

GUIA DEL VIAJERO EN AKENAR



ESCRITO POR
RAMÓN LÓPEZ SECO DE HERRERA

PARA
D&D

UNA DESCRIPCION
DE LAS TIERRAS DE
AKENAR EN DRAAK Y
DE LOS REINOS QUE
RODEAN LOS MARES
TRANQUILOS Y UNA
NARRACION DE LA
HISTORIA DEL REINO VIEJO
DE ERIA

INTRODUCCIÓN PARA EL DUNGEON MASTER

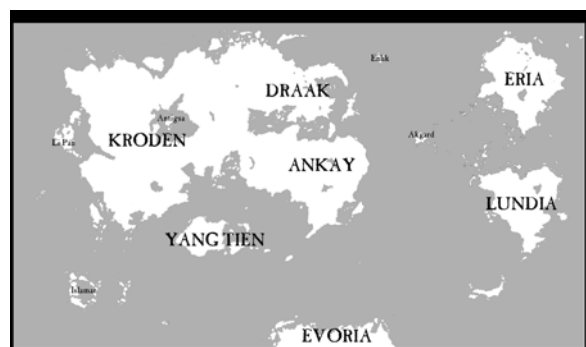
El **Mundo de Akenar** es un entorno de fantasía medieval diseñado para ser jugado con el sistema D&D, aunque en realidad se puede adaptar a casi cualquier juego de rol puesto que los datos del sistema influyen poco en la ambientación planteada. Se trata de un mundo con ciertos parecidos al nuestro, eso no es casual, muchas de las historias y lugares recordarán a los de la mitología medieval o antigua de la vieja Europa. Esto es así para que los jugadores, en cierto modo, adquieran con rapidez apego y familiaridad con estas tierras, quizás como si ya hubiesen estado en ellas anteriormente. Es importante que el DM sepa que el nivel de magia y de objetos maravillosos en el Mundo de Akenar es muy bajo, no se trata de un mundo de fantasía basado en los prodigios sino en la ambientación medieval, la vida feudal, las leyendas y las aventuras de viajes. La tecnología del mundo nunca sobrepasa la que existía en Europa en el siglo XIV, y eso en el mejor de los casos en plena ciudad de Akenar, pues lo habitual es encontrar armas, armaduras y castillos similares a los del siglo XII, es decir, en el momento de las cruzadas. En las zonas menos civilizadas la cosa está peor, barcos, armaduras y costumbres del siglo IX, es decir, del momento de las Segundas Invasiones en Europa.

Como el propio mundo real, el Orbe -así es como le llaman los eruditos que saben que su mundo es redondo- o el Mundo -como le llaman lo tienen por plano- posee unas dimensiones enormes, con grandes mares y continentes. Nadie lo conoce como Mundo de Akenar, salvo nosotros, los que jugamos en él, y quizás algunas personas en la siempre complicada cosmología de planos mundanos de D&D. Este libro tiene que ver con dos lugares en el Orbe, principalmente en el Imperio de Akenar, y de manera secundaria -aunque no menos importante-, en el Reino de Eria y la isla de Akgard. Al igual que en el mundo real, existen pocos mapas, y con la tecnología de la que se dispone -y la poca ayuda sobrenatural- muchos son erróneos. Esto es relevante, pues algunos de los mapas de los que el Dungeon Master nutre a los jugadores son intencionadamente erróneos. Por ejemplo, la primera miniatura representa el mundo que les suena a los jugadores (pocos personajes lo han visto), y la segunda es una idea de la realidad. Lo que arriba es Allvan, por ejemplo, en realidad es otro sitio. Allvan es una especie de idea caballerescas del paraíso, que si algún erudito tuviese que situar

en un mapa, situaría ahí, es una especie de Lemuria, Ávalon o Atlantis, para los habitantes del Orbe. Además, los personajes -y si puede ser los jugadores- creerán en la existencia de los Mitagos, es decir, lugares que contienen más de lo que aparentan. Esa es la conclusión a la que han llegado algunos marinos con las islas de Yang Tien, que creen pequeñas y más al oeste que las reales, que forman un continente entero.



En el centro del continente de Eria se encuentra el Reino de Eria. Se trata de un reino venido a menos del que hablaremos en el Capítulo II, pero adelantamos que vive en un completo aislamiento del resto del Orbe, como casi todos los reinos. Por motivos históricos en Eria no hay Rey, manda un Senescal en nombre del último monarca, que pereció hace 70 años junto a la asediada capital. Algunos eruditos saben que un familiar del monarca -y último de la estirpe- viajó al Oeste hace muchos siglos, por lo que un monje ya anciano decide viajar a lo desconocido e internarse en el oeste. Este libro describe las tierras que conoció al cruzar el Océano.



GUIA DEL VIAJERO EN AKENAR

Y LA PORCION CONOCIDA DEL ORBE
SITUADA AL ESTE DE DRAAK Y NORTE
DE ANKAY, MEJOR CONOCIDA COMO
MARES TRANQUILOS

Narrada por frai Simón de Warvik y escrita en
lengua Común por Raemon el Tartamudo.

Ya al final de mi vida de pecador,
mientras, canoso y decrépito como el mundo,
espero el momento de perderme en el abismo sin
fondo de la divinidad desierta y silenciosa,
participando así de la luz inefable de las inteligencias
angélicas, en esta celda del querido castillo de
Warvik, donde aún me retiene mi cuerpo pesado y
enfermo, me dispongo a dejar constancia sobre
pergamino de los hechos asombrosos y terribles que
me fue dado presenciar en mi juventud, repitiendo
verbatim cuanto vi y oí, y sin aventurar
interpretación alguna, para dejar, en cierto modo, a
los que vengan después (si es que antes no llega el
Invisible) signos de signos, sobre los que pueda
ejercerse la plegaria del desciframiento.

LOS MARES TRANQUILOS Y EL RESTO DEL MUNDO Y CUERPOS ASTRALES.

Empezaré por esbozar al desconocedor de
estas tierras una idea vaga de lo
que son los Mares Tranquilos, a
los que en ocasiones se les llama
Akenar de manera inexacta. Estas
tierras occidentales están mucho
más al Oeste que el Reino de Kan
o las frías costas de los elfos de
Myth; más allá de éstas e incluso
más allá del Gran Océano, tras
muchas lunas de navegación. Son
tierras divididas por dos mares
que separan dos continentes,
Draak y Ankay, el primero al
norte, el segundo al sur. Draak
tiene tierra fría y fértil, bosques
enmarañados y campiñas de
verdes oscuros, montañas nevadas, lagos de aguas
cristalinas, piedras antiguas. Ankay es cálido y
desértico, ocre, oloroso, especiado. Las costas de
ambos continentes son angostas y difíciles de
aprender, y pocos son los que conocen los secretos
de la vieja ciencia de la Cartografía.

Akenar ocupa el Este de los Mares
Tranquilos, sus provincias son amplias y dispares, ya
hablaremos de ellas cuando sea el momento. Al sur,
Ala'i, la Tierra de los Aromas. Al oeste, Kernia, el
Reino de las Estirpes. Al norte, Svardia, tierra de
frío y lobos, bosques y muerte. En el centro de los
mares, Vúlpara, con sus islas y ciudades amuralladas,
libres, pequeñas, transitadas. Y Tresia, la Isla de los
Palacios.

En la época en la que visité Akenar por
primera vez, tuve la oportunidad de analizar los
cielos. Debemos estudiar las estrellas, aquellas que
viajan y aquellas que permanecen quietas, para
poder entender convenientemente la Astrología. El
Sol gira alrededor del mundo en una vuelta de
trescientos sesenta y cuatro días, pasando por los
Doce Signos del zodiaco. Este giro jamás cambia,
estemos donde estemos dentro del Orbe¹. Al igual
que en nuestras tierras, la Gran Luna crece y
decrece en ciclos de veintiocho días cada uno, en los
que también están basados los meses arcanos².
Mientras, Selene, la Luna Menor, sigue un camino
mucho más corto, que hace que cada mes comience
cuando está llena. Cuando ambas, Luna y Seluna, se
muestran Llenas, cosas de gran portento son
propicias, dependiendo, naturalmente, de las cinco
estrellas viajeras y su posición en los Signos. A este
día le llaman los arcanos de Akenar el Día del
Mensajero, a causa de una antiquísima tradición
popular. La Estrella de los Elfos, la más brillante de
entre todas, se nos aparece en plena belleza sólo
cuatro veces al año, lo cual nos muestra las épocas
de los Festivales, los Solsticios y los Equinoccios.
Para conocer más acerca de astrología en los Mares
Tranquilos recomendaría leer a Mirkadan de
Pálakos, en su obra *Astrologum*, o al abad arcano
Estebo de Mons, y sus tres libros de *Ars Celesta*,
aunque son obras nada fáciles de encontrar.



