

# Kashmir

Por Enric Wendigo Pujadas y Gaspar Silfo Pellicer

---

**KASHMIR es una ambientación genérica para cualquier sistema de juego medieval-fantástico, completa y lista para usar, en la que hay magia, grandes héroes, leyendas, razas fantásticas y multitud de relatos a lo largo de una extensa historia.**

Esta ambientación ofrece todo un nuevo mundo fantástico para explorar y experimentar, una alternativa a la Tierra Media, Glorantha, la Europa Mítica o los diversos mundos de juego de Dungeons & Dragons, para aquellos jugadores y másters que ya se conocen cada rincón de cada uno de estos universos, o que simplemente quieran probar con algo distinto.

Debido a la amplia variedad de reglamentos fantásticos existentes, se ha omitido toda referencia a sistemas de reglas, que el máster deberá adaptar a los datos que se proporcionan. Téngase en cuenta además que el sistema de juego deberá incorporar un sistema de magia que concuerde con la visión de la magia presente en Kashmir. Los sistemas de juego (magia incluida) de *RuneQuest*, *Rolemaster*, *El Señor de los Anillos*, *Stormbringer*, *Warhammer Fantasy Roleplay*, *Dungeons & Dragons* y demás, son perfectamente válidos, pero concretamente el que ha dado mejores resultados ha sido el sistema Ars Magica.

## Bienvenidos a Kashmir

En los inicios, el mundo que comencé a crear en mi mente, era lo que yo deseaba de una ambientación medieval fantástica, que, con la ayuda de mi máster perpetuo, se ha convertido en un mundo del que ahora podéis disfrutar. Tras horas frente al ordenador, las ideas de dos roleros incondicionales han hecho de este mundo nuestro un lugar para la imaginación. Para los detractores de Kashmir, lamentamos que no os haya gustado, pero hemos hecho Kashmir para vuestro disfrute, y si no os ha parecido acertado, estamos abiertos a cualquier crítica, idea o aportación que pueda ser bueno para este mundo, del que en el futuro volveréis a tener noticias.

Kashmir es un mundo vasto y complejo. Se proporciona con esta ambientación un gran mapa para orientarse en él sin problemas. Pero para entrar en Kashmir, nada mejor que conocer su historia a través de una detallada cronología, en la que abundan ideas para aventuras que el máster puede desarrollar.

## Historia de Kashmir

**-15** Randor Hachamellada es elegido caudillo de su tribu (o sea intriga por el poder y lo consigue).

**-12** Mediante una política de alianzas y pactos matrimoniales, Randor empieza a unificar las siete tribus.

**-12 al -2** Guerras contra las tribus disidentes que se oponían al nuevo orden. El clan Cadwalon el más maligno de los clanes rebeldes es (supuestamente) exterminado heroicamente por los secuaces de Randor. En la conocida y largamente cantada batalla del Lago de Cristal, Randor en persona dio muerte a más de cien guerreros Cadwalon.

**0** El gran caudillo Randor Hachamellada de las siete tribus del norte llega a las tierras de Kashmir, funda Kashmir Capital y asienta sus dominios en este territorio.

**12** Randor es elegido (autoproclamado) Rey de Kashmir, un título que hasta ahora no existía.

**31** Muerte de Randor a manos de un gigante (nótese que la existencia de gigantes jamás ha sido probada) tras someterse a las siete pruebas de los Dioses.

**32** Guerras Del Poder: Dargor, hijo de Randor, y Ergo, su hermano, se disputan el poder del joven reino de Kashmir. Ergo pide ayuda al reino vecino de Zoth para tomar el poder.

**35** Dargor se enfrenta a su tío en el Paso del Trueno donde le tiende una emboscada y aniquila un gran ejército de Zoth. Ergo consigue huir.

**37** Muere Dargor I de Kashmir en extrañas circunstancias (Dargor era un rey justo y, claro, sus vasallos lo traicionaron).

**38** El terror: sin rey, Kashmir es invadida por una horda de Zoth capitaneada por Ergo el Usurpador que toma el poder sumiendo al país en la miseria. La hija de Dargor huye junto a su madre.

**39 al 44** La guerra de la independencia. Zalana hija de Dargor se dedica a la guerra de guerrillas y consigue liberar parte del reino iniciando una larga guerra.

