSO DEL GUERRERO

ESTE LUGAR DE SOSIEGO Y PAZ ES SU LUGAR DE REPOSO Y MEDITACIÓN, ES AQUÍ DONDE VIENE A DESCANSAR ENTRE GUERRA Y GUERRA, Y DONDE HA CRIADO A SUS DESCENDIENTES, O DONDE RECIBE A SUS AMANTES. SUS HABITACIONES ESTÁN EN UNO DE LOS EXTREMOS DE LA CÚPULA CENTRAL, ALLÍ DONDE LA CABEZA LABRADA DE LA ARAÑA METÁLICA MIRA HACIA LA DESEMBOCADURA DE RÍO CERCANO. UNA AGUJA DE CRISTAL Y ENORMES GEMAS SURGE DEL SUELO CUBIERTO DE LÓDOS, BRILLANDO EN TODOS AZULES Y ANARANJADOS SUAVES.

A PESAR DE SUS MÁS DE CIENTO METROS DE ALTO, Y DE ALBERGAR DOCENAS DE HABITACIONES Y DE SALONES, LA AGUJA ES PEQUEÑA COMPARADA CON EL INVERNADERO AL QUE SE ACCEDERÍA POR UN ESTRECHO TÚNEL. EN ESTE EDIFICIO ANEXO ESTÁN LAS HABITACIONES DE SATH Y DE SUS INVITADOS.

POR ÚLTIMO, A LOS PIES DE CADA UNA DE LAS OCHO COLUMNAS O EJES CON FORMA DE PATAS DE ARAÑA QUE SOSTIENEN LOS PANELES DE CRISTAL, SE HAN ERIGIDO OCHO PEQUEÑOS INVERNADEROS CADA UNO DE ELLOS CON SU PROPIO MICROCLIMA. DE NO MÁS DE VEINTE METROS DE LARGO, ESTAS PEQUEÑAS CÚPULAS MANTIENEN DIFERENTES ECOSISTEMAS ENCERRADOS Y SEPARADOS DEL RESTO. ALLÍ, SATH-WEIR ALBERGA A SUS MASCOTAS PREFERIDAS, EN SUS AMBIENTES IDEALES.

NUEVA CARTAGO, LA CIUDAD LIBRE

NUEVA CARTAGO ES LA CIUDAD DE LOS HOMBRES. EN ELLA, HABITAN AQUELLOS HOMBRES QUE CONOCEN SUS PODERES, AQUELLOS QUE HAN CONTACTADO CON LA MAGIA O QUE HAN CONOCIDO LAS MARAVILLAS QUE ESTE MUNDO HA GUARDADO DURANTE MILENIOS ANTES DE LA LLEGADA DE LOS ICHAR.

EN ESTA TRANQUILA CIUDAD, CUYAS CASAS SIMULAN LAS DE UNA VILLA DE LA ANTIGUA ROMA, ESTOS HOMBRES Y MUJERES ESPECIALES APRENDEN LOS SECRETO DEL UNIVERSO. UTILIZANDO SUS PODERES ESPECIALES PARA OCULTARSE DE LOS ICHAR.

A PESAR DE SU PODER, PEQUEÑO EN COMPARACIÓN CON LOS ICHAR, PREFIEREN VIVIR TRABAJANDO EL CAMPO Y PASTOREANDO PEQUEÑOS REBAÑOS, PARA LUEGO DISCUTIR DE FILOSOFÍA Y DE ARTE A LA LUZ DE LAS HOGUERAS, MIENTRAS BEBEN VINO, CANTAN Y HACEN EL AMOR DE FORMA LIBRE Y APASIONADA.

EN NUEVA CARTAGO, AQUELLOS DESCENDIENTES DE ICHAR Y AQUELLOS HUMANOS ESPECIALES QUE NUNCA HAN SIDO RECLUTADOS POR LOS RENEGADOS O QUE HAN DESPERTADO A SUS PODERES INTERNOS DE FORMA LIMITADA, VIVEN OCULTOS DE TODAS LAS INTRIGAS DEL IMPERIO ICHAR Y LAS AMENAZAS QUE ACECHAN AL HOMBRE.

SIN EMBARGO, RECIENTEMENTE HAN TENIDO NOTICIAS DE LAS GUERRAS ENTRE ICHAR Y HAN DECIDIDO POR UNANIMIDAD QUE DEBEN TOMAR UNA POLÍTICA MÁS ACTIVA EN LO REFERENTE AL MUNDO.

VERDADERA DEMOCRACIA

TODAS LAS DECISIONES EN NUEVA CARTAGO SE TOMAN DE FORMA DEMOCRÁTICA, TODAS. UN HOMBRE UN VOTO, LO QUE HACE QUE LA TOMA DE DECISIONES SEA MUY LENTA, PERO SUS HABITANTES NO TIENEN NINGUNA PRI-SA.

TODA LA CIUDAD DE NUEVA CARTAGO ESTÁ SITUADA EN UN VALLE DE NUEVA ZELANDA, ENTRE UNAS CORDILLERAS APENAS EXPLORADAS. EN ELLAS, ESTA VILLA OCULTA ALBERGA A CASI TRESCIENTOS HABITANTES HABITUALES, Y OTRO CENTENAR QUE VIAJA POR EL MUNDO BUSCANDO Y RECLUTANDO GENTE. SUS CALLES EMPEDRADAS VEN PASEAR EN PAREJAS A SUS HABITANTES MIENTRAS DISCUTEN SOBRE LA VIDA, Y SUS VILLAS DE ESTILO SEÑORIAL, CON ARCOS Y COLUMNAS DÓRICAS, PARRAS Y ENREDADERAS EN SUS MUROS, Y PATIOS INTERIORES, ATRIOS Y FUENTES RECUERDAN A UNA CIUDAD ROMANA EN PLENO CAMPO.

SUS HABITANTES NUNCA SE HAN TENIDO QUE PREOCUPAR DE NADA, SI NO QUIEREN TRABAJAR TIENEN EL ALIMENTO ASEGURADO, PERO LA MAYORÍA OPTA POR TRABAJOS MANUALES PARA REALIZARSE.

EXISTEN LUGARES DE REUNIÓN PÚBLICOS, MERCADOS Y TABERNAS DONDE SE BEBE Y SE COME EN COMUNA.

UNA AMENAZADA UTOPIA

ES CASI UN PARAÍSO EN LA TIERRA. SUS ALREDEDORES ESTÁN REPLETOS DE ARBOLEDAS Y PRADERAS, CASCADAS, RIACHUELOS Y FUENTES NATURALES.

NUEVA CARTAGO FUE AMENAZADO POR LOS ICHAR DURANTE SUS ATAQUES A LA HUMANIDAD, NUNCA FUERON DESCUBIERTOS, PERO SUS HABITANTES SE PREPARARON PARA DEFENDERSE CON SUS PODERES Y CON LAS ESCASAS ARMAS QUE LOGRARON CONSTRUIR. AHORA, ESA PREPARACIÓN NO ES NECESARIA, PUES LOS ICHAR HAN DECLARADO EL FIN DE LAS HOSTILIDADES Y ANUNCIADO QUE VAN A BUSCAR UN CAMINO PARA LA PAZ CON TODAS LAS RAZAS DEL UNIVERSO.

COMO GENTE SABIA QUE SON, LOS HABITANTES DE NUEVA CARTAGO NO SE QUEJAN POR LA SALVACIÓN IN EXTREMIS, PERO NO SE FÍAN, Y SABEN QUE POR LO MENOS HUBIESEN PRESENTADO BATALLA, VENGANDO LA MUERTE DE MUCHOS HOMBRES.

PERSONAJES DE NUEVA CARTAGO

- EL PRIMER CIUDADANO

EL PRIMER CIUDADANO DE NUEVA CARTAGO, LO MÁS PARECIDO A UNA ALCALDE QUE TIENEN, ES BORIS ARK-JUN, UN HOMBRE DE ORIGEN BALCÁNICO DE MÁS DE QUINIENTOS AÑOS DE EDAD. SE DICE DE ÉL, QUE SOBREVIVIÓ A VLAD TEPEŠ, EL EMPALADOR, Y QUE DURANTE UN TIEMPO FUE SU CONSEJERO. ASÍ, CANSADO DE SANGRE, LOGRÓ HUIR Y ESTABLECERSE EN UNA COMUNIDAD EN LA QUE RESIDIÓ HASTA QUE ENCONTRÓ A MÁS GENTE ESPECIAL Y DECIDIERON INICIAR UN VIAJE PARA ENCONTRAR EL LUGAR IDEAL PARA FUNDAR SU UTOPIA.

BORIS TIENE UN GRAN PODER CON EL QUE APABULLA A TODO AQUEL QUE LE RETA DE FORMA AMISTOSA. PUEDE ELEVARE LOS FANTASMAS DEL LUGAR Y HACER QUE TOMEN FORMA CORPÓREA, HABLAR CON ELLOS Y PEDIRLES FAVORES. Y LO EXTRAÑO ES QUE A TODOS LOS FANTAS-

MAS Y ESPÍRITUS LES CAE BIEN.

ADEMÁS, CUANTO MÁS TIEMPO PASA UNO DE ESTOS INCORPÓREOS JUNTO A BORIS, MÁS PODEROSO SE HACE. A ELLOS PARECE GUSTARLES QUEDARSE OTRA VEZ EN LA TIERRA, Y BORIS TIENE "AMIGOS" QUE LLEVAN CON ÉL MÁS DE CUATROCIENTOS AÑOS, POR LO QUE LA GENTE SUPONE QUE SERÁN MUY PODEROSOS.

ADEMÁS, HA INVOCADO UNA PEQUEÑA HUESTE DE BESTIAS ICHAR, A LAS QUE HA OFRECIDO LA OPORTUNIDAD DE VENGARSE DE SUS ESCLAVIZADORES. ESTE EJÉRCITO CRECE CADA DÍA, Y ES OCULTADO POR BORIS Y SUS COMPAÑEROS EN UNA GRUTA EN LAS MONTAÑAS. ALLÍ, LOS ESPÍRITUS DE VARIOS LEVIATANES, TLIAN, DARMORIAN, KRAKEN Y DEMÁS, ESPERAN UNA SEÑAL DE ÉSTE PARA TOMAR VENGANZA DE SUS AMOS. BORIS, CUYO ROSTRO ACUSA EL ESFUERZO DE USAR SU PODER EN TAN GRAN ESCALA, SÓLO ESPERA UNA OPORTUNIDAD DE SOLTARLES.

ESTOS FANTASMAS VIGILAN LAS DOS ENTRADAS AL VALLE DE LA CIUDAD, Y NUBLAN LA MENTE DE TODO AQUEL QUE PASE POR ALLÍ SIN PERMISO DE SUS GENTES, PARA QUE VUELVAN POR DONDE HAN VENIDO. A VECES, ALGUNA PERSONA HA DESAPARECIDO, LO QUE SE ACHACA A UN EXCESIVO CELO DE LOS GUARDIANES, PERO LOS NOVA CARTAGINENSES NO SE PREOCUPAN.

- ANA GÓMEZ SÁNCHEZ

ANA ERA UNA CHICA NORMAL NACIDA EN PLASENCIA (ESPAÑA). SU NIÑEZ EN LOS ALREDEDORES DE SU PUEBLO FUE TODO LO FELIZ QUE PODÍA DESEAR CUALQUIER NIÑO, JUGANDO EN EL BOSQUE Y EN LAS CALLES DEL PUEBLO.

SIN EMBARGO, ESTO CAMBIÓ CUANDO CUMPLIÓ LOS QUINCE AÑOS. EN ESA FECHA, ANA COMENZÓ A TENER EXTRAÑAS VISIONES SOBRE EL FUTURO. VISIONES QUE CASI SIEMPRE SE CUMPLÍAN. COMENZÓ A TEMER, Y AL MISMO TIEMPO A AMAR SUS SUEÑOS, QUE TODO EL MUNDO EN EL PUEBLO CONSIDERABA PREMONITORIOS.

SU MADRE, DIVORCIADA DESDE QUE ELLA Y SU HERMANA MENOR ERAN NIÑAS, VIVE LIMPIANDO EN ALGÚN LOCAL COMERCIAL, Y ELLA TRABAJABA DE SECRETARIA HASTA QUE A LOS VEINTE AÑOS CONOCIÓ A SIRENA.

SIRENA ERA LA COMPAÑERA DE UN RENEGADO ICHAR. A PESAR DE NO APARENTAR MÁS DE CUARENTA BIEN LLEVADOS AÑOS, TENÍA MÁS DE CIENTO, Y ENSEGUIDA LA RECONOCIÓ COMO LO QUE ERA, UN DESCENDIENTE PERDIDO DE LOS ICHAR.

PERMANECIÓ CON ELLA EN EL PUEBLO DURANTE DOS O TRES AÑOS, AFINANDO SUS HABILIDADES. DE VEZ EN CUANDO, SU AMANTE, UN HOMBRE ALTO Y RUBIO, DE OJOS GRISES, QUE EMANABA UN AURA DE PODER, VENÍA A VISITARLAS, Y LA TRATABA COMO EL PADRE QUE NUNCA TUVO.

ESE HOMBRE ERA UN RENEGADO ICHAR.

APRENDIENDO LOS SECRETOS DEL MUNDO

PRONTO, ANA ESTUVO PREPARADA PARA SALIR CON EL RESTO DEL GRUPO EN UNA DE SUS MISIONES. DURANTE SUS TRES AÑOS DE PERMANENCIA EN EL GRUPO, ANA VIAJÓ POR TODAS PARTES DEL GLOBO, RECOLECTANDO OBJETOS Y BUSCANDO PERSONAS. HASTA EL DÍA QUE MURIÓ.

ANA Y EL RESTO DEL GRUPO SE ENCONTRABAN EN GRE-

CIA, BUSCANDO LA MÍTICA CAJA DE PANDORA. TRAS SU EXITOSA MISIÓN, VOLVÍAN A CASA CONFIADOS CUANDO UN ENJAMBRE DE BESTIAS ICHAR APARECIÓ DE LA NADA. ELLA FUE ELEVADA POR LOS AIRES Y ARRASTRADA SIN QUE NADIE PUDIESE HACER NADA. TODOS LA DIERON POR MUERTA.

SIN EMBARGO, EL MIEDO, O LA DESESPERACIÓN, HICIERON QUE AFLORASE UN PODER QUE JAMÁS HABÍA MOSTRADO ANTES, DOMINÓ A LAS BESTIAS Y LAS HIZO BAJARLA AL SUELO, A DECENAS DE KILÓMETROS DE SUS COMPAÑEROS.

CUANDO VOLVIÓ A SU LADO, TODO EL GRUPO HABÍA DESAPARECIDO, NO SE HABÍAN MOLESTADO NI EN BUSCARLA. LO MÁS PARECIDO A UNA FAMILIA QUE TUVO LA HABÍA ABANDONADO A LA PRIMERA DE CAMBIO.

DESPECHADA, ROMPIÓ A LLORAR Y SE MARCHÓ AFLIGIDA. VAGÓ POR EL MUNDO HASTA QUE ENCONTRÓ A BORIS, QUIEN LE OFRECIÓ UN PUESTO EN NUEVA CARTAGO. AHORA, INTENTA REHACER SU VIDA SIN DARLE CONFIANZA A NADIE. HASTA QUE VUELVAN A GANARSE SU CONFIANZA, SE COMPORTA COMO UNA MUJER DISTANTE, CON UN CIERTO AIRE DE SUPERIORIDAD.

ANA SE ENCUENTRA MUY A GUSTO EN NUEVA CARTAGO, NADIE LA PRESIONA NI LA PIDE NADA. DURANTE LOS PREPARATIVOS DE LA GUERRA TEMIÓ PERDER OTRO HOGAR, POR LO QUE ESTUVO PENSANDO EN UTILIZAR SU MAYOR SECRETO EN DEFENSA DE SU NUEVO HOGAR.

HATAS AHORA NO LO HA CONFESADO A NADIE, PERO ELLA LLEVABA LA CAJA DE PANDORA CUANDO OCURRIÓ EL INCIDENTE DE SU SUPUESTA MUERTE. NUNCA LA HA ABIERTO, PERO ESTABA DISPUESTA A HACERLO SI LA SITUACIÓN SE VOLVÍA DESESPERADA.

- SARPAN.

ESTA EXTRAÑA CRIATURA ES UNA DE LAS COSAS QUE HACEN ESPECIALES A NUEVA CARTAGO. ANTIGUO ESCLAVO DARMORIAN DE LOS ICHAR, SARPAN FUE HERIDO DURANTE LOS COMBATES DE SYDNEY Y ABANDONADO POR SUS LÍDERES CUANDO ÉSTOS SE CANSARON DE ARRASAR LA CIUDAD.

BORIS LE RECOGIÓ, Y EN LUGAR DE DARLE MUERTE, LE LLEVÓ A NUEVA CARTAGO DONDE LE CURÓ LAS HERIDAS. EL HUMANO, EN LUGAR DE ENCERRARLE Y SONSCARLE INFORMACIÓN, LE ADOPTÓ CASI COMO A UN HIJO, Y POCO A POCO FUE QUITANDO CAPAS DE MIEDO Y DE IMPRIMACIONES ASESINAS PARA CONVERTIRLE EN LO QUE ES HOY, UN SER LIBRE DEL PODER ICHAR.

SARPAN AMA NUEVA CARTAGO, DARÍA SU VIDA POR ELLA, PUES AHÍ HA ENCONTRADO TODO AQUELLO QUE NUNCA TUVO, ALGUIEN QUE SE PREOCUPE POR ÉL Y QUE LE AYUDE, UN LUGAR DEL QUE FORMAR PARTE.

ECHA DE MENOS SUS COMPAÑEROS DE MANADA, Y SU GRAN SUEÑO ES ENCONTRAR A MÁS COMO ÉL Y AYUDARLES A LIBERARSE DE LOS ICHAR. SIN EMBARGO, DURANTE AÑOS TEMIÓ QUE LOS ICHAR ENCONTRASSEN EL LUGAR Y LE ARREBATASEN UNA VEZ MÁS TODO LO QUE TENÍA.

DESPERION, EL PORTAL DE LOS MUNDOS

LAS LEYENDAS RUSAS HABLAN DE UN LUGAR EN EL CENTRO DE LAS ESTEPAS QUE SE TRAGA TODAS LAS SEÑALES. NINGUNA EXPEDICIÓN HA LOGRADO JAMÁS VOLVER DE AHÍ, POR LO QUE EL GOBIERNO DEJÓ DE MANDAR SOLDADOS Y LO ARCHIVÓ COMO UN EXPEDIENTE MISTERIOSO.

TRAS UNA CORDILLERA EN PLENO CENTRO DE ASIA EXISTE UNA ENORME PLANICIE GRIS. A DIFERENCIA DE LAS ESTEPAS Y DESIERTOS QUE LA RODEAN, LA LLANURA TENÍA UN COLOR GRIS, GENICIENTO Y NINGÚN RAYO DE SOL PENETRA LA OSCURA CAPA DE NUBES QUE LA CUBRE. LAS NUBES EN EL CIELO SON ENORMES NUBARRONES GRISES COMPUESTOS DE CENIZAS. TODA LA MASA DE NUBES SOBRE LAS CABEZAS DE QUIENES LLEGAN AL VALLE ESTA COMPUESTA POR UNA MATERIA GRISÁCEA ARREMOLINADA, COMO SI LOS PRODUCTOS DE MILES DE INCENDIOS ESTUVIESEN SIENDO AGITADOS POR UN HURACÁN.

PODEROSAS DESCARGAS DE RAYOS RASGAN LA YA AGRIETADA TIERRA, TODA CUBIERTA DE UN TONO GRIS QUE LE DA EL ASPECTO DE UN DESIERTO DE MUERTE, UN CAMPO SANTO DE CENIZAS Y DESESPERACIÓN.

PERO MÁS ALLÁ DEL PAISAJE, SOBRECOGEDOR SIN DUDA, LO QUE ENMUDECE A LOS POCOS QUE LO HAN CONTEMPLADO ERA LO QUE HABÍA EN SU CENTRO. ENORME, ALTO COMO UNA PEQUEÑA MONTAÑA, SE ERGUÍA UN DESCOMUNAL ARCO DE ROCA NEGRA, COMO SI LA LAVA DE UN VOLCÁN HUBIESE SURGIDO DE REPENTE DE LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA, DESCRIBIENDO UN ARCO DE MÁS DE CIENTO METROS DE ALTURA, Y SE HUBIESE SOLIDIFICADO NADA MÁS TOCAR TIERRA EN EL OTRO EXTREMO.

ENORMES ARISTAS DE ROCA SURGÍAN DE SU ESTRUCTURA, Y LOS RAYOS QUE HACÍAN TEMBLAR LA LLANURA, PARECÍAN SER MÁS FUERTES EN SUS CERCANÍAS. EL AIRE ESTABA CARGADO CON UNA ENERGÍA ESTÁTICA, QUE PARECÍA ELEVAR LAS CENIZAS DEL SUELO CON LA FUERZA DE SU PODER.

EL ARCO QUE TRAZA LA ROCA, CREPITA CON ENERGÍAS ELÉCTRICAS, Y LAS CENIZAS SE ARREMOLINAN EN SU INTERIOR, NO PERMITIENDO VER EL OTRO LADO.

A LOS PIES DE LA ESTRUCTURA CICLÓPEA SE ERIGEN CIENTOS DE ROCAS MENORES, COMO MENHIRES Y DÓLMENES MILENARIOS. POR ENTRE LAS ROCAS, LOS VIENTOS HACÍAN CORRER LAS CENIZAS EN LOCOS JUEGOS DE PERSECUCIÓN.

TODO EL AMBIENTE ESTA CARGADO CON UNA OPRESIVA ATMÓSFERA DE MIEDO.

ES DESPERION, EL PORTAL DE LOS MUNDOS.

PUERTA AL UNIVERSO

LA ESTRUCTURA MEGALÍTICA CENTRAL ES EN REALIDAD UN PORTAL A LAS POSESIONES ICHAR. LA ESENCIA DE VARIOS ARCANOS ICHAR RESIDE EN EL LUGAR, POR LO QUE DICHO PORTAL PUEDE CONECTAR CON CUALQUIER LUGAR DEL COSMOS DONDE LOS ICHAR TENGAN UNA SIGNIFICATIVA PRESENCIA.

CUALQUIERA QUE CONSIGA ATRAVESAR LAS ROCAS GRISÁCEAS QUE FORMAN SU UMBRAL, PODRÁ VIAJAR A CUALQUIER CIUDAD, FORTALEZA O MARCA ICHAR. INCLUSO SE PODRÍA APARECEN EN MEDIO DE UNA LEGIÓN EN

PLENA CAMPAÑA.

PERO DESPERION NO ESTÁ SIN VIGILAR. LA GALERNA DE CENIZAS QUE RODEA EL LUGAR ES UNO DE LOS MÁS PODEROSOS ESPÍRITUS DE LA TIERRA. CUANDO UN INTRUSO PISA SU TERRITORIO, LA GALERNA LE ATACA CONVERTIDA EN UN GIGANTE FURIOSO QUE SOBREPASA LOS MENHIRES Y LOS DÓLMENES DEL TERRENO COMO UNA TORMENTA DE ARENA.

NADIE SABE QUIEN EDIFICÓ ESTE LUGAR, NI QUÉ PODEROSA FUERZA HA LOGRADO MANTENER LOS ESPÍRITUS DE VARIOS PODEROSOS ARCANOS ICHAR ATADOS A LA ESTRUCTURA PARA DARLA PODER.

TAMPOCO ES UN LUGAR MUY FRECUENTADO, PUES EL PORTAL ES INESTABLE Y PELIGROSO, INCLUSO PARA UN ICHAR.

ARCANOTH

EL BOSQUE DE LA MUERTE SE ALZA AL SUDOESTE DE DESPERION, CERCA DE LA FRONTERA DE ASIA Y LA EUROPA RUSA.

EL BOSQUE EN EL QUE VIVE UN ICHAR RENEGADO DE GRAN PODER, ARCANOTH, NO JURA FIDELIDAD A NINGÚN MIEMBRO NI FACCIÓN DE SU RAZA. Y SUS PLANES O PROPÓSITOS SON DESCONOCIDOS TANTO PARA LOS ICHAR DE LAS DOCE CIUDADES COMO PARA LOS RENEGADOS.

EL LUGAR QUE OCUPA EL HOGAR DE ARCANOTH, ERA UNA DESIERTO ESTEPARIO, HASTA EL DÍA QUE LOS ICHAR DERRIBARON LA ESTACIÓN ESPACIAL INTERNACIONAL SOBRE ÉL. DE LA DESTRUCCIÓN SUBSIGUIENTES SURGIÓ UN BOSQUE QUE POCO A POCO SE FUE CONVIRTIENDO EN UNA SELVA. ESTE ALIENÍGENA VERGEL EN MITAD DE LA ESTEPA ESTÁ COMPUESTO DE EXTRAÑAS PLANTAS, QUE PUEDEN PROVENIR DE MUTACIONES DE PLANTAS DE LA TIERRA, DE ESPORAS ALIENÍGENAS O DE CRIATURAS ICHAR.

MOTIVOS DESCONOCIDOS

NADIE SABE CON SEGURIDAD TAMPOCO PORQUÉ VINO ARCANOTH A ESTE LUGAR. SI FUE TRAS LA CAÍDA DE LA ESTACIÓN, O SI LA PROVOCÓ EL, SI APROVECHÓ LA VEGETACIÓN O ÉL MISMO CULTIVÓ EL JARDÍN DEL INFIERNO PARA DESPUÉS INSTALARSE ALLÍ.

SEA COMO SEA, EL BOSQUE NO PARA DE CRECER. DIARIAMENTE LAS FRONTERAS DEL MISMO SE EXTIENDEN, OCUPANDO LOS ANTIGUOS TERRENOS DE LAS GRANJAS, ANEGANDO ALDEAS ABANDONADAS POR LOS LUGAREÑOS Y CRECIENDO A UN CONSIDERABLE RITMO.

TODO AQUEL QUE PASA POR SUS ALREDEDORES CORRE EL PELIGRO DE QUE LAS CRIATURAS QUE EN ÉL HABITAN LE ATAQUEN, Y ARCANOTH MANTIENE PARTIDAS DE CAZA PARA CAPTURAR VIVOS ESPECÍMENES PARA QUIÉN SABE QUE TERRIBLES EXPERIMENTOS.

EL BOSQUE DE LA MUERTE ES UN MISTERIO QUE ALGÚN DÍA ALGUIEN DEBE REVELAR, PERO QUIEN SE ADENTRE EN ÉL DEBE ESTAR MUY SEGURO DE SU PODER, O TERMINARÁ FORMANDO PARTE DE ALGÚN ARCAICO RITUAL O DE LAGUNA DE LAS DIVERSIONES CON LAS QUE ARCANOTH INUNDA EL BOSQUE DE TERRIBLES GRITOS QUE SE OYEN INCLUSO FUERA DE SUS LÍMITES.

EL EMPALADOR

LOS CÁRPATOS FUERON, HASTA FINALES DEL SIGLO PASADO, TESTIGOS DE UN HORROR COMO POCOS. TRAS SIGLOS OCULTO POR UN VELO DE TINIEBLAS QUE ENVOLVÍA TODO SU DOMINIO, UN CONDE INMORTAL REGÍA LAS VIDAS DE LAS ALDEAS QUE LE OFRECÍAN TRIBUTO.

SU OBSESIÓN POR UNA MORTAL LE DESCUBRIERON COMO LO QUE EN REALIDAD ERA, EL HEREDERO DE UN PODER Y UNA MALDAD QUE SE ALZABAN SOBRE LA MUERTE.

SU FIN LIBERÓ A ESTE MUNDO DE SU PRESENCIA, PERO SUS ECOS, Y LOS DE SUS ACTOS, RESUEÑAN AUN HOY EN NUESTROS OÍDOS, COMO SONIDOS QUE LOS BOSQUES ARROJAN A LOS PUEBLOS SOLITARIOS, RECORDANDO EL MAL QUE LES HA ACECHADO SIEMPRE.

TODO EMPEZÓ CUANDO UN JOVEN PRÍNCIPE, EBRIO DE PODER, FUE EL AZOTE DE TURCOS Y CRISTIANOS EN LA EUROPA ORIENTAL. ALLÍ, COMBATIÓ A LOS ENEMIGOS DE SU RELIGIÓN CON SALVAJES MATANZAS Y GENOCIDIOS, TANTO FUE ASÍ QUE SE GANÓ EL SOBRE NOMBRE DE EL EMPALADOR.

SU MUERTE, PROPICIADA POR LA TRAICIÓN DE SUS ALIADOS Y SUPERIORES, SÓLO FUE EL COMIENZO DE SU PEREGRINAR POR ESTAS TIERRAS, PUES ÉL SOBREVIVIRÍA INCLUSO A LOS QUE LE HABÍAN TRAICIONADO. SU ENFRENTAMIENTO CON LA MUERTE, Y SU CAÍDA, FUERON EL CATALIZADOR QUE SU PODER OCULTO REQUERÍA.

TRES NOCHES DESPUÉS DE SER ENTERRADO EN UN MAUSOLEO PERDIDO EN LAS MONTAÑAS, VLAD DRACUL SE LEVANTÓ DE NUEVO, REBOSANTE DE PODER Y MALDAD, EBRIO DE VENGANZA, NO-MUERTO.

NACÍA ASÍ EL CONDE DRÁCULA.

EN POCOS MESES, AQUELLOS DE LOS SUYOS QUE LE HABÍAN TRAICIONADO MURIERON A SUS MANOS HORRORIZADOS POR LA MALDAD QUE HABÍAN CONTEMPLADO ANTES DE EXHALAR SU ÚLTIMO SUSPIRO.

LAS ALDEAS VECINAS A SUS ANTIGUOS DOMINIOS, A SU RECIÉN RETOMADO CASTILLO, SE SUMERGIERON EN UN VELO DE MALDAD QUE NI SIQUIERA SE ROMPIÓ CUANDO EL IMPERIO OTOMANO AMENAZÓ CON TOMAR VIENA.

EL HORROR DESATADO CONTINUÓ CIENTOS DE AÑOS, CON LOS ALDEANOS OFRENDANDO A SUS HIJAS PARA CLAMAR EL ANSIA DE ANTIGUO DRAGÓN DE LA TIERRA. SU SANGRE SIRVIENDO COMO SACRIFICIO A UN MAL QUE AMENAZABA CON DEVORAR SUS ALMAS, AL QUE LA IGLESIA NO PODÍA NI SIQUIERA TOCAR. Y LA SOMBRA DEL CASTILLO ELEVÁNDOSE MAJESTUOSA Y OSCURA SOBRE TODA LA COMARCA, LAS NOCHES DE LUNA LLENA, SIEMPRE CUBIERTAS DE NIEBLA.

TODO EL MUNDO CONOCE SU FIN, Y DESDE LUEGO, POCOS IGNORAN SU NOMBRE, PERO LO QUE NADIE, NADIE CONOCE ES QUE VLAD DRACUL, ERA EN REALIDAD HIJO DE XIANGIR, EL NEGRO. PRIMER DIRIGENTE DE LA CIUDAD ICHAR DE YLIERTIAN.

EN SUS VIAJES POR EUROPA, OCULTO TRAS EL DISFRAZ DE MENDIGO, XIANGIR SE ENAMORÓ DE UNA PRINCESA HUMANA, HIJA DE UN CONDE DE LOS CÁRPATOS. ELLA LE CORRESPONDÍA, Y A PESAR DEL RENIEGO DE SU PADRE, SE FUGÓ CON ÉL UNA NOCHE. PRONTO XIANGIR SE CANSÓ DE ELLA, PUES A QUIEN VE MÁS ALLÁ DE LA MUERTE NO LE PUEDEN SATISFACER LOS CAPRICHOS DE

UNA VIDA. POR ELLO, LA DEVOLVIÓ AL SENO DE SU PADRE, NO SIN ANTES MALDECIR AL CONDE PARA QUE NO TUVIESE MÁS DESCENDENCIA, Y SE VIESE OBLIGADO A RECONOCER A SU HIJA Y SU NIETO.

ASÍ, DRÁCULA, COMO SE LE CONOCERÍA MÁS TARDE, FUE EL SUCESOR DE UN PODER SOBRE LA MUERTE QUE SÓLO SE DESENCADENARÍA CUANDO ABANDONÓ LA VIDA.

CRECE EL PODER DEL NO-MUERTO

LA SOMBRA DE SU REINADO SE EXTENDIÓ DURANTE SIGLOS, Y SÓLO SU MUERTE PUDO DETENER LA PROGRESIÓN DE DECADENCIA EN LA ZONA. SIN EMBARGO, AHORA, TRAS UN SIGLO SIN SU PRESENCIA, TODA LA ZONA HA VUELTO A LLENARSE DE NEGRURA. UNA PRESENCIA DESCONOCIDA ESTÁ AFECTANDO A TODOS LOS CÁRPATOS, Y EXTIENDE UNA MAREA DE FURIA HASTA LOS BALCANES. LAS GUERRAS RELIGIOSAS Y RACIALES QUE DESTRUYERON ESTA ZONA ANTES DE LA LLEGADA DE LOS ÍCHAR FUERON UNO DE LOS ESPECTÁCULOS MÁS SALVAJES QUE HA PROPORCIONADO LA NATURALEZA HUMANA. PERO HAY QUIEN DUDA QUE TRAS ESTAS GUERRAS Y OTRAS OCULTAS QUE SE HAN LIBRADO EN RUMANÍA Y BULGARIA, NO SE ESCONDA LA MANO EL MAYOR SANGUINARIO JAMÁS CONOCIDO POR LOS PUEBLOS DE EUROPA ORIENTAL.

VLAD DRAGUL PODRÍA HABER VUELTO. AL IGUAL QUE SU PRIMERA MUERTE SÓLO FUE EL CATALIZADOR DE UN CAMBIO TERRIBLE, LA SEGUNDA MUERTE A MANOS DE SU ENEMIGO MORTAL PODRÍA HABER DADO AÚN MÁS PODER A ESTE TERRIBLE DESCENDIENTE DE LOS ÍCHAR.

LOS CAMPESINOS Y LOS VIAJEROS ESTÁN VOLVIENDO A DESAPARECER NUEVAMENTE EN LAS MONTAÑAS DE RU-

MANÍA, Y LA SOMBRA DE LA GUERRA ÉTNICA AFLORA COMO HACE TIEMPO NO SE VEÍA. ADEMÁS, LAS RECIENTES MATANZAS DE MUSULMANES, LAS FOSAS COMUNES, Y EL GENOCIDIO EN MASA RECUERDAN VAGAMENTE A LOS MÉTODOS QUE UTILIZÓ EL EMPALADOR PARA DETENER LAS HORDAS INVASORAS DURANTE SU VIDA MORTAL.

¿EN QUÉ SE PODRÍA HABER CONVERTIDO ESTA VEZ ESTA CRIATURA? SI SU PRIMERA MUERTE LE CONVIRTIÓ EN UN SER DE LEYENDA QUE ATERRORIZÓ UNA REGIÓN DE LA ANTIGUA EUROPA DURANTE SIGLOS, ¿QUÉ PODER PUEDE TENER ESTE SER VENIDO DE LA MUERTE SI ESTAS LEYENDAS SON CIERTAS? ¿HASTA DONDE EXTENDERÍA SU INFLUENCIA SI LOS ÍCHAR Y SUS ALIADOS NO LE DETIENEN?

MORDAN

LAS LEYENDAS ICHAR HABLAN CON RESPETO Y CON TEMOR DE LOS SEIS PRIMEROS. LEYENDAS MÍTICAS SON PRIMARCAR, SIBILIAN, NARDISH Y LILITH. PERO SI ALGUIEN QUIERE SACAR A RELUCIR EL ICHAR QUE MÁS TEMOR CAUSA ENTRE LOS ICHAR MÁS ANTIGUOS, SI QUIERE HACER TEMBLAR COMO A NIÑOS A SERES DE MILLONES DE AÑOS, SÓLO TIENE QUE PRONUNCIAR UN NOMBRE: MORDAN.

MORDAN, APODADO EL DESOLLADOR, HA SIDO EL ÚNICO ICHAR NO PERTENECIENTE A LOS SEIS PRIMEROS QUE HA LOGRADO, EN TODA LA HISTORIA ICHAR, ESTAR A PUNTO DE LOGRAR EL CONTROL ABSOLUTO DE TODO EL IMPERIO ICHAR.

ENFRENTADO DURANTE MILENIOS A NARDISH Y LILITH, ESTE EXILIADO ICHAR JUGÓ UNA PARTIDA MORTAL DONDE SUS SEGUIDORES Y LOS DE SUS RIVALES MORÍAN A MILES. FUNDÓ UNA TERRIBLE CIUDAD DE LA GUERRA EN EL FRÍO ESPACIO. EN SUS PUERTAS Y MUROS, ENEMIGOS EMPALADOS DESOLLADOS VIVOS GRITABAN DURANTE AÑOS, MANTENIDOS EN ESE ESTADO POR LOS MAGOS DE MORDAN.

LA PARTIDA DE AJEDREZ DURÓ CIENTO MIL AÑOS, MUCHOS MUNDOS SUFRIERON SUS LUCHAS, AUNQUE LAS BATALLAS NUNCA LLEGARON HASTA LAS TIERRAS. BESTIAS Y GUERREROS CAYERON, Y MONSTRUOSIDADES SIN FIN SE CRIARON EN LOS FOSOS DE ESCLAVOS DE GUERRA. PERO AL FINAL, MORDAN ACORRALÓ A NARDISH Y SUS FUERZAS EN UN PLANETOIDE OSCURO, DONDE OLEADA TRAS OLEADA, LOS DEFENSORES CAÍAN ANTE LAS FUERZAS DE MORDAN.

SÓLO LA LLEGADA DE LILITH Y PRIMARCAR, ASÍ COMO

DE SIBILIAN, AL MANDO DE SUS FUERZAS, LOGRARON EVITAR LA CAÍDA DEL FAMOSO "DIOS" DE LA GUERRA ICHAR ANTE ESTE RENEGADO.

GUERRA INTERMINABLE

LA PARTIDA CONTINUÓ CON REVESES POR AMBOS LADOS, Y NADA PARECÍA DECANTAR HACIA UN LADO U OTRO LA GUERRA. ¿CÓMO SE ROMPIÓ ESTE ETERNO EQUILIBRIO? COMO MUCHAS VECES SUELE SUCEDER, LO QUE EL ENEMIGO NO TE PUEDE QUITAR, SE LO ENTREGAS TÚ EN BANDEJA. MORDAN COMENZÓ A INVESTIGAR SECRETO OCULTOS. EL MAL QUE LE RECONCOMÍA POR DENTRO SÓLO ERA COMPARABLE A UNO DE LOS SEIS PRIMEROS, DESAPARECIDO MUCHO ANTES, LITHARIAN.

LOS NEGROS RITUALES QUE REALIZABA OSCURECIERON SU MUNDO. LAS TORMENTAS INFERNALES QUE INVOCÓ CAUSARON DESASTRES NUNCA VISTOS, ARRASANDO PLANETAS Y ESTRELLAS. SUS SIERVOS MURIERON A MILLONES PARA AUMENTAR LA FUERZA DE LOS CONJUROS, SACRIFICADOS A PERDIDOS DIOSES Y DEMONIOS, CON EL FIN DE FORTALECER A MORDAN. ASÍ OCURRIÓ, MORDAN SE CONVIRTIÓ EN UN SEMIDIÓS VIVIENTE. SU PODER CRECIÓ HASTA ALCANZAR EL NIVEL DE LOS SEIS PRIMEROS, PERO SUS SANGRIENTOS SACRIFICIOS TERMINARON POR AGOTAR SUS RECURSOS, Y SUS SEGUIDORES SE EXTINGUIERON, Y HUYERON HACIA LEJANOS RINCONES, ASUSTADOS DE SU SEÑOR.

PERDIDA SU FUENTE DE PODER, Y PERSEGUIDO POR NARDISH Y SIBILIAN, MORDAN HUYÓ MÁS ALLÁ DEL COSMOS. NO LOGRARON ENCONTRAR MÁS QUE SU RASTRO, PERO CUANDO LLEGARON A SUS REFUGIOS SECRETOS NO HABÍA SEÑAL DE MORDAN. SÓLO UNA ADVER-

Capítulo 4

TENCIA. HA SIDO UN PLACER JUGAR CON VOSOTROS, PERO CUANDO RETORNE, EL JUEGO SE CONVERTIRÁ EN UNA GUERRA.

SI MORDAN CONSIGUE CONVERTIR EN REALIDAD SU AMENAZA, EL DESOLLADOR PODRÍA PONER EN PELIGRO CADA RINCÓN DEL UNIVERSO, PUES TRAS TANTOS CIENTOS DE MILLONES DE AÑOS, POCOS DE LOS GRANDES QUEDAN ARA Oponérsele. Sólo SIBILIAN está presente en el imperio, y varios han muerto, LITHARIAN, SIBILIAN, LILITH. Nadie sabe que pasaría cuando vuelva. Si vuelve.

Mordan

LA CIUDAD OLVIDADA

NADIE RECUERDA YA, NI LOS MÁS ANTIGUOS DE LOS ICHAR, EL VERDADERO MISTERIO QUE RODEA A LAS TRECE CIUDADES. LAS TRECE CIUDADES, LAS JOYAS DEL IMPERIO, EL HOGAR DE LOS SERES MÁS TERRIBLES Y PODEROSOS DEL COSMOS. SUS TORRES SE ALZAN MAJESTUOSAS EN LOS OCÉANOS DEL PLANETA NATAL DE SUS AMOS, SUS LABERINTOS RECORREN LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA Y SU PODER SE EXTIENDE MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS.

AHORA, TRAS TANTO TIEMPO SIENDO SÓLO DOCE, LAS TRECE VUELVEN A ESTAR UNIDAS, REUNIDAS EN TODO SU ESPLENDOR PARA MAYOR GLORIA DE SUS CREADORES, LOS ICHAR.

¿O NO?

DICEN LOS MÁS ANTIGUOS DE LOS ICHAR, O POR LO MENOS AQUELLOS QUE HAN HABLADO SOBRE EL TEMA CON ALGUNO DE ELLOS, QUE EN LOS ALBORES DE LOS TIEMPO, CUANDO TODO EL MUNDO ERA UN LLANO TERRIBLE DONDE LOS RAYOS AZOTABAN LOS DESIERTOS, Y LOS VOLCANES BRAMABAN FRENTE A OCÉANOS ARDIENTES, SE FUNDARON LAS CIUDADES QUE ACOGERÍAN A LA RAZA CUYO DESTINO ERA DOMINAR EL UNIVERSO.

¿CIUDADES PERDIDAS?

PERO QUE, CONTRARIAMENTE A LO QUE LA HISTORIA CUENTA, FUERON CATORCE LAS CIUDADES EDIFICADAS POR LOS TODOPODEROSOS ICHAR.

LOS SEIS PRIMEROS SUPERVISARON LA CONSTRUCCIÓN DE CADA UNA DE ELLAS, COMO ASENTAMIENTOS PARA SU PODER, Y COMO TRONOS PARA SU GLORIA.

PERO UNA DE ELLAS SE PERDIÓ. NADIE SABE COMO, NI PORQUÉ, PERO LO CIERTO ES QUE UNA DE ELLAS, QUIZÁS LA MÁS GRANDE E IMPORTANTE SE HA PERDIDO PARA SIEMPRE EN LOS ALBORES DE LA HISTORIA. TAL VEZ FUE LA TRAICIÓN DE ALGUNO DE LOS SEIS PRIMEROS, O SUS HABITANTES DECIDIERON ESCAPAR DE LAS GUERRAS INTESTINAS QUE AHOGABAN A SU RAZA YA DESDE SUS PRIMEROS MOMENTOS DE EXISTENCIA. ESTOS RUMORES SON CAUSA DE RISA ENTRE LAS CLASES BAJAS, PUES NADIE PUEDE CREER QUE TODA UNA CIUDAD ICHAR PUEDA DESAPARECER DE LA FAZ DEL COSMOS, CON TODO EL PODER QUE EMANA, COMO UN FARO PARA LOS ARCANOS Y LOS NIGROMANTES.

UN DESTINO DESCONOCIDO

SEA COMO SEA, EL DESTINO DE LA CIUDAD PERDIDA NO SE ENCUENTRA EN NINGÚN ESCRITO DE TODO EL COSMOS. LOS ADMINISTRADORES Y ASIGNADORES HAN REBUSCADO EN CADA TOMO, EN CADA CÓDICE, EN CADA GRIMORIO, BUSCANDO UNA REFERENCIA A UNA CIUDAD. LOS ICHAR ENVÍAN PERIÓDICAMENTE EXPEDICIONES EN SU BUSCA, CON EL FIN DE DESCUBRIR SUS SECRETOS Y OBTENER EL PODER QUE DE ELLA PUEDAN ROBAR, PERO ESTOS INTENTOS ESTÁN DESORGANIZADOS Y SIEMPRE TERMINAN EN FRACASO, PUES LOS ALTOS PROFUNDOS, PROHIBEN CUALQUIER INTENTO ORGANIZADO DE SALIR EN SU BUSCA.

TAL VEZ LA LLAVE DEL MISTERIO LA POSEA UN ANCIANO ICHAR PERTENECIENTE A LA LEGIÓN BEHEMOTH.

PERDIDO TRAS UNA BATALLA CONTRA LAS FUERZAS DE LA RELIGIÓN, ESTE LEGIONARIO VAGÓ POR EL COSMOS

DURANTE AÑOS, HASTA QUE LLEGÓ A LA TIERRA. PERO CUAL SERÍA SU SORPRESA CUANDO CONTEMPLÓ CÓMO LAS TRECE CIUDADES NO APARECÍAN EN LOS LUGARES DONDE SE SUPONÍA QUE ESTABAN. EN SU LUGAR, SE ALZABA UNA IMPONENTE CIUDAD, SEIS VECES MÁS GRANDE QUE SHERIAN-DRAGON Y SOREN GARDIAR JUNTAS. ESTABA LOCALIZADA EN PLENO OCÉANOS ÁRTICO, PERO NO BAJO SUS HELADAS AGUAS, SINO SOBRE ELLAS, COMO UN MONUMENTO AL PODER ICHAR.

SIN EMBARGO, LA POBLACIÓN HUMANA ERA TAL Y COMO LA RECORDABA ANTES DE SU PARTIDA, LAS CIUDADES DEVASTADAS, DEFENDIDAS POR UNAS FUERZAS EXTERNAS, QUE SE ENFRENTABAN A UN ENEMIGO INVISIBLE PARA ÉL. ERA COMO SI ÉL MISMO, Y LA ENORME CIUDAD ICHAR QUE HABÍA CONTEMPLADO NO EXISTIESEN, Y SIN EMBARGO, LOS HUMANOS SÍ PUDIESEN VER LAS TRECE CIUDADES QUE ERAN SU HOGAR, Y A LOS ICHAR QUE LES CAZABAN COMO A ANIMALES.

INTRIGADO, Y LEVEMENTE ASUSTADO DE HABER VUELTO A SU HOGAR SIN SABER QUÉ ESTABA OCURRIENDO, EL LEGIONARIO SE DIRIGIÓ A LA ÚNICA CIUDAD HABITADA POR ICHAR. LO QUE VIO, LO NARRÓ DESPUÉS A LOS ASIGNADORES ENTRE DELIRIOS.

UNA MARAVILLA DE ORO Y JOYAS

TODA LA CIUDAD ESTABA COMPUESTA POR DIEZ ENORMES TORRES DE ORO, PLATA Y PLATINO. CADA UNA DE ELLAS MEDÍA CIENTOS DE KILÓMETROS DE ALTO Y DECENAS DE ANCHO, Y ESTABAN UNIDAS ENTRE SI POR PUENTES POR LOS QUE PODÍAN PASAR LEGIONES COMPLETAS.

CADA TORRE DE ESTA COLOSAL CIUDAD ESTABA HABITADA POR ICHAR DE DIFERENTES TIPOS. A LIAN'KLION

PUES ASÍ SE LLAMABA EL LEGIONARIO, LE RECORDABAN VAGAMENTE LOS DIFERENTES RASGOS DE LAS BESTIAS INFERIORES HUMANAS. ESTOS ICHAR, INDIFERENTES POR VOLUNTAD PROPIA A LA DESTRUCCIÓN DEL MUNDO, SE ENFRENTABAN ENTRE SI COMO SI DE ETERNOS PANTEONES MITOLÓGICOS SE TRATASE.

DIOSES VIVIENTES

POR SUS CLASES DE ADIESTRAMIENTO MILITAR, LIAN PUDO COMPRENDER QUE LOS ICHAR ALLÍ PRESENTES, ERAN LOS INSPIRADORES DE LAS DIFERENTES MITOLOGÍAS HUMANAS, LA CHINA, LA JAPONESA, LA GRECO-ROMANA, LA EGIPCIA, LA CELTA, LA NORMANDA, LA GERMANA, LA INCA, LA AZTECA, Y ASÍ MUCHAS MÁS. CADA UNO DE ELLOS REPRESENTABA UN DIOS O DEMONIO DE LAS DIFERENTES CULTURAS QUE HABÍAN MARCADO LA HISTORIA DE LOS HOMBRES. DESDE MESOPOTAMIA A LAS CULTURAS PRECOLOMBINAS.

ERAN ELLOS, LOS QUE INSPIRABAN A SUS PANTEONES, A SUS DIOSES, Y LOS QUE ERAN TRATADOS POR LOS HOMBRES DE LAS DIFERENTES ÉPOCAS COMO SERES DIVINOS.

LUCHABAN ENTRE SI POR LA SUPREMACÍA DE SUS COLONIAS E IDEAS, DE SUS SÚBDITOS, Y CADA UNO DE ELLOS MANTENÍA EN LA MANGA SECRETAS SECTAS CON LAS QUE ESPERABAN REVITALIZAR LA CREENCIA DE LOS HOMBRES EN ELLOS.

LIAN SE ACERCÓ A LAS PUERTAS ARCO IRIS DE UNA DE LAS TORRES, Y ALLÍ LE RECIBIÓ UN GUARDIÁN QUE ENSEGUIDA LE RECONOCIÓ COMO UNO DE LOS HERMANOS PERDIDOS. ALEGREMENTE LE CONDUJO POR LAS CALLES Y PASILLOS INTERNOS DE LA TORRE, QUE EN MUCHOS LUGARES SE ABRÍA A DIMENSIONES SIN FIN, DÁNDOLE

UN ASPECTO IMPRESIONANTE.

RECIBIDO POR LOS PADRES

LE CONDUJO ANTE EL CONSEJO DE LOS LÍDERES DE LAS DIEZ TORRES. CADA UNO DE ELLOS CON SUS RASGOS, QUE HABÍAN ADOPTADO PARA PARECERSE MÁS A QUIEN LES ADORABAN EN LA TIERRA, Y CON SUS PROPIOS ROPAJES MITOLÓGICOS. ALLÍ PUDO CONTEMPLAR, SIEMPRE SEGÚN LOS DELIRIOS QUE PUDIERON SER ENTENDIDOS, CÓMO LOS ICHAR LLAMADOS ODÍN, GEÁ, ZEUS, ETC., HABÍAN ESTABLECIDO UNA SOCIEDAD BASADA EN ENORMES PANTEONES CON SEMIDIOS Y SERES MITOLÓGICOS.

TODOS EN UNA GUERRA ENCUBIERTA POR LOS GREYENTES, UNA GUERRA QUE SE LIBRABA SEGÚN UNAS NORMAS CLARAS, EN LAS QUE LOS ICHAR DE ESTA CIUDAD NUNCA PODÍAN PISAR LA TIERRA PARA CONSEGUIR ADEPTOS, BAJO PENA DE QUE LOS DEMÁS PANTEONES SE ALIASEN CONTRA ELLOS.

INSPIRABAN LOS SUEÑOS DE LOS HUMANOS CON SUS ENORMES PODERES EN LA DISTANCIA, Y ERAN LOS HOMBRES QUIENES DISCURRÍAN Y LLEVABAN A LA PRÁCTICA SUS DESEOS, COMO SACERDOTES Y APÓSTOLES. DE ESTA FORMA, EN DIFERENTES PERÍODOS Y LUGARES DE LA TIERRA Y LA HISTORIA, UNO O VARIOS PANTEONES SE HABÍAN ALZADO, PARA LUEGO CAER, ESPERANDO VOLVER ALZARSE DE SUS CENIZAS.

LIAN, FUE CONDUCTO A UNA PRISIÓN DE PAZ, DONDE PERMANECERÍA TODA LA ETERNIDAD, PUES NO QUERÍAN REVELAR SU EXISTENCIA AL RESTO DE SUS HERMANOS. EVENTUALMENTE ESCAPÓ DE SU DORADA PRISIÓN, PERO SÓLO AL COSTE DE SU RAZÓN E INTEGRIDAD EMOCIONAL.

REGRESO AL HOGAR

AL FIN, LLEGÓ SOLO A LAS PUERTAS DE SU CIUDAD, TRAS ATRAVESAR LAS MÁGICAS BARRERAS QUE SEPARAN LA CIUDAD PERDIDA DE ESTE MUNDO, UNAS BARRERAS QUE LE COSTARON MÁS CARO DE LO QUE IMAGINABA, PUES LE VOLVIERON LOCO. LOS ASIGNADORES LE INTERROGARON, CUIDARON Y ANOTARON CADA DELIRIO QUE PRONUNCIABA, DE SUS PESQUISAS Y CUIDADOSOS INTERROGATORIOS SE HA PODIDO DEDUCIR LO QUE OS HEMOS CONTADO, PERO NADIE SABE SI ES UN HECHO CIERTO, O SÓLO EL PRODUCTO DE LA MENTE ENFERMA DE UN LEGIONARIO ABANDONADO POR SU LEGIÓN A MANOS DEL MÁS TERRIBLE Y MISTERIOSO ENEMIGO DE LOS ICHAR HASTA EL MOMENTO, LA RELIGIÓN.

PERO SI ES CIERTO, Y LOS ALTOS PROFUNDOS LO NIEGAN CON TANTA VEHEMENCIA QUE MUCHOS SOSPECHAN QUE ESTE RELATO ES VERDÍCO, LA POTENCIA COMBINADA DE LAS DIEZ TORRES, CADA UNA TAN GRANDE COMO UNA CIUDAD ICHAR, SUPONEN UN PODER A TENER EN CUENTA EN EL DELICADO EQUILIBRIO DEL IMPERIO.

¿POR QUÉ PERMANECER OCULTOS? ¿POR QUÉ CON TANTO PODER NO DOMINAR A LOS HUMANOS SI ESE ES SU DESEO, Y EL DESTINO EN EL QUE CREEN LOS ICHAR? ¿POR QUÉ SUS RELIGIONES SON AHORA MINORITARIAS, RECUERDOS PERDIDOS DE ANTIGUAS GRANDEZAS? SEA LO QUE SEA LO QUE LES HA HECHO RETIRARSE, PODRÍA PONER EN PELIGRO EL DOMINIO DEL IMPERIO ICHAR SOBRE EL COSMOS.

PARACE SER QUE ESTOS ICHAR PERDIDOS DESEAN SEGUIR EN SU ANÓNIMA ATALAYA, PERO NO SABEMOS CÓMO PODRÍAN REACCIONAR SI LOS ICHAR DE LAS DOCE CIUDADES HUBIESEN DESTRUIDO A LOS HOMBRES, SUS SEGUIDORES, COMO PLANEABAN. TAL VEZ HUBIESEN

Capítulo 4

BUSCADO OTRAS RAZAS EN LAS QUE INFLUIR Y CON LAS QUE EXPERIMENTAR, PERO MUCHOS LO DUDAN, CREYENDO QUE ESO HUBIESE SIGNIFICADO UNA GUERRA TOTAL. EL RESTO, LO QUE DUDAN ES QUE EXISTAN.

La Ciudad Olvidada

La sala era un hervidero.

Rebverando en las paredes las voces de los Los representantes de todo el Imperio se elevaban en una cacofonía que flotaba en el aire, cargada de secretos y pactos.

Estaba en el Alto Consejo de la Marea Negra, el órgano supremo que regía la actividad de todo el Imperio de los Ichar. El Cosmos entero debía postrarse ante los miembros de este órgano de poder. Las razas del universo temblaban y morían ante cada decisión de sus miembros.

4

Capítulo

Recordaba perfectamente, hace un millón de años, el día que se propuso llegar hasta ese lugar. También se le aparecían claramente las caras de cuantos había traicionado, e incluso asesinado en aras de este objetivo, su no tan secreta ambición.

Hermanos, hermanas, aliados, rivales, todos habían podido comprobar su determinación, su carácter frío e implacable y habían sufrido en su poderosa carne las argucias que le habían encumbrado hasta su actual posición.

No se arrepentía de lo hecho, ni de los cadáveres que habían sembrado su paso por la Capital Ichar en los últimos tiempos. Pero sabía, sentía, en cada fibra de su ser, que lo que había visto o hecho hasta ahora no era nada comparado con las pruebas que su carácter iba a tener que superar ahora, diariamente.

Capítulo 4

Ahora estaba entre los seres más poderosos, implacables, y porqué no decirlo, malévolos del Cosmos. Ahora estaba jugando en el terreno de quienes habían caminado al lado de los dinosaurios, quienes habían visto nacer la especie humana y quienes sin duda verían su extinción.

Ahora, en ese lugar, debía aprender cómo prosperar allí, o tarde o temprano moriría en el intento. Ahora debía aprender las reglas del juego.

REGLAMENTO DE JUEGO

LAS REGLAS EN ICHAR HAN SIDO SIMPLIFICADAS PARA FACILITAR EL ACCESO DE TODO EL MUNDO AL JUEGO. NO QUEREMOS QUE OS PASÉIS DOS DÍAS HASTA PODER COMENZAR A JUGAR, ESPERAMOS QUE A LOS POCOS MINUTOS DE ABRIR EL JUEGO YA ESTÉIS CREANDO LOS PERSONAJES Y QUE CON UNA PEQUEÑA LECTURA PODÁIS JUGAR A ICHAR SIN DEDICAR MUCHO TIEMPO A ENTENDER O COMPRENDER LAS REGLAS.

LO QUE QUEREMOS ES QUE DISFRUTÉIS DEL ROL, QUE INTERPRETÉIS EL PERSONAJE QUE SIEMPRE HABÉIS QUERIDO LLEVAR Y QUE OS SUMERJÁIS EN UNA CAUSA JUSTA, QUE LA DEFENDÁIS Y VIVÁIS MIL AVENTURAS.

CUALQUIERA DE VOSOTROS ES MUY CAPAZ DE CREAR SUS PROPIAS REGLAS, DE MEJORAR LAS DE CUALQUIER JUEGO, Y ÉSTE NO ES UNA EXCEPCIÓN. DESDE LUEGO, HEMOS INTENTADO QUE LAS REGLAS SEAN NOVEDOSAS, Y LO MÁS REALISTAS POSIBLE, SIN EXCEDERNOS EN COMPLEJAS TABLAS O EN PORCENTAJES COMPLICADOS. SABEMOS QUE CUALQUIER DIRECTOR DE JUEGO, CUALQUIER JUGADOR, PUEDE VER FALLOS EN LAS REGLAS POR MUY TRABAJADAS QUE ESTÉN, Y CONFIAMOS EN QUE VOSOTROS SABRÉIS SUPERAR CADA DIFICULTAD QUE OS SURJA DURANTE EL JUEGO CON LA HABILIDAD QUE TAN FAMOSOS NOS HACE A LOS JUGADORES DE ROL.

PERO BASTA DE PRÓLOGOS, VAMOS A ELLO, LAS REGLAS DE JUEGO ESPERAN.

LOS SERES DE ESTE MUNDO, COMO LOS DE LOS DEMÁS, POSEEN UNA SERIE DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS QUE LES HACEN ÚNICOS. LA FORMA DE REPRESENTAR

ESTAS CARACTERÍSTICAS EN UN JUEGO ES MEDIANTE UNA SERIE DE PUNTUACIONES QUE REPRESENTAN CUAN HABILIDOSO, INTELIGENTE O DIELSTRO ES EL PERSONAJE DE CADA JUGADOR.

PARA DEFINIR A UN SER VIVO, TENEMOS QUE REPRESENTARLE MEDIANTE UNA SERIE DE CARACTERÍSTICAS QUE EN ESTE JUEGO REDUCIMOS A TRES. FUERZA, DESTREZA Y MENTE. ESTAS TRES CARACTERÍSTICAS, PODRÍAN RESUMIR TODO LO QUE UN HOMBRE U OTRA CRIATURA DE NUESTRO MUNDO ES EN SÍ MISMA.

A ESTAS CARACTERÍSTICAS SE LES AÑADE UNA CUARTA, QUE TIENE UNA ESPECIAL CONSIDERACIÓN, LA PUNTUACIÓN DE VIDA, QUE REFLEJA LA VITALIDAD DE CADA SER DE ESTE MUNDO.

ADEMÁS DE LO QUE LOS PERSONAJES SON FÍSICA Y MENTALMENTE, UN JUGADOR VA ADQUIRIENDO, COMO EN LA VIDA MISMA, UNA SERIE DE CONOCIMIENTOS QUE LLAMAMOS HABILIDADES. EN NUESTRO MUNDO, APRENDAMOS A CONDUCIR, A NADAR, A LEER EN OTROS IDIOMAS, ETC. LO MISMO SUCDE EN ICHAR, EL JUEGO DE ROL. LAS HABILIDADES, COMO LAS LLAMAREMOS A PARTIR DE ESTE MOMENTO, REPRESENTAN CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS QUE INDICARÁN LO QUE UN PERSONAJE SABE HACER.

POR ÚLTIMO, Y ES AQUÍ DONDE ESTÁ LA MAYOR DIFERENCIA ENTRE EL MUNDO REAL Y EL DE ICHAR, EN EL UNIVERSO DEL JUEGO LA MAGIA, LOS PODERES Y LA MENTE NO TIENEN LIMITACIONES. EXISTEN TODOS ELLOS COEXISTIENDO CON LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA.

POR ELLO, ADEMÁS DE LAS TRES CARACTERÍSTICAS AN-

TES MENCIONADAS, EN ICHAR PODEMOS ENCONTRAR OTRA SERIE DE ELEMENTOS QUE DEFINEN A UN PERSONAJE, COMO SON LA MAGIA Y LOS PODERES. UN TERCER ELEMENTO EL LLAMADO PODER DEL EGO, UNA AMPLIA DISCIPLINA DE PODERES MENTALES QUE MUCHOS ICHAR Y ALIENÍGENAS HAN DESARROLLADO A LO LARGO DE LOS SIGLOS, PERO ESO SE EXPLICARÁ EN UN ANEXO.

ADEMÁS, CADA UNA DE ESTAS CARACTERÍSTICAS, FUERZA, MENTE, DESTREZA, PODERES Y MAGIA, ESTÁN DEFINIDAS POR UN VALOR REPRESENTADO EN DADOS (COMO SE EXPLICA MÁS ADELANTE), LO QUE INDICARÁ EL GRADO DE DESARROLLO DE UN PERSONAJE EN ESA CARACTERÍSTICA. EVIDENTEMENTE, A MÁS PUNTUACIÓN Y MÁS NÚMERO DE DADOS EN ELLA, MAYOR SERÁ SU CAPACIDAD.

PERO VEAMOS COMO SE REPRESENTAN ESTAS CARACTERÍSTICAS, Y POSTERIORMENTE LAS HABILIDADES.

RESERVA DE DADOS TÁCTICA. (RDT)

LA FORMA EN QUE TENEMOS DE REPRESENTAR NUESTRO DOMINIO SOBRE UNA CARACTERÍSTICA LA LLAMAMOS RESERVA DE DADOS TÁCTICA (RDT). RECORDEMOS QUE EN ICHAR, EXISTEN LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS, Y POR LO TANTO, RESERVAS DE DADOS TÁCTICAS.

FUERZA
DESTREZA
MENTE
MAGIA
PODERES

EN CADA UNA DE ELLAS, UN JUGADOR TENDRÁ UNA PUNTUACIÓN DEFINIDA POR UN NÚMERO DE DADOS QUE PODRÁ UTILIZAR CUANDO SE ENFRENTA A UN RETO. ESTE NÚMERO DE DADOS, REPRESENTA EL GRADO DE HABILIDAD CON ESA CARACTERÍSTICA. ASÍ, CUANTOS MÁS DADOS TENGA UN MAGO EN SU RDT DE MAGIA, MÁS PODEROSOS SERÁN LOS HECHIZOS QUE PUEDA INVOCAR.

COMO YA HEMOS DICHO CADA JUGADOR O VEHÍCULO POSEE UNA RESERVA DE DADOS LLAMADA RESERVA DE DADOS TÁCTICA. ESTA RESERVA REPRESENTA LAS FUERZAS Y HABILIDADES QUE EL JUGADOR POSEE EN CADA UNA DE ESTAS CINCO CARACTERÍSTICAS Y EL JUGADOR, DURANTE EL TRANSCURSO DE UNA AVENTURA, IRÁ AGOTÁNDOLOS POR CANSANCIO, AGOTAMIENTO O HERIDAS.

COMO EN LA VIDA REAL A MEDIDA QUE USAS TUS FUERZAS TE VAS CANSANDO, O CUANDO UTILIZAS LA MENTE PARA PENSAR O DESCUBRIR ENIGMAS TE AGOTAS MENTALMENTE. EVIDENTEMENTE CUANTO MÁS LISTO O FUER-

TE SEAS MÁS PODRÁS AGUANTAR SIN DESCANSAR, PERO AL FINAL TENDRÁS QUE RECUPERAR LAS FUERZAS QUE HAYAS GASTADO.

CADA VEZ QUE UN PERSONAJE GUERRERO LO NECESITE PODRÁ LANZAR TANTOS DADOS COMO SU RESERVA DE FUERZAS LE PERMITA. ASÍ, SI EL PERSONAJE SE ENFRENTA A UNA PRUEBA DE DESTREZA, PODRÁ DECIDIR CUANTOS DADOS DE SU RESERVA DE DADOS TÁCTICA DE DESTREZA EMPLEA, CONSUMIÉNDOLOS HASTA QUE LOS RECUPERE MÁS ADELANTE.

UNA VEZ AGOTADA LA RESERVA DE FUERZAS (PUES UNA VEZ USADO UN DADO NO PUEDE VOLVER A EMPLEARSE HASTA QUE DESCANSES) NO PODRÁS ENFRENTARTE A MÁS DESAFÍOS DE LOS QUE TE SURGIRÁN EN TUS MÚLTIPLES AVENTURAS, DEBERÁS REPOSAR MENTE O CUERPO. COMO EN LA VIDA, DEBES MEDIR BIEN TUS FUERZAS Y RESERVARTE PARA FUTUROS DESAFÍOS. PERO TAMPOCO PUEDES PERMITIRTE PERDER EL CONFLICTO QUE TENGAS AHORA ENTRE MANOS.

VEAMOS UN EJEMPLO: LOR ES UN GUERRERO DE LOS RENEGADOS QUE NECESITA RECUPERAR UN OBJETO DE LA GUARIDA DE UN DRAGÓN. SE ENFRENTA A UN ASALTANTE DARMORIAN QUE LE AMENAZA CON MATARLE. DESPUÉS DE TODO EL DÍA DE VIAJE SE ENCUENTRA BASTANTE BAJO EN SU RDT, SÓLO LE QUEDA 20 DADOS DE 10 EN FUERZA. EVIDENTEMENTE, PERDER LA BATALLA CONCLUIRÍA CON SU AVENTURA POR NO DECIR CON SU CARRERA DE AVENTURERO, PERO SI GASTA DEMASIADOS SE VERÁ OBLIGADO A DESCANSAR PARA ENFRENTARSE AL DRAGÓN CON TODA SU FORTALEZA, CON EL RIESGO DE QUE AL AMANECER EL DRAGÓN HAYA VOLADO.

Reserva de Dados Táctica (RDT)

EXISTEN VARIOS TIPOS DE RESERVAS DE DADOS:

RESERVA DE FUERZA: SE UTILIZA PARA LAS PRUEBAS QUE REQUIERAN ESFUERZOS FÍSICOS.

RESERVA DE DESTREZA: SE UTILIZA PARA SUPERAR PRUEBAS DE HABILIDAD, ASÍ COMO PARA EL COMBATE.

RESERVA DE MENTE: TE PERMITE RESOLVER ADVERTIDOS, ADIVINAR LO QUE VAN A HACER TUS Oponentes O SIMPLEMENTE SUPERAR PRUEBAS DE INTELIGENCIA.

RESERVA DE MAGIA: LA INCREÍBLE MARAVILLA DE LA MAGIA SÓLO ES IGUALADA POR SU PELIGROSIDAD.

RESERVA DE PODERES: LA VARIEDAD DE PODERES A TU DISPOSICIÓN TE HACE ALTAMENTE EFECTIVO EN COMBATE. (LAS RESERVAS DE PODERES TIENEN UN TRATAMIENTO ESPECIAL, PUES POR CADA PODER EXISTE UNA RESERVA DE DADOS TÁCTICA PROPIA)

ES IMPORTANTE QUE A LA HORA DE CREAR EL PERSONAJE TENGAS MUY CLARO QUE TIPO DE PERSONAJE GUERRERO QUIERES LLEVAR. SI DESEAS ALGUIEN CON GRANDES DOTES MÁGICAS, DEBERÁS INCLUIR LA RESERVA DE DADOS TÁCTICA DE MAGIA ENTRE LAS BÁSICAS DEL PERSONAJE, Y DOTARLA DE UN GRAN NÚMERO DE DADOS. LO MISMO SUCDE CON LA RDT DE DESTREZA SI QUIERES QUE TU PERSONAJE SEA MUY DIERSTRO EN EL COMBATE.

EL NÚMERO DE DADOS DE CADA UNA DE ELLAS SE DIVIDE EN CUATRO TIPOS, SEGÚN EL DADO QUE PUEDES TIRAR: D20, D12, D10 Y D4.

ES DECIR, SI AL ELEGIR UNA CARACTERÍSTICA, POR

EJEMPLO MENTE, DECIDISTE (VER CAPÍTULO DE CREACIÓN DE PERSONAJES UN POCO MÁS ADELANTE) OTORGAR A TU JUGADOR OCHO DADOS. TU RDT DE MENTE SERÁ DE OCHO, LO QUE SIGNIFICA QUE INICIALMENTE, AL COMIENZO DE LA PARTIDA, TU PERSONAJE DISPONDRÁ DE 8 DADOS DE 20, 8 DADOS DE 12, 8 DADOS DE 10 Y 8 DADOS DE 4. A MEDIDA QUE LA AVENTURA VAYA TRANSCURRIENDO, IRÁS EMPLEANDO LOS DADOS DE MENTE COMO VAYAS DESEANDO, SEGÚN LAS NECESIDADES D CADA PRUEBA. PUEDES EMPLEAR EN CADA TIRADA TANTOS DADOS COMO DESEES, DE CUALQUIER TIPO. ASÍ, PODRÁS EMPLEAR 4 DADOS DE 20, 3 DE 12 Y 1 DE 4, SI LO DESEAS. LO ÚNICO QUE TIENES QUE TENER CUIDADO ES DE QUE NO SE TE AGOTEN EN EL MOMENTO MÁS INOPORTUNO, COMO CUANDO TE ESTÁS ENFRENTANDO AL VERDADERO RIVAL DETRÁS DE TODO EL MISTERIO.

CADA UNA DE LAS RESERVAS DE DADOS TÁCTICAS SE RECUPERA DE UNA FORMA, ES IMPORTANTE QUE TENGÁIS EN CUENTA QUE NO SIEMPRE PODRÉIS PERMITIROS EL LUJO DE DESCANSAR O MEDITAR PARA RECUPERARLAS:

LA FUERZA Y LA DESTREZA SE RECUPERAN CON DESCANSO A RAZÓN DE UN DADO POR HORA Y NIVEL. ES DECIR, SI EL PERSONAJE ES DE NIVEL 2 RECUPERARÁ DOS PUNTOS POR CADA HORA DE SUEÑO QUE TENGA.

LA MENTE Y LA MAGIA CON REPOSO, TRANQUILIDAD Y MEDITACIÓN, A RAZÓN DE UN DADO POR HORA Y NIVEL. ES DECIR, SI EL PERSONAJE ES DE NIVEL 3 RECUPERARÁ TRES PUNTOS POR CADA HORA DE MEDITACIÓN QUE TENGA.

Capítulo 5

LOS PODERES CON DESCANSO, A RAZÓN DE UN DADO POR HORA Y NIVEL. ES DECIR, SI EL PERSONAJE ES DE NIVEL 2 RECUPERARÁ DOS PUNTOS POR CADA HORA DE SUEÑO QUE TENGA.

Reserva de Dados Táctica (RDT)

HABILIDADES

COMO YA SE HA DICHO, LAS HABILIDADES SON LOS CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS QUE UN PERSONAJE POSEE. CON ELLOS, PUEDE LOGRAR COSAS QUE OTROS QUE NO POSEEN DICHA ESPECIALIZACIÓN NO PODRÍAN. LAS HABILIDADES SON DESCRITAS UN POCO MÁS ABAJO, Y TODAS ELLAS POSEEN UNA PUNTUACIÓN FIJA QUE NO SE PIERDE POR EL USO (VER UN POCO MÁS A DELANTE PARA VER CÓMO SE ELIGE ESTA PUNTUACIÓN).

LAS HABILIDADES SIEMPRE VAN ACOMPAÑANDO A UNA CARACTERÍSTICA DE LA RESERVA DE DADOS. ASÍ, HABRÁ CARACTERÍSTICAS DE FUERZA, MENTE, MAGIA, DESTREZA, ETC.

FUERZA

NADAR

EN EL AGUA, O EN CUALQUIER LÍQUIDO SIMILAR, ESTA HABILIDAD TE PERMITE MANTENERTE FLOTE, SUMERGIRTE EN ÉL, Y SOBREVIVIR. A MEDIDA QUE OBTIENE PUNTOS, TUS HABILIDADES DENTRO DEL AGUA SE INCREMENTAN, HASTA EL PUNTO DE QUE DENTRO DE ELLA PUEDES COMPORTARTE CASI COMO SI FUESE TU SEGUNDO HOGAR.

SALTAR

CADA PUNTO EN ESTA HABILIDAD TE PERMITE SALTAR 1 METRO EN HORIZONTAL CON FACILIDAD, PERO TAMBIÉN TE PERMITIRÁ, A JUICIO DEL DIRECTOR DE GUERRA, ELEVARTE VARIOS METROS EN VERTICAL, SOBREPASAR ABISMOS INSALVABLES O SORPRENDER A TUS RIVALES ACERCÁNDOTE A ELLOS DE UN SOLO SALTO.

TREPAR

LA MAESTRÍA EN ESTA HABILIDAD TE HARÁ CAPAZ DE SUBIR POR SITIOS IMPOSIBLES, TREPAR Y ESCALAR RISCOS O PAREDES COMPLETAMENTE VERTICALES Y CASI SIN ASIDEROS.

LEVANTAR

COMBINANDO LA FUERZA CON ESTA TÉCNICA, PUEDES LOGRAR ELEVAR PESOS QUE OTROS SERES CONSIDERARÍAN IMPOSIBLES. ASÍ, PUEDES HACER PERDER PIE A UN TROLL O UNA BESTIA DE GUERRA, O BIEN MANTENER UN PUENTE EN SU SITIO ANTES DE QUE SE DERRUMBE.

EMBESTIR

CON EMBESTIR PODRÁS DESPLAZAR COSAS DE SITIO, COSAS MUY GRANDES Y MUY PESADAS. UNA PUERTA, UNA CRIATURA U OBJETO QUE OBSTACULICE EL PASO.

DESTREZA

EQUILIBRIO

GAMINAR POR UNA CUERDA, SOBRE UN TEJADO AZOTADO POR EL VIENTO, O MANTENER TU POSICIÓN FRENTE A EMBESTIDAS O CARGAS DE ENEMIGOS.

OCULTARSE

MAESTRO DEL ESCONDITE, CADA VEZ QUE GANAS PUNTOS EN ESTA HABILIDAD ADQUIERE MÁS EXPERIENCIA EN OCULTARTE A SIMPLE VISTA. ESTA HABILIDAD PERMITE OCULTAR OTROS SIGNOS COMO EL VAPOR DEL ALIENTO EN LAS FRÍAS MAÑANAS, O TU OLOR, PERO NO TE OCULTA CONTRA LA MAGIA.

MONTAR BESTIA

CUALQUIER BESTIA PUEDE SER DOMADA, Y SI ESTÁ DOMADA, PODRÁS MONTARLA. PODRÁS DESDE MONTAR EN VIGOROSOS CORCELES HASTA MONTAR EN LAS BESTIAS DE GUERRA MÁS DESCABELLADAS Y PELIGROSAS.

CONducIR VEHÍCULO

CUALQUIER VEHÍCULO TERRESTRE O MARINO ESTARÁ A TU ALCANCE SI LOGRAS EL NIVEL ADECUADO EN ESTA HABILIDAD. CUANTO MÁS PUNTOS TENGAS, MÁS COMPLEJOS SERÁN LOS VEHÍCULOS QUE PUEDAS CONducIR, Y MEJOR LO HARÁS.

SIGILO

MIENTRAS QUE OCULTARSE ESCONDE TU FIGURA FÍSICA, SIGILO HACE LO MISMO CON LA PRESENCIA ACÚSTICA. LOS VERDADEROS MAESTROS EN SIGILO PUEDEN ACALLAR LOS LATIDOS DE SU CORAZÓN.

ESCUCHAR

DESCUBRE COSAS QUE OTROS SUSURRAN, SECRETOS QUE SE OCULTAN TRAS LAS PAREDES, CONVERSACIONES QUE SE MANTIENEN A GRAN DISTANCIA, NADA PUEDE OCULTARSE A TUS SENTIDOS.

AMBIIDIESTRO

MANEJAS ARMAS CON DOS MANOS, SORPRENDES A TUS RIVALES CON EXTRAÑAS COMBINACIONES.

RASTREAR

SIGUE RASTROS DE ANIMALES Y OTROS SERES, ENCUENTRA SENDEROS OCULTOS POR LA MALEZA, DESCUBRE PISTAS Y HUELLAS CASI INVISIBLES.

ESQUIVAR

CON ÉL, PODRÁS ESQUIVAR ATAQUES, ELUDIR LAS PEORES CONSECUENCIAS DE CUALQUIER DAÑO FÍSICO.

PILOTAR

AVIONES, ARTEFACTOS VOLADORES, INCLUSO NAVES ARCANAS QUE SURCAN EL COSMOS. TODO ELLO ESTÁ AL ALCANCE DE TU HABILIDAD SI POSEES LOS SUFICIENTES CONOCIMIENTOS.

SISTEMAS DE SEGURIDAD

ELUDE O CREA SISTEMAS DE SEGURIDAD, ALARMAS, ENCRIPCIONES INFORMÁTICAS, TRAMPAS RÚSTICAS O FORTALEZAS DE ACERO, CUALQUIER COSA QUE PROTEJA A ALGUIEN O ALGO NO TENDRÁ SECRETOS PARA UN VERDADERO MAESTRO EN SISTEMAS DE SEGURIDAD.

MENTE

ENIGMAS

ESTA HABILIDAD PERMITE DESCUBRIR Y DESCRIFRAR ENIGMAS, AGERTIJOS O CUALQUIER PROBLEMA QUE TOMA LA FORMA DE UN CRIPTOGRAMA QUE REQUIERA INTELIGENCIA, Y NO CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS COMO IDIOMAS ANTIGUOS, ETC.

ARTE/EXPRESIÓN

PERMITE A LOS JUGADORES EXPRESARSE, TRATAR DE CONVENCER, BIEN CON PALABRAS, BIEN MEDIANTE POEMAS, CANCIONES, O CUALQUIER OBRA ARTÍSTICA. SU OBJETIVO ES LOGRAR UNA RESPUESTA EMOCIONAL DE LAS PERSONAS Y SERES A QUIENES VA DIRIGIDO CUANDO SE USA.

BUSCAR

EXPERTOS EN ENCONTRAR LO QUE NADIE VE, EN RASTREAR CUALQUIER PISTA, O LOGRAR DESCUBRIR CUALQUIER DETALLE PARA OTROS SERES SIN IMPORTANCIA, PERO QUE EN REALIDAD PUEDE SER REVELADOR. SIEMPRE, ESO SÍ, EN EL PLANO MENTAL, ENTRE VOLÚMENES ARCANOS O CONECTANDO HECHOS.

LENGUAJES ANTIGUOS

EL MUNDO DE ICHAR ESTÁ MUY ARRAIGADO EN EL PASADO DE LA TIERRA. ASÍ, SUS JEROGRIFOS Y SUS MURALES, REVELAN ANTIGUAS LENGUAS MUERTAS, Y NARRAN HISTORIAS DE HAZAÑAS PASADAS.

ALERTA

ESTA HABILIDAD PERMITE DARSE CUENTA DE CUALQUIER PELIGRO O SITUACIÓN QUE PUEDA PONER EN PELIGRO A LOS JUGADORES, O REVELA CUALQUIER TRAMPA O EMBOSCADA QUE PUEDAN SUFRIR.

CIENCIAS

CON CIENCIAS, EL JUGADOR PODRÁ UTILIZAR LAS MÁS VARIADAS CIENCIAS PARA RESOLVER SITUACIONES QUE NO PUEDA SOLVENTAR POR MÉTODOS TRADICIONALES. FÍSICA, QUÍMICA, BIOLOGÍA, ETC.

TECNOLOGÍA/ MECÁNICA

CON ELLA, LOS PERSONAJES PODRÁN CONSTRUIR CUALQUIER OBJETO, SI POSEEN LOS CONOCIMIENTOS SUFICIENTES, ASÍ COMO REPARAR CUALQUIER NAVÍO O ARTEFACTO. SIN EMBARGO, NO LES FACULTA PARA PILOTARLO E INCLUSO UTILIZARLO, A MENOS QUE LO HAYAN CONSTRUIDO ELLOS.

POLÍTICA

LOS ICHAR, EL MUNDO DE LOS HOMBRES, INCLUSO LAS CIVILIZACIONES EXTRATERRESTRES ESTÁN PLAGADOS DE INTRIGAS Y SITUACIONES EN LOS QUE LOS ENEMIGOS NO SE DERROTAN MEDIANTE LA FUERZA, SINO CON EL INGENIO Y EL CONTROL DE ALIADOS Y CONTACTOS. ESTA HABILIDAD ES EL ARMA DE AQUELLOS QUE ESTÁN INMERSOS EN UNA LUCHA POR EL PODER Y EL DESTINO DE LOS IMPERIOS A GRAN ESCALA. TE PERMITE CONTEMPLAR LOS FLUJOS DE PODER, Y SABER DÓNDE SON MÁS DÉBILES, Y COMO INFLUIR EN LAS NACIONES Y RAZAS DEL COSMOS.