¹ El mundo suele recibir el nombre de Orbe por aquellos eruditos
que, a partir de la Matemática y la Astronomía, saben que el
mundo tiene forma esférica y no plana.

² Se denomina *arcános* a los habitantes de Akenar, por ser
descendientes de los que llegaron en el Gran Arca.

De los Meses y los Días.

En los Mares Tranquilos se siguen usando las divisiones tradicionales de la semana de siete días idénticas a las usadas en Eria. Creo poder afirmar que esta división se utilizaba ya en los tiempos inmemoriales de Antigua., y fueron instauradas en estas tierras desde los inicios del extinto Imperio Vilonio. Los días de la semana son los siguientes:

Día de la Luna	Lunes
Día del Mar	Martes
Día del Mercado	Mercades
Día del Júbilo	Jueves
Día de la Vid	Vides
Día del Saber	Sabbath
Día del Señor	Dóminus

El día sillenita

Maitines, de dos a tres de la madrugada

Vigilae, de tres a cinco de la mañana, lo más profundo de la noche

Laudes, entre cinco y seis de la mañana, concluyendo al rayar el alba

Prima, hacia las 7:30

Tercia, hacia las 9

Mediodía, mitad e la mañana, sobre las 12

Sexta, la hora de la comida, alrededor de la 1:30

Nona, entre las 3 y las 4 de la tarde

Víspera, sobre las 5, cuando empieza a ponerse el sol. Se suele cenar antes de anochecer.

Completa, ya se ha puesto el sol, en esta hora la gente de bien no suele andar por la calle

Medianoche, 12, una mala hora

Calendario

Usado en Vilonia desde la llegada de los arcanos³.

Arcanos	Svardos	Estación
Primo Ero Florae Terzo	Sfirst Openski May	Primavera
Verano Quinto Estio	Beer Midsummer Hotten	Verano
Cosecha Octubro Otoño	Reading Wrist Fall	Otoño
Décimo Invierno Mortus	Geist Wunter Wolven	Invierno

Cada mes tiene 28 días.

³ Los antiguos vilonios no contaban los meses como los arcanos, poseían un calendario lunar. No está claro si el calendario lo inventaron los svardos o si los arcanos lo trajeron consigo, pues tanto en Común como en Svardo los nombres de los meses significan casi lo mismo.

ÁRBOLES COMUNES & RAROS EN LOS MARES TRANQUILOS

La mayor parte de las especies de árboles que pude estudiar durante mis viajes por Akenar se parecen mucho a los que tenemos en el continente de Eria, con algunas excepciones. Esbozaré una pequeña lista de los árboles más comunes y detallaré alguno algo más extraño.

Regiones norteñas

Abedul
Abeto
Bálsamo del Norte
Pino
Roble

Regiones centrales

Álamo
Alerce
Arce
Castaño
Cerezo
Ciruelo
Espino
Haya
Manzano
Morera
Nogal
Olmo
Peral
Roble
Sauce
Saúco
Tejo
Tilo

Regiones del Sur

Albaricoquero
Cedro
Encina
Fresno
Granada
Higuera
Laurel
Lima
Limonero
Mango
Melocotonero
Naranja
Olivo
Papiro
Pino
Pomelo
Tulipán

Regiones Tropicales

Bálsamo
Bananera
Caoba
Palmera
Teca

El *azuj* no es un árbol sino un arbusto de tamaño mediano. Alcanza aproximadamente los dos metros de altura y posee hojas de gran tamaño que desprenden un olor dulzón. Su fruto, abundante a finales del mes terzo, posee cualidades curativas. Es de un rojo intenso, muy oloroso y sin hueso.

El *onís* es otro arbusto de la familia del azuj, que sólo crecen en zonas montañosas cercanas a la costa. No da frutos de ninguna clase, pero se ha descubierto que sus hojas alargadas ayudan enormemente en la curación de heridas y enfermedades.

El *sirolío* es un tipo de árbol de interior, que crece lejos del agua salada, tan alto que puede llegar a los treinta metros. Es de hoja perenne y buena madera, aunque muy difícil de cortar.

Los *arcianos* son árboles sagrados para muchos pueblos. Son árboles del norte y tienen la peculiaridad de poseer rugosidades en el tronco que a menudo pueden confundirse con rostros. Entre algunos pueblos élficos la tala de uno de estos arcianos significa la muerte.

La *hierba de pipa* es un tipo de arbusto comúnmente cultivado por los gnolings y que crece únicamente en las cercanías de Yvonesse. Posee hojas de color oscuro muy aromáticas que algunos pueblos utilizan para quemar y aspirar su humo. Los gnolings utilizan pipas de madera para realizar este acto.

El *treco* es un árbol de hojas y corteza negra. Crecen únicamente en el corazón de bosques viejos. Alcanzan un tamaño de entre diez y veinte metros de altura. Su madera negra es muy valorada para la fabricación de objetos de cualquier tipo.

La *sirpe* es una enredadera gigante que crece en lugares fríos. Tiene un tallo de, aproximadamente, un metro de diámetro y hojas de gran tamaño, algunas de tres metros de largo. Suele crecer en paredes montañosas que, con el paso de los años, agrieta o rompe. Alcanza tamaños descomunales para un vegetal, incluso los doscientos metros o más.

El *arviso* es un árbol de apariencia poco común, pues tiene las hojas azules y el tronco de madera clara. Nunca crecen de manera solitaria y son de aspecto estrecho y apuntado (*arviso* significa *lanza* en idioma vilonio). Los lugares en donde crecen suelen tener los suelos prácticamente limpios de otra vegetación. La esencia de hojas azules de los arcisos es extremadamente venenosa, de manera que es muy valorada entre asesinos y alquimistas.

PUEBLOS Y RAZAS DE LOS MARES TRANQUILOS

Es una cuestión obligada para el viajero de Akenar, antes de conocer la Historia de los Mares Tranquilos, el saber qué razas de hombres pueblan estas tierras. Mencionaré, entre ellas, aquellas de las que tuve noticias en mis viajes por Draak y Ankay, empezando por las mejor conocidas y terminando por aquellas de las que apenas tengo noticias.

Arcanos

Los arcanos habitan el Imperio de Akenar, que está en el extremo sureste del continente Draak. Son una raza fuerte y de media estatura, suelen tener cabellos castaños o morenos, pálidos de piel y ojos marrones. La cultura arcana está basada en el feudalismo, la guerra y las creencias religiosas. Suelen ser gentes trabajadoras y constantes, amigos de las buenas construcciones y temibles combatientes. Al mismo tiempo, sus sabios destacan entre los eruditos. Los arcanos suelen adorar a Gah,

el dios de la Justicia. Como el hijo profeta de Gah se llamaba Sillevan, los arcanos a veces son llamados *sillenitas*. El propio nombre de arcano proviene de una leyenda de la religión sillenita, significa *el que proviene del arca*. El idioma de los arcanos es el Común.

Alinos

Habitan el norte del continente Ankay, en su mayor parte. Son humanos de baja estatura, ojos y cabello negros, talla pequeña. Son una raza que inicialmente creció en zonas desérticas, están habituados a fuertes rigores climáticos. Antiguamente, eran nómadas, hoy se les tiene por comerciantes, viajeros del desierto, pastores, hombres de ley en ciudades lejanas donde se comercia con especias, marinos, piratas, protagonistas de grandes historias. La mayor parte de ellos adoran al Destino, también llamado Sha, por lo que algunos de ellos son llamados *shainitas*. Su idioma es el Alino, palabra que significa *el que mora en Ala'i*.