**44** Ergo es derrocado por Zalana hija de Dargor. Siendo aclamada como reina a su entrada en la Ciudad de Plata donde es coronada con el nombre de Zalana I de Kashmir.

**45 al 65** Periodo de paz en el que despiertan los dragones y estos empiezan a enseñar magia a los humanos, ciencia desconocida para éstos hasta entonces. Los Grandes Dragones en su alta autoconfianza y su temperamento pueril,

ven a los humanos como a divertidos juguetes. Surge la idea de crear un Cónclave (the gathering) de magos que fracasa estrepitosamente dados los temperamentos opuestos de la mayoría de los magos.

**65 al 106** De hecho, el fiasco es tan grande que la consecuencia de este intento es la Primera Guerra del Arco Iris. Los magos, en un intento de superarse los unos a los otros (por puro egocentrismo) empiezan a presionar a los Dragones para aprender cada vez más hasta que los Dragones, hastiados, se cansan de sus juguetes e intentan eliminarlos, pero los magos ya han aprendido demasiado y derrotan a los Dragones (al menos en esto consiguen colaborar de tanto en cuanto) encerrándolos en la Isla de Sherinad con un poderoso encantamiento.

**69** Muere Zalana I de Kashmir dejando a su hijo Dargor II en el trono mientras la guerra del Arco Iris continúa. La guerra, a pesar de no afectar a la política mundana, devasta toda la región que en la actualidad es el Desierto de las Mil Ilusiones al sudoeste de Kashmir capital.

**73** Se rompe la alianza de los siete magos y la balanza de la guerra se empieza a inclinar en favor de los Dragones. Se producen derrotas generalizadas de los magos que son obligados a dispersarse y a huir. Empieza la era de los Dragones.

**73 al 91** Los Dragones persuaden a Dargor II Rey de los Dragones de que los nombre Duques de Kashmir (cualquiera se niega) y estos se reparten Kashmir a su antojo cobrando fuertes impuestos en oro y joyas para dormir bien. De hecho, la política humana les divierte tanto que ignoran a Dargor absolutamente y lanzan sus ejércitos a la guerra por pequeñas disputas fronterizas (creen que Kashmir es su tablero de ajedrez). Inahir, la Dorada, doncella dragón, intenta una típica política matrimonial para hacerse con el poder casándose con Dargor II iniciando así la dinastía de los Dragones. Durante un tiempo su estrategia funciona a la perfección, pero pasa algo que no había previsto: se enamora de su esposo que por fin recupera el control de su reino.

**91 al 106** Algunos Dragones, aburridos, renuncian a sus títulos y admiten que Inahir ha ganado la partida. Sin embargo Gilrod el verde y Lugburth el negro no querían dejarse vencer tan fácilmente y lanzaron sus huestes contra Kashmir capital. Cuando estas fueron derrotadas atacaron personalmente a Inahir. En el combate, Dargor se sacrifica para salvar a su amada esposa y hiere gravemente a Lugburth. Inahir, furiosa por la muerte de Dargor dio fin a la vida del Dragón negro. Este fue el primer enfrentamiento directo entre dragones, hasta aquí todo había sido un juego, este conflicto marca el fin de la infancia de los Dragones. Aprovechando la confusión, los magos regresaron y encerraron a los Dragones en Sherinad durante otra de sus breves alianzas.

**106** Al ser encerrada la Doncella Dragón, su hijo Thargor I sube al trono y reina en paz mientras los magos crean las escuelas de magia consolidando así su grandeza. La corte se traslada a Sherinad.

**108** Aparecen los primeros elfos en los Bosques de Gwaelod.

**110** Thargor I funda la Orden del Viento.

**128** Thargor muere tras un reinado de paz y prosperidad ayudado por los dragones. A pesar de estar encerrados, los dragones siguen creciendo en tamaño, poder y sabiduría. Imagyr I Reina Dragón de Kashmir, Kashmir sube al trono tomando por esposo a Thanos el Fuerte, Gran maestro de la Orden del Viento.

**129** La Orden del viento alcanza su apogeo protegiendo los caminos de malhechores.

**132** Aparecen los primeros orcos en el Macizo de las Wyvernias.

**137** Gilrod el verde, consumido por el odio hacia Inahir y, en consecuencia, hacia la casa real y todo Kashmir crea un entramado de intrigas mediante el cual consigue influir en la personalidad del heredero de la corona Thanos II volviéndolo maligno y déspota.