CONVENCER

DONDE LAS ARMAS FALLAS, ESTA HABILIDAD PERMITE APELAR A LOS SENTIMIENTOS Y A LAS MENTES DE LOS HOMBRES Y SERES. CON ELLA, SE PUEDEN GANAR ALIADOS, Y DESBARATAR LAS ESTRATEGIAS DE LOS ENEMIGOS.

INFORMÁTICA

DISEÑA TU PROPIO SOFTWARE, CONSTRUYE TUS PROGRAMAS DE ASALTO, Y ENTRA EN LOS SISTEMAS MÁS SOFISTICADOS. CONTROLA LAS ARMADURAS EN LA DISTANCIA, Y LAS ALIENÍGENAS COMPUTADORAS DE LOS MUNDOS DE LAS ESPECIES MÁS ALEJADAS.

MEDICINA

CURA LAS HERIDAS, PROTEGE LOS CUERPOS DE TUS COMPAÑEROS, Y SOLUCIONA SUS DOLENCIAS PARA QUE TODOS ESTÉIS LISTOS PARA EL COMBATE, SEA DONDE SEA.

MAGIA

RECONOCER MAGIA (CRIATURAS).

ESTA HABILIDAD DE MAGIA PERMITE A SU POSEEDOR, MEDIANTE UN MERO VISTAZO, OBTENER UNA IDEA APROXIMADA DE LOS PODERES MÁGICOS QUE POSEE UNA CRIATURA. CUANTO MAYOR SEA LA PUNTUACIÓN DEL PERSONAJE EN ESTA HABILIDAD MAYOR SERÁ SU CAPACIDAD DE DESENTAÑAR SECRETOS MÁGICOS QUE OTROS SERES GUARDAN.

RECONOCER MAGIA (CONJURO)

AL IGUAL QUE LA HABILIDAD DE RECONOCER MAGIA CRIATURAS, ESTA HABILIDAD QUE DESARROLLAN LOS ARCANOS PERMITE INSTINTIVAMENTE RECONOCER CUANDO UN CONJURO O HECHIZO HA SIDO LANZADO, ASÍ COMO VER LOS RESIDUOS QUE LA MAGIA DEJA A SU PASO. A MEDIDA QUE LA MAESTRÍA DEL PERSONAJE CRECE, PODRÁ HABERIGUAR MÁS Y MÁS DATOS DE DICHAS ENERGÍAS RESIDUALES.

LAS HABILIDADES SON APLICACIONES PRÁCTICAS DE LAS RESERVAS DE DADOS A UN PROBLEMA CONCRETO. EXISTEN HABILIDADES DIFERENTES PARA CADA RDT, Y EN CADA UNA DE ELLAS SE EMPLEA DE FORMA CONJUNTA CON LA RDT DE LA QUE PARTE.

POR EJEMPLO, PARA CONDUCIR UN VEHÍCULO, SE TIRARÁN TANTOS DADOS COMO QUIERA EMPLEAR EL PG, Y AL RESULTADO SE SUMARÁN LOS PUNTOS QUE ESTE PERSONAJE TENGA EN LA HABILIDAD.

LOS PUNTOS DE HABILIDAD NO SE PIERDEN, Y SON INVARIABLES EN EL TRANSURSO DE LA PARTIDA EXCEPTO

EN CIRCUNSTANCIAS EXCEPCIONALES, COMO PUEDE SER POR MAGIA, HERIDAS, ETC.

PARA DETERMINAR EL VALOR DE UNA HABILIDAD EL PG PUEDE GASTAR, DURANTE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE, TANTOS DADOS DE LA RDT CORRESPONDIENTE COMO DESEE. ASÍ, SI TENÍA 10D DE MENTE, Y QUIERE TENER LA HABILIDAD ENIGMAS, PODRÁ GASTAR TANTOS DADOS QUE COMO QUIERA (CON UN MÁXIMO DE CINCO) PARA ADQUIRIRLA. SI DECIDE INVERTIR DOS DADOS, TIRARÁ 2D20, 2D12, 2D10 Y 2D4 Y EL RESULTADO SERÁ LA PUNTUACIÓN EN ESA HABILIDAD.

AL TERMINAR LA PARTIDA, PUEDE GASTAR PUNTOS DE SUPERVIVENCIA EN AUMENTAR SUS HABILIDADES, A RAZÓN DE TANTOS PUNTOS COMO NIVEL TENGA. ASÍ, SI EL PERSONAJE TIENE VEINTICINCO PUNTOS (NIVEL 3) EN UNA HABILIDAD DE DESTREZA, DEBERÁ INVERTIR TRES PUNTOS DE SUPERVIVENCIA DE DESTREZA PARA OBTENER UN PUNTO MÁS EN ESA HABILIDAD.

ACCIONES.

EN LOS JUEGOS DE ROL, LA ACCIÓN TRANSCURRE DE FORMA FICTICIA EN LA MENTE DE LOS JUGADORES. POR ELLO, A LA HORA DE QUE CADA UNO DE ELLOS REALICE UNA ACTIVIDAD, DEBERÁ EMPLEAR SUS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES PARA RESOLVERLA.

A LA HORA DE DETERMINAR SI UN PERSONAJE PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN QUE ENTRAÑE DIFICULTAD SE UTILIZAN UNA SERIE DE DADOS DE 4, 10, 12 Y 20 CARAS. (ESTOS DADOS SÓLO SE TIRAN PARA COSAS QUE ENTRAÑEN DIFICULTAD, NO SE TIRAN DADOS PARA ABRIR UNA PUERTA O RECOGER UN OBJETO CAÍDO, POR EJEMPLO).

SIN EMBARGO HAY MUCHAS ACCIONES QUE REQUIEREN EL EMPLEO DE LOS DADOS DE LA RESERVA DE DADOS TÁCTICA, COMO DERRIBAR A UN Oponente, COMBATIR CONTRA ÉL, TREPAPOR UN EMPINADO MURO, ETC.

PARA TODAS ELLAS, EL DIRECTOR DE GUERRA DEBERÁ DECIDIR DOS COSAS, QUÉ CARACTERÍSTICA SE NECESITA PARA SUPERARLA (POR EJEMPLO, FUERZA PARA DERRIBAR UNA PUERTA) Y EL GRADO DE DIFICULTAD DE DICHA ACCIÓN. LOS JUGADORES, MEDIANTE LAS TIRADAS DE SUS DADOS DEBERÁN SUPERAR ESA TIRADA PARA QUE SUS PERSONAJES PUEDAN REALIZAR LA ACCIÓN DENTRO DEL JUEGO. AL GRADO DE DIFICULTAD SE LE LLAMA UMBRAL DE ÉXITO, Y ES EL PUNTO POR ENCIMA DEL CUAL SE LOGRA, CON UNA TIRADA DE DADOS REALIZAR LA ACCIÓN. LOS PUNTOS POR ENCIMA DE ESTE UMBRAL SE LLAMAN PUNTOS DE ÉXITO.

HAY DOS TIPOS DE TIRADAS DE DADOS:

PASIVAS (O DE OPOSICIÓN PASIVA)

ACTIVAS (O DE OPOSICIÓN ACTIVA).

1 PASIVAS: CONTRA UN OBJETO. EL OBJETIVO ES SUPERAR UNA PUNTUACIÓN DETERMINADA POR LA DIFICULTAD DEL RETO. AQUÍ, EL DIRECTOR DE GUERRA DEBERÁ FIJAR LA DIFICULTAD SEGÚN SU CRITERIO, Y LOS PERSONAJES GUERREROS DEBERÁN SUPERAR LA PUNTUACIÓN DE DIFICULTAD QUE DECIDA EL DIRECTOR.

POR EJEMPLO SUPERAR 100 PARA TREPAPOR UN RISCO HASTA EL NIDO DEL RUC. PARA LO QUE UN PG DECIDE UTILIZAR 6D20 Y 3D10 DE SU RESERVA CORRESPONDIENTE A DESTREZA.

2 ACTIVAS: LA DIFICULTAD VIENE DECIDIDA POR EL RIVAL AL QUE LOS PERSONAJES SE ENFRENTAN. ESTE TIPO DE TIRADAS SE UTILIZAN PARA EL COMBATE, O PRUEBAS DE HABILIDAD EN LAS QUE SE COMPITA CONTRA OTRO SER VIVO U OBJETO CON SUS PROPIAS RESERVAS DE DADOS DE LA CARACTERÍSTICA.

EL RIVAL DECIDE UTILIZAR UN Nº DE DADOS (QUE SE APUNTA EL DIRECTOR DE GUERRA EN SECRETO) Y EL PG LO MISMO. AQUÉL QUE SAQUE MÁS HA VENCIDO A SU CONTRINCANTE.

EN AMBOS CASOS SI SE SUPERA LA PUNTUACIÓN (ASIGNADA O QUE HAYA OBTENIDO EL CONTRARIO) SE LOGRA EL OBJETIVO. CUANTO MAYOR SEA EL RESULTADO, ES DECIR, CUANTOS MÁS PUNTOS DE ÉXITO LOGRE

UN PERSONAJE, MAYOR SERÁ EL ÉXITO OBTENIDO.

USO DE HABILIDADES EN TIRADAS.

PARA USAR UNA HABILIDAD EN UNA TIRADA DE DADOS, SE SUMA LA PUNTUACIÓN QUE UN PERSONAJE TIENE EN ESA HABILIDAD. ASÍ, SI UN JUGADOR POSEE 100 PUNTOS EN SU HABILIDAD DE NADAR, Y TIENE QUE CRUZAR UN RÍO EMBRAVECIDO A NADO, PODRÁ SUMAR CIENTO PUNTOS A LA TIRADA QUE OBTENGA CON LOS DADOS QUE EMPLEE EN SU RDT DE FUERZA (PUES NADAR CONTRA CORRIENTE REQUIERE LA CARACTERÍSTICA DE FUERZA).

COMBATE

EN COMBATE SE UTILIZAN TIRADAS ACTIVAS PARA VER QUIEN GOLPEA AL RIVAL. SE UTILIZA LA RESERVA DE RDT DE DESTREZA.

AMBOS Oponentes tiran los dados que se hayan elegido y el vencedor golpea, restando los puntos de vida correspondientes a su enemigo.

Puntuación de vida: es el nº de puntos de vida que se tienen personas y objetos. Cuando los personajes llegan a cero puntos en esta categoría, están completamente muertos.

Los puntos de daño se calculan de tres formas distintas, dependiendo si son combates a distancia, o cuerpo a cuerpo, y si se utilizan armas o no.

Si el combate transcurre combate cuerpo a cuerpo, pero sin armas que no sean las propias de una raza, el daño se calcula por la diferencia entre una tirada y otra. Existen razas cuyos apéndices o garras tienen la consideración de arma, por su dureza o resistencia, en ese caso, a pesar de ser un combate sin armas, el daño se calcula como en el siguiente apartado.

Si se emplean armas en un combate cuerpo a cuerpo el daño es igual al del arma más los puntos que se haya superado al rival. Como se menciona arriba, existen criaturas cuyas garras les aportan bonificaciones al combate cuerpo a cuerpo, como si estuviesen luchando con un arma. En

ese caso, el daño de sus armas corporales se suma a la diferencia entre las tiradas.

Si se ha utilizado un arma a distancia, un rifle de repetición, un revolver o pistola, el daño es igual al del arma (ver tabla de armas).

Veamos un ejemplo

Otgar de los Serpian se enfrenta a un vermit nola, que desea poseer su cuerpo. ambos están trabados en combate cuerpo a cuerpo. Para intentar escapar a su destino, Otgar gasta 3D20 y 5D10, casi todas sus energías, pues no quiere ser infectado por la criatura.

El vermit, mucho más fresco, gasta 5D20 y tres 10D10.

El resultado es que Otgar obtiene un 50 y el vermit nola 90 puntos, por lo que el vermit clava sus garras en el cuerpo del hombre dragón. Como el ser insectoide superó en 40 punto la tirada de su rival, ese es el daño que Otgar sufre.

REGLA ESPECIAL PARA ESQUIVAR: uno de los oponentes puede optar por esquivar siempre que disponga de algún punto en esta habilidad. El director de guerra decide el grado de dificultad en función de la precisión del ataque a esquivar, y de la tirada del rival. Así, si el personaje logra superar esta dificultad con una tirada de la

HABILIDAD ESQUIVAR MÁS LOS DADOS QUE DESEE INVERTIR DE DESTREZA, ESQUIVARÁ EL ATAQUE.

COMBATE CON ARMAMENTO PESADO.

EN UN COMBATE ENTRE NAVES SE PONEN EN JUEGO DOS FACTORES A LA HORA DE PILOTAR CUALQUIER ARTILUGIO. POR UN LADO, LA DESTREZA DEL PILOTO Y POR OTRO LA MANIOBRABILIDAD Y VELOCIDAD DE LA NAVE.

POR ELLO A LOS DADOS QUE EMPEÑA EL PG SE AÑADE UN Nº DE DADOS FIJO (QUE NO DESCIEDE AL UTILIZARSE) DEPENDIENTE DE CADA ARTEFACTO, TANTO EN TIRADAS DE COMBATE COMO EN CARRERAS O PERSECUIONES. EN TODOS LOS CASOS SE UTILIZAN TIRADAS ACTIVAS, LO ÚNICO QUE VARÍA ES EL RESULTADO (SI FUESE UN COMBATE SE TIRARÍA DAÑO, SI FUESE UNA PERSECUCCIÓN SE ALCANZARÍA AL OBJETIVO, ETC.)

Por ejemplo

la nave de Dave que acaba de adquirir a un comerciante Serpian, y con la que todavía no se ha familiarizado tiene 5D4 de destreza (incluye velocidad y maniobrabilidad).

Dave quiere superar con su nave a una nave Serpian. Empeña para ello 5D10 y 2D4 que se suman a los 5D4 de destreza de su nave. La nave Serpian es más maniobráble y veloz, pues tiene una RDT de Destreza de 10D4, pero su piloto es más inexperto, por lo que sólo puede empeñar 3D12 y 1D4. Dave alcanza la victoria por los pelos.

CADA NAVE POSEE UNAS CARACTERÍSTICAS DE DESTREZA RDT DE DESTREZA Y UNA RESERVA ESPECIAL DE DADOS DE ARMAMENTO (UNAS SE AGOTAN Y OTRAS NO).

ARMAMENTO CONSUMIBLE: MISILES, TORPEDOS.

ARMAMENTO NO CONSUMIBLE: FÁSERS, LÁSERS. (PODRÁ UTILIZARSE TANTAS VECES COMO SE INDIQUE, HASTA QUE SE AGOTE).

UNA VEZ DOS NAVES SE TRABAN EN COMBATE TIRAN SUS DADOS FIJOS DE DESTREZA MÁS LOS APOSTADOS. LA GANADORA IMPACTA, CON LO QUE EL DAÑO ES IGUAL AL DEL ARMAMENTO UTILIZADO.

LO MISMO PARA TANQUES, BARCOS, AVIONES, CRUCEROS O ESTACIONES DE BATALLA.

LAS NAVES TAMBIÉN TIENEN UNA PUNTUACIÓN DE VIDA. CUANDO SE BAJA DE UNA CIERTA CANTIDAD (UMBRAL DE RUPTURA), QUE VARÍA SEGÚN EL TIPO DE NAVE, DEJAN DE FUNCIONAR. ADEMÁS EXISTE UN UMBRAL DE EXPOSICIÓN POR DEBAJO DEL CUAL TODOS SUS OCUPANTES MORIRÁN (BRECHAS EN EL CASCO, RADIOACTIVIDAD) LLAMADO UMBRAL DE EXPOSICIÓN.

EL TERCER UMBRAL DE LA NAVE ES EL DE DAÑO: POR DEBAJO DE ESE UMBRAL DE VIDA LA NAVE PIERDE LA MITAD DE SU RDT DE DESTREZA, SUS MOTORES ESTÁN DAÑADOS, ETC.

ESTOS UMBRALES DEPENDEN DE CADA NAVE, UNAS TENDRÁN UNO MÁS ALTO QUE OTRO POR EJEMPLO, UNA NAVE QUE TENGA MAYOR UMBRAL DE EXPOSICIÓN DA IMPORTANCIA A LA NAVE PUES AUNQUE TODA SU TRIPULACIÓN HAYA MUERTO (ALCANZAR SU UMBRAL DE EXPO-

SICIÓN) PUEDE QUE NO SE HAYA ALCANZADO SU UMBRAL DE RUPTURA.

AL CONTRARIO SI SE ALCANZA SU UMBRAL DE RUPTURA PERO NO EL DE EXPOSICIÓN (POR QUE ESTE ÚLTIMO ES MÁS BAJO) SIGNIFICA QUE SE HA COMPARTIMENTADO LA NAVE Y POTENCIADO LOS SISTEMAS AUXILIARES DE SUPERVIGENCIA. TODO ELLO DEPENDE DEL TIPO DE NAVE, PERO ESPERAMOS QUE NUNCA ALCANCÉIS NINGUNO DE ELLOS.

REGLA ESPECIAL DE ESCUDOS: MUCHAS NAVES POSEEN ESCUDOS DE ENERGÍA. ESTOS ESCUDOS RESTAN DEL DAÑO QUE SE LE HAYA EFECTUADO A UNA NAVE LA CANTIDAD DE PUNTOS IGUAL A SU POTENCIA DE ESCUDOS. EL RESTO DEL DAÑO ATRAVIESA EL ESCUDO E IMPACTA A LA NAVE.

CREACIÓN DE PERSONAJES

PARA CREAR UN PERSONAJE DEBES COMENZAR ELIGIENDO SU NIVEL. LOS NIVELES SE MIDEN POR DECENAS DE DADOS, ES DECIR, CUANDO UN PERSONAJE SUPERA LOS DIEZ DADOS EN SU RDT (EN LAS TRES HABILIDADES BÁSICAS QUE SU PERSONAJE TENGA).

ES DECIR, AL COMIENZO DEL JUEGO, EL PG SERÁ DE 1-ER NIVEL, PUES NO SUPERARÁ LOS DIEZ DADOS EN SUS TRES RESERVAS BÁSICAS. A MEDIDA QUE VAYA OBTENIENDO PODER (Y CON ÉL DADOS) LLEGARÁ A SUPERAR ESA CIFRA, POR LO QUE SERÁ DE SEGUNDO NIVEL, Y AL SUPERAR LOS VEINTE DADOS DE TERCERO. NO EXISTE LÍMITE PARA LO QUE UN PG PUEDE LOGRAR, EL ÚNICO LÍMITE ES EL TIEMPO QUE LOGRE MANTENERSE VIVO, Y ESO, EN EL UNIVERSO, ES MUY DIFÍCIL.

COMIENZA ELIGIENDO LAS TRES CARACTERÍSTICAS BÁSICAS. RECOMENDAMOS QUE SE PIENSE DETENIDAMENTE ANTES DE CREAR EL PERSONAJE, TAL VEZ DEJAR DE LADO LA INTELIGENCIA SI ERES UN SACERDOTE EN UNA CIUDAD DE INTRIGAS POLÍTICAS NO SEA MUY BUENA IDEA.

LUEGO DEBERÁS TIRAR TRES DADOS DE 10 PARA CADA UNA DE LAS TRES CARACTERÍSTICAS BÁSICAS. EL RESULTADO SERÁ QUE EN LAS TRES TENDREMOS UNA PUNTUACIÓN ENTRE 1 Y 10 (0). DISTRIBUYE LAS PUNTUACIONES COMO PREFIERAS, ASIGNANDO LA MAYOR PUNTUACIÓN A LA CARACTERÍSTICA QUE CREAS QUE MÁS VA A NECESITAR TU PERSONAJE.

DESPUÉS DEBERÁS TIRAR TRES DADOS DE CUATRO, Y LOS PUNTOS QUE OBTENGAS SERÁN LOS DADOS ADICIONALES QUE PODRÁS ASIGNAR A FORTALECER TUS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS (POR LO QUE TÉCNICAMENTE ES

IMPOSIBLE COMENZAR A JUGAR CON UN PERSONAJE DE NIVEL 2) O BIEN COMPRAR DADOS DE OTRA CARACTERÍSTICA. TAL VEZ TE PAREZCA ABSURDO, PERO HASTA UN MAGO PUEDE NECESITAR ABRIR UNA PUERTA ATRANCADA DE VEZ EN CUANDO, (Y PARA ESO NECESITARÁ RDT DE FUERZA).

COMO SABRÁS ADEMÁS DE ESTA DIVISIÓN DE RDTs CADA UNA DE ELLAS SE SUBDIVIDE EN 4 DISTINTAS D4, D10, D12 Y D20. LA PUNTUACIÓN QUE OBTENGAS CON LAS TIRADAS DE DADOS INICIALES SERÁ EL NÚMERO DE DADOS QUE TENGAS EN TODAS ELLAS AL COMIENZO DE LA AVENTURA. ES DECIR, SI EN TU TIRADA DE 1D10 OBTUVISTE UN 7 TENDRÁS SIETE DADOS EN ESA RESERVA DE DADOS, 7D4, 7D10, 7D12 Y 7D20.

UNA VEZ ELEGIDO EL TIPO DE PERSONAJE QUE VAS A SER, SU RAZA Y DETERMINADAS SUS PUNTUACIONES DEBERÁS DETERMINAR SU PUNTUACIÓN DE VIDA. PARA ELLO DEBERÁS TIRAR UN DADO DE 12 Y AL RESULTADO SUMARLE LA PUNTUACIÓN DE FUERZA (LO SENTIMOS SI DEJAS DE LADO ESTA CARACTERÍSTICA, SABÍAS LO QUE VENÍA DESPUÉS).

Ejemplo de creación de personaje:

Jorge va a comenzar a jugar a Ichar. Para crearse un personaje se decide por un Regent poeta. Su nombre es Rort y tiene una edad de 128 años.

Como características básicas escoge: Fuerza, Mente y Destreza.

Al tirar los dados obtiene un 9, un 7 y un 4.

Asigna a destreza, (cree que le pega mejor a un Regent) el 9 a su RDT de Destreza, el 7 a Fuerza y el 4 a Mente.

Posteriormente, tira tres dados de 4 (4, 2, 2) un total de 8. Con esta puntuación decide fortalecer su inteligencia, por lo que le asigna 3 puntos. Asigna 2 más a Destreza.

Con los tres restantes decide obtener un poco de magia, 3 dados en RDT de Magia por lo que ahora tiene que elegir conjuros, (ver más adelante).

Entonces, aplica los bonificadores y penalizadores por su raza. Añade 10 dados a su RDT de Fuerza, y 5D a su RDT de destreza.

Después tiene que elegir las habilidades que desea que el personaje tenga. Para ello, necesita una idea de qué clase de personaje se trata, y tener en cuenta su raza. Como sabe que los Regents no suelen pilotar artefactos descarta la idea de comenzar con la habilidad de Pilotar, ya tendrá tiempo para aprenderla más adelante. Sin embargo, sí que cree que le sería adecuado elegir Equilibrio, Sigilo y Ambidiestro, así como alguna habilidad más física, como Nadar, debido a que su planeta natal, Accirian es un planeta acuoso.

Desea invertir mucho en estas habilidades, pues es un personaje que para su raza guerrera ha sobrevivido mucho tiempo.

Invierte 5D de su RDT de destreza (que se restan de ésta) y dos en su RDT de fuerza.

Tira entonces 5D20, 5D12, 5D10 y 5D4 cuyo resultado reparte entre las habilidades de destreza que había elegido. Obtiene un total de 112 puntos que reparte según desee entre las habilidades de Sigilo, Ambidestro y Equilibrio.

50 puntos a ambidestro, por su maestría con dos hojas, 22 a equilibrio, lo que le ayudará en situaciones de terreno inestable y el resto, 40, a Sigilo, para acercarse en silencio a sus presas, y colarse en los palacios donde seguro no será invitado.

Posteriormente tira 1D20, 1D12, 1D10 y 1D4 de fuerza (por lo que resta un dado de su RDT de fuerza inicial) y obtiene 25, que asigna a su habilidad de Nadar.

Es un personaje más complicado de lo que parecía que iba a ser en un principio, pero Jorge decide seguir adelante. Tiene que idear un pasado del personaje para explicar estos rasgos, tal vez de pequeño tuvo un tutor que le enseñó algo de magia, o lo aprendió de una humana maga que estaba de paso y que se convirtió en su amante.

Por último ya sólo queda la puntuación de vida. Tira un dado de 12 y obtiene 8 más su fuerza de 7 tiene una Vida de 15 puntos.

En resumen, el personaje guerrero de Jorge queda así.

Nombre: Rort.

Raza: Regent

Profesión: poeta/guerrero de 128 años de edad.

RDT básicas.

Destreza: 11D4, 11D10, 11D12 y 11D20.

Fuerza: 7D4, 7D10, 7D12 y 7D20.

Mente: 7D4, 7D10, 7D12 y 7D20.

RDT adicionales:

Magia: 3D4, 3D10, 3D12, 3D20.

Puntos de vida: 15.

Ya puedes empezar a jugar. Es muy fácil y sencillo.

A POTENCIA DE LA MAGIA Y LOS PODERES COMO HABILIDADES HACE QUE MEREZCAN UN APARTADO ESPECIAL PARA DESCRIBIR SU USO Y EFECTOS. NO NOS ENGAÑEMOS, LA MAGIA, LOS PODERES Y EL LLAMADO PODER DEL EGO SON LOS QUE HACEN ESTE JUEGO ESPECIAL.

ASÍ, ESTAS HABILIDADES SOBRENATURALES PONEN AL ALCANCE DE LOS PERSONAJES EL PODER DE SER DIOSSES, EL PODER DESAFIAR LAS LEYES DEL MUNDO NATURAL, Y ROMPER REGLAS QUE DE OTRA FORMA LES MANTENDRÍAN ATADOS.

CON ELLOS, LOS JUGADORES PODRÁN INTERPRETAR CON SUS PERSONAJES, HISTORIAS ÉPICAS, LEGENDARIAS, EN MUNDOS DISTANTES E INVEROSÍMILES.

CADA JUGADOR QUE QUIERA UTILIZAR CUALQUIERA DE ESTAS HABILIDADES DEBE TENER AL MENOS UN DADO EN SU RDT DE MAGIA O EN SU RDT DE PODERES, BIEN COMO CARACTERÍSTICA BÁSICA O SECUNDARIA. EVIDENTEMENTE, SI LOS PERSONAJES QUIEREN PRIMAR LA MAGIA O LOS SUPERPODERES DE SUS PERSONAJES, DEBERÁN ADQUIRIRLOS COMO CARACTERÍSTICAS BÁSICAS.

CUANTOS MÁS DADOS POSEA, MAYOR SERÁ SU POTENCIA Y EL ACCESO A LAS FUERZAS DEL COSMOS. ASÍ, EN LOS NIVELES MÁS BAJOS, EL CONTACTO CON ESTAS ENERGÍAS MÍSTICAS O SUPERNORMALES SERÁ MÍNIMO, CASI UN ROCE QUE SÓLO MOSTRARÁ UNA PEQUEÑA FACETA DEL PODER. PERO A NIVELES MAYORES, LA GRAN VARIEDAD DE LAS ENERGÍAS DEL COSMOS SE ABRIRÁ A LOS PERSONAJES, QUE PODRÁN CAMBIAR EL DESTINO DE LOS MUNDOS MEDIANTE UN EMPLEO INTELIGENTE DE SUS POR ENTONCES VASTOS PODERES.

EN EL CAPÍTULO DE MAGIA Y PODERES SE DESCRIBEN LOS PODERES Y HECHIZOS A LOS QUE TENDRÁN ACCESO

LOS PG, TÚ, COMO DIRECTOR DE GUERRA PODRÁS AÑADIR CUALQUIER HECHIZO QUE DESEES. ES MÁS, TE ANIMAMOS A ELLO, PUES SON ESTOS HECHIZOS, LOS PODERES Y LOS HABITANTES DE ESTE UNIVERSO LOS QUE HACEN ESTE JUEGO ESPECIAL.

LAS DIFERENCIAS ENTRE MAGIA Y PODERES SON OBIVAS POR LO QUE NO LAS RELATAREMOS, SIMPLEMENTE DIREMOS QUE LA MAGIA INVOCA LAS FUERZAS DE LA ESENCIA PARA CONSEGUIR HECHIZOS Y LOS PODERES SON HABILIDADES ADICIONALES QUE LOS PERSONAJES OBTIENEN POR CAUSAS DIVERSAS.

LO QUE SÍ ES TOTALMENTE CIERTO ES QUE LA MAGIA ES MUCHO MÁS VERSÁTIL QUE UN PODER ÚNICO, PERO QUE OBTENERLA ES DIFÍCIL, DADO LO COMPLICADO QUE ES OBTENER BUENOS MAESTROS.

LOS NUEVOS PODERES SE OBTIENEN DE LA MANERA HABITUAL, INVIRTIENDO PUNTOS DE SUPERVIVENCIA. DEBIDO A LA CANTIDAD DE ENERGÍAS, LUCHAS Y MAGIA QUE HAY LIBERADAS EN LA ESENCIA ES MUY FÁCIL OBTENER UN PODER. SIN EMBARGO RECOMENDAMOS A LOS DG QUE ANTES DE CONCEDER UN PODER A UN PERSONAJE GUERRERO POR LO MENOS EL PG LE HAYA VISTO Y ENTENDIDO COMO FUNCIONA. ES DECIR, EL PG NO COGE LA LISTA DE PODERES Y DICE, ESTE ME LO QUEDO. LA COSA NO FUNCIONA ASÍ.

SI UN PG HA VISTO A UN VILLANO UTILIZAR ESTE PODER REPETIDAS VEGES, O TIENE UN MENTOR QUE LE HAYA ENSEÑADO, O BIEN HA SIDO EXPUESTO A ESE PODER SU ORGANISMO, CARGADO DE ENERGÍA (PUNTOS DE SUPERVIVENCIA) PUEDE ADAPTARSE A ÉL, DUPLICARLO Y UTILIZARLO.

EN EL CASO CONCRETO DE LA MAGIA LOS ARCANOS DEBEN CONOCER EL CONJURO, ES DECIR, OTRO MAGO DEBE HABÉRSELO ENSEÑADO O BIEN HABERLO CONSEGUIDO DE UN LIBRO DE CONJUROS O BASE DE DATOS DE HECHIZOS. HABRÁ HECHIZOS QUE LOS PERSONAJES PRINCIPIANTES NO PUEDAN LANZAR DEBIDO A SU DIFICULTAD, POR LO QUE SÓLO LOGRARÁN CONTROLARLOS A MEDIDA QUE OBTENGAN PUNTOS DE SUPERVIVENCIA Y CON ELLOS AUMENTEN SU RESERVA DE DADOS TÁCTICA.

A LA HORA DE REALIZAR UN HECHIZO O UTILIZAR UN PODER, ÉSTOS TENDRÁN UNA DIFICULTAD FIJA. A ESA DIFICULTAD SE LE RESTA EL NÚMERO DE DADOS DE 20 QUE TIENE EN ESE MOMENTO EL MAGO O HÉROE.

EL JUGADOR DEBERÁ EMPLEAR TANTOS DADOS DE SU RESERVA DE DADOS TÁCTICA COMO DESEE Y CON SU TIRADA SUPERAR EL NÚMERO DE DIFICULTAD DEL HECHIZO MENOS LOS DADOS DE 20 QUE EN ESE MOMENTO POSEA.

CUANTO MÁS SE SUPERE ESE NÚMERO MAYOR SERÁ EL EFECTO CONSEGUIDO. ASÍ, POR UN GOLPE DE SUERTE, UN HECHICERO NOVATO, POR EJEMPLO, PODRÁ SUPERAR EL EFECTO DE UN CONFIADO HECHICERO DE ALTO NIVEL. SIEMPRE QUE INVIERTA EL SUFICIENTE NÚMERO DE DADOS PARA ELLO, Y SE ENCUENTRE DESCANSADO.

VEAMOS UN EJEMPLO: LEYENDA DE LA MAGIA VIVA. ESTE HECHIZO PERMITE VER LAS PAUTAS DE LA MAGIA ALLÍ DONDE ESTÁ. TE MUESTRA UN FLUJO DE ESENCIA MÁGICO INDICANDO SU PRESENCIA. DIFICULTAD 20. SI LA TIRADA SUPERA EN 5 PUNTOS LA DIFICULTAD SE VEN LAS PAUTAS BÁSICAS. SI SUPERA LOS 10 PUNTOS DE DIFERENCIA VERÁ EL TAPIZ DE LA MAGIA DESCUBRIRSE.

SI ES MAYOR DE 15 LA MAGIA TE HABLA, LE CUENTA LO QUE QUIERE SABER Y SE ABRE AL MAGO.

RORT CREE QUE EN SU CABAÑA HA PASADO ALGO EXTRAÑO, DESPUÉS DE VOLVER DE UNA AVENTURA SE ENCUENTRA ALGO EXHAUSTO PERO DECIDE REALIZAR EL HECHIZO DE LEYENDA DE LA MAGIA VIVA. EN OTRAS CIRCUNSTANCIAS PODRÍA HACERLO FÁCILMENTE PERO AHORA ESTÁ CANSADO. SÓLO LE QUEDAN 5D20 Y 3D12. AL RESTAR DE 20 (DE DIFICULTAD DEL HECHIZO) LOS 5D20 QUE LE QUEDAN (20-5) OBTENEMOS UN UMBRAL DE 15. ESE ES EL NÚMERO QUE DEBE SUPERAR, PARA ELLO DECIDE UTILIZAR 2D20 GUARDANDO EL RESTO POR SI LOS NECESITA.

TIRA LOS DADOS Y OBTIENE UN 14 Y UN 12. SUPERA EN 11 LA DIFICULTAD DE 15 QUE TENÍA. POR ELLO EL DIRECTOR DE GUERRA PASA A NARRARLE LO QUE DESCUBRE. “VES SIN PROBLEMAS UN HECHIZO DE ESPIONAJE SOBRE TU CABAÑA, ALGUIEN HA ESTADO AQUÍ Y TE ESTÁ ESPIANDO” SI HUBIESE OBTENIDO MÁS DE 15 PUNTOS DE DIFERENCIA LA MAGIA LE HUBIESE DICHO QUÉ MAGO HABÍA ESTADO AHÍ, QUÉ TIPO DE MAGIA UTILIZABA, Y MÁS DETALLES.

CON LOS PODERES OCURRE EXACTAMENTE LO MISMO. LA ÚNICA DIFERENCIA ES QUE EL PERSONAJE DEBE ELEGIIR UN PODER INICIAL Y SÓLO PODRÁ UTILIZAR ÉSE DURANTE EL JUEGO COMO CARACTERÍSTICA BÁSICA. SI DESEA CONSEGUIR OTRO PODER DEBE GASTAR PUNTOS EN CONSEGUIR OTRA RESERVA DE DADOS DE PODER, PERO YA SERÁ UNA RDT SECUNDARIA. VER REGLAS DE SUPERVIVENCIA.

SUPERVIVENCIA

AL COMIENZO DE CADA JUEGO UN PERSONAJE SE ENCONTRARÁ PERDIDO, APENAS TENDRÁ CONOCIMIENTO DE CÓMO ES LA ESENCIA Y DESDE LUEGO CASI NO SABRÁ MANEJAR SUS PODERES, MAGIA O FUERZAS.

PERO A MEDIDA QUE EL PG CONSIGA SOBREVIVIR, CRECER INTERIORMENTE, ENFRENTARSE A PELIGROS Y UTILIZAR SUS HABILIDADES SU CONOCIMIENTO IRÁ CRECIENDO. DE ESTA FORMA IRÁ GANANDO FUERZA, PODERES Y MAGIA.

PARA REPRESENTAR ESTO EN EL JUEGO SE UTILIZAN LOS PUNTOS DE SUPERVIVENCIA: CUANDO UN PERSONAJE TERMINA UNA AVENTURA RECIBE UNA RECOMPENSA ADICIONAL A PARTE DE LOS TESOROS QUE HAYA PODIDO CONSEGUIR, O LOS ENEMIGOS QUE ELIMINE.

CADA VEZ QUE UN PERSONAJE HAGA UNA TIRADA DE DADOS EN CUALQUIERA DE SUS RESERVA DE DADOS TÁCTICAS Y SUPERE EL OBJETIVO EN CINCO O MÁS PUNTOS OBTENDRÁ UN PUNTO QUE INVERTIRÁ AL FINAL DE LA AVENTURA (O GUARDARÁ). EL DIRECTOR DE GUERRA DEBERÁ APUNTAR CADA TIRADA EN QUE ESTO SUCEDIÓ Y QUÉ RESERVA DE DADOS UTILIZÓ (VER HOJA DE SUPERVIVENCIA).

AL FINAL DE LA AVENTURA CADA PERSONAJE RECIBIRÁ DE MANOS DE SU DIRECTOR EL TOTAL DE PUNTOS DE SUPERVIVENCIA CORRESPONDIENTE. ESTOS PUNTOS SE INVERTIRÁN SÓLO Y EXCLUSIVAMENTE EN LA RDT DE LA QUE PROVENGAN. SI PROVIENEN DE UNA TIRADA DE FUERZA SE INVERTIRÁN EN AUMENTAR HABILIDADES O LA RDT DE FUERZA, ETC.

Por ejemplo

Rort recibe por capturar al brujo Vilgrim 4 puntos de magia, 2 de fuerza y 5 de destreza.

Es decir, en sus tiradas de Magia superó 4 veces los cinco puntos de diferencia, en las de fuerza 2 veces y cinco veces en las de destreza.

Sólo podrá invertir los puntos de magia en aumentar su RDT de Magia, sus puntos provenientes de fuerza en incrementar su RDT de fuerza, y así sucesivamente. Evidentemente puede guardarse los Puntos de Supervivencia para más tarde.

LA ÚNICA EXCEPCIÓN SON LOS PODERES. SI UN PERSONAJE TIENE RDT DE ALGÚN PODER Y GANA PUNTOS DE SUPERVIVENCIA POR ESE PODER PODRÁ INVERTIR DICHS PUNTOS EN OTRO PODER, PUES SU MENTE COMIENZA A COMPRENDER LOS PODERES QUE POSEE Y LE CONECTA CON SU FUENTE DE ENERGÍA INTERNA.

LA FORMA DE INVERTIR LOS PUNTOS DE SUPERVIVENCIA ES FÁCIL. PARA GANAR UN DADO (D20+D12+D10+D4) EN UNA RDT EL PG DEBERÁ GASTAR TANTOS PUNTOS DE SUPERVIVENCIA DE ESA HABILIDAD COMO NIVEL TENGA.

Supervivencia

Capítulo 5

Por ejemplo
Rort es ahora un guerrero darmorian de 26D20
(+26D12, 26D10, 26D4) de fuerza. Como es de
nivel 3 debe invertir 3 Puntos de Supervivencia de
fuerza para incrementar a 27D.

Al haber ganado sólo 2 debe guardarlos para cuando
obtenga el tercer dado que le falta.

En cambio, en su RDT de Magia sólo tiene 12D, por
lo que con dos Puntos de Supervivencia puede incre-
mentar un dado su RDT. Al haber ganado 5 utiliza
cuatro dados y guarda otro. Ahora tiene 14D en
Magia.

_Supervivencia

TIPOS DE PERSONAJE

EN EL UNIVERSO DE ICHAR EXISTEN VARIOS TIPOS DE PERSONAJES. EN REALIDAD, EL COSMOS COMPLETO BULLE CON MILES DE FORMAS DE VIDA, CADA UNA DE ELLAS CON SUS PODERES Y HABILIDADES PARTICULARES, CON SUS CIVILIZACIONES QUE SÓLO COMPARTEN UN ÚNICO PUNTO EN COMÚN, SU TEMOR HACIA LOS ICHAR.

A LA HORA DE CREAR TU PERSONAJE GUERRERO DEBES ELEGIR PRIMERO LA RAZA QUE QUIERAS UTILIZAR. CADA UNA DE ESTAS RAZAS TIENE UNA SERIE DE VENTAJAS SOBRE LAS OTRAS EN DETERMINADAS ÁREAS Y HABILIDADES. POR LO TANTO, SI ESTAS CARACTERÍSTICAS SON TOMADAS COMO RDT BÁSICAS POR EL PERSONAJE, SE LE SUMAN UNA SERIE DE DADOS ADICIONALES. POR SUPUESTO CUALQUIERA PUEDE ELEGIR COMO CARACTERÍSTICA BÁSICA OTRA QUE NO SEA LA DE LA RAZA, PERO PERDERÁ ESTA BONIFICACIÓN.

DESDE AQUÍ SE TE OFRECEN VARIAS RAZAS, PERO POR SUPUESTO PUEDES CREAR LA QUE QUIERAS, EL UNIVERSO ES TAN GRANDE QUE TODO ES POSIBLE.

ICHAR DE CLASE ALTA.

ESTOS ICHAR DE CLASE ALTA DEBEN SER LLEVADOS CON CUIDADO. SU PODER CRUDO ES TAL QUE PUEDEN DESEQUILIBRAR LAS PARTIDAS EN LAS QUE SE UTILIGEN. LOS ICHAR DE ESTA CLASE SON MEJORES COMO PERSONAJES DE TRASFONDO, PERO SI TE ATREVES A DIRIGIR UNA PARTIDA CON ELLOS COMO JUGADORES ADELANTE.

PARA ELLO SÓLO TIENES QUE MULTIPLICAR POR 10 TODAS LAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DEL PERSONAJE. ADEMÁS, POR CADA SIGLO DE EXISTENCIA QUE HAYA

TENIDO SÚMALE UN DADO A LA RESERVA DE DADOS TÁCTICA QUE LOS PERSONAJES QUIERAN. ESTO TE HARÁ COMPRENDER EL PODER DE CRIATURAS QUE LLEVAN CIENTOS DE MILLONES DE AÑOS CAMINANDO POR LA TIERRA.

SIN EMBARGO, COMO EJEMPLO PRÁCTICO, RECOMENDAMOS EMPEZAR CON ICHAR DE CLASE ALTA QUE NO SEAN MUY ANTIGUOS, DOS O TRES SIGLOS A LO SUMO. ES LA MEJOR FORMA DE EVOLUCIONAR Y DE CREAR UN PERSONAJE CON EL QUE LOS JUGADORES SE IDENTIFIQUEN.

ICHAR DE CLASE BAJA.

AL IGUAL QUE EN EL CASO ANTERIOR, DEBERÁS MULTIPLICAR POR 3 LA RDT DEL PERSONAJE, ASÍ COMO SUS PUNTOS DE VIDA. POR OTRO LADO, POR CADA MILENIO DE ANTIGÜEDAD SUMA UN DADO A LA RDT QUE EL JUGADOR DESEE. TEN ENCUENTA QUE LA ANTIGÜEDAD DE UN ICHAR NO VIENE DETERMINADA POR SU CLASE SOCIAL. EXISTEN ICHAR DE LA CLASE BAJA QUE HAN VISTO EXTINGUIRSE A LOS DINOSAURIOS, E ICHAR PERTENECIENTES A UNA ALTA CASA QUE APENAS POSEEN UNOS CIENTOS DE AÑOS DE ANTIGÜEDAD. LOS ICHAR NIÑOS, PROPIAMENTE DICHOS, SON MUY ESCASOS, Y DEBIDO A LOS ENORMES PODERES DE ESTOS SERES, MUCHOS DE ELLOS, CONCEBIDOS POR SUS PADRES, VIENEN AL COSMOS ENVUELTOS EN PODER, Y COMPLETAMENTE DESARROLLADOS, SURGIENDO DE LAS CÁMARAS DE CRÍA, O DE LOS VIENTRES MATRONES YA EN SU FORMA ADULTA, Y CARGADOS YA DE ODIO.

ESCLAVOS ICHAR: DARMORIAN

SON LOS MÁS CONOCIDOS ENTRE LAS RAZAS DE ESCLAVOS ICHAR, POR SU FORMA SEMI HUMANOIDE Y POR SU FORTALEZA.

LOS DARMORIAN NACEN CON EL PODER DE VOLAR, POR LO QUE AÑADE (10D) A LA RDT DEL PODER VOLAR DEL JUGADOR QUE LLEVE A UN DARMORIAN.

ASIMISMO, DEBERÁS AÑADIR 2D A LA RDT DE FUERZA DE ESTAS CRIATURAS, AL CREAR UN PERSONAJE DARMORIAN.

HUMANOS

LOS HOMBRES SON SERES INCREÍBLES, A PESAR DE NO POSEER PODERES, TRABAJAN PARA LOGRAR GRANDES COSAS. LLEVAR UN HOMBRE PURO, QUE NO DESCIENDA DE LOS ICHAR, PODRÍA PARECER SOSO, PERO EL INGENIO, EL VALOR, Y A VECES UN BUEN ARMAMENTO TE PUEDEN PERMITIR HACER GRANDES COSAS. SIN EMBARGO, LA MAYOR PARTE DE LOS HOMBRES NO POSEEN PODERES NI ACCESO A LAS ENERGÍAS ARCANAS DE LA MAGIA, PERO ESO NUNCA HA LIMITADO SU INGENIO.

ADEMÁS, EXISTE UNA VARIEDAD DE HUMANOS QUE HAN COMENZADO A DESPERTAR. SE HACEN LLAMAR ASÍ MISMO LOS PUROS, PUES NO DISPONEN DE GENES ICHAR QUE LES OTORGUEN PODERES, PERO HAN COMENZADO A DESARROLLAR SUS PROPIAS ENERGÍAS, QUE EN MUCHOS CASOS, SUPERAN, SIN SABER COMO, A LAS DE SUS HERMANOS HÍBRIDOS.

SI JUEGAS CON UN HUMANO PURO, PODRÁS ESCOGER UN PODER DE ENTRE LA LISTA, Y NO LIMITARTE A LAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS.

SERPIAN.

LOS SERPIAN, LOS HOMBRES DRAGÓN, PUEDEN PLANEAR COMO SI VOLASEN DE FORMA LIMITADA. SUS ALAS APENAS LES PERMITEN LEVANTAR SU MASA DEL SUELO, PERO AUN ASÍ TIENEN 3D EN LA CAPACIDAD DE VOLAR.

ADEMÁS, SON BUENOS CON LA TECNOLOGÍA, Y POSEEN EL PODER ENLACE CIBERNÉTICO CON 10D EN SU RESERVA TÁCTICA.

ADEMÁS, AÑADE 15D A SU RDT DE FUERZA, 5 A LA DEFENSA Y 10 A SU RDT DE DESTREZA.

REGENT

LOS ENORMES HOMBRES LAGARTO SON COLOSALES GUERREROS QUE VIVEN SEGÚN UN CÓDIGO DE VIDA Y MUERTE MUY PARTICULAR. INTERPRETAR A UN REGENT ES UN DESAFÍO MÁS ALLÁ DE LO QUE SE ESPERA DE UN ENORME LAGARTO BÍPEDO SEMEJANTE A UN ÁGIL REPTIL QUE SE HA DESARROLLADO DE FORMA DESCOMUNAL.

UNA IDEA APROXIMADA DE CÓMO SE COMPORTAN ESTOS SERES LA PROPORCIONA EL ESTRICTO CÓDIGO DEL GUERRERO JAPONÉS. DONDE EL DEBER Y EL COMBATE LO SON TODO, Y LA VIDA PROPIA Y DE LOS DEMÁS NO SIRVE DE NADA SI VA CONTRA EL DEBER DE UNO. SIN EMBARGO, SIEMPRE QUE NO VAYA CONTRA SUS CREENCIAS, ESTA RAZA HONRA A SUS AMIGOS Y ALIADOS, Y ODI A SUS ENEMIGOS CON UNOS SENTIMIENTOS QUE DESBORDAN SU CARÁCTER.

AÑADE 10 DADOS A SU RDT DE FUERZA, Y 5D A SU RDT DE DESTREZA.

NUAR

EL PRINCIPAL RECURSO DE INTERPRETACIÓN DE LOS NUAR ES SU MENTE DE GRUPO. NO SE TRATA DE UNA MENTE DE ENJAMBRE, COMO LAS DE LAS GRANDES VERMITS, SINO ALGO MÁS BIEN PARECIDO A LA DE UN HORMIGUERO, EN EL QUE LAS HORMIGAS NO ESTÁN CONECTADAS ENTRE SÍ, PERO CADA UNA SABE CUAL ES SU FUNCIÓN Y QUÉ DEBE HACER PARA EL MAYOR BIENESTAR DE SU COLONIA.

LA TECNOLOGÍA NUAR ES SU MAYOR VALOR Y PROTECCIÓN. SIN EMBARGO, SI JUEGAS CON UN PERSONAJE NUAR AÑADE 10 DADOS A LA RDT DE MENTE, Y SI ELIGES ALGÚN PODER, PODRÁS AÑADIR OTROS 5 DADOS INICIALES MÁS A SU RDT.

TROLL

GIGANTESCOS HUMANOIDES NÓRDICOS, LOS PERSONAJES QUE DECIDAN JUGAR CON UN TROLL DEBEN COMPRENDER QUE SE TRATA DE UNA ESPECIE EN EXTINCIÓN, QUE HA SIDO ARRINCONADA DESDE TIEMPOS INMEMORIALES EN LOS MÁS FRÍOS PARAJES DE LA TIERRA POR LOS HOMBRES Y QUE AHORA HAN SIDO MUY DIEZMADOS EN SUS CLANES POR LOS ICHAR Y SUS BESTIAS. LOS TROLLS AÑADEN 15 DADOS A LA RDT DE FUERZA. PERO PIERDEN TRES DADOS DE MENTE.

ADEMÁS, POSEEN DE FORMA INNATA LA HABILIDAD TECNOLOGÍA, CON 25 PUNTOS.

BRILLIAN

LOS SERES GUSANO, GREEMOS QUE LA INTERPRETACIÓN DE UN BRILLIAN ES UN GRAN RETO, DEBIDO A SUS CA-

RACTERÍSTICAS FÍSICAS, PERO SI ALGUIEN SE ATREVE A INTERPRETAR A UN ENORME GUSANO ALBINO CON PODERES SOBRE LA ROCA Y EL FUEGO, PUES ADELANTE. LOS BRILLIAN POSEEN 15 DADOS ADICIONALES A LAS RESERVAS DE DADOS TÁCTICAS DE MAGIA (SÓLO PARA CONJUROS DE TIERRA Y FUEGO)

DESCENDIENTE DE LOS ICHAR.

ERES UN ELEGIDO, TUS PADRES SON HOMBRES, Y TUS ANCESTROS ICHAR. POR TUS VENAS CORRE LA SANGRE DE LOS REYES. ERES FIEL A TUS HERMANOS HUMANOS, PERO SABES QUE POR AHORA ERES MUY SUPERIOR A ELLOS. SIN EMBARGO, LOS HOMBRES PUROS DESCENDIENTES TIENEN UN POTENCIAL AL QUE ENVIDIAS.

COMO HÍBRIDO HUMANO-ICCHAR, SUMA 25D A CUALQUIERA DE TUS CARACTERÍSTICAS, ADEMÁS PODRÁS REPARTIR OTROS 20 DADOS ENTRE UNO O MÁS PODERES.

TABLA RESUMEN DE BONIFICADORES Y PENALIZADORES POR RAZA.

RAZA	RDT FUERZA	RDT DESTREZA	RDT MENTE	RDT MAGIA	RDT PODERES	PODER DEL EGO	VIDA
ALTO ICHAR *	X 10	X 10	X 10	X 10	X 10	X 10	X 10
ICHAR BAJO **	X 3	X 3	X 3	X 3	X 3	X 3	X 3
DARMORIAN	+ 2D				+10D A VOLAR	NO DISPONIBLE	
HUMANO				NO DISPONI- BLE	NO DISPONIBLE	NO DISPONIBLE	
HUMANO PURO				SÍ	SÍ	SÍ	
HUMANO- ICHAR ***				SÍ DISPONIBLE	SÍ DISPONIBLE	SÍ DISPONIBLE	
SERPIAN +	+15D	+10D	+5D		+3D A VO- LAR		
REGENT	+10D	+5D					
NUAR ++			+10D		+5D		
BRILLIAN				+15D MAGIA ELEMENTAL			

* MÁS 1 DADO A LA RDT QUE EL PERSONAJE DESEE POR CADA SIGLO DE EDAD.

** MÁS 1 DADO A LA RDT QUE EL PERSONAJE DESEE POR CADA MILENIO DE EDAD.

*** SUMA 25D A CUALQUIERA DE LAS TRES CARACTERÍSTICAS BÁSICAS QUE ELIJAS + 20D A REPARTIR ENTRE TUS PODERES.

+ LOS SERPIAN POSEEN EL PODER: ENLACE CIBERNÉTICO (10D) DE FORMA INNATA (SIN GASTAR DADOS DE CREACIÓN).

++ LOS NUAR POSEEN DE FORMA INNATA LA HABILIDAD TECNOLOGÍA, CON 25 PUNTOS INICIALES.

NOTA: TODAS LAS HABILIDADES INNATAS NO CONSUMEN PUNTOS NI DADOS DE CREACIÓN DE PERSONAJE, PUES SON INHERENTES A CADA RAZA, Y POR LO TANTO, GRATUITAS.

CONSEJOS PRÁCTICOS PARA AGILIZAR LA APLICACIÓN DE LAS REGLAS:

ROMPE LAS REGLAS.

EL PRINCIPAL CONSEJO NO ES OTRO QUE EN CUALQUIER SITUACIÓN TE OLVIDES DE LAS REGLAS SI ESO HACE QUE EL JUEGO SEA MÁS FLUIDO. LO PRINCIPAL ES LA ÉPICA QUE TÚ Y TUS JUGADORES ESTÁIS DESARROLLANDO, LAS TRAMAS QUE CADA UNO DE VOSOTROS ESTÁ TEJIENDO, Y LA INTERPRETACIÓN DE LOS PERSONAJES. ESTE CONSEJO, QUIZÁS, SEA EL MÁS REPETIDO EN TODOS LOS MANUALES DE REGLAS, Y SI ES ASÍ SERÁ POR ALGO ¿NO?. NUNCA PONGAS EN PELIGRO UNA SITUACIÓN EMOCIONANTE O DRAMÁTICA POR UNA INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS. SÉ FLEXIBLE, Y SI PUEDES HAZLO SIN QUE SE NOTE.

TIRADAS DE DADOS COMBINADAS.

A MEDIDA QUE UN PERSONAJE, SEA UN DE LA RAZA QUE SEA, VA ASCENDIENDO EN PODER Y DESARROLLANDO SUS HABILIDADES, SE TENDRÁ QUE ENFRENTAR CADA VEZ MÁS A SERES QUE LE PLANTEEN UN VERDADERO RETO. ASÍ, POCO A POCO, LAS TIRADAS DE DADOS SE IRÁN HACIENDO MÁS LARGAS Y EL NÚMERO DE DADOS CRECE EN PARALELO CON EL PODER DE LOS PERSONAJES.

PARA ELLO, SI NO QUIERES TIRAR TANTOS DADOS, PUEDES AGRUPARLOS EN CATEGORÍAS. POR EJEMPLO, SI TIENES QUE TIRAR DIEZ DADOS DE DIEZ PUEDES UTILIZAR UN DADO DE CIENTO, O DOS DE DIEZ, UNO CON LAS DECENAS Y OTRO CON LAS UNIDADES, PREFIJADOS DE ANTEMANO.

TAMBIÉN PUEDES TIRAR UN DADO QUE REPRESENTA EL NÚMERO DE DADOS QUE TIENES QUE TIRAR Y MULTIPLICAR EL RESULTADO POR LA TIRADA DEL MISMO. UN EJEMPLO, SI TIENES QUE TIRAR OCHO DADOS DE 12 Y CUATRO DE 10 PUEDES TIRAR UN DADO DE 12 POR UN LADO Y UNO DE 8, Y MULTIPLICAR EL RESULTADO. DESPUÉS TIRAS UNO DE 4 Y UNO DE 10 Y VUELVES A MULTIPLICAR (SI LO VES CHUNGO DE HACER DE CABEZA, YA SABES, LA CALCULADORA ES TU AMIGA).

El resultado podría ser este:

Archinar decide utilizar sus poderes del ego para dominar la materia y derruir la puerta de castillo. Dispone de una considerable RDT en su poder del Ego correspondiente, por lo que utiliza 15D20. Para obtener el resultado tira 1D20 y dos de diez de 10, dividiendo el resultado de uno de los de diez entre dos (para que el resultado esté entre 1 y quince). Obtiene con el dado de 12 un ocho, y con los de diez 8 y 5. Como había acordado con el Director de Guerra divide el resultado del segundo entre 2 (siempre redondeando hacia abajo) con lo que sumando los dos resultados obtiene $8+2=10$. Entonces, puede multiplicar las unidades (resultado del dado de 12) por las decenas que suman 10. Ocho por diez ochenta. Obtiene ochenta puntos en su tirada.

El suelo temblaba en el interior de la caverna. Nueve Ichar se encontraban en su centro, mientras que las Siete Estrellas Gemelas se alineaban sobre el techo descubierta de la caverna.

Capítulo 5 *El cántico que surgía de sus voces unísonas rompía el silencio del hielo que cubría la superficie, y el poder de sus voluntades resquebrajaba los glaciares varios kilómetros más al norte. Los crujiños de esta ruptura se unían a las estrofas del conjuro, y los túneles de hielo que profundizaban en las entrañas del planeta como cicatrices heladas, se llenaron con los versos impíos de estos nueve Arcanos.*

Uno de ellos, el más joven de todos, concentrado como estaba en la invocación, apenas podía pensar en el giro que darían sus vidas si triunfaban esa noche sin luna en un remoto rincón del Cosmos.

- Dejad que los Altivos Ichar de las Trece Ciudades luchen por los pedazos de carroña que les dejan los demás, aquí, en esta gruta, se está forjando un poder que destruirá todo lo que han construido, y nos otorgará el derecho a proclamarnos emperadores de todos los Ichar, y

amos de todas las razas del universo.

Aquí, y ahora, cambiaremos las reglas del juego.

Capítulo 5

CAPÍTULO DE MAGIA

LA MAGIA ES UNA DE LAS FUERZAS PRIMORDIALES DEL COSMOS. ALGUNOS DICEN QUE ES LA MISMA ESENCIA ENCARNADA. ASÍ, LOS INVESTIGADORES Y SABIOS QUE LO HAN ESTUDIADO ESTÁN DE ACUERDO EN QUE EXISTEN VARIOS TIPOS DE MAGIA, SEGÚN SU LANZADOR PERTENEZCA A UNA FAMILIA O RAZA.

NO ES FÁCIL CONVERTIRSE EN ARCANO O HECHICERO. PARA ELLO DEBES OBTENER CONJUROS Y HECHIZOS Y PARA UN PRINCIPIANTE NO ES NADA FÁCIL. SIN EMBARGO, SI EN TU ÁNIMO ESTÁ EL AFÁN DE SUPERACIÓN SIGUE ADELANTE, OBSERVA EL PODER QUE TENDRÁS EN TUS MANOS Y DISFRUTA CON LA VERSATILIDAD DE LA MAGIA.

HECHIZOS

LECTURA DE LA MAGIA VIVA. LEE LA PRESENCIA DE MAGIA, NOS DICE QUÉ TIPO DE MAGIA ES Y PROPORCIONA INFORMACIÓN.

DIFICULTAD 20.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: CONSIGUES ADIVINAR QUE EXISTE MAGIA EN ESE LUGAR.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: VES QUÉ HECHIZO O HECHIZOS SE HAN UTILIZADO Y QUÉ TIPOS DE CRIATURA MÁGICA VIVE EN ESE LUGAR.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: LA MAGIA TE HABLA, TE DICE QUIEN LANZÓ EL HECHIZO, Y A GRANDES RASGOS SUS MOTIVOS Y OBJETIVOS.

MÁS DE QUINCE: ERES UNO CON LA MAGIA, SABES NO SÓLO QUIEN LANZÓ EL HECHIZO, SABES A QUÉ ESCUELA PERTENECE, SU EDAD Y PODERES, SI TENÍA OBJETOS MÁGICOS Y HASTA SU NOMBRE VERDADERO. CUANDO ESTÁS CERCA UTILIZAR MAGIA ES ALGO MUY PELIGROSO.

SIMIENTE DEL FUEGO: PERMITE IMPLANTAR UNA SEMILLA DE FUEGO QUE EXPLOTARÁ CUANDO EL HECHICERO LO DESEE. PUEDE IMPLANTAR TANTAS SEMILLAS COMO PUNTOS SUPERE LA DIFICULTAD. DIFICULTAD 80.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: HASTA CINCO SEMILLAS MÁS UNA.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: HASTA DIEZ MÁS UNA SEMILLAS.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: HASTA QUINCE MÁS UNA.
MÁS DE QUINCE: SIEMBRAS DE DIECISIETE SEMILLAS EN ADELANTE, UNA MÁS POR CADA PUNTO DE ÉXITO.

HURACÁN MALDITO: ESTE VIENTO SOBRENATURAL ROBA LA FUERZA DE LAS VÍCTIMAS Y LES MALDICE EL ALMA.

DIFICULTAD: 100

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: MALDICES A UNA VÍCTIMA, ROBÁNDOLE 1 PUNTO DE VIDA CADA DÍA HASTA QUE EL HECHIZO ES EXTIRPADO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: MALDICES A TRES PERSONAS ROBÁNDOLES DOS PUNTOS DE VIDA POR DÍA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: PUEDES MALDECIR UNA ALDEA ENTERA. TODOS LOS ANIMALES, PLANTAS Y HUMANOS PIERDEN TRES PUNTOS DE VIDA DIARIOS MIENTAS DURE EL CONJURO.

MÁS DE QUINCE: PUEDES MALDECIR UNA NACIÓN ENTERA. CIENTOS DE KILÓMETROS CUADRADOS POR CADA PUNTO DE ÉXITO. ROBA TRES PUNTOS DE VIDA CADA DÍA Y LE QUITA A LA GENTE LAS GANAS DE VIVIR.

EL CORREDOR DURMIENTE: PERMITE AL HECHICERO VIAJAR MIENTRAS DUERME A UNA GRAN VELOCIDAD.

DIFICULTAD: 25

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: VIAJAS DORMIDO Y SIENTES LOS OBJETOS QUE TE RODEAN ESQUIVÁNDOLOS. PERO ERES VULNERABLE A MONSTRUOS Y TRAMPAS. VELOCIDAD DE CINCO KILÓMETROS POR HORA.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: NO SÓLO ESQUIVAS LOS OBJETOS SINO QUE SIENTES A LOS MONSTRUOS Y EMBOSCADAS A DISTANCIA POR LO QUE LAS ESQUIVAS. ESTO NO INCLUYE LA MAGIA. VELOCIDAD DE DIEZ KILÓMETROS POR HORA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: SIENTES LA MAGIA Y CUALQUIER PELIGRO QUE TE ACECHE, VELOCIDAD DE 25 KILÓMETROS POR HORA.

MÁS DE QUINCE: ERES INVULNERABLE A CUALQUIER PROBLEMA QUE TE ACECHE DURANTE EL SUEÑO PUES LO ESQUIVAS ANTES DE QUE TE ACECHE. VELOCIDAD DE CIENTO KM./H. SÓLO LA MAGIA MUY PODEROSA PUEDE ALCANZARTE.

CÚPULA DE RAYOS DIVINOS: EL MAGO CARGA LA ATMÓSFERA CON ENERGÍA ESTÁTICA LO QUE HACE QUE CUALQUIER SER QUE LLEVE METAL, MADERA O AGUA EN SU CUERPO RECIBE UN IMPACTO DE RAYOS. INVOKA TANTOS RAYOS COMO PUNTOS SUPERE EN SU TIRADA LA DIFICULTAD.

DIFICULTAD 90.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: CADA RAYO CAUSA 5 PUNTOS DE DAÑO A LA VIDA.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: CADA UNO CAUSA 10 PUNTOS DE DAÑO.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: CAUSAN 15 PUNTOS DE DAÑO.

MÁS DE QUINCE: CAUSAN 20 PUNTOS DE DAÑO.

LEGIÓN DEL PASADO: REÚNE UN GRUPO DE ESPÍRITUS.

DIFICULTAD 60.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: LLAMAS A UN ESPÍRITU DÉBIL, ALGÚN ANIMAL O CONOCIDO QUE SIENTA CARÍÑO HACIA TI.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: INVOKAS A VARIOS ESPÍRITUS DE PERSONAS O ANIMALES QUE TE AYUDAN EN TU MISIÓN, PERMANECEN HASTA QUE SON DESTRUIDOS. (UN ESPÍRITU POR CADA PUNTO POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO.)

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: INVOKAS A ESPÍRITUS DE SABIOS PARA QUE TE ACONSEJEN, A GUERREROS PODEROSOS PARA QUE TE PROTEJAN Y A REYES PARA QUE NEGOCIEN CONTIGO.

MÁS DE QUINCE: PUEDES INVOKAR CUALQUIER SER QUE HAYA ESTADO VIVO Y QUE NO SIENTA ANTIPATÍA HACIA TI. DESDE UN DRAGÓN MUERTO HACE TIEMPO, HASTA UN

SEMIDIÓS DESTRUIDO, PASANDO POR LEGIONES DE EJÉRCITOS EXTERMINADOS.

SERPIENTES DEL AGUA/TIERRA/FUEGO/AIRE: CREA UN GRUPO DE GRANDES SERPIENTES ELEMENTALES QUE PROTEGEN AL HECHICERO. CADA UNA DE EllAS TIENE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ELEMENTOS QUE LAS COMPONENTE, SE HABLA DE SERPIENTES DE OSCURIDAD Y LUZ, PERO ESTO SÓLO SON LEYENDAS, CREO.

DIFICULTAD 46.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: INVOCA A UNA SERPIENTE DE 25 PUNTOS DE VIDA.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: INVOCA A UNA SERPIENTE DE 35 PUNTOS DE VIDA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: INVOCA A UNA SERPIENTE DE 40 PUNTOS DE VIDA.

MÁS DE QUINCE: INVOCAS A UNA SERPIENTE DE 45 PUNTOS DE VIDA. ADEMÁS POR CADA PUNTO POR ENCIMA DE QUINCE SE LE AÑADE A CUARENTA Y CINCO UN PUNTO DE VIDA, DE ESTA FORMA PUEDES INVOCAR SERPIENTES DE HASTA CIEN PUNTOS, SIEMPRE QUE GASTES SUFICIENTE MAGIA.

TERRENO ACCESIBLE: PERMITE ANDAR AL MAGO O A QUIEN ÉL DECIDA POR CUALQUIER TERRENO.

DIFICULTAD 30.

HASTA 5 PUNTOS: BARRO, HIELO, NIEVE.

DE 6 A 10 PUNTOS: TREPAR PAREDES, ÁRBOLES, CUERDAS, ETC.

DE 10 A 15: ANDAR SOBRE EL AGUA, POR LOS TEJADOS (BOCA ABAJO).

MÁS DE 15: PERMITE VOLAR AL MAGO.

PIEL DE SALAMANDRA: HACE QUE EL HECHICERO O QUIEN ÉL QUIERA NO SUFRA DAÑO DEL FUEGO.

DIFICULTAD 30.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: ERES INMUNE AL FUEGO DE UNA LLAMA.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: LAS TRES PERSONAS QUE QUIERAS SON INMUNES HASTA EL FUEGO DE UN DRAGÓN.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: PUEDES PROTEGER A VEINTE PERSONAS DEL FUEGO DE UNA ESTRELLA O UN METEORO.

MÁS DE QUINCE: PROTEGES A TODO UN PUEBLO O EDIFICIO DE TODO TIPO DE FUEGO, INCLUIDO EL FUEGO MÁGICO. TEN EN CUENTA QUE NO ARDERÁN NI HOGUERAS NI VELAS EN ESA ÁREA.

MANTO DEL OSO POLAR: NO SÓLO PERMITE AL MAGO PROTEGERSE DEL FRÍO EXTREMO, SINO QUE LE PERMITE ADOPTAR UNA APARIENCIA (Y A SUS ROPAS) BLANCAS COMO LA NIEVE (INCLUIDOS LOS OJOS).

DIFICULTAD 29.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: TE PROTEGES DEL CLIMA FRÍO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: PROTEGES A TRES PERSONAS DEL FRÍO GENERADO POR CUALQUIER CRIATURA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: PROTEGES DE LAS INGLEMIENCIAS DE CUALQUIER FRÍA MENOS EL MÁGICO A DIEZ PERSONAS.

MÁS DE QUINCE: PUEDES PROTEGER A CIEN PERSONAS O UN POBLADO DEL FRÍO, INCLUIDO EL MÁGICO.

DESTINO DE LOS NECIOS: ESTE CONJURO PUEDE CONVERTIR A UNA PERSONA CUERDA EN UN ENFERMO MENTAL DURANTE UN CIERTO PERÍODO DE TIEMPO. ASÍ, EL CONJURADOR PUEDE INVOCAR CUALQUIER TIPO DE FOBIA, CUALQUIER MANÍA O ENFERMEDAD MENTAL, ESQUIZOFRENIA, PARANCIA, TRASTORNOS OBSESIVOS COMPULSIVOS, DEPRESIÓN, DESDOBLAMIENTO DE PERSONALIDAD, ETC.

EL CONJURO ADEMÁS RESTA UNA CANTIDAD DE DADOS DE LA RDT DE MENTE, CUANDO EL OBJETIVO DEL CONJURO RECUPERE SU NIVEL DE RDT ANTERIOR AL HECHIZO, SE VERÁ LIBRE DE LA ENFERMEDAD QUE HUBIESE LOGRADO, SIN EMBARGO, LA ÚNICA FORMA DE RECUPERAR ESOS PUNTOS ES HACERLO MEDIANTE LA EVOLUCIÓN Y LOS PUNTOS DE SUPERVIVENCIA, LO QUE PUEDE SER MUY LENTO.

DIFICULTAD: 128.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: AFECTAS A UNA PERSONA RESTÁNDOLE UN DADO (1D20 1D12, 1D10 Y 1D4) DE LA RDT DE MENTE.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: LE RESTAS 3 DADOS.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: LE ARREBATAS 5 DADOS DE LA RDT DE FUERZA.

MÁS DE QUINCE: RESTA 1 DADO POR PUNTO DE ÉXITO, DEJÁNDOLE CONVERTIDO EN UNA SOBRA DE LO QUE ERA. EL AFECTADO NO MUERE SI BAJA A CERO PUNTOS DE MENTE, SÓLO PERMANECE CONVERTIDO EN UN REMEDIO DE SER VIVO.

EN ESTE PODER PUEDES CANJEAR PUNTOS DE ÉXITO PARA AFECTAR A MÁS PERSONAS. ASÍ PUEDES AFECTAR A UNA PERSONA MÁS POR CADA PUNTO DE ÉXITO AL QUE RENUNCIES ANTES DE LANZAR EL HECHIZO. DESPUÉS DE LANZARLO DEBES ATENERTE A LOS RESULTADOS.

NEGACIÓN: CON ESTE CONJURO PUEDES ROMPER CUALQUIER EFECTO ARCANO QUE HAYA SOBRE UN ÁREA, OBJETO O PERSONA. POR CADA PUNTO DE ÉXITO, LOGRAS QUITAR UN PUNTO DE ÉXITO DEL CONJURO DEL RIVAL.

SIN EMBARGO, ESTE PODER PUEDE SER MUY PELIGROSO, Y DEBE SER CUIDADOSAMENTE EMPLEADO, PUES NADIE SABE QUÉ EFECTOS PODRÍA TENER DE SER EMPLEADO EN LUGARES QUE SE HAN EDIFICADO O MANTENIDO MEDIANTE LA MAGIA ARCANIA.

DIFICULTAD 180.

SABIA DE LA VIDA: TE PERMITE INVOCAR UN GUERRERO ÁRBOL QUE LUCHARÁ POR TI.

CADA PUNTO DE ÉXITO QUE OBTENGAS TE PERMITIRÁ INVERTIRLO EN SUMAR UN DADO O UN PUNTO A LA CARACTERÍSTICA DE UNO DE LOS HOMBRES ÁRBOL, O INVOCAR MÁS ÁRBOLES GUERREROS.

POR EJEMPLO, SI OBTIENES 180 PUNTOS DE ÉXITO, PODRÁS CONSTRUIR 180 ÁRBOLES CON UN PUNTO DE VIDA, PERO SIN NINGUNA RDT, O CREAR 18 GUERREROS ARBÚREOS CON 10 PUNTOS A REPARTIR ENTRE SUS RTD Y SU PUNTUACIÓN DE VIDA, TÚ ELIGES LA DISTRIBUCIÓN DE LOS PUNTOS DE ÉXITO.

SE DICE DE ARCANOS QUE HAN LOGRADO INVOCAR EN GRANDES CEREMONIAS, MILES DE PODEROSOS ÁRBOLES DE CIENTOS DE METROS DE ALTURA, CON EXTRAÑOS PODERES Y FUERZAS.

LOS ÁRBOLES VUELVEN A SU ESTADO NORMAL A LA HORA DE HABER SIDO INVOCADOS, A MENOS QUE SE INVIRTAN 100 PUNTOS DE ÉXITO, Y 10 PUNTOS DE VIDA DEL LANZADOR, EN CONVERTIR EL EFECTO EN PERMANENTE.

DIFICULTAD 90.

VISIÓN DEL FUTURO: ESTE CONJURO TE PERMITE SABER QUÉ VA A PASAR EN EL FUTURO DURANTE LOS PRÓXIMOS MINUTOS.

TENED EN CUENTA QUE POCOS DE ESTOS ACONTECIMIENTOS SON INVARIABLES, Y ANIMAMOS AL DIRECTOR DE GUERRA A HACER CUANTAS JUGARRETTAS CREA OPORTUNAS A QUIENES ABUSEN DE ESTE PODER.

DE CERO A 5 PUNTOS DE ÉXITO EL NARRADOR TE CONSTARÁ LO QUE OS ESPERA EN LA SIGUIENTE ESCENA.
DE 6 A 10 PUNTOS, DOS ESCENAS.
MÁS DE 11 PUNTOS DE ÉXITO. PODRÁS SABER LO QUE VA A OCURRIR TRES ESCENAS MÁS ALLÁ.

IRA DE LAS ESTRELLAS DURMIENTES: A CADA RIVAL ENEMIGO LE ASALTAN TERRIBLES PESADILLAS DESDE LAS ESTRELLAS, RESTÁNDOLE FUERZA Y VIGOR. DIFICULTAD 58.

DIFICULTAD 150.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: AFECTAS A UNA PERSONA RESTÁNDOLE UN DADO (1D20 1D12, 1D10 Y 1D4) DE LA RDT DE FUERZA.
DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: LE RESTAS 3 DADOS.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: LE ARREBATAS 5 DADOS DE LA RDT DE FUERZA.

MÁS DE QUINCE: PUEDES QUITARLE HASTA 10 DADOS DEJÁNDOLE CONVERTIDO EN UNA SOBRA DE LO QUE ERA. EL AFECTADO MUERE SI BAJA A CERO PUNTOS DE FUERZA. EN LOS NIVELES ANTERIORES QUEDABA EN COMA UN DÍA POR CADA PUNTO POR DEBAJO DE CERO QUE ALCANZASE.

EN ESTE PODER PUEDES CANJEAR PUNTOS DE ÉXITO PARA AFECTAR A MÁS PERSONAS. ASÍ PUEDES AFECTAR A UNA PERSONA MÁS POR CADA PUNTO DE ÉXITO AL QUE RENUNCIES ANTES DE LANZAR EL HECHIZO. DESPUÉS DE LANZARLO DEBES ATENERTE A LOS RESULTADOS.

CANCIÓN DE LAS SOMBRAS: ESTA LLAMADA HACE QUE CADA UNO DE LOS PERSONAJES QUE LA ESCUCHEN DIGA UNA CANCIÓN QUE LE PROVOQUE RECUERDOS DEL PASADO, QUE LE INCITE A DORMIRSE Y A RENDIRSE AL CANSANCIO.

DIFICULTAD: 40.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: AFECTA A 1 PERSONA DURANTE UN DÍA DE SUEÑO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: AFECTA A 3 PERSONAS QUE SE DUERMEN DURANTE DOS DÍAS.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: PUEDES DORMIR A DIEZ PERSONAS Y NADA PODRÁ DESPERTARLAS EXCEPTO LA MAGIA.

MÁS DE QUINCE: DUERMES A PUEBLOS ENTEROS, Y SÓLO LA MAGIA MÁS PODEROSA PUEDE DESPERTARLOS.

PORTAL DE LOS MUNDOS: ESTE HECHIZO PERMITE A UNO O VARIOS ARCANOS CREAR UN PÓRTICO POR EL QUE SE PODRÁ ACUDIR A CUALQUIER PARTE DEL COSMOS. EL TAMAÑO DEL PÓRTICO DEPENDERÁ DEL NIVEL DEL LANZADOR DEL CONJURO DE MAYOR NIVEL, A RAZÓN DE UN METRO POR NIVEL. ASÍ SI ENTRE EL GRUPO DE LANZADORES HAY UN ICHAR DE NIVEL 12, EL PÓRTICO TENDRÁ UN DIÁMETRO DE DOCE METROS.

OTRA DE LAS VENTAJAS DE ESTE HECHIZO, ES QUE VARIOS CONJURADORES PODRÁN LANZARLO DE FORMA CONJUNTA. ASÍ, PARA SUPERAR LA TIRADA DE DIFICULTAD DE 500 PUNTOS, PODRÁN SUMARSE LAS TIRADAS DE TANTOS MAGOS COMO SEAN NECESARIOS.

EL RESULTADO DE LA TIRADA MARCA LA DISTANCIA QUE PUEDE RECORRER EL PORTAL Y LA DURACIÓN DEL MISMO. POR CADA PUNTO DE ÉXITO QUE LA TIRADA CONJUNTA SUPERE LOS 500, EL PORTAL DURARÁ UN DÍA MÁS, O ALCANZARÁ UNA DISTANCIA DE UN AÑO LUZ MÁS.

ASÍ, SI DOCE ARCANOS ICHAR, EL MAYOR DE ELLOS DE NIVEL VEINTE, SE UNEN PARA LANZARLO Y OBTIENEN ENTRE TODOS UN 2123 PUNTOS, EL PORTAL MEDIRÁ VEINTE METROS DE DIÁMETRO Y PODRÁ ALCANZAR CUALQUIER COMBINACIÓN QUE INVIERTA LOS 1723 PUNTOS DE ÉXITO DE LA TIRADA. ESTO ES, O BIEN 1000 DÍAS DE DURACIÓN PARA LLEGAR A 223 AÑOS LUZ, O BIEN OTRA QUE INVIERTA ESOS MISMOS PUNTOS.

POR ÚLTIMO, EL HECHIZO SE PUEDE HACER PERMANENTE SI SE CONSTRUYE UNA ESTRUCTURA QUE CONTENGA LAS ENORMES ENERGÍAS LIBERADAS. PARA ELLO, DEBE TRABAJAR EN ÉL UN ARTESANO ICHAR DURANTE TANTAS SEMANAS COMO METROS DE DIÁMETRO TENGA EL PORTAL.

DIFICULTAD 500.

ESFERAS DE PODER: ESTE PODER PERMITE RECREAR ESFERAS DE CUALQUIER MATERIA, ENERGÍA O FUERZA DE LA NATURALEZA. ASÍ, PODRÁN HACERSE BOLAS DE FUEGO O DE AGUA, DE ENERGÍA ELECTROMAGNÉTICA Y DE LAVA, O DE BIOMASA.

DIFICULTAD 1000.

POR CADA PUNTO DE ÉXITO, EL DIÁMETRO DE LA BOLA CRECE UN METRO, PERO OJO, HAY QUE TENER MUCHO

CUIDADO CON ESTE PODER, VEAMOS UN EJEMPLO DE LO QUE PASÓ EN LA GUERRA CIVIL ICHAR.

Mirando hacia arriba, las legiones contemplaron cómo una enorme tormenta se desataba sobre los hielos del polo. Éstos, acostumbrados a resistir la presión de las tormentas más furiosas del mundo, no pudieron sin embargo contener la furia eterna de un Ichar. Se rompieron. Las capas centenarias sobre el mar cedieron a los vientos, los cuales, lejos de detenerse al tocar las aguas, siguieron girando, apartándolas de su camino. Como una gigantesca masa de materia penetrando en las aguas, la tremenda tormenta, y los violentos vientos formaron una burbuja de aire dentro de los océanos. Al mismo tiempo, una enorme masa de fuego se fue formando cerca de Tersin-Garok. Ella había conectado su poder con el sol, y había abierto un portal por el que el fuego solar, a miles de grados de temperatura, estaba emergiendo entre las aguas, evaporándolas a su paso, y calentando las aguas heladas.

Con una simple orden, la ígnea bola de plasma solar se dirigió hacia Primarcar. Si éste la desviaba, miles morirían, y su preciosa ciudad caería presa de fuegos capaces de derretir sus murallas y sus torres. El fuego hacía sisear las aguas a su paso, y el vapor se creaba tan rápido como las frías corrientes lo condensaban. La masa se acercaba peligrosamente hacia su padre, el cual no parecía hacer nada por detenerla, excepto esperar. En pocos segundos estaría sobre él. De repente, se detuvo, el rostro de su padre mostró, por primera vez en siglos, síntomas de acusar el enorme esfuerzo. Parecía estar, no sólo deteniendo la bola, sino conteniendo su expansión, pues Tersin-Garok seguía alimentándola con su impío poder y con los fuegos estelares.

Poco a poco, y a pesar de la concentración de su rival, y del poder de sus enemigos, Primarcar pudo hacer retroceder la bola de fuego, a cual fue ganando velocidad en dirección a su punto de origen. Al mismo tiempo, la fuerza elemental que había invocado su padre comenzó a avanzar para encontrarse con su homónima de fuego en su punto de destino.

Las tormentas que su padre había invocado formaban una circunferencia de más de quince metros de radio, y en su interior podían contemplarse no sólo los vientos agitados que mantenían apartadas las aguas, sino los rayos que la estática generaba. Crilian ya había visto a su padre utilizar este poder hace cien años, en las Marcas Exteriores. El agua comenzó a reaccionar a u paso, no evaporándose como ante la bola de fuego de su rival, sino disgregándose en átomos. La energía interna de los vientos, unida a la fricción y la estática, estaba separando las moléculas de agua, y los electrones en su interior mantenían el oxígeno en uno de los lados de la bola y el hidrógeno en el

otro. Como una gigantesca representación del ying y el yang, conceptos humanos, la masa de electrones y átomos, que se dirigía hacia la cordillera donde se ocultaban sus rivales, giraba sobre sí misma, separada en dos partes contra puestas. Una roja y otra azul, formadas por los gases concentrados, cargados de energía y concentrados por una presión similar a la del centro del planeta.