Ilkos

Los Ilkos son gente de costa, alegre, de tez curtida por el sol pero no tan oscura como un alino, ojos castaños, estatura media, acostumbrados a la vida marítima, de acento suave y poco trabajadores. Adoran a muchos dioses allí donde están, no los define una creencia. También suelen hablar los idiomas de los lugares que habitan, aunque en el Mar Ilko y las islas suelen usar su idioma, llamado Ilko, que en su idioma significa *isleño*.

Svardos

Los Svardos a sí mismos de llaman los Hijos de Man. Son hombres de gran estatura, tez pálida, ojos azules o verdes, pelo rubio, incluso albino a veces. Son una raza habituada al frío del norte, a las nieves, a las largas noches de sus tierras de bosques silenciosos, tundra, estepas, montañas nevadas. Son gente generalmente introspectiva, grandes guerreros y grandes bebedores, amigos de las viejas costumbres y los grandes relatos de héroes. Asimismo, les agradan los grandes viajes y la cerveza amarga. Aunque muchos svardos adoran al Panteón Asgardiano, cuyo dios supremo es Gleind (también llamado Moradín o Wodden), otros muchos adoran a dioses diferentes. Su idioma, el Svardo, tiene escritura rúnica. El nombre de *Svardo* es una palabra vilonia que designa a aquellos que viven cerca del lago *Svart*, que a su vez significa *“de aguas frías”*.

Vilonios

Los Vilonios son gente extraña. Llegaron a ser, hace muchos siglos, la raza más poderosa de los Mares Tranquilos. Hoy eso ya no sucede, aunque no está olvidado y en su porte se respira algo de su vieja gloria. Son personas generalmente altas, de porte erguido y delgados, rasgos faciales ligeramente angulosos y un aire fátrico en la mirada y los gestos. Suelen tener la piel y el cabello claros, es raro ver a un vilonio pelirrojo. Sin duda los Vilonios provienen

de la mezcla de hombres y elfos, que habitaban los bosques lluviosos y las altas colinas de la isla de Vilonia, la que un día fue patria del Imperio más grande conocido. Aunque antes los vilonios adoraban a sus viejos dioses paganos, hoy en día la mayoría son sillenitas. Aunque muchos hablan Común, no han olvidado el antiguo idioma Vilonio, una lengua menos práctica que el Común pero mucho más bella, en la que aún se cantan muchas de las grandes eddas del pasado. La palabra *vilonmya*, en élfico, significa *estrella*.

Tresios

Los Tresios son primos lejanos de los Ilkos. Suelen ser hombres de talla pequeña, piel morena y pelo rizado, ojos claros y nariz prominente. Muchos de ellos llevan barba larga. Son conocidos, principalmente, por su fama de mercaderes y comerciantes, prestamistas y banqueros. Precisamente es esta fama la que hace que sean, a un tiempo, odiados y necesitados en muchos lugares a lo largo y ancho de los Mares Tranquilos. Aunque muchas veces adoptan los cultos locales, allí donde se encuentren, muchos de ellos adoran al Dios Atros, del Comercio, los Viajes y la Moneda. También suelen conocer varios idiomas, aunque entre ellos no es raro que utilicen el Ilko, que se habla en la propia isla de Tresia. En la antigüedad los tresios fueron llamados *Tres* por los vilonios, que significa *número*: fue este pueblo el que inventó las cifras, las matemáticas y los números.

Kernios

Los Kernios son hombres de la llanura, curtidos por la dureza de las tierras del oeste del Mar de Sargos. Suelen ser de gran talla, de tez oscura y rasgos muy duros, pelo oscuro, gran musculatura, ojos levemente rasgados. Al parecer son los descendientes de la unión de orcos con hombres. Los Kernios son sigilosos en la noche, duchos en el combate, fieros, temibles enemigos pero, incluso así, suelen mantener su palabra. Muchos de ellos adoran a Assur, el Dios de la Guerra. Hablan kernio, un idioma muy parecido al propio orco, aunque le han dado una escritura propia y números. Kernio significa *habitante de Kern*, una meseta. *Kern* significa *bueso*, en enano.

Zarkos

Los Zarkos son hombres del desierto, generalmente nómadas mucho más salvajes que los alinos. Suelen tener pelo y ojos negros, además de piel morena. Por regla general son despiadados y poco proclives a la civilización. Suelen adorar al Rey Demonio Omuth, que les incita a la destrucción y la guerra. Su idioma es el Zarko, duro y de escritura lejanamente parecida al alino. Se desconoce el significado de la palabra *Zarko*.

Humos

Los Humos suelen ser de talla muy grande, corpulentos y musculados, incluso entre las mujeres.

Casi siempre tienen barba y melenas rubias, además de ojos claros. Suelen ser grandes marinos y guerreros que no temen a nada. Gustan de las grandes historias y del combate sangriento. Adoran a muchos dioses paganos del panteón asgardiano. Hablan el idioma Humo, ligeramente parecido al Svardio, con el que comparte la misma escritura rúnica aprendida del enano, aunque el Humo es más difícil de aprender. Humo es el habitante de Hummark. La palabra *hum*, en enano, significa *norte*.

Elfos, Enanos y Grolings

Hay que mencionar a estas tres razas que, aunque no son propiamente humanas, sí participan de la vida e Historia de los Mares Tranquilos. Sin duda, de estas tres, la raza más numerosa es la enana, y la groling la menor. Estas razas poseen grandes peculiaridades, pero no es este el lugar para hablar de ellas.

Pictos

Los pictos borundios son una raza antigua, en extinción. Se trata de hombres muy bajos de gran fortaleza física, de piel negra y ojos negros, descendientes de pastores y cazadores salvajes que habitaban las altas montañas de la isla de Borundia. Suelen organizarse en clanes y no vestir ropas como los demás pueblos, sino más bien dibujarse runas en la piel y gustar de la naturaleza. Adoran a antiguos dioses paganos de la naturaleza. Su idioma es llamado Picto. El nombre de picto proviene de la costumbre de estas gentes por llevar pintado el cuerpo, que hizo que los vilonios les llamasen *pictus*, es decir, *gente pintada*.

Gardios

Los Gardios son una extraña y misteriosa raza, aparentemente hombres en su aspecto pero no en su mente o en su longevidad. Su apariencia externa es moderadamente parecida a la de un arcano, de media talla, piel clara, ojos siempre grises, pelo negro, castaño o rubio. Suelen ser muy inteligentes e intuitivos, cuentan con una gran memoria y fama de hechiceros y guerreros. No se conocen sus dioses, si es que los tienen. Su idioma es el *Gardio*, el idioma de la magia desde siempre, en el que están escritos los libros de hechizos y encantamientos. Gardio significa *habitante de Akgard*, que a su vez tiene un significado prácticamente imposible de traducir al Común.

Yu

Los Yu son hombres de piel completamente negra, como el carbón, cabello y ojos oscuros. Aunque son prácticamente desconocidos en Akenar, se sabe que habitan en las junglas de Ankey. No se conoce mucho más de ellos.

Sigios

Los Sigios son otro de los pueblos legendarios en Akenar, cuya existencia es prácticamente ignorada por la mayor parte de los habitantes de los Mares

Tranquilos. Se trata de hombres de tez extrañamente blanca y ojos siempre negros, estatura media pero siempre de complexión delgada. Se habla que la belleza de las mujeres sigias es incluso superior a la de las elfas. Poco se sabe, aparte de esto, del prueblo sigio. Adoran a los Muertos y a un panteón de dioses paganos. Hablan, además de otros idiomas, el Sigio, un idioma complejo cuya escritura jeroglífica maravilla a muchos. *Sigio* es el que vive en el *Sigis*, río de las dos orillas, la de la Vida y la de la Muerte.

Harakai

Los harakai son gente del lejano oeste, más allá de la Gran Cordillera, en las grandes estepas del sur de Kroden. No se sabe apenas nada de ellos, salvo que tienen la tez color miel y mirada ligeramente rasgada.