**138** Inahir adivina que Thanos II será un tirano e intenta convencer a su nieta de que desherede a su joven hijo proponiendo como heredera a la pequeña hermana de éste casualmente llamada Inahir). Thanos el Fuerte se opone enérgicamente a este vaticinio. Esta disputa provoca que la corte vuelva a la Ciudad de Plata. Los dragones, ofendidos, jamás volverán a aceptar a la familia real de Kashmir en su isla.

**172** Thanos II el Parricida, exasperado por la extrema longevidad de sus padres, da un golpe de estado (un kaximbazo) durante el cual mata a su propio padre y expulsa a su madre (que se refugia con su hija en los bosques de Gwaelod). Guiados por Thanos, los orcos, el pueblo corrupto, entra en la Ciudad de Plata saqueando esta y destruyendo sus edificios más hermosos y antiguos.

**172-180** Reinado de Thanos, durante el cual los orcos campan a sus anchas por todo Kashmir sembrando el terror entre la población hasta que la Orden del Viento, los elfos y enanos (que aparecen por primera vez en la historia) devastan las hordas malignas en la primera cruzada contra los orcos. Vencen a un numeroso ejercito de orcos, trolls y goblins en la Batalla de los Muros de Plata en el asedio a Kashmir. Esta batalla marca el fin de la guerra. Thanos muere decapitado, juzgado por las gentes sencillas a las que había dañado.

**180-197** Inahir II la Endeble es coronada. La personalidad de esta reina es débil y es fuertemente influenciada por sus consejeros, que la manipulan. De entre estos consejeros destaca Elro Piek el Embustero, infiltrado de Zoth, que con sus intrigas llevó Kashmir a la ruina desposando a la reina.

**197** Los magos viendo la caótica situación del país, toman el poder antes de que Zoth lo invada, provocando así la II Guerra del Arco Iris. En pocos meses los magos aplastan todo indicio de rebelión al nuevo orden. Tras otra mas de sus breves alianzas, los magos intentan elegir un líder y de nuevo no lo consiguen (¿me recordará esto a un estúpido juego de cartas?).

**198-360** Los magos, viendo que en solitario no van a conseguir nada empiezan a agruparse primero por escuelas de magia, y mas tarde por coaliciones de estas. Tras un tiempo los magos quedan divididos (con algunas excepciones) en la alianza Plateada-Dorada-Azul y la Negra-Blanca-Verde. Los magos del Dragón Rojo se convierten en la piedra

angular vendiéndose como mercenarios al mejor postor. Durante este tiempo los magos se suceden en el gobierno de Kashmir. Tras unos pocos enfrentamientos directos que provocan la extinción de los magos dorados, la lucha pasa a un plano de intrigas y conjuros indirectos que originan la sucesión ininterrumpida de magos en el poder. Después de más de doscientos años de esta tónica, casi todos los magos han estado en el poder en alguna ocasión alternando reinados de paz con otros de miseria. Cansados por fin de esta situación, los magos vuelven a ceder el poder a los descendientes de Imagyr I.

**360** Dargor III el Fiel recoge el legado de su tía abuela (esto parece un cómic de mutantes) retomando así la dinastía de los Dragones al trono de Kashmir.

**361** El pueblo de Kashmir preocupado por los devaneos de su rey elige a la más bella doncella del reino (miss Kashmir) para desposar al lujurioso dragón. El rey se casa pues con Revageth la Casta y para sorpresa de todos se convierte en un matrimonio feliz que pronto es bendecido con un hijo. La nobleza de Kashmir se burla de Dargor imponiéndole el apodo de «el Fiel».

**415** Reinan en paz y se retiran a Gwaelod dejando en el trono a Randor II el Desdichado, que muere el mismo año en una emboscada orca sin haber visto nacer a su dos hijos gemelos: Thanos y Dargor.

**433** Al llegar a la edad adulta ambos hermanos reclaman el poder que hasta ahora ostentaba su madre y se inicia otra guerra por el poder en cuyo desenlace Thanos mata a su hermano Dargor en la blanca Torre del Concilio, que manda teñir de rojo como muestra de su arrepentimiento. Thanos, que será llamado el Bueno por sus súbditos, sube al trono. Como recompensa por su ayuda en la guerra civil, a los Magos Rojos se les concede el título de Mariscales de la Frontera de Kashmir, un nuevo título que los convierte en la máxima autoridad militar y política después del rey.