Lo peor estaba por llegar. Sin saber que esperarse, Tersin-Garok y otra media docena de todopoderosos Ichar, los que no habían huido, intentaron alzar una monumental barrera ante las trayectorias convergentes de las bolas destructoras. El poder de ese muro se sentía desde allí, pues parecía repeler a toda la materia y la energía. Todo lo que estaba en la cordillera se oscureció, cuando la barrera la cubrió, impidiendo pasar incluso a la luz. Pero no pudo detener a Primarcar. Aumentando su esfuerzo, pudo abrir dos boquetes en las defensas de los arcanos, y ambas armas penetraron en el interior del perímetro. Después, cerró las aberturas y reforzó la barrera de sus enemigos. Ambas bolas colisionaron.

El plasma incandescente del sol se mezcló con el hidrógeno concentrado, y las energías caloríficas, cinéticas y estáticas, así como el propio combustible nuclear del sol, prendieron la mezcla, alimentadas por el oxígeno y la magia Ichar. La explosión fue mayor que un estallido de cien bombas atómicas. En un segundo, el interior de la barrera, hasta el momento oculto a la vista se tornó translúcido, como en una radiografía, y todos en la llanura pudieron contemplar cómo la cordillera se desintegraba.

BESOS DE LA MEDUSA: PETRIFICA TOTAL O PARCIALMENTE A QUIEN BESE EL HECHICERO.

DIFICULTAD 80.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: PARALIZAS LOS MIEMBROS DE UNA PERSONA QUE PIERDE TODA SU RDT DE DESTREZA. PUEDE SALVARSE SI GASTA HASTA LA MITAD DE LOS DADOS DE DESTREZA Y SUPERA LA TIRADA QUE HAS OBTENIDO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: IGUAL QUE LA ANTERIOR, PERO SI NO OBTIENE UNA PUNTUACIÓN MAYOR QUEDA PETRIFICADA DURANTE UNA SEMANA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: SI NO TE GANAN EN LA TIRADA CONTRA TU MAGIA CON SU DESTREZA PUEDES PETRIFICAR HASTA A TRES PERSONAS A LAS QUE TOQUES.

MÁS DE QUINCE: PETRIFICAS HASTA A DIEZ PERSONAS, PERO DEBES TOCARLAS ANTES DE UN MINUTO O EL EFECTO DEL HECHIZO PASA Y SÓLO AFECTA A QUIEN HAYAS TOCADO EN ESE MOMENTO.

CUERPO DE CRISTAL LÍQUIDO: TRANSFORMA EL CUERPO DE ALGUIEN EN FORMA DE CRISTAL LÍQUIDO, PERMITIÉNDOLE PASAR POR DONDE QUIERA.

DIFICULTAD 40.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: PUEDES PERMANECER ASÍ 10 MINUTOS.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: PUEDES PERMANECER ASÍ UNA HORA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: ASÍ HASTA UN DÍA.

MÁS DE QUINCE: DURANTE UN MES PUEDES ENTRAR Y SALIR DE ESE ESTADO CUANDO QUIERAS.

CADENA DE PODREDUMBRE: CREA UNA CADENA MÁGICA, TODO AQUELLA MATERIA ORGÁNICA QUE SE ENCUENTRE DENTRO DE SU CÍRCULO COMIENZA A PUDRIRSE.

DIFICULTAD 90.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: DIEZ METROS DE DIÁMETRO, PUDRE MATERIA VEGETAL.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: 25 METROS DE DIÁMETRO, PUDRE MATERIA VEGETAL Y ANIMAL.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: 50 METROS DE DIÁMETRO. AFECTA A CUALQUIER COSA MATERIAL VIVA O INERTE.

MÁS DE QUINCE: DESCOMPONE INCLUSO LA MAGIA EN UN RADIO DE 50 METROS (100 DE DIÁMETRO).

MAGIA DE LA MENTE ABIERTA: LEE LA MENTE DEL OBJETIVO.

DIFICULTAD 82.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: LEES LOS PENSAMIENTOS QUE ESTE MOMENTO POSEE EL OBJETIVO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: AFECTA A DOS PERSONAS Y PUEDES LEER LOS PENSAMIENTOS QUE HAN TENIDO A LO LARGO DEL DÍA DE HOY.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: AFECTA A 3 PERSONAS Y LEES HASTA LOS PENSAMIENTOS QUE NO SABEN QUE TIENEN, MOTIVACIONES, DESEOS Y MIEDOS OCULTOS.

MÁS DE QUINCE: PUEDES SABER LO QUE VAN A PENSAR EN EL FUTURO ESAS PERSONAS DE UN TEMA EN PARTICULAR.

GOLPE DEL ARIETE: CREA UNA FUERZA MÁGICA CAPAZ DE DERRIBAR PUERTAS O A UN ENEMIGO.

DIFICULTAD 50.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: 10 PUNTOS DE VIDA O DAÑO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: 25 PUNTOS DE VIDA O DAÑO.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: 35 PUNTOS DE VIDA O DAÑO.

MÁS DE QUINCE: 50 PUNTOS DE VIDA O DAÑO A UN OBJETO O CRIATURA.

SIMA INSONDABLE: ABRE LA TIERRA PARA TRAGARSE AL OBJETIVO.

DIFICULTAD 100.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: 5 METROS DE PROFUNDIDAD, 2 DE ANCHO Y DIEZ DE LARGO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: 10 METROS DE PROFUNDIDAD, 5 DE ANCHO Y 25 DE LARGO.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: 50 METROS DE PROFUNDIDAD, 20 DE ANCHO Y 100 DE LARGO.

MÁS DE QUINCE: UNA PROFUNDIDAD INSONDABLE, 75 METROS DE ANCHO Y UN KILÓMETRO DE LARGO.

VERBO HIRIENTE: CON UNA SOLA PALABRA EL OBJETIVO ABRE HERIDAS EN LA PERSONA QUE LAS OYE.

DIFICULTAD 65.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: 3 PUNTOS DE DAÑO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: 10 PUNTOS DE DAÑO.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: 20 PUNTOS DE DAÑO.

MÁS DE QUINCE: 35 PUNTOS DE DAÑO.

CASTILLOS DE PAPEL: CONVIERTE CUALQUIER MATERIAL EN UNA VERSIÓN FRÁGIL DEL MISMO.

DIFICULTAD 90.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: 1 METRO CÚBICO DE MATERIA.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: 25 METROS CÚBICOS DE MATERIAL.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: 300 METROS CÚBICOS DE MATERIA.

MÁS DE QUINCE: 2000 METROS CÚBICOS DEL MATERIAL.

HOJAS DEL ÁRBOL DE LA SALUD: CREA UNA INFUSIÓN DE HOJAS QUE RESTAURA LA SALUD DE QUIEN LO BEBA.

DIFICULTAD 25.

CURA UN PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO.

JINETES DE SANGRE: CONVOCA UN (O VARIOS) GUERRERO COMPUESTO POR LA SANGRE DE LOS CAÍDOS EN BATALLA QUE OBEDECE AL MAGO. LAS RDT DE MENTE, DESTREZA Y FUERZA SERÁN IGUALES A LAS QUE EN ESE MOMENTO TENGA EL HECHICERO. NO SE TRASPASAN LAS RDT DE MAGIA O PODERES.

DIFICULTAD 102.

INVOCAS UN JINETE POR CADA TRES PUNTOS DE ÉXITO.

CANCIÓN DE LA SIRENA: ROBA LA VOLUNTAD DE QUIEN LO DIGA HACIENDO QUE OBEDEZCA AL LANZADOR DEL SORTILEGIO.

DIFICULTAD 93.

AFECTA A UNA PERSONA POR CADA PUNTO DE ÉXITO QUE OBTENGAS. LOS OBJETIVOS PUEDEN LIBRARSE SI UTILIZAN TÉCNICAS DE PROTECCIÓN MENTAL.

LABERINTO DE PESADILLA: CREA UN LABERINTO IMAGINARIO DEL QUE SÓLO SALEN LOS MÁS FUERTES MENTALMENTE. LA VÍCTIMA ENLOQUECE HASTA QUE SU MENTE SE LIBERA.

DIFICULTAD 69.

PARA LIBERARSE EL OBJETIVO DEBE HACER UNA TIRADA DE RDT DE MENTE. SI LA FALLA PIERDE PERMANENTEMENTE LOS DADOS QUE HAYA EMPEÑADO.

LOS GUSANOS DE HORTOH: CREA UNA MALDICIÓN QUE AFECTA A QUIEN EL HECHICERO HIERA DERRAMANDO SU SANGRE. SU PIEL SE LLENA DE GUSANOS CON DIFERENTES PODERES, (LOS PODERES SE ACUMULAN):

DIFICULTAD 105.

HASTA 5 PUNTOS: RESTAN 1 PUNTO DE VIDA CADA DÍA.

DE 6 A 10 PUNTOS: ROBA 1 DADO DE 20 DE LA RDT DE DESTREZA.

MÁS DE 10 PUNTOS: ROBAN 1 DADO DE 20 DE LA RDT DE MAGIA.

GALERNA DE CENIZAS: CREA UNA TORMENTA DE CENIZAS QUE IMPIDE LA VISIBILIDAD INCLUSO A QUIENES UTILICEN VISIÓN CALÓRICA. PARA AFECTAR A LA VISIÓN MÁGICA DEBE SUPERAR EN 10 PUNTOS LA DIFICULTAD.

DIFICULTAD 45.

SANGRE LLAMA A SANGRE: PERMITE SABER SI EXISTE ALGÚN MIEMBRO DE TU RAZA EN LAS CERCANÍAS.

DIFICULTAD 20.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: LOCALIZAS A ALGUIEN DE TU RAZA EN UN KILÓMETRO DE DISTANCIA.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: DIEZ KILÓMETROS DE RADIO.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: 50 KILÓMETROS DE RADIO.

MÁS DE QUINCE: HASTA 100 KILÓMETROS DE RADIO SABES SI HAY ALGUIEN CON SANGRE DE TU RAZA EN ESA ÁREA.

DETECCIÓN DE AURA: DETECTA EL AURA QUE RODEA A CADA PERSONA, PERMITE ASÍ SABER SI PERTENECEN A UNA RAZA U OTRA.

DIFICULTAD 15.

SI EL RIVAL DISPONE DEL PODER O HECHIZO MÁSCARA DE LOS IMPERIOS (VER MÁS ABAJO) DEBES ENFRENTAR TU TIRADA A LA SUYA POR LO QUE ES POSIBLE QUE AUNQUE SUPERES EL UMBRAL DE DIFICULTAD NO LO LOGRES.

MÁSCARA DE LOS IMPERIOS: ESTE HECHIZO PERMITE OCULTAR O DISFRAZAR TU AURA FRENTE AL HECHIZO DETECCIÓN DE AURA O FRENTE A ADVERSARIOS CAPACES DE LEER EL AURA. NO PROTEGE DE QUIENES PUEDEN LEER TUS PENSAMIENTOS.

DIFICULTAD 60.

ENFRENTA TUS PUNTOS DE ÉXITO A LOS DE TU RIVAL EN SU TIRADA DE PODER O MAGIA. QUIEN MÁS OBTENGA ES EL QUE HA CONSEGUIDO SU OBJETIVO.

BARRERA DE INVISIBILIDAD: TE HACE INVISIBLE.

DIFICULTAD 93.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: TE HACE INVISIBLE A LA VISTA, PERO SE VE TU RESPIRACIÓN EN UNA NOCHE DE NIEBLA, O TUS PISADAS.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: OCULTAS TODO RASTRO DE TI.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: PUEDES OCULTAR HASTA A TANTAS PERSONAS COMO PUNTOS DE ÉXITO OBTENGAS.

MÁS DE QUINCE: ADEMÁS DE TODOS LOS EFECTOS ANTERIORES ERES INVISIBLE A LA MAGIA.

BARRERA DE MENTE RECTA: PERMITE OCULTAR TUS PENSAMIENTOS A TELÉPATAS O A QUIEN UTILICE MAGIA DE LA MENTE ABIERTA.

DIFICULTAD 95.

ENFRENTA TUS PUNTOS DE ÉXITO A LOS DE TU RIVAL EN SU TIRADA DE PODER O MAGIA. QUIEN MÁS OBTENGA ES EL QUE HA CONSEGUIDO SU OBJETIVO.

TERRAFORMACIÓN: CONVIERTE UNA SUPERFICIE DE TERRENO EN UN ÁREA A GUSTO DEL HECHICERO. POR EJEMPLO, UN PANTANO EN UN DESIERTO, O UN GLACIAR EN UN BOSQUE. POR CADA PUNTO QUE SE SUPERE LA TIRADA EL ÁREA SE MULTIPLICA POR 100. SI SE IGUALA LA DIFICULTAD AFECTA A 100 METROS CUADRADOS. SI SE SUPERA EN UN PUNTO EL ÁREA TERRAFORMADA SERÁ DE 10.000 METROS CUADRADOS. EN DOS PUNTOS DE 1 MILLÓN DE METROS CUADRADOS (1 KILÓMETRO CUADRADO), Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

DIFICULTAD 110.

SAL DE VIDA (LA MALDICIÓN DE LOTH): CREA UNA SERIE DE EFECTOS SI SE SUPERA EL UMBRAL DE ÉXITO. EL PRIMERO ES QUE TRANSFORMA TANTOS KILOGRAMOS DE SAL EN ALIMENTOS O BEBIDAS COMESTIBLES COMO PUNTOS DE ÉXITO TENGA EL LANZADOR DEL CONJURO.

EL SEGUNDO, Y MÁS PELIGROSO EFECTO ES LO QUE SE LLAMA EL TOQUE DE SAL. CUALQUIERA QUE SEA TOCADO POR UN LANZADOR QUE HAYA SUPERADO LAS TIRADAS DE ÉXITOS SERÁ CONVERTIDO EN ESTATUA DE SAL DURANTE TANTOS MINUTOS COMO PUNTOS DE ÉXITO OBTENGA EL HECHICERO.

DIFICULTAD 109.

CLAN HERMANO: ESTE HECHIZO CREA UN VÍNCULO ENTRE VARIOS PERSONAJES, TANTOS COMO VECES LANCE EL HECHICERO EL CONJURO EN SU VIDA. CON ÉL ESTAS PERSONAS QUEDAN UNIDAS POR LAZOS IRROMPIBLES, QUE SÓLO DESAPARECEN A LA MUERTE DE LANZADOR.

TODAS SABEN SI ALGUIEN DEL CLAN ESTÁ EN PELIGRO, O SI SE ENCUENTRA EN UN APURO, PUEDEN ACUDIR EN SU AYUDA TELEPORTÁNDOSE (CADA TELEPORTACIÓN RESTA UN DADO DE 20 DE LA RDT DEL LANZADOR ORIGINAL HASTA QUE ESTE DESCANSE Y LO RECUPERE). DE ESTA FORMA LA TELEPORTACIÓN ESTA RESTRINGIDA A TANTAS PERSONAS COMO DADOS DE 20 TENGA EL HECHICERO.

DIFICULTAD 150.

CREAR ILUSIÓN DE VIDA: DOTA A UN OBJETO DE LA ILUSIÓN DE VIDA, ASÍ LAS SILLAS PARECERÁN MOVERSE, LAS PUERTAS HABLARÁN Y LOS CARROS NO OBEDECERÁN A SUS DUEÑOS. ESTE EFECTO ES MERAMENTE ILUSORIO, POR LO QUE NADIE RESULTARÁ DAÑADO MAS QUE POR SU PROPIA ESTUPIDEZ.

DIFICULTAD 68.

SUELO MORTAL: CONVIERTE UNA SUPERFICIE DE SUELO EN ALGO RESBALADIZO. AQUEL QUE NO SUPERE UNA TIRADA DE SU RDT IGUAL A LA DIFICULTAD DEL HECHIZO (ES DECIR 50, NO EL UMBRAL DE ÉXITO) SUFRE TANTOS PUNTOS DE DAÑO COMO PUNTOS SE QUEDEN DEL UMBRAL DE ÉXITO. DIFICULTAD 50.

Veamos un ejemplo.

Berop, el chamán regent lanza el hechizo para cubrir su retirada de una banda de salteadores. Sus dados de 20 en su RDT de magia es de 3, por lo que el umbral de éxito se sitúa en 47. Utiliza todos sus dados (le quedaban 3 de 20, 1 de 12 y 2 de 4). Obtiene un 49. Por ello supera el umbral. Los tres asaltantes tiran su RDT de destreza (tantos dados como quieran) obteniendo 52 (no se cae), 49 (se cae) y 38 (resbala también). El primero de ellos sigue la persecución, el segundo al obtener menos de 50 cae, pero al haber obtenido más de 47 puntos (el umbral de éxito que debía superar Berop) no se hace daño. El tercero sufre la diferencia entre 47 y 38 puntos, es decir 9 puntos. Casi se parte el cuello.

SANGRE

HABLADA: PERMITE QUE EL LANZADOR DEL CONJURO LEA EN LA SANGRE DERRAMADA EN EL SUELO LAS CARACTERÍSTICAS QUE HICIERON QUE LLEGASE ALLÍ, VERÍA ASÍ EL TRANSCURSO DE UNA BATALLA, EL ASESINATO DE LA VÍCTIMA O LA HERIDA QUE SUFRIÓ UN DRAGÓN, DEPENDIENDO DEL RESULTADO.

DIFICULTAD 73.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: SABES A QUIÉN PERTENECE LA SANGRE.
DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: COMPRENDES QUIÉN LE MATÓ.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: VES LA ACCIÓN COMO SI ESTUVIESE OCURRIENDO EN ESE MISMO MOMENTO.

MÁS DE QUINCE: SABES LO QUE PIENSAN TANTO LAS VÍCTIMAS COMO LOS ASESINOS.

ABRASIÓN CERCANA: CREA UNA CREPITANTE ATMÓSFERA ABRASIVA. EL AIRE ALREDEDOR DEL HECHICERO ARDE DAÑANDO A TODO EL QUE SE ENCUENTRE A MENOS DE DOS METROS DE ÉL.

DIFICULTAD 39.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: 3 PUNTOS DE VIDA.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: 6 PUNTOS DE VIDA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: 20 PUNTOS DE VIDA.

MÁS DE QUINCE: 30 PUNTOS DE VIDA.

ABRASIÓN DEL ALIENTO DE DRAGÓN: IGUAL QUE ABRASIÓN CERCANA PERO EL DAÑO SE INFLIGE EN UN RADIO DE 20 METROS. EL PERSONAJE TOMA LOS PODERES DE UN DRAGÓN, ABRASANDO LA ESENCIA QUE LE RODEA.

DIFICULTAD 59.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: 3 PUNTOS DE VIDA DE DAÑO.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: 7 PUNTOS DE VIDA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: 23 PUNTOS DE VIDA.

MÁS DE QUINCE: 50 PUNTOS DE VIDA.

ALZAR ZOOMBIE: PERMITE ALZAR EL CADÁVER DE CUALQUIER CRIATURA FALLECIDA. POR CADA PUNTO DE ÉXITO, EL NIGROMANTE PUEDE ALZAR UN PUNTO DE VIDA, ASÍ LAS BESTIAS CON NUMEROSOS PUNTOS DE VIDA CUANDO ESTABAN VIVAS, REQUERIRÁN UNA GRAN CANTIDAD DE PUNTOS DE ÉXITO.

DIFICULTAD 75.

ESCUCHAR A TUS MUERTOS: ESTE CONJURO NIGROMÁNTICO PERMITE HABLAR CON UN SER FALLECIDO, Y OBTENER INFORMACIÓN DE ÉL.

DIFICULTAD 100.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: CONSIGUES RETAZOS DE INFORMACIÓN.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: EL FANTASMA TE COMENTA LOS HECHOS DE UNA FORMA VAGA, PERO ÚTIL.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: TE NARRA PASO POR PASO LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS.

MÁS DE QUINCE: EL FANTASMA LE TOMA CARIÑO AL CONJURADOR, POR LO QUE LE CUENTA HASTA LOS SECRETO MÁS RECÓNDITOS. PERO EXISTE UN EFECTO SECUNDARIO. EL CONJURADOR DEBERÁ TIRAR LOS MISMOS DADOS QUE TIRÓ EN SU PRIMERA TIRADA (SIN GASTAR SU RDT, CLARO), Y SI NO SUPERA EL RESULTADO DE

ESTA TIRADA, EL FANTASMA SE CONVERTIRÁ EN SU COMPAÑERO INSEPARABLE, LO QUE PUEDE TRAER MÁS PERJUICIOS QUE BENEFICIOS. EL FANTASMA DEBERÁ PERMANECER CON ÉL HASTA QUE SEA EXPULSADO O DESTRUIDO.

EXPULSAR MUERTO: PERMITE EXPULSAR UN MUERTO EN VIDA. POR CADA PUNTO DE ÉXITO SE EXPULSARÁ UN PUNTO DE VIDA. PERO EL OBJETIVO DEBERÁ REALIZAR UNA TIRADA DE MENTE, SI OBTIENE MÁS PUNTOS DE ÉXITO QUE EL CONJURADOR QUE QUIERE EXPULSARLE, PODRÁ EVITAR ESTE DESTINO.

DIFICULTAD 85

DAÑAR A LA MUERTE: ESTE CONJURO NIGROMÁNTICO PERMITE CAUSAR UN PUNTO DE DAÑO POR PUNTO DE ÉXITO A GRIATURAS MUERTAS.

DIFICULTAD 125.

CAPÍTULO DE PODERES

EN LOS PODERES COMO EN LA MAGIA, EXISTE UN UMBRAL DE ÉXITO QUE SE CALCULA RESTANDO A LA DIFICULTAD DEL PODER (HECHIZO) EL NÚMERO DE DADOS DE 20 QUE LE QUEDEN EN ESA RDT CONCRETA AL PERSONAJE. SI EN UNA TIRADA DE DADOS, EN LA QUE EL PG PUEDE TIRAR TANTOS DADOS COMO DESEE (PERDIÉNDOLOS HASTA QUE LOS RECUPERE), SE IGUALA EL UMBRAL DE ÉXITO EL PERSONAJE PUEDE UTILIZAR EL PODER O HECHIZO. CUANTOS MÁS PUNTOS SE OBTENGAN POR ENCIMA DEL UMBRAL MAYOR SERÁ EL ÉXITO LOGRADO, EL PERSONAJE LOGRA UN MAYOR ACCESO A SUS RESERVAS DE PODER O MÁGICAS. EN CADA HECHIZO O PODER SE DESCRIBEN LAS VENTAJAS DE SUPERAR DICHO UMBRAL.

LOS PUNTOS DE LA RDT DE PODER SE RECUPERAN CON DESCANSO Y SUEÑO. A RAZÓN DE 1 CADA HORA.

PODERES

FUERZA: TE PERMITE AUMENTAR TU FUERZA EN 1D20 POR CADA PUNTO QUE SUPERES LA DIFICULTAD. LA DURACIÓN SERÁ HASTA LA PRÓXIMA VEZ QUE UTILICES LA RDT DE FUERZA. DESPUÉS DE UTILIZARLA, VUELVE A SU PUNTUACIÓN NORMAL ANTES DE UTILIZAR EL PODER.

DIFICULTAD 15.

DESTREZA: TE PERMITE AUMENTAR EN 1D20 LA DESTREZA POR CADA PUNTO QUE SUPERES LA DIFICULTAD. LA DURACIÓN SERÁ HASTA LA PRÓXIMA VEZ QUE UTILICES LA RDT DE DESTREZA. DESPUÉS DE UTILIZARLA, VUELVE A SU PUNTUACIÓN NORMAL ANTES DE UTILIZAR EL PODER.

DIFICULTAD 15.

MENTE: TE PERMITE AUMENTAR TU MENTE EN 1D20 POR CADA PUNTO QUE SUPERES LA DIFICULTAD. LA DURACIÓN SERÁ HASTA LA PRÓXIMA VEZ QUE UTILICES LA RDT DE MENTE. DESPUÉS DE UTILIZARLA, VUELVE A SU PUNTUACIÓN NORMAL ANTES DE UTILIZAR EL PODER.

DIFICULTAD 15.

ATRAVESAR PAREDES. PERMITE ATRAVERSAR TODO TIPO DE SUPERFICIES SÓLIDAS. SI SE SUPERA EN 5 PUNTOS SÓLO MADERA. SI ES DE 6 A 10 PUNTOS SE PUEDE ATRAVERSAR PIEDRAS O ACERO. CON MÁS DE 10 PUNTOS HASTA 15 SE ATRAVERSARÁ CUALQUIER MATERIAL NATURAL. CON MÁS DE 15 SE ATRAVIESAN CAMPOS MÁGICOS O DE FUERZA.

DIFICULTAD 30.

INVISIBILIDAD. SI SE SUPERA LA DIFICULTAD EL PG SE HACE INVISIBLE PARA EL OJO HUMANO. CON MÁS DE 10 SU ESPECTRO INFRARROJO TAMBIÉN SE VUELVE INVISIBLE, POR LO QUE NO SE DETECTA SU CALOR. CON MÁS DE 15 ERES INVISIBLE A LA MAGIA.

DIFICULTAD 50.

VOLAR. LA VELOCIDAD DEPENDE DEL NÚMERO DE PUNTOS EN LOS QUE SE SUPERE EL UMBRAL DE ÉXITO. POR CADA PUNTO ADICIONAL SE AÑADEN 5 K/M POR HORA. SI SE IGUALA EL UMBRAL DE ÉXITO SERÁN 5 K/H, CON 3 PUNTOS MÁS SERÁ 20 K/H.

DIFICULTAD 45.

CRECIMIENTO. POR CADA PUNTO QUE SE SUPERE EL UMBRAL DE ÉXITO EL PERSONAJE PUEDE CRECER 1 METRO CON EL CONSIGUIENTE AUMENTO EN 1D20 DE FUERZA POR METRO. LA DURACIÓN SERÁ DE 5 MINUTOS POR CADA PUNTO QUE SUPERE EL UMBRAL.

DIFICULTAD 50.

CAUSAR ENFERMEDAD. POR CADA PUNTO QUE SE SUPERE EL UMBRAL DE ÉXITO EL PERSONAJE PUEDE HACER ENFERMAR A UNA PERSONA DURANTE UNA HORA. DICHA ENFERMEDAD CAUSARÁ UN DAÑO IGUAL A TANTOS PUNTOS DE ÉXITO COMO SE INVIERTA, ASÍ, QUIEN UTILICE ESTE PODER PODRÁ GASTAR LOS PUNTOS DE ÉXITO EN ENFERMAR A MÁS PERSONAS O EN ARREBATARLES PUNTOS DE VIDA, A RAZÓN DE UN PUNTO DE VIDA POR CADA DIEZ PUNTOS DE ÉXITO.

ASÍ MISMO, ESTE PODER HACE QUE LAS RDT DE FUERZA Y DESTREZA SE REDUZCAN A LA MITAD, Y LAS DE MENTE, PODER Y MAGIA EN UNA CUARTA PARTE.

DIFICULTAD: LA DIFICULTAD SERÁ IGUAL A LOS DADOS DE VEINTE QUE LE QUEDEN AL OBJETIVO EN SU RDT DE FUERZA.

AGUIJONES BIOELÉCTRICOS. POR CADA 5 PUNTOS DE ÉXITO, HACEN UN PUNTO DE DAÑO A QUIEN SEA IMPACTADO POR ELLOS.

DISMINUCIÓN DE TAMAÑO. SI SE LOGRA EL ÉXITO CON 5 PUNTOS O MENOS SE REDUCE A LA MITAD EL TAMAÑO, POR LO QUE EL PG PODRÁ PASAR POR SITIOS DONDE ANTES NO CABÍA.

ENTRE 6 Y 10 PUNTOS SE REDUCE AL TAMAÑO DE 10 CENTÍMETROS. HASTA 15 AL DE 10 MILÍMETROS. CON MÁS DE 15 PODRÁ ADOPTAR EL TAMAÑO MICROSCÓPICO DE UN VIRUS, PERO DEBE TENER CUIDADO, ES UN MUNDO PELIGROSO. EVIDENTEMENTE SI PG ALCANZA 16 PUNTOS DE ÉXITO PODRÁ ELEGIR CUALQUIER TAMAÑO DE LA ESCALA ANTERIOR.

DIFICULTAD 50.

ALTERACIÓN DE FORMA (METAMORFOSIS). PERMITE ALTERAR LA FORMA DEL PG.

DIFICULTAD 45.

HASTA 5 ÉXITOS: CAMBIARÁ LOS RASGOS DE SU CARA, EL PELO, SU MUSCULATURA (SÓLO LA FORMA, NO LA FUERZA).

DE 6 A 10: PODRÁ ADOPTAR LA FORMA QUE QUIERA

SIEMPRE QUE SE MANTENGA EN SU TAMAÑO.

DE 11 A 15: ALTERARÁ SU TAMAÑO, QUE NO SU FUERZA, CON LÍMITES LÓGICOS. PUEDE ADOPTAR LA FORMA DE UN ÁRBOL, NO LA DE UNA BALLENA O UN DRAGÓN.

DE 16 EN ADELANTE: CUALQUIER FORMA QUE DESEE, INCLUSO UN BOSQUE DE ÁRBOLES.

FUERZA PERMANENTE. EL PG SACRIFICA TANTOS PUNTOS DE PODER COMO DESEE. POR CADA PUNTO SACRIFICADO OBTIENE DOS PUNTOS PERMANENTES DE FUERZA (2D20, 2D12, 2D10 Y 2D4) HASTA EL FINAL DE LA AVENTURA.

DIFICULTAD 40.

DESTREZA PERMANENTE. EL PG SACRIFICA TANTOS PUNTOS DE PODER COMO DESEE. POR CADA PUNTO SACRIFICADO OBTIENE DOS PUNTOS PERMANENTES DE DESTREZA (2D20, 2D12, 2D10 Y 2D4) HASTA EL FINAL DE LA AVENTURA.

DIFICULTAD 40.

INTELIGENCIA PERMANENTE. EL PG SACRIFICA TANTOS PUNTOS DE PODER COMO DESEE. POR CADA PUNTO SACRIFICADO OBTIENE DOS PUNTOS PERMANENTES DE MENTE (2D20, 2D12, 2D10 Y 2D4) HASTA EL FINAL DE LA AVENTURA.

DIFICULTAD 40.

TELEKINESIS. PERMITE MOVER Y LEVANTAR OBJETOS CON LA MENTE. POR CADA PUNTO POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO PUEDE LEVANTAR 5 KILOGRAMOS.

DIFICULTAD 55.

TELEPATÍA. CONECTA LA MENTE DEL TELÉPATA CON LA DE OTRAS PERSONAS. POR CADA PUNTO POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO SE PUEDE ACCEDER A UNA PERSONA ADICIONAL. TAMBIÉN SE PUEDE INTENTAR PROFUNDIZAR MÁS EN LA MENTE DEL OBJETIVO. ASÍ, POR CADA CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL SE AVANZA EN UNA CAPA MÁS DE LA MENTE. CON MENOS DE CINCO PUNTOS SÓLO SE LEE LO QUE ESTÁ PENSANDO EN ESE MOMENTO. CON MENOS DE 10 SE SABE LO QUE PIENSA DE DETERMINADOS TEMAS EL SUJETO. CON MÁS DE 10 SE LE PUEDEN ARREBATAR LOS SECRETO MÁS PROFUNDOS Y CON MÁS DE QUINCE COSAS QUE NI EL OBJETIVO SABE.

DIFICULTAD 60.

PIROKINESIS. PERMITE CONTROLAR EL FUEGO. ESTE PODER DA FORMA A LAS LLAMAS CON UN MERO PENSAMIENTO DEL PERSONAJE. ASÍ POR CADA PUNTO DE ÉXITO EL PERSONAJE PUEDE AÑADIR 1 DADO AL DAÑO QUE CAUSE EL FUEGO. TAMBIÉN PUEDE DARLE LA FORMA QUE QUIERA, UN GOLEM GIGANTE, UN DRAGÓN O UN SER ALADO DE FORMA HUMANA.

DIFICULTAD 65.

CONTROL DE LAS ONDAS SÍSMICAS. PERMITE A UN PERSONAJE MANIPULAR, AUMENTANDO O DISMINUYENDO, TODO TIPO DE ONDAS SÍSMICAS, Y SÓNICAS. ASÍ, PODRÁ ESTAR HABLANDO EN MEDIO DE UNA HABITACIÓN SIN QUE NADIE QUE ÉL NO QUIERA LE ESCUCHE, O RECORRER EN SILENCIO CUALQUIER SUPERFICIE, O BIEN AMPLIFICAR EL SONIDO O UN TERREMOTO PARA QUE

CAUSEN UN PUNTO DE DAÑO POR CADA PUNTO DE ÉXITO OBTENIDO A PERSONAS O ESTRUCTURAS.

DIFICULTAD 80.

CONTROL DE LA GRAVEDAD. EL PG ALTERA LA GRAVEDAD TANTO NATURAL COMO ARTIFICIAL. POR CADA PUNTO POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO INCREMENTA EN 1 PUNTO LA DIFICULTAD DE CUALQUIER ACCIÓN QUE REQUIERA EL USO DE LA RDT DE DESTREZA O FUERZA. TAMBIÉN PUEDE ALTERAR EL PESO DE LOS OBJETOS A RAZÓN DE 5 KILOGRAMOS POR PUNTO ADICIONAL SOBRE EL UMBRAL DE ÉXITO. USA TU IMAGINACIÓN.

DIFICULTAD 85

CONTROL DEL MAGNETISMO. TODAS LAS COSAS DE METAL SERÁN CONTROLADAS POR EL PERSONAJE. SI CONSIGUE LA TIRADA DE CONTROL PUEDE MOVER UN KILO DE METAL. POR CADA PUNTO DE ÉXITO DOBLARÁ LA CANTIDAD, ASÍ SI SUPERA LA TIRADA EN UN PUNTO PODRÁ UTILIZAR DOS KILOS, CON OTRO PUNTO MÁS TENDRÁ CUATRO, CON 10 MOVERÁ MÁS DE UNA TONELADA DE METAL.

DIFICULTAD 70.

CONTROL DEL SONIDO. PERMITE CONTROLAR EL SONIDO QUE LE RODEA. ASÍ PODRÁ INCREMENTAR EL RUIDO EN UNA ZONA HASTA NIVELES DAÑINOS, O APAGAR EL SONIDO QUE HACE UN EJÉRCITO AL AVANZAR. CON CINCO PUNTOS PUEDE AMPLIFICAR UN SONIDO U OCULTAR OTROS, SERÁ IMPOSIBLE SORPRENDERLE PUES DIRÁ A CUALQUIERA QUE SE ACERQUE Y A SU VEZ PODRÁ SORPRENDER A CUALQUIERA. CON MÁS DE CINCO PUNTOS PODRÁ EMULAR EL PODER GRITO SÓNICO (VER ABAJO) Y CON MÁS DE 15 PODRÁ CREAR FIGURAS DE

SONIDO SÓLIDO QUE CONTROLARÁ TOTALMENTE. LA DURACIÓN DE ESTAS FIGURAS SERÁ DE UN MINUTO POR CADA PUNTO DE ÉXITO.

DIFICULTAD 50.

GRITO SÓNICO. LA VOZ DEL PERSONAJE PUEDE HACER UN DAÑO MORTÍFERO SI ESTE SE LO PROPONE, ASÍ POR CADA PUNTO DE ÉXITO EL PERSONAJE OBJETIVO SUFRE UN PUNTO DE DAÑO.

DIFICULTAD 40.

RAYOS ELÉCTRICOS. EL PERSONAJE LANZA RAYOS ELÉCTRICOS A TRAVÉS DE UNA PARTE DE SU CUERPO, ASÍ EL DAÑO SERÁ MAYOR CUANTO MÁS PUNTOS DE ÉXITO TENGA. A RAZÓN DE 3 PUNTOS POR PUNTO DE ÉXITO.

DIFICULTAD 43.

RAYOS LÁSER. GENERALMENTE A TRAVÉS DE LOS OJOS EL PERSONAJE PROYECTA RAYOS DE LUZ COHERENTE CAPACES DE DAÑAR EL AGERO, EL ATRIUM Y A UN SER VIVO. POR CADA PUNTO DE ÉXITO QUE EL PERSONAJE SAQUE EN SU TIRADA SE DEBE TIRAR UN 1D4 PARA VER EL DAÑO QUE CAUSA.

DIFICULTAD 64.

NUBE DE PLACER. ESTE PODER ES EXCLUSIVO DE LA CASA CROKAN Y DE ALGUNOS MIEMBROS DE LAS CLASES BAJAS. PERMITE A SU POSEEDOR GENERAR UNA NUBE DE FEROMONAS QUE HACEN ENTRAR EN UN PLACENTERO ÉXTASIS A TODO SER QUE SE ENCUENTRE DENTRO, SEA HOMBRE, MUJER O BESTIA.

EL QUE SE ENCUENTRE EN ESTE ESTADO, VERÁ SU RDT DE DESTREZA A LA MITAD.

LA VÍCTIMA PODRÁ INTENTAR EVITAR EL EFECTO SUPERANDO CON SU TIRADA DE FUERZA LA TIRADA DEL ICHAR QUE USE ESTE PODER, LO CUAL NO SERÁ FÁCIL.

POR CADA PUNTO DE ÉXITO LA NUBE CUBRE UN METRO CUADRADO.

DIFICULTAD 78.

CONTROL DEL CLIMA. PERMITE CONTROLAR LOS ELEMENTOS CLIMÁTICOS, CUANTO MAYOR ES LA PUNTUACIÓN MAYOR SERÁ EL CAMBIO, PUEDES HACER QUE LLUEVA UN POCO MÁS EN UNA PEQUEÑA ZONA DE UNAS HECTÁREAS O INCLUSO, SEGÚN CUENTAN LOS MAESTROS DEL CLIMA INUNDAR UN DESIERTO. PUEDES CONTROLAR CUALQUIER CLIMA EN UN RADIO DE 10 METROS POR CADA PUNTO DE ÉXITO. ATRAERÁS TORMENTAS, NEVADAS O SEQUÍAS A TU ANTOJO. POR ENCIMA DE 10 PUNTOS PUEDES ATRAER RAYOS COMO SI UTILIZASES EL PODER RAYOS ELÉCTRICOS, PERO RESTANDO 10 A LOS PUNTOS DE ÉXITO OBTENIDOS.

DIFICULTAD 78.

CUERPO DE ENERGÍA. TU CUERPO ESTÁ COMPUESTO DE ENERGÍA, CUANDO USAS ESTE PODER TODA TU MATERIA SE TRANSFORMA EN ENERGÍA, CON LO QUE LOS ATAQUES FÍSICOS NO TE HACEN DAÑO, ERES ENERGÍA, CON TODAS LAS HABILIDADES Y DEFECTOS.

DIFICULTAD 45.

DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO: PUEDES PERMANECER ASÍ 10 MINUTOS.

DE SEIS A DIEZ PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL: PUEDES PERMANECER ASÍ UNA HORA.

DE ONCE A QUINCE PUNTOS: ASÍ HASTA UN DÍA.

MÁS DE QUINCE: DURANTE UN MES PUEDES ENTRAR Y SALIR DE ESE ESTADO CUANDO QUIERAS

FORMA DE FUEGO. TE PERMITE ASUMIR LA MATERIA DEL FUEGO COMO ESENCIA DE TU SER. DE ESTA FORMA, TUS ATAQUES CUERPO A CUERPO HACEN DAÑO POR FUEGO ADEMÁS DEL DAÑO FÍSICO. CAUSAS UN PUNTO DE DAÑO POR CADA PUNTO DE ÉXITO. SI SUPERAS LOS DIEZ PUNTOS DE ÉXITO PUEDE PROYECTAR LLAMAS A UNA DISTANCIA IGUAL A UN METRO POR CADA PUNTO DE ÉXITO POR ENCIMA DE LOS DIEZ.

DIFICULTAD 45.

CONTROL DEL FRÍO. TE PERMITE CONTROLAR EL NIVEL DEL FRÍO QUE HACE EN LA ZONA, ASÍ PUEDES CONVERTIR UNA LIGERA ESCARCHA EN UNA LETAL TORMENTA DE NIEVE. EL FRÍO QUE ATRAES HACE UN PUNTO DE DAÑO POR CADA PUNTO DE ÉXITO QUE OBTENGAS.

DIFICULTAD 65.

CONTROL VEGETAL. PERMITE QUE EL LANZADOR DE LA FORMA QUE DESEE A TANTOS ÁRBOLES COMO PUNTOS DE ÉXITO OBTENGA. ASÍ, PODRÁ ELABORAR TRAMPAS CON ELLOS, O CONVERTIRLOS EN CRIATURAS MÓVILES CAPACES DE ATACAR A SUS VÍCTIMAS, PERO PARA ELLO, DEBERÁ CONSUMIR CINCO PUNTOS DE ÉXITO POR ÁRBOL.

DIFICULTAD 50.

CONTROL DE MENTE. ESTE PODER TE DA ACCESO AL DOMINIO DE LA GENTE QUE TE RODEA. TE PERMITE DOMINAR LOS AGTOS DE LAS PERSONAS QUE TE RODEAN COMO SI SUS CUERPOS FUESEN TUYOS. ASÍ POR CADA CINCO PUNTOS CONTROLAS A UNA PERSONA.

DIFICULTAD 60.

GOLPE DE ENERGÍA. CREA UN RAYO DE ENERGÍA BIOELÉCTRICA O PLASMA QUE CAUSA UN PUNTO DE DAÑO POR CADA PUNTO POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO. PUEDE ATACAR A TANTA DISTANCIA COMO LLEGUE LA VISIÓN DEL PERSONAJE.

DIFICULTAD 35.

VISIÓN INFRARROJA. OBSERVA TODO EL ESPECTRO INFRARROJO, NADA SE ESCAPA A TU MIRADA, NI ENEMIGOS INVISIBLES, NI MÁQUINAS OCULTAS. DETECTAS ADEMÁS LOS CAMBIOS DE TEMPERATURA DERIVADOS DE UNA VENTANA ABIERTA, O DEL MOVIMIENTO DE MASAS CALÓRICAS, POR LO QUE ES MUY DIFÍCIL SORPRENDERTE CUANDO ESTÁS USANDO ESTE PODER.

DIFICULTAD 25.

HASTA 5 ÉXITOS: DURA 10 MINUTOS.

DE 6 A 10: DURA 20 MINUTOS.

DE 11 A 15: DURACIÓN DE UNA HORA.

DE 16 EN ADELANTE: PUEDES CONECTARLA O DESCONECTARLA DURANTE TODA LA AVENTURA.

VISIÓN A DISTANCIA. PERMITE VER EN LA DISTANCIA. POR CADA TRES PUNTOS SE MULTIPLICA POR DIEZ LA DISTANCIA. ASÍ, HASTA TRES PUNTOS PERMITE AL PERSONAJE VER HASTA 1000 METROS. CON MÁS DE TRES VERÁ A 10.000 METROS. Y ASÍ SUCESIVAMENTE. DURA TANTOS MINUTOS COMO PUNTOS DE ESE PODER ORIGINALES TENGA EL PERSONAJE, INDEPENDIENTEMENTE DE LOS QUE HAYA GASTADO.

DIFICULTAD 25.

VISIÓN MICROSCÓPICA. PERMITE OBSERVAR LA VIDA A NIVELES MICROSCÓPICOS, ASÍ COMO VER FALLOS EN LA ESTRUCTURA DE LAS COSAS, CON LO QUE EL DAÑO QUE HACEN LOS ATAQUES SE DOBLA.

DIFICULTAD 28.

HASTA 5 ÉXITOS: VES COSAS DEL TAMAÑO DE ÁCAROS.
DE 6 A 10: OBSERVAS CLARAMENTE LA VIDA MICROSCÓPICA.

DE 11 EN ADELANTE: PUEDES DOBLAR EL DAÑO DE TUS ATAQUES FÍSICOS AL VER MICRO GRIETAS EN LAS SUPERFICIES.

CURACIÓN ACCELERADA. RECUPERA UN PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO.

DIFICULTAD 30.

CONTROL DE ANIMALES. PERMITE CONTROLAR UN ANIMAL POR CADA PUNTO DE ÉXITO LOGRADO. SERÁS CAPAZ DE CONTROLAR UN ANIMAL POR CADA PUNTO DE ÉXITO QUE OBTENGAS.

DIFICULTAD 40.

CAMPO DE FUERZA. CREA UN CAMPO DE FUERZA QUE IMPIDE EL PASO DE TODO TIPO DE MATERIALES, ASÍ, SI OBTIENE DE CERO A CINCO PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO EL CAMPO DETIENE LA MATERIA. DE 56 A 10 DETIENE LA ENERGÍA, MÁS DE 10 DETIENE LA ANTIMATERIA Y CON MÁS DE 15 LA MAGIA Y LOS PODERES MENTALES.

DIFICULTAD 59.

TREPAR POR LAS PAREDES. PERMITE TREPAR POR LAS PAREDES CARGANDO CON UN PESO MAYOR CUANTO MAYOR SEAN LOS PUNTOS DE ÉXITO.

DIFICULTAD 25.

HASTA 5 ÉXITOS: CUALQUIER PARED FÍSICA, LLEVANDO 10 KILOS DE PESO.

DE 6 A 10: PUEDES TREPAR POR SUPERFICIES RESBALIZAS LLEVANDO 25 KILOGRAMOS DE PESO.

DE 11 A 15: PUEDES HACER QUE OTRAS DOS PERSONAS SUBAN CONTIGO TOCÁNDOLAS SIEMPRE CON LA MANO.

DE 16 EN ADELANTE: PUEDES TREPAR HASTA POR BARRERAS MÁGICAS O DE ENERGÍA.

SENTIDO DEL PELIGRO. ADVIERTE AL PROPIETARIO DEL PODER EN CASO DE QUE ALGÚN PELIGRO LE ACECHE.

DIFICULTAD 25.

HASTA 5 ÉXITOS: SIENTES CUALQUIER PELIGRO FÍSICO.

DE 6 A 10: SIENTES PELIGROS QUE TE ACECHAN DESDE LAS SENDAS DE LA MAGIA U OTROS PODERES.

DE 11 A 15: PUEDES SENTIR SI ALGUIEN REPRESENTA UN PELIGRO PARA TI EN LAS PRÓXIMAS HORAS.

DE 16 EN ADELANTE: PRÁCTICAMENTE VES LOS PELIGROS QUE TE ACECHAN EN EL FUTURO. EL DG DEBE DECIRTE CUAL ES EL PRÓXIMO PELIGRO QUE TE AGUARDA.

CADENAS DE HIERRO PROPIAS. EL PG POSEE UNAS CADENAS CON VIDA PROPIA QUE ATACAN SIGUIENDO LA VOLUNTAD DEL JUGADOR. PARA ATACAR EL PG UTILIZA EN LA CANTIDAD QUE QUIERA SU RDT DE DESTREZA MÁS LA RDT DE ESE PODER (CADENAS) CONTRA LA RDT DE DESTREZA DE SU RIVAL (COMO EN UN COMBATE), SI GANA SE CALCULA EL DAÑO RESTANDO UN PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO EN QUE SE SUPERE LA TIRADA DEL RIVAL. EN RESUMEN, EL PG PUEDE UTILIZAR LOS DADOS QUE QUIERA DE SU RDT DE DESTREZA MÁS LOS DADOS QUE QUIERA DE SU RDT DE PODER: CADENAS. EL RIVAL SÓLO PUEDE EMPLEAR RDT DE DESTREZA A MENOS QUE TENGA SU PROPIO PODER, CLARO.

DIFICULTAD 30.

CONEXIÓN INFORMÁTICA. PERMITE ACCEDER A TODO TIPO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS SIN INTERFACES O CONEXIONES.

DIFICULTAD 40.

HASTA 5 ÉXITOS: CONECTAS CON LOS ORDENADORES SIMPLES SÓLO TOCÁNDOLOS ACCEDIENDO A PROGRAMAS

ABIERTOS.

DE 6 A 10: CUALQUIER ORDENADOR MIENTRAS PUEDES TOCARLO, ACCEDES A PROGRAMAS BAJO CLAVE O CIFRADOS.

DE 11 A 15: NAVES ENTERAS PUEDEN SER INFECTADAS CON TU PRESENCIA, PARA ELLO DEBES VERLAS CON CLARIDAD.

DE 16 EN ADELANTE: PUEDES CONECTAR A IA CON SÓLO VERLAS, SIN EMBARGO DEBES REALIZAR UNA TIRADA DE TUS PUNTOS DE ÉXITO CONTRA LOS DADOS DE MENTE QUE ELLA EMPEÑE, SI OBTIENE MÁS QUE TÚ NO PUEDES CONTROLARLA, AUNQUE SABES LO QUE PIENSA Y SUS SECRETO.

ARMADURA PSIÓNICA. UNA ARMADURA CON LA ENERGÍA DE TU MENTE.

DIFICULTAD 50.

HASTA 5 ÉXITOS: TE PROTEGE DE ATAQUES MENTALES.

DE 6 A 10: TE PROTEGE DEL AMBIENTE EXTERNO.

DE 11 A 15: TE DEFIENDE DE ATAQUES FÍSICOS.

DE 16 EN ADELANTE: TE PROTEGE DE LA MAGIA Y OTROS PODERES.

DORMIR. POR CADA PUNTO QUE SUPERE EL UMBRAL DE ÉXITO PUEDE DORMIR A UN SER VIVO.

DIFICULTAD 35.

VELOCIDAD ACCELERADA. POR CADA PUNTO DE ÉXITO OBTENIDO EL SER QUE LO INVOQUE PUEDE CORRER UN KILÓMETRO POR HORA MÁS RÁPIDO O BIEN HACERLO DURANTE UN MINUTO MÁS. ASÍ, SI OBTIENE 25 PUNTOS DE ÉXITO, PODRÁ CORRER 20 KM./H MÁS RÁPIDO DURANTE 5 MINUTOS, Ó AÑADIR 15 KM./H DURANTE 10 MINUTOS.

DIFICULTAD 50.

ARMADURA DE SUEÑOS. CREA UNA ARMADURA MENTAL CON LA ENERGÍA DE LOS SUEÑOS. MIENTRAS MANTENGAS 1D EN ESTE PODER Y DUERMAS AL MENOS 3 HORAS AL DÍA NADIE PODRÁN INTERFERIR EN TU DESCANSO, NI LEER TU MENTE O TUS SUEÑOS.

SI DUERMES MENOS DE ESAS TRES HORAS DEBERÁS DESCANSAR 8 HORAS AL MENOS PARA RECUPERAR EL PUNTO DEL PODER QUE NECESITAS.

SE DICE ENTRE LOS MAESTROS DE SUEÑOS QUE SI ALGUIEN LLEGA A LOS 25 DADOS EN LA RDT EN ESTE PODER OBTENDRÁ LA INCREÍBLE CAPACIDAD DE DAR FORMA A LOS SUEÑOS DE LA GENTE, HACERLOS REALIDAD O ESCLAVIZARLOS.

SIN DIFICULTAD.

LEER. POR CADA PUNTO QUE SUPERE EL UMBRAL DE ÉXITO PUEDE REDUCIR UNA DÉCIMA PARTE LA LECTURA DE UN LIBRO. ASÍ, LOS MAGOS PUEDEN APRENDER HECHIZOS EN UN SUSPIRO, LOS SABIOS LEEN BIBLIOTECAS COMPLETAS EN HORAS Y CUALQUIERA PUEDE TENER ACCESO A LOS SECRETOS DE UNA CARTA CON UN SIMPLE VISTAZO.

PARA PODER LEER TEXTOS MÁGICOS ES NECESARIO OBTENER AL MENOS 25 PUNTOS DE ÉXITO.

DIFICULTAD 45.

ENVEJECER/REJUVENECER. PERMITE REDUCIR O AUMENTAR LA EDAD DE UNA CRIATURA DEPENDIENDO DE LOS PUNTOS DE ÉXITO.

ASÍ SI UNA CRIATURA TIENE EN ESE MOMENTO 15 PUNTOS DE VIDA PARA REJUVENECER UN AÑO (O ENVEJECERLA) SON NECESARIOS 15 PUNTOS DE ÉXITO. ES DECIR, PARA CADA AÑO QUE SE QUIERA CAMBIAR LA EDAD DE UNA CRIATURA SON NECESARIOS TANTOS PUNTOS POR ENCIMA DEL UMBRAL DE ÉXITO COMO PUNTOS DE VIDA TENGA EN ESE MOMENTO.

DIFICULTAD 85.

COLONIZAR: LOS SERES QUE POSEEN ESTE PODER SON MAESTROS DE LA BIOLOGÍA Y LA VIDA. SUS CÉLULAS SE ADAPTAN AL AMBIENTE, TENIENDO CASI VIDA PROPIA. LOS EFECTOS DE ESTE PODER SON DOS.

EL PRIMERO ES QUE EL PERSONAJE NO NECESITA DORMIR, COMER, NI RESPIRAR, DE HECHO ES CASI UN SEMIDIÓS MIENTRAS DISPONGA DE AL MENOS 2 DADOS COMPLETOS EN ESTE PODER SIN UTILIZAR (2D20, 2D12, 2D10 Y 2D4).

EL SEGUNDO Y MÁS PELIGROSO PODER ES QUE SUS CÉLULAS PUEDEN EXTENDERSE POR UNA POBLACIÓN MEDIANTE FEROMONAS DE TRANSMISIÓN AÉREA. LAS CÉLULAS TOMAN POSESIÓN DE LAS FUNCIONES VITALES DE TODO AQUEL SER QUE TENGA MENOS VIDA QUE EL EMISOR DE LAS CÉLULAS. ESTE PODER AFECTA A UN METRO DE RADIO POR CADA PUNTO DE ÉXITO.

DIFICULTAD 175.

Por ejemplo.

Rotgar, barbagrís, el troll, quiere castigar a un poblado de bandido que han saqueado en poblado de sus padres. El enano llega al campamento bandido y decide utilizar su poder de Colonizar. Le quedan 8 puntos completos (8D20, 8D12, 8D10, 8D4) de RDT. Tira todos los dados que le quedan y obtiene una puntuación de 201.

El umbral de éxito es de 175 menos los 8 dados de 20 que Rotgar tenía. Por lo tanto es de 167. Rotgar obtiene 35 puntos de éxito. En un círculo de 70 metros de diámetro todo aquel que esté dentro sufre la colonización de las esporas de Rotgar. Éstas toman el control de las sustancias transmisoras del cerebro, les hacen ver alucinaciones, se producen luchas entre hermanos, paros cardíacos, derrames cerebrales, desmayos, muertes por desajustes del metabolismo, todo en cuestión de segundo. Todo el campamento queda despoblado.

DESCIFRAR CÓDIGOS/ENIGMAS. PODRÁ LEER SI SUPERA LA DIFICULTAD CUALQUIER IDIOMA, JEROGLÍFICO, ENIGMA O CÓDIGO.

DIFICULTAD 20.

HASTA 5 ÉXITOS: CÓDIGOS Y ENIGMAS SIMPLES APARECEN ANTE TI COMO UN LIBRO. LEES CUALQUIER IDIOMA

QUE SE PAREZCA AL TUYO.

DE 6 A 10: CÓDIGOS MÁS COMPLEJOS E IDIOMAS PERDIDOS.

DE 11 A 15: PROGRAMAS INFORMÁTICOS O ESCRITURAS MÁGICAS.

DE 16 EN ADELANTE: TODO TIPO DE CÓDIGOS, ESCRITURAS E IDIOMAS NATURALES, TECNOLÓGICOS O MÁGICOS.

INVOCAR CLIMA. PERMITE CAMBIAR EL CLIMA DE UNA ZONA LLAMANDO A LOS ELEMENTOS A PLACER.

EL LANZADOR, PODRÁ INVERTIR LOS PUNTOS DE ÉXITO EN AFECTAR A UN METRO CUADRADO DE TERRENO MÁS O CAMBIAR UN GRADO EL NIVEL DEL HECHIZO.

PARA CAMBIAR EL CLIMA EL LANZADOR DEBE PASAR POR LA SIGUIENTE ESCALA.

SECO—MODERADO—HÚMEDO—LLUVIOSO—DILUVIO

SI UN PERSONAJE QUIERE PASAR DE SECO A LLUVIOSO DEBE TRASPASAR TRES UMBRALES (MODERADO, HÚMEDO Y LLUVIOSO). POR ELLO DEBERÁ DIVIDIR ENTRE TRES SUS PUNTOS DE ÉXITO.

ESOS PUNTOS DE ÉXITO SERÁN LOS QUE PUEDA INVERTIR EN AMPLIAR EL ALCANCE EL PODER (UN M2 POR CADA PUNTO INVERTIDO) O EN AUMENTAR EL FRÍO O EL CALOR (UN GRADO POR PUNTO).

DIFICULTAD 89.

Por ejemplo.
Rotgar logra 150 puntos de éxito, y quiere pasar de Húmedo a Diluvio tendrá que dividirlo entre 2. Resultado 75 puntos.

Estos puntos podrá invertirlos en afectar o a 75 metros cuadrados donde comenzará a llover de forma torrencial, o a una pequeña superficie y al mismo tiempo cambiar la temperatura. Podría, por ejemplo, obstruir un paso de montañas de 25 metros cuadrados con un diluvio al tiempo que baja la temperatura 50 grados centígrados, creando una mortal tempestad de hielo y nieve.

CÁNTICO DE LA SANGRE. ESTE EXTRAÑO PODER NO ESTÁ MUY DESARROLLADO EN LA SOCIEDAD ICHAR. UN ICHAR DE LAS MARCAS EXTERNAS SE LO COPIÓ A LOS VERMIT Y LO HA ESTADO UTILIZANDO EN SU BENEFICIO CUANTO HA PODIDO.

CON ÉL, UN SER PUEDE INVOCAR LA CANCIÓN TERRENAL QUE EXISTE EN TODA LA CREACIÓN, E INTRODUCIR DICHO CANTO EN UN OBJETO O ARMA. EL RESULTADO ES QUE ESE ARMA O ARMADURA OBTIENE UN PUNTO MÁS DE DUREZA (UNO POR CADA PUNTO DE ÉXITO), LO CUAL LAS HACE IRROMPIBLES. ESTO PERMITE AUMENTAR EN UN PUNTO LA ARMADURA DE CUALQUIER COSA, (INCLUIDAS ARMADURAS PERSONALES).

AL MISMO TIEMPO, EL PODER SÓLO SE PUEDE UTILIZAR UNA VEZ SOBRE UN MISMO OBJETO, SI SE USA DOS VECES, EL OBJETIVO SE MARCHITA Y SE ROMPE COMO SI FUESE UNA ROSA SECA.

LOS VERMITS UTILIZAN UNA VARIANTE DE ESTE PODER, POR LA QUE PUEDEN TRANSFORMAR ESTOS PUNTOS DE FUERZA EN PUNTOS DE VIDA, PERO SÓLO SIRVE CON LA RAZA VERMIT.

DIFICULTAD 150.

IMPREGNAR. PERMITE MARCAR UN TERRITORIO COMO TUYO MEDIANTE LA LIBERACIÓN DE UNA FEROMONA QUE TODO EL MUNDO RECONOCERÁ COMO TUYA. POR CADA PUNTO DE ÉXITO, UN METRO CÚBICO.

PERO RECUERDA QUE SÓLO ESTÁS DICIENDO, AQUÍ ESTOY, NADA MÁS. CUALQUIER ICHAR O SER MÁS PODEROSO PUEDE ENFADARSE SI IRRUMPES EN SU TERRITORIO.

DIFICULTAD 5

EVOLUCIOGÉNESIS. ESTE PODER PERMITE EVOLUCIONAR DE FORMA ACCELERADA A UNA ESPECIE. LO UTILIZAN LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS Y LOS GENETISTAS PARA CREAR ESCLAVOS Y BESTIAS MÁS EFICACES.

POR CADA 5 PUNTOS DE ÉXITO, EL NUEVO SER TENDRÁ UN PUNTO MÁS DE VIDA, O BIEN, POR CADA 50 PUNTOS DE ÉXITO UN DADO MÁS EN LAS RDT DE FUERZA, DESTREZA O MENTE. POR ÚLTIMO, POR CADA 75 PUNTOS, PODRÁ TENER 1 DADO MÁS EN RDT DE UN PODER O EN RDT DE MAGIA.

RECUERDA QUE ESTAS BESTIAS PODRÁN DAR ORIGEN A NUEVAS ESPECIES, PUES SON ESPECÍMENES CAPACES DE REPRODUCIRSE. PERO EL QUE LOS CREES NO GARANTIZA QUE PODRÁS CONTROLARLOS, PARA ELLO NECESITARÁS INVERTIR MUCHO TIEMPO O TENER ALGÚN PODER MENTAL.

UNA VEZ DE CADA MIL DE USOS ESTE PODER CREA UNA BESTIA TERRIBLE. TIRA TRES DADOS DE DIEZ, SI EL RESULTADO SON TRES SEISES (666), PODRÁS INVERTIR LOS PUNTOS DE ÉXITO DE LA SIGUIENTE FORMA.

1 PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO.

1 DADO DE RDT DE FUERZA, DESTREZA O MENTE POR CADA 10 PUNTOS.

1 DADO EN RDT DE MAGIA O PODER POR CADA 20 PUNTOS DE ÉXITO.

ESTAS MÁQUINAS DE GUERRA VIVIENTES TAN ESCASAS SON SIEMPRE HÍBRIDOS, Y NUNCA PODRÁN TENER DESCENDENCIA, SUS MARAVILLOSOS PODERES MUEREN CON ELLOS.

DIFICULTAD 160.

CONTROL DE LAS BESTIAS. SI QUIERE CONTROLAR A VARIAS CRIATURAS LA DIFICULTAD ES LA SUMA DE LAS RDT DE MENTE POR 5.

Por ejemplo.

Raster el Domador Profundo quiere dominar un enjambre de fenechar. Son cien con una mente de 3. Deberá superar una tirada de dificultad de 1500, nada fácil sin la ayuda de sus

DIFICULTAD LA MENTE DE LA CRIATURA POR 5.

CONTROL DE BESTIAS (REGLAS ALTERNATIVAS). ESTAS REGLAS ALTERNATIVAS SON MÁS COMPLICADAS QUE LAS ANTERIORES, PERO PERMITEN HACER UNA SELECCIÓN DE BESTIAS MÁS ACORDE AL ESPÍRITU DEL JUEGO, PUES LA DOMINACIÓN DEPENDE TANTO DE LA MENTE DE LA CRIATURA COMO DE SU TAMAÑO. TÚ DECIDES CUÁL DE ELLAS UTILIZAR.

ESTE PODER ES UNO DE LOS PREDILECTOS DE LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS. CON ÉL, SIN NECESIDAD DE COMUNICACIÓN TELEPÁTICA, LOS PERSONAJES PODRÁN DIRIGIR Y CONTROLAR A CUALQUIER ANIMAL O BESTIA CON MENOS DE 5 DADOS EN SU RDT DE MENTE. TAMBIÉN PERMITE CONTROLAR A SERES CON UNA MENTE SUPERIOR, PERO SÓLO AL COSTE DE INVERTIR 20 PUNTOS DE ÉXITO POR CADA DADO DE MENTE DEL OBJETIVO POR ENCIMA DE LOS 5.

POR CADA PUNTO DE ÉXITO ADICIONAL, EL PG PODRÁ CONTROLAR UNA BESTIA MAYOR, UN PUNTO DE VIDA POR UN PUNTO DE ÉXITO.

Por ejemplo.

Raster, el Domador Profundo obtiene 1687 puntos de éxito. Con ellos decide dominar a 100 darmorian de 4 dados de mente y 10 puntos de vida (1000 puntos de éxito invertidos: 10 vida X 100 esclavos), dos sertian para transportarlos (200 puntos de vida cada una, lo que le obliga a invertir 400 puntos + dos al ser dos criaturas = 402), por último, domina 2 leviatanes de 100 puntos de vida como tropas de choque (202 puntos de éxito) en total invierte 1604 puntos (402+202+1000), por lo que le quedan 83 puntos de éxito para dominar a más esclavos o bestias que encuentre en su camino.

EL DOMINIO DE LAS BESTIAS DURARÁ MIENTRAS EL DOMADOR QUIERA, PERO SI ÉSTE QUEDA INCONSCIENTE O DISTRAÍDO, PERDERÁ SU CONTROL SOBRE ELLAS.

DIFICULTAD 50.

CANTO DE PERDICIÓN. QUIEN CAIGA BAJO EL INFLUJO DE ESTE PODERSE VERÁ HIPNOTIZADO POR EL USUARIO DEL MISMO Y SERÁ SU ESCLAVO TANTOS MESES COMO DIFERENCIA HAYA ENTRE LAS DOS TIRADAS. PARA VER SI QUIEN POSEE EL PODER CONSIGUE HIPNOTIZAR AL OBJETIVO, ÉSTE TIRARÁ TANTOS DADOS COMO QUIERA Y PUEDA EN SU PODER CANTO DE PERDICIÓN. EL OBJETIVO GASTA TANTOS DADOS DE MENTE COMO QUIERA, SI SUPERA LA TIRADA DE LA SIRENA SE LIBRA, SI EL LANZADOR LE SUPERA A ÉL LE HIPNOTIZA. DAOS CUENTA, QUE QUIEN INVOQUE CANTO DE PERDICIÓN PODRÁ UTILIZARLO CONTRA TANTAS PERSONAS COMO LA ESCUCHEN, Y QUE SÓLO TENDRÁ QUE GASTAR DADOS UNA VEZ MIENTRAS QUE CADA OBJETIVO GASTARÁ SUS PROPIOS DADOS.

Alexan, la pequeña aprendiz de Varborot, recorría los pasillos a cien metros bajo el suelo, llevando con ella un par de esclavos que a su vez tiraban de la carreta de alimentos con los que su señor quería que esa noche alimentasen a las bestias.

Su agudo olfato, a pesar de que sólo contaba con cien años de edad, la indicaba que esos alimentos no eran como los de las noches anteriores.

Durante años, había visto cómo Varborot cuidaba delicadamente cada criatura de sus inmensos laboratorios subterráneos, alimentando personalmente las jaulas y sacando a sus especímenes fuera ha entrenarse con los señores de las bestias que le debían favores.

Pero la visita de la matriarca del gremio lo había cambiado todo. La llamada a la guerra estaba hecha, y la paciencia de siglos había dado paso a la urgencia de los últimos días antes de la batalla.

Esa comida, cargada de agentes mutágenos, de pocios impías, convertiría los cuidados seres en máquinas de matar, en bestias homicidas sedientas de sangre y muerte.

y a ella le había tocado la ingrata tarea de suministrar, a los cientos y miles de seres del laberinto, las pociones que les llevarían hacia su fatal destino.

Su señor, Varborot, había preferido no estar presente en ese momento.

COMPENDIO

CKRAKOAN. CRIATURA TERRESTRE DE UNOS 25 METROS DE ALTO. SU FORMA SER ASEMEJA A UN ENORME PANGOLÍN FORMADO DE ROCA, CON INMENSAS GARRAS QUE POR SU TAMAÑO AÑADEN 10 PUNTOS DE DAÑO A TODO ATAQUE CON ÉXITO CUERPO A CUERPO.

RDT FUERZA: B	20D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE:	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B HUNDIRSE EN TIERRA: DIFICULTAD 25	5D
PUNTOS DE VIDA:	51

CLAWS. CRIATURA ACUÁTICA DE UNOS 15 METROS DE LARGO, PARECIDAS A ENORMES ANGUILAS ABISALES. TIENEN UNA SERIE DE LÁTIGOS ORGÁNICOS CAPACES DE SENTIR EN EL AGUA CUALQUIER MOVIMIENTO Y UTILIZAR EL PODER POSEEN DOCENAS DE OJOS REPARTIDOS POR TODA SU DORSAL, POR LO QUE ES IMPOSIBLE SORPRENDERLAS. ADEMÁS DEBIDO A SU COLOR NEGRO EN SU PRIMER ATAQUE AÑADEN 20 PUNTOS EN SUS TIRADAS DE DESTREZA PARA ATAQUES CUERPO A CUERPO. LAS INMENSAS

MANDÍBULAS POR SU TAMAÑO AÑADEN 5 PUNTOS DE DAÑO A TODO ATAQUE CON ÉXITO CUERPO A CUERPO.

RDT FUERZA: B	10D
RDT DESTREZA: B	18D
RDT MENTE:	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B GOLPE DE ENERGÍA: DIFICULTAD 35	3D
PUNTOS DE VIDA:	30

ESCLAVOS ICHAR: BIELIN. PEQUEÑOS SERES ALBINOS DE GRAN FUERZA QUE SIRVEN A LOS ICHAR DESDE

RDT FUERZA: B	15D
RDT DESTREZA: B	5D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	25

HACE SIGLOS.

FENECHAR. CRIATURAS VOLADORAS SEMEJANTES A UN ENORME Y VELOZ PTERANODONTE. SUS ENORMES GARRAS Y MANDÍBULAS LES CONVIERTEN EN TERRIBLES CAZADORES Y ANIMALES DE PRESA, PUES VUELAN VELOCES SIGUIENDO EL RASTRO TÉRMICO DE SUS ENEMIGOS. CAZAN EN BANDADAS DE TRES O CUATRO, PERO LOS ICHAR REÚNEN DE VEZ EN CUANDO MILES DE ELLOS EN UNA HORDA DEVASTADORA.

RDT FUERZA: B	15D
RDT DESTREZA: B	28D
RDT MENTE:	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B VO-	40D
LAR.	
PUNTOS DE VIDA:	38

BESTIAS ICHAR: TLIAN. ENORMES SERES CON FORMA SEMEJANTE A UN OSO DE TRES METROS DE ALTO. SUS TENTÁCULOS PRENSILES QUE SURGEN DETRÁS DE LA ESPALDA, Y SU ENORME FEROCIDAD LES HACEN IDEALES PARA LUCHAR EN LAS ARENAS DE COMBATE.

RDT FUERZA: B	32D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	6D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	60

SERTIAN. ENORMES CRIATURAS MARINAS DE VARIOS KILÓMETROS DE DIÁMETRO CON FORMA SEMEJANTE A UNA MANTA RAYA.

UTILIZADAS COMO ARMAS DE ASEDIO Y TRANSPORTE POR LOS ICHAR EN SU SUPERFICIE VIVEN CRIATURAS MENORES COMO PARÁSITOS Y DEPRADADORES.

PARA ATACAR A PRESAS INDIVIDUALES UTILIZA PEQUEÑOS TENTÁCULOS EN SU PIEL, PUDIENDO GASTAR SÓLO 3D DE DESTREZA CON CADA UNO.

RDT FUERZA: B	518D
RDT DESTREZA: B	230D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	600

SERTARIAN. DESCENDIENTES GENÉTICOS DE LOS SERTIAN, ESTAS MOLES DE CARNE Y HUESOS LLEGAN A QUINTUPLICAR EL TAMAÑO DE SUS ASCENDIENTES MENOS EVOLUCIONADOS.

LOS SERTARIAN SON DE DOS TIPOS, LOS ACUÁTICOS QUE POSEEN UNA GRAN FEROCIDAD, Y LOS QUE NO NECESITAN RESPIRAR Y PUEDEN MOVERSE EN EL ESPACIO MEDIANTE ONDULACIONES DE SU COLA O DE SUS ALAS. LA IMAGEN DE UNA DE ESTAS BESTIAS DE MÁS DE DIEZ KILÓMETROS DE LARGO, CON SUS MANDÍBULAS CAPACES DE TRAGARSE Y MASTICAR NAVES ENTERAS ES ATERRADORA.

AQUÍ SE DAN LAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS PARA UNA SERTARIAN DE DOS KILÓMETROS. POR CADA KILÓMETRO DE TAMAÑO ADICIONAL DUPLICA SUS HABILIDADES DE FUERZA Y VIDA.

AL IGUAL QUE LAS SERTIAN DE LAS QUE DESCENDE, PARA ATACAR A PRESAS INDIVIDUALES UTILIZA PEQUEÑOS TENTÁCULOS EN SU PIEL, PUDIENDO GASTAR SÓLO 3D DE DESTREZA CON CADA UNO.

	RDT FUERZA: B	650D
	RDT DESTREZA: B	245D
	RDT MENTE: B	8D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER:	
	PUNTOS DE VIDA:	700

SIN NOMBRE. PARIENTES LEJANOS DE LOS FENECHAR VOLADORES, ESTAS CRIATURAS CUYO CREADOR NO LES DIO NOMBRE FUERON DESPLAZADAS POR OTRAS CRIATURAS MÁS INTELIGENTES EN LAS BATALLAS DE SUS AMOS ICHAR.

SU ENVERGADURA ALAR DE MÁS DE CINCUENTA METROS
APENAS LES PERMITE VOLAR CON PESADOS ALETEOS,
PERO SUS ENORMES BOCAS DENTADAS PUEDEN TRAGAR-
SE UN CABALLO DE UN BOCADO.

			
	RDT FUERZA: B	35D	
	RDT DESTREZA: B	12D	
	RDT MENTE:	4D	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER: B VOLAR	3D	
	PUNTOS DE VIDA:	50	
			

Compendio

SIN NOMBRE.

UTILIZANDO UNA DE LAS MUCHAS BESTIAS ICHAR SIN NOMBRE, LOS MAESTROS DEL GREMIO DE ARTESANOS, HAN LOGRADO IMPLANTAR PARTES MECÁNICAS EN EL CUERPO DE ESTA BESTIAS. ASÍ, HAN DUPLICADO SU FORTALEZA, AL TIEMPO QUE MEJORABAN SU DESTREZA. COMO CONTRAPARTIDA, EL POBRE ANIMAL HA ENLOQUECIDO, PERDIENDO LA POCA MENTE QUE LE QUEDABA.

PARIENTES LEJANOS DE LOS FENECHAR VOLADORES.

ICHAR es un juego de rol gratuito escrito por [Francisco Agenio](#) y publicado por [Trasgotaurus Ediciones](#).

ESTAS CRIATURAS CUYO CREADOR NO LES DIO NOMBRE FUERON DESPLAZADAS POR OTRAS CRIATURAS MÁS INTELIGENTES EN LAS BATALLAS DE SUS AMOS ICHAR.

SU ENVERGADURA ALAR DE MÁS DE CINCUENTA METROS APENAS LES PERMITE VOLAR CON PESADOS ALETEOS, PERO SUS ENORMES BOCAS DENTADAS PUEDEN TRAGARSE UN CABALLO DE UN BOCADO.

RDT FUERZA: B	70D
RDT DESTREZA: B	15D
RDT MENTE:	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B VOLAR	10D
PUNTOS DE VIDA:	55

LEVIATÁN. CRIATURAS MARINAS GARGANTUESCAS DE MÁS DE QUINIENTOS METROS DE LARGO, PODEROSOS MÚSCULOS Y GARRAS. ASEMEJAN ENORMES SERES REPITELESCOS QUE SE MUEVEN COMO UNA IGUANA MARINA, NADANDO CON PODEROSOS MOVIMIENTOS DE SU CUERPO Y COLA.

RDT FUERZA:	155D
RDT DESTREZA: B	99D
RDT MENTE: B	10D
RDT MAGIA: B	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	210

KRAKEN. DE CASI EL DOBLE DE TAMAÑO QUE SUS PRIMOS NORMALES, LOS KRAKEN MUTADOS POR LOS ICHAR ALCANZAN NO SÓLO MÁS TAMAÑO QUE ÉSTOS, SINO MUCHA MÁS FEROCIDAD. ADEMÁS, POSEEN UNA GRAN CANTIDAD DE TENTÁCULOS, POR CADA UNO DE ELLOS ADICIONALES PUEDE ATARGAR UNA VEZ MÁS POR TURNO. ASÍ, CON 10 TENTÁCULOS PUEDE ATACAR 10 VECES EN CADA ATAQUE.

RDT FUERZA: B	55D
RDT DESTREZA: B	49D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	110

DARMORIAN. ESTA NUEVA VARIEDAD DE ESCLAVOS IGHAR, SÓLO TIENEN UNOS MILLONES DE AÑOS DE ANTIGÜEDAD, SEMEJAN DEMONIOS ALADOS CON APARIENCIA SEMIHUMANA. SUS GARRAS Y COLMILLOS DENOTAN SU ACTIVIDAD COMO SERES DE PRESA.

VUELAN EN MANADAS PARA BUSCAR NUEVOS ESPECÍMENES PARA LOS EXPERIMENTOS DE SUS AMOS, Y POCOS DE ELLOS SE HAN RENDIDO ALGUNA VEZ, PUES SABEN QUE EL PRECIO DE SU FRACASO ES LA MUERTE O LA TORTURA DURANTE MILENIOS.

RDT FUERZA: B	17D
RDT DESTREZA: B	15D
RDT MENTE: B	9D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	39

DRAGONES DE PLATA.

COMPUESTOS DE PLATA LÍQUIDA, ESTAS BESTIAS PRETERNATURALES FUERON CREADAS POR EL ALTIVO LUSUR BRÁK ATANDO UN ESPÍRITU ELEMENTAL DE LA TIERRA A UNA ESTRUCTURA SEMI VIVA DE PLATA ORGÁNICA CON FORMA DE UN GIGANTESCO DRAGÓN. LOS TAMAÑOS DE LOS DRAGONES VARÍAN DE UNOS POCOS METROS HASTA LOS LEGENDARIOS WYRM DE PLATINO, TRES PODERO-

SOS DRAGONES QUE SIRVEN AL TRIUMVIRATO Y QUE ESPERAN PACIENTEMENTE LA LLAMADA A LA GUERRA EN UNA CUEVA SUBMARINA CERCANA A LA CIUDAD.

LOS PODERES DE LOS DRAGONES DE PLATA SON MUCHOS. INVISIBILIDAD, LEER MENTES, ALIENTO DE PLATA, UN LÍQUIDO QUE TRANSFORMA A SUS VÍCTIMAS EN PLATA ORGÁNICA Y LAS PARALIZA, ETC.

SIN EMBARGO, SU MÁS PELIGROSO PODER NO ES OTRO QUE SU INCREÍBLE FUERZA FÍSICA Y SU INVULNERABILIDAD Y CAPACIDAD DE REGENERACIÓN.

LOS ALIENTOS DE LOS DRAGONES FUNCIONAN DE LA SIGUIENTE FORMA. SI UN DRAGÓN UTILIZA SU ALIENTO DEBE SUPERAR CON SU TIRADA DEL PODER: ALIENTO DE DRAGÓN UNA DIFICULTA IGUAL A LA DESTREZA DE SU RIVAL (AL NÚMERO DE DADOS DE 20 QUE LE QUEDEN A SU Oponente).

LA VÍCTIMA QUEDARÁ PARALIZADA, CONVERTIDA EN PLATA ORGÁNICA, TANTOS MINUTOS COMO PUNTOS DE ÉXITO HAYA SACADO SOBRE ESA DIFICULTAD.

RDT DE FUERZA: B	120D
RDT DE DESTREZA: B	50D
RDT DE MENTE: B	10D
RDT DE MAGIA:	
RDT PODER: ALIENTO DE DRAGÓN	5D
PUNTOS DE VIDA	150

Capítulo 7

SON ENORMES REPTILES ALADOS DE TREINTA METROS QUE POSEEN DIVERSOS PODERES, ALIENTOS DE FUEGO Y HIELO, ALGO DE MAGIA, Y PODEROSOS MÚSCULOS Y GARRAS.

EL DAÑO SERÁ IGUAL AL NÚMERO DE PUNTOS DE ÉXITO QUE EL DRAGÓN SAQUE SOBRE ESA DIFICULTAD.

0			0
0	RDT DE FUERZA: B	100D	0
	RDT DE DESTREZA: B	52D	
	RDT DE MENTE: B	15D	
	RDT DE MAGIA:	5D	
	RDT PODER: ALIENTO DE DRAGÓN	10D	
	PUNTOS DE VIDA	110	
0			0

Compendio

MUCHOS DE LOS EDIFICIOS DE LA CIUDAD LO UTILIZAN PARA REFORZAR SUS ESTRUCTURAS, POR LO QUE SE CREE QUE PODRÍAN RESISTIR EL MISMÍSIMO APOCALIPSIS.

PERO OTRO DE LOS USOS QUE SE HAN DADO A ESTE METAL, POR OTRA PARTE MUY MALEABLE, SON LAS ESFERA DE PLATIUM. ESTOS SERES SEMIINTELIGENTES SON UNA PARODIA DE VIDA ARCAN. LA MAGIA HABITA EN SUS CUERPOS, CONGEDIÉNDOLES UNA LIMITADA PERSONALIDAD.

SUS ESFÉRICOS CUERPOS NO TIENEN NINGUNA ABERTURA, Y SON COMPLETAMENTE LISOS EN LA SUPERFICIE. POSEEN SIN EMBARGO EL PODER DE **FASE**, CON EL QUE ATRAPAN EN SU INTERIOR A TODO TIPO DE CRIATURAS QUE LOS CIUDADANOS DE CASIOPEA QUIEREN CAPTURAR VIVAS PARA LUEGO ESTUDIARLAS.

SI UNA ESFERA SUPERA EN UNA TIRADA DE DESTREZA A UN OBJETIVO, CONSIGUE (SIEMPRE QUE SUPERE TAMBIÉN UNA TIRADA DEL PODER DE FASE A DIFICULTAD 60) ATRAPAR A LA CRIATURA EN SU IRROMPIBLE INTERIOR.

RDT DE FUERZA: B	5D
RDT DE DESTREZA: B	15D
RDT DE MENTE:	0D
RDT DE MAGIA:	
RDT DE PODER: B FASE	7D
PUNTOS DE VIDA	2000

DRAGONES DE PLATIUM.

ESTE SER ÚNICO, QUIZÁS EL ÚNICO QUE HAYA EXISTIDO, ESTÁ AL SERVICIO DEL COMANDANTE DEL CUERPO DE EJÉRCITOS DE CASIOPEA, AUNQUE LLEVA SIN SER VISTO DESDE HACE MÁS DE CIENTO AÑOS. PERO NADIE DUDA QUE SIGUE VIVO Y ESPERANDO, O CUMPLIENDO ALGUNA MISIÓN VITAL PARA LA CIUDAD.