Antiguos

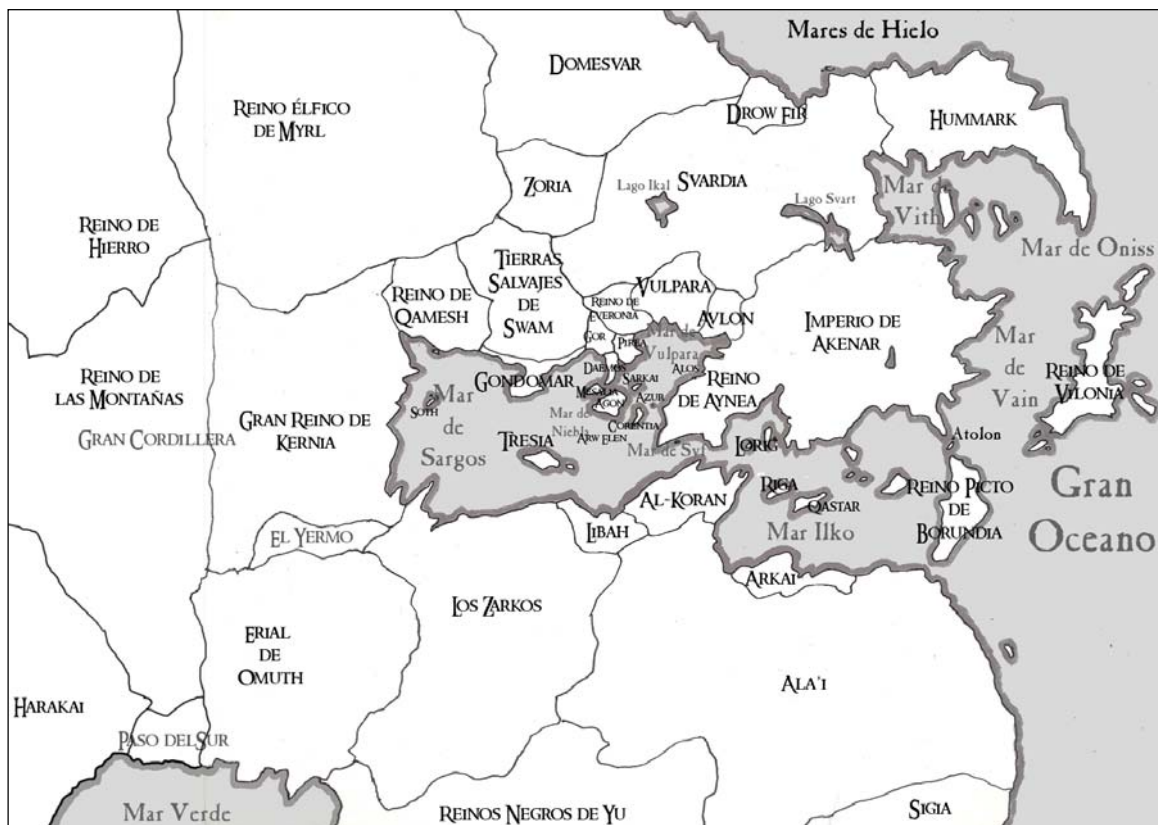
Poco se conoce de los Antiguos en los Mares Tranquilos. Algunos sabios saben que son los ancestrales enemigos de los Gardios, aunque se desconoce su aspecto, dónde están o quiénes son.

Reino de Eria. También es cierta la existencia de muchos lugares no acomodados a la cronología arcana, que siguen la línea temporal según listas de reyes o grandes señores. Algunos reinos, como Kernia, tienen una Casta sacerdotal que, aunque no tan poderosa como la Iglesia arcana, trata de mantener un control temporal mediante una cronología propia.

Por lo tanto, mientras el Reino de Eria está en su año 3451 (451 IV), el Imperio de Akenar se encuentra en su año 1025 DS, el Gran Reino de Kernia en el 779, y las tierras de Ala'i en el año 1635. Por el cómputo del antiguo Imperio de Vilonia, estaríamos en el año 2027.

SOBRE ERIA (Nota de Raemon el Tartamudo)

Quizás este manuscrito, por algún motivo extraño, caiga en manos de alguien ajeno al Reino de Eria. A modo de explicación puedo decir que este libro ha sido iluminado en las tierras del continente de Eria, en uno de los reinos que ocupan el centro de dichas tierras, el más antiguo de ellos⁴. Uno de los clérigos de nuestra orden, el anciano frai



BREVE HISTORIA DE LOS MARES TRANQUILOS

SOBRE LA CRONOLOGIA

Hoy en día en Akenar se usa el sistema cronológico sillenita (AS y DS significa “antes de Sillevan” y “después de Sillevan”) muy similar al del

Simón, realizó cuatro viajes a las lejanas tierras de

⁴ La Historia de Eria es larguísima y ha sido documentada por los clérigos y copistas de nuestra Orden durante décadas, minuciosamente recogida en los *Anales del Reino* guardados tanto en la ciudad eria de Warvik como en la ciudad sureña de Minas Ator. El Reino de Eria es el más antiguo de los reinos de los hombres en el Orbe, aunque hoy en día su historia atraviesa un momento oscuro.

Akenar, que aquí describe, y, viendo cercano el final de sus días, me ha pedido mi humilde ayuda para poder registrar sus recuerdos por escrito para que sirvan de ayuda a los que están por venir. Confío en que su memoria sea fiel a la verdad.

HISTORIA COMÚN

Hay muchos principios posibles para contar la historia de los Mares Tranquilos, nosotros empezaremos por narrar las migraciones de los pueblos swardos. Es seguro que estos pueblos habitaron el norte de Draak desde tiempos inmemoriales, tierras de hielos eternos de las que apenas hay recuerdos. De todos los siglos que pasaron allí no queda nada salvo lo que marcó el principio de la historia de Draak, el miedo. Al parecer un peligro más allá de las tierras boreales hizo que estos pueblos bárbaros, siempre duros y fuertes, se trasladasen a las zonas del cálido sur huyendo de algo, hace unos cuatro milenios. Según los escritos más antiguos, cuando estos bárbaros swardos arribaron a las zonas costeras de los Mares Tranquilos, habitaban allí unos pueblos nativos llamados ogarthes. Esto era, más o menos, la zona del actual Carcaigh. El Rey de los ogarthes, un gigante llamado Rothum, se resistió a que los acobardados swardos habitasen las tierras de su reino y comenzó una larga guerra. Fue entonces cuando aparecen por primera vez los ilkos, unos nómadas merodeadores habitantes de las costas sureñas de Draak, que eran esclavos de los ogarthes. Al parecer los swardos se refugiaron en las tierras de los ilkos, con el apoyo de estos. Pronto la guerra cambió su curso y la capital natal de Rothum, llamada Rimergoar, fue asaltada y quemada por un ejército norteño liderado por Rolefson, uno de los primeros reyes swardos conocidos. Dicen las leyendas que Rolefson era nieto del dios Moradín, al que ellos dan el nombre de Gleind o Wodden, el padre de los swardos de este Confín (la raza completa es llamada los Hijos de Man; está claro que los swardos y los manni⁵ son dos ramas de la misma raza de hombres norteños; aunque sus historias hablan de tres ramas, ignoro dónde se encuentra la tercera).

Así pues, en las zonas más orientales del continente, se formaron varios reinos swardos a consecuencia de la caída de los antiguos ogarthes.

⁵ Manni es el nombre que se les da a los hombres del norte en el Reino de Eria, son muy similares a los swardos.