**454** Habiendo desheredado a su hijo del mismo nombre por querer ser bardo-trovador (nivel 5) yendo éste a vagar por Kashmir, Thanos III abdica en favor de su hija Dragora.

**456** El presente.

## Dragones y Magos

### Los Colores de la Magia

Sé lo que estáis pensando: ¿A que viene tanto rollo con los dragones si total no hay dragones? Es cierto, los dragones están encerrados en Sherinad y nadie parece recordar donde está Sherinad. Pero aún así, los dragones están presentes en Kashmir. Dejando aparte la infinidad de cultos y religiones basados en los dragones, éstos tienen una forma en el plano astral que vaga con relativa libertad y que puede afectar a la realidad de forma limitada. Pero sobre todo están los magos. La magia de los dragones está presente en un numero muy limitado de personas, y cada una de ellas sólo puede usar la magia de un tipo de dragón. Para la gente común esto convierte a los magos en enviados de los dragones y en consecuencia, de los dioses. El hecho de que los magos y los dragones se odian mutuamente no es del dominio público (la cronología que acabáis de leer está al alcance de muy poca gente y las leyendas tratan sobre cosas que no tienen mucho que ver con la realidad). La personalidad y el rol en la sociedad de cada mago vienen dados en gran parte por el tipo de magia que ha estudiado aunque hay excepciones: no todos los magos negros son malignos, ni todos los plateados benignos. De todos modos aquí tenéis lo más normal de cada color.

#### La magia blanca

Poco se sabe de los dragones blancos, salvo que ha debido haber alguno porque hay magos blancos. Ninguno de los magos que aún guardan en mente el día en que encerraron a los dragones en Sherinad recuerda haber visto algún dragón blanco en ese momento. Puede que por aquel entonces no quedara ya ninguno. Los magos blancos, pero, aseguran con orgullo que encerraron a los que sobrevivieron a la guerra dentro de los gigantescos icebergs sobre los que viven y construyen sus fortalezas de hielo. Los dos magos del hielo son solitarios y tienen fama de ser despiadados y malignos. Esta fama se debe probablemente a que son lo único que ha impedido a Kashmir conquistar las tierras al norte de Kashmir. En realidad, los magos blancos son amantes del arte y la música, llenan sus palacios de esculturas de hielo y si luchan contra Kashmir es porque consideran injusta la manera en que captura a los nórdicos para usarlos como esclavos. Su magia, obviamente, se basa en el frío y el agua.

#### La magia negra

De todos los magos, los negros tienen la peor reputación. Los más temidos de los magos sólo suelen traer desgracias. Suyo es el dominio de la oscuridad y la muerte. Como efecto secundario de su poder tienen una visión especial de las cosas: cuando ven una criatura no ven un ser vivo que todavía ha de morir, ven un muerto que todavía ha de vivir. No es de extrañar que sean sombríos y tristes. Viven en la oscuridad porque el mundo les parece demasiado horrible para verlo a la luz del día. Y como no lo han visto a la luz del día les parece horrible. Sólo una cosa los mantiene vivos: no pueden morir. Su mayor deseo es unirse a su amada muerte pero no saben como. Lo han intentado de mil maneras distintas pero ninguno ha permanecido muerto mas de un siglo y la resurrección es horriblemente dolorosa. Algunos se consideran mártires de los seres vivos y mueren una y otra vez con la esperanza de redimir a la humanidad, otros creen que si destruyen toda la vida finalmente podrán morir y algunos que son los

dragones negros los que los mantienen vivos y que solo liberándolos de Sherinad les dejarán morir (pero nadie sabe como liberarlos y pocos recuerdan ya dónde está Sherinad).

## **La magia verde**

Los magos verdes mantienen una alianza realmente frágil con la presencia astral de Gilrod, el más antiguo y poderoso de los dragones verdes. Como Gilrod son dados a la conspiración y a la política. No se sabe si todos los magos verdes comparten el odio del dragón hacia la casa real de Kashmir (uno de ellos incluso es un miembro aceptado de la nobleza), pero el hecho es que uno de ellos ha dirigido ataques orcos contra ciudades del reino y otro apoya con frecuencia a Zoth. Con esto ya hemos nombrado a todos los magos verdes que existen o sea que no se sabe qué más pueden tener en común aparte de su afición por la política. De hecho, les encanta que les rodee un cierto aire de misterio. Su magia se basa en la mente y las ilusiones.