ESTÁ COMPUESTO DE PLATIUM, Y ADEMÁS DE TODOS LOS PODERES DE LOS DRAGONES DE PLATA, POSEE LA HABILIDAD DE POLIMORFIZARSE, LO QUE LE CONVIERTE EN UN SER MUY PELIGROSO, MÁS DE LO QUE MUCHOS CREERÍAN.

RDT DE FUERZA: B	160D
RDT DE DESTREZA: B	60D
RDT DE MENTE: B	15D
RDT DE MAGIA:	
RDT PODER: ALIENTO DE DRAGÓN	15D
RDT PODER: POLIMORFIZAR	28D
PUNTOS DE VIDA	300

DRADEN.

UN DRADEN ES UNA LEGENDARIA CRIATURA DEL ARSENAL DE LA CIUDAD. SON ENORMES SERES CON FORMA DE BESTIAS BÍPEDAS, PIEL ROCOSA, CABEZA ACORAZADA HUNDIDA EN EL TORSO Y DOS ENORMES MANDÍBULAS COMO DE ESCARABAJO. POSEEN CUATRO LARGOS TENTÁCULOS CADA UNO DE ELLOS TERMINADO EN UNA PROTUBERANCIA ÓSEA QUE FUNCIONA COMO UNA DEMOLEDORA MAZA.

MIDEN CADA UNA MÁS DE TREINTA METROS Y SU FIEREZA ES LEGENDARIA. SÓLO EXISTEN MEDIO CENTENAR DE ELLOS, PUES SON MUY DIFÍCILES Y CAROS DE CRIAR, PERO BASTAN PARA AMEDRENTAR A TODO AQUEL QUE QUIERA ATACAR A UNA LEGIÓN DE CIUDAD CICLOPS.

PUEDEN ATACAR CINCO VECES POR TURNO, CUATRO CON

LOS TENTÁCULOS MAZA Y UNA MÁS CON LAS GARRAS Ó MANDÍBULAS.

RDT FUERZA: B	35D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	4D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	52

BESTIAS ICHAR: BRILLIM.

LOS BRILLIM SON PEQUEÑOS PECES CARNÍVOROS DE VEINTE CENTÍMETROS DE LARGO. CUANDO LOS ICHAR QUIEREN DESTRUIR UNA COLONIA SUBMARINA SIN ENSUCIARSE LAS MANOS, LIBERAN MILES DE MILLONES DE ESTOS SERES QUE ATACAN EN MANADAS. EN POCOS MINUTOS, LA NUBE DE BRILLIM DE CIENTOS DE KILÓMETROS DE LARGO, TERMINA CON TODA VIDA ORGÁNICA DEJANDO LES ESTRUCTURAS INTACTAS. DESPUÉS, ESTÁN GENÉTICAMENTE PROGRAMADOS PARA MORIR CUANDO LLENAN SUS ESTÓMAGOS.

RDT FUERZA: B	1D
RDT DESTREZA: B	1D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	1

BESTIAS ICHAR: SERTARIAN.

DESCENDIENTES DE LAS COLOSALES SERTIAN, ESTOS TODAVÍA MAYORES SERES MIDEN CERCA DE DIEZ MIL METROS DE DIÁMETRO. HAN SIDO CRIADOS EN LOS ENORMES OCÉANOS DE GAS DE VARIOS PLANETAS GASEOSOS, Y SU UTILIDAD FUERA DE ELLOS ES MUY REDUCIDA.

SIN EMBARGO, RECIENTEMENTE LOS CICLOPEANOS DE LA CASA GLOAM HAN LOGRADO QUE UN SERTARIAN PUEDA SOBREVIVIR EN EL VACÍO, O EN CUALQUIER ELEMENTO, LO QUE LES CONVIERTE EN LOS SERES IDEALES PARA ATACAR LAS ENORMES NAVES ARCA Y CIUDADES ESPACIALES DE SUS ENEMIGOS. VER UNA DE ESAS COSAS DE CASI QUINCE KILÓMETROS DE LARGO, CON SU FORMA DE RAYA PLAGADA DE ESCLAVOS E ICHAR, Y SUS ENORMES MANDÍBULAS BATIENDO A MEDIDA QUE SE ACERCA DANDO COLETAZOS Y AGITANDO LAS ALETAS TIENE QUE SER

Capítulo 7

PARA ATACAR A PRESAS INDIVIDUALES UTILIZA PEQUEÑOS TENTÁCULOS EN SU PIEL, PUDIENDO GASTAR SÓLO 3D DE DESTREZA CON CADA UNO.

[illegible]

Compendio

MIDEN HASTA LA GRUZA DEL LOMO MÁS DE VEINTE METROS DE ALTO, Y PUEDEN SUPERAR FÁCILMENTE LOS CINCUENTA DESDE LA CABEZA HASTA EL COMIENZO DE LA COLA. ESTA ESPECIE DE REPTILES ES UTILIZADA PARA ROMPER LAS FORMACIONES ENEMIGAS, AL TIEMPO QUE SE DEFENDEN DE LOS ATACANTES AÉREOS CON LAS PÚAS DE SU COLA.

LOS ANCLAUSTRAS SON DE DOS TIPOS, DE GUERRA Y DE TRANSPORTE. LOS SEGUNDOS HAN SIDO CEDIDOS A LOS ESCLAVISTAS PARA QUE, GRACIAS A UNAS ENORMES JAULAS QUE LLEVAN EN SUS LOMOS, TRANSPORTES LOS ESCLAVOS DE ESTE GREMIO A CIUDAD CICLOPS, Y LOS PRIMEROS SON UTILIZADOS ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE POR LA CUARTA LEGIÓN DRAGÓN, MANTENIDA POR ESTA CASA.

ANCLAUSTAS DE GUERRA. SUS ATAQUES PUEDEN PROVENIR DE SU COLA MAZA O BIEN DEL LANZAMIENTO A DISTANCIA DE ENORMES PÚAS ORGÁNICAS, SEA MOMO SEA, EL DAÑO QUE HACEN SERÁ IGUAL A LA FUERZA QUE LE QUEDE AL ANIMAL MÁS LOS PUNTOS DE ÉXITO QUE OBTENGA EN SU TIRADA DE DESTREZA (CONTRA LA DE SU RIVAL).

ANCLAUSTAS DE TRANSPORTE.

RDT FUERZA: B	35D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	3D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	41

LIQÜINS: SERES TOTALMENTE COMPUESTOS DE AGUA. LA MAGIA ICHAR LES HA CONVERTIDO EN ENORMES MÁQUINAS DE MATAR. EXISTEN DOS VARIEDADES, LOS LIQÜINS VAL, ESTILIZADOS Y MUY RÁPIDOS, DE TAMAÑO HUMANO QUE ATACAN CONGELANDO O GOLPEANDO CON SUS EXTREMIDADES COMO LÁTIGOS. Y LOS LIQÜIN SAR, ENORMES MOLES DE AGUA, CON FORMAS MONSTRUOSAS DE VARIAS TONELADAS DE PESO. MIDEN MÁS DE TRES METROS DE ALTURA Y SUS ENORMES BOCAS AGUOSAS VOMITAN LÍQUIDOS MARINOS. ATACANDO EN GRUPOS AMBOS TIPOS SON MORTALES, LOS ENORMES SAR ATACAN LAS GRANDES CONCENTRACIONES DISPERSANDO LAS FORMACIONES ENEMIGAS, A CONTINUACIÓN LOS VAL DESTROZAN LOS GRUPÚSCULOS DE RESISTENCIA.

LIQÜINS VAL.

RDT FUERZA: B	10D
RDT DESTREZA: B	18D
RDT MENTE: B	6D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	25

LIQUINS SAR.

RDT FUERZA: B	20D
RDT DESTREZA: B	12D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: SER-PIENTES DE AGUA DIFICULTAD: 47 (COMO EL HECHIZO DEL MISMO NOMBRE)	6D
PUNTOS DE VIDA:	50

ARCHIVERO: CRIATURA COMPUESTA DE MAGIA PURA QUE VIVE EN LAS BIBLIOTECAS DE MARNE-SINAY Y QUE, A CAMBIO DE UN REGALO LOCALIZARÁ UN VOLUMEN O GRIMORIO PARA EL VISITANTE.

EL OBJETO ENTREGADO DEBERÁ SER DE MAYOR VALOR QUE LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN EL VOLUMEN CONSULTADO. NO SE SABE COMO, PERO SIEMPRE LOGRAN SABER EL VERDADERO VALOR DE UN OBJETO, O DE CIERTA INFORMACIÓN, POR LO QUE ES MUY DIFÍCIL ENGAÑARLES.

RDT FUERZA:	3D
RDT DESTREZA:	5D
RDT MENTE: B	20D
RDT MAGIA: B	2D
RDT PODER: B LEER MENTE	1D
PUNTOS DE VIDA:	10

BEHEMOOTH: ESTOS GIGANTESCOS Y COLOSALES ANIMALES SE CUENTAN ENTRE LOS MÁS GRANDES SERES QUE SIRVEN A LOS ICHAR EN TIERRA.

SON SIMILARES A ENORMES MAMÍFEROS DE PIEL RUGOSA, SEMEJANTES A LOS TITANOTERIUMS DEL PLEISTOCENO PERO VEINTE VECES MÁS GRANDES. MIDEN DESDE LA GRUPE A LA CABEZA UNOS 40 METROS DE LARGO Y DIEZ VEINTE DE ALTO, Y SUS PODEROSOS CRÁNEOS ACORAZADOS LES HACEN IDEALES PARA ASALTAR FORTALEZAS Y DERRIBAR PORTALONES Y MURALLAS.

ADEMÁS, POSEEN UN PODER ESPECIAL QUE, COMO EL HECHIZO DEL MISMO NOMBRE, PERMITE DESTRUIR EN LA DISTANCIA CUALQUIER OBSTÁCULO, LIMPIANDO DE BARRICADAS EL CAMINO HACIA SU OBJETIVO. CUANDO UN BEHEMOOTH CARGA CONTRA UNA MURALLA, SI NINGÚN OBSTÁCULO LES DETIENE O LES SURGE AL PASO, HARÁ A DICHA MURALLA UN DAÑO IGUAL A SU LOS PUNTOS DE ÉXITO QUE CONSIGA EN UNA TIRADA DE FUERZA MÁS LOS PUNTOS DE VIDA QUE POSEA EN ESE MOMENTO.

ASÍ, LA DIFICULTAD DE LA CARGA DEPENDERÁ DE LOS OBSTÁCULOS QUE ENCUENTRE EN SU CAMINO (PUEDE UTILIZAR SU PODER PARA LIMPIAR EL TERRENO SIN FRE- NARSE) Y DE LA RESISTENCIA DEL MURO OBJETIVO.

ASÍ, SI EL MURO ES DE ATRIUM MEZCLADO CON ACERO LA DIFICULTAD PUEDE SER DE 500, SI ES DE ACERO SERÁ DE 100, SI ES DE ROCA DE 50, Y SI ES ATRIUM PURO SERÁ DE 1000.

EL BEHEMOTH CARGA UTILIZANDO CONTRA UN MURO DE ROCA (DIF: 50) 20D20, 15D12, 20D10 Y 5D4. OBTIENE 390 PUNTOS. ESTE EJEMPLAR SE ENCUENTRA HERIDO POR EL COMBATE, POR LO QUE “SÓLO” LE QUE- DAN 98 PUNTOS DE VIDA EN ESE MOMENTO. TOTAL DE SU TIRADA ES 438 PUNTOS (390-50+98).

EL IMPACTO CONTRA LA MURALLA ES TERRIBLE. POR CA- DA 10 PUNTOS DE IMPACTO, LA MURALLA CAE EN UN METRO, ASÍ CASI 44 METROS DE MURALLA SE DERRUM- BAN, ABRIENDO UNA ENORME BRECHA PARA QUE PASEN LAS LEGIONES ICHAR.

RDT FUERZA: B	45D	
RDT DESTREZA: B	25D	
RDT MENTE:	2D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: B GOLPE DE ARIETE DIF: 40	5D	
PUNTOS DE VIDA:	130	

SERPIAN. LOS ORGULLOSOS HOMBRES DRAGÓN DE ANDRÓMEDA. ESTE ORGULLOSO PUEBLO DE FILÓSOFOS Y GUERREROS LLEVA LUCHANDO CON LOS ICHAR DESDE HACE MILENIOS, ES UNA DE LAS POCAS RAZAS QUE SE LES HAN RESISTIDO.

SUS CUERPOS SEMEJAN ENORMES DRAGONES BÍPEDOS, CON UNA APARIENCIA SEMIHUMANA, DE MÁS DE TRES METROS DE ALTO. UNA ENORME COLA LES PERMITE UTI- LIZARLA COMO UNA MAZA DE GUERRA (SIMILAR AL **GOL- PE DE ARIETE**).

SUS LARGOS BAZOS Y SUS HÁBILES DEDOS LES HAN PERMITIDO DESARROLLAR MUCHOS ARTEFACTOS, PUES SON EXPERTOS ARQUITECTOS Y ARTESANOS. VER CAPÍ- TULO DE ARMAMENTO PARA VER SU EQUIPAMIENTO.

RDT FUERZA: B	20D	
RDT DESTREZA: B	25D	
RDT MENTE: B	18D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: GOLPE DE ARIETE (SÓLO CON LA COLA)	6D	
PUNTOS DE VIDA:	45	

Capítulo 7

DE MÁS DE VEINTE METROS DE LARGO, LOS MEGALODON-
NES SEMBRARON EL TERROR EN LOS MARES DE PÁNTEA
MILLONES DE AÑOS ANTES DE QUE APARECIESEN LOS
HOMBRES.

LOS ICHAR HAN CRIADO ESTAS BESTIAS DURANTE MILENIOS COMO ANIMALES DE CAZA Y DE GUERRA, AUMENTANDO SU TAMAÑO Y SU FUERZA PARA SUS PROPIOS FINES.

TROLLS. ES UNA DE LAS RAZAS QUE HAN COMPARTIDO LA TIERRA CON LOS HOMBRES, LOS ICHAR Y SUS DES-

ESTOS SOLITARIOS GIGANTES NÓRDICOS, VIVEN EN LAS
HELADAS ROCAS DE LOS FIORDOS, Y EN LOS BOSQUES
DE LA TUNDRA, DONDE CAZAN Y PESCAN REHUYENDO A
TODO SER HUMANO.

LA LLEGADA DE LOS ICHAR EN LOS RECIENTES AÑOS LES OBLIGÓ A CONVOCAR CONSEJOS POR TODA LA TUNDRA HELADA, PUES LOS ICHAR AMENAZABAN CON ARREBATARLES LAS TIERRAS QUE NI LOS HUMANOS LES HABÍAN DISPUTADO. ASÍ, SE AGRUPARON EN PARTIDAS DE CAZA Y SALIERON A TENDER EMBOSCADAS A LOS ESCLAVOS Y BESTIAS ICHAR QUE ESTABAN DE PASO HACIA LOS TERRITORIOS HUMANOS.

EXISTE UNA VARIEDAD DE TROLL CON UN PODER ESPECIAL QUE LES HACE ÚNICO A SUS HERMANOS, ESTOS SON LOS LÍDERES DE LAS PARTIDAS DE GUERRA Y CAZA.

Compendio

TROLL DE LAS NIEVES.

RDT FUERZA: B	20D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	8D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: MANTO DEL OSO POLAR (COMO EL HECHIZO A DIFICULTAD 29)	5D
PUNTOS DE VIDA:	48

ADEMÁS LOS TROLLS SIEMPRE VAN ACOMPAÑADOS DE VARIOS OSOS Y LOBOS POLARES CUYAS ESTADÍSTICAS DETALLAMOS A CONTINUACIÓN:

Oso Polar.

RDT FUERZA: B	18D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	30

LOBO POLAR.

RDT FUERZA: B	6D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	10

BRILLIAN. ESTOS ENORMES GUSANOS DE MÁS DE CUATRO METROS VIVEN EN EL INTERIOR DE LA TIERRA, ENTRE LOS MARES Y RÍOS DE LAVA Y EN LAS GRUTAS NATURALES DESDE SU FORMACIÓN.

SON ENORMES SERES BLANQUECINOS Y ALBINOS CON GRANDES BOCAS DE AFILADOS DIENTES, PERO SU MAYOR PODER Y DEFENSA SIEMPRE HA SIDO SU NATURA EL INSTINTIVO CONOCIMIENTO DE LA MAGIA DE LA TIERRA Y EL FUEGO Y LOS PODERES PÉTREOS. DESTACAMOS LOS SIGUIENTES PODERES Y HECHIZOS QUE POSEEN.

HECHIZOS: SIMIENTE DE FUEGO, PIEL DE SALAMANDRA, SERPIENTES DE LA TIERRA, TERRENO ACCESIBLE, BESO DE LA MEDUSA, CUERPO DE CRISTAL LÍQUIDO, GALERNA DE GENIZAS, SUELO MORTAL.

PODERES: ATRAVESAR PAREDES, INVISIBILIDAD, ALTERACIÓN DE FORMA, TELEPATÍA, FORMA DE FUEGO, TRE-

A MEDIR MÁS DE DIEZ METROS DE LARGO. SUS ENORMES PATAS ACORAZADAS, Y SU CUERPO ESCAMOSO LAS HACÍAN TREMENDAMENTE LETALES. ADEMÁS, ERAN UNA RAZA QUE ATACABA EN GRUPO, TREMENDAMENTE SOCIAL, COMO LOS LOBOS DE LA ACTUALIDAD.

SUS PODERES SON DOS: **NUBE DE TELARAÑAS** (DIFICULTAD 50) QUE ATRAPA A TODO AQUEL QUE NO SUPERE EN DESTREZA LA PUNTUACIÓN DEL TARANTOR (PRIMERO TIRA LA ARAÑA CONTRA LA DIFICULTAD, SI ACIERTA, ES LA VÍCTIMA LA QUE TIRA DESTREZA PARA SUPERAR LOS PUNTOS DE LA ARAÑA). SI FALLA, SE VERÁ ATRAPADO TANTOS MINUTOS COMO PUNTOS DE ÉXITO HAYA OBTENIDO LA ARAÑA SOBRE LA TIRADA DEL OBJETIVO. NO SOBRE LA DIFICULTAD.

EL SEGUNDO PODER ES LA **MORDEDURA VENENOSA** (PUEDE APLICARSE DESDE LAS PATAS DELANTERAS TAMBIÉN). SI IMPACTA CONTRA UN OBJETIVO EN UNA TIRADA DE COMBATE CUERPO A CUERPO EL OBJETIVO PIERDE DOS PUNTOS DE VIDA CADA TURNO DEL COMBATE HASTA QUE ES CURADO.

EN LA ACTUALIDAD, LOS TARANTOR ESTÁN EXTINTOS EN TODA LA TIERRA, PERO ¿ADIVINÁIS QUIÉN LOS HA MANTENIDO CON VIDA PARA SU PROPIO BENEFICIO?

RDT FUERZA: B	25D	
RDT DESTREZA: B	22D	
RDT MENTE:	15D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: B NUBE DE TELARAÑAS (DIF: 50)	10D	
PUNTOS DE VIDA:	33	

BIBLIOTECARIO

EL GREMIO DE ARCHIVEROS HA CONSTRUÍDO UNOS SERES DE MAGIA PURA QUE UTILIZAN EN LAS BIBLIOTECAS PARA QUE ATIENDAN LAS PETICIONES MÁS FRECUENTES Y MENOS IMPORTANTES. COMO PARIENTES DE SUS PRIMOS LOS ECLAVOS ARCHIVEROS, BUSCARÁN CUALQUIER COSA QUE ALGUIEN PUEDA NECESITAR A CAMBIO DE UN PAGO. TAMPOCO SE CONOCE EL MOTIVO, PERO LOS BIBLIOTECARIOS PUEDEN TASAR CUALQUIER OBJETO O INFORMACIÓN EN SU JUSTO PRECIO, POR LO QUE NO PUEDEN SER ENGAÑADOS.

BIBLIOTECARIO	
RDT FUERZA:	3D
RDT DESTREZA:	5D
RDT MENTE: B	15D
RDT MAGIA: B	2D
RDT PODER: B LEER MENTE	1D
PUNTOS DE VIDA:	8

KLANUT.

SERES DE ASPECTO FELINO CON PODEROSAS ALAS Y GARRAS DE ÁGUILA. CRIADOS POR PRIMARCAR PARA SER LAS BESTIAS DE LA GUERRA DEFINITIVAS, LOS PODEROSOS KLANUTS HACEN TEMBLAR INCLUSO A LOS ICHAR SOLITARIOS CUANDO SALEN A CAZAR EN MANADAS.

SUS CUERPOS SON COMO DE ENORMES SERES BÍPEDOS DE TRES METROS CON PIEL Y RASGOS FELINOS, PODEROSAS ZARPAS DELANTERAS CON ZARPAS FELINAS Y GRANDES GARRAS TRASERAS DE RAPAZ. SUS PODEROSAS ALAS DE ÁGUILA LES IMPULSAN TANTO POR EL AIRE COMO EN EL AGUA.

EXISTEN VARIAS CLASES DE KLANUTS, CADA UNO DE ELLOS CON LA HABILIDAD DE NO NECESITAR COMER, DORMIR O RESPIRAR DURANTE LARGOS PERÍODOS DE TIEMPO. LA PIEL DE CADA UNO DE ELLOS VARÍA SEGÚN SI POSEEN GENES DE UNO U OTRO FELINO. ASÍ, HABRÁ KLANUTS CON PIELES ATIGRADAS, OTROS CON MELENAS COBRIZAS COMO LOS LEONES, O NEGROS COMO LAS PANTERAS INDIAS.

TODOS ELLOS POSEEN DOS PODERES COMUNES:

REGENERACIÓN: DIFICULTAD 50. PERMITE REGENERAR UN PUNTO DE VIDA PERDIDO POR CADA PUNTO DE ÉXITO.

COORDINACIÓN MENTAL. PERPETUA. MIENTRAS LOS KLANUTS ATAQUEN EN GRUPOS DE DOS O MÁS HAY QUE SUMAR 20 A TODAS SUS TIRADAS DE DESTREZA, COMO REPRESENTACIÓN DE SU GRAN COORDINACIÓN SOBRENATURAL. (EXCEPTO LOS KLANUTS LEONINOS QUE SUMAN 25)

ADEMÁS CADA ESPECIE POSEE SU PODER Y CARACTERÍSTICAS PROPIAS.

KLANUT: PANTERA NEBULOSA.

RDT FUERZA: B	45D	
RDT DESTREZA: B	28D	
RDT MENTE: B	10D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	10D	
RDT PODER: COORDI- NACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DES- TREZA	
RDT PODER: CONTROL DE FRÍO	5D	
PUNTOS DE VIDA:	85	

KLANUT: TIGRE.

RDT FUERZA: B	50D	
RDT DESTREZA: B	27D	
RDT MENTE: B	9D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	12D	
RDT PODER: COORDI- NACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DES- TREZA	
RDT PODER: GOLPE DE ENERGÍA	17D	
PUNTOS DE VIDA:	95	

KLANUT: TIGRE BLANCO.

	RDT FUERZA: B	50D
	RDT DESTREZA: B	27D
	RDT MENTE: B	9D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER: REGENE- RACIÓN	12D
	RDT PODER: COORDI- NACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DES- TREZA
	RDT PODER: GOLPE DE ENERGÍA	17D
	RDT PODER: CONTROL DE FRÍO	7D
	PUNTOS DE VIDA:	95

KLANUT: LEÓN.

RDT FUERZA: B	48D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	12D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	11D
RDT PODER: COORDI- NACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 25 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DES- TREZA
RDT PODER: CRECI- MIENTO	16D
PUNTOS DE VIDA:	90

KLANUT: LEÓN ALBINO.

RDT FUERZA: B	48D	
RDT DESTREZA: B	25D	
RDT MENTE: B	12D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	11D	
RDT PODER: COORDI- NACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 25 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DESTREZA	
RDT PODER: CRECI- MIENTO	16D	
RDT PODER: CON- TROL DE FRÍO	5D	
PUNTOS DE VIDA:	90	

KLANUT: PANTERA NEGRA.

RDT FUERZA: B	35D	
RDT DESTREZA: B	30D	
RDT MENTE: B	15D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	6D	
RDT PODER: COOR- DINACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DESTREZA	
RDT PODER: INVISI- BILIDAD	5D	
RDT PODER: VISIÓN INFRARROJA	10D	
PUNTOS DE VIDA:	75	

KLANUT: LINCE.

RDT FUERZA: B	28D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	13D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	10D
RDT PODER: COORDI- NACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DESTREZA
RDT PODER: CUERPO DE FUEGO	5D
PUNTOS DE VIDA:	70

KLANUT: JAGUAR.

RDT FUERZA: B	30D
RDT DESTREZA: B	28D
RDT MENTE: B	10D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	10D
RDT PODER: COOR- DINACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DESTREZA
RDT PODER: CUERPO DE FUEGO	10D
RDT PODER: INVISI- BILIDAD	5D
PUNTOS DE VIDA:	80

KLANUT: PUMA.

RDT FUERZA: B	25D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	15D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	12D
RDT PODER: COORDINACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DESTREZA
RDT PODER: VISIÓN A DISTANCIA	10D
PUNTOS DE VIDA:	73

KLANUT: SMILODON. SÓLO SE HAN PODIDO CRIAR TRES KLANUTS SMILODON, PERO PRIMARCAR ESPERA QUE ESTOS ENGENDREN DOCENAS DE CRÍAS PARA FORTALECER SUS EJÉRCITOS.

RDT FUERZA: B	55D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	10D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	13D
RDT PODER: COORDINACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 25 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DESTREZA
RDT PODER: VISIÓN A DISTANCIA	20D
PUNTOS DE VIDA:	100

KLANUT: GUEPARDO.

RDT FUERZA: B	30D
RDT DESTREZA: B	29D
RDT MENTE: B	12D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	11D
RDT PODER: COORDINACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DESTREZA
RDT PODER: VELOCIDAD ACELERADA	15D
PUNTOS DE VIDA:	83

KLANUT: LEOPARDO.

RDT FUERZA: B	35D
RDT DESTREZA: B	30D
RDT MENTE: B	11D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENERACIÓN	12D
RDT PODER: COORDINACIÓN MENTAL (PERPETUA)	+ 20 PUNTOS A LAS TIRADAS DE RDT DESTREZA
RDT PODER: VELOCIDAD ACELERADA	10D
PUNTOS DE VIDA:	88

Capítulo 7

NEGÁNDOSE A INTERVENIR EN LOS DISEÑOS DE LA NATURALEZA, LOS RENEGADOS OPTARON POR ESCOGER LOS MEJORES EJEMPLARES DE AQUELLAS ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN PARA MANTENERLOS CON VIDA EN DIVERSAS ISLAS Y RECÓNDITOS LUGARES. ALGUNOS DE LOS ANIMALES ASÍ MANTENIDOS HAN SIDO BALUCHITERIOS, SMILODON, GLIPTODONTES, GIGANTESCAS MOAS Y AVES ELEFANTES, LEONES DEL ATLAS, E INCLUSO HOMBRES DE NEANDERTHAL.

EL PROGRAMA ARCA DE NOÉ SE TRASPASÓ HACE TRESCIENTOS AÑOS A NUEVA ATLÁNTIS, DEBIDO A LA PELIGROSIDAD QUE REPRESENTABAN LOS VIAJES DE MARINOS COMO COLÓN, MAGALLANES, EL CANO, COOK, VASCO DE GAMA, TODOS ELLOS EMPRENDEDORES QUE, COMO OTROS MUCHOS SE HABÍAN LANZADO A RECORRER EL MUNDO Y EXPLORAR CADA CONFÍN DE LA TIERRA.

LOS SMILODON O TIGRES DIENTES DE SABLE, SON ENORMES FELINOS RESCATADOS POR LOS RENEGADOS ICHAR DE LA EXTINCIÓN EN EL PERÍODO CUATERNARIO.

DESDE EL DESCUBRIMIENTO DE SUS PRIMEROS FÓSILES, HA SIDO CONSIDERADO UNO DE LOS MÁS FIEROS DE-PREDADORES QUE JAMÁS HAN PISADO LA TIERRA. CON

POR ELLO, LE INCORPORARON AL PROGRAMA DE SALVACIÓN DE ESPECIES AMENAZADAS QUE LOS ICHAR RENEGADOS LLEVABAN A CABO EN DIVERSAS ISLAS DE LA POLINESIA Y MICRONESIA. DESPUÉS, ESTOS ESPECÍMENES FUERON TRASLADADOS A LA CIUDAD DE NUEVA ATLÁNTIS, DONDE SON UTILIZADOS COMO MASCOTAS Y BESTIAS DE GUERRA.

RDT FUERZA: B	20D	
RDT DESTREZA: B	15D	
RDT MENTE: B	5D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER:		
PUNTOS DE VIDA:	40	

Programa Arca de Noé

Capítulo 7

	RDT FUERZA: B	15D
	RDT DESTREZA: B	5D
	RDT MENTE: B	1 D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER:	
	PUNTOS DE VIDA:	15

Programa Arca de Noé

○			○
○	RDT FUERZA: B	25D	○
	RDT DESTREZA: B	11D	
	RDT MENTE: B	2D	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER:		
○	PUNTOS DE VIDA:	55	○

MAMUT LANUDO.

RESCATADOS POR LOS GENETISTAS PARA LORD CRIO-TERM ESTOS PREHISTÓRICOS ANIMALES HAN SIDO CRIA- DOS DOS O TRES VECES MÁS FUERTES QUE SUS ANTE- PASADOS ORIGINALES, DEBIDO A LA NECESIDAD DE QUE TRANSPORTEN ENORMES CANTIDADES DE HIELO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL PALACIO DE INVIERNO.

RDT FUERZA: B	30D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	60

MOA SALVAJE.

ESTA VARIEDAD EXTREMADAMENTE AGRESIVA DE MOA, UNA ENORME AVE ANTEPASADO DE LOS AVESTRUCE CON GRANDES GARRAS Y UN PODEROSO PICO, ES LA MASCOTA FAVORITA DE ALGUNOS ICHAR RENEGADOS DEBIDO A SU VELOCIDAD DE ATAQUE Y A SU IMPRESIO- NANTE TAMAÑO, PUES ES UNA DE LAS AVES NATURALES MÁS GRANDES QUE HAN EXISTIDO.

RDT FUERZA: B	14D
RDT DESTREZA: B	12D
RDT MENTE: B	3D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	25

MEGALODÓN.

DURANTE LA ÉPOCA DE LOS DINOSAURIOS, EXISTÍA UN DEPRADADOR QUE PODÍA HACERLE FRENTE INCLUSO AL MÁS TERRIBLE DEPRADADOR MARINO. ERAN LOS TIBUORNES MEGALODÓN.

DE MÁS DE VEINTE METROS DE LARGO, LOS MEGALODORNES SEMBRARON EL TERROR EN LOS MARES DE PÁNGEA MILLONES DE AÑOS ANTES DE QUE APARECIESEN LOS HOMBRES.

LOS ICHAR HAN CRIADO ESTAS BESTIAS DURANTE MILENIO COMO ANIMALES DE CAZA Y DE GUERRA, SIN EMBARGO, LOS RENEGADOS HAN MANTENIDO ALGUNOS EJEMPLARES NO MODIFICADOS DE ESTA ESPECIE OCULTOS A LAS DEPRACIONES DE SUS HERMANOS.

MEGALODÓN	
RDT FUERZA: B	24D
RDT DESTREZA: B	20D (EN AGUA)
RDT MENTE: B	7D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	50

TITANOTERIUM.

SEMEJANTES A RINOCERONTES HIPERDESARROLLADOS, LOS TITANOTERIUM SON MAMÍFEROS DE PIEL RUGOSA CON UNA PODEROSA CORNAMENTA ÓSEA EN LA FRENTE CON LA QUE PUEDEN MACHACAR CUALQUIER COSA QUE SE LES OPONGA.

LOS TITANOTERIUM VIVEN EN MANADAS DE MÁS DE VEINTE INDIVIDUOS, Y NUNCA SE ENCUENTRAN SOLOS.

TITANOTERIUM	
RDT FUERZA: B	18D
RDT DESTREZA: B	7D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	38

Capítulo 7

[illegible]

Programa Arca de Noé

RDT FUERZA: B	18D
RDT DESTREZA: B	7D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	38

Capítulo 7

PARA VER SI ENGULLE AL OBJETIVO DEBE GANAR EN DOS TIRADA CONSECUTIVAS DE DESTREZA A SU PRESA, UNA PARA AGARRARLO, Y OTRA PARA TRAGÁRSELO.

○			○
○	RDT FUERZA:	10D	○
	RDT DESTREZA: B	15D	
	RDT MENTE: B		
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER: B CAU- SAR ENFERMEDAD.	25D	
	PUNTOS DE VIDA:	35	
○			○

Programa Arca de Noé

ESTAS GIGANTESCAS MÁQUINAS DE MÁS DE CINCO METROS DE ALTO, Y DIEZ DE LARGO, PARECEN SER GIGANTESCOS ARMADILLOS MECÁNICOS ARCAICOS. SUS CUERPOS SON UNA MOLE DE BRONCE Y METALES, Y PENETRAN EN LAS FORTALEZAS ENEMIGAS DONDE CAUSAN UNA GRAN DEVASTACIÓN ANTES DE SER DESTRUIDOS. EL VERDADERO ATAQUE EMPIEZA EN ESE MOMENTO. ADEMÁS DE SUS COLOSALES CAPACIDADES FÍSICAS, ESTOS ARTEFACTOS UTILIZADOS POR LA LEGIÓN PROPAGAN ENFERMEDADES QUE SE TRANSMITEN POR EL AIRE. COMO UN GIGANTESCO BOTAFUMEIRO ANDANTE, ESTAS COLOSALES FIGURAS ENTRAN EN UNA ZONA CUBIERTAS DE HUMOS Y VAPORES NOCIVOS, Y LOS POCOS QUE SOBREVIVAN A SU ATAQUE FÍSICO ENFERMARÁN EN POCAS HORAS.

RDT FUERZA:	35D
RDT DESTREZA: B	15D
RDT MENTE: B	
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B CAU- SAR ENFERMEDAD.	25D
PUNTOS DE VIDA:	50

Capítulo 7

SU ASPECTO NORMAL ES DE UN SER HUMANOIDE ALTO, CALVO, CON LARGOS ROPAJES NEGROS COMO GABARDINAS ARRUGADAS, Y OJOS VACÍOS. SIN EMBARGO, ESTA RAZA METAMÓRFICA PUEDE CONFUNDIRSE CON CUALQUIER CIVILIZACIÓN Y MEZCLARSE CON SUS MIEMBROS.

	RDT FUERZA:	6D
	RDT DESTREZA: B	12D
	RDT MENTE: B	7D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER: B CAU- SAR ENFERMEDAD.	12D
	RDT PODER: B ME- TAMORFOSIS.	10D
	PUNTOS DE VIDA:	20

COMO LOS CASOS ANTERIORES, LAS CAPRIAN SON PORTADORAS DE ENFERMEDAD QUE LA CASA Y LA LEGIÓN EFERMUN UTILIZAN PARA DERRIBAR A SUS ENEMIGOS.

Programa Arca de Noé

RDT FUERZA:	5D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	10D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B CAU- SAR ENFERMEDAD.	10D
PUNTOS DE VIDA:	20

ASESIONION.

ESTA CRIATURA ÚNICA ES UN ENTE QUE SURGIÓ DEL VACÍO SITUADO EN UNO DE LOS BARRIOS DE LA CIUDAD. LOS ICHAR TARDARON DÍAS EN DAR CON ÉL, A PESAR DE TODO SU PODER. HASTA AHORA, TODO INTENTO DE SABER QUE ES, HA RESULTADO INFRUCTUOSO. SE ESPECULA QUE PUEDA SER UN SER DE OTRA DIMENSIÓN, O UN PRODUCTO DEL VACÍO QUE HA TOMADO VIDA PROPIA, PERO SÓLO SON HIPÓTESIS Y CONJETURAS.

LAS CARACTERÍSTICAS DEL ASESINION LE PERMITEN SER TOTALMENTE INDETECTABLE PARA TODAS LAS CRIATURAS DE ESTA DIMENSIÓN. SÓLO MEDIANTE LA MAGIA MÁS PODEROSA Y LOS CONJUROS MÁS PRECISOS, SE PUEDE DETECTAR SU PRESENCIA COMO UNA MASA DE AIRE QUE RIELA ALREDEDOR DE UN GRAN VACÍO DE NADA.

SIN EMBARGO, ÉL SI PUEDE DETECTAR LA PRESENCIA DE OTROS SERES, Y ACTUAR EN CONSECUENCIA. POR LO QUE PARECE, ESTE SER ODIA A TODAS LAS CRIATURAS VIVAS DEL COSMOS. CAPTURARLO, LES COSTÓ A LOS ARCANOS DOCENAS DE VIDAS DE ESCLAVOS Y BESTIAS. POR ELLO, LE MANTIENEN EN CAUTIVERIO HASTA QUE PUEDAN CONTROLARLE, O SOLTARLE EN UNA CIUDAD RIVAL CON GARANTÍAS DE ÉXITO.

RDT FUERZA: B		29D
RDT DESTREZA: B		20D
RDT MENTE: B		1D
RDT MAGIA:		ES INDETECTABLE SALVO PARA LOS HECHIZOS LANZADOS POR UN HECHICERO DE NIVEL 6 MÍNIMO.
RDT PODER:		
PUNTOS DE VIDA:		DESCONOCIDOS (ENTORNO A 50)

Capítulo 7

EL FALLO DE ESTOS EJEMPLARES ESTÁ EN QUE ELLOS TAMPOCO PUEDEN ATACAR A SUS ENEMIGOS, A LOS MÁS QUE HAN LLEGADO ES A DRENAR UNOS CUANTOS NIVELES DE MAGIA DE SUS VÍCTIMAS. PARA CUALQUIER CRIATURA CON DADOS DE MAGIA QUE ENTRE EN CONTACTO CON UN ESCLAVO DE MAGIA EL ROGE SUPONDRÁ LA PÉRDIDA DE 1D DE SU RDT CADA VEZ, EMPEZANDO POR LOS DE NIVELES SUPERIORES. ASÍ, CADA TURNO QUE LAS VÍCTIMAS ESTÉN EN CONTACTO (POR NO SUPERAR AL ESCLAVO EN UNA TIRADA DE DESTREZA) PERDERÁN UN 1D20, HASTA QUE SE LES AGOTEN, MOMENTO EN EL QUE PERDERÁN 1D12 Y ASÍ, HASTA LLEGAR A CERO.

0			0
0	RTD FUERZA: B	10D	0
	RTD DESTREZA: B	9D	
	RTD MENTE:	3D	
	RTD MAGIA:	INMUNES A LOS PODERES Y HECHIZOS DE DIFICULTAD INFERIOR A CIEN	
	RTD PODER: B ROCE VAMPÍRICO		
	PUNTOS DE VIDA:	15	
0			0

ASURTEP.

UN ASURTEP ES UN COLOSO MÁGICO, UN GOLEM DE CIENTOS DE METROS DE ALTURA. SÓLO EXISTEN CUATRO DE ELLOS. LAS PROTECCIONES MÁGICAS QUE LE DEFIENDE DE LOS ATAQUES LE HACEN INMUNE A LOS PODERES DE TODO AQUEL CON UNA RDT DE PODER O MAGIA INFERIOR A 25D. ESTOS GOLEM DE PIEDRA BLANCA, SALEN CAMINANDO DE LOS MARES PARA ATACAR A LOS ENEMIGOS DE SUS LEGIONES. SON ARMAS DEVASTADORAS, QUE SÓLO SE UTILIZAN PARA ABLANDAR AL ENEMIGO CUANDO LAS BAJAS ACEPTABLES ENTRE LOS ESCLAVOS NO PUEDEN SUPERAR UN LÍMITE RAZONABLE.

0			0
	RDT FUERZA: B	75D	
	RDT DESTREZA: B	35D	
	RDT MENTE:	1D	
	RDT MAGIA: B	INMUNES A LOS PODERES Y HECHIZOS DE LANZADORES CON MENOS DE 25D20 EN SU RDT	
	RDT PODER:		
	PUNTOS DE VIDA:	112	
0			0

BRONTOTERIUM

ESTAS CRIATURAS, PARIENTES LEJANOS DE LOS RINOCE-
RONTES, ASEMEJAN A UNO DE ESTOS COLOSOS MUCHO
MÁS GRANDE Y DESARROLLADO. SUS CORNAMENTAS
QUE SURGEN DE SU MORRO, COMO LOS DE LOS RINOCE-
RONTES, LES DAN UN ASPECTO FERROZ, Y SUS PODERO-
SOS MÚSCULOS LES HACEN IDEALES COMO BESTIAS DE
CARGA.

	RDT FUERZA: B	18D
	RDT DESTREZA: B	7D
	RDT MENTE: B	2D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER:	
	PUNTOS DE VIDA:	45

BRONTOSAURUS.

ESTOS ENORMES DINOSAURIOS, FUERON SALVADOS DE LA EXTINCIÓN PARA QUE SIRVIESEN COMO BESTIAS DE CARGA A LAS ANTIGUAS CASAS. CON LA CREACIÓN DEL GREMIO DE TRANSPORTE, LOS MAESTROS GREMIALES LES ADOPTARON COMO BESTIAS DE CARGA PARA LAS MAYORES Y MÁS PESADAS CARAVANAS. A MEDIDA QUE UNA DE ESTAS CARAVANAS SE ACERCA, TIRADA POR UNA DOCENA DE ESTAS COLOSALES BESTIAS, SEGUIDA DE OTRAS, Y DE OTRA, Y ASÍ HASTA UN NÚMERO CASI IMPOSIBLE DE CONTAR, EL SUELO RETUMBA A SU PASO, Y LOS PLANETOIDES Y LOS PUNTOS DE PASO LES VEN LLEGAR COMO UNA COMITIVA IMPRESIONANTE.

	RDT FUERZA: B	75D
	RDT DESTREZA: B	9D
	RDT MENTE: B	2D
	RDT MAGIA:	
	RDT PODER:	
	PUNTOS DE VIDA:	95

LAGARTOS DE FUEGO.

ESTOS ENORMES SERES CON FORMA DE LAGARTO, CRIADOS POR LOS ICHAR DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS, SIRVEN COMO MONTURAS TODO TERRENO A LOS SOLDADOS DE CLASE BAJA ICHAR QUE ESCOLTAN LAS CARAVANAS. CONTRARIAMENTE A LO QUE SU NOMBRE INDICAN NO POSEEN NINGÚN PODER SOBRE EL FUEGO, SÓLO UNA TREMENDA CAPACIDAD PARA TREPAR Y ADHERIRSE A CUALQUIER SUPERFICIE, LO QUE LES HACE IDEALES PARA VIGILAR LAS GARGANTAS DE LOS ASTEROIDES Y LOS PLANETAS DE LOS PUNTOS DE PASO DE SUS CARAVANAS, ASÍ COMO PARA PERSEGUIR ENEMIGOS EN CUALQUIER TERRENO.

RDT FUERZA: B	10D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE:	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B TREPAR PAREDES.	25D
PUNTOS DE VIDA:	25

SERES DE FUEGO DE LA CONSTELACIÓN DE PERSEO.

ESTOS SERES DE LAVA Y FUEGO, ORIGINARIOS DE UN PLANETA DE DICHA CONSTELACIÓN, ESTÁN PONIENDO EN GRAVES APRIETOS LOS INTENTOS DE LOS ICHAR DEL GREMIO DE CONSTRUCTORES DE EDIFICAR SU CUARTEL GENERAL ALLÍ. NO ES QUE SEAN MUY PODEROSOS PERO PARECEN CAPACES DE DESTRUIR LOS CIMIENTOS DE LAS MONTAÑAS, CAUSANDO HUNDIMIENTOS DE LAS FORTALEZAS Y LOS CAMPAMENTOS ENEMIGOS.

RDT FUERZA: B	15D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE:	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B CUERPO DE FUEGO.	23D
RDT PODER: B CONTROL DE TIERRA Y FUEGO	18D
PUNTOS DE VIDA:	25

ARGENTEOS

SERES DE ASPECTO ANGELICAL, LOS ARGENTEOS SON ANTIGUOS ESCLAVOS DE LOS ICHAR. SU ASPECTO PODRÍA HABER DADO ORIGEN A LAS LEYENDAS SOBRE LOS ÁNGELES, PUES PARECEN SERES HUMANOS DE UNOS DOS METROS DE ALTURA, PIELS PERFECTAS DE DIFERENTES COLORES, DOS ALAS DEL MISMO COLOR DE LA PIEL SIMILARES A LAS DE UNA GIGANTESCA AVE.

SON TERRIBLES EN EL COMBATE, Y APROVECHAN TODAS SUS HABILIDADES PARA CAUSAR EL MAYOR DAÑO POSIBLE A LOS ENEMIGOS DE SUS AMOS.

DE TODAS LAS ANTIGUAS ALTAS CASAS SÓLO LA CASA TALANOR POSEE UN REGIMIENTO COMPLETO DE ESTOS SERES, COMPUESTO POR CASI TODAS LAS VARIEDADES QUE SE CONOCE, PERO PODRÍA SER QUE ALGUNA OTRA CASA, O ICHAR PARTICULAR, POSEYERSE EN SECRETO UNA O VARIAS DE ESTAS CRIATURAS.

TODOS ELLOS POSEEN VARIOS PODERES COMUNES ADEMÁS DE ALGUNO INDIVIDUAL.

ESTOS SON LOS COMUNES, LOS ESPECÍFICOS SE DETALLAN JUNTO A CADA CUADRO DE ESTADÍSTICAS.

REGENERACIÓN: DIFICULTAD 100. PERMITE REGENERAR UN PUNTO DE VIDA PERDIDO POR CADA PUNTO DE ÉXITO.

VOLAR. PARA LO QUE UTILIZA SUS MUSCULOSAS ALAS.

".... la criatura salió del cielo, bajando entre los rayos del sol, allí donde antes sólo había devastación, ahora su presencia emblesaba a todos los que le miraban, y entonces llegó el infierno..."

ALTERACIÓN DE FORMA (METAMORFOSIS). AUNQUE NO SON MAESTROS EN ELLA, SÍ LO SUFICIENTE COMO APARENTAR SER UN ESCLAVO NORMAL, O UN HUMANO.

ADEMÁS CADA ESPECIE POSEE SU PODER Y CARACTERÍSTICAS PROPIAS.

ARGÉTEO: ALBINO

LA VARIEDAD MÁS CONOCIDA. ESTOS ARGÉTEOS POSEEN UNA PIEL BLANCA COMO EL ALABASTRO, Y SUS OJOS NO POSEEN PUPILA. SON LOS MÁS BAJOS, PUES LA MÁXIMA ALTURA QUE ALCANZAN SUELEN SER 1,80 CM, PERO TAMBIÉN SE CUENTAN ENTRA LOS MÁS NUMEROSOS, POR LO QUE SON ENVIADOS COMO TROPAS DE CHOQUE.

SU PODER ESPECÍFICO ES FUERZA PERMANENTE.

RDT FUERZA: B	25D	
RDT DESTREZA: B	20D	
RDT MENTE: B	15D	
RDT MAGIA:		
RDT PODER: REGENERACIÓN	10D	
RDT PODER: VOLAR	10D	
RDT PODER: METAMORFOSIS	5D	
RDT PODER: FUERZA PERMANENTE	10D	
PUNTOS DE VIDA:	35	

ARGÉTEO: PLATA.

SU PIEL PLATEADA LE CONVIERTE EN UNA CRIATURA HERMOSA DE VER, PERO SU CARÁCTER IRASCIBLE HACEN DE ÉL UN FIERO ENEMIGO EN COMBATE.

SU PODER ESPECIAL ES LLAMADO ARCO DE FUEGO. DIFICULTAD 85, EL ARGÉTEO INVOCA UN ARCO DE PLATA QUE DISPARA FLECHAS DE FUEGO. CADA FLECHA PUEDE QUITAR UN PUNTO DE VIDA A UN OBJETIVO, Y PUEDE DISPARAR UNA FLECHA POR CADA PUNTO DE ÉXITO QUE CONSIGA.

RDT FUERZA: B	35D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	25D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	11D
RDT PODER: VOLAR	15D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: ARCO DE FUEGO	12D
PUNTOS DE VIDA:	50

ARGÉTEO: ORO

RDT FUERZA: B	32D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	20D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	12D
RDT PODER: VOLAR	13D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: INVO- CAR CLIMA	11D
PUNTOS DE VIDA:	45

Capítulo 7

ARGÉTEO: ZAFIRO

RDT FUERZA: B	30D
RDT DESTREZA: B	18D
RDT MENTE: B	20D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	11D
RDT PODER: VOLAR	9D
RDT PODER: META- MORFOSIS	4D
RDT PODER: ENVEJE- GER	15D
PUNTOS DE VIDA:	40

ARGÉTEO: RUBÍ

RDT FUERZA: B	33D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	17D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	11D
RDT PODER: VOLAR	11D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: REJU- VENECER	15D
PUNTOS DE VIDA:	40

Programa Arca de Noé

ARGÉNTEO: ESMERALDA

RDT FUERZA: B	33D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	17D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	10D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: CON- TROL DE MENTE	10D
PUNTOS DE VIDA:	40

ARGÉNTEO: ÉBANO

LOS ARGÉNTEOS DE ÉBANO SON, JUNTO CON LOS LEGENDARIOS NEGRO-ARGÉNTEOS, LOS ÚNICOS DE ESTA ESPECIE QUE PUEDEN INVOCAR CONJURO ARCANOS, LO QUE LOS CONVIERTE EN APOYO IDEAL A LOS REGIMIEN-
TOS DE LAS LEGIONES, Y PARA COMBATIR A LOS ARCA-
NOS DE SUS ENEMIGOS.

RDT FUERZA: B	19D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	18D
RDT MAGIA:	15D
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	12D
RDT PODER: VOLAR	1D
RDT PODER: META- MORFOSIS	6D
RDT PODER: ARMA- DURA PSIÓNICA	10D
PUNTOS DE VIDA:	45

ARGÉTEO: MARFIL

RDT FUERZA: B	30D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	16D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	11D
RDT PODER: VOLAR	5D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: CON- TROL ANIMAL.	10D
PUNTOS DE VIDA:	35

ARGÉTEO: AZUL

A DIFERENCIA DE LOS ARGENTEOS ZAFIRO, EL COLOR DE SU PIEL NO BRILLA, NI PARECE TRASLÚCIDO, SINO QUE ES DE UN HERMOSO AZUL CELESTE.

RDT FUERZA: B	25D
RDT DESTREZA: B	19D
RDT MENTE: B	10D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	10D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: GOLPE DE ENERGÍA	10D
PUNTOS DE VIDA:	25

ARGÉnteO: DEL CORAL

SU PIEL COLOR CORAL ROJO ES UN INDICATIVO DE QUE SON LAS TROPAS SUBMARINAS DE LA CASA TALIDOR. ADEMÁS, EL PODER DE METAMORFOSIS SÓLO FUNCIONA BAJO EL AGUA.

SU PODER ESPECIAL ES CANTO DE PERDICIÓN.

RDT FUERZA: B	35D EN EL AGUA 25D EN CUALQUIER OTRO TERRENO
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	15D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	2D
RDT PODER: META- MORFOSIS	5D
RDT PODER: CANTO DE PERDICIÓN	10D
PUNTOS DE VIDA:	45 EN EL AGUA (28 EN OTRO LUGAR)

ARGÉnteO: ROBLE.

ESTA SUBESPECIE HA SIDO CREADA PARA EXPLORAR SOBRE LA TIERRA, CUANDO TODAVÍA HABÍA UN INNUMERABLE NÚMERO DE BOSQUES. SU UTILIDAD SE HA VISTO REDUCIDA, ASÍ COMO SU PODER SOBRE LAS PLANTAS.

PODER: CONTROL VEGETAL: DIFICULTAD 50. PERMITE QUE EL LANZADOR DE LA FORMA QUE DESEE A TANTOS ÁRBOLES COMO PUNTOS DE ÉXITO OBTENGA. ASÍ, PODRÁ ELABORAR TRAMPAS CON ELLOS, O CONVERTIRLOS EN CRIATURAS MÓVILES CAPACES DE ATACAR A SUS VÍCTIMAS, PERO PARA ELLO, DEBERÁ CONSUMIR CINCO PUNTOS DE ÉXITO POR ÁRBOL.

RDT FUERZA: B	35D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE: B	15D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: REGE- NERACIÓN	10D
RDT PODER: VOLAR	20D
RDT PODER: META- MORFOSIS	1D
RDT PODER: FUERZA PERMANENTE	10D
PUNTOS DE VIDA:	38

Capítulo 7

POSEEN SÍ MISMO, TODO ELLO EN TEORÍA, AL ACCESO A RECURSOS NIGROMÁNTICOS, POR LO QUE SON DE LOS POCOS ARGÉnteOS CON PODER ARGANO.

ADEMÁS POSEEN EL PODER VISIÓN INFRARROJA.







RDT FUERZA: B	29D
RDT DESTREZA: B	32D
RDT MENTE: B	21D
RDT MAGIA: SÓLO HECHIZOS NIGROMÁN- TICOS.	15D
RDT PODER: REGENE- RACIÓN	15D
RDT PODER: VOLAR	12D
RDT PODER: META- MORFOSIS	10D
RDT PODER: VISIÓN INFRARROJA	10D
PUNTOS DE VIDA: 68	

Programa Arca de Noé

COMO SU PROPIO NOMBRE INDICA, LOS CIENTOS DE MUERTOS QUE COMPONEN ESTAS BESTIAS DE MUY VARIADAS FORMAS, SE UNEN PARA CREAR UNA ESTRUCTURA MÓVIL DE GRAN TAMAÑO. LAS FORMAS QUE ADOPTAN A CAPRICHO DE SU CREADOR ICHAR SON VARIADAS, DESDE GIGANTESCOS HUMANOS QUE RECORREN EL FONDO MARINO, HASTA CIERPIÉS GIGANTES CON MILES DE BRAZOS, MANOS, CABEZAS Y MIEMBROS QUE MIDEN HASTA UNO O DOS KILÓMETROS DE LARGO.

LAS ESTADÍSTICAS PROPORCIONADAS SON PARA UNA AMALGAMA MEDIA, PERO EL DIRECTOR DE GUERRA PUEDE AUMENTAR O DISMINUIR SUS CAPACIDADES SEGÚN SU TAMAÑO Y LAS NECESIDADES DE SU CAMPAÑA.

AMALGAMA HUMANIODE: CINCO METROS DE ALTO, NUMEROSOS BRAZOS Y PIERNAS Y MUY MALAS INTENCIONES.

			
	RDT FUERZA: B	19D	
	RDT DESTREZA: B	12D	
	RDT MENTE: B	3D	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER:		
	PUNTOS DE VIDA:	29	
			

AMALGAMA CENTÍPODE.

RDT FUERZA: B	40D
RDT DESTREZA: B	21D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	68

MASAS DE OLEAJE: SON CRIATURAS DE CARNE QUE VIVEN ENTRE LAS OLAS. DEJANDO ARRASTRAR SU CUERPO SIN FORMA HASTA QUE CAPTURAN UN ANIMAL GRANDE Y LO DEVORAN. SE HABLA DE MASAS DE OLEAJE CUYO TAMAÑO SUPERA EL DE UNA CIUDAD QUE VIVEN EN SIMAS ABISALES.

RDT FUERZA: B	10D (RECUPERA 1 POR MINUTO CUANDO SE ENCUENTRA EN EL AGUA)
RDT DESTREZA: B	5D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	INMUNES A LOS HECHIZOS DE MENTE.
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	26

TORTUGA NO MUERTA:

LA TIERRA TIEMBLA BAJO LAS ZARPAS DE UNA GALÁPAGO DE MÁS DE DIEZ METROS DE ALTURA, Y TREINTA DE LARGO, TOTALMENTE ACORAZADO Y CUYA MIRADA VACÍA DELATA QUE HA SIDO ANIMADO TRAS LA MUERTE. SE HAN DADO CASOS DE TORTUGAS QUE DUPLICABAN ESTE TAMAÑO, PERO SON INFRECUENTES, PUES ANIMALES TAN MAYORES COMO ESOS HAY POCOS EN EL LUGAR DEL QUE PROVIENEN. SOBRE SU CAPARAZÓN, LOS ESCLAVOS O LOS MISMOS ICHAR VIAJAN EN UNA ESTRUCTURA CON FORMA DE PALANQUETE, MIENTRAS LOS FANTASMAS TREPAN POR SUS COSTADOS PARA LLEGAR HASTA SUS AMOS. CADA UNA DE LAS MÁS GRANDES DE ESTAS BESTIAS PUEDE LLEVAR ENCIMA DE SU CAPARAZÓN UN CIENTENAR O MÁS DE CRIATURAS Y CERCA DE DOS O TRES-CIENTOS FANTASMAS.

RDT FUERZA: B	25D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	48

VAMPIROS CEREBRALES.

ESTA ESPECIE DE SERES SEMEJANTES A MURCIÉLAGOS SE ADHIERE AL CEREBRO DE SERES INTELIGENTES Y COMIENZAN A ROBARLES LAS HORMONAS QUE CONDUCEN LOS IMPULSOS ELÉCTRICOS. POR CADA MINUTO TRANSCURRIDO EN ESTA SITUACIÓN LA VÍCTIMA PIERDE PERMANENTEMENTE UN DADO DE SU RDT DE MENTE. PARA DARSE CUENTA DE SU PRESENCIA LA VÍCTIMA PUEDE TIRAR, UNA VEZ CADA MINUTO, SU RDT DE DESTREZA, INTENTANDO LIBERARSE INCONSCIENCIA. LA DIFICULTAD DE ESTA ACCIÓN ES 100 + 10 PUNTOS POR CADA DADO QUE EL VAMPIRO HAYA ROBADO A SU VÍCTIMA.

SUELEN MEDIR MEDIO METRO DE LARGO, PERO ALGUNOS DE ELLOS ALCANZAN EL TAMAÑO DE UN HOMBRE ALTO. LAS ESTADÍSTICAS PRESENTADAS ABAJO SON LAS DE LA ESPECIE MÁS COMÚN, PERO SI EL DIRECTOR DE GUERRA LO DESEA PUEDE AUMENTAR LA RDT DE FUERZA

RDT FUERZA: B	2D
RDT DESTREZA: B	6D
RDT MENTE: B	1D + LA QUE ARREBATE A SU VÍCTIMA
RDT MAGIA:	
RDT PODER: ABSORVER MENTE (SIN DIFICULTAD)	AUTOMÁTICO AL CONTACTO.
PUNTOS DE VIDA:	12

LIMO DEL PLACER.

LOS LIMOS DEL PLACER SON MASAS ORGÁNICAS DE SERES UNICELULARES UTILIZADOS EN GRANDES COLONIAS. UN LIMO DEL PLACER ESTÁ COMPUESTO POR MILLONES DE SERES UNICELULARES QUE, JUNTOS, POSEEN EL PODER DE MITIGAR LOS ÁNIMOS DE QUIEN ESTÉ EN SUS ALREDEDORES.

ASÍ, CON EL PODER APLACAR FURIA DE DIFICULTAD 1000 MENOS LOS PUNTOS DE VIDA DEL LIMO, UN LIMO PUEDE QUITAR EL ANSIA DE LUCHAR A CUALQUIER CRIATURA O A VARIAS, AFECTANDO A UN PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO. CON UNA BUENA TIRADA, PODRÍA HACER QUE UN EJÉRCITO COMPLETO DEJE DE ATACAR. EL EFECTO SÓLO AFECTA A LOS ATACANTES, SI ÉSTOS SON ATACADOS, PODRÁ DEFENDERSE, Y LA LUCHA CONTINUA.

COMO SE PUEDE VER, CUANTO MAYOR SEA EL LIMO, MÁS FÁCIL PODRÁ INVOCAR SU PODER.

RDT FUERZA: B		SU PUNTUACIÓN DE VIDA ENTRE 10
RDT DESTREZA: B		100
RDT MENTE: B		
RDT MAGIA:		
RDT PODER: APLACAR FURIA. DIF: 1000 -	500	
PUNTOS DE VIDA		
PUNTOS DE VIDA:		2-500

VÁSTAGOS PSIÓNICOS.

ESTAS BESTIAS TERRIBLES APARENTAN SER ICHAR NORMALES, PERO SÓLO SON UNA ESPECIE QUE PERDIÓ HACE MUCHO SUS PODERES METAMÓRFICOS A CAMBIO DE MAGIA DE LA MENTE. PUEDEN UTILIZAR CUALQUIER HECHIZO MENTAL.

ADEMÁS, CADA UNO PUEDE POSEER UN PODER MENTAL DE ENTRE LA LISTA DE PODERES NORMALES, HASTA EL MOMENTO SÓLO UN VÁSTAGO PSIÓNICO HA PODIDO DESARROLLAR PODERES DEL EGO, Y ESTÁ EN CONTINUO ESTUDIO EN LA CRIPTA VARDUL.

RDT FUERZA: B		7D
RDT DESTREZA: B		12D
RDT MENTE: B		20D
RDT MAGIA: B SÓLO HECHIZOS MENTALES		15D
RDT PODER: CUALQUIER PODER DE LA MENTE		10D
PUNTOS DE VIDA:		25

Capítulo 7

MIDEN MÁS DE CINCO METROS DE ALTO, Y SUS PIELES ROJIZAS LES DAN UN ASPECTO INFERNAL, ATERRANDO A LOS HOMBRES QUE LOS VEN, AL RECORDARLES LAS PROMESAS DEL INFIERNO.

RDT FUERZA: B		33D
RDT DESTREZA: B		20D
RDT MENTE: B		8D
RDT MAGIA:		
RDT PODER: CUERPO		25D
DE FUEGO		
PUNTOS DE VIDA:		55

LOS DANDARS SON UNA ESPECIE DE BESTIAS VOLADORAS SEMEJANTES A GIGANTESCOS SAURIOS ALADOS CON DOS CABEZAS SIMILARES A LAS DE LOS PTERANODONTES DE LA PREHISTORIA DE LA TIERRA. CON SUS GARRAS PUEDEN ARRANCAR CUALQUIER COSA, Y SU TAMAÑO DE MÁS DE TREINTA METROS DE ENVERGADURA ALAR LES PERMITEN LEVANTAR GRANDES PESOS PARA LLEVARLOS HASTA SUS AMOS.

RDT FUERZA: B	25D
RDT DESTREZA: B	3D (EN TIERRA) 15D (EN EL AIRE)
RDT MENTE:	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B VO- LAR	25D
PUNTOS DE VIDA:	41

Programa Arca de Noé

Capítulo 7

[illegible]

Programa Arca de Noé

RDT FUERZA: B	11D		
RDT DESTREZA: B	15D		
RDT MENTE: B	5D		
RDT MAGIA:			
RDT PODER:			
PUNTOS DE VIDA:	25		

SERPIENTE MARINA DE LOS ABRAS.

ESTAS CRIATURAS MODIFICADAS POR LOS GENETISTAS DE LA CASA, LLEGAN A MEDIR MÁS DE CINCO KILÓMETROS DE LARGO. INCLUSO, SE DICE QUE LA MAYOR DE ELLAS, DE MÁS DE VEINTE KILÓMETROS, VIVE EN UNO DE LOS OCEÁNOS DE LOS ABRAS DONDE PARE SUS CRÍAS PARA ABASTECER LAS LEGIONES Y LAS MARCAS DE ESTA CASA.

RDT FUERZA: B	185D
RDT DESTREZA: B	100D
RDT MENTE: B	15D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	250

GUSANOS DE HOTAR.

ORIGINARIOS DE LA MARCA HOTAR, ESTOS GUSANOS DE MÁS DE CIENTO METROS DE LARGO, CON ENORMES BOCAS REMATADA EN UN PODEROSO PICO QUITINOSO, COMO EL DE UN PULPO. SE MUEVEN LENTAMENTE MEDIANTE MIL PARES DE PATAS. SON DESTINADOS A ROMPER LAS FORMACIONES ENEMIGAS, QUE SE DESBARATAN AL ENTRAR EN CONTACTO CON LAS MOLES BLANCUZCAS DE ESTOS DEPRIDADORES.









RDT FUERZA: B	115D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	180

Capítulo 7

SU PODER ESPECIAL ES LO QUE LES HACE TAN IDEALES PARA ATACAR A CIERTA CLASE DE ENEMIGOS, PRINCIPALMENTE A SERES CON PODERES Y CONJUROS ARCANOS. DEBIDO A ESTE PODER, LOS MÁSIDOS PUEDEN REUNIR SUS CUERPOS EN UNA MASA BRILLANTE, QUE SE MUEVE COMO UNA AMEBA LUMINISCENTE Y QUE ATRAPA EN SU INTERIOR A SUS VÍCTIMAS. ALLÍ, ESTOS SERES ABSORBEN LOS PODERES O LAS ENERGÍAS ARCANAS DEL PRISIONERO A RAZÓN DE UN DADO POR CADA MINUTO Y MÁSIDO. ASÍ SI SE JUNTAN DOS DE ESTAS CRIATURAS, PODRÁN ABSORBER DOS DADOS DE LA RDT DEL PODER O DE LA MAGIA POR MINUTO, SI SE JUNTAN TRES, TRES DADOS. ASÍ MISMO, PUEDEN ATRAPAR A MÁS DE UNA PRESA, PERO ESO NO IMPLICA QUE PODRÁN QUITAR O ROBAR MÁS ENERGÍAS, SINO QUE DEBERÁN ATENERSE A LA REGLA ANTERIOR, UNO DADO POR MÁSIDO, ESO SÍ, PUEDEN ELEGIR A QUÉ BLANCO O EN QUÉ PROPORCIÓN LES ROBARÁN.

ESTAS CRIATURAS ESTUVIERON A PUNTO DE TERMINAR CON LA EXPEDICIÓN HUMANA QUE DEFENDÍA LAS CAVERNAS DEBAJO EL ANTÁRTICO EN LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS.

ESTAS ESTADÍSTICAS REPRESENTAN LAS DE UN SOLO MÁSIDO, SI SE FUSIONAN VARIOS, FORMARÁN UNA CRIATURA QUE SUME SUS PROPIAS CARACTERÍSTICAS.

			
	RDT FUERZA: B	3D	
	RDT DESTREZA: B	3D	
	RDT MENTE: B	2D	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER: FUSIO- NARSE-ROBAR VIDAS.	1 D POR CADA MÁS- DO	
	PUNTOS DE VIDA:	9	
			

Programa Arca de Noé

ARMAS, ARMADURAS Y APARATOS DE LOS ICHAR.

PRESENTAMOS AQUÍ UNA LISTA SOBRE POSIBLES ARMAS QUE SE PUEDEN ENCONTRAR EN EL COSMOS. EVIDENTEMENTE, ESTA LISTA NO ES EXHAUSTIVA, PERO INCLUYE LAS QUE PUEDEN UTILIZAR CULTURAS MÁS AVANZADAS Y MÁS ATRASADAS QUE LA NUESTRA.

LOS HOMBRES SÓLO UTILIZARÁN LAS ARMAS RESEÑADAS EN EL APARTADO PRESENTE, LOS ICHAR SÓLO LAS ARMAS DEL APARTADO ARTEFACTOS ESPECIALES, Y SUS ESCLAVOS LAS RESEÑADAS EN EL TIEMPO PASADO, ESPADAS, ESCUDOS, ETC.

TIEMPO: PASADO

ARMAS DE MANDO.

ESPADA CORTA. DAÑO: 4
 ESPADA DE DOS MANOS. DAÑO 8
 ALFANJE. DAÑO: 6
 KRISS. DAÑO 3
 CUCHILLO DE LANZAR DAÑO 2
 KATANA. DAÑO: 6
 MANGUAL. DAÑO 4
 MAZA. DAÑO 4
 MARTILLO LIGERO. DAÑO 3
 MARTILLO DE GUERRA. DAÑO 4
 HACHA DE MANDO. DAÑO 4
 HACHA DE DOS MANOS. DAÑO 9
 LÁTIGO. DAÑO 1
 LANZA. DAÑO 4
 PICA. DAÑO 4
 ALABARDA. DAÑO 3

ARMAS A DISTANCIA.

ARCO CORTO Y FLECHAS. DAÑO 2
 ARCO LARGO Y FLECHAS. DAÑO 3
 BALLESTA CORTA Y SAETAS. DAÑO 3
 BALLESTA PESADA Y SAETAS. DAÑO 4

OBJETOS DE DEFENSA

RODELA. ESCUDOS: 2
 ESCUDO LIGERO. ESCUDOS: 4
 ESCUDO PESADO. ESCUDOS: 5
 ARMADURA DE CUERO: ESCUDOS: 4
 ARMADURA DE MALLAS: ESCUDOS: 7
 ARMADURA COMPLETA: ESCUDOS: 9

ARMAS DE FUEGO

ARCABUZ. DAÑO 5
 CAÑÓN DE PÓLVORA. DAÑOS 8 EN UN RADIO DE 2 METROS

TIEMPO: PRESENTE

ARMAS DE FUEGO

PISTOLA LIGERA. DAÑO 10
PISTOLA DE 25 MM. DAÑO 13
SUBFUSIL. DAÑO 15
FUSIL DE ASALTO. DAÑO 18
AMETRALLADORA LIGERA. DAÑO 20
AMETRALLADORA CALIBRE 60. DAÑO 30
TÁSER. DAÑO 2, PARALIZA AL IMPACTAR
LANZACOHETES. DAÑO 60
LANZA GRANADAS. DAÑO 40

VEHÍCULOS

CARRO DE COMBATE. DAÑO 50, ESCUDOS 35, RDT DESTREZA: 100, CAPACIDAD PARA 20 ATAQUES, PUNTOS DE VIDA 200.
AUTOMÓVIL BLINDADO. ESCUDOS 20, RDT DESTREZA: 250, PUNTOS DE VIDA 50.
VEHÍCULO ORUGA. DAÑO 30, ESCUDOS 25, RDT DESTREZA: 150, CAPACIDAD 25 ATAQUES SIN RECARGAR, PUNTOS DE VIDA 100.
CARRO LANZA MISILES. 30 MISILES DE 60 DE DAÑO, ESCUDOS 10, RDT DE DESTREZA: 80, PUNTOS DE VIDA 80.
HELICÓPTERO DE TRANSPORTE. DAÑO 30, ESCUDOS 15, RDT DE DESTREZA: 250, 30 ATAQUES SIN RECARGAR., PUNTOS DE VIDA 100.

HELICÓPTERO DE COMBATE. DAÑO 50 CON MISILES (6 ATAQUES) Y 30 CON AMETRALLADORAS, ESCUDOS 20. RDT DESTREZA: 300, PUNTOS DE VIDA 125.

AVIÓN DE TRANSPORTE. ESCUDOS 10, RDT DE DESTREZA: 250, PUNTOS DE VIDA 125.

CAZABOMBARDERO. 8 MISILES DE 60 DE DAÑO, DOS BOMBAS DE 80 EN UN RADIO DE 5 METROS, AMETRALLADORA (30 CARGADORES DE 30 DE DAÑO). ESCUDOS 10, RDT DESTREZA: 500, PUNTOS DE VIDA 130.

VEHÍCULOS ACUÁTICOS

LANCHA ACORAZADA. DAÑO 30 (TREINTA SALVAS), ESCUDOS 20, RDT 300, PUNTOS DE VIDA 50.

PATRULLERA GUARDACOSTAS. DAÑO 30 (TREINTA SALVAS), ESCUDOS 25, RDT 300, PUNTOS DE VIDA 250.

DESTRUCTOR. DAÑO 30 (TREINTA SALVAS), ESCUDOS 30, RDT 250, PUNTOS DE VIDA 500.

CRUCERO. 10 CAÑONES DE 70 DE DAÑO, LANZAMISILES (1 CON DIEZ MISILES DE 80 DE DAÑO), CARGAS DE PROFUNDIDAD 60 DE DAÑO, 20 AMETRALLADORAS DE 30 DE DAÑO (30 SALVAS), ESCUDOS 35, RDT 200, PUNTOS DE VIDA 1000.

ACORAZADO: 10 CAÑONES DE 70 DE DAÑO, LANZAMISILES (1 CON DIEZ MISILES DE 80 DE DAÑO), CARGAS DE PROFUNDIDAD 60 DE DAÑO, 25 AMETRALLADORAS DE 35 DE DAÑO (40 SALVAS) ESCUDOS 50, RDT DE DESTREZA 150, PUNTOS DE VIDA 1500.

PORTA AVIONES. DAÑO 30 X 10 AMETRALLADORAS (TREINTA SALVAS), ESCUDOS 30, RDT 100, PUNTOS DE VIDA 2000.

SUBMARINO DE BOLSILLO. DAÑO 50 (10 TORPEDOS LANZABLES DE 2 EN 2), ESCUDOS 20, RDT 140, PUNTOS DE VIDA 150.

SUBMARINO. DAÑO 80 (40 TORPEDOS LANZABLES DE 4 EN 4), ESCUDOS 25, RDT 100, PUNTOS DE VIDA 350.

TIEMPO: FUTURO

ARMAS DE MANO

SABLE LÁSER. DAÑO 15.

ESCUDO DE ENERGÍA. ESCUDOS 10.

CUCHILLO VIBRADOR. DAÑO 6.

ARMADURA LIGERA. ESCUDOS 25.

ARMAS DE FUEGO

PISTOLA LÁSER. DAÑO 12.

RIFLE DE PLASMA. DAÑO 19.

AMETRALLADORA DE PLASMA. DAÑO 29.

LANZA COHETES DE PLASMA. DAÑO 40 EN UN RADIO DE 6 METROS.

MINAS SÓNICAS. DAÑO 50 EN UN RADIO DE 3 METROS

VEHÍCULOS

CARRO DE COMBATE. DAÑO 30 CON AMETRALLADORA DE PLASMA + 75 CON PROYECTILES (25 SIN RECARGAR), ESCUDOS 35, RDT DESTREZA: 100, CAPACIDAD PARA 20 ATAQUES, PUNTOS DE VIDA 200.

CAZA SUBORBITAL. DAÑO 35 CON AMETRALLADORAS DE PLASMA + 12 MISILES DE 100 DE DAÑO, ESCUDOS 30, RDT DESTREZA: 1000, PUNTOS DE VIDA 200.

ARMADURAS DE COMBATE. DAÑO 35, ESCUDOS 30, RDT DESTREZA: 300, CAPACIDAD PARA 20 ATAQUES, PUNTOS DE VIDA 100.

ARMADURAS DE COMBATE PESADAS. DAÑO 50, ESCUDOS 40, RDT DESTREZA: 250, CAPACIDAD PARA 20 ATAQUES, PUNTOS DE VIDA 125.

BIPEDS ACORAZADOS. DAÑO 100 (DOS LÁSER), ESCUDOS 45, RDT DESTREZA: 350, CAPACIDAD PARA 25 ATAQUES, PUNTOS DE VIDA 500.

TITANES ACORAZADOS. DAÑO 100, ESCUDOS 80, RDT DESTREZA: 250, CAPACIDAD PARA 20 ATAQUES, PUNTOS DE VIDA 3000.

NAVES ESTELARES

GADA ORBITAL. ESCUDOS 40, PUNTOS DE VIDA: 250, RTD DE DESTREZA: 1100, DAÑO: 80 POR AMETRALLADORAS DE PLASMA + 20 PROYECTILES DE PLASMA DE 125 DE DAÑO LANZABLES DE DOS EN DOS.

CAZA ESTELAR. ESCUDOS 50, PUNTOS DE VIDA: 260, RTD DE DESTREZA: 1250, DAÑO: 80 POR AMETRALLADORAS DE PLASMA + 25 PROYECTILES DE PLASMA DE 125 DE DAÑO LANZABLES DE DOS EN DOS.

CORBETA ESPACIAL. Escudos 75, Puntos de Vida: 400, RTD de Destreza: 95D, Daño: 200 por Cañones de Plasma de Plasma + 50 proyectiles de Plasma de 125 de Daño Lanzables de 4 en 4.

FRAGATA DE COMBATE. Escudos 150, Puntos de Vida: 500, RTD de Destreza: 87D, Daño: 400 por Cañones de Plasma + 10 proyectiles de Plasma de 125 de Daño Lanzables de 6 en 6.

DESTRUCTORES GALÁCTICOS. Escudos 250, Puntos de Vida: 3.000, RTD de Destreza: 75D, Daño: 160 por Ametralladoras de Plasma + 200 proyectiles de Plasma de 250 de Daño Lanzables de Diez en Diez + 500 por Cañones de Plasma.

CRUCEROS DE COMBATE. Escudos 500, Puntos de Vida: 10.000, RTD de Destreza: 50D, Daño: 300 por Ametralladoras de Plasma + 1000 por Cañones de Plasma + 250 proyectiles de Plasma de 300 de Daño Lanzables de Quince en Quince.

ESTACIONES DE COMBATE. Escudos 1000, Puntos de Vida: 50.000, RTD de Destreza: 50D, Daño: 1000 por Ametralladoras de Plasma + 1000 proyectiles de Plasma de 300 de Daño Lanzables de Veinte en Veinte + 2500 por Cañones de Plasma.

TABLA DE UMBRALES DE NAVES ESPACIALES:

TÍPO DE NAVE	UMBRAL DE DAÑO	UMBRAL DE RUPTURA	UMBRAL EXPOS.
CAZA ORBITAL	150	100	50
CAZA ESTELAR	130	80	60
CORBETA ESPACIAL	180	130	140
FRAGATA DE COMBATE	200	140	100
DESTRUCTOR GALÁCTICO	1.100	800	450
CRUCEROS DE COMBATE	2.500	2.000	1.000
ESTACIONES DE COMBATE	10.000	5.000	2.500

UMBRAL DE DAÑO: SE REDUCE SU RDT A LA MITAD PUES LOS MOTORES ESTÁN DAÑADOS.

UMBRAL DE RUPTURA: LA NAVE DEJA DE FUNCIONAR.

UMBRAL DE EXPOSICIÓN: MUEREN TODOS SUS OCUPANTES ORGÁNICOS POR RADIOACTIVIDAD, EL VACÍO EXTERIOR, ETC.

ARTEFACTOS ESPECIALES DE LOS ICHAR.

PARIENTES DE LOS COLOSOS ARTIPODES DE LA CASA EFERMUN, ESTAS COLOSALES MÁQUINAS SEMI CONSIEN- TES SOPORTAN GRANDES CANTIDADES DE DAÑO DE SUS ENEMIGOS, POR LO QUE PUEDEN ACERCARSE A LAS FI- LAS DEFENSIVAS EN UNA BATALLA Y VOMITAR UN REGI- MIENTO DE ESCLAVOS O DE ICHAR, PROTEGIÉNDOLES ASÍ DE LA MAYOR PARTE DEL FUEGO ENEMIGO.

COLOSOS ARTROPOS.

RDT FUERZA:	40D
RDT DESTREZA: B	10D
RDT MENTE: B	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	250

COLOSOS DE GUERRA.

UN DESARROLLO POSTERIOR DE LOS COLOSOS ARTRO- POS, LOS COLOSOS DE GUERRA POSEEN UNAS PATAS MÁS LARGAS, Y DIVERSOS MECANISMOS DE ATAQUE, CO- MO CIENTOS DE SAETAS, Y UN LANZALLAMAS QUE BAÑA LOS CAMPOS DE BATALLA CON EL FUEGO DL INFIERNO.

GOLEMS DE GUERRA.

RDT FUERZA:	45D
RDT DESTREZA: B	22D
RDT MENTE: B	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LLUVIA DE SAETAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTRE- ZA)	DAÑO: 1 PUNTO DE VIDA POR CADA PUN- TO DE ÉXITO.
RDT PODER: LANZA- LLAMAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 50 PUNTOS DE VIDA
PUNTOS DE VIDA:	200

GOLEM SERVIDORES.

CONSTRUIDOS GENERALMENTE EN PIEDRA, ESTOS SERES SON DE DOS TIPOS, LOS MÁGICOS, ANIMADOS POR LOS ARCANOS, Y LOS ARTEFACTOS, ANIMADOS POR COMPLE- JOS MECANISMOS HIDRÁULICOS Y LOS PODERES DE LOS ARTESANOS. LAS CARACTERÍSTICAS DE AMBOS SON

IDÉNTICAS, Y ADQUIEREN DIFERENTES FORMAS Y TAMAÑOS, ASÍ COMO MATERIALES UTILIZADOS EN SU CONSTRUCCIÓN.

GOLEMS SERVIDORES.

TIPOS DE GOLEM:

DE HIERRO. AÑADE 4 PUNTOS A LA RDT DE FUERZA.

DE PIEDRA. AÑADE 3 PUNTOS A LA RDT DE FUERZA.

DE CORAL. AÑADE 1 PUNTO A LA RDT DE FUERZA.

DE LAVA. AÑADE 2 PUNTOS A LA RDT DE FUERZA Y UNO A LA RDT DE DESTREZA.

FORMA: DIFERENTES ANIMALES Y HUMANOIDES: HUMANOS, TOROS, DRAGONES, ETC.

SE DICE QUE LOS ARTESANOS HAN CONSTRUIDO UN GIGANTESCO GOLEM DE MÁS DE CIENTO METROS DE LARGO, SEMEJANTE A UNA CANGREJO DE RÍO CON ENORMES PINZAS DE MÁRMOL NEGRO, QUE SON CAPACES DE DESPEGAZAR CUALQUIER COSA. TAMBIÉN HAY RUMORES SOBRE CREACIONES MÁS EXTRAÑAS TODAVÍA.

	HUMANO	GRANDE (3M)	GIG (6M)
RDT FUERZA: B	18D	25D	40D
RDT DESTREZA: B	15D	12D	10D
RDT MENTE: B	2D	2D	2D
RDT MAGIA:			
RDT PODER: PARA LOS DE LAVA CUERPO DE FUEGO	3D	3D	4D
PUNTOS DE VIDA:	25	35	45

TÓPTERO DE ATAQUE.

ESTOS TÓPTEROS PARECEN ENORMES LEONES DE BRONCE CON ALAS QUE LES PERMITEN ELEVARSE Y ATACAR A LAS FORMACIONES ENEMIGAS DESDE EL AIRE. PARA ELLOS PUEDEN UTILIZAR SUS GARRAS O UN LANZALLAMAS QUE LLEVAN INSTALADO EN LA CABEZA.

RDT FUERZA:	15D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	3D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LANZALLAMAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 50 PUNTOS DE VIDA
PUNTOS DE VIDA:	55

TÓPTERO DE CAZADORES.