Fue entonces cuando las tierras de los nómadas ilkos en las montañas y costas de Ai'ean⁶ fueron invadidas por los enanos, una raza tan antigua o más que los swardos, que habitaba la Gran Cordillera desde tiempos tan ancestrales que no hay memoria para hablar de ellos. Aunque a los enanos de entonces —ni a los de hoy en día— no les gustaban los grandes viajes, el motivo de la invasión fueron las incalculables riquezas minerales de Ai'ean⁷. Para iniciar la conquista descendieron de la Gran Cordillera hasta las llanuras del que hoy en día es Reino de Kernia, y se dice que durante veinte años prepararon un ejército de esclavos capturados entre las tribus de humanos zarkos, a los que finalmente hicieron huir hacia el sur. Con los esclavos y unos inmensos animales de guerra, llamados elfantros, marcharon desde la meseta de Kern hasta las Ciénagas de Swam, donde al parecer perdieron gran parte del ejército. Pese a las azarosas dificultades, lograron atravesar los pantanos, y su inesperada llegada a Ai'ean fue tan repentina como victoriosa. Allí, el rey enano Obom I, fundó el Reino de Aynea, y esclavizó o expulsó a los ilkos hacia los reinos swardos del este y hacia las islas de los mares de Sargos, Vúlpara y del Ilko —que recibió su nombre precisamente por estos hombres—.

Hace tres mil años, tras su expulsión de las tierras continentales, comenzó el auge de los viajes marinos ilkos allende los mares.

En el continente existieron numerosos reinos swardos de los que apenas queda memoria, el Reino de Mut, el Reino de Wied, las tierras de los Hombres del Hierro... de estos viejos nombres apenas se conservan viejas tumbas con forma de túmulo, inscripciones rúnicas en piedras gastadas, alguna espada de hierro o bronce forjada con viejos hechizos y poco más. Estos swardos sin nombre atravesaron el Mar de Vain hasta lo que llamaron Vilonnya. Allí habitaba, según las leyendas, una serie de pueblos y clanes élficos, sobre todo en los bosques del sur de la isla, que pronto tuvieron que pagar un *Geld* o tributo a los pueblos swardos. Pese a que la conquista swarda parece que fue rápida, nunca llegó a ser realmente efectiva pues los norteños nunca han estado unidos bajo un solo Rey, y aunque comparten unas costumbres claramente distintas de las de los otros pueblos, también presentan grandes diferencias entre sí. Además, en aquella época el centro de la isla estaba ocupado por una inmensa masa boscosa, en la que ni las más aventureras bandas de guerreros swardos pudieron penetrar.

En el Oeste, fue en esta época cuando comenzaron las guerras entre los enanos de Kernia y los orcos de los yermos. Las huestes de los enanos eran poderosas y habría de pasar mucho tiempo

⁶ Nombre antiguo del actual Reino de Ayean.

⁷ Las profundidades de estas montañas son ricas en *milbril*, un tipo especial de plata más dura que el acero y muy ligera.

hasta que el clamor orco fuese oído en los confines de las fortalezas enanas. Sin embargo los caminos dejaron de ser seguros y muchos lugares tuvieron que amurallarse. En esta época vivió Olok *el Yunque*, uno de los mayores armeros enanos de todos los tiempos, que forjó los Anillos de los Enanos y el Martillo de Gleind, entre otras maravillas.

También en estos tiempos, en el mar, aparecen historias acerca de un pueblo ilko, los azures, maestros de la navegación y de la astronomía. Su comercio llegaba lejos, desde las cercanas mercancías de los reinos swardos hasta las lejanas telas y cristales de Sigia⁸, el más bello de los reinos en el extremo sur de Ankay. Eran unas tierras tan lejanas que muchos no creían de su existencia.

Fue hace unos dos mil quinientos años cuando empezó el declive de los Dos Reinos de los Enanos, que se extendían desde la Gran cordillera hasta Aynea y eran el más fuerte de los dominios conocidos hasta la época. Esto lo causaron muchos motivos: la isla de Azur formó una liga con otras ciudades ilkas y comenzó a hostigar la costa occidental de Aynea, principalmente para acabar con el poderío comercial de los enanos en el Mar de Vúlpara; los orcos amenazaron el corazón del reino cuando numerosas huestes arrasaron la meseta de Kern y se asentaron allí; los desaparecidos zarkos regresaron del sur, huyendo de los lejanos Reinos Negros de Yu y sus hombres de piel negra, que dominaban el desierto pedregoso y la sabana del Oeste de Ankay hasta la desconocida costa del Mar Verde y sus ignotas islas; por último, los peligros de las ciénagas de Swam –la única ruta terrestre entre ambos reinos– se acrecentaban año tras año y el dominio ilko de los mares era inquebrantable, lo cual imposibilitaba en gran medida las comunicaciones entre los Dos Reinos.

Estos motivos, junto con las disputas dinásticas en el interior del reino, consiguieron llevar al traste las más esperanzadas aspiraciones enanas sobre el dominio de las costas del Mar de Sargos. El Reino se disgregó en varios, de los cuales los más fuertes eran dos, el Reino de las Montañas, en el oeste, y el Nuevo Reino de Aynea. Los reinos de los enanos jamás se recobrarían del golpe que les había sido asestado.

Hace dos mil trescientos años, se dio en Vúlpara un extraño fenómeno: en algunas ciudades del archipiélago se depusieron los reyezuelos y príncipes para imponer lo que se dio en llamar Dictadura de los Filósofos, destacando la *polis* de Cretón. Al mismo tiempo, las ciudades vúlparas de Sarkai, Trenea y Gor pasaron por una etapa de libertad sin precedentes. Los hombres y las mujeres eran tratados por igual y hasta he oído decir de

aquella época que los hombres ricos y pobres compartían mesa durante los festejos a los Dioses, de los cuales tan sólo conozco a Kord, muy adorado en Sarkai. Esta tradición de libertades sufrió una súbita extinción en el fin del milenio.

Volviendo, sin más dilaciones, a aquellos lejanos años que rodearon las tiranías vúlparas, causadas en gran parte por culpa de la nueva liberación de los dominadores enanos, sobre todo en las urbes costeras del continente, habrá que decir que el dominio enano no se extinguió por completo. Quedaba el comercio de los metales. Los enanos no sólo hallaron grandes vetas de mithril en las profundas montañas de Aynea, sino que eran los únicos poseedores del secreto de la forja del hierro, pues en aquellas épocas antiguas casi todas las armas eran de bronce o metales innobles. Los enanos, con sus impresionantes armaduras de hierro y sus hachas de batalla, sustituyeron su dominio con la venta de las mismas en vez de con su uso. Tuvieron un gran poder económico sobre la zona aún en aquellas décadas de mayor libertad vúlpara. Por su parte, muchos fueron los magos y alquimistas que trataron de conseguir el secreto de la Forja. No hubo hombre, ni mago, ni hechicero, ni alquimista ni herrero alguno que lograra su objetivo. El secreto de la Forja seguiría velado muchos siglos a los ojos de los que no fuesen enanos.

En este momento he de reconocer un vacío en la memoria de mis manuscritos. Hace unos años una de las salas de la Escuela Palatina de Akenar sufrió un pavoroso incendio que llevó a la ruina una parte de la biblioteca, y al parecer lo relativo a lo acaecido en Vilonnya desde la llegada Svardia hasta la aparición de Ostildar I *el Magno*, ha sido perdido entre la ceniza y el humo. Aproximadamente los swardos pusieron el pie en la isla hace unos dos mil cuatrocientos años, y de ser unas meras compañías de saqueadores y mercenarios swardos penetrando hostilmente en la isla y haciendo pagar tributo a los moradores, pasamos a encontrar escritos, casi trescientos años después, de cómo una nueva raza, mestiza de swardos y elfos, deifican a su nuevo y joven Rey. Da la impresión de que las costumbres élficas, mucho más sofisticadas y refinadas que las swardas, se fueron enraizando en los conquistadores, hasta que éstos las adoptaron como propias. Incluso después de siglos de civilización e Imperio, estas costumbres se pueden entrever en los ritos de aquelarres faéricos, en los que se danza alrededor de unos fuegos el día de Solsticio de Verano, en las figuras de las Iglesias y en las oraciones de los vilonios.