## **La magia azul**

Los dragones azules son poco constantes y nunca pusieron tanto interés como los demás en enseñar magia a los humanos. Por este motivo nunca ha habido muchos magos azules. Además el carácter impulsivo y testarudo que comparten con sus maestros no les ayudó a sobrevivir. Actualmente sólo queda un mago azul, Unus, uno de los grandes defensores de Kashmir cuando está de buen humor y una catástrofe natural si está cabreado. Aunque se le achacan muchas tormentas y huracanes inexplicables, su popularidad entre el ejército de Kashmir y el apoyo que recibe de la Orden del Viento (que se ha salvado de más de una derrota gracias a Unus) le han salvado de ser perseguido y eliminado por los Mariscales de la Frontera de Kashmir.

## **La magia roja**

Al contrario de lo que se suele pensar, los dragones del fuego no son necesariamente destructivos. Aunque son los más egocéntricos de su raza (y eso es decir mucho) y siempre intentan sacar provecho de una situación, nunca hacen nada sin haberlo planeado meticulosamente. Lo que puede parecer un ataque alocado y sin sentido, siempre oculta una motivación lógica (al menos desde su punto de vista). Les encanta acumular dinero y esperan que todo el mundo los respete como a reyes por ello. Los magos no son muy diferentes. Aunque no acumulan dinero, eso es porque no lo necesitan. Como Mariscales, todo súbdito de Kashmir debe intentar proporcionarles cualquier cosa que pidan a menos que sea algo imposible. Son brillantes estrategas y siempre se aseguran de que su ejército pueda ganar la batalla incluso sin la ayuda de sus mortíferos poderes de destrucción. Los dos Mariscales son conocidos por todos los habitantes de Kashmir e incluso de Zoth y los glaciares del norte y su mera presencia puede desmoralizar a un ejército enemigo hasta el punto de rendirse si no cuenta también con un mago.

## **La magia plateada**

Los magos plateados son muy distintos los unos de los otros porque los dragones plateados también lo son. Cada uno de ellos es respetado por sus propios méritos, y no por ser un mago plateado. Falrod el Viejo, tiene la reputación de ser el mago más anciano y sabio de los que aún viven. Se dice incluso que fue el primer mago plateado. Actualmente está preparando una gran empresa, ha reunido un grupo de aventureros de diferentes razas y orígenes que se dedican a recoger muestras de todo el arte y la sabiduría de Kashmir y los reinos vecinos y llevarlos a un refugio secreto en las tierras desconocidas. Falrod cree (sabe) que se acerca una era de caos y oscuridad, y que muchos conocimientos se perderán para siempre si no los pone a salvo. Incluso ha tomado un aprendiz para que le ayude en su empresa. Mas conocida es la ocupación de Filbur, el arquitecto, creador del actual palacio real y de gran parte de la Ciudad de Plata, que actúa como consejero de la Reina Dragón. Y de Fashkor el Defensor, que viaja por todo Kashmir con sus ayudantes y guardaespaldas enanos ayudando en la construcción de murallas y fortalezas de defensa. Los magos de plata son constructores e historiadores. Su magia se basa en la tierra y la roca.

## **La magia dorada**

Los dragones dorados son los más bondadosos y pacíficos. Su dominio es la vida y la fertilidad. Poco más podemos decir de ellos, ya que los que sabemos de los dragones los sabemos por los magos y ya no hay magos dorados. Durante la I Guerra del Arco Iris; fueron perseguidos y destruidos por los magos negros, que creían que así podrían morir por fin. La teoría resultó ser equivocada pero ya era demasiado tarde cuando lo averiguaron: para asegurarse de que no quedaba ninguno, persiguieron a los aprendices y a cualquiera que tuviera alguna relación con los magos dorados, quemaron sus libros y destruyeron sus refugios. Mas tarde se supo que la idea de que matando a los dorados los negros podrían descansar fue de un mago verde, pero no quedaba nadie para vengarse.