ESTOS TÓPTEROS PARECEN GIGANTESCOS INSECTOS QUE ESCUPEN SAETAS. SU VELOCIDAD LES HACE IDEALES PARA CAPTURAR Y CAZAR PRESOS FUGADOS, O PARA BUSCAR OBJETIVOS A LOS QUE DESTRUIR, COMO EXPLORADORES ENEMIGOS, ETC.

RDT FUERZA:	10D
RDT DESTREZA: B	35D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LLUVIA DE SAETAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 1 PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO.
PUNTOS DE VIDA:	45

TÓPTERO DE TRANSPORTE.

IGUAL QUE LOS ANTERIORES, ESTOS MECANISMOS VOLADORES PUEDEN ELEVARSE INDEFINIDAMENTE ALIMENTADOS POR LAS ENERGÍAS DE LOS ICHAR. SU FUNCIÓN ES LA DE TRANSPORTAR TROPAS AL COMBATE, EN AQUELLAS SITUACIONES EN LAS QUE FALLAN LOS PORTALES ARCANOS Y LOS CONJUROS.

ESTE GIGANTESCO ARTILUGIO DE COBRIZOS COLORES MIDE MÁS DE CIENTO METROS DE LARGO. ASEMEJA UNA ENORME LIBÉLULA EN CUYO ABDOMEN ARTICULADO SE ENGANCHAN DOS VEINTENAS DE CABINAS EN LAS QUE CAVEN CUARENTA SERES DE TAMAÑO HUMANO Y UNA O MÁS BESTIAS. ASÍ, CUANDO ESTA MONSTRUOSIDAD SOBREPASA A LAS LÍNEAS DEFENSIVAS Y LAS FORMACIO-

Capítulo 7

PUEDEN SER PILOTADOS POR VARIOS ICHAR, LO QUE AUMENTA SU DESTREZA A 75D, Y PROTEGIDA POR FORMACIONES DE TÓPTEROS DE ATAQUE Y CAZADORES.

RDT FUERZA:	100D
RDT DESTREZA: B	45D
RDT MENTE: B	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LANZA- LLAMAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 50 PUNTOS DE VIDA
PUNTOS DE VIDA:	450

ARTEFACTOS ESPECIALES DE LAS ESPECIES ALIENÍGENAS

ARTEFACTOS DE GUERRA VERMIT: ESCARABAJOS GIGANTES DE NUSCAL.

ESTOS SERES SON CONSIDERADOS OBJETOS DE GUERRA, PUES LOS VERMITS UTILIZAN A OTRAS ESPECIES PARA DESTRUIR LAS DEFENSAS DE LOS MUNDOS QUE SE LES RESISTEN, QUE DICHO SEA DE PASO, SUELEN SER POCOS.

ESTOS ENORMES SERES SEMEJANTES A ESCARABAJOS, SON DIRIGIDOS POR LOS VERMITS HACIA LAS FORMACIONES ENEMIGAS, PENETRANDO EN ELLAS. DICHS SERES LLEVAN SOBRE SUS CAPARAZONES CIENTOS DE VERMITS DISPUESTOS A SALTAR SOBRE SUS VÍCTIMAS EN EL MOMENTO EN QUE ROMPAN LAS LÍNEAS DEFENSIVAS, COMO UNA LLUVIA DE MUERTE COMPUESTA DE INSECTOS.

PARA CRIAR ESTAS BESTIAS DE GUERRA, UN VERMIT OCUPA EL LUGAR DEL CEREBRO DE UNA CRÍA E ESCARABAJO GIGANTE E NUSCAL. EN ESE MOMENTO EL ESCARABAJO MUERE, PERO SUS PROCESOS SON MANTENIDOS POR EL VERMIT PARA QUE LA INFELIZ CRIATURA SIGA SIENDO ALIMENTADA POR SUS PADRES. ESTOS COLOSALES ESCARABAJOS MANTIENEN A SUS CRÍAS COMO LOS LOBOS A LAS SUYAS, EN MANADAS QUE SE PROTEGEN. CUANDO EL ESCARABAJO HA ALCANZADO LOS CINCUENTA METROS DE LARGO, ABANDONA LA MANADA EN BUSCA UNA COLMENA VERMIT, DONDE SERÁ UTILIZADO COMO BESTIA DE GUERRA.

RDT FUERZA:	100D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	0D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: LANZALLAMAS (COMO UN ATAQUE NORMAL CON RDT DE DESTREZA)	DAÑO: 30 PUNTOS DE VIDA
PUNTOS DE VIDA:	250

ARTEFACTOS DE GUERRA SERPIAN: ARMADURAS SIMBIONTES.

LAS ARMADURAS SIMBIONTES ADOPTAN LA FORMA DE UNA ARMADURA DE BRONCE DE ALTA TECNOLOGÍA. CON EL ASPECTO DE LA EXTRAÑA TECNOLOGÍA SERPIAN, QUE RECUERDA LOS MODOS ARTESANALES, REPLETOS DE CURVAS Y COLORES BRONCÍNEOS Y COBRIZOS.

ESTAS ARMADURAS, SON EN REALIDAD UN OBJETO SINTIENTE, SI NO VIVO, QUE SE ACOPLA PARA SIEMPRE A SU PORTADOR. ASÍ, SUMARÁ SUS CARACTERÍSTICAS A LAS SUYAS. VEAMOS UN EJEMPLO DE SIMBIONTE UNIDO A UN SERPIAN.

Artefactos Especiales de las Especies Alienígenas

SI BANTRACIUS MUERE AL PERDER LOS 150 PUNTOS DE VIDA QUE POSEE, SE DISUELVE DEJANDO A SU PORTADOR SIN PROTECCIÓN NINGUNA.

RDT FUERZA: B	20D+25D
RDT DESTREZA: B	25D+10D
RDT MENTE: B	18D+2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: GOLPE DE ARIETE (SÓLO CON LA GOLA)	6D
RDT PODER: CONEXIÓN INFORMÁTICA	25D
PUNTOS DE VIDA:	45+150 DE LA ARMADURA (INDEPENDIENTES)

La selva boscosa estaba cubierta por una extraña telaraña negra. Toda la cubierta vegetal se encontraba enterrada bajo capas y más capas de esta sustancia, de un origen que ningún miembro del grupo de Gartok lograba reconocer.

Gartok era un Damorian, un esclavo libreo que se había unido a un grupo de humanos e Ichar de clase baja para encontrar una joya con la que, según se decía, se podría localizar cualquier fortaleza nuar en el espacio.

Su amo, el Ichar llamado Admun Char, les había enviado en esa misión, y debido a sus conocimientos de táctica, él era quien dirigiría el avance.

Tras él, caminaba un variopinto grupo de Seres.

Eslicelian, el gigantesco Serpian, Salin-el – Behir, su único amigo humano, Polar, el Secreto, líder de la expedición, un Ichar de clase baja, y por último, la hermosa Lair, hija de Polar y una mujer humana.

De repente, la selva pareció estallar en un sinfín de chillidos y crujiidos, todos los árboles de alrededor se llenaron con la presencia de miles de seres arácnidos gigantes-
cos.

Gartok aprestó sus garras para el combate, sabiendo que ahora le tocaba hacer su parte del trabajo.

Capítulo 7

CAMPAÑAS EN ICHAR

LA ÉPICA

EL PRESENTE CAPÍTULO OFRECE UNA SERIE DE IDEAS PARA PARTIDAS DE LARGA DURACIÓN, QUE LLAMAREMOS ÉPICAS.

UNA ÉPICA NO ES MÁS QUE UNA SERIE DE PARTIDAS QUE TIENEN EL MISMO ARGUMENTO DE FONDO, AUNQUE CADA UNA SEA DISTINTA. ASÍ, DIVERSAS PARTIDAS ENCADENADAS, IRÁN DEVELANDO LA TRAMA FINAL, EL VERDADERO OBJETIVO DE LOS PERSONAJES. UNAS PARTIDAS PODRÁN CONTINUAR A LAS OTRAS, OTRAS SER INDEPENDIENTES, PERO REVELAR DATOS INTERESANTES PARA EL RESULTADO FINAL, PERO TODAS EN CONJUNTO FORMAN PARTE DE UNA ÉPICA.

LA DURACIÓN DE UNA ÉPICA ES SUPERIOR A LA DE LAS PARTIDAS NORMALES. NOSOTROS CREEMOS QUE CADA UNA DEBE SUPERAR LAS CINCO O SEIS SESIONES DE JUEGO, PERO EN MENTE TENEMOS IDEAS QUE BIEN PUEDEN DURAR DOCENAS, Y REQUERIR LA PRESENCIA DE VARIOS GRUPOS DE JUEGO. LO QUE OFRECEN LAS PARTIDAS ÉPICAS ES DIVERSIÓN, NI MÁS, NI MENOS. LA POSIBILIDAD DE ELEVAR LA EMOCIÓN A COTAS MÁS ALTAS, DE DESCUBRIR NUEVOS SECRETOS Y DE COLABORAR CON OTROS GRUPOS SI QUERÉIS EN SU CONSECUCCIÓN.

AUMENTANDO LA INTENSIDAD

LO MÁS IMPORTANTE A LA HORA DE GESTIONAR ÉPICAS ES SU INTENSIDAD. COMO VERÉIS, MUCHAS DE LAS CAMPAÑAS QUE AQUÍ SE PROPONEN COMIENZAN CON PEQUEÑAS AVENTURAS QUE VAN CRECIENDO EN COMPLEJIDAD E IMPORTANCIA A MEDIDA QUE SE VAN SUPERAN-

DO LOS RETOS INICIALES, Y LA COSA SE COMPLICA. OTRAS COMIENZAN MUY FUERTE, Y TERMINAN AUN MÁS.

EL DIRECTOR DE GUERRA DEBE TENER CLARA UNA COSA, ARBITRAR Y DIRIGIR UNA PARTIDA ÉPICA, POR SU DURACIÓN, EXIGE MUCHO DE ÉL. EVIDENTEMENTE, TAMBIÉN DE LOS PG, MAYOR INTERPRETACIÓN, DEDICACIÓN, Y ESFUERZO, PERO ÉL, COMO CASI SIEMPRE, SERÁ EL ENCARGADO DE LLEVAR A BUEN TÉRMINO (O MALO) LA ÉPICA. ÉL DEBERÁ PREPARAR LAS AVENTURAS, DEBERÁ ENLAZARLAS SEGÚN SUS PERSONAJES SE DESVIÉN DEL CAMINO FIJADO, PREPARAR LOS MAPAS, EL ATREZZO, Y AL MISMO TIEMPO DISFRUTAR VIENDO A SUS JUGADORES DEVANARSE LOS SESOS SOBRE CÓMO SALIR DEL POZO EN EL QUE SE HAN METIDO ELLOS SOLITOS.

TEMAS DE LAS ÉPICAS

A CONTINUACIÓN OS DAMOS UNA SERIE DE CONSEJOS SOBRE CÓMO DEBEN DESARROLLARSE LAS ÉPICAS EN EL MUNDO DE ICHAR PARA QUE EL RESULTADO SEA INVOLVIBLE.

TERROR.

SI LA CAMPAÑA ES JUGADA POR PERSONAJES HUMANOS, ALIENÍGENAS O ESCLAVOS DE LOS ICHAR, EL ELEMENTO PREDOMINANTE SERÁ EL TERROR.

DESDE LUEGO QUE LOS ICHAR HAN DETENIDO LAS HOSTILIDADES EN CASI TODOS LOS FRENTE DE GUERRA, PERO LOS AÑOS (MILENIOS EN EL CASO DE CIVILIZACIONES EXTRATERRESTRES) DE HORROR, ATAQUES, MASACRES Y GUERRA SIN SENTIDO HAN DEJADO UNA HUELLA

MUY PROFUNDA EN LOS PERSONAJES.

ELLOS HAN VISTO MORIR MILES DE COMPAÑEROS, CIENTOS DE AMIGOS, A SUS FAMILIARES, VECINOS Y SUS CIUDADES DESTRUIDAS POR UNA RAZA CRUEL, DESPIADADA, QUE NO DA NINGUNA RAZÓN DE SU ATAQUE. SÓLO EL ANSIA DE PODER PARECE MOVERLES, ESO, Y UN CRUEL DESPRECIO HACIA TODA VIDA QUE NO SEA LA ICHAR.

MÁS ALLÁ DE ESO, TODAS LAS RAZAS DEL UNIVERSO, EN ESPECIAL LOS HOMBRES, PARECEN TENER UN TEMOR REVERENCIAL, CASI GENÉTICO HACIA ESTAS CRIATURAS. LA PRESENCIA DE UNA DE ELLAS EN UN PLANETA ES SUFICIENTE PARA PONER, DE UNA FORMA QUE NO SE CONOCE, NERVIOSA A TODA LA POBLACIÓN.

UN TERROR CONOCIDO

DURANTE LA LLEGADA A LA TIERRA DE LOS ICHAR, EN LA SEGUNDA ASCENSIÓN, TODA LA POBLACIÓN HUMANA PARECÍA SABER LO QUE IBA A OCURRIR. AUN ANTES DE QUE LOS FENÓMENOS METEOROLÓGICOS QUE PRECEDIERON LA LLEGADA DE LOS PRIMEROS ICHAR SE MANIFESTASEN, A LA HUMANIDAD LE EMBARGÓ UN SENTIMIENTO DE DESASOSIEGO, DE PESIMISMO SIN SENTIDO. DESPUÉS, CUANDO LOS PRIMEROS ATAQUES INDIVIDUALES TUVIERON LUGAR, EL TERROR SE EXPANDIÓ POR EL MUNDO COMO UNA PLAGA SIN CONTROL.

MILES SE SUICIDARON, OTROS SE ENCERRARON EN SUS CASAS SIN ATREVERSE A SALIR, VIVIESEN DONDE VIVIESEN. EL DISPARADOR GENÉTICO DE LA SUPERVIVENCIA LES DECÍA QUE DEBÍAN COMPORTARSE COMO CONEJOS ASUSTADOS FRENTE A UN DEPREDADOR SUPREMO.

Y ASÍ LO HICIERON HASTA QUE SE DIERON CUENTA DE

QUE ESE CAMINO SÓLO LLEVABA A LA EXTINCIÓN DE TODA LA ESPECIE.

POR ELLOS, A PESAR DE LA RELATIVA PAZ, SÓLO ROTA POR OCASIONALES INCURSORES, LOS PERSONAJES NO ICHAR VIVIRÁN UN TERROR DESCONOCIDO HASTA AHORA. SABEN QUE VIAJARÁN A CIUDADES DONDE LO MEJOR QUE LES PUEDE PASAR SI INCURREN EN EL DE ODOIO UN ICHAR ES QUE MUERAN. MILES DE TORTURAS, EL ESCLAVISMO ETERNO, Y OTROS FINES AÚN PEORES LES ESPERARÍAN.

CONSPIRACIÓN.

EN TODAS LAS PARTIDAS DE ICHAR EXISTE OTRO ELEMENTO CLAVE. LA CONSPIRACIÓN. LA INSIDIA DE LOS ICHAR LLEVA MILENIOS, MILLONES DE AÑOS DESARROLLÁNDOSE. LAS INTRIGAS POLÍTICAS DIRIGEN LA VIDA DE LOS CIUDADANOS DEL IMPERIO. AQUEL QUE NO ESTÁ CON UNO ESTÁ CONTRA UNO, Y POR DESGRACIA, NADIE, NI LOS MIEMBROS DE TU PROPIA CASA O GREMIO ESTÁN CONTIGO.

EN EL BANDO DE LOS RENEGADOS LA SITUACIÓN ES DIFERENTE. IMAGINAD SERES TAN ANTIGUOS COMO LAS ESPECIES DE LA TIERRA, PODEROSOS COMO PARA APAGAR EL SOL. ENFRENTADOS A SUS DESCARRIADOS HERMANOS PARA PROTEGER LA VIDA, Y DE REPENTE LES LLEGA LA HORA. CONSIGUEN EL SUFICIENTE PODER PARA CAMBIAR LAS COSAS DENTRO DEL IMPERIO.

TRAS VARIOS MESES DE INFRUCTUOSAS ALIANZAS, COMIENZAN A DARSE CUENTA DE QUE LA COSA NO ES TAN FÁCIL. CON TODO SU PODER, NO VAN A PODER CAMBIAR DE LA NOCHE A LA MAÑANA, LA MENTALIDAD DE CRIATURAS MILENARIAS QUE HAN BASADO SU ETERNA EXISTEN-

CIA EN LA BÚSQUEDA DE PODER, LA CORRUPCIÓN Y LA AMBICIÓN. VIVEN EN UN MUNDO DONDE NADIE SE FÍA DE NADIE, DONDE TODOS ELLOS DEBEN LUCHAR CADA DÍA PARA NO SER TRAICIONADOS POR SUS ALIADOS, Y DONDE SUS ENEMIGOS TIENDEN REDES DE INTRIGAS Y PODER HASTA LOS MÁS LEJANOS RINCONES DEL COSMOS.

EL PODER CORROMPE, DICEN, Y LOS ICHAR SON LAS CRIATURAS MÁS PODEROSAS QUE JAMÁS HAYAN PISADO EL UNIVERSO.

EN LAS CAMPAÑAS DE ESTA MAGNITUD, LOS PG DEBERÁN BUSCAR APOYOS, FORTALECER LOS LAZOS QUE LES UNA A SUS ALIADOS, DESTRUIR POSIBLES ENEMIGOS, O MEJOR AÚN, ENGAÑARLES PARA QUE SEAN ALIADOS. BIEN INTERPRETEN A UNA ALTO ICHAR, O A UN RENEGADO, LOS PG DEBERÁN AUMENTAR SU PODER, NO YA POR ANSIA NI AMBICIÓN, SINO POR MERA SUPERVIVENCIA. PORQUE EL PODER ES EL ÚNICO CAMINO PARA CAMBIAR A LOS PODEROSOS.

GRANDEZA.

TODAS LAS PARTIDAS DE ICHAR POSEEN UN AMBIENTE DE GRANDEZA. LAS FUERZAS COLOSALES QUE MANEJAN, LOS ENORMES PALACIOS DE LAS ALTAS CASAS, LOS EDIFICIOS Y LAS CÚPULAS DE CIENTOS DE METROS, BESTIAS DE KILÓMETROS DE LARGO, EL PODER DE VIAJAR A LAS ESTRELLAS.

ESTE AMBIENTE DEBE IMPREGNAR CADA PARTIDA, CADA ACTO DE LOS PERSONAJES GUERREROS. NADIE PUEDE DEJAR DE MARAVILLARSE ANTE LA VISTA DE LAS LEGIONES ICHAR, COMO DIRECTOR, DEBES HACER QUE LOS PERSONAJES COMPRENDAN EL MUNDO EN EL QUE ESTÁN

METIDOS. ELLOS SON PEQUEÑOS EN COMPARACIÓN CON TODAS LAS FUERZAS PUESTAS EN MARCHA, PERO CADA UNO TIENE EL POTENCIAL DE CONVERTIRSE EN ALGO MÁS, EN ALCANZAR LAS CIMAS DEL PODER MÁS GRANDE, O DE CAMBIAR LA FAZ DEL COSMOS TRAYENDO LA PAZ ETERNA A TODAS SUS RAZAS. ES UN CAMINO DURO, PERO ELIJAN EL QUE ELIJAN, TENDRÁN DIVERSIÓN Y RETOS A RAUDALES.

HAZ COMPRENDER A LOS PG QUE TODAS LAS PARTIDAS TIENEN CABIDA EN ICHAR, DESDE LAS MÁS MODESTAS HASTA LAS MÁS ESPECTACULARES, PERO QUE EL VERDADERO DESTINO DE LOS PERSONAJES ES CAMBIAR EL MUNDO QUE LES RODEA, O DOMINARLO. PISAR LAS CALLES DE UNA CIUDAD ICHAR, CON LOS EDIFICIOS ELEVÁNDOSE MILES DE METROS HACIA LAS CÚPULAS, Y CON SERES TODO PODEROSOS ALREDEDOR, PUEDE SER IMPRESIONANTE, PERO MÁS AÚN LO ES VER LA CIUDAD DESDE LOS EDIFICIOS MÁS ALTOS, VERDADERO SÍMBOLO DEL PODER.

EVIDENTEMENTE TODAS LAS PARTIDAS SON IMPORTANTES, DESDE UNA MISIÓN ENCOMENDADA POR PRIMARCAR PARA CAZAR A UNA ESCLAVO HUIDO A UNA CIUDAD HUMANA, HASTA LAS INTRIGAS QUE SUCEDEN EN LOS SALONES PRIVADOS QUE RODEAN EL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS. PERO POCO A POCO, SUS PERSONAJES TENDRÁN QUE IR EVOLUCIONANDO Y CRECIENDO, POR SU PROPIA SEGURIDAD Y SUPERVIVENCIA.

SI QUIEREN SEGUIR CON PARTIDAS MÁS PEQUEÑAS, PUEDES HACERLES CREAR OTROS PERSONAJES, Y MANTENER LOS ACTUALES PARA ALTERNAR PARTIDAS DE AMBOS GRUPOS. LOS DEL SEGUNDO GRUPO PODRÍAN SER PROTEGIDOS O ENVIADOS DE LOS PRIMEROS, ENCARGADOS DE TRABAJOS SUCIOS, O DE ACCIONES DE BAJO NIVEL.

GUERRA.

ICHAR ES LA GUERRA. YA SEAN ACCIONES ENCUBIERTAS, MANIOBRAS POLÍTICAS O GUERRAS DECLARADAS, LA GUERRA ES EL ELEMENTO IMPERANTE EN LA SOCIEDAD ICHAR.

DURANTE MILLONES DE AÑOS, LOS ICHAR HAN DESEADO LA DESTRUCCIÓN DE SUS RIVALES EN EL IMPERIO, SIN EMBARGO, LAS ESTRUCTAS LEYES DE COMPORTAMIENTO IMPLÍCITAS EN LA SOCIEDAD, LES IMPIDEN DESTRUIRSE MUTUAMENTE.

POR ELLO, SU FURIA SURGE EN COMPETICIONES SIN SENTIDO, POR ACUMULAR PODER, RIQUEZA, ESCLAVOS Y TERRITORIOS. Y PARA ELLO, SE VALEN DE LA GUERRA.

DEBIDO AL PODER INSUPERABLE DE SUS LEGIONES, QUE CASI NUNCA SON NI SIQUIERA FRENADAS, SE PODRÍA DECIR QUE MÁS QUE GUERREAR CONTRA OTRAS RAZAS, LOS ICHAR COMPITEN EN CONSEGUIR MÁS VICTORIAS Y TERRITORIOS CON OTRAS CASAS, GREMIOS Y CIUDADES. EN DICHA COMPETENCIA NO HAY PIEDAD, NI PARA CON LOS DÉBILES DE OTRAS RAZAS NI ENTRE LAS PROPIAS LEGIONES. SI PUEDEN, LOS ICHAR SE VAN A QUITAR VICTORIAS COMO PUEDAN, A ARREBATAR TERRITORIOS CONQUISTADOS, A RETRASAR LOS AVANCES DE SUS RIVALES Y A DESTRUIR TODO LO QUE ÉSTOS AMAN.

MIENTRAS TANTO, EL RESTO DE ESPECIES DEL COSMOS SUFREN. MILES DE SERES CAEN CADA DÍA ANTE LAS HOJAS DE LAS LEGIONES. EDIFICIOS MILENARIOS SUFREN LA IRA DE LOS TODOPODEROSOS ALTOS ICHAR. Y ESO QUE AHORA LAS GUERRAS ESTÁN EN SU PUNTO MÁS BAJO.

LA PAZ NO EVITA LA GUERRA

LA LLEGADA DE LOS RENEGADOS, Y LA CRUELDAD DE LA GUERRA CIVIL QUE HAN SUFRIDO, HA CONSEGUIDO CALMAR LOS ÁNIMOS DE LOS MARISCALES Y LOS CONSEJOS DE LAS CIUDADES, PERO NO SU ANSIA DE PODER. EN SECRETO, LAS LEGIONES ENVÍAN GRUPOS DE GUERRA HACIA LAS FRONTERAS PARA CAPTURAR ESCLAVOS, LAS CIUDADES INTENTAN RESTAR PODER A SUS RIVALES, MEDIANTE LA INTRIGA Y LAS ACCIONES ENCUBIERTAS, PRETENDEN SOCAVAR LOS CIMIENTOS DEL PODERÍO DE SUS ENEMIGOS EN LAS MARCAS EXTERNAS.

VERDADEROS BASTIONES DE PODER SE ALZAN EN LAS PROVINCIAS MÁS ALEJADAS, EN ESPERA DEL MOVIMIENTO FINA DE UNO U OTRO BANDO. YA SEAN LOS RENEGADOS LOS QUE TRIUNFEN, O SUS OPOSITORES ENTRE LOS ALTOS ICHAR, LOS INDEPENDIENTES INTENTAN LOGRAR EL MÁXIMO PODER ANTES DE QUE LAS COSAS SE DECIDAN, PARA MANTENER EL STATUS QUO UNA VEZ TODO SE CALME.

LAS INTRIGAS, EN ESTE AMBIENTE, LEJOS DE DISMINUIR HAN AUMENTADO, LA SENSACIÓN DE APREMIO EN LOGRAR SUS METAS, OBLIGA A LOS ICHAR A DARSE PRISA, PUES LOS PRÓXIMOS AÑOS, O DÉCADAS, DECIDIRÁN EL DESTINO DE TODOS LOS MIEMBROS DE SU RAZA. EL HECHO DE QUE LAS GUERRAS PAREZCAN HABER DISMINUIDO SÓLO SIGNIFICA QUE LOS CONFLICTOS SE HAN TRASPASADO A OTROS CAMPOS, LA POLÍTICA Y LA TRAICIÓN.

ÉPICAS.

ME PARECE HABER VISTO UN VERMIT.

LO QUE TENÍA QUE PASAR HA PASADO, TRAS MUCHOS AÑOS DE EXPANSIÓN, LOS VERMITS HAN LOGRADO LO QUE QUERÍAN, CREAR UN IMPERIO QUE CONSUME LA MITAD DE LA GALAXIA EN LA QUE SE ASIENTAN Y GRANDES PORCIONES DE OTRAS QUE HAN COLONIZADO.

MILES DE MUNDOS HAN SIDO ASIMILADOS A SU ENJAMBRE, CIENTOS DE RAZAS HAN SUMADO SUS CARACTERÍSTICAS PARTICULARES A ESTA RAZA, FORTALECIÉNDOLA. SUS TROPAS HAN CRECIDO EN NÚMERO, FUERZA, VARIEDAD Y PODER.

AHORA, HAN INICIADO UN PLAN COLECTIVO PARA ELIMINAR A LA COMPETENCIA POR EL DOMINIO DEL ECOSISTEMA, LOS ICHAR.

LA CIUDAD DE SOREN GARDIAR HA INICIADO UN ATREVIDO PLAN PARA MEZCLAR BESTIAS CON VERMITS, DEJANDO QUE ÉSTOS INFESTEN A SUS ESCLAVOS Y CRIATURAS. PERO EL PLAN MAESTRO ES EL QUE HA LOGRADO QUE UN ICHAR DE CLASE BAJA SEA INFECTADO POR ESTA RAZA.

LOS BENEFICIOS PARA LOS ICHAR DE ESTA CIUDAD SON VARIOS, NO SÓLO CONSIGUEN ESCLAVOS INSECTOIDES QUE TRABAJAN MUY DURO PARA ELLOS, SINO QUE APRENDEN MÁS SOBRE ESTA RAZA Y SOBRE LA FORMA EN LA QUE INFECTAN A SUS VÍCTIMAS. ASÍ MISMO, LOS ICHAR INFECTADOS PARECEN TENER VOLUNTAD PROPIA, Y NO ESTAR SOMETIDOS A LA MENTE DEL ENJAMBRE VERMIT. SIN EMBARGO, LOS ENCARGADOS DE ESTE EX-

PERIMENTO NO ESTÁN DEL TODO CONVENCIDOS.

LOS VERMITS OBTIENEN CONOCIMIENTO A CAMBIO.

AHORA, SABRIENDO CÓMO SUPERAR LAS FORMIDABLES DEFENSAS ARCANAS DE LOS ICHAR, LOS VERMITS SE LANZAN A UNA SERIE DE TANTEOS EN LA FRONTERA PARA RAPTA ICHAR Y BESTIAS A LAS QUE INCORPORAR A SUS FILAS.

DOCENAS DE ICHAR HAN DESAPARECIDO EN ESTAS FRONTERAS, SIN QUE NADIE SEPA DE ELLOS, Y TODO EL MUNDO ESTÁ MUY PREOCUPADO EN SUS MARCAS, PORQUE LA ACTIVIDAD VERMIT HA CRECIDO ENORMEMENTE. LOS ICHAR DE ESTAS MARCAS SUBESTIMAN LA AMENAZA, CREYENDO COMO CREEN QUE PODRÁN CONTENER LA INVASIÓN DE SUS HOGARES COMO HICIERON EN EL PASADO. NO CUENTAN CON QUE ESTOS SERES APRENDEN MUY RÁPIDO, Y SON LETALES.

LA ÉPICA COMIENZA CON LOS PG ENVIADOS POR SUS SUPERIORES PARA DESCUBRIR QUÉ ESTÁ PASANDO EN SUS FRONTERAS. DEBIDO AL TAMAÑO DE LAS COLONIAS VERMITS, CASI TODAS LAS CASAS O GREMIOS POSEEN MARCAS FRONTERIZAS CON ESTA RAZA, POR LO QUE LOS PG PODRÁN PERTENECER A CUALQUIER CASA, GREMIO, CIUDAD O RAZA.

ALLÍ, EN LAS MARCAS EXTERNAS, DESCUBRIRÁN LA NUEVA AMENAZA QUE HA SURGIDO. DEBERÁN ENFRENTARSE A SUS PROPIOS COMPAÑEROS MUTADOS E INFECTADOS, E IMPEDIR QUE LAS INFECCIONES CONTINÚEN DESTRUYENDO LAS COLONIAS PREPARADAS PARA REALIZAR ESTA TRANSFORMACIÓN.

DEBERÁN VIAJAR A UNA DOCENA DE MUNDOS DONDE SE

ENFRENTARÁN NO SOLO A LOS VERMITS PUROS, SINO A INDIVIDUOS DE OTRAS RAZAS AUTÓCTONAS DEL PLANETA INFECTADOS. ALLÍ, DEBERÁN DESTRUIR LAS MEGACOLMENAS EN LAS QUE HABITAN LOS VERMITS NOLA CAPACES DE INFECTAR INCLUSO A LOS ICHAR. POR SUERTE, SÓLO EXISTEN DOCE DE ESTAS COLMENAS.

ASÍ MISMO, DEBERÁN CONVENCER A SUS SUPERIORES DE QUE DESTINEN FUERZAS A LA DEFENSA DE LAS COLONIAS EXTERNAS, Y PRESENTARSE ANTE EL ALTO CONSEJO PARA QUE EL IMPERIO CONSIENTA EN ORGANIZAR UNA FUERZA DE ATAQUE DE MÁS DE CINCUENTA LEGIONES, QUE SON LAS FUERZAS ESTIMADAS PARA TERMINAR O CONTENER ESTA AMENAZA.

TAMBIÉN DEBERÁN VIAJAR POR LAS MARCAS EXTERNAS, Y LAS TRECE CIUDADES, CONVENCINDO A LAS CASAS Y GREMIOS DE APORTAR FUERZAS PARA DICHA EXPEDICIÓN, ALGO QUE NO ES TAN FÁCIL.

EL DIRECTOR DEBERÍA CREAR DOS GRUPOS DE INTERPRETACIÓN. UNO COMPUESTO POR HUMANOS, HIJOS DE ICHAR, ESCLAVOS LIBERADOS Y ALIENÍGENAS (PODRÍA HABER UN ICHAR DE CLASE BAJA) PARA LAS MISIONES DE CAMPO. Y OTRO DE ALTOS ICHAR PARA LAS ASAMBLEAS, NEGOCIACIONES Y ATAQUES MÁS DEVASTADORES QUE SÓLO SE PUEDAN RESOLVER EMPLEANDO EL PODER CRUDO DE ESTA RAZA.

EN DEFINITIVA, UNA NUEVA AMENAZA SURGE EN EL HORIZONTE, Y SON POCOS LOS QUE ESTÁN PREPARADOS PARA ENFRENTARSE A ELLA.

LA BÚSQUEDA DE LA RELIGIÓN.

DIEZ LEGIONES PERMANECEN ACTIVADAS DESDE HACE TIEMPO EN LAS FRONTERAS DE LA GALAXIA, A LA ESPE-

RA DE UNA ORDEN DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS QUE LES PERMITA INICIAR SU MISIÓN, LA BÚSQUEDA Y ERRADICACIÓN DE ESTA TERRIBLE AMENAZA.

LA GUERRA CIVIL DETUVO SUS ACCIONES ANTES DE QUE COMENZASEN, Y EN ESTOS MESES HAN ESPERADO QUE EL ALTO CONSEJO ORDENASE SU REANUDACIÓN. AHORA HA LLEGADO EL MOMENTO.

LA COLONIA SERPIAN DE SARCGRAIL HA SIDO TOTALMENTE ARRASADO POR ESTOS GUERREROS OSCUROS. MILES DE ELLOS ATACARON EN MASA, DEJANDO SÓLO RUINAS Y CENIZAS HUMEANTES DONDE ANTES SE ENCONTRABA UNA JOYA DE LA REPÚBLICA SERPIAN.

AHORA PRIMARCAR, HACIENDO GALA DE SUS COMPROMISOS CON LOS HOMBRES DRAGÓN, SE HA DECIDIDO A ACTIVAR LA BÚSQUEDA DE ESTA RAZA POR TODO EL COSMOS. NUMEROSOS GRUPOS INDEPENDIENTES SE HAN UNIDO A LA QUE PARECE SER LA SIGUIENTE GUERRA DE CONQUISTA DE LOS ICHAR.

MÁS DE TRECE LEGIONES PARTEN HACIA TODOS LOS CONFINES DEL UNIVERSO, BUSCANDO PISTAS DE LA PRESENCIA DE LA RELIGIÓN EN LOS PLANETAS MÁS RECÓNDITOS, NUMEROSOS GRUPOS INDEPENDIENTES LES ACOMPAÑAN, INVESTIGANDO LAS CIVILIZACIONES ATACADAS EN BUSCA DE PRUEBAS O PISTAS DE SU PARADERO.

TU GRUPO ES UNO DE ELLOS. DEBÉIS INVESTIGAR LA GALAXIA PARA VER DE DONDE VIENE ESTA AMENAZA TERRIBLE, QUE SE HA ATREVIDO A ROMPER LA TREGUA ENTRE LAS RAZAS DEL COSMOS Y DE LA QUE NADIE HABÍA OÍDO HABLAR HASTA HACE POCO.

PODER POR EL PODER.

YA ESTÁ, SE LIÓ EL TIROTEO. SHERIAN-DRAGON HA ESTALLADO. VARIAS CASAS HAN INICIADO ATAQUES FRONTALES UNAS CONTRA OTRAS EN EL ALTO CONSEJO, MIENTRAS QUE LAS CLASES BAJAS NO TOLERAN MÁS LA SITUACIÓN. A PESAR DE LAS PROMESAS DE LOS RENEGADOS, QUIEREN LAS REFORMAS YA, LO MÁS DEPRISA POSIBLE.

LAS LEGIONES AMENAZAN CON REINICIAR LAS GUERRAS DE CONQUISTA SI PRIMARCAR DA MUESTRAS DE DEBILIDAD, PERO EL CONTENER LA SITUACIÓN DE FORMA EXPEDITIVA PODRÍA EXTENDER EL CONFLICTO A OTRAS CIUDADES Y AL RESTO DE IMPERIO.

UN GRUPO DE PG DEBERÁ INVESTIGAR ENTRE LAS CLASES BAJAS QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE LAS REVUELTAS. OTRO GRUPO DE MÁS PODER, DEBERÁ VISITAR LAS ALTAS CASAS PARA TRANQUILIZAR LAS COSAS. OFRECER PACTOS Y PREBENDAS A QUIENES COLABOREN, METER EN CINTURA A QUIENES NO, Y TRANQUILIZAR LAS COSAS.

DETRÁS DE TODO ELLO, PUEDE ESTAR UNA ALTA CASA, UN GREMIO O UNA CIUDAD RIVAL, QUE DESEAN AUMENTAR SU PODER PONIENDO EN PELIGRO EL DELICADO EQUILIBRIO ESTABLECIDO POR LOS RENEGADOS. COMO DICE EL REFRÁN, A RÍO REVUELTO, GANANCIA DE PESCADORES.

LOS PERSONAJES GUERREROS DEBERÁN DESCUBRIR Y DESBARATAR LOS PLANES DE LOS INSTIGADORES, Y PARA ELLO NO CUENTAN CON MUCHO TIEMPO.

EN POCAS SEMANAS LA SITUACIÓN EN LA CIUDAD PODRÍA SER INSOSTENIBLE, Y PRIMARCAR DEBERÁ DECRETAR EL ESTADO DE EXCEPCIÓN, LO QUE LE COLOCARÁ EN

UNA POSICIÓN MUY FRÁGIL FRENTE A SUS RIVALES.

ESO PUEDE SER LO QUE BUSCAN ALGUNO, Y LO QUE NO DEBEN PERMITIR OTROS.

DESDE OTRO PUNTO DE VISTA, LOS PPPG PODRÍAN PERTENECER AL GRUPO DE CONSPIRADORES, Y DESEAR CREAR EL CAOS PARA AUMENTAR SU PODER ENTRE LAS CASAS. SI LA SITUACIÓN SE DESCONTROLA, Y CONSIGUEN SUS OBJETIVOS, PRIMARCAR DEBERÁ CEDER A SUS EXIGENCIAS Y OTORGARLES CONCESIONES EN EL CONSEJO Y EN LAS MARCAS EXTERNAS PARA QUE LAS COSAS SE CALMEN.

AMBAS TAREAS SON ARDUAS Y LABORIOSAS, PERO PROMETEN GRANDES BENEFICIOS A QUIENES LAS COMPLETEN CON ÉXITO, Y LA MUERTE A QUIENES FRACASEN.

BUSCANDO UN HOGAR.

LA CASA DE SOR, EN ÌLIERTH, SIEMPRE HA SIDO MUY INDEPENDIENTE DE LA POLÍTICA DE LA CIUDAD. EL EXPERIMENTO DE TRANSPOSICIÓN QUE CONSIGUIÓ TRASLADAR SU CASA ENTRE LAS DIMENSIONES LES HA ALEJADO MÁS DE ELLA.

AHORA, TIENEN UN NUEVO OBJETIVO COMÚN. TODOS SUS MIEMBROS TRABAJAN PARA FORTALECER SU CASA, INCLUSO POR ENCIMA DE SU PODER PERSONAL, ALGO RARO EN LOS ICHAR. TAL VEZ EL AISLAMIENTO LES HA HECHO COMPRENDER QUE SÓLO PERMANECIENDO UNIDOS PUEDEN SOBREVIVIR COMO CASA.

POR ELLO, HAN IDO TRABAJANDO PARA CONSEGUIR UN OBJETIVO COMÚN. LA CONSTRUCCIÓN DE UNA NUEVA SEDE EN LOS ANILLOS DE SATURNO. VEINTE VECES MÁS GRANDE QUE SU ACTUAL SEDE, ESTA ENORME FORTALE-

ZA FLOTANTE ES LA GRAN ESPERANZA DE LA CASA. HAN ESTABLECIDO UN PLAN POR EL CUAL VAN A COMENZAR A EXPLOTAR LAS MINAS DE LOS ASTEROIDES Y SATURNO PARA OBTENER RIQUEZAS MINERALES, Y LIMITAR SU DEPENDENCIA DE OTRAS CASAS. TAMBIÉN PLANEAN DESCENDER A VENUS DESDE SU ACTUAL SEDE, PARA CREAR UNA SERIE DE COLONIAS EXTERIORES Y MANTENER ASÍ UN ELEVADO NÚMERO DE ESCLAVOS Y BESTIAS.

PARA SU PROTECCIÓN FRENTE A SU ANTIGUA CIUDAD, ESTA CASA HA ESTABLECIDO UN PACTO CON CIUDAD CICLOPS. SIN EMBARGO, ESTÁN BUSCANDO NUEVAS ALIANZAS DE FORMA DESESPERADA ANTES DE TERMINAR SU CASA. TODO EL PLAN GIRA EN TORNO A LA CONSTRUCCIÓN DE SU NUEVA SEDE, Y ES LA PIEZA FUNDAMENTAL DE TODO EL PLAN.

TU GRUPO ES UN GRUPO HETEROGÉNEO DE ICHAR, ESCLAVOS Y ALIADOS HUMANOS DE LA CASA SOR. VUESTRA MISIÓN ES ASEGURAROS DE QUE LA NUEVA SEDE DE ESTA CASA SE TERMINA DE CONSTRUIR ENTRE LOS ANILLOS DE SATURNO.

ASÍ MISMO, DEBERÉIS BUSCAR ALIADOS QUE OS PROTEJAN DE LA IRA DE VUESTROS ANTIGUOS DIRIGENTES.

ESTA ÉPICA REQUIERE TODO TIPO DE AVENTURAS.

LA EXPLORACIÓN DE LOS ANILLOS DE SATURNO EN BUSCA DE SERES HOSTILES QUE PUEDAN AMENAZAR VUESTRA FUTURA SEDE.

LA BÚSQUEDA DE MINAS DE METAL EN EL CINTURÓN DE ASTEROIDES O DE GAS EN SATURNO PARA VUESTRA CASA.

LA PARCELACIÓN, Y ELIMINACIÓN DE POSIBLES AMENA-

ZAS EN VENUS, PARA ESTABLECER PEQUEÑOS FEUDOS Y GRANJAS CON LAS QUE ALIMENTAR UNA HORDA DE ESCLAVOS.

UN VIAJE PARA ADQUIRIR NUEVOS ESCLAVOS Y BESTIAS A CIUDAD CICLOPS, CON LOS QUE FORTALECER LAS LÍNEAS DE ESCLAVOS DE LA CASA. ADEMÁS, SE PUEDE UTILIZAR PARA FORTALECER LOS LAZOS CON ESTA CIUDAD.

BÚSQUEDA DE RECURSOS. LA CASA SOR SE HA QUEDADO CORTA EN SUS PREVISIONES DE RECURSOS. LA CONSTRUCCIÓN DE SU NUEVA SEDE REQUIERE UN CINCUENTA POR CIENTO MÁS DE RECURSOS DE LOS QUE CREÍAN, MANO DE OBRA, ESCLAVOS, MATERIAS PRIMAS, ETC. VUESTRA MISIÓN ES ENCONTRAR ESTOS RECURSOS Y EL PODER NECESARIO PARA TERMINAR O INCLUSO AMPLIAR EL PROYECTO.

CORTAR LOS LAZOS CON LA CIUDAD DE ILIERTH. UNA VEZ PUESTOS EN MARCHA TODOS ESTOS PLANES, LOS EMBAJADORES DE LA CASA COMUNICARÁN A LA ASAMBLEA DE SU CIUDAD QUE VAN A ABANDONAR SU DOMINIO. LOS PERSONAJES SON ELEGIDOS PARA ELLO, LO QUE LOS PONE EN UN SERIO PELIGRO.

CRISTALES DESDE LA ETERNIDAD.

ESTA ÉPICA REQUIERE UN GRUPO INTERMEDIO.

SE DICE QUE LA CASA SAR'VALIOR HA LOGRADO PRODUCIR CINCO PODEROSOS CRISTALES EN SU MARCA DE ASHUR-MARIK.

ESTOS VALIOSOS ARTEFACTOS, DE GRAN TAMAÑO, PODRÍAN SER LOS MÁS PODEROSOS Y VALIOSOS QUE

JAMÁS SE HAYAN PRODUCIDO. PODRÍA SER UNA NUEVA FASE EN LA METAMORFOSIS CHARMINAR QUE PRODUCE LOS VALIOSOS CRISTALES DE ESTA CASA.

LOS CINCO CRISTALES ERAN TRASLADADOS A LA TIERRA CUANDO LA EXPEDICIÓN QUE LOS LLEVABA FUE ATACADA POR UNA HORDA DE LA RELIGIÓN. AHORA LOS CRISTALES ESTÁN PERDIDOS POR LA GALAXIA, OCULTOS POR LOS SUPERVIVIENTES DE LA EXPEDICIÓN ORIGINAL, POCO ANTES DE SER CAZADOS COMO CONEJOS POR LOS OSCUROS GUERREROS DE LA RELIGIÓN.

SÓLO SU COMANDANTE LOGRÓ SOBREVIVIR, PORTANDO EL CONOCIMIENTO DE LOS SISTEMAS DONDE LOS ICHAR HAN ESCONDIDO SUS CRISTALES.

ESE COMANDANTE HA COMUNICADO A SU CASA EL LUGAR APROXIMADO DE LOS CRISTALES. PERO LOS RIVALES DE LOS PG TAMBIÉN SE HAN ENTERADO.

COMIENZA UNA CARRERA PARA OBTENER ESTOS CINCO CRISTALES. LOS PPG DEBERÁN VISITAR LOS SISTEMAS EN LOS QUE SE CREEN OCULTO Y LOCALIZARLOS, AL TIEMPO QUE EVITAN QUE SUS ENEMIGOS LOS OBTENGAN PRIMERO. DESPUÉS, EL REGRESO A SU BASE SERÁ INTERRUPTIDO POR LAS EMBOSCADAS DE SUS RIVALES.

TODO ESTO, MIENTRAS LA RELIGIÓN PERMANECE AL ACECHO, EN EL OSCURO VACÍO ENTRE LAS ESTRELLAS.

LA LEGIÓN DE HIELO.

UNA LEGIÓN COMPLETA SE HA PERDIDO. SE TRATA DE LA LEGIÓN DE HIELO. SU DESTINO ERA LA GALAXIA ASURMEIN, UNA DE LAS MÁS LEJANAS DE TODAS LAS CONOCIDAS POR LOS ICHAR, Y HASTA AHORA INEXPLORADA.

LOS PG SON ENVIADOS A INVESTIGAR EL DESTINO DE ESTA LEGIÓN, Y A TRAER A LOS POSIBLES SUPERVIVIENTES DE VUELTA PARA QUE DEN EXPLICACIONES DE LO OCURRIDO.

LA GALAXIA DE ASURMEIN ES ALGO QUE NUNCA HABÍAN VISTO LOS ICHAR ANTES. SUS CIVILIZACIONES SON SOCIEDADES GUERRERAS QUE VIVEN EN UNA ÉPOCA MEDIEVAL. CONOCEN EL VIAJE ENTRE LAS ESTRELLAS, PERO LOS NAVÍOS ENTRE PLANETAS SON ENORMES CONSTRUCCIONES ROCOSAS MOVIDAS POR EXTRAÑOS PODERES. CONOCEN LAS ARMAS DE FUEGO, PERO SON MUY ARCAICAS, SIMILARES A NUESTROS ARCABUCES Y TODA LA SOCIEDAD VIVE EN UNA ÉPOCA SEMIFEUDAL.

LOS LÍDERES DE LAS TRECE CIUDADES NO SE EXPLICAN QUÉ HA PODIDO ENGULLIR COMPLETAMENTE UNA LEGIÓN. POR ELLO QUIEREN SABER QUÉ ES EXACTAMENTE LO QUE HA OCURRIDO.

TABERNAS ANTIGUAS LLENAS DE EXTRAÑAS RAZAS, SEERES NUNCA VISTOS POR LOS ICHAR, Y DESDE LUEGO, MUCHAS POSIBLES AVENTURAS EN BUSCA DE LA PERDIDA LEGIÓN DE HIELO.

HISTORIA DE DOS CIUDADES.

TENÍA QUE OCURRIR. LOS ODIOS ENFRENTADOS EXISTENTES ENTRE LAS CIUDADES DE ILIERTH E YLIERTIAN ESTALLAN POR UN INCIDENTE SIN IMPORTANCIA.

XIANGIR LEVANTA A LOS MUERTOS MIENTRAS QUE LOS ARCANOS INVOCAN A MILES DE ESCLAVOS Y CRIATURAS DEL EXTERIOR. AMBOS DIRIGEN SUS EJÉRCITOS HACIA EL CANAL DE LA MANCHA, DONDE CHOCARÁN CON TERRIBLE FURIA. MILES MORIRÁN SI LOS PG NO LOGRAN IMPEDIR LA GUERRA.

LOS OBJETOS QUE DEBEN CONSEGUIR Y ENTREGAR A LOS LÍDERES SON LOS SIGUIENTES:

CUERNO DEL ARCANO. ES UN PODEROSO INSTRUMENTO QUE SE ENCUENTRA PERDIDO EN UN PLANETA HABITADO POR GIGANTESCOS LAGARTOS PENSANTES. PERTENECIÓ A UN ARCANO QUE AHORA PERTENECE A LA ASAMBLEA DE ESTA CIUDAD, Y QUE DARÍA LO QUE FUESE POR RECUPERARLO.

GEMA DEL ALMA NEGRA. CON ESTA GEMA, CUALQUIER
 ICHAR PUEDE VER EL INTERIOR DEL ALMA DE OTRO
 ICHAR. SEGÚN EL COLOR Y LA TONALIDAD QUE
 ADOpte LA GEMA, EL ICHAR VERÁ EL ESTADO DE
 ÁNIMO Y LAS INTENCIONES DE QUIEN SE ENCUENTRE
 CON ÉL.

CIUDAD DE YLIERTIAN.

SANGRE DE LA VIDA. LA SANGRE DE UNAS CRIATURAS QUE VIVEN BAJO TIERRA, EN LA SUPERFICIE DE MARTE, HACE QUE LA VIDA FLOREZCA ALLÍ DONDE SE DERRAMA. CON ESTA SANGRE, SE PUEDE CREAR UN OASIS INCLUSO EN UNA CAVERNA.

BASTÓN DE LA NEGRURA ETERNA. ESTA PODEROSA VARA NIGROMÁNTICA PERMITE QUE LAS BESTIAS DE GUERRA NO MUERTAS QUE SEAN AFECTADAS POR SU INFLUJO GANEN UN PODER LLAMADO **SOMBRA ETERNA** DE DIFICULTAD 50 QUE LES PERMITIRÁ EMITIR UNA NEGRURA QUE OCULTE SU PRESENCIA EN LA NOCHE. POR CADA DADO DE 20 EN SU RDT DE FUERZA OBTENDRÁN UN DADO EN LA RDT DE ESTE PODER.

UNICORNIOS DE PLATA. TAMBIÉN LOS MIEMBROS DE ESTA CIUDAD DESEAN UNA PAREJA DE ESTOS SERES.

SI LOS PERSONAJES GUERREROS ENTREGAN ESTAS OFRENDAS A LOS LÍDERES, CONSEGUIRÁN EVITAR LA MUERTE DE MILES DE ICHAR Y ESCLAVOS, ASÍ COMO QUE EL TÚNEL DEL CANAL DE LA MANCHA RESULTE DAÑADO.

POR EL CONTRARIO, SI LOS PG PERTENECEN A UNA CIUDAD RIVAL A ESTAS DOS, PODRÍAN VERSE BENEFICIADOS POR LAS CONSECUENCIAS DE LA GUERRA, POR LO QUE DEBERÍAN INTENTAR CAPTURAR ELLOS MISMOS ESTOS OBJETOS PARA SU PROPIO BENEFICIO.

EL RETORNO DEL DIOS DE LA GUERRA.

UNA HORDA INFAME SURGE DE ENTRE LAS ESTRELLAS. ARRASANDO DOCENAS DE PLANETAS DE LOS VERMITS, LOS REGENTS Y LAS MARCAS ICHAR, LAS CRIATURAS QUE LA COMPONEN DEMUESTRAN SER RIVALES INCLUSO PARA LOS ICHAR, Y SON MILLONES.

CUANDO PRIMARCAR ACUDE EN PERSONA, ESCOLTADO POR LOS PG, CON DELEGACIONES DE TODAS LAS RAZAS, LES RECIBE PERSONALMENTE ALGUIEN A QUIEN JAMÁS CREERÍAN VOLVER A VER. EL HERMANO DE PRIMARCAR, NARDISH, HA VUELTO DE SU BÚSQUEDA DE LA RAZA PERFECTA.

PARACE SER QUE LA HA ENCONTRADO. UNA ESPECIE MUY EVOLUCIONADA QUE SÓLO VIVE PARA LA GUERRA, DE DOS METROS DE ALTO, CON PODEROSOS MÚSCULOS Y CUERPOS REPTILOIDES, A QUIENES LA SANGRE DE NARDISH A DOTADO DE UNA RESISTENCIA SIN IGUAL A LOS PODERES, LA MAGIA Y LAS PENALIDADES.

CON ELLOS, PRETENDE ARRASAR TODA LA GALAXIA, Y PROCLAMARSE EMPERADOR DE LOS ICHAR. LOS ESCLAVOS DE NARDISH DESARMAN FÁCILMENTE A LOS PG Y SÓLO PRIMARCAR PUEDE Oponer RESISTENCIA. SIN EMBARGO, NINGUNO DE ELLOS ES ASESINADO, PUES NARDISH DESEA GANAR LA CORONA MEDIANTE LA GUERRA, POR LO QUE LIBERA A LOS PG Y A SU HERMANO Y LES ENVÍA DE VUELTA PARA QUE OpongAN RESISTENCIA.

ASÍ, ESTALLA LA GUERRA. LA MAYOR PARTE DE LAS LEGIONES ICHAR PERMANECEN NEUTRALES, ASÍ COMO LA CIUDAD DE LA GUERRA Y LA ALTA ESCUELA NARDISH. ESPERAN A VER SI SU "DIOS" ES CAPAZ DE DERROTAR A PRIMARCAR.

ES BUENO CONTAR CON ALIADOS

SIN EMBARGO, PRIMARCAR NO ESTÁ INDEFENSO. EN SU AYUDA ACUDEN GRUPOS DE PODER DE YLIERTIAN Y CIUDAD CASIOPEA, ASÍ COMO HUMANOS, BRILLIAN Y SERPIAN.

LAS BATALLAS SE SUCEDEN, Y TANTO ÉL COMO NARDISH DEMUESTRAN SER PODEROSOS Y HÁBILES ESTRATEGAS. LOS MUERTOS SE ACUMULAN POR AMBAS PARTES, Y LA SITUACIÓN NO SE DECANTA HACIA NINGÚN BANDO. POR ELLO, PRIMARCAR ENCOMIENDA UNA MISIÓN A LOS PG. DEBERÁN SEGUIR EL RASTRO DE LOS ESCLAVOS DE NARDISH HASTA SU PUNTO DE ORIGEN, Y UNA VEZ ALLÍ, DEMOLER TODA SU CIVILIZACIÓN PARA RESTARLES LOS APOYOS QUE NECESITA EN LA GUERRA.

LOS PG ACUDEN AL MANDO DE LAS LEGIONES ESTRELLA AZUL, MANTÍCORA Y EL CUERPO DE EJÉRCITOS DE CASIOPEA. UNA VEZ EN EL PLANETA, LAS LEGIONES ATACARÁN A LAS TROPAS DE CHOQUE, MIENTRAS LOS PG SE INFILTRAN EN EL PALACIO DE NARDISH Y LO DEVASTAN. EVIDENTEMENTE, LOS PG SON DE ALTO NIVEL, PERO DEBEN GUARDAR SU PODER PUES NO PODRÁN DESCANSAR EN TODA LA MISIÓN, Y SE VERÁN BAJO ATAQUE CONTINUO.

ADEMÁS, LOS PG DEBERÁN DESCUBRIR LAS PLANTAS DE CLONACIÓN DE LOS ESCLAVOS NARDISH Y DESTRUIRLAS.

DEL RESULTADO DE ESTA BATALLA DEPENDE QUE SE CORTE EL FLUJO DE REFUERZOS QUE NECESITA NARDISH. SI CORTAN DICHO FLUJO, PRIMARCAR PODRÁ DESTRUIR LAS FUERZAS DE SU ENEMIGO, OBLIGÁNDOLO A RETIRARSE MÁS ALLÁ DEL PLANETA NATAL DE SUS ESCLAVOS, EN BUSCA DE OTRA RAZA CON LA QUE CON-

QUISTAR EL UNIVERSO.

LAS BATALLAS PRINCIPALES DE ESTA CAMPAÑA LAS PODRÁS JUGAR CON EL REGLAMENTO DE BATALLAS QUE ESTAMOS PREPARANDO. ASÍ, PODRÁS DESARROLLAR TANTO LAS GUERRA A GRAN ESCALA, COMO LA INFILTRACIÓN EN EL MUNDO DE NARDISH.

SI PRIMARCAR VENCE, LAS LEGIONES VOLVERÁN A SUS PUESTOS, PERO EL LÍDER DE LOS ICHAR DEBERÁ TOMAR NOTA DE ESTOS HECHOS PARA EL FUTURO. PUES YA SABRÁ CON QUIEN NO PUEDE CONTAR.

FILO DE MUERTE.

IMAGINAOS UNA ESPADA CUYO ÚNICO OBJETIVO ES DESTRUIR EL UNIVERSO, CUYA INTELIGENCIA Y MALDAD LA CONVIERTEN EN UN SER DOMINADOR QUE POSEE A SU "AMO", CONVIRTIÉNDOLE EN SU SIRVIENTE. UN SER CAPAZ DE DESENCADENAR UNA GUERRA CON EL ÚNICO FIN DE DESATAR EL CAOS, CUYOS PENSAMIENTOS ESTÁN A TAL NIVEL SOBRE LOS DE LOS HUMANOS E ICHAR QUE ACTÚA EN MÚLTIPLES PLANOS A LA VEZ.

ESE SER, ESA ESPADA SE LLAMA FILO DE MUERTE.

HA SISO ENCONTRADO EN UN ASTEROIDE CONDE DEBÍO SER ENTERRADO Y EMPUJADO AL INTERIOR DE UNA ESTRELLA. SIN EMBARGO, POR ALGÚN MOTIVO, NO HA SIDO DESTRUIDA.

LA MALDAD QUE REZUMA LLAMÓ LA ATENCIÓN DEL RENEGADO QUE LA ENCONTRÓ, ASÍ COMO LA INMENSA VARIEDAD DE PODERES QUE TENÍA Y QUE CONFERÍA A SU PORTADOR. APENAS PUDO RESISTIR EL INFLUJO DE EMPUÑARLA Y DESTRUIR TODO LO QUE ENCONTRASE.

SIN EMBARGO, LO HIZO, Y TRAS NUMEROSOS ESTUDIOS HA DETERMINADO QUE ES DEMASIADO PELIGROSA PARA SEGUIR EXISTIENDO. HA CONSTRUIDO UN SARCÓFAGO PARA APLACAR SU LLAMADA Y DESCUBIERTO QUE SÓLO PODRÁ SER DESTRUIDA SI ES ENVIADA DENTRO DEL SARCÓFAGO AL INTERIOR DE UNA SUPERNOVA DETERMINADA. ESTA SUPERNOVA ES LLAMADA MUERTE BRILLANTE, PUES SE TRAGARÁN EN BREVE NO SÓLO SU SISTEMA, SINO QUE SU RADIACIÓN DEVASTARÁ TODOS LOS SISTEMAS CERCANOS.

ENCOMIENDA A LOS PG QUE LA ESCOLTEN HASTA ALLÍ Y LES DICE QUE JAMÁS, ¡JAMÁS! DEBEN EMPUÑARLA. LOS PG VAN SOLOS, Y DEBEN EVITAR A TODO SER VIVO QUE PUEDA CAER BAJO EL INFLUJO DE LA ESPADA. SI CUALQUIERA DE ELLOS LA SACA DEL SARCÓFAGO, INMEDIATAMENTE, QUIEN ESTÉ MÁS CERCA LA COGERÁ SIN PODER EVITARLO.

AUN DENTRO DEL SARCÓFAGO, FILO DE MUERTE LLAMA A LOS PG. CADA DÍA QUE PASEN A SU LADO (EL VIAJE MEDIANTE PORTALES DURARÁ VEINTE DÍAS) DEBERÁN EFECTUAR UNA TIRADA DE MENTE A DIFICULTAD 50. SI LA FALLAN COGERÁN LA ESPADA. (NOTA: ESTA TIRADA CONSUME LOS DADOS QUE LOS PG TIREN, PERO AL DÍA SIGUIENTE LO RECUPERAN PARA LA NUEVA TIRADA, SI LOS PG SON MUY PODEROSOS, AUMENTA LA DIFICULTAD DE LA TIRADA PARA IR DESGASTÁNDOLES).

ADEMÁS, DURANTE EL VIAJE, NUMEROSOS ESCLAVOS Y CRIATURAS ERRANTES LES ACECHAN, INTENTANDO APODERARSE DE LA ESPADA QUE LES LLAMA DIRECTAMENTE A SUS MENTES Y CORAZONES.

UN PELIGRO SINUOSO

SI ALGUIEN, UN PG, UNA CRIATURA EXTRATERRESTRE, O QUIEN SEA, SE APODERASE DE FILO DE MUERTE, EL UNIVERSO CORRERÍA UN GRAVE PELIGRO. LOS PG DEBERÁN SEGUIR SU ESTELA DE MUERTE Y VOLVER A CAPTURARLA, ANTES DE QUE ARRASE CIVILIZACIONES ENTERAS. NO BASTA CON MATAR AL PORTADOR, PUES SI ALGUIEN LO MATA OTRO TOMARÁ SU LUGAR. EL PORTADOR DEBE SER CAPTURADO VIVO Y ENCERRADO EN EL SARCÓFAGO JUNTO CON EL ARMA, PUES MIENTRAS ESTÉ EN PODER DE UNA PERSONA, EL ARMA NO PUEDE APODERARSE DE LA MENTE DE OTRA.

CAPTURAR A FILO DE MUERTE Y SU PORTADOR (QUE ESTÁ YA TOTALMENTE PERDIDO) ES UNA AVENTURA QUE PUEDE DURAR MUCHAS SESIONES, PUES CIENTOS DE MILES MORIRÁN SI ESTA ESPADA CONSIGUE SU PROPÓSITO. VIAJAR AL CORAZÓN DEL IMPERIO ICHAR Y ALLÍ CAUSAR EL CAOS HASTA QUE LA EMPUÑE ALGÚN ALTO ICHAR, LO QUE LA HARÁ INVENCIBLE. DESPUÉS, CON SU PORTADOR COMO HUÉSPED, ORGANIZARÁ UNA CACERÍA COMO JAMÁS SE HA VISTO EN EL UNIVERSO.

LUEGO, DEBERÁ SER ARROJADO A LA NOVA QUE DEBERÍA DESTRUIRLA.

LAS CARACTERÍSTICAS DE FILO DE MUERTE SON LAS SIGUIENTES.

INTELIGENCIA: SUMA 25D A LA RDT DE SU PORTADOR.

DESTREZA: SUMA 25D A LA RDT DE SU PORTADOR.

MAGIA. SUMA 30D A LA RDT DE SU PORTADOR.

PODERES. FILO DE MUERTE POSEE 100D QUE PUEDE EMPLEAR CADA 23 HORAS (EL DÍA ESTÁNDAR EN EL PLANETA EN QUE LA FORJARON). ESTOS 100D PUEDE EMPLEARLOS EN CUALQUIER PODER CONOCIDO DE LA LISTA DE PODERES.

IDEAS CORTAS PARA AVENTURAS.

DESAPARECIDO.

UN ICHAR DE CLASE ALTA HA DESAPARECIDO. ESO NO SERÍA UNA NOTICIA IMPORTANTE SI NO FUESE PORQUE SE TRATA DEL DESCENDIENTE DE UN PATRICIO DE UNA ALTA CASA QUE IBA A FIRMAR UN TRATADO CON VUESTRO LÍDERES. AHORA, ANTES DE LA FIRMA, HA PEDIDO QUE LO ENCONTRÉIS.

FUE VISTO POR ÚLTIMA VEZ EN EL DISTRITO DE LAS WERIAS DE SOREN GARDIAR, LA CIUDAD DE LA GUERRA. Y LO PERSONAJES GUERREROS DEBEN VIAJAR ALLÍ PARA INVESTIGAR LOS POSIBLES SUCESOS QUE HAYAN OCASIONADO SU DESAPARICIÓN, INTERROGAR A LAS WERIAS Y AL GREMIO DE COMERCIANTES DE LA ZONA.

LAS PESQUISAS PUEDEN ATRAER LA ATENCIÓN DE INDIVIDUOS POCO RECOMENDABLES, Y MÁS SI LOS PG NO SON UN GRUPO MUY PODEROSO.

LAS VERDADERAS CAUSAS DE LA DESAPARICIÓN PUEDEN SER VARIAS. QUE HAYA SIDO SEQUESTRADO PARA UN EXPERIMENTO EN LAS CAVERNAS BAJO LA CIUDAD POR RIVALES DE SU PADRE, QUE SE HAYA FUGADO CON UNA WERIA A UNA DE LAS MARCAS EXTERIORES, O QUE SE HAYA UNIDO AL BANDO RENEGADO CANSADO DE LA VIDA DE DEPRAVACIONES DE SU CASA.

RESCATE.

UN GRUPO DE HUMANOS SE HA PERDIDO EN LAS SELVAS DE ZAIRE. EL GRUPO DE HUMANOS ERA UNA DELEGACIÓN DE PRIMARGAR QUE IBA A SER DESTINADA A LAS EMBAJADAS DE LAS PRINCIPALES POTENCIAS DEL MUNDO, AHORA QUE LAS COSAS VOLVÍAN UN POCO A LA

NORMALIDAD. SU MISIÓN, DEMOSTRAR QUE LA CONVIVENCIA CON LOS ICHAR ES POSIBLE A PESAR DE SU PODER E HISTORIA.

LA SELVA PUEDE SER PELIGROSA INCLUSO PARA LOS PERSONAJES. Y DEBERÁN RASTREAR A LA DELEGACIÓN POR CIUDADES PERDIDAS EN LA SELVA Y ENTRE SERES PELIGROSOS, ESCLAVOS HUIDOS DE LOS ICHAR.

EL DESTINO DE LA DELEGACIÓN DE PRIMARGAR PUEDE SER VARIADO TAMBIÉN: PODRÍAN HABER SIDO SEQUESTRADOS POR GENTE DE LA ZONA CONFUNDIÉNDOLES CON MIEMBROS DE LAS SECTAS PRO-ICHAR DE PRIMEROS TIEMPOS DE LA GUERRA, DEBIDO A SUS ROPAJES, O PEOR AÚN, PODRÍAN HABER SIDO LLEVADOS ANTE LA PRESENCIA DE GORGARAT, UN PODEROSO ESCLAVO ICHAR QUE ESTÁ REUNIENDO UNA LEGIÓN DE CRIATURAS CON LAS QUE CREAR UN PEQUEÑO REINO EN LA SELVA AHORA QUE LOS ICHAR HAN AFLOJADO SU MANO.

MIEDO A LO DESCONOCIDO.

NUEVA CARTAGO HA SIDO DESCUBIERTA. DURANTE UN VIAJE DE LOS RENEGADOS POR OCEANÍA LA CIUDAD LIBRE FUE ENCONTRADA. SU POSICIÓN ES AHORA DELICADA, NI ICHAR NI HUMANA, ESTA POBLACIÓN SE ENFRENTA AHORA A LA INCOMPRENSIÓN DE AMBAS PARTES. LOS ICHAR NO ENTIENDEN CÓMO LOS HUMANOS HAN PODIDO CREAR ALGO ASÍ SIN AYUDA, Y LOS HOMBRÉS SE PREGUNTAN PORQUÉ NO INTERVINIERON EN LA GUERRA CUANDO MÁS LOS NECESITABAN.

SI LOS PG PERTENECEN A NUEVA CARTAGO, LES ESPERA UN VIAJE AL ALTO SALÓN DE LA MAREAN NEGRA EN SHERIAN-DRAGON, DONDE DEBERÁN EXPLICAR SU PRESENCIA ANTE LOS ALTIVOS ICHAR. EL VIAJE ESTARÁ PLA-

GADO DE AMENAZAS. ESCLAVOS LIBERADOS, ENVIADOS DE LAS ALTAS CASAS QUE QUIEREN PROVOCAR UN INCIDENTE PARA QUE LAS ANTIGUAS GUERRAS ESTALLEN DE NUEVO, ETC.

SI SON DE FUERA DE NUEVA CARTAGO, LOS PG PUEDEN SER ENVIADOS PARA VER QUÉ ES ESTA CIUDAD, DEBERÁN CONVIVIR CON SUS HABITANTES Y HACER UN INFORME PARA SUS LÍDERES (RENEGADOS O ALTOS ICHAR). DE SUS CONCLUSIONES DEPENDERÁ EL DESTINO DE ESTA CIUDAD. A PRIORI SU COMETIDO PARECE FÁCIL, SIN EMBARGO, TANTO DENTRO COMO FUERA DE LA CIUDAD HAY GENTE QUE NO QUIERE QUE LA PAZ EXISTA, Y LOS SABOTEADORES INTENTARÁN QUE LOS MALENTENDIDOS DEN COMIENZO A UNA GUERRA.

OBSESIÓN.

ASH'BAAL NECESITA UNA PODEROSA GEMA DE ASHUR-MARIK, SIN EMBARGO LA CASA SAR'VALIOR NO ESTÁ DISPUESTA A ENTREGARLA. LOS PERSONAJES GUERRE- ROS DEBERÁN INFILTRARSE EN ESTA PROTEGIDA MARCA Y ROBAR LAS GEMAS QUE NECESITA ASH'BAAL. DEBERÁN ESQUIVAR A GUARDIAS ICHAR, A ESCLAVOS Y CONTEMPLAR LAS MARAVILLOSAS PLANTACIONES SUBMA- RINAS DE CHARMINAR.

SI CONSIGUEN REGRESAR CON EL CRISTAL, ASH'BAAL LES DESPIDE SIN DARLES LAS GRACIAS SIQUIERA, Y LES SUS SIRVIENTES LES ACOMPAÑAN A LA SALIDA, NO SIN ANTES DECIRLES QUE EL AMO NECESITABA ESA JOYA PARA TERMINAR UNA ESTATUA QUE ALCANCE LA PERFEC- CIÓN, SU GRAN OBSESIÓN.

VIAJE AL PASADO.

LOS PERSONAJES SON SERES HUMANOS QUE HAN EM- PEZADO A DESCUBRIR SUS PODERES PERSONALES. POR ELLO, EL MANDO GLOBAL LES ENVÍA A LA CIUDAD DE VALENCIA, ANEGADA POR LAS AGUAS DURANTE LA LLE- GADA DE LOS ICHAR. POCO A POCO, LAS AGUAS CO- MIENZAN A RETIRARSE, DESCUBRIENDO LOS TESOROS QUE HABÍAN ENGULLIDO AL PRINCIPIO DE LA GUERRA.

EN CONCRETO, VALENCIA OCULTA UNA CARGA DE MUE- RTE. ANCLADO AL SUR DE SU PUERTO, UN PORTAAVIONES NUCLEAR FUE HUNDIDO POR LOS ICHAR HACE AÑOS. SU GENERADOR NO PARECE HABER SIDO DAÑADO, PERO PARECE QUE LLEVABA UNA VEINTENA DE ARMAS NUCLEA- RES DE HIDRÓGENO Y DE NEUTRONES.

EL MANDO GLOBAL DESEA SABER SI PODRÁN REFLOTAR EL PORTAAVIONES O TENDRÁN QUE HACER DESAPARE- CER SU CARGA PARA QUE NO CAIGA EN MALAS MANOS.

LA SELVA ESMERALDA.

ANTES, CUANDO LOS HOMBRES TODAVÍA SE CREÍAN EL CENTRO DEL UNIVERSO, LA MAYOR JOYA DE SU CREA- CIÓN GIRABA SOBRE LA TIERRA CONTINUAMENTE. LA ES- TACIÓN ESPACIAL INTERNACIONAL ERA UN PROYECTO CONJUNTO QUE PRETENDÍA UNIR ESFUERZOS EN LA EX- PLORACIÓN ESPACIAL Y EN LA INVESTIGACIÓN FUERA DE LA ATMÓSFERA.

SIN EMBARGO, UN ICHAR DECIDIÓ QUE LA ARROGANCIA DE LOS HUMANOS NO PODÍA SER CONSENTIDA Y LA DE- RRIBÓ.

SUS RESTOS, CARGADOS CON LAS MÍSTICAS ENERGÍAS DEL ICHAR Y LAS RADIACIONES DEL ESPACIO, CAYERON

EN PLENA ASIA CENTRAL. EL CRÁTER QUE CREÓ SU CAÍDA NO DEJABA LUGAR A DUDAS DE LA MAGNITUD DEL IMPACTO. VARIOS PUEBLOS RESULTARON DESTRUIDOS POR COMPLETO.

SIN EMBARGO, AL POCO TIEMPO, UN EXTRAÑO VERDOR COMENZÓ A RECUBRIR LA ZONA. LOS POCOS HABITANTES QUE HABÍAN PERMANECIDO EN LOS ALREDEDORES COMENZARON A DESAPARECER, AL TIEMPO QUE LOS ARBUSTOS SUSTITUÍAN AL MUSGO VERDOSO, Y LOS ÁRBOLES A ÉSTOS. PRONTO, UNA SELVA VIRGEN, UN VERGEL DE EXTRAÑAS PLANTAS SURGIÓ EN MEDIO DEL DESIERTO. TODOS AQUELLOS QUE MIRABAN HACIA EL BOSQUE CONOCÍAN EL NOMBRE DEL ICHAR QUE AHORA HABITABA ALLÍ, ARCANOTH.

PUEDE QUE EL BOSQUE LO CREASE ÉL, O QUE FUESE UNA MUTACIÓN POR LAS ENERGÍAS LIBERADAS, O QUE FUESEN ESPORAS DE PLANTAS ALTERADAS EN LA ESTACIÓN ESPACIAL, O ALGO MÁS ALIENÍGENA, PERO EL BOSQUE ES DECIDIDAMENTE PELIGROSO PARA TODA FORMA DE VIDA INTELIGENTE.

LOS PG SON ENVIADOS PARA EXPLORAR LOS ALREDEDORES DEL BOSQUE, RECOGER MUESTRAS Y SI SE PUEDE, CAPTURAR A ALGUNO DE LOS SIRVIENTES DE ARCANOTH.

MUCHOS SERES PELIGROSOS ACECHAN EN LAS SOMBRAS DE ESTA SELVA, ANIMALES Y PLANTAS CON VOLUNTAD PROPIA Y EXTRAÑOS PODERES, ESCLAVOS RENEGADOS Y BESTIAS ICHAR AL MANDO DE UNO DE LOS MAYORES LOCOS QUE EL COSMOS HAYA DADO.

OTRA VARIANTE DE ESTA AVENTURA, PARA PERSONAJES DE GRAN PODER, SERÍA ADENTRARSE EN LA SELVA Y LOCALIZAR A ARCANOTH, PARA DESCUBRIR QUÉ ES LO

QUE PLANEA. LO QUE ESTE ICHAR ESTÁ TRAMANDO PODRÍA CAMBIAR EL CURSO DE LA HISTORIA DE TODO EL COSMOS, PERO ESO ES OTRA HISTORIA.

- YA SE ACABÓ EL ALBOROTO Y AHORA EMPIEZA EL TI-ROTEO.

LA LLEGADA DE LOS ICHAR TUVO UNA CONSECUENCIA DIRECTA, DEMOSTRÓ QUE LOS HOMBRES NO SE PONEN DE ACUERDO NI ANTE LA MUERTE. CON EL PASO DEL TIEMPO, LAS DISENSIONES INTERNAS FUERON DESAPARECIENDO, A MEDIDA QUE NOS DÁBAMOS CUENTA DE QUE NOS ENFRENTÁBAMOS A LA EXTINCIÓN.

SIN EMBARGO, CON LA LLEGADA DE LA TREGUA Y LA POSIBLE PAZ, VUELVEN A APARECER LOS VIEJOS RENCO-RES. UN DICTADOR AFRICANO HA INICIADO UNA MATANZA RACIAL, Y PRIMARCAR NO ESTÁ DISPUESTO A TOLERAR QUE LA COSA SE SALGA DE MADRE. TODA LA ZONA ES UN HERVIDERO Y CHISPA QUE PODÍA PRENDER EL CONTINENTE YA HA ESTALLADO.

LOS PG SON ENVIADOS A CALMAR LA SITUACIÓN, COMO SEA. AUNQUE PARA ELLO TENGAN QUE IMPONER UNA DIVISIÓN TERRITORIAL Y DEMOSTRAR QUE LA VIOLENCIA NO LLEVA A NINGUNA PARTE.

COMIENZA LA INVASIÓN.

LOS PG SON ENVIADOS PARA INVESTIGAR LA FRONTERA CON LA BELICOSA RAZA DE LOS VERMITS. PRIMARCAR POR FIN SE HA DADO CUENTA DE LA AMENAZA QUE SUPONEN, Y ENVÍA A LOS PG PARA TANTEAR EL TERRENO, ANTES DE MANDAR A LAS LEGIONES.

EL PLANETA ELEGIDO PARA CAPTURAR LOS PRISIONEROS

PARA SU ESTUDIO ES UN PEQUEÑO PLANETA PANTANOSO, DONDE EXISTEN UNA SERIE DE PEQUEÑAS COLMENAS DE RECIENTE CREACIÓN. LOS PG DEBEN REUNIR DATOS SOBRE ESTAS COLMENAS, Y CAPTURAR UN PAR DE VERMITS NOLA PARA SU ESTUDIO.

ESTA AVENTURA PUEDE JUGARSE EN CONJUNCIÓN CON LA MACRO ÉPICA, ME PARECE HABER VISTO UN VERMIT, DESCRITA EN EL CAPÍTULO DE ÉPICAS.

CLARO DE LUNA.

UNA PODEROSA CONJUNCIÓN SE PRODUCIRÁ LA NOCHE DEL 24 DE JUNIO, LA NOCHE DE SAN JUAN. LOS MÍSTICOS DE LA CIUDAD DE İLIARTH (İLIERTH) ENVÍAN A LOS PG AL PUNTO FOCAL DE ESTE ENCLAVE COMO ESCOLTA DE UN ARCANO. SU MISIÓN ES LOGRAR QUE ÉSTE LLEGUE A UN CLARO EN LA SELVA NEGRA DE ALEMANIA LUGAR DE REUNIÓN DE DRUIDAS Y MÍSTICOS EN LA ANTIGÜEDAD.

EL MÍSTICO ES ASESINADO NADA MÁS ABANDONAR LA CIUDAD DE LOS HIELOS DEL NORTE, Y LA ÚNICA POSIBILIDAD DE SALVACIÓN PARA LAS VIDAS DE LOS PG ES CUMPLIR LA MISIÓN ELLOS MISMOS. POR SUERTE, EL ASESINADO TENÍA LA LENGUA MUY LARGA Y LES HABÍA EXPLICADO CON PELOS Y SEÑALES TODO LO QUE TENÍAN QUE HACER (A LA VEZ QUE TODAS SUS FECHORÍAS PONIENDO EN RIDÍCULO A MIEMBROS DE LA ASAMBLEA, LO CUAL INDICA CLARAMENTE QUE ERA UN CADÁVER ANDATE).

LOS PG DEBEN LLEGAR AL CLARO INDICADO Y SITUAR UN FRASCO DE LÍQUIDO AZULADO EN EL CENTRO DEL CLARO DURANTE LA CONJUNCIÓN. EL FRASCO RECOGERÁ LA ESENCIA MÍSTICA LIBERADA, Y SERÁ UN INGREDIENTE IMPORTANTE EN ALGÚN ARCANO HECHIZO.

SI REGRESAN A İLIERTH SIN HABER CONSEGUIDO LA ESENCIA SE ENFRENTARÁN A LA IRA DE LA ASAMBLEA DE LA CIUDAD, Y A UN POSIBLE DESTIERRO.

SANGRE EN LAS AGUAS.

UN AKELARRE DEMONÍACO ESTÁ TENIENDO LUGAR EN LAS AGUAS DEL MAR MEDITERRÁNEO. SEGUIDORES Y ESCLAVOS DE LOS ICHAR INTENTAN CONSAGRAR UN TERRENO DONDE EDIFICAR UNA FORTALEZA, EN PLENO ESTRECHO DE GIBRALTAR.

UNA ORGÍA DE SANGRE Y SEXO DONDE SE VAN A SACRIFICAR A CIEN VÍRGENES SEQUESTRADAS DE LAS COSTAS DE ESPAÑA Y MARRUECOS. SI TIENEN ÉXITO LA CONSTRUCCIÓN DE LA FORTALEZA COMENZARÁ EN BREVE, CREANDO SEISMOS Y MAREMOTOS QUE PUEDEN CAUSAR MUCHAS VÍCTIMAS.

LOS RESPONSABLES DE ESTA ACCIÓN SON LAS CASAS DERRIAN Y CASTLIAN, QUE PRETENDEN CREAR DOS FORTALEZAS GEMELAS Y ASÍ CONTROLAR ESE PASO ESTRATÉGICO PARA LOS ICHAR DE YLIERTIAN. PRIMARCAR Y XIANCIR (EL LÍDER DE ESTA CIUDAD) ENVÍAN A LOS PG A DETENER LA CEREMONIA, Y A DEVOLVER A LAS SEQUESTRADAS A SUS FAMILIAS.

EL PRECIO DEL FRACASO ES GENERAR LA DESCONFIANZA CON LOS HOMBRES OTRA VEZ, Y PONER A XIANCIR (ALIADO DE PRIMARCAR) EN UNA SITUACIÓN DELICADA.

SI LOS PERSONAJES PERTENECEN A ESTAS FAMILIAS, DEBERÁN EVITAR QUE LOS ENVIADOS DE PRIMARCAR IMPIDAN LA CEREMONIA.

LA BELLA ESPOSA.

SABRARIL, UNO DE LOS RENEGADOS ICHAR MÁS IMPORTANTES, ENVÍA A LOS PG HA ESCOLTAR A SU FUTURA MUJER, UNA CIUDADANA GRIEGA LLAMADA HELENA DOMENOPOULOS.

DEBERÁN LLEVARLA A SU FORTALEZA EN LAS MARCAS EXTERNAS, DONDE SE OFICIARÁ LA CEREMONIA QUE UNIRÁ A ESTOS DOS PERSONAJES. EXISTEN INTERESES QUE PRETENDEN PERJUDICAR A SABRARIL, POR LO QUE DIVERSOS ESCLAVOS E ICHAR MENORES PODRÍAN INTENTAR SEQUESTRAR A HELENA.