El primero y más extraño de los vilonios se llamaba Ostildar. Al parecer era hijo de los bosques y de los valles. Llegó al castillo de Ethelwald con la edad de 14 años, y allí enamoró de manera sorprendente a la hija del señor Owulf, un swardo cuya familia no había sufrido cruce alguno

⁸ De Sigia aprendieron las técnicas de soplado de cristal que se conservaron hasta hoy en día en la isla de Azur.

con los elfos. Owulf murió en un duelo con Oshildar, lo que me hace pensar que realmente Oshildar era ya noble. Sea lo que fuere, se casó en invierno con Lenyel. La bondad y magnificencia de Oshildar fueron a más, y pronto los moradores de todo el Este de Vilonnya le reverenciaban como su señor. Los nobles de estos lares se reunieron con él, lo coronaron como Señor de Laek Vilonnya, es decir, de la Isla de Vilonia. Esto sucedió hace 2027 años, el que en el cómputo vilonio fue el año 1.

A este acontecimiento siguió la Guerra de las Coronas, con el rey swardo Rackard del Reino de Haldheimm, y el Reino de los acos, Cirannia, en el Norte. De esta larga guerra no hablaremos más que lo necesario. Oshildar, al mando de un ejército tal que nadie conociera, dominó en trece años la isla completa. En el año el año 13, dominada toda la isla de norte a sur, de este a oeste, desde la costa a las alturas.

Al mismo tiempo, en otros lugares del mundo conocido, sé que acaecieron asuntos de importancia capital. La ciudad de Azur cayó bajo la fuerza de algún pueblo desconocido. Creo, por la naturaleza de las fuentes, que sufrió una invasión o algún cataclismo. El hecho real es que en el cambio de milenio todas las referencias en las fuentes acerca de la ciudad de Azur desaparecen de manera repentina, y no alcanzo a adivinar qué ocurrió realmente. Me cuesta imaginar qué clase de poder consiguió borrar de los mapas y los pergaminos a esta gente y sus marinos.

Este fue el respiro que los reinos enanos, todavía en pie, necesitaban. Había sucumbido años atrás la ruta de Swam, por donde trataron de establecer rutas comerciales con Aynea, sin éxito. Uno de los muchos reyes orcos de Kern se convirtió a una religión llegada de tierras lejanas, salvaje y destructiva, e impulsado por sus nuevas creencias lanzó sus huestes contra las murallas de las ciudades enanas del Reino de las Montañas. Relata un pergamino de oscura piel de zok que hallé en una colección de un mercader alino hace casi siete lustros, que los zarkos, enemigos naturales de los enanos, enviaron por aquellas fechas, unos cincuenta años antes de la coronación de Oshildar en Vilonia, a un emisario najarí a pactar con los kernios. No sólo es el primer lugar de la historia en el que se les denomina kernios a los habitantes semi-orcos del sur, sino que también es el primer acto de hostilidad entre kernios y zarkos, pues el mensajero fue despedazado para ojos de Harkut I, el que se podría decir que fue primer rey kernio, o al menos el primer monarca adorador de Assur, en estos momentos un dios menor, que mencionaré más tarde. Sospecho que algún suceso anterior que desconozco llevó a este enfrentamiento, que desembocó hoy en día en un odio asumido desde la juventud por las gentes de ambos pueblos.

Todos los habitantes de los Mares Tranquilos conocen la historia del Imperio Vilonio, puesto que todos y cada uno de los pueblos bañados por tan generosas aguas han escrito sus propias historias en la inmensa Crónica del Imperio Vilonio. En estos pergaminos esbozaré un resumen de los hechos acaecidos en los Mares Tranquilos en aquellos tiempos en los que los hombres-elfo dominaban las tierras y los mares, construían ciudades y dictaban leyes que, pasados los milenios, todos los reinos de los hombres seguirían recordando.

En el 40 año vilonio, el Rey de Lahk Vilonnya, Oshildar el Magno, subió en sus naves de viento rumbo al continente de Draak, para conquistar los reinos swardos de Skunnland y Mervion en una fugaz guerra. En pocos años conquistó todas las tierras de los Reinos hasta las Montañas de Tork, cerca de Svardia. Tras todo esto y decenas de guerras victoriosas, el Rey murió, el año vilonio 190. Su mítica espada, *Hades*, fue destruida.

Una de las más dura de las guerras jamás libradas fue la que tuvo que llevar a cabo Egnvir, hijo menor de Oshildar. Se trató de la guerra con el Reino Enano de Aynea. Pese a las victorias vilonias, la guerra jamás concluyó, y los enanos nunca fueron conquistados del todo en su península. Ni siquiera durante el Bajo Imperio Vilonio.

Así pues esta guerra comenzó el año 193. Egnvir invadió el reino enano por el norte, por tierra, mientras que su lugarteniente, Aelemir, tomaba en el sur las ciudades costeras con la flota vilonia. Esta guerra fue el principio de la expansión vilonia. Años después dominaron Borundia, Korán, y la costa norte del Desierto de las Dunas. El Imperio, en aquellos primeros siglos, era temido por su poderío y grandeza, tanto la de sus naves como la de sus caballeros de pálida tez y luenga melena.

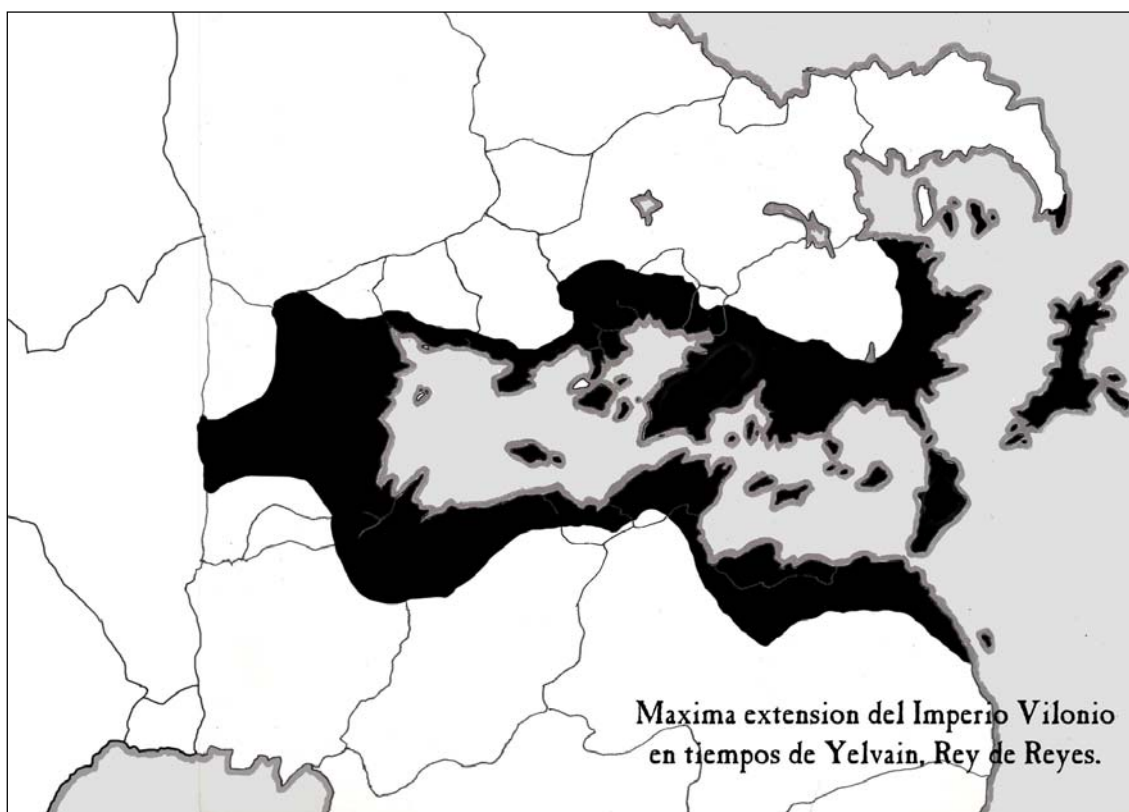
La época del Alto Imperio se suele delimitar desde el año vilonio 1 hasta el 352, año en el que la Dinastía Vilonia no dejó descendencia, y se produce la I Guerra Fratricida. Al parecer la grandeza del Imperio llevaba consigo una creciente lucha por alcanzar el poder en las Cortes de Verano e Invierno, y la corrupción, así como la desidia y el despotismo, se habían apoderado del Imperio. Esta guerra civil enfrentó no sólo a los nobles de Vilonia entre sí, sino también a los de todos los dominios imperiales en Draak. Tras el enfrentamiento, que finalmente se decidió en la batalla campal de Termos, en Korán, salió victoriosa la facción de Onodair, que se coronó Emperador del Mundo y Semilla de la II Dinastía, en el año 361. Tras ello conocemos una época de debilidad, en la que el Imperio perdió el control de las Marcas más norteñas en Svardia, así como sufrió un retroceso en los avances de la guerra en Aynea.