## **EL CLAN CADWALLON**

Este antiguo clan maldito por la historia fue y es visto como la fuente de todo mal, ya que fueron los antagonistas del fundador de Kashmir. En realidad antiguas leyendas cuentan que los integrantes de este clan habían llegado a una armonía, a una Utopía, no necesitaban líderes ya que vivían en comunidad con la naturaleza que lo regía todo, hasta que los Dioses pusieron la ambición en los hombres. Randor, en quien los dioses habían hecho acopio de este mal

vio a los pacíficos y armoniosos Cadwalon como una amenaza hacía sus planes megalomaniacos y los exterminó con un burdo pretexto que se ha perdido a través del tiempo, pero que los Cadwallon guardan en lo más hondo de su corazón. Esta extinta estirpe de la que quedan unos pocos son altos hombres de cabello oscuro y profundos ojos grises, son nobles y arrogantes, conservan la Antigua lengua que hablan entre ellos y sobretodo y por encima de todas las cosas odian a muerte a la casa real de Kashmir, descendientes de Randor, su malhechor. Mantienen su secreto en silencio, esperando la hora de la venganza y las antiguas tradiciones. Se dice que los Cadwallon adoraban a los cuatro vientos y a la tormenta, por eso Windyr, el Trueno, los mira con simpatía. Algunos de ellos forman parte de la orden del Viento por devoción a sus dioses y reciben sus dones.

## Los Elfos

*"Cuando Dargor murió, Inahir la Doncella Dragón sintió como su milenario corazón se rompía en mil pedazos, y de sus lágrimas brotaron bellos diamantes, que cayeron sobre la tierra. Una de estas hermosas joyas, la más amarga y llena del más grande sentimiento de risteza, cayó junto a un anciano roble. Éste, conmovido por la amargura de la gran dragona, quiso sacar lo mejor de sí mismo, y así de su corteza surgió una hermosa criatura, que en el pensamiento de la Áurea Doncella, había tomado la apariencia de un bello ser que recordaba al rey muerto en batalla. Y así los árboles conmovidos ante la lluvia de diamantes llenos de dolor, tristeza y amargura, siguieron el mismo camino que su hermano el Roble Milenario, creando así al pueblo de los elfos que llora su eternidad arbórea por la muerte del rey Dargor."*

Los Elfos fueron creados por Inahir, la dragona plateada, y son la imagen idealizada de los dos sexos de Dargor de Kashmir que murió en batalla contra Lugburth, el dragón negro. Viven en los Bosques frondosos de Gwaelod que se encuentran al este de la Ciudad de Plata. Son un pueblo de bellas facciones y no se meten en una guerra si no es estrictamente necesario. No es necesario decir que son inmortales y ningún mal de la tierra les puede afectar. El único daño que pueden recibir es un golpe de espada enemiga que los llevará a Sherinad para reunirse con la creadora. De carácter afable, tienen una pose melancólica, son juestos y firmes en la defensa de Kashmir, aptos para la magia incluso más que los humanos, ya que la magia los ha creado. Si bien se pueden encontrar excepciones de elfos corrompidos por Gilrod, el Verde, que viven en la sombra, son perversos y maléficos y odian a muerte a sus hermanos. Cuenta una antigua leyenda que el corazón de los elfos es un gran diamante, simbolizando las lágrimas solidificadas de Inahir, la dorada por la pérdida de su marido.

## Los orcos

Los orcos, goblins y trolls fueron creados por Gilrod el Verde para atacar Kashmir. La presencia astral de Gilrod, guía a las hordas verdes en sus anárquicas incursiones. Pero la presencia de Gilrod es débil y los orcos empiezan a tener iniciativa propia. Se han esparcido por todas partes desde las montañas de las Wyvernias y ya no son sólo una amenaza para Kashmir, sino para todo el mundo.

## Los Enanos

Los enanos fueron creados en respuesta a los orcos. Furiosos por la destrucción de los bellos edificios de la Ciudad de Plata los dragones plateados hicieron a los enanos a partir de las duras rocas del macizo de las Wyvernias. Eran un pueblo guerrero, duro y resistente, pero a la vez eran grandes herreros y arquitectos, como les gusta a los dragones de plata. Viven en ciudades subterráneas con miles de túneles donde se libran batallas contra los orcos que también viven bajo tierra pero en túneles burdos y sin decorar. Como fueron creados para defender Kashmir, se les aceptó como aliados inmediatamente y, aunque son súbditos de Kashmir, apenas pagan tributos y gobiernan sus ciudades según sus propias leyes.