LOS PG PODRÁN SER O BIEN LOS PROTECTORES DE HELENA O BIEN QUIENES INTENTAN IMPEDIR LA BODA. SEA COMO SEA, SI LOS SEQUESTRADORES TIENEN ÉXITO LA LLEVARÁN A UN CASTILLO ABANDONADO EN UN PLANETA ROCOSO. SABRARIL ENVIARÁ SUS ESCLAVOS A RESCATARLA, INVADIENDO TERRITORIO REGENT Y CAUSANDO CASI UNA GUERRA.

SI LOS PERSONAJES NO PUDIERON EVITAR EL SECUESTRO, DEBERÁN INFILTRARSE EN LA FORTALEZA Y RESCATARLA ANTES DE QUE LLEGUE SABRARIL Y DESENCADENE UN INFIERNO.

SÓLO LAS NIEVES SON ETERNAS.

AVENTURA PARA ICHAR DE NIVEL ALTO.

EL PALACIO DE HIELO ESTÁ CASI TERMINADO. LAS CIUDAD DE ILIERTH PRETENDE INVOCAR A UNA PODEROSA PRESENCIA Y CONTROLARLA UTILIZANDO LAS LÍNEAS GEODÉSICAS DE DICHO PALACIO. LA PRESENCIA PODRÍA SER INCLUSO UNO DE LOS SEIS PRIMEROS, PERDIDOS HACE MILENIOS. SI TIENEN ÉXITO LA PRESENCIA DESTRUIRÁ EL PALACIO DE HIELO, Y LUEGO SERÁN LANZADA POR LOS ARCANOS CONTRA LA FORTALEZA DE PRIMARCAR EN SHERIAN-DRAGON, MATANDO A MILES.

DEPENDIENDO DEL BANDO EN EL QUE MILITEN LOS PG DEBERÁN AYUDAR A PROTEGER LA INVOCACIÓN O IMPEDIRLA INFILTRÁNDOSE EN EL PALACIO DE HIELO Y CAPTURAR A LOS ICHAR QUE PRETENDÍAN LLEVARLA A CABO.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA.

LOS PERSONAJES TIENEN QUE VISITAR UNA CIUDAD BRILLIAN A MILES DE METROS BAJO LA SUPERFICIE DE LA TIERRA. ALLÍ, DEBERÁN ENTREGAR UNA MUESTRA DE BUENA VOLUNTAD DE SUS LÍDERES A LOS BRILLIAN, LOS ENORMES SERES GUSANO.

DICHO PRESENTE ES UNA JOYA CHARMINAR DE GRAN VALOR, CON LA QUE SE PODRÍA COMPRAR UNA PEQUEÑA MARCA EXTERNA.

EL VIAJE SE COMPLICARÁ PORQUE LOS BRILLIAN RECHAZAN EL REGALO, Y PIDEN COMO MUESTRA DE BUENA VOLUNTAD QUE LOS PG CAPTUREN CON VIDA A UNA CRIATURA DE MAGMA QUE HA SURGIDO DE LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA Y A LA QUE QUIEREN ESTUDIA. LA

CRIATURA DEAMBULA SIN RUMBO POR LOS PASILLOS DE ROCA Y LAS CORRIENTES DE LAVA, Y A LOS PG LES PUEDE COSTAR CAPTURARLA, PERO SI LO CONSIGUE, PODRÁN DEMOSTRAR A LOS BRILLIAN SU BUENA VOLUNTAD.

ADEMÁS, NADIE TIENE PORQUÉ DECIRLE A SUS LÍDERES QUE NO ACEPTARON LA GEMA.

EL CRUCERO NEGRO.

EN UN PERDIDO Y REMOTO PULSAR, SE HA ENCONTRADO UNA NAVE NEGRA COMO LA MUERTE. SU NOMBRE ES EL CAZADOR, SEGÚN HAN PODIDO TRADUCIR LOS LINGÜISTAS SERPIAN, Y HA SIDO REMOLCADA A UNA DIQUE ORBITAL DE UNA COLONIA SERPIAN.

SIN EMBARGO, LOS HOMBRES DRAGÓN NO SE ATREVEN A ADENTRARSE EN ELLA, Y HAN PEDIDO A PRIMARCAR QUE LES ENVÍE UN GRUPO DE VALIENTES QUE SE ADENTREN EN SUS SECRETOS.

DENTRO DE LA NAVE, DE MÁS DE DIEZ KILÓMETROS DE LARGO, HABITAN VARIAS COLONIAS DE PELIGROSOS ALIENÍGENAS NO INTELIGENTES, QUE TENDERÁN EMBOSCADAS A LOS PG.

SI LLEGAN AL PUENTE, PODRÁN DESCARGAR LOS ARCHIVOS DE LA RAZA QUE LA CONSTRUYÓ, AHORA EXTINTA, Y DESCUBRIRÁN QUE LA NAVE SE ENCUENTRA OPERATIVA, SÓLO NECESITA UNAS PEQUEÑAS REPARACIONES.

LAS NEGRAS Y TORTUOSAS FORMAS DE LA NAVE AGRA DAN A LOS SERPIAN, QUE LA SOLICITAN COMO PRESENTE A CAMBIO DE UNA SERIE DE FAVORES A PRIMARCAR.

LOS PG DEBERÁN LIMPIAR EL INTERIOR DE LA NAVE, BIEN EXTERMINANDO A LAS CRIATURAS O BIEN LLEVÁNDOLAS A OTRO LUGAR, SEGÚN SU GRADO DE COMPASIÓN.

EN LO QUE NADIE REPARA ES QUE BAJO LA CUBIERTA DE LA NAVE, EN UNA BODEGA OCULTA, VIAJAN VEINTE CÁPSULAS DE CRIOGÉNESIS CON VEINTE MIEMBROS DE LA RAZA QUE LA CONSTRUYÓ.

EL EMPALADOR.

CIENT AÑOS SE HAN CUMPLIDO DE SU MUERTE YA, Y TRAS ESTE TIEMPO, PARECE SER QUE VLAD DRACUL HA VUELTO DE LA SEGUNDA MUERTE PARA HACERSE CON EL CONTROL DE SUS ANTIGUOS DOMINIOS.

NADIE SABE SI SU RETORNO ES PORQUE LE HAN DESPERTADO LOS PODERES DE LOS ICHAR, O PORQUE LA SANGRE DE MILLONES HA MANCHADO LA TIERRA, PERO SEA COMO SEA, PARECE CADA DÍA MÁS CLARO QUE HA VUELTO.

XIANGIR DE YLIERTIAN ENVÍA A UNO DE SUS EMISARIOS, UN ESPÍRITU DE DOS MIL AÑOS DE EDAD, A QUE RECLUTE A LOS PG PARA QUE DESCUBRAN QUÉ HAY DE VERDAD TRAS ESTA LEYENDA. LO QUE NO LES DICE EL EMISARIO ES QUE DRÁCULA ES EN REALIDAD HIJO DIRECTO DE XIANGIR, Y QUE A ÉL DEBE SUS PODERES SOBRE LA MUERTE.

EL VIAJE A RUMANÍA ES HERMOSO, CON ALDEAS CASI MEDIEVALES OCULTAS EN PROFUNDOS Y OSCUROS VALLES, BOSQUES DE ÁRBOLES DE NEGRAS COPAS QUE CUBREN TODO EL TERRITORIO, Y ANTIGUOS TRENES QUE PASAN SOBRE PUENTES DESDE LOS QUE SE PUEDEN

VER CASTILLOS ARCAICOS ABANDONADOS.

UNA VEZ ALLÍ, LOS PERSONAJES DEBERÁN VISITAR EL ANTIGUO CASTILLO DEL LEGENDARIO Y TERRIBLE CONDE Y DESCUBRIR SI EFECTIVAMENTE HA VUELTO DE LA MUERTE, DE SU SEGUNDA MUERTE, MÁS PODEROSO QUE ANTES, Y CON MÁS ANSIAS DE VENGANZA Y DE SANGRE.

SI ES CIERTO SU REGRESO, IMAGINA LOS TERRIBLES SERES QUE PUEDE HABER INVOCADO EN SU SEGUNDO ALZAMIENTO, ¿QUÉ "VAMPIROS" LE ACOMPAÑARÁN ESTA VEZ? ¿A QUÉ DEMONIOS SERVIRÁ? SEA COMO SEA, LOS PERSONAJES DEBEN RECORDAR QUE POR CRUELES Y TERRORÍFICOS QUE SEAN SUS SERVIDORES, EL VERDADERO MAL RADICA EN SU AMO, Y EL VERDADERO PELIGRO LO CONFIERE LA SANGRE DE UN PODEROSOS ICHAR QUE CORRE POR SUS VENAS IMPÍAS.

EL SECRETO METAMORFO.

ALGUIEN HA DESCUBIERTO EL MAYOR SECRETO DE ESTE GREMIO, SU ALIANZA SECRETA CON LA CAUSA RENEGADA. POR ELLO, SI LOS JUGADORES SON FAVORABLES A PRIMARCAR, DEBERÁN DETENER A ESTE ICHAR CAPAZ DE DESBARATAR UNO DE LOS MEJORES Y MAYORES ENGAÑOS EN EL QUE HAN CAÍDO LOS ALTOS ICHAR.

EL TRAIADOR ES UN ICHAR METAMORFO AL QUE LE HABÍAN NEGADO LA INFORMACIÓN DEBIDO A SUS CLARAS LEALTADES CONTRA LOS RENEGADOS. SIN EMBARGO, POR UN TERRIBLE ERROR, LO HA DESCUBIERTO, Y HA HUIDO DE LAS MARCAS EXTERNAS HACIA SORENGARDIAR, DONDE ENTREGARÁ LA INFORMACIÓN.

SI, POR EL CONTRARIO, LOS PG SE OPONEN A LOS ESFUERZOS POR LA PAZ, DEBERÁN AYUDAR AL METAMORFO TRAIADOR A LLEVAR SU INFORMACIÓN A QUIEN LA REQUIE-

RA, DESTRUYENDO LOS PLANES DE PRIMARCAR PARA
INDUCIR A SUS ENEMIGOS A DAR PASOS EN FALOS.

Capítulo 8

SE DESCUBRE EL ENEMIGO

LA PRESENTE AVENTURA FUE PRESENTADA DENTRO DEL JUEGO GUERRAS ETERNAS IMPERIO, EN SU VERSIÓN INICIAL. OS LA MOSTRAMOS AQUÍ COMO EJEMPLO DE AVENTURA INTRODUCTORIA PARA PERSONAJES HUMANOS PRINCIPIANTES. TODA LA AVENTURA TRANSCURRE ANTES DE LA PRIMERA PARTE DE LA TRILOGÍA: LAS CRÓNICAS ICHAR, LA LLAMADA DEL DESTINO, MIENTRAS QUE EL JUEGO ICHAR DESARROLLA SU ACCIÓN TRAS LOS ACONTECIMIENTOS DE DICHA NOVELA. SIN EMBARGO, COMO HEMOS DICHO, NOS SERVIRÁ COMO EJEMPLO INTRODUCTORIO PARA PERSONAJES HUMANOS, PARA QUE COMPRENDAN EL VERDADERO PODER DE LOS ICHAR, Y EL TERROR QUE CAUSAN.

EL ATAQUE A MADRID

LOS PERSONAJES VIVÍAN EN MADRID, AHORA, TRAS EL ATAQUE ICHAR SE HAN RETIRADO A LOS SUBURBIOS Y PUEBLOS CERCANOS. COMO EN OTRAS TANTAS CIUDADES DEL MUNDO CADA VEZ APARECEN MÁS Y MÁS DE ESTOS SERES DESTRUYENDO A SU PASO TODO LO QUE ENCUENTRAN Y SEQUESTRANDO POBLACIONES ENTERAS.

EN EL CASO DE MADRID EL ICHAR A CARGO DEL ATAQUE SE LLAMA **LOCHAR** Y TIENE LA FORMA DE UNA ESBELTA MUJER DE PIEL AZULADA, OJOS COMPLETAMENTE NEGROS Y COLMILLOS AFILADOS. HA DEMOSTRADO POSEER VARIOS PODERES, NUNCA TOCA EL SUELO, SIEMPRE SE ELEVA SOBRE UNA NUBE DE POLVO AZULADO, LOS INSTRUMENTOS DE ALTA TECNOLOGÍA NO FUNCIONAN CON ELLA Y CONTROLA TANTO EL FUEGO COMO LA TIERRA.

LA ACOMPAÑAN **FAUGER, EL TERGIVERSADOR**, UN SER DE PIEL MARRÓN AMARILLENTO, CARA LIGERAMENTE FELINA Y SIN BOCA. SUS PODERES SON COMUNICACIÓN

TELEPÁTICA, Y UNA FUERZA CAPAZ DE RIVALIZAR CON LA DEL ANTIGUO HÉRCULES.

EL OTRO ACOMPAÑANTE ES **BASTER, EL DOMADOR PROFUNDO**, DIRIGE UN EJÉRCITO DE BESTIAS ICHAR DE GRAN TAMAÑO CON FORMA DE UNA INMENSA MONTAÑA ANDANTE DE CARNE Y MÚSCULOS, BOCAS DENTADAS Y FORMA PARECIDA A UN PANGOLÍN GIGANTE. BASTER TIENE LA FORMA DE UN HOMBRE DELGADO CON PROTUBERANCIAS METÁLICAS SALIÉNDOLE DE LOS HOMBROS A MODO DE CAPA Y UNOS LÁTIGOS ORGÁNICOS LE SURGEN DE LAS MUÑECAS, PARECE QUE LIBERAN UNAS FEROMONAS QUE SIRVEN PARA DAR ÓRDENES A LAS BESTIAS ICHAR.

SOBRE ESTAS BESTIAS, ESTOS ICHAR DEVASTAN MADRID Y LAS CIUDADES DE LOS ALREDEDORES DESPUÉS DE ARRASAR LA COSTA PORTUGUESA Y LAS CIUDADES EN SU CAMINO.

CONOCIENDO LOS PLANES SECRETOS

EN LOS ÚLTIMOS DÍAS UN GRUPO DE SOLDADOS DE LAS FUERZAS GLOBALES QUE CONSIGUIÓ ESCAPAR DE UNA RAZZIA ICHAR NOS HAN TRAÍDO NOTICIAS SOBRE UN NIÑO PEQUEÑO, CON ALAS DE DRAGÓN Y PIEL PLATEADA QUE APARECE EN LOS BRAZOS DE LOCHAR. NADIE SABE SI SE TRATA DE UN NIÑO ICHAR, DE UN PRISIONERO O DE OTRA COSA.

EL MANDO GLOBAL PARA EUROPA HA REUNIDO A UN PEQUEÑO GRUPO DE LUCHADORES NO REGULARES PARA QUE SE INFILTREN EN LAS RUINAS DE MADRID E INTENTEN CAPTURAR AL NIÑO ICHAR O LO QUE SEA.

PARA ELLO HAN ORGANIZADO UN ATAQUE DE DISTRACCIÓN EN LA ZONA NORTE DE MADRID CONTRA UN PUEBLO LLAMADO LAS ROZAS, LUGAR DE CRÍA DE LAS BESTIAS ICHAR. PARTICIPARÁN EN EL ATAQUE DOS ESCUADRONES DE F-18 DE LA FUERZA AÉREA GLOBAL Y UNA DOCENA DE BATALLONES. SI ADEMÁS DE CAPTURAR LA PRESA DESTRUYEN EL CENTRO DE CRÍA SERÁ UN GOLPE MUY DURO PARA LOS ARCANOS ICHAR EN ESE SECTOR.

EN LAS ROZAS, EL EJÉRCITO UNIDO ENCONTRARÁ INMENSAS ESTRUCTURAS DE CRÍA, DONDE LAS BESTIAS ICHAR DESCANSAN, PROGLEAN Y SE ALIMENTAN DE LA MATERIA ORGÁNICA QUE LOS HUMANOS ESCLAVIZADOS LES TRAEN.

EL CUARTEL GENERAL DE LOS ICHAR SE ENCUENTRA EN LAS TORRES GEMELAS DE PUERTA EUROPA, TAL VEZ SEA PORQUE DESDE AHÍ SE PUEDE DOMINAR CON LA MIRADA TODO MADRID O PORQUE SU ARQUITECTURA RECUERDE A SUS ACTUALES PROPIETARIOS ALGO DE SUS MILENARIAS CIUDADES.

EN LAS FAUCES DE LA BESTIA

CUANDO LOS PERSONAJES LLEGAN A PLAZA CASTILLA, DESPUÉS DE ALGUNA ESCARAMUZA CON ESCLAVOS DE ELLOS, EN LAS TORRES GEMELAS VEN EL PODER DE UN ICHAR EN ACCIÓN. FLOTANDO A CIENTOS DE METROS SOBRE EL SUELO, CON EL AIRE CREPITANDO DE ENERGÍA A SU ALREDEDOR SE ENCUENTRA LOCHAR. ÉSTA, USANDO SU PODER SOBRE EL FUEGO Y LA TIERRA ESTÁ HACIENDO QUE UNA ENORME ESTRUCTURA CRISTALINA EMERJA AL REDEDOR DE LAS TORRES SUPERÁNDOLAS EN ALTURA. LA MÁS INCREÍBLE E IMPONENTE ESTRUCTURA QUE HAN VISTO.

DE LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA SURGE UNA CÚPULA

CRISTALINA DE QUINIENTOS METROS DE ALTURA, RETORCIDA Y ALARGADA, ESTE EDIFICIO ADQUIERE LA FORMA DE UNA TORRE IMPÍA POR VOLUNTAD DE LOCHAR. LA PUERTA SE ENCUENTRA DEFENDIDA POR DOS BESTIAS ICHAR (VER ESTADÍSTICAS).

EL INTERIOR DE LA TORRE

DENTRO, SI CONSIGUEN ENTRAR LOS PERSONAJES VERÁN TODO TIPO DE MARAVILLAS, DESDE CÁMARAS DE ESCLAVOS A SIRVIENTES DE LOS ICHAR DE RAZAS DESCONOCIDAS, HABITACIONES DE RECREO PARA LOS TRES ICHAR DE CINCUENTA METROS DE ALTO Y TOTALMENTE ANEGADAS DE AGUAS VERDOSAS, CON ALGAS CARNÍVORAS Y PECES ABISALES MUY PELIGROSOS, SI LOS PERSONAJES SE SUMERGEN EN UNA POR ERROR, O ACCIDENTE, O PORQUE NO SABEN DONDE SE METEN, HÁZSELO PASAR MAL.

CUANDO LLEGAN A LA CÚPULA DE MANDO ENCUENTRAN QUE BASTER HA SALIDO A DETENER EL ATAQUE A LOS CORRALES DE LAS BESTIAS. NO VEN A FAUCER PERO SÍ A LOCHAR, CON EL NIÑO EN LAS MANOS Y HABLANDO SOLA EN LA HABITACIÓN.

SI LOS PG SE ATREVEN A ENTRAR O A ASOMARSE MÁS VERÁN EN EL CENTRO DE LA HABITACIÓN UNA MESA DE CRISTAL SÓLIDO QUE MUESTRA EN SU SUPERFICIE, A MODO DE HOLOGRAMA DE LUZ, UNA IMPRESIONANTE CIUDAD SUBMARINA. INMENSAS CÚPULAS RESPLANDECIENTES ABARCAN LO QUE PARECEN CIENTOS DE KILÓMETROS DE LARGO, ENORMES TORRES DE UN KILÓMETRO DE ALTO Y SERES FANTÁSTICOS QUE FLOTAN O VUELAN A SU ALREDEDOR Y TODO EL AMBIENTE PARECE FLOTAR CON UNA MAGIA EXTRAÑA QUE HACE CREPITAR LAS AGUAS. BESTIAS GIGANTESCAS GUARDAN LAS PUERTAS DE ACCESO Y ENORMES ESTATUAS RODEAN LA CIUDAD

COMO UN EJÉRCITO GUARDIÁN. SE TRATA, SIN QUE LOS PERSONAJES LO SEPAN DE SOREN GARDIAR, UNA DE LAS CIUDADES ICHAR SITUADAS EN LAS SIMAS OCEÁNICAS.

PRONTO ESTA IMAGEN ES SUSTITUIDA POR LA DE UN ICHAR FORMADO SÓLO POR UNA CABEZA SIN CUERPO, DE CASI UN METRO DE ALTO, OJOS AMARILLENOS Y UN TRÍO DE PROTUBERANCIAS QUE LE SURGEN DE LA NUCA Y LE RODEAN LA CABEZA TANTO POR ENCIMA COMO POR LOS LATERALES A MODO DE PROTECCIÓN. PUEDEN OÍR ESTA CONVERSACIÓN:

TRAS LA BATALLA FINAL, LA PRIMERA VICTORIA

CÓMO RECUPEREN LOS PG AL NIÑO Y CÓMO SALGAN DE ALLÍ, DEPENDE DE ELLOS, PODRÍAN, SI SE GREEN LO SUFICIENTEMENTE PODEROSOS, LUCHAR CONTRA LO-

Lochar: Venganza, Raner-Than de Soren Gardiar, Mariscal de la Legión Sur.

Raner-Than: Venganza, Lochar, ¿cómo va la operación de cría?

L: como esperábamos, faucer no ha tenido problema en engendrar en una de las bestias inferiores, este es el resultado, hasta que crezca en los próximos días nos entretendremos un poco.

R: el Consejo de la Marea Negra no debe enterarse de nada de esto, nos jugamos algo más que el exilio eterno.

L: esos primarios que sólo piensan en la destrucción no representan nada para nosotros, nuestra mente grupal ha decretado un curso de acción imbatible, no vamos a ocupar el puesto de las bestias, vamos a esclavizarlas y utilizarlas para crear una legión que haga retroceder a los Delian hasta sus estrellas originales.

R: aún así ellos son mayoría, si supiesen lo que estamos haciendo dudo que ninguno de ellos tuviese clemencia por nuestro "mancillamiento". Ellos piensan que los humanos sólo sirven para morir y pagar por los pecados de su ocupación

L: y tienen razón, todos deberían morir, pero los Ichar tenemos más guerras que esta, y desde luego si alguien debe morir en el campo de batalla serán nuestros enemigos, y los inferiores.

R: los milenios lo dirán, de momento este es el primer paso de la nueva potencia suprema entre nosotros.

L: tienes razón, Mariscal.

R: Venganza final, nos comunicaremos dentro de tres mareas.

L: Venganza final, Raner-Than.

.....
L: Ven aquí pequeño, tenemos muchos planes para ti y los tuyos, y ni siquiera ese estúpido de Soren Gardiar

CHAR, PERO TE RECOMENDAMOS, DIRECTOR DE GUERRA, QUE EN ESTA PRIMERA AVENTURA NO LA VENZAN, PUES COMO PERSONAJE ENEMIGO TIENE MUCHAS POSIBILIDADES DE REPRESENTAR UNA AMENAZA TERRORÍFICA EN EL FUTURO. DÉJALES CORRER HASTA QUE HUYAN Y SE CRE-

AN A SALVO, Y RECUERDA QUE EL MODELO DE PENSAMIENTO ICHAR ES TAN RADICALMENTE DISTINTO AL NUESTRO QUE PIENSAN EN VARIAS DIMENSIONES, NO SÓLO EN ESPACIO-TIEMPO.

EN DEFINITIVA, PUEDE QUE ELLA LES DEJASE QUE SE LLEVASEN AL NIÑO PARA CUMPLIR ALGÚN FIN QUE SÓLO EL TIEMPO REVELARÁ.

LA VERDAD: SI CONSIGUEN ORGANIZAR EL ATAQUE Y CAPTURAR AL NIÑO NINGÚN INSTRUMENTO CIENTÍFICO FUNCIONARÁ SOBRE ÉL. NO SE PUEDE MEDIR SU PODER, FUERZA O ENERGÍA AUNQUE UNA COSA SÍ RESULTA OB-
VIA, A PESAR DE QUE MUERE A LOS POCOS DÍAS TRAS SEPARARLO DE LOCHAR. EL PEQUEÑO ES EL RESULTADO DE LA FECUNDACIÓN POR PARTE DE FAUCER DE UNA HEMBRA HUMANA. PARECE SER QUE LOS ICHAR QUIEREN CREAR UNA RAZA INFERIOR DE ESCLAVOS QUE OBEDEZ-
CA TODAS SUS ÓRDENES PARA EXTERMINAR A LA RESIS-
TENCIA.

SE CREE QUE SI EL MANDO ICHAR LO DESCUBRIESE
HARÍAN VOLVER A SU CIUDAD A LOS TRES ASALTANTES,
PUES POR TODO EL MUNDO LOS ICHAR HAN MOSTRADO
UN DESAGRADO SIN PAR HACIA LAS BESTIAS HUMANAS,
COMO LO TENDRÍA UN DIOS CON UNA MOSCA.

PERSONAJES ENEMIGOS

CRAKOAN. CRIATURA TERRESTRE DE UNOS 25 METROS DE ALTO. SU FORMA SER ASEMEJA A UN ENORME PANGOLÍN FORMADO DE ROCA, CON INMENSAS GARRAS QUE POR SU TAMAÑO AÑADEN 10 PUNTOS DE DAÑO A TODO ATAQUE CON ÉXITO CUERPO A CUERPO.

RDT FUERZA: B	20D
RDT DESTREZA: B	20D
RDT MENTE:	2D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B HUN- DIRSE EN TIERRA: DIFICULTAD 25	5D
PUNTOS DE VIDA:	51

Se Descubre el Enemigo

CLAWS. CRIATURA ACUÁTICA DE UNOS 15 METROS DE LARGO, PARECIDAS A ENORMES ANGUILAS ABISALES. TIENEN UNA SERIE DE LÁTIGOS ORGÁNICOS CAPACES DE SENTIR EN EL AGUA CUALQUIER MOVIMIENTO Y UTILIZAR EL PODER

POSEEN DOCENAS DE OJOS REPARTIDOS POR TODA SU DORSAL, POR LO QUE ES IMPOSIBLE SORPRENDERLAS. ADEMÁS DEBIDO A SU COLOR NEGRO EN SU PRIMER ATAQUE AÑADEN 20 PUNTOS EN SUS TIRADAS DE DESTREZA PARA ATAQUES CUERPO A CUERPO. LAS INMENSAS MANDÍBULAS POR SU TAMAÑO AÑADEN 5 PUNTOS DE DAÑO A TODO ATAQUE CON ÉXITO CUERPO A CUERPO.

RDT FUERZA: B	10D
RDT DESTREZA: B	18D
RDT MENTE:	5D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B GOLPE DE ENERGÍA: DIFICULTAD 35	3D
PUNTOS DE VIDA:	30

LOCHAR. ES EL LÍDER DE ESTE GRUPO ICHAR. COMO TAL TIENE PODER PARA TOMAR CUALQUIER DECISIÓN RESPECTO A LA MISIÓN. TIENE LA FORMA DE UNA ESBELTA MUJER DE PIEL METALIZADA AZUL OSCURO, OJOS COMPLETAMENTE NEGROS Y COLMILLOS AFILADOS. DE SUS HOMBROS SURGEN UNAS TIRAS AZULADAS QUE LA CAEN A MODO DE MANTO SOBRE LA ESPALDA.

ES CRUEL Y MUY PELIGROSA PUES SU PUEBLO SIEMPRE LA HA RECHAZADO, PORQUE UNA VEZ TUVO UN AMANTE DE OTRA RAZA, POR LO QUE PAGA SU FRUSTRACIÓN DESTRUYENDO TODO LO QUE PUEDE.

SU AMANTE FUE ARROJADO A LAS SIMAS ABISALES CON UN SIMPLE CUCHILLO, Y NUNCA SE HA VUELTO A SABER DE ÉL, PERO LOS MENTALIZAS ICHAR LE DAN POR MUERTO, PORQUE NO SE HA HALLADO RASTRO MENTAL ALGUNO DE ÉL. LOCHAR NO HA PERDONADO JAMÁS ESTA AFRENTA Y LOS ICHAR NO OLVIDAN NUNCA.

SUS PODERES SON:

CONTROL DE TIERRA Y FUEGO: SEMEJANTE A PIROKINESIS ESTE PODER AMPLÍA SU ÁMBITO DE INFLUENCIA A OTRO ELEMENTO, LA TIERRA. CON ÉL PUEDE DAR FORMA A LA PIEDRA Y EL FUEGO Y HACE EL MISMO DAÑO QUE PIROKINESIS (VER CAPÍTULO DE PODERES) CON AMBOS ELEMENTOS.

ANULACIÓN TECNOLÓGICA, DIFICULTAD 45. ANULA LOS OBJETOS ELECTRÓNICOS Y TECNOLÓGICOS EN UN RADIO IGUAL A UN METRO POR CADA PUNTO DE ÉXITO.

VOLAR (VER CAPÍTULO DE PODERES), FLOTANDO EN UNA NUBE DE HUMO AZUL BRILLANTE QUE LA ELEVA SOBRE LAS CABEZAS DE LOS INFERIORES.

RDT FUERZA:	60D
RDT DESTREZA: B	50D
RDT MENTE: B	48D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: B CONTROL DE TIERRA Y FUEGO	40D
RDT PODER: ANULACIÓN DE TECNOLOGÍA	15D
RDT PODER: VOLAR	25D
PUNTOS DE VIDA:	140

Capítulo 8

0			0
0	RDT FUERZA: B	15D	0
	RDT DESTREZA: B	5D	
	RDT MENTE: B	2D	
	RDT MAGIA:		
	RDT PODER:		
	PUNTOS DE VIDA:	25	
0			0

Se Descubre el Enemigo

LA CAÍDA DE LOS BLIOR.

La inmensa mole de la fortaleza se recortaba imponente sobre la arena roja.

Las montañas, el desierto de roca y piedras, iluminados por la luz rojiza de la vieja estrella, alargaban su sombra sobre el camino, cientos de metros más abajo, en el desfiladero que conducía hasta su única puerta.

Los negros muros de la Fortaleza del Reducto, como así llamaban sus habitantes a aquella estructura, permanecían incólumes a pesar de todas las tormentas de arena que habían tenido que soportar, y al calor que quemaba sus cimientos.

Una hilera de figuras se aproxima a las puertas negras, adornadas con negras osamentas de gigantescos animales, y cuya forma recordaba vagamente a las fauces de una feroz bestia hambrienta. La caravana estaba compuesta por una decena de carruajes labrados de pesadas ruedas, tirados por colosales animales, y por medio centenar de figuras, todas con aspecto de agotamiento extremo.

A la llamada de las trompetas, un enorme rugido resuena sobre las cumbres de las montañas, mientras que las puertas se abren a los caminantes que llegan a los dominios de la Casa Eñlor Marik.

Una delgada figura surge de la fortaleza, y con un gesto de su líder, la caravana reanuda su avance, detenido ante el pórtico, pasando de largo frente al Ichar que les da la bienvenida.

- Venganza, Noble Salgrilon, Regente de la Fortaleza Calvinion.
- Venganza, Patricio Cral, gracias por abrir las puertas de su hogar en estos tiempos de desgracia para nuestra casa.
- Sea como sea, el destino que nos espere la Casa Eñlor Tesak deberá afrontarlo unida.
- Aunque sea en la derrota, Cral. Mi propia fortaleza ha sido asaltada por huestes de tres casas combinadas, la Casa Derrian, la Casa Asoar y los usureros Lain.
- Lo sé, noble regente, las noticias de vuestra desgracia se han propagado incluso hasta este recóndito lugar, traídas en muchos casos por otros grupos también expatriados. Al parecer, el momento que tanto temíamos tras la traición del Impío Taliadar ha llegado, ahora que

nadie lo impide, debido a los problemas a que se enfrentan los Renegados, el resto de las casas se vuelve contra nosotros como tiburones hambrientos, esperando repartirse nuestras riquezas y nuestro poder.

– No solo lo esperan, ya lo están haciendo, Cral. Las últimas noticias eran que habían saqueado la sede Central en Soren Gardiar, la Ciudad de la Guerra.

– Sí, lo sé. La mayoría de nuestros líderes sucumbieron al ataque de las fuerzas de la Ciudad y varias casas y gremios. Sólo unos pocos exiliados han logrado escapar del cerco. Pero los ataques se están produciendo, como temíamos, a lo largo de todos nuestros dominios. Nuestras Marcas están siendo salvajemente devastadas, y toda la gloria de la Casa Blior pende de un hilo.

– Lo sientes ¿verdad? – dijo el recién llegado a su anfitrión, mientras miraba al distante firmamento.

– Sí, Salgrilon. Todas las miradas se vuelven a este punto, hacia el refugio final de nuestra casa caída en desgracia. Siento que el destino de todos nosotros se decidirá pronto, aquí. Pero pasa, no nos lamentemos, somos Ichar, somos supremos, y muramos o no, seremos por siempre recordados. Yo me quedaré a recibir a los siguientes.

Sin mirar atrás, la cansada figura del refugiado, continuó su camino, mientras que el Patricio regente de la fortaleza miraba consternado hacia el fondo del desfiladero rojizo, y contemplaba como en la distancia, otra caravana desvencijada recorría la distancia que les separaba del último refugio de los Blior.

COLONIA NIVUS.

CONSTELACIÓN DE ORIÓN.

FORTALEZA DEL REDUCTO, CASA BLIOR TESAK.

EL ÚLTIMO DÍA DE LOS BLIOR

LA PRESENTE AVENTURA TRANSCURRE TRAS LA PRIMERA DE LAS NOVELAS DE ICHAR.

EN ELLA, EL JOVEN TALIADAR TRAICIONÓ A LOS ICHAR POR SU AMBICIÓN DE PODER, Y ESTUVO A PUNTO DE

SUMERGIR A TODA SU RAZA, Y AL RESTO DEL COSMOS, EN UNA ERA SIN FIN DE SUFRIMIENTO ETERNO EN LA OSCURIDAD.

AHORA, LA CASA BLIOR MARIK, SU CASA, SE ENFRENTA AL DESTINO QUE NINGUNO DE ELLOS HA BUSCADO. SU CRECIMIENTO DEN PODER Y RIQUEZAS SE HA VISTO RETENIDO POR UNA TRAICIÓN DE LA QUE NINGUNO SABÍA NADA, PERO LOS ICHAR SON DESPIADADOS Y MALVADOS, Y SÓLO PRIMARCAR HABÍA IMPEDIDO QUE EL RESTO DE LAS CASAS, GREMIOS Y CIUDADES LES CASTIGASEN, MÁS POR ARREBATARLES SU PODER QUE POR JUSTICIA.

AHORA, CON LOS PROBLEMAS EN NUMEROSOS FRENTE A LOS QUE SE ENFRENTAN LOS RENEGADOS, PRIMARCAR Y SUS ALIADOS CONTEMPLAN IMPOTENTES CÓMO CASA TRAS CASA ATAACA A LOS BLIOR ALLÍ DONDE PUEDE SACAR PROVECHO, ALIÁNDOSE CON OTRAS CASAS O GREMIO, Y EN MUCHOS CASOS REPARTIÉNDOSE LOS DESPOJOS.

LOS BLIOR SE ESTÁN RETIRANDO AL ÚNICO PUNTO EN EL QUE TODAVÍA PUEDEN SOBREVIVIR, LA FORTALEZA DEL REDUCTO, EN LA CONSTELACIÓN DE ORIÓN, Y ESPERAN AGRUPAR FUERZAS PARA SOBREVIVIR AL ÚLTIMO ASALTO QUE SUS ETERNOS RIVALES ESTÁ, SIN DUDA, PLANEANDO.

EL ÚLTIMO REFUGIO

CUANDO COMIENZA LA HISTORIA, EL ÚLTIMO DE LOS BLIOR PENETRA POR LAS NEGRAS PUERTAS DE LA FORTALEZA, Y ESTAS SE CIERRAN A SUS ESPALDAS, SELLANDO EL DESTINO DE LA CASA.

LOS PERSONAJES, SON ICHAR DE CLASE BAJA, O FIELES ESCLAVOS DE LOS ASUR, Y CONTEMPLAN CÓMO EL HORIZONTE SE OSCURECE ESA NOCHE, CON LA CAÍDA DE LA ESTRELLA ROJA SOBRE LA LÍNEA DEL HORIZONTE, PRESAGIANDO UNA LARGA NOCHE DE LA QUE TAL VEZ NINGUNO SOBREVIVA.

VIÉNDOSE ACORRALADOS POR FUERZAS ENEMIGAS, Y TRAICIONADO POR SU PROPIO HIJO, EL PATRICIO DE MÁS ALTO RANGO SUPERVIVIENTE, CRAL DE LA FORTALEZA DEL REDUCTO, CONMINARÁ A LOS PERSONAJES A PONER A SALVO LA ÚLTIMA ESPERANZA PARA LA CASA. LOS TRES REGENTES NO NATOS. DENTRO DE LA MISMA ESFERA DE ROCA NEGRA, LA ESENCIA ENGENDRADA DE TRES GEMELOS BLIOR ESTÁ APUNTO DE VENIR AL MUN-

DO. SEGÚN LOS VIDENTES Y ARCANOS DE LA CASA, ELLOS SERÁN LOS ARTÍFICES DEL RESURGIMIENTO DE LA CASA ASUR, SI LOGRAN PONERLOS A SALVO.

EL ATAQUE SE PRODUCIRÁ DE IMPROVISO Y LOS PERSONAJES, TENDRÁN QUE EMPRENDER UNA CARRERA HACIA LOS NIVELES INFERIORES DEL CASTILLO MIENTRAS LOS ÚLTIMOS BLIOR MUEREN A SU ALREDEDOR.

¿QUÉ PELIGROS LES DEPARARÁ EL VIAJE A LAS PROFUNDIDADES, POR PASADIZOS PERDIDOS EN LA ANTIGÜEDAD, Y OLVIDADOS POR TODOS EXCEPTO POR SUS MORADORES? ADELANTE, LA INTRIGA, EL TERROR Y LA AVENTURA OS ESPERAN, MIENTRAS CONTEMPLÁIS LA CAÍDA DE UNA CASA ICHAR.

ESCENA UNO: LA ÚLTIMA CENA.

REUNIDOS EN EL SALÓN CENTRAL DE LA FORTALEZA, ICHAR DE TODA CLASE Y CONDICIÓN SE ENCUENTRAN, SENTADOS O EN PIE, ALREDEDOR DE UNA HILERA DE MESAS QUE LOS ESCLAVOS ESTÁN LLENANDO DE COMIDA, BEBIDA Y UNGÜENTOS.

TODOS ELLOS PARECEN AGOTADOS POR LOS CONFLICTOS Y LAS LUCHAS DE LAS SEMANAS ANTERIORES, Y TODOS, SIN EXCEPCIÓN, CHARLAN DECAÍDOS SOBRE EL DESTINO QUE LES AGUARDA A ELLOS, Y A SU CASA. POCOS DUDAN QUE DEBEN ENCONTRAR UNA SALIDA NEGOCIADA, PUES SUS ENEMIGOS SON MUCHO Y AMBICIOSOS, COMO HAN PODIDO COMPROBAR, PERO LA GRAN MAYORÍA SABEN QUE LA TREGUA ES SÓLO MOMENTÁNEA, Y QUE SEGURAMENTE, SUS RIVALES YA ESTÉN INTENTANDO HACER CAER EL ÚLTIMO BASTIÓN DE LOS BLIOR.

LA CENA SE SIRVE ENSEGUIDA, MIENTRAS LOS PERSONA-

JES, SEA COMO MIEMBROS DEL BANQUETE, O COMO SIRVIENTES O GUARDIAS DE LOS ICHAR, PUEDEN ESCUCHAR A MUCHOS DE LOS SERES MÁS PODEROSOS DE SU CASA HABLAR SOBRE LA TRAICIÓN QUE HA SUFRIDO SU CASA, Y SOBRE EL DESTINO QUE CORRERÁN TODOS ELLOS.

SOBRE LA TARIMA, LOS MIEMBROS SUPERVIENTES MÁS IMPORTANTES DE LA CASA DISCUTEN ENTRE ELLOS, GRAL Y SU HIJO, DOLARNION, PARECEN INTENTAR CONVENIR AL RESTO DE LOS BLIOR DE QUE LA ÚNICA SALIDA ES LA RENDICIÓN, PERO NO PARECEN LOGRAR SU PROPÓSITO.

HABLA EL ÚLTIMO GRAN PATRICIO BLIOR

AL FIN, EL HIJO DE GRAL SE LEVANTA, Y HACE CALLAR A LOS ASISTENTES.

- Venganza, nobles Asur. Triste es el momento en el que se encuentra nuestra otrora orgullosa casa. Hoy, tal vez, sea el último día de existencia de la casa Blior Marik, pues este es nuestro último refugio, y nosotros somos los únicos supervivientes a la gran traición.

Lo que de vosotros se pide, es que, unidos por el destino común, decidamos cómo queremos terminar nuestros días. Cada uno de nosotros es miembro de nuestra gloriosa casa, y por lo tanto, libre de decidir el destino de ella en votación. Y así se hará, esta noche, ahora, decidiremos si la casa de los Blior se extingue por la destrucción, o por el esclavismo.

Cada uno de nosotros tiene que decidir qué destino nos espera, la muerte, o la vergüenza eterna. Votemos.

- un silencio sepulcral cayó sobre la sala, hasta que un Ichar de la mesa principal dijo.

- Mejor la muerte que la condenación. Muerte eterna a los traidores.

El rugir de la sala hizo suyas sus palabras, y todos los Ichar presentes a una, excepto alguna excepción que prefirió callar, gritaron sus preferencias de morir antes que rendirse por una traición.

- Silencio, nobles. - Les hizo callar su anfitrión - el destino de nuestra casa queda sellado esta noche pues. Disfrutemos entonces de nuestra última cena, y vivamos estos momentos a mayor gloria de la Casa Blior Marik.

Dicho esto, todos los presentes se sentaron, y continuaron con sus acaloradas discusiones, unos entre risas, otros, sumidos en una melancolía eterna, añorando lo que pudo haber sido.

LOS MIEMBROS ASISTENTES A ESTA CENA SERÁN DETALLADOS EN EL ANEXO DE PERSONAJES DEL MÓDULO,

PERO TODOS ELLOS COINCIDEN EN VARIAS COSAS, SÓLO QUEDAN LOS RESTOS DE LO QUE ANTES FUESE UNA DE LAS CASAS MÁS IMPORTANTES EN EL IMPERIO ICHAR, Y EN QUE NINGUNO SOBREVIVIRÁ A ESTA NOCHE SI EL ENEMIGO CONSIGUE FORZAR LAS PUERTAS.

GRAL, LÍDER DEL REFUGIO, ORDENA TRIPLICAR LA VIGILANCIA EN LOS MUROS, Y MIENTRAS ESCLAVOS Y GUARDIAS VIGILAN LAS CUMBRES DE LAS MONTAÑAS, Y EL DESFILADERO, LOS PRESENTES EN LA CENA DISFRUTAN DE LOS PLACERES QUE SU ANFITRIÓN PUEDE PROPORCIONARLES.

ÚLTIMAS HORAS DE PLACER ENTRE LOS SUYOS

TRAS LA CENA, UNA MÚSICA SUAVE COMIENZA A REVERBERAR EN EL SALÓN, Y LOS ICHAR ABANDONAN EN PAREJAS O TRÍOS LA ESTANCIA, DIRIGIÉNDOSE A SUS APOSENTOS PRIVADOS. SI ALGUNO DE LOS PERSONAJES ES UN ICHAR, OTRO MIEMBRO DE ESTA RAZA DEL SEXO OPUESTO SE LE ACERCARÁ Y LE INVITARÁ A PASAR LA NOCHE CON ELLA (O ÉL).

- NOBLE BLIOR, ME GUSTARÍA COMPARTIR CONTIGO LOS ÚLTIMOS MOMENTOS DE LIBERTAD Y VIDA QUE ME QUEDAN, PUES SÓLO UN MIEMBRO DE NUESTRA CASA MERECE GOZAR DE LA CERCANÍA DE LOS SUYOS, Y SÓLO UNIDOS, PODREMOS AFRONTAR LA MUERTE CON DIGNIDAD.

LA MIRADA DE ELLA ES ANHELANTE, SABE QUE ES LA ÚLTIMA OPORTUNIDAD QUE TENDRÁN DE GOZAR DE LA VIDA Y LOS PLACERES QUE AHORA TAN LEJOS QUEDA EN LA ETERNIDAD, Y DESEA VIVIR CON PASIÓN CADA SEGUNDO. DONDE HACE UNOS MESES SÓLO HABÍA AMBICIÓN Y MALDAD, AHORA HAY BELLEZA, DESEO Y UN FATALISMO SENTIMIENTO DE PÉRDIDA.

SI EL/LOS PERSONAJE/S ACEPTA/N, ELLA LE CONDUJERÁ HACIA LAS LUJOSAS HABITACIONES QUE GRAL HA MANDADO PREPARAR PARA SUS CONGÉNERES, Y EN ELLA, GOZAN DEL PLACER QUE SÓLO PUEDE PROPORCIONAR UN ICHAR DE MIL AÑOS DE ANTIGÜEDAD. AMBOS TERMINAN EXHAUSTOS, Y EL PERSONAJE QUE SUCUMBA LA TENTACIÓN, PERDERÁ HASTA QUE DESCANSE DOS DADOS COMPLETOS DE FUERZA, DEBIDO A LA PASIÓN Y A LAS ENERGÍAS CONSUMIDAS.

ESCENA SEGUNDA: LA CAÍDA.

LOS PERSONAJES SON DESPERTADOS DE REPENTE POR LOS CRIADOS. FUERA, EN EL PATIO, PUEDEN OÍR LOS SONIDOS DE UNA CONFRONTACIÓN, CON LOS METALES CHOCANDO, Y LOS GRITOS DE GUERRA MEZCLÁNDOSE CON LOS GEMIDOS DE DOLOR DE LOS HERIDOS Y LOS MORIBUNDOS.

SI MIRAN POR LA VENTANA, VERÁN LAS ENORMES PUERTAS DE ENTRADA COMPLETAMENTE ABIERTAS, Y UNA MASA DE BESTIAS, ESCLAVOS E ICHAR PRECIPITÁNDOSE AL PATIO INTERIOR DE LA FORTALEZA DESDE LAS MONTAÑAS. ENORMES BESTIAS VOLADORAS DESCENDEN SOBRE LAS TORRES DE ROCA NEGRA, Y LAS MURALLAS ESTÁN SIENDO ARRASADAS POR ENORMES DESCARGAS DE MAGIA Y PODER.

- ¡A las armas, nobles Blior! La hora que tanto temíamos ha llegado, - GRITA ALGUIEN EN EL PASILLO.

SI SE ASOMAN A ÉL, PODRÁN VER CÓMO SUS COMPAÑEROS DE CASA SURGEN DE SUS HABITACIONES, INVESTIDOS EN TODO SU PODER, ATAVIADOS CON ARMADURAS

DE GUERRA, CON LOS OJOS EBRIOS DE MUERTE. UNO TRAS OTRO, VAN ABANDONANDO TODA EL ALA, EN DIRECCIÓN A LAS DIFERENTES ZONAS DE CONFLICTO. ATRÁS, SÓLO QUEDA CRAL, QUIEN PERMANECE MIRANDO UNA ANTIGUA ESTATUA QUE SE ELEVA EN MEDIO DE UNA LUJOSA SALA.

- AMIGOS, - DICE VOLVIÉNDOSE A LOS PERSONAJES- EN ESTE INFAUSTO DÍA, LA CASA BLIOR TESAK MUERE. NUESTRO DESTINO, ESCRITO EN UN TAPIZ DE TRAICIONES Y SANGRE, NOS HA ENCONTRADO INCLUSO AQUÍ, EN EL ÚLTIMO REDUCTO. TRISTE ES QUE FUESE UNO DE NUESTRA CASA, EL INFAME TALIADAR QUIEN TRAJESE SOBRE NOSOTROS TAN NEGRO DESTINO, PERO MÁS LO ES AÚN, QUE MI PROPIO HIJO, UN JOVENZUELO ARROGANTE, HAYA ECHO UN PACTO CON LOS ENEMIGOS PARA ENTREGAR A SUS CONGÉNERES. ÉL HA ABIERTO LAS PUERTAS, DEJANDO ENTRAR LA MUERTE EN ESTOS ETERNOS SALONES.

TRISTE DESTINO

LA TRISTEZA PARECE EMBARGAR SU VOZ, Y SU PUÑO SE APRIETA EN UNA MEZCLA DE FURIA E IMPOTENCIA.

- Pero no todo estará perdido, - DICE - si acudís conmigo rápidamente.

SIN DECIR MÁS, CAMINA RAUDO POR EL PASILLO DE ENFRETE, MIENTRAS SUS ROPAJES ONDEAN POR LA PRISA DE SUS MOVIMIENTOS.

SI LOS PERSONAJES NO LE SIGUEN, PRONTO TODAS LAS ALAS DEL CASTILLO ESTARÁN OCUPADAS POR PODEROSOS ICHAR QUE DESEEN ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE LA MUERTE DE TODOS LOS OCUPANTES DE LA FORTALEZA Y

ARREBATARLES SUS RIQUEZAS Y SU PODER.

SIN EMBARGO, SI LOS PERSONAJES LE SIGUEN, DEBERÁN ENFRENTARSE, ANTES DE ALCANZARLE, A UN GRUPO INCURSOR COMPUESTO POR DOS ICHAR DE CLASE BAJA Y MEDIA DOCENA DE ESCLAVOS DARMORIAN. SI EL GRUPO ES DEMASIADO PODEROSOS, REDUCE EL NÚMERO DE ENEMIGOS A UN ICHAR Y CINCO ESCLAVOS, SI SIGUE SIÉNDOLO, BUENO, TAL VEZ EL DESTINO DE LOS PERSONAJES ERA MORIR CON EL RESTO DE SU CASA.

SI LOGRAN ESCAPAR DE ESTE ATAQUE, LOS PERSONAJES ALCANZARÁN A CRAL JUSTO A LA ENTRADA DE UN PASADIZO SECRETO. ÉSTE, LES CONMINARÁ A IR TRAS ÉL HACIA LAS PROFUNDIDADES DEL CASTILLO, Y CERRARÁ, CON MAGIA Y PODER, LA ENTRADA SECRETA TRAS ELLOS.

EL DESCENSO AL FONDO DEL PRESTIGIO

LAS ESCALERAS DESCIENDEN DURANTE LO QUE PARECEN KILÓMETROS, HASTA LLEGAR A UNA ENORME SALA CIRCULAR. ALREDEDOR DE ESTA CAVERNA EXCAVADA EN LA ROCA, UNA SERIE DE BALCONES DE PIEDRA NATURALES CIRCUNVALAN TODO SU PERÍMETRO, A UNOS CUATRO METROS DE ALTURA.

ABAJO, EN EL SUELO DE ROCA Y ARENA, VARIAS FORMAS NATURALES REPOSAN COMO DORMIDAS. ESTATUAS DE ROCA SEMEJANTES A UN ICHAR, ENORMES PIEDRAS QUE SE RESQUEBRAJAN DESDE DENTRO, COMO UN HUEVO ECLOSIONANDO. COLUMNAS DE PIEDRAS PRECIOSAS EN CUYO INTERIOR SE ADIVINAN FORMAS HUMANOIDES, CORRESPONDIENTES A LOS ICAHR NO NATOS, DEJADOS ALLÍ POR SUS MADRES PARA QUE LA TIERRA LES ENGENDRE.

- ESTOS, NOBLES BLIOR, SON LOS DESCENDIENTES DE LO QUE QUEDA DE NUESTRA CASA. PRONTO SUS VIDAS SERÁN SEGADAS ANTES DE NACER, PERO NO TODOS DEBEN SUFRIR EL MISMO DESTINO. ESTOS SON LOS REGIS, - DICE SEÑALANDO UN ENORME HUEVO DE OBSIDIANA QUE PARECE REFULGIR CON TRES COLORES QUE SE ARREMOLINAN EN INTRICADAS FORMAS.

- SON LOS QUE LOS PROFETAS DICEN QUE TRAERÁN NUESTRO DESTINO HASTA NOSOTROS, AHORA SON LA ÚNICA ESPERANZA DE NUESTRA CASA, Y VOSOTROS LO SOIS DE ELLOS. - HACE UNA PAUSA, PARA DEJARLES PENSAR - VOSOTROS DEBÉIS LLEVAROS EL HUEVO DE LOS REGIS, Y PONERLO A SALVO.

DEBÉIS SALIR POR AQUEL PASADIZO QUE CONDUCE A LAS PROFUNDIDADES, Y SALIR DE ESTA TRAMPA MORTAL. LUEGO, EN EL EXTERIOR, EL HUEVO DEBERÁ SER PUESTO A SALVO DONDE PODÁIS. DE VOSOTROS DEPENDE LA ÚNICA POSIBILIDAD DE SUPERVIVENCIA DE NUESTRA CASA.

YO ME QUEDARÉ AQUÍ, SELLARÉ LA SALIDA, Y DEFENDERÉ A NUESTROS HIJOS QUE NO PUEDEN PONERSE A SALVO. AL MENOS DARÉ MI SANGRE POR ELLOS.

SI LOS PERSONAJES DUDAN, EL SONIDO DE LA PUERTA SECRETA CEDIENDO A LOS GOLPES LLEGARÁ DESDE ARRIBA, Y LA SITUACIÓN SE VOLVERÁ MUCHO MÁS APREMIANTE.

SI ACEPTAN, DEBERÁN INTRODUCIRSE CON EL HUEVO DE LOS REGIS EN LOS PASADIZOS NATURALES QUE SERPENTEAN BAJO LAS MONTAÑAS HASTA ENCONTRAR UNA SALIDA O SU MUERTE.

ESCENA TERCERA: HÉGIRA

LOS PERSONAJES, CARGADOS CON EL HUEVO DE LOS REGIS, SE ADENTRARON EN LA ESCENA ANTERIOR EN LOS LABERÍNTICOS PASAJES BAJO LA FORTALEZA DE LOS BLIOR. UNO DE ELLOS, QUIEN LLEVE EL HUEVO, NO PODRÁ COMBATIR DEBIDO AL TAMAÑO DE ÉSTE, A MENOS QUE LO DEJE EN EL SUELO. SIN EMBARGO, SÍ PODRÁ UTILIZAR SUS PODERES, SU MAGIA O EL PODER DEL EGO SI LO TUVIESE.

LA ESCENA COMIENZA CON LOS RUGIDOS Y LAS EXPLOSIONES DEL COMBATE QUE PENETRAN POR EL SITIO QUE HAN VENIDO. GRAL ESTÁ DEFENDIENDO LA SALA DE CRÍA, Y AL TIEMPO OCULTANDO SU HUIDA.

DE REPENTE, TODO PARECE VENIRSE ABAJO, PRIMERO CON UN CRECIENTE RUMOR QUE RECORRE LA ROCA DESDE TODOS LADOS, Y LUEGO, CON UN ENSORDECEDOR CRUJIDO QUE INDICA QUE PARE DE LA CUMBRE DE LA MONTAÑA SE HA DERRUMBADO POR LOS IMPACTOS DE LOS COMBATES, SEPULTANDO EL CAMINO DE REGRESO.

A PARTIR DE AQUÍ, LOS PERSONAJES TENDRÁN QUE PENETRAR MÁS Y MÁS EN LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA, A SU PASO EXTRAÑAS SALAS SE ABREN ANTE ELLOS, REVELANDO SECRETOS MILENARIOS QUE DORMÍAN EN ESPERA DE QUE ALGUIEN LLEGASE A DESENTERRARLOS, O DE VÍCTIMAS.

PELIGROS BAJO TIERRA EXTRAÑA

A CONTINUACIÓN, DESCRIBIMOS ALGUNA DE LAS ESCENAS QUE PUEDEN TENER LUGAR BAJO TIERRA.

LOS OSCUROS PASILLOS DE LA MARCA ESTÁN REPLETOS DE CRIATURAS QUE CONVIVEN, CAZAN Y MUEREN EN

LA OSCURIDAD. COGE CUALQUIER CRIATURA DEL COMPENDIO DE MONSTRUOS QUE PUEDA SOBREVIVIR EN ESTAS CONDICIONES Y UTILÍZALA COMO MONSTRUOS ERRANTES.

LOS PERSONAJES LLEGAN A UNA EXTRAÑA SALA, CUBIERTA DE HOLLÍN. EN ELLA VIVE UN ANTIGUO HECHIZO QUE CONVIERTE EL HOLLÍN EN UNA MAREA VIVIENTE, EN UN HURACÁN DE ÓXIDO ASFIXIANTE. SI LOS PERSONAJES NO LOGRAN IMPEDIR EL CONJURO QUE ANIMA LA MAREA METÁLICA, TODOS ELLOS MORIRÁN PRESAS DE UNA MORTAJA DE HIERRO.

CRIATURAS RENEGADAS. VARIOS ESCLAVOS DARMORIAN HABITAN EN UNA CAVERNA. SE TRATA DE RENEGADOS DE LA CASA BLIOR, QUE, HUYENDO DE SUS AMOS, HAN DESCENDIDO HASTA AQUÍ PARA OCULTARSE. AHORA, CREEN QUE LOS BLIOR LES HAN ENCONTRADO Y VENDERÁN CARAS SUS VIDAS SI NO LES CONVENCEN DE QUE LES DEJEN PASAR.

CEMENTERIO. DOCENAS DE HUESOS SE APILAN EN EL SUELO Y EN TORNO A LOS NICHOS EXCAVADOS POR ALGUNA CIVILIZACIÓN DE LAS PROFUNDIDADES YA EXTINTA. UNA CRIATURA DE HUESOS Y ESPÍRITUS HABITA AQUÍ. ES UNA ENORME AMALGAMA QUE ATAACA TANTO DE FORMA FÍSICA COMO MÁGICA. RDT FUERZA: 25, RDT DESTREZA: 25, RDT MENTE: 3, RDT MAGIA: 10.

CIUDAD PERDIDA.

NADIE SE IMAGINABA QUE ESTO ESTABA AQUÍ. UNA CIUDAD COMPLETA, ABANDONADA POR SUS MORADORES POR NADIE SABE QUÉ MOTIVO, A POCOS KILÓMETROS POR DEBAJO DEL ÚLTIMO REFUGIO DE LA CASA BLIOR TESAK.

SI LOS PERSONAJES REVISAN E INVESTIGAN EL LUGAR, PODRÁN DESCUBRIR CUALQUIER OBJETO QUE EL DIRECTOR DE GUERRA DESEE, COMO POR EJEMPLO, ARMAS MÁGICAS, EXTRAÑOS ARTEFACTOS DE GUERRA, O RIQUEZAS Y JOYAS QUE LES PUEDEN SERVIR SI LOGRAN SALIR AL EXTERIOR.

SIN EMBARGO, NUMEROSOS FANTASMAS, ESPÍRITUS, Y MUERTOS VIVIENTES GUARDAN LOS SECRETOS DE ESTA CIUDAD PERDIDA, ASÍ COMO EXTRAÑOS GOLEMS DE GUERRA.

GOLEMS: LOS GOLEMS DE GUERRA SON CREACIONES MÁGICAS DE GRAN TAMAÑO. SON PRODUCTO DE ARCAICAS TECNOLOGÍAS, Y SUS ENORMES CUERPOS GUARDAN FUERZAS TODAVÍA POR DESCUBRIR.

POSEEN UN ATAQUE ESPECIAL, CONSISTENTE EN DESCARGA DE METRALLA A GRAN DISTANCIA. ACTÚA COMO UN ATAQUE A DISTANCIA, CON ARMA DE FUEGO, Y EL DAÑO ES DE 3 PUNTOS MÁS LOS PUNTOS DE ÉXITO DE LA TIRADA.

UN GÓLEM DE GUERRA RECUPERA 1 DADO DE SU RDT DE DESTREZA POR MINUTO, A MEDIDA QUE LOS FLUIDOS QUE LE DAN FUERZA VUELVEN A CARGARSE CON LAS ARCANAS ENERGÍAS. ASÍ, POR CADA ATAQUE QUE HAGA, EL GÓLEM RECUPERARÁ UN DADO COMPLETO GASTADO, NUNCA PUDIENDO SUPERAR SUS 25D INICIALES EN NINGUNA DE LAS CUATRO CATEGORÍAS DE DADOS (D20, D12, D10 ó D4).

RDT FUERZA: B	30D
RDT DESTREZA: B	25D
RDT MENTE: B	4D
RDT MAGIA:	
RDT PODER:	
PUNTOS DE VIDA:	70

EL VERDADERO MOTIVO DE QUE LA CIUDAD ESTÉ ABANDONADA, ES QUE UNA BESTIA DE SOMBRA, SURGIDA DE UNA PROFUNDA SIMA ABIERTA POR UN TERREMOTO, HACE MILENIOS, DEVORÓ A TODOS SUS OCUPANTES.

POR CADA HORA QUE LOS PERSONAJES PASEN EN LA CIUDAD, TIRA UN DADO DE 20. SI EL RESULTADO ES DE 1 A 5, LA BESTIA SURGIRÁ DE NUEVO, SINTIENDO LA VIDA DE ÉSTOS. LÉELES A LOS PERSONAJES ESTE PASAJE:

Os encontráis frente a una sima que podéis ver en la lejanía. Todo a vuestro alrededor parece silencioso, incluso más que antes, y con vuestros propios ojos contempláis cómo una enorme cosa de oscuridad sólida trepa por el borde de la grieta, aferrándose al abismo, y un gemido como de aire a presión, ruge mientras se lanza en vuestra dirección.

BESTIA DE OSCURIDAD: LA OSCURIDAD CONVERTIDA EN HAMBRE, ESTA BESTIA QUE HABITA EN LAS PROFUNDIDADES DE UNA GRIETA, A LOS PIES DE UNA CIUDAD PERDIDA EN LA COLONIA ICHAR, LLEVA SIGLOS SIN ALIMENTARSE.

POSEE UN PODER LLAMADO. SOMBRA NEGRA. DIFICULTAD 100. CON EL, PUEDE PARALIZAR A CUALQUIER CRIATURA QUE TOQUE CON SU MASA DE NEGRURA.

ASÍ MISMO, POSEE OTRO PODER LLAMADO SANGRE DE SOMBRA: DIFICULTAD 500. CUALQUIER PERSONAJE TOCADO POR ELLA, DEBERÁ TIRAR UNA TIRADA DE FUERZA PARA SUPERAR EL RESULTADO QUE HAYA SACADO LA CRIATURA. SI NO, SU SANGRE COMENZARÁ A CONVERTIRSE EN NEGRURA PURA, Y SRÁ DEVORADO POR DENTRO, CONVIRTIÉNDOSE EN UN ESPECTRO AL SERVICIO DE LA BESTIA DE OSCURIDAD.

RDT FUERZA:	25D
RDT DESTREZA:	15D
RDT MENTE:	1D
RDT MAGIA:	
RDT PODER: SOMBRA NEGRA	10D
RDT PODER: SANGRE DE SOMBRA	25D
PUNTOS DE VIDA:	100

EPÍLOGO: EL PRIMER DÍA DEL RESTO DE SU VIDA

SI LOS PERSONAJES SUPERAN TODOS ESTOS PELIGROS, TANTO SI EL HUEVO REGIS SOBREVIVE COMO SI NO, LLEGARÁN A UN TÚNEL EN CUYO FONDO PUEDEN PERCIBIR UNA LUZ. DE REPENTE, EL HUEVO COMENZARÁ A PULSAR, COMO SI UNA ENERGÍA IMPRESIONANTE ESTUVIESE DESATÁNDOSE EN SU INTERIOR, Y LOS COLORES DE SU SUPERFICIE SE ARREMOLINARÁN COMO UN HURACÁN DE ENERGÍAS MÍSTICAS.

SI EL PORTADOR DEL HUEVO NO LO SUELTA, SUFRIRÁ 1D4+3 PUNTOS DE DAÑO.

EL HUEVO, YA EN EL SUELO, COMIENZA A EMITIR UNA EXTRAÑA LUZ MULTICOLOR, Y TODO EL PASADIZO SE VE INUNDADO POR UN FULGOR CEGADOR. CUANDO LA OSCURIDAD VUELVE A OCUPAR SU LUGAR, EN EL CENTRO DEL PASADIZO, SE YERGUEN TRES ALTAS FIGURAS ICHAR. SON LOS TRES REGIS NACIDOS, CADA UNO DE ELLOS, UN ICHAR COMPLETAMENTE DESARROLLADO QUE EMANAN PODER POR CADA PODO. SUS PIELES, DE LOS TRES COLORES PRIMARIOS, ROJO, AZUL Y AMARILLO DORADO, REFLEJAN LA POSIBILIDAD DE QUE JUNTOS LOGREN CUMPLIR SU MISIÓN.

SIN DECIR UNA PALABRA, EL REGIS FEMENINO SE ACERCA A LOS PERSONAJES, Y LES MIRA ANALIZANDO SI LE SON DE ALGUNA AYUDA O ALGUNA AMENAZA, Y SIN DECIR PALABRA TAMPOCO, SE DAN LA VUELTA Y PARTEN HACIA LOS NIVELES DERRUIDOS DE LA FORTALEZA.

LO QUE HAGAN ALLÍ YA NO SERÁ CUESTIÓN DE LOS PERSONAJES, PUES ELLOS NO QUIEREN SER SEGUIDOS, Y DEJAN MUY CLARO, CON SU ACTITUD, QUE ESA NOCHE LA CASA BLIOR HA MUERTO, Y QUE LOS REGIS SERÁN EL

ORIGEN DE UNA NUEVA CASA, SI LO LOGRAN, QUE NO ACEPTARÁ A NINGUNO DE LOS SUPERVIVIENTES. SU ÚNICA HERENCIA SERÁ, LA VENGANZA.

LOS PERSONAJES PODRÁN SALIR DE LA COLONIA SIN MÁS PROBLEMAS, PUES DURANTE LOS DÍAS QUE HAN ESTADO FUERA, LAS CASAS ICHAR HAN DESTRUIDO TODO LO QUE NO HAN PODIDO LLEVARSE, Y DESPUÉS HAN PARTIDO A TRAVÉS DE LOS ENORMES PORTALES.

AHORA SE ABRE UNA NUEVA VIDA PARA ELLOS, SIN UNA CASA A LA QUE SERVIR, PERO TAMBIÉN SIN QUE NADIE LES PROTEJA, LOS PERSONAJES, ICHAR, ESCLAVOS O ALIADOS HUMANOS, TENDRÁN QUE ABRIRSE PASO EN LA VIDA EN BUSCA DE SU DESTINO. PERO SEA COMO SEA, SABEN QUE NO ES LA ÚLTIMA VEZ QUE OYEN HABLAR DE LOS REGIS, NI DEL NUEVO PODER QUE SURGIRÁ DE LOS RESTOS DE LA CASA BLIOR TESAK.

ANEXO DE PERSONAJES

NO SE MUESTRAN LAS CARACTERÍSTICAS DE ALGUNOS PERSONAJES DEBIDO A QUE SU PODER ES INMENSO, Y ENFRENTARSE A ELLOS SERÍA SINÓNIMO DE MUERTE. SI LOS PERSONAJES RETAN A ALGUNO DE ELLOS, ASEGÚRATE DE QUE MUEREN O QUE RECIBEN UNA LECCIÓN DE HUMILDAD QUE NO OLVIDEN.

LA ÚLTIMA CENA.

LADY ALAR.

PODEROSA ICHAR DE CLASE ALTA, UNO DE LOS POCOS MIEMBROS DE LA CASA SUPERVIVIENTES DEL CERCO DE SOREN-GARCIAR.

SU ESBELTO CUERPO ESTÁ MUY ESTILIZADO, Y SU ROSTRO DORADO CONTRASTA CON UNOS OJOS AZUL OSCUROS. SUELE VESTIR CON TÚNICAS HASTA LOS PIES, MUY HOLGADAS Y ELABORADAS, Y CON MANGAS DONDE PUEDE ESCONDER SUS MANOS Y SUS BRAZOS.

SU PODER PRINCIPAL CONSISTE EN LLAMAR A LA ROCA, PERO TAMBIÉN ES INICIADA EN LOS PODERES DEL EGO, POR LO QUE NO ES FÁCIL ENGAÑARLA NI OCULTARLE NADA.

CRAL.

CRAL ES EL PATRICIO AL CARGO DE LA FORTALEZA DEL REDUCTO, ÚLTIMO REFUGIO DE LA CASA BLIOR. COMO ANFITRIÓN, INTENTA QUE SUS HUÉSPEDES PASEN SUS ÚLTIMAS NOCHES DE LA FORMA MÁS LUJOSA Y TRANQUILA POSIBLE. A MENUDO, TIENEN QUE LIDIAR CON

DISPUTAS ENTRE MIEMBROS QUE SE ACUSAN DE LOS MALES DE LA CASA.

SUS ENORMES PODERES SOBRE LA ROCA HACEN PENSAR QUE ES UNO DE LOS MÁS ANTIGUOS MAESTROS DE LA CASA.

DOLARNION.

HIJO DE CRAL, ES UN JOVEN ARROGANTE, COMO CASI TODOS LOS ICHAR, DE MENOS DE MIL AÑOS DE EDAD. A PESAR DE SU “JUVENTUD” NO DUDA EN RETAR A SUS MAYORES, LOS CUALES LE RESPETAN SÓLO PORQUE SE ENCUENTRAN PROTEGIDOS POR SU PADRE EN ESE LUGAR. INTENTA CONVENCER A LOS MIEMBROS DE LA ASAMBLEA DE QUE LA ÚNICA SALIDA ES RENDIRSE Y ACEPTAR SU DISOLUCIÓN COMO CASA Y SU INTEGRACIÓN DENTRO DE ALGÚN GREMIO O DE LAS FUERZAS DE ALGUNA CIUDAD.

HA REALIZADO UN PACTO SECRETO MEDIANTE EL CUAL, A CAMBIO DE ABRIR LAS PUERTAS DE LA FORTALEZA A LOS ENEMIGOS QUE ESPERAN FUERA, SU VIDA SERÁ RESPETADA Y SE LE INTEGRARÁ COMO APRENDIZ DEL GREMIO DE ARTESANOS.

ASIMOW.

MAESTRO DE LA CASA BLIOR, ESTUVO INFILTRADO DURANTE SIGLOS DENTRO DEL GREMIO DE TRANSPORTISTAS. AHORA QUE SU TAPADERA HA CAÍDO, HA TENIDO QUE DEJAR SU PUESTO EN EL GREMIO PARA VENIR A REFUGIARSE CON SUS HERMANOS A ESTE LUGAR. AÑO RA SUS VIAJES POR EL COSMOS, DONDE ACTUABA DIRIGIENDO LOS DESTINOS DE LAS CARABANAS, Y MARCANDO LAS RUTAS MÁS SEGURAS AL MANDO DE LOS DESTACAMENTOS DEL GREMIO.

SALANDRIA.

SALANDRIA ES UNA JOVEN ICHAR DE CLASE MEDIA. PROVENIENTE DE LOS TERRITORIOS MÁS ALEJADOS DE LA CASA EN LAS MARCAS EXTERNAS, ES LA ÚNICA QUE SOBREVIVIÓ EN SU COLONIA AL ATAQUE DE LOS ENEMIGOS DE LOS BLIOR. ES TREMENDAMENTE HERMOSA, PUES SU PODER ES SEDUCIR A CUALQUIERA, ICHAR, HUMANO O DE CUALQUIER RAZA, QUIENES INSTINTIVAMENTE SE VEN ATRAÍDOS POR ELLA.

AÑORA LOS TIEMPOS DE SEGURIDAD EN LOS QUE CRECÍA APRENDIENDO CÓMO DOMINAR SUS PODERES, Y AUNQUE PODRÍA POSEER A CUALQUIERA DEL SEXO OPUESTO DE LA SALA, ES MUY INEXPERTA Y ESTÁ MUY ASUSTADA.

SU PIEL, QUE EN ALGUNOS LUGARES ESTRATÉGICOS ESTÁ CUBIERTA POR BELLAS ESCAMAS AZULES, LE PERMITEN A SU PIEL, COMO PODER SECUNDARIO, ADOPTAR TONOS AZULES PARA OCULTARSE ENTRE LA VEGETACIÓN DEL LUGAR EN EL QUE SE CRIÓ.

AT-ARM-ASAK.

ENORME, ESTA OBESA MUJER ICHAR POSEE UNA PRESENCIA FÍSICA APABULLANTE, LITERALMENTE. SUS MÁS DE TRESCIENTOS KILOGRAMOS DE PESO, SUS ENORMES PODERES DE INTUICIÓN PRECOGNITIVA, Y SU ENORME EDAD LA CONVIERTEN EN UNO DE LOS LÍDERES NATURALES DE LOS SUPERVIVIENTES DE LA CASA.

A PESAR DE QUE SABE LO QUE VA A OCURRIR, ESTÁ MUY ANIMADA, HA VIVIDO LO SUFICIENTE COMO PARA SABER QUE LA MUERTE NOS LLEGA A TODOS, TARDE O TEMPRANO, Y NO TEME EL DÍA QUE LE LLEGUE A ELLA ENFRENTARSE A SU DESTINO.

JILION.

LÍDER DE LOS SOLDADOS SUPERVIVIENTES, AHORA ESTÁ AL MANDO DE UN PAR DE CENTENARES DE ICHAR, NI UNA CENTÉSIMA PARTE DE LAS FUERZAS QUE UNA VEZ DIRIGIÓ.

ES UN PODEROSO Y ARROGANTE ICHAR, PERO SU EXPERIENCIA EN EL COMBATE, Y SU PODER DE CREAR DUPLICADOS FÍSICOS DE SI MISMO, CON SUS MISMOS PODERES Y HABILIDADES LE CONVIERTEN EN UN COMANDANTE QUE PUEDE ESTAR EN TODOS SITIOS A LA VEZ, TANTO EN LAS MURALLAS COMO EN LAS SALAS DE ESTRATEGIA. SU FUERZA Y SU PODER SON TAMBIÉN LEGENDARIOS.

La Ciudad de Marne-Sinay le había abierto sus secretos por fin. Durante cientos de años había intentado penetrar en las más profundas de sus bibliotecas, sobornando, comprando los favores de gente a la que los bibliotecarios debían favores a su vez.

Intrigando, ayudando a quienes le podrían facilitar el acceso en el futuro, y mil cosas más.

Capítulo 8

Ahora, allí, bajo la luz de las lámparas flotantes, animadas por los arcanos poderes de los Ichar que administraban las bibliotecas más importantes de todo el Imperio, ahora, podía contemplar los vastos pasillos oscuros repletos con inontables tomos repletos de secretos, alejados de las manos de los Ichar normales.

Tanta sabiduría, a su derecha, grimorios de magia se sucedían con tratados de nigromancia que emanaban negro poder. A su derecha, recopilados en gastadas estanterías de madera tallada de árboles extintos hacía millones de años, una sucesión de relatos de batallas de las más gloriosas legiones Ichar, contadas por sus comandantes, tratados de estrategia, y táctica.

Pero su verdadero objetivo se encontraba más adentro de allí, oculto como un simple tomo de historia.

Con él, si los anales no se equivocaban, podría descubrir el mayor secreto de los Seis Primeros, y esperaba, encontrar algo que utilizar contra ellos para oponerse al poder que incluso tras la muerte aún imponían a los demás Ichar.

Capítulo 8

GLOSARIO

PERSONAJES:

ATAR (TENIENTE GEMA GALINDO): HIJA DE PRIMARGAR, EL PRIMER ICHAR Y DE EVA, LA PRIMERA MUJER. COMO DESCENDIENTE DIRECTA DE UNO DE LOS MÁS PODEROSOS ICHAR, POSEE GRANDES PODERES, ENTRE LOS QUE SE ENCUENTRA GENERAR UNA ENERGÍA IN LÍMITES, CAPAZ DE RIVALIZAR CON UN VOLCÁN.

MÁS HUMANA QUE MUCHOS HOMBRES ESTA MUJER DESEAN ANTE TODO ENCONTRAR UN DESTINO QUE UNA SUS DOS PUEBLOS, Y NO DUDARÁ SACRIFICAR SU VIDA POR ELLO.

RAÚL TORRES: TENIENTE DE LAS FUERZAS GLOBALES. ENCABEZA LA MISIÓN DE ESPIONAJE E INFILTRACIÓN QUE DISPARARÁ TODOS LOS ACTOS DE ESTA ÉPICA GESTA. HUÉRFANO POR UN ATENTADO TERRORISTA SE ALISTÓ EN EL EJÉRCITO PARA IMPEDIR QUE TODO AQUELLO EN LO QUE CREÍA FUESE DESTRUIDO POR LOS RECIÉN LLEGADOS ICHAR. DESCUBRIRÁ QUE SUS PODERES LATENTES, NACIDOS DE SU HERENCIA ICHAR PUEDEN SER UNA CARGA QUE NO QUIERE LLEVAR.

JEAN LUC SAINTRAIS: FRANCÉS TAIMADO Y CON UN CORAZÓN DE HIELO. COMIENZA LA AVENTURA CON EL RESTO DEL GRUPO, PARA DESAPARECER EN EL SEGUNDO LIBRO AL DESCUBRIRSE QUE ERA UN ESPÍA DE LILITH. EN EL TERCER LIBRO SE DESCUBRIRÁ QUE EN REALIDAD SE TRATA DE SAMUD-EL-KAR, EL HERMANO OSCURO DEL CREADOR DE LAS RAZAS DE LA TIERRA.

PRIMARGAR: ADÁN. EL PRIMER ICHAR. CASADO CON

LILITH SE ENAMORÓ DE UNA HUMANA, EVA Y SU DESCENDENCIA ENGENDRÓ A LOS HUMANOS, QUE HEREDARON DE SU PADRE LOS PODERES LATENTES QUE SÓLO AHORA ALGUNOS HAN EMPEZADO A DESCUBRIR. PRIMARGAR DESEA LA PAZ ENTRE LAS RAZAS TANTO, QUE NO DUDARÁ EN IMPONERLA CON SU PODER Y EL DE SUS ALIADOS RENEGADOS.

LOCHAR: JOVEN ICHAR DE “SÓLO” UNOS POCOS MILENIOS. SU PODER SOBRE EL FUEGO Y LA TIERRA, ASÍ COMO EL DE VOLAR Y SEDUCIR A CUALQUIER MACHO ICHAR LE HICIERON DESTACAR ENTRE SUS HERMANAS DE LA CASA CROKAN. FUE ELEGIDA PARA UNIRSE A LAS HIJAS DE LILITH, UN GRUPO SECRETO QUE PLANEA EL REGRESO DE LA MADRE OSCURA, AL MISMO TIEMPO QUE LA ENTREGAN EL PODER DE LAS TRECE CIUDADES Y EL MUNDO.

LILITH: LA PRIMERA MUJER DE ADÁN (PRIMARGAR). SUS PODERES ORIGINALES INCLUÍAN LA SEDUCCIÓN DE CIUDADES Y EL CONTROL ABSOLUTO DE AGUA. SUS CONSPIRACIONES DESTRUYERON LA CIUDAD DE ATLÁNTIS HACE MILES DE AÑOS Y TERMINARON CON LA COEXISTENCIA PACÍFICA DE LOS HUMANOS Y LOS ICHAR. POR LOS PODERES QUE DESATÓ, LAS DOCE CIUDADES RESTANTES TUVIERON QUE EXILIARSE A LAS PROFUNDIDADES OCEÁNICAS.

TALIADAR: ICHAR DE GRAN AMBICIÓN QUE ENTRA A FORMAR PARTE DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS. SE EMBARCA EN UNA CRUZADA DE AMBICIÓN PERSONAL PARA OBTENER PODER PARA ÉL Y PARA SU CASA. LOCHAR LE SEDUCIRÁ PARA QUE PORTE EL DOR-MALION, EL ARMA QUE LAS HIJAS DE LILITH ARREBATARON A

UNA ANTIGUA RAZA EN UNA DE LAS GUERRAS DE CONQUISTA.

CRILIAN: LA HERMANA MENOR DE ATAR. SUS PODERES SON INFERIORES A LOS DE SU HERMANA MAYOR, PUES ELLA NO ES HIJA DIRECTA DE PRIMARCAR Y EVA, SINO QUE ES FRUTO DE LA UNIÓN DE ÉSTE CON UNA HUMANA DE LA ANTIGUA GRECIA. VISTE CON UN TRAJE BLANCO, CON FALDA CORTA DE TABLAS GRIEGAS QUE DEJA A LA VISTA SUS PIERNAS. PORTA UNA ESPADA CORTA QUE MANEJA CON GRAN DESTREZA.

SATH-WEIR: ES EL ICHAR RENEGADO ENCARGADO DE LAS LEGIONES DEFENSIVAS. ES UNA MUJER DE PIEL OSCURA CUBIERTA DE TATUAJES Y MIRADA FERROZ. SIN EMBARGO, A PESAR DE SU APARIENCIA TERRIBLE Y SU DUREZA EN EL COMBATE ES UNA GRAN AMIGA Y COMPAÑERA.

ADMUN CHAR: MARISCAL RENEGADO ICHAR INFILTRADO EN LAS FUERZAS GLOBALES DE DEFENSA. ÉL Y SU HERMANO DE SANGRE HUMANO, EL COMANDANTE GALINDO, ELIGEN A TORRES PARA ENCABEZAR LA MISIÓN. ADMUN CHAR ES HERMANO DE PRIMARCAR Y SU HERMANO DE SANGRE ES A SU VEZ HERMANO DE EVA, MANTENIDO CON VIDA DURANTE MILES DE AÑOS GRACIAS A LOS PODERES ICHAR.

SIBILIAN: EL DUQUE OSCURO, EL SEÑOR DE LOS ABISMOS. ES UNO DE LOS MIEMBROS DE LOS ALTOS PROFUNDOS, EL ÓRGANO DIRECTIVO DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS. JUNTO A PRIMARCAR, GENIT, NADIR Y TERSIN-GAROK DIRIGEN EL MÁS GRANDE CONSEJO ICHAR EN LA CIUDAD DE SHERIAN-DRAGON. LA LEALTAD DE SIBILIAN SE DEBATE ENTRE SU ANSIA DE PODER Y SU ODDIO A LOS HUMANOS Y EL AMOR A SU PUEBLO,

ENCARNADO EN EL RESPETO QUE TIENE A SU HERMANO PRIMARCAR.