Casi veinte años después de la coronación de Onodair, éste fue asesinado por los cortesanos. Se inició la II Guerra Fratricida, mucho más breve y victoriosa. De ella surgió la figura del Rey de Reyes, Yelvain. En el año vilonio 380, el Rey de Reyes se erigió como fundador de la III Dinastía, y no sólo recuperó, en los 151 años que duró su reinado, todo lo perdido durante el reinado de Onodair, sino que llegó al Mar de Sargos y conquistó a zarcos, ilkos y enanos toda la costa sur de los Zarcos, dominó Tresia, la costa del levante de Kernia, construyó fuertes en Swam, fundó Gondomar y sojuzgó Vúlpara, Gor y Everonia, además de profundizar en el Desierto de las Dunas en busca del Oasis de Salar, en el que hizo construir la Ciudadela de Vaith para proteger las posiciones vilonias de la costa de los ataques de los nómadas *tuaregs*, unidos bajo una nueva fe. La nueva fe, el Destino⁹, se irá haciendo fuerte poco a poco desde estos tiempos hasta la llegada del Profeta a Mirra, en el año vilonio 392.

mayor importancia, Corelion Larethian, Ehlonna, Wee Jas y Olidammara.

Su reinado terminó con su muerte, por extrema vejez, el año 531. Jamás ningún Imperio en los Mares Tranquilos lograrían tal extensión en sus conquistas.

Sucedieron casi tres siglos de calma para los vilonios. El Imperio, libre de grandes enemigos por aquel entonces, apenas se esforzaba en repeler los ataques zarcos del oeste de Ankay, el continente de los Aromas, y apenas tenía roces en las fronteras del norte con los salvajes swardos o luchas aisladas contra los pictos de Borundia. Los únicos verdaderos conflictos en armas se libraban en Aynea y en Kernia. En Aynea las batallas sangrientas con la gloria de antaño se habían acabado y la guerra se había visto estancada cuando los enanos decidieron refugiarse en las montañas, de modo que pocos caballeros vilonios deseaban embarcarse hacia



Dícese del Rey de Reyes que fue la más grande figura de la Historia. No lo creo. Tampoco estoy seguro de lo que las malas lenguas aseguran, acerca de los rituales y las magias negras en las que supuestamente se vio envuelto el Rey. Durante su reinado se impuso en todos los territorios el Panteón Vilonio, una larga estirpe de dioses élficos de la que nosotros conocemos a alguno de los de

⁹ Algunos eruditos arcanos nombran al Destino o *Sha* como una antigua deidad llamada Istus. Aunque esto parece cierto, los shainitas no ven esta comparación con buenos ojos.

aquellas tierras de secas y angostas montañas. La conquista de las tierras salvajes de los semiorcos en Kernia tenía mucho más atractivo para los jóvenes vilonios envueltos en sus armaduras plateadas, aunque las campañas militares resultaban cada vez más costosas. Al parecer no sólo los enanos esgrimían armas de hierro, por aquel entonces los kernios ya se habían hecho con el secreto de la forja. Así pues, los enemigos en las tierras del oeste del Imperio eran más peligrosos de lo que los vilonios acertaban a admitir, pues sus armas de hierro cortaban las armaduras de los isleños como si éstas fuesen de papiro de Korán. En esas tierras del oeste,

donde también moraban los enanos, el Reino de las Montañas tenía fortalezas inexpugnables hasta para los mayores ejércitos y haría falta veinte o treinta años de asedio continuado para rendirlas por hambre; tomarlas por la fuerza era sencillamente imposible.

La Historia de Ala'i es quizás de entre todas la más compleja de relatar en unas breves líneas. Como he mencionado el Profeta al Nassar llegó a la ciudad de Mirra en el año vilonio 392, que para las gentes de Ala'i es su año 1. La ciudad de Mirra, por aquel entonces, era un avispero de comerciantes de muchos lugares, los pobladores de la urbe estaban divididos en una lucha civil entre dos hermanos, Umar y Yoshii, que llevaban ya decenas de años disputándose la corona de la ciudad, con traiciones, engaños, compras incluso juegos de todo tipo. La historia de estos dos singulares hermanos parece salida de un cuento. Umar era el hermano mayor, celoso por la fama de su hermano menor, que no sólo aspiraba abiertamente a la corona sino que además se acostaba con su mujer. Yoshii envidiaba la fama de su hermano de hábil administrador y le odiaba por la admiración que los militares le tenían. Entre tejes y manejes Umar acabó por crear la famosa secta de los asesinos¹⁰ y amenazó a Yoshii en público. Éste último asesinó a la mujer de Umar para que pareciese que los celos habían, finalmente, decidido la situación. En la época en la que al Nassar llega a Mirra, Yoshii había huido de la ciudad y Umar se había refugiado en la alcazaba de la ciudad para planear su venganza, que jamás llegó puesto que murió sepultado en la fortaleza, que se vino abajo sin que nunca se encontrase explicación. Yoshii desapareció de las historias y nunca se supo qué fue de él.

Lo que sí se sabe es que al Nassar se hizo rey de Mirra más por sus palabras que por su fuerza. Precisamente por eso muchas veces aparece mencionado su uso del turbante¹¹ en las fuentes alinas. El nuevo monarca hizo construir una torre, a la que llamó Mezquita, y desde ella, cada mañana, llamaba a la oración. Esto lo hizo todos los días de su larga vida.

¹⁰ Se dice que en una montaña secreta cercana a Mirra, posiblemente en las Montañas de la Luna.

¹¹ El turbante es el símbolo de los cadís, hombres sabios y jueces en Ala'i.

La religión del Destino, o shainita, es una religión compleja que se basa en que la historia de cada uno ya está escrita, por lo que uno tiene que ser fiel a la misma, sea cual sea. Los Libros del Sha, escritos por el Profeta, dictan las leyes de Ala'i; romper las leyes es caminar contra el Destino. El problema son los cincuenta tomos de la Ley¹², que, desde aquellos tiempos, han de estudiarse tanto los cadís¹³ alinos como los imanes¹⁴. La interpretación compleja del *Sha*, unido al ya de por sí desordenado espíritu alino, son los motivos principales que impidieron a los habitantes de Ala'i –superiores incluso a los vilonios en campos como la Filosofía o la Medicina– el establecerse como un imperio real: la religión shainita se expandió con tal rapidez y fuerza por todo Ala'i que el propio emperador vilonio Yelvain (llamado por muchos el Rey de Reyes) mandó reforzar las posesiones imperiales en el norte del continente de Ankay e incluso dirigió personalmente una incursión en el Desierto de las Dunas, donde impidió que muchas aspiraciones alinas sobre la costa prosperasen e incluso levantó la conocida Ciudadela de Vaith, que durante siglo y medio impidió la expansión alina hacia el oeste. Tras la muerte del Rey de Reyes el propio Profeta sitió la fortaleza al mando de un gran ejército alino y fue tomada en el año vilonio de 535. Eso marcó el inicio de la expansión de los alinos por todo el norte de Ankay, pues en los años siguientes ocuparon hasta los territorios que hoy en día poseen los Zarkos.

En los muchos años del Profeta y la instauración del Destino, éste afianzó la religión como algo propio de los hombres del desierto y creó un sistema monetario para Ala'i. En general los alinos, en sus años de expansión, se caracterizaron por propagar su cultura pero respetando las anteriores. Las gentes de las tierras conquistadas y extranjeros eran llamados *mawlas*¹⁵, a los que se les obligaba a conocer el *Shá*, pero se les prohibía traducirlo. Todos los *mawlas* tenían que pagar anualmente un tributo llamado *chizja*.