## Los hijos de los dragones

Todo el mundo sabe que los dragones pueden tomar forma humana, pero no tanta gente sabe con cuánta frecuencia nacieron hijos de hombres y dragones. Normalmente, estos hombres y mujeres no son especiales, excepto quizá por su belleza casi inhumana, pero a veces, cada cuatro o cinco generaciones, aparece un individuo que puede mostrar su herencia draconiana. A veces, en situaciones de peligro extremo, estas personas pueden escupir fuego, controlar el viento, curar enfermedades incurables y cosas similares dependiendo del dragón del que descendan. Incluso ha llegado a pasar que un hombre hiciera surgir alas de dragón de su espalda para poder volar. De todos los draconianos, sólo los descendientes de Lugburth el Negro están organizados como secta de adoradores de los dragones negros.

## La Orden del Viento

Los integrantes de esta hermandad de nobles paladines del reino ostentan el título de caballeros desde que Thargor I de Kashmir fundó la orden. Estaba formada por los más nobles y valientes guerreros y fue creada en tiempos de paz para proteger los caminos y plazas fuertes de bandidos y pequeñas razas orcas. Actualmente la Orden del Viento está en declive y sus actuales caballeros son una sombra de lo que fueron antaño.

Windyr, el Trueno, apadrinó al rey Thargor y bendijo su obra con su poder, así los caballeros de la Orden del Viento aprendieron y usaron las disciplinas de las tormentas y los fenómenos atmosféricos. De este modo los paladines del Trueno iban en vanguardia de los ejércitos de Kashmir y tanto era su poder que lanzaban rayos de sus espadas y confundían a sus enemigos con nieblas y otros ardides. Su actual gran Maestre es un caballero de dudosa honorabilidad llamado Bilsiboulh, el Bravucón. Su fanfarronería va mucho más allá de su valentía y prefiere una buena comida a un lance de honor. Con semejantes paladines así va Kashmir. Pero aún quedan jóvenes con ilusión que recordando a sus ancestros lucharán y derramarán su sangre en el campo de batalla siguiendo el código de la Tempestad que antaño rigió a los caballeros, ahora olvidado, pero eso es cosa vuestra, queridos lectores.

## **El Código de la Tempestad**

*Defenderé el reino de Kashmir con mi propia vida.*

*Destruiré la injusticia.*

*Seré humilde.*

*Me abstendré de riquezas y demás bajezas mundanas.*

Dicen que si un caballero del viento cumple con este código y en un momento de extrema necesidad tiñe su coraza de rojo, el Gran Dragón Azul le asistirá fijándose en él y le dará poder en la lucha.

## **Los Héroes de Kashmir**

### **Rador Minwahir**

Este joven general, ahora desposeído de su título, ha luchado contra Zoth en la frontera del sur. Es orgulloso y arrogante, pero justo y con unas dotes de mando y habilidad para la estrategia extraordinarias. Es un hombre alto, no demasiado musculoso, de apariencia ante la cual hancaído las más nobles damas de Kashmir.

### **Gwalen Ringard (Cadwalon)**

Caballero abnegado de la Orden del Viento. Joven impetuoso y atolondrado, sigue el código de la Tempestad a rajatabla. Noble, compasivo y generoso, este descendiente del Antiguo Pueblo guarda el orgullo de los Cadwalon más admirados y, por su valentía y arrojo, es el más considerado por la realeza de Kashmir.

### **Abbadon Dragonwill**

Aprendiz seguidor del dragón rojo, fue expulsado de la escuela de magia antes de concluir su última lección. Tiene en su poder un talento y una afinidad inimaginables para la magia. Es violento, rencoroso y destructivo, aunque su corazón, aunque él no lo crea, guarda en su interior los más nobles sentimientos. Abbadon luchará en cualquier empresa en favor de Dragora I, Reina Dragón de Kashmir.

### **Gavin Montbard**

Este despreciable proscrito se ha convertido en la esperanza del pueblo de Kashmir, que ve en él a alguien que puede hacer ver a la reina la terrible situación que vive su pueblo. A modo de Robin Hood, es el conservador de la justicia

auténtica.