RANER-THAN. MARISCAL DE SOREN-GARDIAR. AMBICIOSO COMO POCOS ICHAR PROVIENE DE UNA FAMILIA DE ANTIGUA NOBLEZA CAÍDA EN DESGRACIA. SUS ESCASOS RECURSOS FAMILIARES LE HICIERON OPTAR POR LA VIDA MILITAR, EN LUGAR DE LA POLÍTICA QUE LA MAYORÍA DE LOS ICHAR PREFIERE. EN LAS LEGIONES, RANER-THAN SE GANÓ FAMA DE DURO Y CRUEL COMO POCOS, Y ASCENDIÓ GRACIAS A SUS SANGRIENTAS VICTORIAS CONTRA LOS REGENTS. LLEGÓ A SER EL MARISCAL PRINCIPAL DE LA LEGIÓN SUR, AQUELLA QUE CONTROLA SOREN-GARDIAR, LA CIUDAD DE LA GUERRA. NO HA PERDIDO EL TIEMPO, HA CONSTRUÍDO UNA BASE DE PODER POLÍTICO UTILIZANDO LAS MISMAS SANGRIENTAS TRETAS QUE EN LA GUERRA, Y EXHORTA CONTINUAMENTE A SUS HERMANOS A INICIAR UNA VAÑAR PARA LIMPIAR EL UNIVERSO DE TODA FORMA DE VIDA QUE NO SEA SU ESCLAVA.

LAS TRES BRUJAS. HUMANA QUE DESDE ANTIGUO CONECTARON CON SUS PODERES, SON LAS VIGILANTES DE LAS ESTEPAS RUSAS, ALLÍ DONDE SÓLO LOS VALIENTES LLEGAN, LAS TRES HUMANAS DESCENDIENTES DIRECTAS DE LOS ICHAR OFRECEN CONSEJOS Y PODER SECRETO A QUIENES LES DEMUESTREN QUE VIAJAN A FAVOR DE LA HUMANIDAD. SIN ALGUNA PERSONA MALVADA CAE PRESA DE SUS GARRAS, SU FIN EN EL FONDO DE UN ASADO ESTÁ CERCA.

GENIT Y NADIR: HERMANOS GEMELOS NACIDOS DE LA MISMA MADRE ICHAR, PERO DE DISTINTO PADRE. SON COMO EL DÍA Y LA NOCHE, PERO TAMBIÉN POSEEN PODER CAPAZ DE DESTRUIR A LA MAYORÍA DE LOS ICHAR SI TRABAJAN JUNTOS, ALGO QUE OCURRE MUY POCAS

VECES.

NECROXIAN: DE LAS PROFUNDIDADES OSCURAS. SEÑOR DE NINGUNA CIUDAD, MAESTRO DE ARMAS DE VARIAS FORTALEZAS INDEPENDIENTES. ESTE OSCURO ICHAR, QUE NO MIDE MÁS DE UN METRO Y MEDIO, EXUDA HABILIDAD DE COMBATE POR TODOS SUS POROS. A COORDINADO LA DEFENSA DE VARIAS FORTALEZAS Y ASENTAMIENTOS EN LAS MARCAS EXTERIORES, GANÁNDOSE FAMA DE DURO Y MORTAL. LO CUAL LE HA CONSEGUIDO UN ASIENTO EN EL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA.

CHACRON: ES UN ICHAR MUY PODEROSO, PODRÍA SER DESCENDIENTE DIRECTO DE LOS SEIS PRIMEROS, DE ASPECTO DELGADO Y FIBROSO, PIEL COMPLETAMENTE NEGRA COMO LA OBSIDIANA, Y OJOS COMPLETAMENTE AZUL OSCUROS SIN PUPILA. SU CUERPO SÓLO POSEE PELO EN LA LARGA BARBA, ATADA EN APELMAZADAS TRENZAS, COMO LOS ANTIGUOS MONGOLES. SUS DIENTES, TAMBIÉN NEGROS Y AFILADOS, PARECEN SONREÍR CON UNA SONRISA INTERESADA, COMO UN PADRE QUE VE A SUS DÍSCOLOS HIJOS EQUIVOCARSE.

POR OTRO LADO, CHACRON NO POSEE SEXO DE NINGÚN TIPO, Y AUNQUE SU CUERPO ES DECIDIDAMENTE DE VARÓN, EL INCLUIRLO EN UN GÉNERO U OTRO SERÍA UN ATREVIMIENTO QUE NADIE SE HA ATREVIDO A LLEVAR A CABO.

APARECIÓ SOLO, LA NOCHE DEL AÑO NUEVO CHINO, EN PEKÍN. Y TRAS ÉL LLEGÓ EL INFIERNO. HASTA EL MOMENTO, LOS ICHAR NO HABÍAN ATACADO ESA CIUDAD, A PESAR DE LA DEVASTACIÓN QUE SE EXTENDÍA POR TODO EL SUDESTE ASIÁTICO. PERO ESO CAMBIÓ ESE DÍA.

A SU PASO, CHACRON ROBABA SIN APARENTE INTEN-

CIÓN, LAS ALMAS DE LOS SERES HUMANOS QUE SE ENCONTRABAN DEMASIADO CERCA DE ÉL. MILES PERDIERON SUS ALMAS, MIENTRAS SUS CUERPOS LANGUIDECÍAN Y MORÍAN DE INANICIÓN. OTROS, LOS MENOS AFORTUNADOS, FUERON RESCATADOS Y MANTENIDOS CON VIDA POR LOS MÉDICOS. SIN MENTE Y SIN ESPERANZA DE SALIR DEL ESTADO VEGETAL EN EL QUE EL ICHAR LES SUMIÓ. RÁPIDAMENTE COMENZÓ A LLAMARSELE, CHACRON, EL OSARIO.

A SU PASO, UNA LEGIÓN DE ESPÍRITUS EN PENA LE ANTECEDE Y LE RODEA, LLAMANDO A TODOS AQUELLOS QUE SE ACERCAN LO SUFICIENTE PARA OÍRLOS. SU CUERPO OSCURO, EN EL CENTRO DEL PANDEMONIUM ESPIRITUAL QUE SU PODER CREA, PARECE REFULGIR CON UNA LUZ NEGRA, MIENTRAS QUE TODO A SU ALREDEDOR ADQUIERE UN TONO MORIBUNDO Y MACILENTO. COMO SI EL MISMO INFIERNO DE LOS FANTASMAS SE HUBIESE REENCARNADO EN EL NUESTRO. PERO LO PEOR SUCEDÉ CUANDO ÉL LLEGA. TRAS ESE INFIERNO DE COLOR ACRE, EL MUNDO A SU ALREDEDOR ADQUIERE UNA TONALIDAD FANTASMAL, Y TODO LO QUE LAS CÁMARAS ABANDONADAS PUEDEN VER ES UN MUNDO DE PESADILLA HECHO REALIDAD DURANTE LOS MINUTOS U HORAS EN QUE CHACRON OCUPA ESE LUGAR. DESPUÉS DE SU PASO, TODO VUELVE A LA NORMALIDAD, PRIMERO ADQUIRIENDO EL TONO OSCURO Y AL MISMO TIEMPO ARDIENTE, Y DESPUÉS, LAS SILENCIOSAS CALLES OCUPAN OTRA VEZ SU LUGAR, DEJANDO SÓLO TRAS DE SÍ LOS CUERPOS INERTES DE MILES DE PERSONAS.

SI ESTO ES SÓLO LA MANIFESTACIÓN RESIDUAL DEL PODER DE ESTE ICHAR, SUS PODERES DESATADOS PODRÍAN CONDENAR AL MUNDO A UN DESTINO PEOR QUE LA MUERTE O LA ESCLAVITUD A MANOS DE SUS HERMANOS.

DICURION: ESTE MAGNÍFICO ICHAR. POSEE UN TREMENDO PODER. SU PERTENENCIA AL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA ESTÁ EN ENTRE DICHO, PUES HACE SIGLOS QUE NO ACUDE A LAS REUNIONES. PERO NADIE DE SUS HERMANOS REÚNE EL VALOR PARA IR A EXPONÉRSELO. TODOS RECUERDAN CUANDO DESTROZÓ LA TORRE CENTRAL DE LA FORTALEZA DE UN RIVAL EN UN ACCESO DE FURIA. ADEMÁS DE DESMENUZAR SUS EJÉRCITOS.

SU FORMA BICÉFALA CON UNA CABEZA NEGRA DE EXPRESIÓN MALIGNA Y OTRA AZULADA DE GRAN BELLEZA DEMUESTRA SU CARÁCTER INESTABLE. POSEE RASGOS QUE EN UN HUMANO SERÍA SÍNTOMA DE ESQUIZOFRENIA, Y UNA PERSONALIDAD DUAL.

SUS DOS PODERES PRINCIPALES SON TOTALMENTE CONTRAPUESTOS, Y UN SÍNTOMA DE SU DICOTOMÍA INTERNA. POR UN LADO ES CAPAZ DE IRRADIAR VIDA. TODO LO QUE ÉL TOCA ADQUIERE VIDA, LOS OBJETOS INANIMADOS COBRAN MOVIMIENTO, ENORMES BOSQUES DE ALGAS CRECEN A SU PASO EN MILLAS A LA REDONDA. FORMAS DE VIDA INCREÍBLES SURGEN DE SUS PENSAMIENTOS. POR OTRO LADO POSEE UN TOQUE MORTAL, CORROMPE LAS COSAS INANIMADAS, Y ARREBATA LA VIDA DE LOS SERES VIVIENTES. SEGÚN SU ESTADO DE ÁNIMO SUS PODERES ACTÚAN DE UNA FORMA U OTRA.

POSEE UNA FORTALEZA-MANSIÓN OCULTA BAJO EL MAR MUERTO. CONSTRUIDA POR UN LADO CON SAL ENNEGECIDA Y CARBONIZADA UNA DE SUS ALAS ES UN MONUMENTO A LA MUERTE. LA OTRA, CREADA CON MATERIAS VIVAS QUE TOMAN MIL Y UNA FORMAS ES UNA EXALTACIÓN DE LA VIDA.

BESTIAS

KRAKEN. ENORMES OCTÓPODOS ABISALES DE MÁS DE

CIENT METROS DE LONGITUD DESDE LA CABEZA A LA PUNTA DEL TENTÁCULO. SON CRIATURAS DE LEYENDA, QUE VIVEN EN LAS CAVERNAS DE LAS PROFUNDIDADES OCEÁNICAS, ALLÍ DONDE NO LLEGAN NI LA LUZ NI EL HOMBRE. SE ALIMENTAN DE GRANDES PECES Y MAMÍFEROS MARINOS Y SUS OCHO TENTÁCULOS, ASÍ COMO SUS BOCAS ASERRADAS LES HACEN MORTALES Y TERRIBLES.

SERTIAN. ENORMES CRIATURAS CON FORMA DE MANTA RAYA, PERO DE CIENTOS DE METROS DE DIÁMETRO. SU SUPERFICIE ESTÁ PLAGADA DE BESTIAS MENORES DEL TAMAÑO DE UN HOMBRE QUE VIVEN COMO PARÁSITOS DE LOS DESPOJOS QUE LA SERTIAN DEJA EN SUS ATAQUES. LOS ICHAR, ADEMÁS DE CÓMO TRANSPORTE DE TROPAS LAS UTILIZAN COMO DESTRUCTORES PUES PUEDEN TRITURAR CON SU COLA EL CASCO DE UN ACORAZADO Y HUNDIRLO.

TLIAN. ENORMES CRIATURAS CON FORMA DE OSO BÍPEDO DE CUATRO METROS DE ALTO. SU FEROCIDAD, SU PIEL ESCAMADA DE COLOR AZULADO QUE LES PROPORCIONA CIERTA PROTECCIÓN, Y LOS TENTÁCULOS PRENSILES QUE LE SURGEN DE LA ESPALDA LE HACEN UN LUCHADOR PELIGROSO EN EL CUERPO A CUERPO.

CLAWS. ENORMES SERES ACUÁTICOS CON FORMA DE GRANDES ANGUILAS DE MÁS DE SEIS METROS DE LARGO. SU PRINCIPAL CARACTERÍSTICA, DE LA QUE TOMAN SU NOMBRE ES SU ENORME Y DESPROPORCIONADA CABEZA REDONDEADA, QUE ESTÁ PLAGADA DE DIENTES QUE SURGEN DE UNA BOCA DESCOMUNAL.

CRAKOAN. SERES TERRESTRES DE FORMA SIMILAR A UN ARMADILLO, SU TAMAÑO ES DE MÁS DE DIEZ METROS DE ALTO, SUPERANDO LOS TREINTA CON FACILIDAD. SU PIEL ACORAZADA Y PÉTREA, SUS ENORMES GA-

RRAS, CAPACES DE DEMOLER UN EDIFICIO Y SU HAMBRE NATURAL LES HACEN TEMIBLES PARA LAS FORMACIONES DE TROPAS ENEMIGAS, QUE SIN SABER CÓMO PUEDEN VERSE ENVUELTAS EN UNA PELEA QUE NO PUEDEN GANAR CON SUS ARMAS.

LIQÜINS: SERES TOTALMENTE COMPUESTOS DE AGUA. LA MAGIA ICHAR LES HA CONVERTIDO EN ENORMES MÁQUINAS DE MATAR. EXISTEN DOS VARIEDADES, LOS LIQÜINS VAL, ESTILIZADOS Y MUY RÁPIDOS, DE TAMAÑO HUMANO QUE ATACAN CONGELANDO SUS GOLPEANDO CON SUS EXTREMIDADES COMO LÁTIGOS. Y LOS LIQÜID SAR, ENORMES MOLES DE AGUA, CON FORMAS MONSTRUOSAS DE VARIAS TONELADAS DE PESO. MIDEN MÁS DE TRES METROS DE ALTURA Y SUS ENORMES BOCAS ACUOSAS VOMITAN LÍQUIDOS MARINOS.

ATACANDO EN GRUPOS AMBOS TIPOS SON MORTALES, LOS ENORMES SAR ATACAN LAS GRANDES CONCENTRACIONES DISPERSANDO LAS FORMACIONES ENEMIGAS, A CONTINUACIÓN LOS VAL DESTROZAN LOS GRUPÚSCULOS DE RESISTENCIA.

DARMORIAN. EL NOMBRE "DEMONIOS" DERIVA DEL ARCAICO NOMBRE DE ESTA RAZA. ESCLAVOS DESDE LOS COMIENZOS DE LA CIVILIZACIÓN ICHAR, EN TIEMPOS ANTIGUOS SIRVIERON COMO PERROS DE PRESA DE LOS ÉSTOS. CAZANDO DINOSAURIOS PRIMERO, DIENTES DE SABLE DESPUÉS Y POR ÚLTIMO PASTOREANDO REBAÑOS DE HUMANOS, SE GANARON SU FAMA DE MALVADOS. FORMA DEMONIACA DE DOS METROS, CON ALAS CORREOSAS DE MURCIÉLAGO, SIN PELO Y DE PIEL ESCAMOSA UTILIZAN SU INTELIGENCIA PARA MATAR Y SERVIR A SUS MILENARIOS AMOS.

ESPECIES DE LAS MARCAS INTERIORES:

BRILLIAN. SERES SIMILARES A GUSANOS DE LAS PROFUNDIDADES, BLANCOS Y TRASLÚCIDOS. SU TAMAÑO DE MÁS DE DOS Y TRES METROS NO LES IMPIDE SER MUY RÁPIDOS. CUANDO UNO MUERE, SU CUERPO SE DIVIDE EN DOS DE MENOR TAMAÑO, QUE CONTINÚAN LA LUCHA. UTILIZAN EL PODER DE CONVOCAR LA PIEDRA PARA LUCHAR. DOMINAN SERES PÉTREOS DE GRAN FUERZA, Y CONSTITUYEN UNA AMENAZA PARA LOS ICHAR EN SU DOMINIO TOTAL DEL MUNDO SUBTERRÁNEO. COMBATEN CON ELLO POR SOBREVIVIR MIENTRAS QUE LOS ICHAR DESEAN EXTENDER SU SUPREMACÍA TANTO EN LA SUPERFICIE DE LA TIERRA COMO EN LAS PROFUNDIDADES DE ELLA, LA MISMA QUE YA TIENEN EN LOS OCÉANOS.

TROLLS. LOS TROLLS SON SERES QUE DESDE HACE CIENTOS DE AÑOS VIVEN EN LOS FIORDOS Y BOSQUES NORUEGOS, EN PEQUEÑAS TRIBUS. SE RESISTEN A CEDER SU TERRITORIO A LOS ICHAR, QUIENES LO UTILIZARÍAN COMO CABEZA DE PLAYA PARA LANZAR MÁS ATAQUES CONTRA LOS HOMBRES. Y SE RESISTEN NO POR AMOR AL HOMBRE, SINO PORQUE NO TIENEN OTRO SITIO A DONDE IR. POR ELLO, ATACAN PARTIDAS DE CAZA ICHAR, Y CARAVANAS DE LA CIUDAD DE ÏLIARTH, EN EL OCÉANO ÁRTICO.

ESPECIES DE LAS MARCAS EXTERIORES:

LA RELIGIÓN. SERES MISTERIOSOS QUE VAN ENVUELTOS EN ROPAJES GRISES Y HARAPIENTOS PERO QUE LUCHAN CON GRAN FEROCIDAD. HASTA EL MOMENTO NINGUNO DE ELLOS HA SIDO CAPTURADO CON VIDA, Y CUANDO MUEREN SE DISUELVEN IN DEJAR RASTRO, Y NI LOS MAGOS ICHAR PUEDEN MANTENER SU ESTADO CORPÓREO. NADIE SABE DE DONDE VIENEN, PERO SE

CREE QUE DE ENTRE LAS PROFUNDIDADES SIDERALES. SUS MOTIVACIONES Y OBJETIVOS SON DESCONOCIDOS.

SERPIAN. ENORMES HOMBRES DRAGÓN DE GRAN SABIDURÍA Y CONOCIMIENTOS MÁGICOS. HABITAN EN EL SECTOR SIDERAL DE ORIÓN, DONDE ESTÁN PERDIENDO TERRITORIOS, SIN EMBARGO ESTÁN HACIENDO PAGAR CARA SU DERROTA TEMPORAL, YA QUE OBLIGAN A SUS ENEMIGOS ICHAR A SACRIFICAR LAS VIDAS DE MILES DE ESCLAVOS.

VERMITS. SERES INSECTOIDES CON UN METABOLISMO QUE LES PERMITEN EXPANDIRSE COMO ENORMES COLMENAS QUE ABSORBEN LOS RECURSOS DE LOS MUNDOS QUE COLONIZAN. MIDEN DE UN METRO Y MEDIO A OCHO METROS, Y SON SERES BÍPEDOS CON CUERPOS DE INSECTO Y ALAS MEMBRANOSAS.

REGENTS. SERES REPTILOIDES DE ASPECTO LIGERAMENTE HUMANOS QUE VIVEN UNA EXTRAÑA FILOSOFÍA EN TORNO AL VALOR Y LA MUERTE. SON ORGULLOSOS LUCHADORES Y LETALES EN EL CUERPO A CUERPO.

CASAS DE IMPORTANCIA:

CASA DERRIAN. TRISTEMENTE ESTA CASA HA CAÍDO EN DESGRACIA POR UNA SERIE DE COSTOSAS VICTORIAS. MUCHOS DE SUS SOLDADOS Y BESTIAS MURIERON COMBATIENDO A LOS SERPIAN Y A OTRAS RAZAS, POR LO QUE SE VIERON OBLIGADOS A CEDER LA MAYOR PARTE DE LOS TERRITORIOS GANADOS A OTRA CASA (LA BLIOR-TESAK) A CAMBIO DE REFUERZOS PARA SUS LEGIONES. LEGIONES QUE RESULTARON MUY DAÑADAS EN LA GUERRA CIVIL.

CASA CROKAN. LA CASA CROKAN BASA SU INFLUENCIA EN LA SEDUCCIÓN Y EN LA GRAN VARIEDAD DE PODERES DE SUS MIEMBROS. AL SER UNA CASA DE CLASE MEDIA HA DESARROLLADO UNA SERIE DE PODERES MUY VARIADOS, PUES SOBREVIVIR MUCHO TIEMPO DE FORMA INDEPENDIENTE SIN SER ABSORBIDOS REQUIERE MUCHA ADAPTABILIDAD. RECIENTEMENTE, SU REPRESENTANTE EN EL ALTO CONSEJO HA DESAPARECIDO, PERO EL ÚNICO QUE CONOCE EL MOTIVO REAL, PRIMARCAR, NO PARECE DISPUESTO A REVELARLO. SIN EMBARGO, SE DICE QUE SE HABÍA ASOCIADO A UN GRUPO CLANDESTINO Y SECRETO, LAS HIJAS DE LILITH.

LAS TRECE CIUDADES:

SHERIAN-DRAGON, CAPITAL DEL IMPERIO ICHAR. (OCÉANO PACÍFICO NORTE)

LA JOYA ICHAR, LA CAPITAL DE TODOS LOS ICHAR. SUS ENORMES TORRES NEGRAS, SUS CÚPULAS VERDES Y AZULES SE ELEVAN CIENTOS DE METROS SOBRE EL FONDO OCEÁNICO. EN LAS CAVERNAS QUE HORADAN LA TIERRA DEL FONDO MARINO, EN LAS SALAS CRISTALINAS DE LAS MÁS ALTAS TORRES, EN LOS PALACIOS DE OBSIDIANA, DE FORMAS RETORCIDAS, LAS CASAS ICHAR Y SUS REPRESENTANTES SE ENFRASCAN EN UNA CRUENTA GUERRA INTERNA PARA CONSEGUIR MÁS PODER, Y SE PLANIFICAN ESTRATEGIAS PARA DIRIGIR LA GUERRA.

ES LA SEDE DEL ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS Y DE SUS LÍDERES LOS ALTOS PROFUNDOS, QUIENES ACUDEN DESDE SUS ESCONDITES O FORTALEZAS A PRESIDIR LAS SESIONES QUE RIGEN EL MUNDO DE LOS ICHAR.

SU TORRE DEL JUICIO, GAR-LEIRA, ES LA MAYOR DE TODAS. EN LOS PRIMEROS DÍAS REPRESENTABA EL DESTI-

NO FINAL DE LOS ICHAR, AHORA, SÓLO ES UN MONUMENTO AL PODER. A DIFERENCIA DE SUS HERMANAS DE LAS OTRAS ONCE CIUDADES, GAR-LEIRA NO ES UNA AGUJA DE ROCA NEGRA, PULIDA Y RETORCIDA QUE SE ELEVA SOLITARIA HACIA LA SUPERFICIE DEL MAR, AMENAZANDO A TODO EL MUNDO EXTERIOR. LA TORRE DEL JUICIO DE SHERIAN-DRAGON SE DIVIDE EN SU CÚSPIDE EN CINCO PINÁCULOS MENORES, COMO UNA MANO QUE DESEA AFERRAR SU DESTINO.

SOREN-GARDIAR, LA CIUDAD DE LA GUERRA. (OCÉANO ÍNDICO)

SI BIEN ES EN SHERIAN-DRAGON LA CIUDAD DESDE DONDE LOS MARISCALES, LLORES, GENERALES Y PATRICIOS DE LAS CASAS PLANIFICAN LA GUERRA CONTRA SUS ENEMIGOS, ES EN SOREN-GARDIAR DESDE DONDE SALEN LAS LEGIONES MÁS NUMEROSAS. TODA SU POBLACIÓN, SUS CASAS Y CLASES, Y SUS ESCLAVOS ESTÁN DEDICADOS A PRODUCIR MUERTE. SUS LEGIONES SON FAMOSAS, Y LAS OTRAS ONCE CIUDADES DEBEN ABONAR UNA CUOTA DE CIUDADANOS, ESCLAVOS, BESTIAS Y MAQUINARIA PARA MANTENER LA MÁQUINA DE GUERRA ICHAR EN FUNCIONAMIENTO.

SUS CÚPULAS VERDES, ALBERGAN CAMPOS DE ENTRENAMIENTO DONDE LOS RECIÉN LLEGADOS PIERDEN TODOS LOS ESCRÚPULOS QUE PODÍAN TENER Y SE CONVIERTEN EN MÁQUINAS DE MATAR AL SERVICIO DE LA RAZA MÁS TERRIBLE QUE JAMÁS SE CREÓ, LOS ICHAR.

NUEVA ATLÁNTIS (OCÉANO ANTÁRTICO)

LA TRECEAVA CIUDAD, LA CIUDAD DE LOS RENEGADOS SE SITÚA BAJO LA DESEMBOCADURA DEL MÁS GRANDE GLACIAR DE LA ANTÁRTIDA. ALLÍ, EN LOS MARES HELA-

DOS, LAS CORRIENTES DE HIELO EMPUJAN LOS IMPENETRABLES MUROS DE NUEVA ATLÁNTIS, ROMPIÉNDOSE AL CHOCAR CONTRA ELLOS. ENORMES CRUJIDOS RESUEÑAN EN LA MULTITUD DE PASADIZOS HELADOS Y CRISTALINOS CUANDO UNA DE ESAS MASAS DE HIELO SE ROMPE CONTRA LAS TORRES SUPERIORES.

AL NORTE DE LA CIUDAD, COMPLETAMENTE CONSTRUÍDA CON METALES BLANCOS, HIELO MILENARIO Y CRISTAL DURO COMO EL DIAMANTE, SE ENCUENTRA LA EXPLANADA DE LOS HÉROES. ALLÍ, ENORMES ESTATUAS DE LOS HÉROES RENEGADOS CONTEMPLAN EL FONDO DEL MAR, COMO UN MONUMENTO A LO QUE LA CAUSA DE LOS SOLITARIOS PUEDE LOGRAR SI PERSEVERAN.

CIUDAD CASIOPEA (PACÍFICO SUR)

LA CONSTELACIÓN DE CASIOPEA BRILLA SOBRE LA CIUDAD CADA VEZ QUE EL FIRMAMENTO PASA SOBRE ELLA.

LAS ALTAS TORRES AZULADAS, TERMINADAS EN CONSTRUCCIONES SIMILARES A CAPULLOS DE FLOR SIN FLORECER SON RECORRIDAS POR LOS GLOBOS DE PLATA QUE TRANSPORTAN DOCENAS DE ICHAR HACIA ARRIBA O ABAJO, COMO BURBUJAS SUMERGIDAS EN UN MAR DE ENERGÍA.

CASIOPEA ES LA CIUDAD MÁS HERMOSA DE LOS ICHAR SEGÚN LOS ESTÁNDARES HUMANOS, EXCEPTO TAL VEZ NUEVA ATLÁNTIS. ENORMES HACES DE LUZ SURGEN HACIA ARRIBA, ROMPIENDO LA SUPERFICIE DEL MAR, LO QUE HA DADO LUGAR A HISTORIAS COMO LOS FUEGOS FATUOS Y EL FUEGO VERDE ENTRE LOS MARINOS.

EN SU CENTRO, SE YERGUE LA SOR-NOVA, UNA ENORME ESFERA AZUL SEMIENTERRADA DONDE LOS ICHAR DE LAS ALTAS CASAS DE ESTA CIUDAD VAN A MORIR, SU-

MERGIENDO SU MENTE EN LA CONSCIENCIA DE TODOS SUS ANTEPASADOS MUERTOS. LA SOR-NOVA ES EL ALMA DE CASIOPEA, Y MUCHOS ICHAR LA CONSIDERAN EL ÚNICO DIOS ACEPTABLE.

ĪLIARTH (OGÉANO ÁRTICO).

LA CIUDAD DE LOS HIELOS DEL NORTE ES EL PRINCIPAL CENTRO DE MAGIA Y PODER ARCANO DE LOS ICHAR. SUS BRUJOS Y ARTESANOS DEL PODER ABREN PORTALES POR TODO EL MUNDO, SEQUESTRANDO LA ESENCIA DE LA VIDA DE LA TIERRA PARA LOGRAR AUMENTAR EL PODER DE SU RAZA Y EL SUYO PROPIO. LAS AVENIDAS SE ENCUENTRAN CASI SIEMPRE ABANDONADAS, PUES EL CONCILIO RECTOR EN NUMEROSAS OCASIONES DECRETA EL ESTADO DE ALERTA PARA ACOMETER UN NUEVO EXPERIMENTO. LA ROCA ANTIGUA, LAS CALLES PAVIMENTADAS CON BLOQUES DE GRANITO O MÁRMOL, LAS TORRES DE PIEDRA Y SUS CASAS ANTIGUAS DAN LA IMPRESIÓN DE ENCONTRARNOS EN UNA CIUDAD DE ÑA ANTIGUA GRECIA SUMERGIDA Y CONGELADA PARA SIEMPRE. PERO EL MAR NO TOMARÁ LAS CALLES DE ĪLIARTH PUES EL PODER DE SUS AMOS ES ABSOLUTO, Y LA MANTIENEN A RAYA SIN NINGUNA CÚPULA O MURO. EL AGUA, COMO LA MUERTE, FLOTA SOBRE LAS CABEZAS DE LOS VISITANTES DE LA CIUDAD DE LOS MAGOS.

SALES-DISBUR, LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS. (ATLÁNTICO NORTE).

ENORMES PÓRTICOS CRUZAN LA CIUDAD. PUERTAS A OTROS PLANOS Y DIMENSIONES CONDUCE AL VIAJERO DESDE CUALQUIER PUNTO DE SALES-DISBUR. LOS MAYORES DE ELLOS, CREADOS POR LOS ARTESANOS DEL PODER DE ĪLIARTH, RECUERDAN A ENORMES RUEDAS DE

PIEDRA DE MÁS DE CUARENTA METROS DE ALTURA, CUYA SUPERFICIE ROCOSA ESTÁ GRABADA CON RUNAS ARCANAS DE PODER. LOS PRINCIPALES ARCOS, LLAMADOS LOS SIETE, PUEDEN VERSE DESDE CUALQUIER PUNTO DE LA CIUDAD Y ALCANZAN LOS CIENTO METROS DE ALTURA. ÉSTOS SON:

GAR-GORON: CONSTRUÍDO DE OBSIDIANA NEGRA ESTE PORTAL LLEVA A CUALQUIER PUNTO DE LAS MARGAS EXTERIORES, LAS PROVINCIAS EXTERNAS DEL IMPERIO ICHAR.

CITRIN-MELEIK: DE MÁRMOL BLANCO. LLEVA A TODO EL QUE TRASPASE SU SUPERFICIE A LAS MARCAS INTERIORES, LAS FRONTERAS DE LA GUERRA DE LOS ICHAR EN LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA.

BARBOT, EL GRAN HERMANO, GRABADO EN ORO ANTIGUO. COMUNICA TODAS LAS CIUDADES ICHAR CON SALES-DISBUR Y ES EL PORTAL QUE UTILIZAN LAS TROPAS PARA LLEGAR A ESTA CIUDAD, PUNTO DE PARTIDA PARA TODAS LAS EXPEDICIONES DE GUERRA QUE SALEN HACIA LAS LÍNEAS DE BATALLA.

BATOR-MERCHAN: COMUNICA LA TIERRA CON EL ESPACIO PROFUNDO. ES UTILIZADO COMO PUNTO DE SALTO PARA REALIZAR ATAQUES EN LOS TERRITORIOS ENEMIGOS, LA CONSTELACIÓN DE ORIÓN, LA NEBULOSA DE ANDRÓMEDA, LAS PLÉYADES. ESTÁ FORJADO EN HIERRO Y ACERO.

VENTREL, EL MALIGNO. NADIE SABE A DONDE LLEVA, PUES NADIE HA PODIDO TRASPASARLO. PERO DE VEZ EN CUANDO ALGÚN ENGENDRO ATRAVIESA LA CREPITANTE SUPERFICIE ATACANDO A LA GUARDIA PERMANENTE DE ESCLAVOS QUE LO CUSTODIA. ENTRE LOS JÓVENES ICHAR CIRCULA EL RUMOR,

QUIZÁS NO TAN FALSO COMO LOS MIEMBROS DE LAS CLASES ALTAS QUERRÍAN HACER CREER, QUE CONDUCE AL MISMÍSIMO INFIERNO. ESTÁ FORJADO DE ROCAS MAGMÁTICAS Y PIEDRA VOLCÁNICA ROJA Y NEGRA.

CRISTAL-VIDRIL: TOTALMENTE CONSTRUIDO DE CRISTAL ENDURECIDO ESTE PORTAL LLEVA A CUALQUIER PUNTO DE LA TIERRA. ASÍ ES EL QUE UTILIZAN ALGUNOS ICHAR PARA DESPLAZARSE Y NO CONSUMIR SU PROPIO PODER DESPLAZÁNDOSE.

NIILITH: MÁRMOL NEGRO Y JOYAS NEGRAS COMO LA MUERTE ENGASTADAS EN SU ARCO. LA SUPERFICIE DE LA CIRCUNFERENCIA INTERIOR ES, POR AMBAS CARAS, UNA MASA DE SOMBRA. A DIFERENCIA DE SU HERMANO DE ROCA VOLCÁNICA NIILITH SÍ PUEDE SER TRASPASADO, PERO NADIE NI NADA REGRESA DE SU INTERIOR. LEGIONES ENTERAS HAN DESAPARECIDO SIN QUE VUELVA A OÍRSE HABLAR DE ELLAS Y LOS MAGOS Y ARCANOS MÁS PODEROSOS DE LOS ICHAR HAN FRACASADO TANTO EN SU INTENTO DE SELLARLO COMO EN EL DE OTEAR EN SU INTERIOR.

LA CIUDAD DE LOS PÓRTICOS ES UTILIZADA A MODO DE PUERTO DE EMBARQUE DE LAS LEGIONES QUE VAN A LA GUERRA, Y EL AMBIENTE OPRESIVO FLOTA CONTINUAMENTE EN EL AMBIENTE.

YLIERTIAN, LA TERRIBLE (MAR MEDITERRÁNEO).

LA CIUDAD MÁS ANTIGUA DE LAS TRECE, LA PRIMERA FUNDADA. CREADA BAJO LAS AGUAS ANTES DE LA GRAN CATÁSTROFE DE ATLÁNTIS, QUE OBLIGÓ A LOS ICHAR A ABANDONAR LA SUPERFICIE DEL PLANETA, PARA EXILIARSE EN LAS PROFUNDIDADES.

YLIERTIAN ES UNA CIUDAD DE MUERTE. SUS ALTAS CASAS Y SUS ESCLAVOS MANTIENEN UNA APARIENCIA DE MUERTE EN VIDA, LOS ICHAR ORIGINARIOS DE AQUÍ SON PÁLIDOS Y DELGADOS, DE MÚLTIPLES FORMAS, SÍ, COMO SUS HERMANOS, PERO PARECEN HABER CONTEMPLADO LA MUERTE EN NUMEROSAS OCASIONES Y SE COMPORTAN COMO SI LA VIDA O LA MUERTE NO PUDIESEN DETENER SU VOLUNTAD, Y TAL VEZ ASÍ SEA.

SUS ESCLAVOS Y BESTIAS RECUERDAN A MUERTOS, E INCLUSO ALGÚN MARISCAL HA LEVANTADO CRIATURAS MUERTAS DE LA ANTIGÜEDAD PARA IR A LA GUERRA. SU PODER SOBRE LA MUERTE RIVALIZA CON LAS ARTES DE LOS MAGOS MÁS PODEROSOS DE LOS ICHAR.

MUROS NEGROS QUE RECORREN LA CIUDAD COMO UN LABERINTO, CON CASAS APOSTADAS EN CADA ESQUINA, DONDE PUEDES PERDERTE Y NO VOLVER A SALIR NUNCA. EN ESTOS MUROS, INSCRIPCIONES ANTIGUAS NARRAN LA HISTORIA DE LAS CIVILIZACIONES EXTINTAS QUE LOS ICHAR HAN DESTRUIDO, ASÍ COMO LAS MAYORES ATROCIDADES DE SU RAZA, COMO UN RECORDATORIO QUE NO PUEDE OLVIDARSE.

LOS CRISTALES NEGROS MUESTRAN LOS PELIGROS DE CONVERTIRSE EN LO QUE MÁS TEMEN LOS HUMANOS, UN ICHAR DESENCADENADO EBRIO DE PODER Y ODIO, Y GRABADAS EN SU SUPERFICIE LAS MAYORES GESTAS DE LOS ICHAR SON UN MONUMENTO A LA DESTRUCCIÓN.

CRISTAL-TIR (OCÉANO ÁRTICO)

LA CIUDAD DE CRISTAL. A DIFERENCIA DEL TÉRMINO HUMANO CRISTAL EN LA ANTIGUA LENGUA DE LOS ICHAR HACE REFERENCIA AL SOL, PUES LOS ARTESANOS DE PODER DE ESTA RAZA DESTILAN MEDIANTE SUS PODERES UN CRISTAL DE TAL DUREZA QUE RESISTE EL CALOR

SOLAR Y EL IMPACTO DE UN COMETA. *CRIST* SIGNIFICA EL QUE DESAFÍA Y *STAL* ES SINÓNIMO DE ESTRELLA. LA CIUDAD DE CRISTAL-TIR, COMO SU PROPIO NOMBRE INDICA, ESTÁ COMPLETAMENTE CONSTRUÍA DE CRISTAL ENDURECIDO, DE DIFERENTES COLORES Y PODERES. LAS GRANDES AVENIDAS ESTÁN SURCADAS POR ENORMES MONOLITOS DE CRISTAL DE PODER, QUE ACUMULAN LA ENERGÍA DE CIENTOS DE ICHAR. SOBRE LAS CABEZAS DE LA CIUDAD, UNA CÚPULA SEPARA A SUS HABITANTES DE LAS HELADAS AGUAS DEL OCEANO ÁRTICO, Y DE LOS HIELOS QUE LAS CUBREN. COMO UN CIELO DE HIELO, ESTOS HIELOS DISPERSAN LA LUZ QUE LOS ATRAVIESA DANDO A CRISTAL-TIR UN ASPECTO CAMALEÓNICO QUE VARÍA DEL BLANCO FANTASMAL EN VERANO, AL AZUL MARINO EN INVIERNO.

MIRILLA-WAILAR: (CABO DE LA ESPERANZA)

MIRILLA-WAILAR ES LA CIUDAD DE LA DEPRAVACIÓN ICHAR. EN ELLA LAS WERIAS DEL PLACER, LOS ESPECTÁCULOS DE LUCHAS Y COMBATES DE ESCLAVOS Y BESTIAS CONVIVEN CON RITOS NEGROS Y SANGRIENTOS DESTINADOS A OBTENER PODER DE LAS EMOCIONES IMPÍAS QUE RODEAN LA CIUDAD. TODA ELLA ESTÁ ENCLAVADA EN UN VALLE SUBMARINO, EN LA LADERA DE UN MONTE SUBMARINO. ALLÍ, EN LA LADERA SUR, SE ENCUENTRA DION BASHOPTET, EL GRAN CIRCO DE MÁS DE UN KILÓMETRO DE ANCHO, DONDE LAS BESTIAS MÁS ENORMES LUCHAN CONTRA LOS GUERREROS MÁS FIEROS PARA SATISFACER A LOS DEPRAVADOS LORES DE LAS ALTAS CASAS. ALREDEDOR DE ELLA HAN SURGIDO CIENTOS DE EDIFICIOS, CADA UNO DEDICADO A LOS PLACERES QUE UNOS SERES DE MILENIOS DE ANTIGÜEDAD NECESITAN PARA NO ABURRIRSE. NADIE PUEDE IMAGINAR LO QUE OCURRE DENTRO DE ESOS MUROS, PERO NUMEROSAS CORRIENTES MARINAS Y HURACANES INTENTAN TRASPASAR, SIN LOGRARLO, LAS CÚPULAS Y BARRERAS QUE

LOS ICHAR HAN ERIGIDO, COMO SI DE SODOMA Y GOMORRA SE TRATASE.

CIUDAD CICLOPS (ATLÁNTICO SUR).

LAS BESTIAS DE CICLOPS SON LAS MÁS FEROCES DE LA RAZA ICHAR, Y SUS SEÑORES DE LAS BESTIAS CREAN Y DIRIGEN UNA COHORTE DE SALVAJISMO QUE NINGÚN MURO PUEDE DETENER. LA CIUDAD DE LAS BESTIAS TIENE ENORMES CORRALES DE CRIANZA Y CAMPOS DE DOMESTICAMIENTO DE LAS BESTIAS. LAS PROFUNDIDADES DE LA CIUDAD SON RECORRIDAS POR PASILLOS Y CAVERNAS ARCANOS EN LOS QUE SE CRÍAN MILES DE CRIATURAS, Y POR DONDE VAGAN EXPERIMENTOS FALLIDOS.

MARNE-SINAY, LA CIUDAD ENTERRADA. (GOLFO PÉRSICO)

LA BIBLIOTECA Y MUSEO ARCANO DE LOS ICHAR. ENTERRADA BAJO CAPAS DE ARENA QUE LOS RÍOS TIGRIS Y EUFRATES HAN LLEVADO DURANTE MILENIOS AL MAR, YACE LA CIUDAD ENTERRADA, ENORMES SIMAS ROMPEN LOS SUELOS BAJO LA SUPERFICIE DE LA TIERRA, Y ALLÍ, EN LAS GRUTAS ILUMINADAS POR LOS PODERES ICHAR, O EN LAS NEGRAS SIMAS OLVIDADAS, LOS MÁS SABIOS DE LOS ICHAR GUARDAN TESOROS, GRIALES, ARCAS Y PERGAMINOS, DONDE ESTÁ ESCRITA LA HISTORIA OCULTA DEL PLANETA.

CONDENACIÓN: (FRENTE A LAS ISLAS GALÁPAGOS)

LA GRAN PRISIÓN DE CONDENACIÓN ES LA CIUDAD MÁS TERRIBLE PARA VISITAR, PUES POCOS QUE NO SEAN ICHAR LOGRAN ESCAPAR DE SUS MUROS. ENTERAMENTE

SUMERGIDA, SU MOLE NEGRA, SIMILAR A UNA PRISIÓN HUMANA, SE LLENA DE BLOQUES Y NIVELES EN LOS QUE LOS PRISIONEROS DE GUERRA ICHAR, O QUIENES HAN CAÍDO EN DESGRACIA FRENTE A UN PATRICIO O MARISCAL, SUFREN MIL TORTURAS Y TRABAJOS ESCLAVOS. ALLÍ, LOS MAGOS SON DRENADOS DE PODER, LOS HOM-BRES CONVERTIDOS EN POLVO DE HUESOS PARA HACER ARTEFACTOS, LOS BRILLIAN SECADOS PARA ARRANCAR-LES LA PIEL. NADIE QUERRÍA VISITAR ESTA CIUDAD, DONDE LOS CARCELEROS ESTÁN TAN PRESOS COMO SUS PRISIONEROS, Y LOS BARRACONES DE LOS NOBLES ICHAR, SE CIERNEN SOBRE AMBOS, GUARDIANES Y PRE-SOS, COMO LOS CHACALES SOBRE UN CONEJO INDEFEN-SO.

HILOÏN-DESPEIR: (OCÉANO PACÍFICO, ECUA-DOR).

FRENTE A LAS COSTAS DE LAS GALÁPAGOS ESTA CIU-DAD ICHAR, LA MÁS PEQUEÑA DE LAS TRECE CIUDADES, DESAFÍA TODO LO QUE LOS ENEMIGOS DE LOS ICHAR GREEN POSIBLE SOBRE EL PODER. ENORMES AGUJAS NEGRAS RASGAN LA SUPERFICIE DE LOS MARES, OCUL-TAS A LA VISTA POR PODEROSOS HECHIZOS DE INVISIBI-LIDAD, QUE ALEJAN DE SU RUMBO A QUIEN SE ACERQUE LO SUFICIENTE. NI LOS SATÉLITES MÁS POTENTES NI LAS EXPEDICIONES MÁS MINUCIOSAS PODRÁN JAMÁS DESCU-BRIR LOS CIENTOS DE EDIFICIOS QUE SURGEN DE LOS MARES, COMO UN BOSQUE DE ÁRBOLES SIN COPA, DE-SAFIANDO EL SECRETO DE LOS ICHAR, Y RIÉNDOSE DE LA FALTA DE PODER Y VISIÓN DE LOS HOMBRES.

OTROS PUNTOS DE INTERÉS.

NUEVA CARTAGO, LA CIUDAD LIBRE.

LA CIUDAD DE NUEVA CARTAGO ESTÁ FUNDADA, SIN QUE NINGÚN ICHAR LO SEPA, POR HUMANOS QUE HAN DESARROLLADO PODERES ESPECIALES DEBIDO A LA SANGRE ICHAR QUE CORRE POR SUS VENAS, DERIVADA DE SU ANTECESOR PRIMARCAR (ADÁN). DENTRO DE ES-TE HETEROGÉNEO GRUPO DE HUMANOS SE ENCUENTRAN MAGOS, VIDENTES, SERES DE GRANDES PODERES Y ALGÚN QUE OTROS EXPATRIADO HUMANO, EXILIADO DE SU PAÍS Y ACOGIDO EN LA CIUDAD LIBRE.

DESPERION, EL PORTAL A LOS MUNDOS.

EL ENORME PORTAL DE LOS MUNDOS ES UNA ESTRUC-TURA MILENARIA SITUADA EN LOS DESIERTOS ASIÁTICOS. SE ASIENTA SOBRE UN TERRENO CUBIERTO COMPLETA-MENTE DE CENIZA, EMITIDA POR SU PROTECTOR UNA GI-GANTESCA CRIATURA QUE OCULTA ASÍ EL PORTAL A LOS OJOS DE LOS INTRUSOS. DESPERION PUEDE SER UTILI-ZADO COMO PORTAL PARA VIAJAR A CUALQUIER TERRITO-RIO DONDE LA PRESENCIA ICHAR SE MANTENGA, AUN-QUE SEA DE FORMA MODERADA.

CRAIDON-TORIAN, FORTALEZA DEL SEÑOR DE LOS ABISMOS. (FOSA DE LAS MARIANAS)

LA OMINOSA Y COLOSAL MOLE DE CRAIRDON-TORIAN SE ELEVA OSCURA Y SOLITARIA EN LOS ACANTILADOS SUPE-RIORES DE LA FOSA DE LAS MARIANAS. ES LA GRAN LÍNEA DE DEFENSA DE LOS ICHAR FRENTE A LOS CON-TRAATAQUES BRILLIAN, ADEMÁS DEL HOGAR DE SIBI-LIAN, EL DUQUES OSCURO. SUS MUROS NEGROS COMO LA OBSIDIANA, SE PUEDEN CONTEMPLAR DESDE EL FON-

DO DE LA SIMA, ASÍ COMO LAS LUCES DE SU INTERIOR. LO CUAL, EN LAS OSCURAS AGUAS DE LA FOSA LE DA UN ASPECTO AMENAZADOR Y TERRORÍFICO DE PODER ABSOLUTO, COMO EL VERDUGO QUE ESTÁ ESPERANDO PAR JUZGAR EL MUNDO.

TÉRMINOS ICHAR Y ARTEFACTOS.

VAIÄR: LA GRAN CRUZADA.

TÉRMINO QUE SE REFIERE A UNA GUERRA ETERNA QUE SÓLO TERMINARÁ CON LA DESTRUCCIÓN DEL ENEMIGO O DE LOS ICHAR. SÓLO TRES VECES SE HA DECRETADO UNA VAIÄR.

ALTO CONSEJO DE LAS MAREAS (TAMBIÉN ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA).

CONSEJO DIRIGENTE DE LAS DOCE CIUDADES ICHAR. CADA CASA PUEDE ENVIAR A UN PATRICIO PARA QUE DEFienda LOS INTERESES, PERO SERÁN LOS PATRICIOS DE LAS CASAS SUPERIORES QUIENES TIENEN MÁS PESO EN LAS VOTACIONES DEL CONSEJO. ADEMÁS DE LAS CASAS, LAS LEGIONES ESTÁN REPRESENTADAS POR UNO DE SUS GENERALES, ASÍ COMO LAS FORTALEZAS INDEPENDIENTES.

ALTOS PROFUNDOS.

LA ELITE DIRIGENTE DEL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA. LOS MEJORES, MÁS ANTIGUOS O PODEROSOS ENTRE LOS ICHAR.

WERIA DEL PLACER.

TÉRMINO QUE DESCRIBE A UNA PROSTITUTA ICHAR DE LAS CLASES BAJAS QUE, A CAMBIO DE SUS FAVORES, COBRA A LOS NOBLES ICHAR UNA PEQUEÑA CANTIDAD DE PODER CON EL QUE ALCANZAR EL ÉXTASIS, PUES PARA ELLAS, NO HAY NADA MÁS ADICTIVO Y PLACENTERO, QUE EL VAMPIRIZAR AUNQUE SÓLO SEA UNA PEQUEÑA PARTE DEL PODER DE UN HERMANO ICHAR.

DOR-MALION.

PODEROSA ARMA ARREBATADA POR LAS HIJAS DE LILITH A UNA ANTIGUA RAZA EN UNA GUERRA DEL LEJANO PASADO. GUARDADA POR ELLAS PARA UTILIZARLA COMO ARMA PARA ACABAR CON CUALQUIERA QUE SE OPUSIESE AL REGRESO DE SU MADRE Y A SU REINADO, ES ENTREGADA A TALIADAR PARA QUE LA UTILICE EN LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS. CONSISTE EN UNA ARMADURA NEGRA, CASI ORGÁNICA, QUE SE SINTONIZA CON LOS PODERES DEL PORTADOR Y LOS AMPLIFICA POR CIEN, PERMITIÉNDOLE RIVALIZAR CON CASI CUALQUIER CRIATURA EXISTENTE.

SHADRIL-VARR, EL ARMA DE LA ESPERANZA.

CONSTRUIDA POR LOS RENEGADOS EN LA CIUDAD DE NUEVA ATLÁNTIS ESTE ENORME MONOLITO DE CRISTAL BLANCO CORONADO POR UNA ESFERA DE MERCURIO Y PLATA Y APOYADA EN SU BASE POR UNOS ENORMES CRISTALES NEGROS DE ÓPALO Y OBSIDIANA PURA. SU OBJETIVO ES SER EL ARMA CON EL QUE LOS RENEGADOS PODRÁN EXTIRPAR DE FORMA QUIRÚRGICA EL MAL DE LAS FILAS DE LOS ICHAR, EXTERMINANDO SÓLO A AQUELLOS DE GRAN MALDAD, AUNQUE TAMBIÉN PUEDE EXTERMINAR EJÉRCITOS, DEBIDO A LA ENERGÍA QUE

ACUMULA EN SU INTERIOR. CON LA AYUDA DE UNOS INFILTRADOS LA RELIGIÓN HA CORROMPIDO EL ARMA Y PRETENDE UTILIZAR SUS PODERES PARA ABRIR UNA ENTRADA A ESTE UNIVERSO DESDE EL SUYO, Y ASÍ INVADIRLO EN MASA.

RENEGADOS ICHAR.

PODEROSOS Y ANTIGUOS ICHAR QUE POR AMOR A LA SABIDURÍA Y CANSADOS DE LAS LUCHAS E INTRIGAS DE SUS HERMANOS RECORREN EL MUNDO CON EL ÚNICO PROPÓSITO DE CONOCER AL SER HUMANO, Y PROTEGERLE.

Epílogo

Bien, ya está terminado, Ichar ya es una realidad. Ha costado mucho, pero por fin hemos conseguido nuestro gran sueño, que por fin podáis disfrutar tanto con este universo que hemos creado. Tanto como nosotros hemos disfrutado creándolo.

Cuando terminas de escribir un libro, una novela o un juego, te dices a ti mismo, ya está, ya no más. El proceso es tan agotador, sobre todo si es obra de una sola persona, que al escribir las últimas palabras, juras que pasará mucho tiempo antes de que puedas volver a coger el ordenador para contar algo.

Pero no es así. El gusanillo de la creación, como el de los juegos, se lleva dentro, y nunca se puede soltar, ni siquiera cuando tu último proyecto te ha costado más de un año de trabajo. Ahora mismo ya nos encontramos inmersos en la creación de un nuevo universo. Ese es nuestro destino, crear mundos y novelas que os sorprendan, que os gusten y que os entretengan.

Para quienes conozcan mi trayectoria, desde Las Guerras Eternas hasta Ichar, y para los que no, el siguiente paso en esta loca carrera de creación, va a ser mucho más sorprendente. Si lo que has visto te ha gustado y sorprendido, espero que nuestro nuevo libro también lo haga.

Ante todo, gracias por leerlo, por jugar, y por hacer de este libro algo tuyo.

Mirando a las Estrellas.

una siniestra figura ascendió por la escalera de arenisca, que había visto crecer y morir a mil emperadores y nacer cien imperios, imperios que ahora eran sólo cenizas.

Los soldados aullaron ante su presencia, y el Ichar miró hacia abajo, hacia las legiones que había reunido, y sonrió. Sus dientes se contrastaban con su negra piel, y sus ojos rojos parecían prometer a sus tropas todo lo que éstas deseaban, guerra, riquezas, poder y sangre.

Acallando con una palabra a sus alborotados seguidores, el ente oscuro alzó una mano, reuniendo en ella todo el poder del Cosmos. La energía negra pareció crepitar a su alrededor, y el cielo repleto de estrellas pareció oscurecerse.

Ambas lunas, alineadas frente al templo de roca, que no era nativo de ese lugar, se tiñeron de color negro, como si un enorme astro se hubiese interpuesto entre ellas y su sol.

No era así.

El Ichar había oscurecido la estrella que daba nombre al planeta, como señal para que todos los peones que tenía repartidos en el cosmos comenzasen a ejecutar el preciso plan que había tardado en trazar mil millones de años.

- Ahora, soldados míos, - dijo una voz que surgía del fondo de su pecho, y que no surgía de su boca.

Las aclamaciones y los vítores surgieron de forma espontánea, anticipándose a la declaración de su líder.

- ¡Que comience la conquista!

Capítulo 9

CARA A CARA CON EL PORTADOR DE LA MUERTE

TODO ESTABA SILENCIOSO, NO ERA QUE NO HUBIESE RUIDO, SINO QUE LA EXPLOSIÓN DEL CARRO DE COMBATE LE HABÍA ENSORDECIDO. UN ZUMBIDO MOLESTO LE RETUMBABA EN LA CABEZA, IMPIDIÉNDOLE OÍR LOS GRITOS DEL RESTO DE SU PELOTÓN. LA CIUDAD A SU ALREDEDOR ESTABA DERRUIDA, LOS MUROS QUE ANTAÑO FORMARON HOGARES AHORA NO ERAN SINO MONTONES DE ESCOMBROS QUE CUBRÍAN LAS ACERAS Y LAS CALLES DE LADRILLOS DESTROZADOS. CRISTALES Y HIERROS RETORCIDOS SEMBRABAN EL SUELO Y FUEGOS MORIBUNDOS ARDÍAN EN ALGUNOS LUGARES.

EL CIELO ESTABA TOTALMENTE GRIS, CUBIERTO DE NUBES OSCURAS, QUE NO DESCARGABAN SU CARGA DE LLUVIA, PERO QUE SÍ OCULTABAN EL SOL QUE ILUMINABA HASTA HACE UNAS HORAS LA CIUDAD DE ÉLCHE.

TORRES ESTABA DETRÁS DE UN MURO SEMIDERRUIDO. SE MANTENÍA EN PIE DE PURO MILAGRO, MIENTRAS EL RESTO DEL EDIFICIO, UN ANTIGUO BLOQUE DE APARTAMENTOS, HACÍA HORAS QUE SE HABÍA DERRUMBADO. SE ENCONTRABA AISLADO DE SU COMPAÑÍA, ÉL Y SU PELOTÓN, HABÍAN SUFRIDO LA EMBESTIDA DE UN GRUPO DE BESTIAS ICHAR, DE LAS QUE HABÍAN DADO CUENTA TRAS HORAS DE COMBATE, Y AL COSTE DE CASI LA MITAD DEL ESQUADRÓN. POR LO MENOS HABÍAN TERMINADO CON ELLAS, ESAS BESTIAS YA NO VOLVERÍAN A DEVORAR UN CADÁVER HUMANO, O A SEQUESTRAR NIÑOS Y ANCIANOS PARA ALIMENTARSE.

PERO ENTRE TODA LA CELEBRACIÓN POSTERIOR NINGUNO SE PERCATÓ DE LA FIGURA QUE SE LES ACERCABA POR DETRÁS, CUANDO LA VIERON YA ERA TARDE, FLOTANDO POR ENCIMA DE ELLOS, SIN FIJARSE EN SU PRESENCIA, COMO EL CAZADOR QUE NO REPARA EN LOS

MOSQUITOS DE LA SELVA, UN ICHAR SE PASABA, LEVITANDO, SOBRE ELLOS, DIRIGIÉNDOSE HACIA ALGÚN DESTINO DESCONOCIDO. ERA BAJO, PEQUEÑO Y DELGADO, PERO SU CUERPO NEGRO DESPEDÍA UNA EXTRAÑA ENERGÍA QUE HACÍA CREPITAR EL AIRE A SU ALREDEDOR, COMO HONDAS CASI IMPERCEPTIBLES QUE REMUEVEN EL AGUA. SU NOMBRE ERA DELEINAR, EL DELEZNABLE, SUPONER TORRES COMO SI ESE Y LOS DEMÁS NOMBRES DE LOS ICHAR ESTUVIESEN GRABADOS EN LA MEMORIA GENÉTICA DE TODA LA RAZA HUMANA.

PROBABLEMENTE NO SE HUBIESE DADO CUENTA DE QUE EL GRUPO ESTABA BAJO ÉL, PERO MARTÍNEZ PERDIÓ LOS NERVIOS Y ABRIÓ FUEGO. LA CRIATURA VOLVIÓ LA CABEZA. CON UNA MIRADA INHUMANA CONTEMPLÓ A LOS HOMBRES QUE ESTABAN TRAS ÉL, Y SU CUERPO COMENZÓ A EMITIR UN ZUMBIDO QUE ENSORDECIÓ LAS LEJANAS EXPLOSIONES DE LOS COHETES. LAS BALAS GIRABAN A SU ALREDEDOR, INCAPACES DE TRASPASAR EL CAMPO DE ENERGÍA, SUS TRAYECTORIAS ERAN ALTERADAS POR EL PODER CRUDO DEL ICHAR, O CORTADAS EN SECO. UNA OLA DE ENERGÍA INVISIBLE PARTIÓ DEL CUERPO DEL ICHAR. LOS TRES HOMBRES MÁS CERCANOS QUEDARON SECCIONADOS POR EL CAMPO DE ENERGÍA. LOS COCHES ABANDONADOS Y LAS CASAS SE ROMPIÁN, DERRUMBÁNDOSE EN PEQUEÑOS TROZOS. NI EL METAL, NI LA PIEDRA PODÍAN RESISTIR EL EMPUJE INVISIBLE QUE SEPARABA SUS ÁTOMOS. A MEDIDA QUE EL CAMPO SE EXPANDÍA PARECÍA COBRAR FUERZA, LA ONDA QUE ANTES SÓLO DESTROZABA LAS ESTRUCTURAS DE LAS COSAS, AL ALEJARSE CIENTOS DE METROS DEL ICHAR, DESGARRABA MATERIA, DISGREGANDO LOS ÁTOMOS, Y DESINTEGRANDO TODO AQUELLO QUE ESTUVIESE EN SU CAMINO. POCOS METROS ANTES DE LLEGAR A TORRES LA ENERGÍA DESTRUCTORA SE DETUVO.

UN MISIL HABÍA IMPACTADO EN DELEINAR Y LE HABÍA DISTRÁIDO LO SUFICIENTE PARA QUE DESVIASE EL CAMPO HACIA SUS NUEVOS ATACANTES. AVIONES Y HELICÓPTEROS SUCUMBÍAN AHORA ENTE ÉL. TORRES SÓLO PUDO CORRER PARA SALVAR SU VIDA, Y CONDUCIR AL RESTO DE SU PELOTÓN HACIA UN LUGAR MÁS SEGURO. MIRANDO HACIA ATRÁS, DELEINAR PARECÍA SEGUIRLES. NO IMPORTABA LO RÁPIDO QUE CORRIESEN, CADA VEZ QUE GIRABA LA CABEZA, ALLÍ, A LO LEJOS SE ENCONTRABA. LEVITANDO A DIEZ PALMOS DEL SUELO, PEQUEÑO, SILENCIOSOS COMO UN RÍO HELADO, E IGUAL DE IMPARABLE QUE UN GLACIAR.

EL GRUPO SUPERVIVIENTE TUVO QUE SEPARARSE, PARA QUE AL MENOS UNO TUVIESE LA POSIBILIDAD DE SOBREVIVIR. CANSADO, TORRES SE ESCONDIÓ ENTRE LAS RUINAS. TRAS EL MURO EN EL QUE SE ENCONTRABA AHORA. PASARON LOS MINUTOS Y NO HABÍA OÍDO NADA, LA EXPLOSIÓN DE UN HELICÓPTERO QUE SE ESTRELLÓ CERCA DE ÉL LE HABÍA DEJADO SORDO.

DE REPENTE SINTIÓ LA VIBRACIÓN DEL AIRE OTRA VEZ, EL INSISTENTE ZUMBIDO DEL ICHAR PENETRÓ SU PROPIA SORDERA Y TORRES SUPO QUE DELEINAR ESTABA ALLÍ. A MEDIAS SE ASOMÓ TRAS EL MURO Y PUDO VER LA ESTILIZADA SILUETA A POCOS METROS DE SU PARAPETO. QUIETA, COMO MEDITANDO EL CAMINO A SEGUIR. PRESA DEL PÁNICO, TORRES SE VOLVIÓ ARROJÁNDOSE AL SUELO, INTENTÓ CALMAR SU RESPIRACIÓN, Y SU PALPITANTE CORAZÓN. SABÍA QUE IBA A MORIR.

CUANDO ABRIÓ LOS OJOS Y MIRÓ A SU DERECHA, DE ESPALDAS AL MURO, VIO COMO LE MIRABA SU PERSEGUIDOR. HABÍA PASADO POR ENCIMA DEL MURO, FLOTANDO, Y AHORA ESTABA A APENAS DOS METROS DE ÉL. A ESA DISTANCIA TORRES PUDO COMPROBAR QUE EFECTI-

VAMENTE MEDÍA MENOS DE UN METRO Y MEDIO DE ALTO. LO CUAL NO IMPEDÍA QUE EL AURA DE PODER QUE EMANABA LE LLEGASE A ROZAR. SUS OJOS ERAN AMARILLOS, FRÍOS, Y LO QUE EN LA DISTANCIA PARECÍA UNA PIEL NEGRA COMO EL ALABASTRO, SE MOSTRABA AHORA COMO UN SINFÍN DE TATUAJES NEGRO BRILLANTE, SOBRE UN FONDO NEGRO, QUE SE MOVÍAN REPTANDO POR SU PIEL FORMANDO MIL FIGURAS E IMÁGENES.

LA MIRADA LE HELÓ EL CORAZÓN. ESE DÍA TORRES PUDO DECIR QUE HABÍA MIRADO A LA MUERTE A LOS OJOS, Y QUE EN EL MOMENTO DE MAYOR PELIGRO, CUANDO SUPO QUE NO TENÍAN ALTERNATIVA, NI ÉL, NI LA RAZA HUMANA, DEJÓ SU TEMOR ATRÁS Y MIRÓ DESAFIANTE AL ICHAR.

ÉSTE NO HIZO NADA, COMO SI NO HUBIESE REPARADO EN SU PRESENCIA CONTINUÓ SU CAMINO, Y SE ALEJÓ LEVITANDO, HASTA QUE SE PERDIÓ POR LOS EDIFICIOS EN RUINAS A LO LEJOS. EN TODO MOMENTO TORRES NO HABÍA PODIDO NI MOVERSE.

LA BATALLA DE LA CAVERNA SIRRION DE SIRIUS

EL CIELO ARDÍA LITERALMENTE. LA ENORME PARED DE ROCA QUE CUBRÍA ESE EXTRAÑO LUGAR DABA LA IMPRESIÓN DE QUE SE ENCONTRABAN EN UNA CAVERNA DESCOMUNAL, DE VARIOS KILÓMETROS DE ALTURA. SIN EMBARGO, EN NINGUNA DIRECCIÓN SE PODÍA VER UNA PARED DE ROCA, ERA COMO SI TODO EL PLANETA ESTUVIESE CUBIERTO DE UN CIELO INCANDESCENTE DE LAVA. LOS COLORES ROJOS Y NEGROS SE MEZCLABAN EN EL PÉTREO TECHO, ILUMINANDO LA SUPERFICIE CON RESCOLDOS ROJIZOS QUE TENÍAN SU REFLEJO EN EL AGRIETADO SUELO. AQUÍ Y ALLÍ, CRÁTERES DE LAVA ARROJABAN ROCAS DE FUEGO AL AIRE, Y LAS CENIZAS CUBRÍAN TODO EL ALIENÍGENA PAISAJE, CREANDO UN AMBIENTE DE SOFOCANTE CALOR.

A SU ALREDEDOR, PODÍA VER A UNOS ENORMES SERES, PARECIDOS A HOMBRES DRAGÓN, QUE BLANDÍAN EXTRAÑOS ARTILUGIOS, Y PORTABAN ENORMES ARMADURAS DE TECNOLOGÍA EXTRAÑA. MIRABAN A LO LEJOS, FIJAMENTE.

AL CENTRAR SU ATENCIÓN EN EL PUNTO QUE CONTEMPLABAN, TORRES PUDO COMPRENDER SU NERVIOSISMO.

A VARIOS KILÓMETROS DE ALTURA, PEGADOS AL TECHO DE LA CAVERNA, UNOS SERES AMARILIENTOS RECORRÍAN LA DISTANCIA QUE LES SEPARABA DE LOS HOMBRES DRAGÓN A GRAN VELOCIDAD. SUS DELGADAS PATAS LES PERMITÍAN SORTEAR RÁPIDAMENTE LOS OBSTÁCULOS DEL TECHO, Y SUS GARRAS LES PERMITÍAN TREPAR POR LAS MÁS ESCARPADAS ROCAS, INCLUSO AVANZAR CABEZA ABAJO POR EL TECHO DE LA GRUTA.

TRAS ELLOS, VENÍA UN ENJAMBRE DE CRIATURAS VOLADORAS QUE PARECÍAN ENORMES GUSANOS ALADOS DE

GRANDES MANDÍBULAS. EL COLOR BLANCUZCO DE SU CORREOSA PIEL RESALTABA SOBRE LAS NEGRAS ROCAS.

EN EL SUELO, HILERA TRAS HILERA DE ICHAR AVANZABAN CON SUS NEGRAS ARMADURAS ILUMINADAS POR LAS EXPLOSIONES DE FUEGO. PRESTAS SUS ESPADAS, HOJAS AFILADAS QUE PARECÍAN CAPACES DE CERCENAR UNA ROCA. ERAN CIENTOS, MILES DE ICHAR, SUS CARAS REFLEJABAN UN DESAPASIONADO INSTINTO DE MATAR. COMO SI UN ANIMAL SE VISTIESE LA CARETA DE UN HOMBRE Y DESENCADENASE UN INFIERNO PARA OBTENER MÁS Y MÁS TERRITORIOS.

TRAS ELLOS SE VEÍAN ENORMES FIGURAS DE ROCA, ERAN CRAKOAN, LAS ENORMES CRIATURAS DE ROCA Y MÚSCULO QUE TORRES CONOCÍA A LAS MIL MARAVILLAS, DOCENAS, CIENTOS DE METROS DE CRIATURA CON UN SOLO PENSAMIENTO, MATAR.

PERO LO MÁS IMPRESIONANTE LLEGABA TRAS ELLOS. UN SER DE ROCA Y LAVA SE ERGUÍA VARIOS KILÓMETROS DE ALTURA, CASI ROZANDO EL TECHO. SUS FAUCES HAMBRIENTAS PARECÍAN QUERER CONSUMIR TODA LA VIDA DE LA SUPERFICIE. EN LO ALTO, UN MARISCAL ICHAR DIRIGÍA SU CREACIÓN, Y A SUS TROPAS CONTRA LOS HOMBRES DRAGÓN, QUE APRETABAN FILAS Y PREPARABAN SUS ARMAS PARA RESISTIR EL EMBATE.

TORRES VOLVIÓ A LA HABITACIÓN. EL RESTO DE SUS COMPAÑEROS TAMBIÉN SALIERON DEL TRANCE INDUCIDO POR LOS ACEITES Y LAS LUCES. ESTABA ATERRADOS.

- ESTE ES EL SECTOR SIRIUS. - COMENZÓ ADMUN CHAR, SACÁNDOLES DE SU ESTUPOR - LOS SERES QUE HAN VISTO QUE RECUERDAN VAGAMENTE A LOS DRAGO-

Anexo 1. Relatos

NES DE SUS LEYENDAS SON SERPIAN. ENEMIGOS DE LOS ICHAR. DURANTE MIL DE VUESTRAS GENERACIONES, LOS SERPIAN LLEVAN RESISTIENDO LOS TERRIBLES ATAQUES DE LOS ICHAR. EN LA BATALLA QUE HAN VISTO USTEDES LOS SERPIAN PERDIERON CIENTOS DE VIDAS.

LA IDEA DE QUE UNOS SERES TAN MAJESTUOSOS COMO LOS HOMBRES DRAGÓN PUDIESEN CAER EN TAN GRAN NÚMERO LES CONMOVIÓ.

LOS OSCUROS AMOS DEL IMPERIO

TALIADAR DE LA CASA BLIOR-TESAK ESTABA SENTADO EN EL SILLÓN DE SUS APOSENTOS PRIVADOS. LA ENORME MANSIÓN QUE SU FAMILIA TENÍA EN LAS LADERAS DE LOS NOBLES NO PODÍA HACER SOMBRA A LAS TORRES NEGRAS A LOS PIES DE LA LADERA, PERO BASTABA PARA IMPRESIONAR A CUALQUIER CRIATURA INFERIOR, O A CUALQUIER FAMILIA DE MENOR LINAJE. ADEMÁS, SI TODO SALÍA COMO ÉL ESPERABA, EN POCO TIEMPO SU FAMILIA OBTENDRÍA UNA TORRE, EL SÍMBOLO DEL VERDADERO PODER EN LA CAPITAL DE SHERIAN-DRAGON. EL CORAZÓN DEL IMPERIO.

DESDE LOS VENTANALES DE SU HABITACIÓN, TAN ENORME QUE SÓLO SU POSICIÓN COMO MIEMBRO DEL ALTO CONSEJO DE LA MAREA NEGRA JUSTIFICABA TAL LUJO Y DERROCHE, PODÍA CONTEMPLAR TALES MARAVILLAS. LAS CICLÓPEAS ESTRUCTURAS NEGRAS DE LAS TORRES DE LAS MÁS PODEROSAS ENTRE LAS CASAS MAYORES OCULTABAN A SIMPLE VISTA LA CIUDAD QUE SE EXTENDÍA TRAS ELLAS. LAS MANSIONES DE LOS PATRICIOS, Y DE AQUELLOS QUE NO SE DIGNABAN A VIVIR EN PLENA CIUDAD ESTABAN EXCAVADAS DENTRO DE LA LADERA DE LA MONTAÑA, Y SUS ENORMES ESTRUCTURAS SOBRESALÍAN DE ELLA EN UN SINFÍN DE FORMAS Y COLORES. LAS CASA VERTRAIAL, QUE SE ENCONTRABA AL NORTE DE SU PROPIA MANSIÓN, SE ALZABA COLOSAL COMO UN TRIDENTE DE METAL. EN LO ALTO, A UNA ALTURA DE CIENTO METROS, SUS TRES PUNTAS TERMINABAN EN COMPLEJAS FORMAS QUE ALBERGABAN SALAS DE CRISTAL DESDE LAS QUE SE PODÍA CONTEMPLAR TODA LA CIUDAD. ERA UNA DE LAS CASAS MÁS RICAS, Y SEGURA ASPIRANTE A SUCEDER A ALGUNA DE LAS CASAS QUE ACTUALMENTE COPABAN EL PODER.

A PESAR DE SU PODER Y TAMAÑO, LA CASA DE LOS CIELOS, COMO LLAMABAN A SU HOGAR LOS VERTRAIAL, SÓLO LOGRABA ALCANZAR UN TERCIO DE LA ALTURA DE UNA DE LAS TORRES NEGRAS, Y ESO SIN CONTAR LOS LABERINTOS Y LABORATORIOS ARCANOS QUE ESAS ESTRUCTURAS POSEÍAN EN SU INTERIOR, SEGÚN CONTABAN LAS LEYENDAS, QUE OCUPABAN UNA EXTENSIÓN DIEZ VECES MAYOR QUE LO QUE SE VEÍA FUERA, COMO UN ENORME BLOQUE DE HIELO SUMERGIDO.

TRAS LAS LUJOSAS Y PRETENCIOSAS CASAS DE LOS PATRICIOS ESTABAN LA TREINTENA DE TORRE NEGRAS QUE OCUPABAN UNA EXTENSIÓN DE MILES DE KILÓMETROS CUADRADOS. SÍMBOLO DEL PODER DE LAS GRANDES CASAS, DESAFIABAN A LOS ASPIRANTES Y SE REÍAN DE SUS INTENTOS DE OBTENER PODER, AL TIEMPO QUE EXPRIMÍAN A LAS CLASES BAJAS Y SE BENEFICIABAN DE LAS INTRIGAS DE LOS PATRICIOS Y REPRESENTANTES DE OTRAS CASAS.

ENORMES ESTATUAS PENDÍAN DE SUS MUROS, MANDADAS ERIGIR HACE MILENIOS POR MIEMBROS DE CADA CASA, ORGULLOSOS DE SUS ANTEPASADOS, DE SU LINAJE Y DE ELLOS MISMOS. DESDE SU VENTANAL DE CRISTAL VERDE ENDURECIDO TALIADAR PODÍA CONTEMPLAR CADA PEQUEÑO DETALLE DE SU ESTRUCTURA Y DE SU PERFECTA ARQUITECTURA. NO SENTÍA ENVIDIA, SABÍA QUE ESTABA DESTINADO A ALCANZAR TALES CUOTAS DE PODER FRENTE A LOS DEMÁS MIEMBROS DE LAS CLASES ALTAS.

TRAS LAS MOLES NEGRAS SE EXTENDÍA LA GRAN CIUDAD DE SHERIAN-DRAGON. LA ENORME HILERA DE MOLES NEGRAS DE LAS TORRES, RECORTADAS POR LAS INFINITAS LUCES DE LA CAPITAL, APENAS LE DEJABAN VER

LAS MARAVILLAS DE LA CIUDAD. ALLÍ, TRAS LAS TORRES, SE EXTENDÍA EL CENTRO DEL PODER ICHAR, LAS DEMÁS CIUDADES, INCLUIDA LA SUYA, NO ERAN MÁS QUE MERAS COMPARSAS FRENTE AL PODER QUE LA CAPITAL DETENTABA. NO ES QUE NO FUESEN IMPORTANTES, AL CONTRARIO, CADA UNA DE ELLAS PODÍA DESAFIAR AL COSMOS Y GRITAR SU SUPERIORIDAD A LAS EXTENSIONES SIN NOMBRE DEL ESPACIO, PERO SÓLO HABÍA UNA CAPITAL DEL IMPERIO. Y ÉL ESTABA EN ELLA.

CERRANDO LOS OJOS PODÍA CONTEMPLAR EL ARGUM MAXIMUS, AHORA EN DESUSO, PERO MAJESTUOSO E INALTERABLE, LAS TORRES DE CRISTAL, LAS CÚPULAS DE DOMIADOR, INCLUSO LAS ESCASAS TORRES NEGRAS QUE SE HABÍAN CONSTRUÍDO DENTRO DEL ACTUAL PERÍMETRO DE LA CIUDAD.

NO ES QUE NINGUNA FAMILIA LAS HUBIESE CONSTRUÍDO APROVECHANDO ESPACIO DISPONIBLE, SINO QUE ESTABA AHÍ DESDE LOS PRIMEROS DÍAS DE LA CIUDAD. SÓLO LAS FAMILIAS, LOS CLANES Y LAS CASAS MÁS PODEROSOS DISPONÍAN DE UNA DE ELLAS, Y EN LOS MILLONES DE AÑOS DE HISTORIA DE LA CIUDAD JAMÁS HAN SIDO DESAFIADOS. LA CASA MEGALO-SAK, LA CASA PRIMUS DE PRIMARCAR, Y OTRAS TRES MÁS. EL RESTO DE LA CIUDAD CRECIÓ, A LO LARGO DE LOS SIGLOS, EN TORNO A ELLAS.

LA MÁS GRANDE DE ELLAS, LA DE PRIMARCAR, EL PRINCIPAL MIEMBRO DEL ALTO CONSEJO, Y DE LOS ALTOS PROFUNDOS, ESTUVO DESHABITADA DURANTE MILENIOS, SUS PUERTAS CERRADAS INCLUSO A SUS REPRESENTANTES PRINCIPALES Y NO FUE HASTA EL RETORNO DE SU VERDADERO AMO, QUE LA PODEROSA MAGIA QUE LA MANTENÍA A SALVO EN INCÓLUME, LES PERMITIÓ LA ENTRADA.

LA CIUDAD ENTERA BULLÍA DE LUCES Y SONIDOS NOCHE Y DÍA, LOS ESPECTÁCULOS SANGRIENTOS IGUALABAN LOS DE LAS DEMÁS CIUDADES, Y SU POBLACIÓN CRECÍA DÍA A DÍA. SUS EDIFICIOS DE CRISTAL Y NEGRA ROCA, ELABORADOS POR LOS MEJORES ARTESANOS Y ARCANOS DE LOS ICHAR, RETABAN AL MUNDO, Y SI BIEN NO PODÍAN IGUALAR LOS HOGARES DE LAS CLASES ALTAS, SÍ DEMOSTRABAN SU PODER AL MUNDO, MIENTRAS LAS ESTATUAS Y LAS GÁRGOLAS REÍAN EN SUS TEJADOS Y PAREDES.

SU VISTA TERMINÓ DE RECORRER LA CIUDAD. AL FONDO, TRAS LA MIRÍADA DE LUCES BRILLANTES ESTABA LA TORRE DEL JUICIO. LA ÚNICA DE CINCO PUNTA DE TODO EL IMPERIO. DECÍAN QUE SIMBOLIZABA LA FÉRREA MANO DE LOS ICHAR ASIENDO SU DESTINO EN LOS CIELOS. PERO TALIADAR PENSABA QUE ERA UNA BURLA A LAS OTRAS ONCE CIUDADES.

NO IMPORTABA, PRONTO, ÉL DEJARÍA ATRÁS LA BRUTALIDAD DE SOREN-GARDIAR, SU CIUDAD NATAL, Y SE SUMERGIRÍA COMPLETAMENTE EN LA POLÍTICA Y EL VERDADERO PODER ICHAR.

EL FINAL DE LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS

AKAMON-VAST, DE ÏLIERTH, LEVANTÓ UN BASTÓN COMPUESTOS DE CRISTAL HELADO, EN CUYO EXTREMO SUPERIOR FLOTABA UN CRISTAL DE HIELO DE TREMENDO PODER. REFULGÍA CON UNA LUZ BLANCA QUE HACÍA TEMBLAR LAS AGUAS, DÁNDOLES UN COLOR BLANQUECINO ESPECTRAL. COMENZÓ A BAJAR EL BASTÓN PARA DAR LA ORDEN DE ATAQUE.

UNA VOZ PROFUNDA LE INTERRUPIÓ.

- ERES MUY VALEROSO AKAMON, - PROVENÍA DEL GENERAL DE LAS LEGIONES NEGRAS DE YLIERTIAN. - DURANTE MILENIOS HAS DEMOSTRADO TU VALOR Y EL DE TUS MAGOS ESCUDÁNDOTE TRAS LAS FUERZAS DE TUS SOLDADOS, Y LOS DE LAS DEMÁS CIUDADES. ESCONDIDO EN LOS HIELOS DE TU CIUDAD, LEJOS DE LAS GRANDES GUERRAS ICHAR QUE RECLAMABAN TU PRESENCIA.

LAS HORDAS MUERTAS QUE LE ACOMPAÑABAN SISEABAN EL NOMBRE DE AKAMON, COMO SI PRETENDIESEN LLEVARLE CON ELLAS AL OTRO LADO DE LA MUERTE.

- LO QUE HAS VISTO HOY AQUÍ - CONTINUÓ XIANGIR, EL NEGRO - ES A LO QUE LOS ICHAR DEBERÍAN ASPIRAR. NO A LAS MASACRES, SINO AL VALOR DEMOSTRADO POR AMBOS BANDOS. DESDE EL PRIMER MOMENTO LOS RENEGADOS LUCHARON CONTRA TODA ESPERANZA DE VICTORIA, Y LO HICIERON CON VALENTÍA. CON LA MUERTE DE LOS SUYOS, NUESTROS HERMANOS ICHAR COMPRENDIERON QUE LA MUERTE NOS AMA A TODOS, Y QUE NINGUNO ESTÁ LIBRE DE SU TOQUE ETERNO. PERO AÚN ASÍ CONTINUARON LA LUCHA, MIENTRAS LOS GENERALES SE LIMITABAN A MATARSE ENTRE SÍ.

MI CIUDAD ES LA MÁS ANTIGUA DE TODAS, Y ENTRE NOSOTROS SOMOS CONOCIDOS COMO "LOS MUERTOS"

PUES NUESTRO ALEJAMIENTO DE VOSOTROS Y DE VUESTRAS INTRIGAS NOS HACÍA EXTRAÑOS A VUESTROS OJOS. Y ES CIERTO QUE TRAFICAMOS CON LA MUERTE, Y QUE NUESTRA CIUDAD ES UN RECORDATORIO DE TODO LO MUERTO Y LO EXTINTO EN EL MUNDO. PERO LO ES POR UNA RAZÓN, QUE TU NEGRO CORAZÓN, A PESAR DE TU BLANCO ASPECTO, JAMÁS ENTENDERÁ. EN YLIERTIAN ADORAMOS LA VIDA, PENSAMOS QUE CUALQUIER COSA QUE HAYA VIVIDO MERECE SER RECORDADA. POR ESO NUESTRAS BIBLIOTECAS Y GRABADOS MUROS NARRAN LO HECHOS DE DESTRUCCIÓN MÁS ESPELUZNANTES, A MODO DE RECORDATORIO DE LO QUE EL PODER OBSESIONADO PUEDE HACER.

HEMOS APRENDIDO QUE TRAS LA MUERTE TAMBIÉN HAY BELLEZA, PERO QUE LA VIDA ES INSUSTITUIBLE. ESTAMOS AQUÍ PARA DEFENDER EL VALOR DE LOS HÉROES, PARA LUCHAR POR LO QUE TANTOS HAN DERRAMADO SU SANGRE. ESTAMOS AQUÍ PARA Oponernos a LA TIRANÍA QUE REPRESENTAS, AKAMON.

SUS HORDAS NO-MUERTAS SEGUÍAN SISEANDO, MIENTRAS QUE LOS ICHAR QUE FORMABAN SUS FILAS MANTENÍAN UN SILENCIO SEPULCRAL.

LAS NEGRAS LEGIONES DE YLIERTIAN LA TERRIBLE MANIOBRARON PARA SITUARSE ENTRE LOS ATACANTES Y LOS SUPERVIVIENTES DE LA PRIMERA BATALLA. AKAMON-VAST NO PODÍA CREER LO QUE OCURRÍA. TODOS SE PONÍAN EN CONTRA DE SU DERECHO A GOBERNAR. NO ESTABA, SIN EMBARGO, DISPUESTO A MORIR POR UNA LUCHA QUE NO LE REPORTARÍA MÁS BENEFICIOS. SABÍA QUE DE TRIUNFAR, LAS DOCE CIUDADES SE UNIRÍAN CONTRA ÉL, NUEVA ATLÁNTIS INCLUIDA, Y SUS LEGIONES ESTARÍAN DEMASIADO DIEZMADAS PARA RESISTIR.

- ABRID LOS PORTALES – ORDENÓ A SUS ACÓLITOS. PERO LA MAGIA QUE LE HABÍA TRAÍDO NO PARECÍA FUNCIONAR. LOS RITUALES PARECÍAN NO SURTIR NINGÚN EFECTO. LAS NEGRAS ARTES DE XIANGIR DEBÍAN HABER BLOQUEADO SU ÚNICA VÍA DE ESCAPE.

LAS BESTIAS MUERTAS RUGÍAN DESAFIANTES A SUS PROPIOS ESCLAVOS, QUIENES MIRABAN TEMEROSOS ALREDEDOR, SIN SABER LO QUE OCURRÍA. LOS GUSANOS DE HIELO EN LOS QUE MONTABAN ERAN ESTÚPIDOS, PERO AÚN ASÍ UN TEMOR PRIMORDIAL LES ATENAZABA, PUES LA FAMA DE YLIERTIAN COMO LA CIUDAD DE LA MUERTE NO SE FUNDAMENTABA SÓLO EN SUS NEGROS MUROS GRABADOS, NI EN SUS ESCLAVOS LEVANTADOS DE ENTRE LOS FALLECIDOS. SUS LEGIONES ERAN FIERAS COMO ELLAS SOLAS, Y NO TEMÍAN A NADA EN ESTE O EN OTRO MUNDO.

SCILA PRORRUMPIÓ EN UN ATERRADOR BRAMIDO, Y SU PROPIA MONTURA SE ENCABRITÓ. LAS FUERZAS DE RENEGADOS E ICHAR QUE ESPERABAN FRENTE A LA CIUDAD NO DABAN CRÉDITO A SU SUERTE. PERO TAMPOCO ESPERABAN MUCHO Y MANTENÍAN UNA SERIA ACTITUD DE DUDA RESPECTO A LAS INTENCIONES DE XIANGIR Y LOS SUYOS.

CON UN RUIDO DE TROMPETAS, ESAS INTENCIONES SE ACLARARON. EL TREMENDO RUGIR DE LOS TAMBORES ACOMPAÑÓ LAS NOTAS DE LAS LEGIONES, Y UN LENTO PERO CRECIENTE RITUAL FUE ELEVÁNDOSE ENTRE LAS FILAS DE LOS “MUERTOS”

COMO SI DE UNA CANCIÓN FÚNEBRE SE TRATASE, LA LENGUA DE LOS MUERTOS INSTABA A LOS CAÍDOS A LEVANTARSE PARA DEFENDER LA CAUSA DE LA JUSTICIA. CON UNA REPIQUETEO METÁLICOS, UNO A UNO, LOS MUERTOS ESE DÍA EN LA BATALLA SE HIRGUIERON, BES-

TIAS, ESCLAVOS, HUMANOS E ICHAR POR IGUAL, LOS FALLECIDOS VOLVIERON A FORMAR PARA UNA ÚLTIMA CARGA. PARA DEFENDER A SUS COMPAÑEROS UNA VEZ MÁS, DESDE LA MUERTE.

COMO UN TORRENTE, LAS NEGRAS LEGIONES DE LA MUERTE SE ELEVARON SOBRE EL FONDO MARINO PARA CAER SOBRE LAS SORPRENDIDAS Y ASUSTADAS LEGIONES DE HIELO, QUE, PRESAS DEL PÁNICO, EMPRENDIERON LA HUIDA. LOS MUERTOS SE ABALANZARON SOBRE ELLAS SIN PIEDAD, DÁNDOLES MUERTE UNO A UNO, O POR ESCUADRONES, CUANDO TRATABAN DE HUIR. Y CUANDO UN SOLDADO ENEMIGO CAÍA, LOS CÁNTICOS, LOS MISMOS QUE IMPEDÍAN A LOS ARGANOS Y A LOS BRUJOS ESCAPAR, LE LEVANTABAN CONTRA SUS ANTIGUOS GENERALES. AQUELLOS QUE LE HABÍA LLEVADO A LA MUERTE POR AMBICIÓN PERSONAL.

EN POCOS MINUTOS, TRES LEGIONES COMPLETAS, Y DOCENAS DE ARGANOS, NO TODOS, FUERON ENGULLIDOS POR LAS OLAS DE LA MUERTE. ALGUNOS LOGRARON ESCAPAR, PERO AKAMON NO ESTABA ENTRE ELLOS.

XIANGIR HABÍA DADO ÓRDENES DE MANTENERLE CON VIDA, Y LOS DISCIPLINADOS CADÁVERES ANDANTES ASÍ LO HICIERON.

COMO UNA OLA DE JUSTICIA, AKAMON FUE TRANSPORTADO EN VOLANDAS A PRESENCIA DE XIANGIR, QUE LE ESPERABA ERGUIDO CON SUS MÁS DE TRES METROS DE ALTURA ELEVÁNDOSE SOBRE LAS ROCAS DEL FONDO MARINO.

CUMPLIDA SU MISIÓN, GANADO EL JUSTO DESCANSO, LOS MUERTOS VOLVIERON A SU ETERNO REPOSO, CAYENDO ALLÍ DONDE SE ENCONTRABAN, INERMES Y VACÍOS DE VIDA.

AKAMON NO FUE TAN AFORTUNADO. XIANCIR, EL NEGRO GENERAL DE LAS LEGIONES DE YLIERTIAN, GUARDABA DENTRO DE SÍ UNA FURIA MILENARIA. COGIENDO EL CUERPO DEL DESMADEJADO BRUJO CON UNA SOLA MANO LE ACERCÓ HACIA SU ROSTRO. UNAS ENORMES MANDÍBULAS, CUAJADAS DE BLANCOS DIENTES LE DIJERON ALGO, ALGO QUE NI CRILIAN NI NINGÚN OTRO DE LOS PRESENTES OYÓ. AKAMON SE PUSO BLANCO, Y DE UN GESTO DESPECTIVO, XIANCIR LE ENVIÓ DANDO VUELTAS HACIA CARIBDIS, QUIEN LE ENGULLÓ. TODOS LOS ICHAR DE CIERTA ENTIDAD SABÍAN QUE DENTRO DEL MONSTRUO MUERTO VIVIENTE ARDÍAN LOS FUEGOS DEL INFIERNO, Y QUE AKAMON SE ENFRENTABA A UNA CONDENA DE MIL AÑOS.

SIN DECIR MÁS, LAS LEGIONES DIERON LA VUELTA Y PARTIERON POR EL MISMO CAMINO QUE LAS HABÍA TRAÍDO. SÓLO XIANCIR LES DIRIGIÓ UNAS PALABRAS.

- QUE ESTE HERMANAMIENTO QUE LA MUERTE OS HA DADO HOY PERDURE PARA SIEMPRE, POR EL BIEN DE TODOS VOSOTROS Y DE LA VIDA. – Y CON ESTO, ÉL TAMBIÉN SE MARCHÓ.

EL ARMA DE LA ESPERANZA

CON UNA DETERMINACIÓN QUE SÓLO EL SENTIDO DEL DEBER LE PERMITÍA, ATAR DIRIGIÓ SU APARENTEMENTE JOVEN CUERPO HACIA LA SILLA DE CRISTALES Y GEMAS ROJAS QUE SE SITUABA EN EL CENTRO DE LA PLATAFORMA, JUSTO DEBAJO DEL CENTRO DE LA ESFERA CATALIZADORA.

CON SUS DELGADAS MANOS, ATAR AGARRÓ LOS CRISTALES QUE CONECTARÍAN SU MENTE CON EL SHADRIL-VARR. SUS PENSAMIENTOS SE DIRIGIERON HACIA RAÚL, QUIEN COMBATÍA EN EL INTERIOR DE LA TIERRA CONTRA LAS MISMAS HORDAS QUE LA OBLIGABAN A UTILIZAR ESE ARMA. EL LAZO QUE COMPARTÍAN LE INDICÓ QUE SEGUÍA VIVO.

- TODO MI AMOR PARA TI, - LE DIJO - ESPERO PODER VERTE DE NUEVO. PERO SI NO ES ASÍ, SABE QUE TE HE AMADO COMO NUNCA AMÉ.

CON UN RUGIDO, EL ARMA DE LA ESPERANZA COMENZÓ A FUNCIONAR. ATAR SENTIÓ LA LLEGADA DE LA ENERGÍA. SUS PENSAMIENTOS SE HICIERON UNO CON EL ARMA, EL SHADRIL-VARR LE HABLÓ. EL PODER ACUMULADO CRECIÓ, TOMANDO SU COMBUSTIBLE DE ENERGÍAS MÍSTICAS PROPORCIONADAS POR LOS SABIOS Y ARTIFICIEROS RENEGADOS Y SERPIAN.

DESDE FUERA, TODA LA ESTRUCTURA PARECÍA BRILLAR CON UN FUEGO INTERNO QUE LA PUSO AL ROJO BLANCO, COMO SI DE UNA ESTRELLA NOVA SE TRATASE. EL PODER CRUDO ASCENDIÓ POR LA TORRE MONOLÍTICA, LLEGANDO HASTA LA ESFERA, ALLÍ LOS ALQUÍMICOS PROCESOS LA TRASFORMARÍAN EN LA ENERGÍA MÁS PURA, EL MISMO PODER DE LA CREACIÓN DEL COSMOS. DESDE ALLÍ, EL PODEROSO CUERPO DE ATAR, Y SU

MENTE MILENARIA, LA ORDENARON SALIR HACIA EL EXTERIOR BUSCANDO A SUS ENEMIGOS. LOS PRIMEROS EN CONTEMPLAR LA IRA DE DIOS.

LA MENTE DE ATAR, CONECTADA A LA FUENTE DE ENERGÍA MÁS PODEROSA DEL UNIVERSO, QUE RIVALIZABA CON LAS ESTRELLAS Y LOS QUASAR ESTELARES, FUE CONSCIENTE DEL ALCANCE DEL ARMA. SU CEREBRO ASIMILÓ UN MILLÓN DE POSIBLES BLANCOS EN SEGUNDOS, VIO LAS DOCE CIUDADES, DONDE CADA CIUDADANO SE AFANABA EN SUS EGOÍSTAS PROPÓSITOS, SIN PRESTAR ATENCIÓN A LA LUCHA A MUERTE QUE SE DESARROLLABA SOBRE Y BAJO LOS HIELOS DEL POLO.

CONTEMPLÓ CON INCREÍBLE REALISMO LOS ROSTROS DE LOS MIEMBROS DE LA FUERZA ATACANTE, UNO A UNO. SUS PENSAMIENTOS LLEGARON RAUDOS HACIA TODAS LAS FORTALEZAS ICHAR, LAS MARCAR EXTERNAS, LAS LEGIONES QUE AHORA HABÍAN DECLARADO UNA TREGUA CON LOS BRILLIAN, UN MOMENTÁNEO RESPIRO EN LAS MARCAS INTERNAS. LA VELOCIDAD DE SUS NEURONAS LA LLEVÓ MÁS ALLÁ, EL PODER DEL ALMA LE HIZO CONTEMPLAR LAS CIVILIZACIONES ESTELARES, LAS QUE SUFRÍAN POR LA GUERRA Y LA ESCLAVITUD DE LOS ICHAR, Y LAS QUE SUFRIRÍAN SI FRACASA. Y LA OSCURIDAD TOTAL MÁS ALLÁ DEL VACÍO SIDERAL.

PERO SU VERDADERO OBJETIVO ESTABA EN ESTE PLANETA, LA TIERRA, SU HOGAR. TUVO QUE HACER UN TREMENDO ESFUERZO DE VOLUNTAD PARA VOLVER, EL PODER DE ARMA LE INVITABA A TOCAR TODO EL COSMOS, Y A DEJARSE LLEVAR. NO DEBÍA CEDER. PUES SI ESE PODER SE DESCONTROLABA, TODO LO QUE AMABA, TODO LO QUE EXISTÍA ESTABA CONDENADO A LA DESTRUCCIÓN.

EL PODER DEL EGHO (EGO)

EL PODER DEL EGHO ES LA EXPRESIÓN DE LA VOLUNTAD DE LA MENTE DE UN ICHAR. HASTA AHORA, SÓLO ESTOS SERES HAN LOGRADO DESARROLLAR ESTA CAPACIDAD MENTAL.

CON EL DOMINIO DE ESTA HABILIDAD, UN PERSONAJE PODRÍA UTILIZAR LAS ENERGÍAS DE SU MENTE PARA OBTENER CASI CUALQUIER EFECTO. ASÍ, MIENTRAS QUE LOS ARCANOS INVOCAN A LA MAGIA, Y LOS DEMÁS ICHAR RECURREN A SUS PODERES DERIVADOS DE SUS HABILIDADES FÍSICAS Y LAS ENERGÍAS QUE MANEJAN SUS CÉLULAS INMORTALES, LOS MAESTROS DEL EGO PUEDEN UTILIZAR SUS FORMIDABLES MENTES PARA CONTROLAR LA REALIDAD, Y MANEJARLA COMO DESEEN.

PARA CONTROLAR ESTA CARACTERÍSTICA, UN PERSONAJE ICHAR (JUGADOR O NO) DEBE POSEER AL MENOS 21 DADOS EN SU RDT DE MENTE, ES DECIR, SER DE NIVEL TRES. LOS SECRETOS DEL INTERIOR DEL CEREBRO DE LOS ICHAR NO SON FÁCILMENTE ASIMILABLES, Y NO ESTÁN AL ALCANCE DE CUALQUIERA.

LAS RESERVAS DE DADOS TÁCTICAS DE PODER DEL EGHO, CUALQUIERA DE LAS SEIS QUE VEREMOS MÁS ADELANTE, NUNCA PUEDEN SER ESCOGIDAS ENTRE LAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS, Y CUALQUIER PERSONAJE ICHAR QUE DESEE POSEERLAS DEBERÁ TENER COMO BÁSICA SU RDT DE MENTE.

EL PODER DEL EGO FUNCIONA DE FORMA SIMILAR A LA MAGIA, CON UNA ÚNICA RESERVA DE DADOS EN ESTA CARACTERÍSTICA EL PERSONAJE PODRÁ DISPONER DE UNA GRAN VARIEDAD DE EFECTOS MUY VARIADOS, EFECTOS QUE PODRÁ USAR SIEMPRE QUE ALCANCE LA MAESTRÍA NECESARIA Y OBTENGA LOS SUFICIENTES DADOS

PARA HACERLO.

LOS PODERES DE ESTA CARACTERÍSTICA, DESCRITOS MÁS ABAJO, SE APRENDEN DE FORMA INNATA, AL CONTRARIO QUE LA MAGIA, QUE DEBE SER INVESTIGADA O ENSEÑADA. SIN EMBARGO, SU DIFICULTAD ES MUCHO MAYOR, DEBIDO A QUE LA MENTE DEL MENTALISTA DEBE COMPRENDER SU FUNCIONAMIENTO DE FORMA NATURAL ANTES DE UTILIZAR DICHO EFECTO.

A LA HORA DE EJECUTAR UN PODER DEL EGHO, CADA UNO DE SUS EFECTOS TENDRÁ UNA DIFICULTAD FIJA. A ESA DIFICULTAD SE LE RESTA EL NÚMERO DE DADOS DE 20 QUE TIENE EN ESE MOMENTO EL MAGO O HÉROE.

EL JUGADOR DEBERÁ EMPLEAR TANTOS DADOS DE SU RESERVA DE DADOS TÁCTICA COMO DESEE Y CON SU TIRADA SUPERAR EL NÚMERO DE DIFICULTAD DEL HECHIZO MENOS LOS DADOS DE 20 QUE EN ESE MOMENTO POSEA.

CUANTO MÁS SE SUPERE ESE NÚMERO MAYOR SERÁ EL EFECTO CONSEGUIDO. ASÍ, POR UN GOLPE DE SUERTE, UN HECHICERO NOVATO, POR EJEMPLO, PODRÁ SUPERAR EL EFECTO DE UN CONFIADO HECHICERO DE ALTO NIVEL. SIEMPRE QUE INVIERTA EL SUFICIENTE NÚMERO DE DADOS PARA ELLO, Y SE ENCUENTRE DESCANSADO.

HABILIDADES DEL PODER DEL EGO.

CUANDO UNA CRIATURA MANEJA EL PODER DEL EGO DE FORMA CONTINUADA, SU MENTE DESARROLLA UNA SERIE DE HABILIDADES INNATAS QUE NO REQUIEREN EL USO DE UNA RDT DE PODER DEL EGO PARA FUNCIONAR. ESTAS SON LAS PRINCIPALES.

LOS EJÉRCITOS SENTIERON SU LLEGADA, UNO A UNO, ATAR FUE TOCANDO SUS MENTES, COMO UN JUEZ IMPASIBLE QUE DECRETABA VIDA O MUERTE EN FUNCIÓN DE LA MALDAD DEL SENTENCIADO.

- FRENDAR-TOR, TÚ QUE TE HACE LLAMAR EL ASESINO DE HOMBRES, QUE DIRIGISTE LAS MATANZAS DE NEANDERTHALES HACE TRES MILLONES DE AÑOS. HAS SIDO CONSIDERADO INDIGNO DE PISAR ESTE SAGRADO PLANETA.

TODO EL MUNDO, POR TODO EL PLANETA, PUDO OÍR EN SU MENTE LA VOZ DE ATAR, COMO SI UN DIOS FURIOSO ESTUVIESE JUZGANDO EL MAL EN UN INESPERADO Y PRECIPITADO DÍA DEL JUICIO.

FRENDAR-TOR SE DESINTEGRÓ EN UNA EXPLOSIÓN DE ENERGÍA QUE HIZO RODAR POR TIERRA A SUS SEGUIDORES.

- DAMAL, EL COSECHADOR - CONTINUÓ ATAR - POR ASESINAR A TUS PROPIOS PADRES, HERMANOS Y HERMANAS, POR ENVIAR A LA MUERTE A TUS ESCLAVOS SÓLO PARA DIVERTIRTE EN LOS JUEGOS, POR AYUDAR A LILITH EN LA DESTRUCCIÓN DE ATLÁNTIS, HAS SIDO JUZGADO INDIGNO DE PISAR ESTE SAGRADO PLANETA.

ATERROZADO, DAMAL ABRIÓ UN PORTAL QUE LE LLEVARÍA A SU FORTALEZA ESCONDIDA EN LA CONSTELACIÓN DE ANDRÓMEDA. ALLÍ SE RECREABA TORTURANDO A SUS PRISIONEROS Y SUS PROPIOS SIRVIENTES. CUANDO APARECIÓ EN LOS NEGROS MUROS DE PIEDRA, EN LOS SÚTANOS DE TORTURA, UNA VOZ LE DIJO A LA LUZ DE LAS ANTORCHAS.

- NADIE ESCAPA DE LA JUSTICIA DE LA MADRE TIERRA - Y CON ESAS PALABRAS DAMAL Y TODA SU FORTALEZA PERECIERON EN UNA EXPLOSIÓN DE BLANCA JUSTICIA.

UNO A UNO, ATAR FUE LLAMANDO A LOS PEORES GENOCIDAS DE SU PUEBLO, A LOS MARISCALES DE LAS LEGIONES, A LOS IMPÍOS ARCANOS QUE PACTABAN CON DEMONIOS SIN NOMBRE, A LOS POLÍTICOS DE FÁCIL RISA Y DAGA OCULTA.

- BLIRIAN
- ODAN-SARRY
- KLIXIAN
- LUDIAN-VENDAR
- PALADRION, EL GRANDIOSO.
- SIMANCER
- DAMBADAR, EL VICIOSO.
.....

UNA VEINTENA DE ALTOS ICHAR ENCONTRARON LA MUERTE AL MISMO TIEMPO QUE SUS VÍCTIMAS ENCONTRABAN JUSTICIA.

UNA MUERTE EN LA FAMILIA

LOS CUERNOS DE LAMENTO HACÍAN RETUMBAR TODO EL AIRE DE LA CIUDAD. DESDE LAS CÚPULAS SUPERIORES POCAS LUZ LOGRABA FILTRARSE HACIA LOS EDIFICIOS, QUE SE MOSTRABAN TENUES A LA VISTA DESDE ESE DISTRITO. EL AMBIENTE TENÍA UN TON AZUL GRISÁCEO, COMO SI TODA LA CIUDAD ESTUVIESE DE LUTO, Y ASÍ ERA.

SOREN GARDIAR LLORABA A SUS MUERTOS.

NADIE PODÍA IMAGINAR QUE LA BATALLA DE NUEVA ATLÁNTIS IBA A TENER UN COSTE TAN ALTO, NO YA SÓLO POR LA DERROTA, SINO POR LAS VIDAS DE LOS SOLDADOS MUERTOS. POR TODA LA CIUDAD, CADA CASA, CADA GREMIO, REALIZABA LAS OFRENDAS FUNERARIAS QUE DEBÍAN ENTREGAR SUS ESPÍRITUS AL CREADOR. TODOS ELLOS HABÍAN SUFRIDO ALGUNA PÉRDIDA EN LA GIGANTESCA BATALLA, PERO A SOLMARIEL DE LA CASA SIRKADRON, ELLOS NO IMPORTABAN NADA. PARA ELLA, LO ÚNICO VERDADERAMENTE IMPERATIVO ERA LA MUERTE DE UNO DE SUS HIJOS.

DURANTE LOS COMBATES, UNO DE SUS VÁSTAGOS PRIMOGÉNITOS, QUE DEBÍA HEREDAR EL MANTO DE SU PADRE EN EL ALTO CONSEJO, HABÍA SUCUMBIDO A LAS TRAICIONERAS ARTES DE LOS RENEGADOS. ¡ÉL, QUE IBA A SER SU VALEDOR PARA OBTENER UN PALACIO EN LA ZONA DE LOS NOBLES DE SHERIAN-DRAGON! ¡QUÉ SE IBA A DESPOSAR CON LA HIJA DE PRIMARGAR, CRILIAN, QUE RESULTÓ SER UNA HUMANA! ¡LA MISMA QUE LO MATÓ SIN RECONOCERLE BAJO LA ARMADURA!

¡ESOS MALDITOS!, AHORA SE PAVONEABAN, IMPONIENDO NUEVAS LEYES A LOS ICHAR, ¡PERO ELLOS NO ERAN BESTIAS INFERIORES A LOS QUE DOMINAR!

TRAS INCLINAR LA CABEZA AL PASO DE LOS SOLDADOS QUE PORTABAN EL CUERPO INERME DE SU HIJO, SOLMARIEL PASÓ AL INTERIOR DEL PALACIO. LAS ENORMES PUERTAS LABRADAS EN TONOS AZUL OSCURO Y GRIS SE CERRARON TRAS ELLA.

¡AHORA CONOCERÁN EL VERDADERO CARÁCTER DE LOS AUTÉNTICOS ICHAR! ¡AHORA SABRÁN LO QUE ES EL ODIO DE UNA MADRE INMORTAL! ¡AHORA CONOCERÁN, LA VERDADERA GUERRA! ¡UNA GUERRA ETERNA!

CHAKRON

XIN WONG Y SHUAN-YIH CORRÍAN SEGUIDOS DE CERCA DE LOS SABUESOS INFERNALES. ESTAS BESTIAS, QUE LLEGARON POCO DESPUÉS DE LA LLEGADA DE LOS ICHAR, ERAN ENORMES SERES CON FORMA DE PERROS MUSCULOSOS, DE MÁS DE DOS METROS DE LARGO, ACHATADOS Y CON CORTAS PATAS, PERO DE UNA FEROCIDAD INIGUALABLE.

AMBOS AMANTES HABÍAN ABANDONADO LOS REFUGIOS DE LA PERIFERIA DE PEKÍN PARA BUSCAR ALGO DE COMIDA, PERO DURANTE EL REGRESO, LAS BESTIAS ICHAR LES HABÍAN OLFATEADO Y AHORA CORRÍAN POR SUS VIDAS.

EL SUDOR CAÍA POR LA FRENTE DE XIN LONG, Y SU COMPAÑERA CORRÍA TRAS ÉL TROPEZÁNDOSE CON LOS ESCOMBROS Y RESBALANDO EN LOS CRISTALES ROTOS DE LA DESIERTA AVENIDA. A LO LEJOS, PODÍA OÍR LOS AULLIDOS DE LOS ANIMALES DE CAZA, QUE MÁS ASEMEJABAN GRUÑIDOS. NO RECONOCÍA LAS CALLES, POR LO QUE SE DETUVO Y ECHÓ UN VISTAZO A SU ALREDEDOR, PARA ORIENTARSE.

EN UN SEGUNDO, SHUAN YIH ESTABA A SU LADO, CON LOS BOTES DE COMIDA Y LAS BOLSAS EN SUS BRAZOS. SHUAN YIH LE HACÍA SENTIRSE ORGULLOSO, NO SOLO SE JUGABA LA VIDA EN ESTAS SALIDAS, BUSCANDO COMIDA CON LA QUE ALIMENTAR A LOS NIÑOS DEL REFUGIO, Y A LOS SIN MENTE, SINO QUE NO SE QUEJABA NI DEMOSTRABA TEMOR. ELLA CORRÍA EN SILENCIO, Y SÓLO SE OÍA SU RESPIRACIÓN ENTRECORTADA, CASI JADEANTE.

LA CALLE AL COMPLETO ESTABA CUBIERTA DE COCHES DESTROZADOS, TROZOS DE EDIFICIOS Y CRISTALES RO-

TOS QUE CUBRÍAN EL SUELO COMO UNA ALFOMBRA. LOS ESCLAVOS DE LOS ICHAR HABÍAN ARRASADO LAS ABANDONADAS CALLES, BUSCANDO PRESAS, Y ALIMENTÁNDOSE DE LOS CUERPOS DE LOS SIN MENTE QUE NO HABÍAN PODIDO SER LLEVADOS A LUGAR SEGURO POR SUS FAMILIAS.

A LO LEJOS, ENTRE LOS COLOSALES EDIFICIOS DEL DISTRITO CENTRO, LAS CALLES SILENCIOSAS LES LLEVARÍAN HASTA SU REFUGIO, DENTRO DE UN ANTIGUO BUNKER DE PRUEBAS DEL EJÉRCITO. ALLÍ, LES ESPERABAN SUS FAMILIAS, AMIGOS Y COMPAÑEROS, JUNTO A OTROS CIENTOS DE FAMILIAS MÁS. TODOS ELLOS TENÍAN A SU CUIDADO NIÑOS Y ANCIANOS, PERO LO PEOR ERA EL CUIDADO DE LOS SIN MENTE, COMO LES LLAMABAN LOS MÁS JÓVENES. ÉSTOS, NO ERAN OTROS QU LOS DESGRACIADOS MIEMBROS DE SUS FAMILIAS QUE HABÍAN CORRIDO EL MÁS TRISTE DE LOS DESTINOS A MANOS DE LOS ICHAR. HABÍAN PERDIDO LA MENTE EN SUS ENCUENTROS CON..

- CHAKRON... - DIJO SHUAN YIH. ASUSTADA.

SORPRENDIDO, XIN WONG ESCUCHÓ EN SILENCIO. EFECTIVAMENTE LOS PERROS INFERNALES SE HABÍAN ALEJADO DE ELLOS, Y SUS AULLIDOS SE ESCUCHABAN LAMENTANDO EL BANQUETE QUE HABÍAN PERDIDO. Eso SÓLO PODÍA SIGNIFICAR UNA COSA. ÉL ESTABA CERCA.

SOLTANDO LOS ALIMENTOS, SE SUBIÓ EN UN COCHE QUEMADO, Y PUDO VER AL MÁS ODIADO DE LOS DEMONIOS ICHAR QUE HABÍAN LLEGADO A CHINA, CHAKRON.

LO PRIMERO QUE PUDO OBSERVAR, ALLÍ, LEJOS, A CIENTOS DE METROS CALLE ABAJO, FUE CÓMO LAS CALLES

PARECÍAN CAMBIAR COMO SI UNA OLEADA DE MALDAD INFERNAL SE ESTUVIESE EXTENDIENDO EN SU DIRECCIÓN. LOS EDIFICIOS PRIMERO, Y TRAS ELLOS TODOS LOS OBJETOS Y LAS CALLES, ESTABAN ADQUIRIENDO UNA TONALIDAD MACILENTA, OCRE, COMO SI TODAS LAS COSAS ESTUVIESEN ARDIENDO POR DENTRO CON FUEGO Y NEGRURA.

EN POCOS MINUTOS, EN LOS QUE NINGUNO DE LOS DOS PUDO DAR UN SOLO PASO POR EL TERROR, LA OLEADA DE MALDAD LLEGÓ HASTA ELLOS, EXTENDIÉNDOSE COMO UN CÁNCER, VORAZ Y MALIGNA. TODO ALREDEDOR DE LA PAREJA PARECÍA HABERSE CONVERTIDO EN UN REVERSO OSCURO, EN UNA COPIA MALIGNA E INFERNAL DE LA CIUDAD. LOS EDIFICIOS RELUCÍAN OCRES A LA LUZ DE LAS FAROLAS QUE VOMITABAN UNA LUZ IMPÍA. EL FUEGO PARECÍA ARDER SIN LLAMA CALLE ABAJO, EL CIELO SE HABÍA TORNADO TAMBIÉN OCRE, COMO SI LA CONTAMINACIÓN REFLEJASE LA LUZ AMARILLENTA E INSANA DE LA CIUDAD.

XIN WONG REACCIONÓ, DANDO UN TIRÓN DEL BRAZO DE SHUAN YIH, PUDO ARRASTRARLA FUERA DE LA CALLE, TRAS UN MURO ABANDONADO EN UNA ANTIGUA TIENDA DEVASTADA POR LA GUERRA. LAS LATAS SONARON SECAS AL CAER AL SUELO, PERO ELLOS PUDIERON BUSCAR UN REFUGIO.

AMBOS SABÍAN LO QUE VENDRÍA DESPUÉS. TODO COMENZÓ COMO UN PEQUEÑO SUSURRO, CASI UN AULLIDO APAGADO QUE VENÍA EN LA DISTANCIA. POCO A POCO, EL RUMOR SE FUE CONVIRTIENDO EN UN AULLIDO ESPECTRAL, Y LAS INFERNALES CALLES SE VIERON INUNDADAS POR LAMENTOS Y GEMIDOS. ENTONCES LOS VIERON. ANTE ELLOS, CAMINANDO POR LAS CALLES, PASANDO A TRAVÉS DE LAS PAREDES DE LOS EDIFICIOS E INCLUSO A TRAVÉS DE LOS CUERPOS DE AMBOS, UNA LEGIÓN DE

ESPÍRITUS, QUE HABÍAN BAUTIZADO COMO LA CORTE DOLIENTE, LES RODEÓ SIN VERLOS.

MILES, DEGENAS DE MILES DE FIGURAS FANTASMALES LLEGARON GRITANDO, GIMIENDO, Y LLORANDO POR SUS CUERPOS PERDIDOS, SIGUIENDO LA ESTELA DE LA MALDAD INFERNAL QUE LES PRECEDÍA. EL VIENTO COMENZÓ A AULLAR EN SUS OÍDOS, Y LOS GEMIDOS DE LOS ESPÍRITUS SE UNÍAN A ÉL EN UNA CACOFONÍA ENSORDECEDORA.

LAS FIGURAS FANTASMA, A TRAVÉS DE LAS CUALES XIN WONG PODÍA VER, PASARON DE LARGO, SIN VERLOS. HABÍA DE TODAS LAS EDADES Y CONDICIONES, MENDIGOS ANCIANOS, JÓVENES EJECUTIVOS, NIÑOS QUE FLOTABAN EN EL AIRE, ENVUELTOS EN HARAPOS, MUJERES CON VESTIDO DE NOVIA QUE ARRASTRABAN LOS PIES LLEVANDO UNA CONDENA ETERNA, LAMENTANDO TODOS ELLOS LA VIDA Y LA DICHA QUE LES HABÍAN SIDO ARREBATADAS.

TAN RÁPIDO COMO LLEGÓ LA OLA PENITENTE, PASÓ. LOS AULLIDOS DEJARON EN UN SUSPIRO PASO A UN SILENCIO SEPULCRAL, Y DONDE ANTES LAS CALLES ESTABAN LLENAS DE UNA LUZ INFERNAL, U OCUPADAS POR DOQUIER POR ESPÍRITUS DOLIENTES, AHORA SÓLO SE PERCIBÍA UNA NADA SILENCIOSA. TAN SILENCIOSA, QUE EL VACÍO PARECÍA ZUMBAR EN LOS OÍDOS DE AMBOS.

EL SUELO, EL CIELO, LOS EDIFICIOS, TODO, ADQUIRIÓ UN TONO GRIS CENICIENTO, COMO SI UN VOLCÁN HUBIESE ESTALLADO, LLENANDO DE CENIZAS TODA LA CIUDAD, Y CUBRIENDO TODO CON UNA CAPA COLOR HUESO GRIS.

XIN WONG MIRÓ A SU AMADA A LOS OJOS, Y PUDO VER

SU IMAGEN CASI EN BLANCO Y NEGRO, COMO SI EL COLOR NO SE ATREVIESE A PERMANECER EN PRESENCIA DE CHAKRON, A MEDIDA QUE ÉSTE SE ACERCABA.

ELLA, EL TOMÓ LAS MANOS, Y ÉL LA ABRAZÓ, ATRAYÉNDOLE HACIA SU CUERPO, AL TIEMPO QUE SE APOYABA CONTRA EL MURO QUE LES PROTEGÍA, PERO QUE AMBOS SABÍAN QUE NO PODRÍA PARA LO INEVITABLE. UNA LÁGRIMA RESBALÓ POR EL ROSTRO DE SHUAN YIH, MIENTRAS BESABA A SU AMADO, Y OCULTABA LA CABEZA BAJO EL PECHO DE ÉL.

XIN WONG, SIN EMBARGO, PREFERÍA VER AL ICHAR. Y LO HIZO.

PLANTADO EN EL CENTRO DE LA CALLE, CAMINANDO A UN PALMO DEL SUELO, COMO APOYADO EN UN CAMINO INVISIBLE, UNA FIGURA SOLITARIA CAMINABA CALLE ARRIBA SIN PRESTAR ATENCIÓN A NADA NI A NADIE A SU ALREDEDOR.

CHAKRON POSEÍA UN ASPECTO DELGADO Y FIBROSO, SU PIEL ERA COMPLETAMENTE NEGRA COMO LA OBSIDIANA, Y SUS OJOS COMPLETAMENTE AZUL OSCUROS SIN PUPILA. SU CUERPO SÓLO POSEÍA PELO EN LA LARGA BARBA, ATADA EN APELMAZADAS TRENZAS, COMO LOS ANTIGUOS MONGOLES. SUS DIENTES, TAMBIÉN NEGROS Y AFILADOS, PARECÍAN SONREÍR CON UNA SONRISA RESIGNADA, COMO UN PADRE QUE VE A SUS DÍSCOLOS HIJOS EQUIVOCARSE. LA MUERTE DEL AÑO NUEVO, BAUTIZADO ASÍ POR EL DÍA DE SU LLEGADA, NI SIQUIERA LE SPRESTÓ ATENCIÓN, PARECÍA MUY TRISTE Y MUY CANSADO, Y CONTINUÓ SU CAMINO.

LA MISMA SECUENCIA QUE HABÍAN CONTEMPLADO ANTES SE REPITIÓ EN ORDEN INVERSO. PRIMERO, EL GRIS HUESO DIO PASO A LOS AULLANTES MUERTOS QUE SEGUÍAN

AL ICHAR, Y DESPUÉS EL INFIERNO VOLVIÓ A ENCARNARSE EN LA TIERRA PARA DEJAR, POR ÚLTIMO, PASO A LAS SILENCIOSAS CALLES DEVASTADAS.

NO FUE HASTA MINUTOS DESPUÉS QUE XING WONG PUDO MOVERSE. ASOMBRADO DE CONSERVAR SU VIDA, O MEJOR DICHO, SU ESPÍRITU, SE QUEDÓ PERPLEJO. NO PODÍA SER MENTIRA, CHAKRON ROBABA LAS ALMAS DE TODOS AQUELLOS QUE PERMANECÍAN EN SU PRESENCIA, LO HABÍA VISTO CIENTOS DE VECES EN LAS CÁMARAS ABANDONADAS. ALLÍ DONDE ÉL PASABA, SÓLO QUEDABAN LOS CUERPOS INERTES DE LOS DESGRACIADOS QUE PERDÍAN SUS ALMAS, LAS CUELES SE UNÍAN AL SÉQUITO DEL ICHAR.

- SHUAN YIH, DESPIERTA, TENEMOS QUE MOVERNOS-
SUSURRÓ A LA CHICA QUE CONTINUABA ABRAZADA A ÉL.
- VAMOS, PUEDEN VOLVER.

SIN EMBARGO, ELLA NO CONTESTÓ. TEMEROS DE MIRAR, XIN WONG LE ALZÓ LA CABEZA, Y PUDO VER COMO LA PIEL DE ELLA SE HABÍA VUELTO PÁLIDA, Y SUS OJOS ABIERTOS NO REFLEJABAN NINGÚN SÍTOMA DE COMPRENDER LAS PALABRAS DE ÉL.

¡ERA CIERTO!, ELLA SE HA MARCHADO – FUE LO PRIMERO QUE PENSÓ. SIN EMBARGO, UN SUSURRO NO LE PERMITIÓ CONTINUAR. LEVANTÓ LA CABEZA PARA CONTEMPLAR, ALLÍ A ESCASOS METROS DE ÉL, LA FIGURA TRASPARENTE DE SU AMADA SHUAN YIH, MIRÁNDOLE EN SILENCIO.

CON UN LEVE ADEMÁN, ELLA SE DESPIDIÓ DE ÉL, Y PARTIÓ TRAS LA ESTELA DE SU NUEVO AMO PARA UNIRSE A LA LEGIÓN DE ESPÍRITUS. NO SIN ANTES ECHAR UN VISTAZO TRAS ELLA PARA CONTEMPLAR LAS LÁGRIMAS DE XIN LONG.

EN LOS BRAZOS DEL JOVEN, EL CUERPO SIN MENTE DE SU AMADA SEGUÍA RESPIRANDO, Y SIN PODER PERDER UN SEGUNDO EN PENSAR EN LO SUCEDIDO, NI PORQUÉ A ÉL NO LE HABÍA SIDO ARREBATADA SU ALMA, SE ECHÓ EL CUERPO DE ELLA SOBRE LOS HOMBROS Y COGIÓ UN PAQUETE DE COMIDA CON SU OTRO BRAZO.

ASÍ, XIN WONG CONTINUÓ EN SILENCIO EL CAMINO, UN CAMINO QUE DOS AMANTES EMPRENDIERON, Y POR EL QUE SÓLO UN REGRESABA COMPLETO. AUNQUE CON EL CORAZÓN DESTROZADO.

OCULTACIÓN PSIÓNICA: CON ESTA HABILIDAD, EL PERSONAJE PASARÁ POR DEBAJO DE LOS SONDEOS GENERALES O DIRIGIDOS A UNA ZONA. NO FUNCIONA CONTRA LOS ESCANEOS DIRECTOS SOBRE SU PERSONA, PERO LE PUEDE PROTEGER DE TRAMPAS MENTALES, CONJUROS O INTRUSIONES ALEATORIAS.

PARA OCULTARSE, BASTA CON TIRAR LA RDT DE MENTE Y SUMAR LA PUNTUACIÓN DE LA HABILIDAD, CONTRA LOS PUNTOS DE ÉXITO QUE OBTUVIESE EL LANZADOR DE LA Sonda MENTAL.

VER AURA MENTAL: CON ELLA UN MENTALISTA PUEDE OBTENER UNA IMAGEN MENTAL DE LOS PERFILES PSÍQUICOS DE LOS SERES QUE LE RODEAN. ASÍ, PODRÁ DISTINGUIR SI SE ENCUENTRA CERCA DE OTRO MENTALISTA, O DE ALGÚN GENIO, Y SEPARAR A LOS SERES INTELIGENTES DE LOS QUE NO LO SON TANTO.

LAS ESCUELAS.

LAS ESCUELAS MENTALES MÁS FAMOSAS, PERO NO LAS ÚNICAS SON:

DOMINIO. COMO SU PROPIO NOMBRE INDICA, LA ESCUELA MENTAL DEL DOMINIO ENSEÑA AL EGO, A LA MENTE, A DOMINAR. A DOMINARLO TODO, LAS MENTES DE OTROS SERES, INCLUSOS ICHAR, LA PROPIA MENTE, ETC. SE DIVIDE EN DOS SUBCORRIENTES. UNA DEDICADA A DOMINAR EL EXTERIOR, Y OTRA DEDICADA A DOMINAR EL INTERIOR.

DOMINIO BESTIAL. UNA RAMA ESCINDIDA DE LA ANTERIOR ESCUELA DEL DOMINIO, ESTA CORRIENTE SE ESPECIALIZA EN DOMINAR A LAS BESTIAS, LO CUAL LOGRA CON UNA MAESTRÍA QUE ENVIDIAN INCLUSO LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS.

EGO ATOM O MENTE SOBRE MATERIA. ESTE PODER PERMITE AFECTAR AL MUNDO FÍSICO, ASÍ, EL PODER DEL EGO LOGRA MOVER MONTAÑAS, ALTERAR MATERIALES, LEVANTAR FORTALEZAS O INCLUSO CAMBIAR LA ROTACIÓN DE LOS MUNDOS.

EGO ENERGUM. ESTE PODER PERMITE A SUS USUARIOS EMITIR FUERTES CANTIDADES DE ENERGÍA MENTAL, QUE USAN DE MUY VARIADAS FORMAS, DESDE RAYOS ENERGÉTICOS HASTA ALTERAR LAS ENERGÍAS DEL AMBIENTE PARA CONSEGUIR EXTRAÑOS EFECTOS.

EGO MASS. CON EGO MASS, SUS MAESTROS PUEDEN INFLUIR EN LAS MASAS, SENTIR LAS CORRIENTES DE LA HISTORIA E INFLUIR Y MODIFICAR EL CURSO DE LOS HECHOS, DESDE UNA PEQUEÑA PELEA HASTA CAMBIAR EL CURSO DE UN IMPERIO.

TOTUM EGO SUM. ESTE PODER AÚNA LOS PODERES DE LOS DEMÁS, INTENTA, Y LOGRA, UNIR LOS EFECTOS DE LAS DEMÁS ESCUELAS. ASÍ, UN MAESTRO DE TOTUM SUM PODRÁ DOMINAR ESTADOS Y NACIONES, NO SÓLO INFLUIRLOS, PODRÁ TELEPORTAR MUNDOS COMBINANDO ENERGUM CON ATOM.

LOS CEREBROS DE CADA MAESTRO MENTALISTA POSEEN, SEGÚN SE VAN DESARROLLANDO, CAPACIDADES INNATAS QUE DERIVAN EN UNA DETERMINADA ESCUELA. LOS PODERES QUE CONTROLAN LA ENERGÍA, LA MATERIA, Y OTRAS MENTES, PARECEN DESARROLLARSE EN ZONAS DISTINTAS DE LOS ARCAICOS CEREBROS DE LOS ICHAR, POR LO QUE, AL CONTRARIO QUE LA MAGIA, CADA ESCUELA REQUIERE SU PROPIA RDT. A EFECTOS PRÁCTICOS, LOS PERSONAJES, DEBERÁN TENER UNA RDT POR CADA UNA DE LAS ESCUELAS, Y APRENDER POR SEPARADO LOS EFECTOS DE CADA UNA DE ELLAS. ASÍ, UN PER-

SONAJE, CUYA MENTE OTE POR EGO ENERGUM, DEBERÁ APRENDER POR SEPARADO LOS EFECTOS DE LAS DEMÁS ESCUELAS, REQUIRIENDO UNA RDT DIFERENTE PARA CADA UNA DE ELLAS.

ESO SÍ, DENTRO DE CADA ESCUELA UN PERSONAJE PODRÁ EMPLEAR CADA EFECTO DEL EGO SIEMPRE QUE TENGA LOS DADOS NECESARIOS PARA ELLO.

Ego DOMINUN (DOMINIO)

LAS MENTES DE LOS SERES INTELIGENTES SE ABREN A LOS MAESTROS DE ESTA RAMA DEL PODER DEL EGO, PONIENDO A SU DISPOSICIÓN LOS SECRETOS DE LAS ESPECIES ALIENÍGENAS, DOMINANDO A SUS Oponentes PARA QUE REALICEN JUGADAS QUE LES BENEFICIEN A ELLOS, Y NO A SI MISMO, O ROMPIENDO LA RED DE SECRETOS DE LOS MÁS PODEROSOS ICHAR, DESENTRANDO TRAMAS OCULTAS Y RASGANDO EL VELO DE LOS PENSAMIENTOS.

DOMINACIÓN: DIFICULTAD 150.

EXACTAMENTE COMO EL HECHIZO DOMINIO MENTAL, PERO NINGUNA MAGIA PODRÁ IMPEDIR QUE TENGA EFECTO. ASÍ MISMO, PODRÁ SALTARSE LAS BARRERAS MENTALES MÁGICAS O DISPUESTAS POR LOS PODERES DE LOS ICHAR.

PALABRA DE DOMINIO. DIFICULTAD 250.

CON ESTE PODER, UN MENTALISTA PODRÁ FIJAR UN IMPULSO IRRESISTIBLE EN OTRA CRIATURA. DICHO IMPULSO ESTARÁ DESACTIVADO HASTA QUE ALGUIEN PRONUNCIE UNA PALABRA O UNA FRASE DETERMINADA, MOMENTO EN EL CUAL, EL SER DOMINADO, SE VERÁ IMPELIDO A

REALIZAR LA ACCIÓN PROGRAMADA, SIN IMPORTAR CUAL SEA.

SANGRE ADICTIVA. DIFICULTAD 388.

CON ESTE PODER, UN MENTALISTA PODRÁ CONVERTIR SU SANGRE EN UN DROGA ALUCINÓGENA QUE HARÁ QUE CUALQUIERA QUE LA PRUEBE NECESITE BEBERLA UNA VEZ AL MENOS, EN PERÍODOS IGGUALES A TANTOS DÍAS COMO PUNTOS DE VIDA POSEA EL BEBEDOR. ASÍ, SI PODEE 35 PUNTOS DE VIDA, CUANDO SE VAYA ACERCANDO EL 35ª DÍA DESPUÉS DE LA ÚLTIMA TOMA, COMENZARÁ A SENTIR LA NECESIDAD DE BEBER UNA DOSIS DE LA SANGRE, Y HARÁ CUALQUIER COSA POR ELLA.

LA ÚNICA FORMA DE LIBRARSE DE ESTE EFECTO ES MEDIANTE EL EFECTO MENTAL “LIBRE DE ATADURAS”.

LIBRE DE ATADURAS. DIFICULTAD: 200 + PUNTOS DE ÉXITO QUE OBTUVO EL DOMINADOR.

CON ESTE HECHIZO SE PODRÁ LIBERAR A UNA CRIATURA DEL DOMINIO MENTAL, MÁGICO O MEDIANTE UN PODER, AL QUE LA TENGA SOMETIDA OTRO SER. PARA ELLO, EL MENTALISTA DEBERÁ SUPERAR LOS PUNTOS DE ÉXITO DEL DOMINADOR INICIAL MÁS UNA DIFICULTAD FIJA DE 200 PUNTOS.

PENSAMIENTO SUPERFLUO. DIFICULTAD 100.

CON ESTE PODER, UN ICHAR PUEDE HACER QUE A OTROS SERES SE LES PASE POR LA CABEZA CUALQUIER PENSAMIENTO CASUAL. ASÍ, PODRÁ INFLUIR EN LAS IDEAS, LAS DECISIONES O EL RUMBO QUE VA A TOMAR UNA PERSONA. NO IMPLANTA UN DESEO O IMPONE UNA ACCIÓN, SÓLO HACE QUE SURJA LA POSIBILIDAD DE QUE SIGAN UNA IDEA PEREGRINA.

RECUERDOS INVISIBLES. DIFICULTAD 150.

CON ESTE EFECTO, PODRÁ IMPLANTAR RECUERDOS FALSOS, O MODIFICAR ALGUNO YA EXISTENTES.

PARA MODIFICAR UN RECUERDO SE NECESITAN DE 1 A CIENTO PUNTOS DE ÉXITO.

PARA CREAR UN RECUERDO DE PEQUEÑA ENVERGADURA, CASUAL, DE 101 A 300.

PARA IMPLANTAR RECUERDOS MÁS IMPORTANTES SE NECESITARÁN DE 301 A 600 PUNTOS.

POR ÚLTIMO, PARA CAMBIAR TOTALMENTE LOS RECUERDOS DE CUALQUIER SER, SE NECESITARÁN 601 + 10 PUNTOS POR CADA AÑO DE VIDA QUE TENGA LA CRIATURA INFLUENCIADA.

DAEMILIAN. DIFICULTAD 1200.

ESTE IMPRESIONANTE PODER, PERMITE AL MENTALISTA UNIR LAS MENTES DE TODOS LOS PRESENTES EN UN MISMO LUGAR, QUE PUEDE SER UN EDIFICIO, UNA CIUDAD O UN TERRITORIO.

ASÍ, LOS SERES QUE SE ENCUENTREN UNIDOS MENTALMENTE, PODRÁN HABLAR POR TELEPATÍA ENTRE ELLOS, SABRÁN CUANDO UNO ES ATACADO, O CUANDO NECESITA AYUDA, Y DESCUBRIRÁN LO QUE OTRO SEPA SIEMPRE QUE SE ENCUENTREN DENTRO DEL LUGAR DE EFECTO.

POR CADA PUNTO DE ÉXITO, EL EFECTO ABARCARÁ A UN OBJETIVO.

SECUESTRO DE RAZÓN: DIFICULTAD 200.

MEDIANTE ESTE PODER, UN MENTALISTA PUEDE TOMAR PRESTADA LA MENTE DE OTRO SER VIVO. PARA ELLO, TENDRÁN QUE HACER UNA TIRADA ENFRENTADA DEL PO-

DER DEL EGO DOMINACIÓN CONTRA LA RDT DE MENTE DEL RIVAL. SI LOGRA SUPERAR SU TIRADA, EL MENTALISTA PODRÁ UTILIZAR, DURANTE UN MINUTO POR PUNTO DE ÉXITO QUE HAYA SUPERADO LA TIRADA DE SU RIVAL, LOS CONOCIMIENTOS Y LAS PAUTAS CEREBRALES DE ESTA CRIATURA. ASÍ, PODRÁ ONOCER LOS CONJUROS QUE ÉSTE SUPIESE, Y EMPLEAR SUS PROPIAS RESERVAS MÁGICAS PARA PONERLOS EN FUNCIONAMIENTO, O PASAR UN ESCÁNER CEREBRAL, ETC.

SERPIENTE DE SENTIMIENTOS. DIFICULTAD 200 + MENTE DEL OBJETIVO.

CON ESTE PODER, UN ICHAR PUEDE IMPONER SENTIMIENTOS CONTRADICTORIOS A SUS OBJETIVOS. ASÍ, PUEDE HACER QUE UNA PERSONA SIENTA ODIO HACIA ALGUIEN A QUIEN AMABA, SIEMPRE QUE SUPERE LA DIFICULTAD DEL PODER MÁS UNA TIRADA DE LA RDT DE MENTE DEL OBJETIVO.

EGO BESTUM (DOMINIO BESTIAL)

LEGIONES DE BESTIAS SE ENCUENTRAN BAJO EL CONTROL ABSOLUTO DE LOS SERES QUE DOMINAN ESTE PODER. ALGUNOS DE LOS MAESTROS DE LAS BESTIAS MÁS IMPORTANTES, COMBINAN EL PODER DEL EGO CON LA MAGIA Y SUS IMPRESIONANTES PODERES FÍSICOS PARA CONTROLAR LEGIONES. ASÍ MISMO, NUMEROSOS ANIMALES Y SERES SIN INTELIGENCIA SIRVEN COMO OJOS Y OÍDOS A SUS DOMINADORES, Y CUALQUIER SORPRESA PUEDE SUCEDER CUANDO UNO DE ELLOS NADA CERCA.

DOMINIO BESTIAL BÁSICO. DIFICULTAD 100.

CON ESTE EFECTO, UN MENTALISTA PUEDE LOGRAR QUE UNA BESTIA ACATE SUS ÓRDENES MENTALES, POR CADA

PUNTO DE ÉXITO OBTENIDO, EL MENTALISTA PODRÁ DOBLEGAR UN DADO DE MENTE DE CUALQUIER CRIATURA POR DEBAJO DE 5D EN SU RDT.

DOMINIO BESTIAL AVANZADO. DIFICULTAD 250.

CON ESTE EFECTO, UN MENTALISTA PUEDE LOGRAR QUE UNA BESTIA ACATE SUS ÓRDENES MENTALES, POR CADA PUNTO DE ÉXITO OBTENIDO, EL MENTALISTA PODRÁ DOBLEGAR UN DADO DE MENTE DE CUALQUIER CRIATURA POR DEBAJO DE 7D EN SU RDT. EXACTAMENTE COMO CON EL EFECTO ANTERIOR, PERO ADEMÁS, EL MENTALISTA PODRÁ OBSERVAR LO QUE SUS CRIATURAS DOMINADAS OBSERVEN, Y SABER LO QUE SIENTEN, ASÍ COMO SU LOCALIZACIÓN.

DOMINIO BESTIAL SUPREMO. DIFICULTAD 500.

EXACTAMENTE COMO LOS EFECTOS ANTERIORES, PERO LAS CRIATURAS DOMINADAS PODRÁN SER DE HASTA 9D DE MENTE. ASÍ MISMO, EL CONTROL DEL MENTALISTA SOBRE SUS ESCLAVOS SERÁ ABSOLUTO, HASTA EL PUNTO QUE PODRÁ ORDENARLES LO QUE DESEE EN CUALQUIER MOMENTO, SIN IMPORTAR LA DISTANCIA O LA SITUACIÓN DE ÉSTOS, COMO SI FUESEN MIEMBROS DE SU CUERPO.

PROLE DOMINADA. DIFICULTAD 700.

EXACTAMENTE IGUAL QUE EL EFECTO DOMINIO BESTIAL SUPREMO, PERO TAMBIÉN LAS PROLES NACIDAS DE UNA BESTIA DOMINADA ESTARÁN VINCULADAS A SU DOMINADOR.

PANNDEMONIUMM. DIFICULTAD: ESPECIAL.

CON ESTE EFECTO DE EGO BESTAL UN MENTALISTA

PODRÁ DESTRUIR EL LAZO QUE EXISTE ENTRE UN MAESTRO DE LAS BESTIAS Y SU HORDA, CREANDO UN PANN-DEMONIUMM INFERNAL DE BESTIAS Y ESCLAVOS DESBOCADOS Y SEDIENTOS DE SANGRE, QUE SE ATACAN UNO A OTROS.

LA DIFICULTAD DE ESTE HECHIZO SE DETERMINA POR UNA TIRADA DE RDT DE MENTE + PODER DE DOMINIO DEL MAESTRO DE LAS BESTIAS. EL RESULTADO SERÁ LA DIFICULTAD A SUPERAR.

LLAMADA DESDE OTRO MUNDO. DIFICULTAD: ESPECIAL.

LA DIFICULTAD SERÁ IGUAL A LA DISTANCIA EN AÑOS LUZ QUE DEBA RECORRER LA LLAMADA.

CON ESTE PODER, UN MENTALISTA PODRÁ LLAMAR A CUALQUIER CRIATURA QUE HAYA DOMINADO ALGUNA VEZ EN CUALQUIER MOMENTO DE LA HISTORIA, NO IMPORTA LA DISTANCIA EN EL ESPACIO NI EN EL TIEMPO.

LA CRIATURA TRATARÁ DE LLEGAR HASTA DONDE ESTÉ EL MENTALISTA POR TODOS LOS MEDIOS POSIBLES. NO IMPORTARÁN LAS PROTECCIONES MÁGICAS O TECNOLÓGICAS CON QUE SE LE RODEE, EL LA MENTE DEL LANZADOR SERÁ COMO UN FARO ETERNO QUE BRILLARÁ PARA LA ÍCTIMA CON UNA FUERZA IRRESISTIBLE.

EGO ATOM

CASTILLOS LEVANTADOS CON LA MENTE, MUNDOS MODELADOS EN MIL FORMAS, MONTAÑAS CUYA COMPOSICIÓN MATERIAL HA CAMBIADO. LOS ÁTOMOS A DISPOSICIÓN DE LOS ICHAR, LA VIDA Y LA MUERTE, LA MATERIA ORGÁNICA Y LA INORGÁNICA. TODO ES POSIBLE PARA LOS MAESTROS EN ESTA ESCUELA DEL EGO.

SALTO TEMPORAL. DIFICULTAD: 1000. EL TIEMPO, NADIE SABE LO QUE ES, UNA NUEVA DIMENSIÓN, UNA FUERZA IMPARABLE. SEA COMO SEA, LAS EXPLICACIONES DE LOS HOMBRES NO PUEDEN COMPRENDER CÓMO ÉSTE SE DOBLEGA A LA VOLUNTAD DE SUS MAESTROS. CON ESTE PODER, UN ICHAR O QUIEN DOMINE ESTE PODER, PODRÁ SALTAR, HACIA DELANTE O HACIA ATRÁS UNA CANTIDAD DE TIEMPO VARIABLE. ASÍ, POR CADA PUNTO DE ÉXITO, EL MENTALISTA PODRÁ RECORRER UN MINUTO EN UNA DIRECCIÓN U OTRA.

A EFECTOS DEL JUEGO, EL PERSONAJE PODRÁ VOLVER HACIA ATRÁS DE UNA AVENTURA CONOCIENDO YA LO QUE LES ESPERA DELANTE. O BIEN SALTARSE ALGÚN PELIGRO SIN CONSUMIR LAS FUERZAS QUE HABRÍAN GASTADO SORTEÁNDOLO, PERO NUNCA LA VIDA. PARA ELLO, LOS JUGADORES DEBERÁN REALIZAR LA SIGUIENTE ACCIÓN. CONTINUARÁN LA PARTIDA COMO SI ESTUVIESEN JUGANDO TODAVÍA. ASÍ, LUCHARAN CON BESTIAS Y ENEMIGOS, SORTEARÁN TRAMPAS, ETC. AL FINAL, CUANDO LLEGUE EL PUNTO DEL SALTO TEMPORAL, EL DIRECTOR DE GUERRA LES RESTITUIRÁ SUS RESERVAS DE DADOS AL MISMO NIVEL QUE TENÍAN ANTES DEL LANZAMIENTO DE “SALTO TEMPORAL” (EXCEPTO, CLARO ESTÁ, EL PODER DEL EGO INVERTIDO), PERO NO RECUPERARÁN LOS PUNTOS DE VIDA QUE HAYAN PERDIDO, NI LOS OBJETOS NI CONSERVARÁN LOS OBJETOS NI LOS RECUERDOS DE HABER PASADO POR ESOS COMBATES. TAMPO-

CO PODRÁN OBTENER PUNTOS DE SUPERVIVENCIA POR SUS COMBATES.

CAMBIAR ESTADO DE LA MATERIA. DIFICULTAD. ESPECIAL.

LA DIFICULTAD DE ESTE EFECTO DE MENTE AGO ATOM ES IGUAL AL NÚMERO DE METROS CÚBICOS QUE EL MENTALISTA DESEE CAMBIAR, MULTIPLICADO POR EL NÚMERO DE ESTADOS QUE TENGA QUE PASAR.

LAS ESCALAS DE ESTADOS SON LAS SIGUIENTES.

SÓLIDO<->PLASMÁTICO<->LÍQUIDO<->GASEOSO<->ETÉREO

ASÍ, UNA SUSTANCIA CAMBIADA, ADQUIRIRÁ. INDEPENDIENTEMENTE DEL MATERIAL DEL QUE ESTÉ HECHA, LAS PROPIEDADES DE CADA ESTADO, LOGRANDO LOS EXPERITOS EN EGO ATOM TRANSFORMAR EL HIERRO EN GASES PESADOS, O LA CARNE EN UN PLASMA MALEABLE.

CAMBIAR MATERIA INERTE: EL MENTALISTA, UTILIZA EL PODER DEL EGO PARA REALIZAR ESTA ACCIÓN DIRECTA. CON ESTE PODER, PUEDE CAMBIAR LA COMPOSICIÓN DE CUALQUIER OBJETO A SU GUSTO, SIN TENER QUE SUPERAR NINGUNA DIFICULTAD. PARA VER CUANTA CANTIDAD PUEDE CAMBIAR, TENDRÁ QUE TIRAR TANTOS DADOS COMO DESEE, Y EL RESULTADO, SERÁ EN NÚMERO DE DECÍMETROS CÚBICOS QUE PUEDA CAMBIAR.

CAMBIAR MATERIA VIVA: EXACTAMENTE IGUAL QUE EL CASO ANTERIOR, PERO EL MENTALISTA DEBERÁ SUPERAR CON SU TIRADA EL NÚMERO DE PUNTOS DE VIDA QUE POSEA LA CRIATURA, O CRIATURAS OBJETIVO.

ARGENTUM METAL. DIFICULTAD: 250. CON ESTE PODER, UN MAESTRO DEL EGO ATOM PUEDE ANIMAR LA PLATA Y EL ORO COMO SI TUVIESEN VIDA PROPIA, CONSTRUYENDO INMENSOS GOLEMS ANIMADOS POR LA VOLUNTAD DEL MENTALISTA. POR CADA PUNTO DE ÉXITO, EL GOLEM TENDRÁ UN PUNTO DE VIDA, O UN DADO EN ALGUNA DE LAS RDT BÁSICAS DE LOS GOLEMS.

MOLDEAR MATERIA VIVA. DIFICULTAD 230.

CON ESTA HABILIDAD SE PUEDEN MOLDEAR LAS FORMAS DE LOS SERES VIVOS A VOLUNTAD. ASÍ, PODRÁ AUMENTAR SU MASA O ALARGAR SUS MIEMBROS, REDUCIR SU PESO, HACER CRECER UN TERCER BRAZO U OJO, LO QUE SEA. ESO SÍ, NUNCA LOGRARÁ QUE EL OBJETIVO AUMENTE O MENGÜE DE PODER, NI NINGUNA RDT SE VERÁ MODIFICADA. ES UN CAMBIO PURAMENTE FÍSICO.

EGO ENERGUM.

ENERGÍA QUE CAMBIA DE ESPECTRO, ESTRELLAS QUE FLUCTÚAN, PLANETAS QUE CAMBIAN DE SENTIDO DE ROTACIÓN, CUALQUIER ENERGÍA PUEDE SER MOLDEADA POR LA MENTE DE LOS MAESTROS DE EGO ENERGUM, MAGNETISMO, LUZ, ENERGÍA GRAVITACIONAL, INCLUSO LAS FUERZAS NUCLEARES, TODO SE DOBLEGA ANTE SU VOLUNTAD.

ENERGETIZAR. DIFICULTAD 200+ESPECIAL.

ESTE PODER PERMITE AL MAESTRO DE LA MENTE IMBUIR UN OBJETO O UNA PERSONA DE SUS ENERGÍAS ARCANAS. ASÍ, POR CADA PUNTO QUE DESEE IMBUIR A SU OBJETIVO, LA DIFICULTAD DE LANZAMIENTO SUBE EN UN PUNTO.

EL OBJETIVO, GANARÁ LOS PUNTOS QUE SE SUMARÁN, A VOLUNTAD DEL LANZADOR, A SU PUNTUACIÓN DE VIDA, O BIEN A LA RESERVA DE DADOS TÁCTICA QUE DESEE. ASÍ, SI UN MENTALISTA, IMBUYE DE 100 PUNTOS A UNA CRIATURA VIVA, PODRÁ OTORGAR A CUALQUIER RDT O A SU PUNTUACIÓN DE VIDA ESTOS PUNTOS, QUE LA CRIATURA PODRÁ INVERTIR SUMÁNDOLOS A SUS TIRADAS PARA MEJORAR SUS POSIBILIDADES DE ÉXITO (GASTÁNDOLOS DE LA FORMA NORMAL, SIN PODER RECUPERARSE POR MEDIOS NATURALES).

LEER SEÑAL DE ENERGÍA. DIFICULTAD 120.

CON ÉL, UN ICHAR PODRÁ SABER SI EN UNA ZONA DETERMINADA SE ESTÁ EMPLEANDO ALGÚN TIPO DE ENERGÍA, DEBIDO A LOS PATRONES RESIDUALES QUE SU USO GENERA.

ASÍ, EL ÁREA DE EFECTO SERÁ DE 1 METRO POR CADA PUNTO DE ÉXITO. Y NI LA MAGIA, NI LAS ENERGÍAS MENTALES, NI LA TECNOLOGÍA NI LOS PODERES PUEDEN ESCAPAR DE SU ESCRUTINIO, EXCEPTO SI ESTÁN PROTEGIDOS.

ABSORBER ENERGÍA. DIFICULTAD: 150.

CON ESTE PODER, UN ICHAR QUE DOMINE EGO ENERGUM, PUEDE ABSORBER ENERGÍAS DE TODO TIPO. SUPERANDO LA DIFICULTAD DEL PODER, PODRÁ ABSORBER TANTOS PUNTOS DE ENERGÍA COMO PUNTOS DE ÉXITO ONTEGA. ASÍ, SI UN ENEMIGO DISPARÓ UN RAYO CON CINCUENTA PUNTOS DE ÉXITO, PODRÁ ABSORBER EN SU INTERIOR ESOS PUNTOS HASTA EL LÍMITE DE SUS PROPIOS PUNTOS DE ÉXITO. OBTENIDOS EN LA TIRADA DEL PODER DEL EGO.

CLAVADO TERRENAL. DIFICULTAD 350. MEDIANTE ESTE PODER, UN MENTALISTA PUEDE ANULAR LOS EFECTOS TELEPORTADORES DE UNA ZONA DETERMINADA, YA SEAN MÁGICOS, TECNOLÓGICOS O DERIVADOS DE UN PODER FÍSICO O MENTAL.

POR CADA PUNTO DE ÉXITO, EL CÍRCULO DE EFECTO SE AMPLÍA EN UN METRO DE RADIO.

TARANTOR. DIFICULTAD 600. EGO ENERGUM.

CON ESTE PODER, SE PUEDE DOTAR A UNA O MÁS PERSONAS DEL PODER TEMPORAL DE TREPAR PAREDES. LA DURACIÓN DEL CONJURO DEPENDERÁ DE LOS PUNTOS DE ÉXITO, ASÍ COMO DE LAS PERSONAS QUE SEAN AFECTADAS. POR CADA PERSONA Y MINUTO DEBE INVERTIR UN PUNTO DE ÉXITO. ASÍ, PARA 10 PERSONAS Y CINCUENTA MINUTOS DEBERÁ OBTENER 500 PUNTOS DE ÉXITO CON SU TIRADA CONTRA LA DIFICULTAD DE 600.

NÓTESE QUE ESTE PODER DERIVA DE LA MENTE DEL LANZADOR, Y QUE SI ESTE MUERE, O QUEDA INCONSCIENTE, TODOS PERDERÁN EL PODER, PUES NO SE TRATA DE UN EFECTO MÁGICO.

EGO MASS.

ESTE PODER AMPLIFICA A TODOS LOS DEMÁS, HACIENDO QUE SUS EFECTOS SEAN MUCHO MÁS POTENTES DE LO NORMAL, POR ELLO, ESTA ESCUELA SE ESPECIALIZA EN CANALIZAR LA MENTE DE OTROS ICHAR, O LAS SUYAS PROPIAS, PARA AMPLIFICAR LAS FUERZAS

QUE EL PODER DEL EGO, E INCLUSO LA MAGIA, DESATAN.

EL PODER DE EGO MASS ACTÚA DE LA SIGUIENTE FORMA. CADA VEZ QUE UN MAESTRO DEL EGO UTILICE ESTE PODER, O LA MAGIA ARCANA O ALGUNO DE SUS PODERES NATURALES, SIEMPRE QUE SUPERE LA TIRADA DE ÉXITO, PODRÁ TIRAR ADEMÁS TANTOS DADOS DE SU RDT DE EGO MASS COMO DESEE, SUMANDO EL RESULTADO A LOS PUNTOS DE ÉXITO CONSEGUIDOS DURANTE LA TIRADA DEL PODER O LA MAGIA.

SUPERAR UMBRAL. DIFICULTAD: 350. EL PODER DE EGO MASS EN BRUTO NO PUEDE SER UTILIZADO NUNCA PARA SUPERAR EL UMBRAL DE DIFICULTAD DE UN PODER O HECHIZO, SIN EMBARGO, SI UN MENTALISTA SUPERA CON SU TIRADA DE LA RDT DE EGO MASS LA DIFICULTAD DE ESTE PODER, PODRÁ GASTAR LOS DADOS QUE DESEE EN SUMAR PUNTOS A SU TIRADA PARA SUPERAR DICHO UMBRAL EN UN PODER, HECHIZO O PODER DEL EGO. SIEMPRE, TENDRÁ QUE EFECTUARSE ESTA TIRADA ANTES DE INTENTAR UTILIZAR EL PODER OBJETIVO.

Veamos un ejemplo.

Arkanoth ha recibido un impacto nuclear en su Bosque de Muerte, intentando que sus experimentos no sean destruidos, decide invocar el poder Ego Energum para absorber la energía en su interior. Como está muy debilitado por el ataque de los expatriados, decide asegurarse su éxito invirtiendo su RDT de Ego Mass, que se encuentra completa. Le quedan 50 dados de 20 en su RDT de Ego Mass, por lo que invierte la mitad en intentar superar los 350 (menos 50 por los 50D20) puntos de dificultad de "Superar Umbral". Obtiene 400 puntos, por lo que logra su objetivo. Ahora puede gastar los otros 25 dados que le quedan en fortalecer su tirada del hechizo o poder que necesita realizar.

Utiliza absorber energía, de Ego Energum. Así, tirará los 25 dados de 20 que le quedaban de Ego Mass y los que le quedaban de Ego Energum, intentando reducir la exposición energética de su selva al mínimo.

ASCENSIÓN MENTAL. DIFICULTAD 300.

CON ESTE PODER, UN MAESTRO DE EGO MASS, PUEDE INVERTIR PUNTOS DE SU RESERVA DE DADOS TÁCTICA DE ESTE PODER PARA AUMENTAR PERMANENTEMENTE SU INTELIGENCIA. PARA ELLO, EMPLEARÁ (Y PERDERÁ PERMANENTEMENTE) TANTOS DADOS COMPLETOS DEL PODER DEL EGO COMO QUIERA. ASÍ, SI DECIDE UTILIZAR 4 DADOS, PERDERÁ 4D20, 4D12, 4D10 Y 4D4, BAJANDO SU PUNTUACIÓN 4 DADOS EN ESTE PODER.

ENTONCES, SU RDT DE MENTE SE VERÁ AMPLIADA EN TANTOS DADOS COMO HAYA INVERTIDO, DE FORMA PERMANENTE.

EL PODER DE LAS MASAS. DIFICULTAD 600. EGO MASS

CON ESTE PODER, UN MENTALISTA PUEDE AMPLIFICAR UN HECHIZO, PODER O PODER DEL EGO PROPIO DE TAL FORMA QUE AFECTE A MÁS PERSONAS DE LAS QUE LO HARÍA NORMALMENTE. ASÍ, POR CADA PUNTO DE ÉXITO, AFECTARÁ A UNA PERSONA MÁS.

ALCANCE. DIFICULTAD 500. EGO MASS.

MEDIANTE ESTE PODER SE PUEDE AMPLIAR EL ÁREA DE EFECTO DE UN CONJURO. ASÍ, POR CADA PUNTO DE ÉXITO, EL RADIO DE EFECTO CRECERÁ COMO SI EL CONJURO O PODER HUBIESE OBTENIDO UN PUNTO DE ÉXITO MÁS.

TOTUM EGO SUM.

REÚNE LAS FUERZAS DE TODAS LAS ESCUELAS ANTE-

RIORES, MÉZCLALAS CON LA MAGIA, LOS PODERES Y LAS HABILIDADES DE LOS ICHAR, EL RESULTADO SERÁ UNA VARIEDAD DE FUERZAS DESATADAS IMPRESIONANTE Y MULTIFORME. CON TOTUM EGO SUM SE PODRÁN REUNIR LOS EFECTOS DEL EGO Y COMBINARLOS, CREANDO APLICACIONES MENTALES NUNCA VISTAS, Y MEZCLÁNDOLAS CON LOS EFECTOS ARCANOS EN EXTRAÑOS CONJUROS Y PODERES.

PARA UTILIZAR ESTE PODER DEL EGO, QUE COMBINA LAS FUERZAS DE LOS DEMÁS PODERES, ES NECESARIO QUE UN MAESTRO DEL EGO POSEA, AL MENOS, TANTOS DADOS EN SU RDT DE CADA UNO DE LOS PODERES QUE COMBINA COMO EN ESTA RDT DE PODER TOTUM EGO SUM.

Totum

Veamos un ejemplo.

Veamos un ejemplo: Primarcas, cansado de que las fuerzas rebeldes de Simion presionen las marcas externas pretende darles un escarmiento, arrasando un asteriote donde tienen su base, para que de regreso de su expedición de piratería lo encuentren devastado.

Decide utilizar Nucleosis. Con dificultad 2500. Su RDT del Poder del Ego Totum Ego Sum es de 250 en ese momento. Para combinar los poderes de Ego Atom y Ego Energum, deberá poseer al menos 250 dados en la RDT de ambos Poderes del Ego. Así es, y aunque Primarcas sólo utilizará su RDT de Totum ego Sum en la tirada, el nivel del efecto garantiza que no sea algo que se vea todos los días.

COMBINACIÓN ETERNA. DIFICULTAD: 200+DIFICULTAD DEL PODER O HECHIZO A COMBINAR..

POR CADA PUNTO DE ÉXITO QUE SE SUPERE LA DIFICULTAD DE ESTE HECHIZO, SE PODRÁ SUMAR UN MINUTO A LA DURACIÓN DEL HECHIZO, PODER O PODER DEL EGO UTILIZADO A CONTINUACIÓN.

COMBINAR MENTE SOBRE BESTIA (PODER DE DOMINIO BESTIAL) **CON ENERGETIZAR** (PODER DE EGO ENERGUM). **DIFICULTAD:** SUMA DE LAS DIFICULTADES DE AMBAS DIVIDIDA ENTRE DOS.

CON ESTE PODER DE COMBINAR, UN PERSONAJE QUE DOMINE A UNA BESTIA CON SU MENTE (VER PODER CORRESPONDIENTE), PODRÁ ADEMÁS IMBUIR A ESTE SER, INCLUSO EN LA DISTANCIA, CON ENERGÍA EXTRATERRENA, EXACTAMENTE COMO EL PODER ENERGETIZAR.

ASÍ, PEQUEÑAS CRIATURAS PODRÁN ACTUAR, PRIMERO COMO ESPÍAS DEL ICHAR, Y DESPUÉS, CARGADAS DE EXTRAÑOS PODERES, ATACAR A LOS ENEMIGOS DE ÉSTE SIN QUE SU AMO SE EXPONGA.

COMBINACIÓN PODER DE LAS MASAS-ALCANCE. DIFICULTAD: LA SUMA DE AMBOS DIVIDIDA ENTRE DOS (550).

CON ESTE PODER, SE PUEDE LOGRAR EL MISMO EFECTO QUE CON EL PODER DE LAS MASAS PERO PARA CONJURORS, PODERES O PODERES DEL EGO PROPIOS.

CADENA DE BESTIAS. DIFICULTA 605.

ESTA COMBINACIÓN DE EFECTOS DE EGO ENERGUM, EGO ATOM Y EGO BESTAL, PERMITE AL MENTALISTA RE-

MODELAR LAS FORMAS DE LAS BESTIAS QUE POSEA CERCA. ASÍ, PUEDE COMBINAR LAS APTITUDES FÍSICAS Y MÁGICAS DE VARIAS CRIATURAS A RAZÓN DE UN PUNTO DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO. LA AMALGAMA LOGRADA POR ESTE EFECTO, UNIDA PERMANENTEMENTE POR LAS ENERGÍAS MENTALES DEL ICHAR, CONSERVARÁ LA SUMA DE TODOS LOS PODERES, CONJUROS Y CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES DE SUS CRIATURAS BASE.

EVOLUCIÓN: DIFICULTAD 510. CON ESTA HABILIDAD, UN PERSONAJE PUEDE HACER QUE UNA CRIATURA EVOLUCIONE O INVOLUCIONE FÍSICA Y MENTALMENTE, GRACIAS A UNA COMBINACIÓN DE EGO MASS Y EGO ENERGUM.

ASÍ, POR CADA 25 PUNTOS DE ÉXITO, LA CRIATURA O CRIATURAS OBJETIVO PERDERÁN O GANARÁN UN DADO EN CUALQUIER RDT, O BIEN 10 PUNTOS DE SU PUNTUACIÓN DE VIDA.

CON ESTE CONJURO, LOS MAESTROS GENETISTAS QUE DOMINAN EL PODER DEL EGO, LOGRAN HACER QUE LAS BESTIAS BAJO SU MANDO EVOLUCIONEN HASTA ALCANZAR SU MÁXIMO POTENCIAL, CONVIRTIÉNDOLAS EN TERRIBLES MÁQUINAS DE MATAR. ESTE PODER PERMITE SALTARSE ALGUNA DE LAS REGLAS DE LA *EVOLUCIOGÉNESIS* DE LOS MAESTROS GENETISTAS, PERO ES MUCHO MÁS COMPLICADO QUE EL USO DE ESTE PODER DEL GREMIO DE GENETISTAS.

NUCLEOSIS. DIFICULTAD 2500.

CON ESTE PODER, COMBINACIÓN DE EGO ATOM Y EGO ENERGUM, PODRÁ DISGREGAR ÁTOMOS EN SUS PARTÍCULAS ESENCIALES. LA ENERGÍA ATÓMICA RESULTANTE PODRÁ SER MANEJADA EN TODOS SUS ÁMBITOS POR EL MENTALISTA. DESDE LA RADIACIÓN QUE EMITE LA EX-

EXPLOSIÓN, SEA DE NEUTRONES O DE PROTONES, HASTA DIRIGIR EL IMPACTO Y EL ÁREA DE EFECTO. LA ENERGÍA PODRÁ HACER UN DAÑO DE 100 PUNTOS DE VIDA POR CADA PUNTO DE ÉXITO, Y EL MENTALISTA PODRÁ AUMENTAR EL ALCANCE DE LA EXPLOSIÓN A UN METRO POR CADA PUNTO DE ÉXITO GASTADO.

INVONUCLEOSIS. DIFICULTAD 2200.

EL EFECTO CONTRARIO DEL ANTERIOR PODER. CON ÉL, EL MENTALISTA SERÁ CAPAZ DE COMPACTAR LOS ÁTOMOS A NIVEL ATÓMICO, CREAR PROCESOS DE FUSIÓN O PEQUEÑOS AGUJEROS NEGROS. CREARÁ MATERIALES TAN DENSOS QUE NI EL DIAMANTE NI EL ATRIUM PODRÁN AFECTARLES.

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Raza:

Sexo:

Edad:

Nivel

Los Ichar

Características Básicas.

Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4

Características Secundarias.

Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4

Equipo y Armas.

Arma Principal: _____	Daño: _____
Arma Secundaria: _____	Daño: _____
Armadura: _____	Protección: _____
Casco: _____	Protección: _____
Escudo: _____	Protección: _____

Otras Armas:

Puntos de vida Totales:

Puntos de vida Actuales:

Puntos de Supervivencia.

Fuerza:

Destreza:

Mente:

Magia:

Poder:

Tesoros y dinero:

Equipo Variado:

trasgotau^{ro}

ICHAR es un juego de rol gratuito escrito por Francisco Agenjo y publicado por Trasgotau^{ro} Ediciones.

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Raza:

Sexo:

Edad:

Nivel

Los Ichar

Características Básicas.

Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4

Características Secundarias.

Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de _____	D20	D12	D10	D4

Características del poder del Ego

Reserva de Dados Táctica de Ego Dominum	D	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de Ego Riestal Dominum	D	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de Ego Atom	D	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de Ego Energum	D	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de Ego Mass	D	D20	D12	D10	D4
Reserva de Dados Táctica de Totum Ego Sum	D	D20	D12	D10	D4

Habilidades

Fuerza:

Destreza:

Mente:

Magia:

Poder del Ego:

Poderes:

Puntos de vida Totales:

Puntos de vida Actuales:

Equipo y Armas.

Arma Principal: _____ Daño: _____

Arma Secundaria: _____ Daño: _____

Armadura: _____ Protección: _____

Casco: _____ Protección: _____

Escudo: _____ Protección: _____

Otras Armas:

Puntos de Supervivencia.

Fuerza:

Destreza:

Mente:

Magia:

Poder:

Tesoros y dinero:

Equipo Variado:

trasgotau^{ro}

ICHAR es un juego de rol gratuito escrito por Francisco Agenjo y publicado por Trasgotauro Ediciones.

El Hombre siempre ha creído que los Heraldos del Poder vivían entre nosotros. Magos, Vampiros, Fantasma, Demonios...

Sin embargo, el verdadero Poder ha surgido de los mares de nuestro pasado. Los Ichar hacen temblar al cosmos, con el poder de sus mentes, con la fuerza de sus legiones y la ambición de sus corazones.

La Humanidad ha conocido su poder, y ahora se enfrenta a la extinción.

Ellos han llegado, siempre estuvieron aquí, y hasta la Muerte les teme.