Al Nassar vivió hasta el año alino 210, es decir, hasta el año vilonio 581. A su muerte dejaba unos dominios equivalentes a todo el norte del continente Ankay, salvo la costa de los Mares Tranquilos que pertenecía a Vilonia. Murió el último día del año y se puede decir que al día siguiente sus herederos ya estaban en guerra para hacerse con lo más posible de sus dominios.

La guerra civil en Ala'i (se suele producirse cada vez que un gran caudillo muere, y el Profeta no fue una excepción) duró muchos años, casi medio siglo, y enfrentó a *tuaregs*, *muyadim*, *ziries*, *lamares*, *ayasidas*, *sansanios*, *iritas* y *karacenos*, todas distintas

¹² De hecho *Shá* significa “cincuenta”, en idioma alino.

¹³ Jueces.

¹⁴ Éste es el nombre de los sacerdotes del Destino.

¹⁵ Significa “converso”.

facciones alinas shainitas. La paz no volvería a Ala'i hasta que la nieta del Profeta, Nayr al-Rashid ibn Nassar, se hiciese con el Califato de Mirra y trajese la paz al Desierto de las Dunas.

Durante varios siglos el poder alino no tendrá rival en Ala'i. El Califato de Mirra mantenía su poder de este a oeste sin entrar en conflicto con los territorios del Imperio Vilonio, con el que había un abundante comercio. Aparte de algunas luchas dinásticas intestinas y de varios conflictos armados, de importancia menor, con los Reinos Negros de Yu, se puede decir que el Califato vivió su época más dorada, que duraría medio milenio.

Entretanto, en el año vilonio de 859 narran las fuentes imperiales un hecho cumbre. La invasión norteña de unos pueblos desconocidos, sin origen swardo, adoradores de un autoproclamado Rey Demonio, llamado Oonegith. Se realizó una leva a gran escala, y llegaron hombres de todas partes del mundo para asistir a la guerra norteña. Se dice que un ejército de cuatrocientos miles de vilonios partió de Nevesy al comienzo de la primavera del año 861 y que arribó a orillas del lago Svart a finales de verano, tras reconquistar casi cien millas de territorios quemados y arrasados. Dicen las partes que conservo de la *Crónica Vilonia* que el ejército de Oonegith fue aplastado a orillas del lago, y que las aguas se tornaron rojas durante un año entero. Pese a todo Oonegith escapó, y dice la leyenda que se trata de un ser malévolo e inmortal. Algunos lo veneran como Amo del Averno, Dios norteño de los Males. En nuestras tierras ese Rey Demonio es conocido como Nerull.

No puede ser casual lo acaecido en los Zarkos en estos años de guerra norteña. Estos pueblos nómadas cayeron bajo el dominio del segundo Rey Demonio, Omuth. En esta ocasión arrasaron los dominios vilonios en la costa y hubieron de pasar siete años, hasta el 868, para que un nuevo ejército imperial vilonio pisoteara los esfuerzos de los salvajes zarkos. He oído hablar de las Ciénagas de Omuth, al sur de los Yermos que fronterizan con Kernia, y sospecho que era en este lugar donde nació el poder de Omuth. Se dice que es el Amo del Abismo y del Infierno, y se le adora como a un Dios. También he descubierto que en Eria se le conoce por el nombre de Erythnul.

El tercer Rey Demonio fue llamado *Avarrak* por los vilonios. Esta palabra significa “maldito”. Fue el más exitoso de los Reyes Demonio desde que comenzaron a arrastrarse por el mundo hace once siglos, pues logró asesinar al propio Emperador. Se dice que *Avarrak* es el amo de la Ponzona y la Traición, que viaja por el mundo envuelto en harapos con aspecto de leproso, y que no tiene Reino, como sus hermanos. En nuestro reino se le da el nombre de Vecna.

Según leí en la *Teología* de San Petrus de Aefeltera, obra cumbre de este pensador arcano, que los Tres Reyes Demonio *son hermanos, hijos del mal, señores sin otro reino más que el alma podrida de los malvados*. No creo que existiese hermandad de sangre entre ellos, pero es segura una tácita alianza. Los tres son venerados desde su aparición, y su nombre es evitado en cada posada, en cada castillo, hasta en cada templo o iglesia de los Mares Tranquilos.

Tras la muerte de Tedoroth III *el Engañado*, a manos del traidor Avarrak, que se había logrado colar entre el séquito imperial en Haldheim, el Imperio atravesó una crisis de unos cincuenta años. Es en este momento cuando los kernios, por el sur, y los enanos, por el norte, expulsaron de Kernia a los vilonios. Sin embargo, antes de diez años regresaron para retomar las ciudades costeras caídas, que fueron reconquistadas una tras otra. El único bastión que resultó realmente inexpugnable fue el nuevo castillo de Arrak, construido a marchas forzadas por los enanos en los acantilados de la costa de Kernia, y que ejerció de espina clavada en el flanco del Imperio Vilonio hasta el fin de sus días.

Corría el año vilonio 1002 cuando en el centro del Imperio continental, a orillas del actual lago de Aark, se menciona en todas las fuentes de la época la aparición de un nuevo pueblo que, inicialmente, los vilonios tomaron por swardo. Son los arcanos. Aunque, según los propios pergaminos de Akenar, los sabios vilonios no lograron entender la ruta que siguieron los arcanos hasta el lugar donde fundarían la ciudad de Akenar, si está claro que no podía tratarse de un pueblo swardo desconocido. La mayor parte de las tierras al norte de Hemdaim eran bien conocidas por los exploradores vilonios, así como sus pueblos y costumbres bárbaras. El contraste entre los arcanos y los swardos era fuerte, los primeros constituían una unidad fuerte monoteísta, con idioma propio y rasgos físicos marcadamente distintos; los segundos eran politeístas, caóticos y desperdigados en un millar de clanes.

La teología de los arcanos siempre tuvo una explicación fabulosa para este hecho: el Gran Arca. El nombre de los arcanos significa “que provienen del arca”. Los arcanos adoran a un dios que nosotros conocemos como St. Cuthbert, Dios de la Justicia, bajo el nombre de Gah. La religión arcana cuenta que existía un Viejo Mundo en el que las costumbres y los hombres estaban corruptas por lo que Gah mandó a su hijo, Sillevan, el Hijo de Dios, para salvar a aquellos que conservasen la Pureza. Se cuenta que Sillevan era hijo de un navegante y, durante muchos años, construyó con él un Gran Arca, una especie de barco inmenso en el que todos los puros de corazón del Viejo Mundo se marcharon para siempre.

Sillevan, en el Gran Arca, condujo a los arcanos hasta el Nuevo Mundo. Sin embargo la travesía fue larga y hubo dificultades, tantas que algunos de entre los arcanos dudaron de la palabra del Hijo de Dios y hubo un motín. Por un lado estaban los que tenían Fe, por otro los que la habían perdido, que se pervertieron con ritos de Magia Negra.

El enfrentamiento en el Gran Arca llegó a las armas, y en el combate Sillevan murió. Al día siguiente, llegaron a las tierras que él había prometido. Como represalia, los arcanos que aún conservaban la Fe, se alzaron contra los otros y les dieron muerte a todos salvo a uno, que consiguió escapar. Como no se conoce su nombre, le llaman el Invisible.

Los estudios del sabio arcano Giles Wolpe en la Escuela Palatina de Akenar le han llevado a una conclusión muy diferente que le costó la excomunión y casi la hoguera. Cuando nos conocimos, hace muchas décadas, frai Giles no dudaba de la veracidad de las leyendas acerca del Gran Arca. Al conocer mis orígenes a ambos nos asaltaron las dudas: el idioma Común del Reino de Eria es prácticamente idéntico al Arcano Común, salvando algunas pequeñas y comprensibles evoluciones. La raza arcana es esencialmente idéntica a la eria, mediana estatura, pelo castaño, ojos claros. El feudalismo arcano, nuevo en estas tierras (puesto que el Imperio Vilonio fundamentaba sus vínculos en la estructura familiar, como han hecho los elfos durante miles de años), no se diferencia en nada del feudalismo que lleva existiendo en el Reino de Eria desde hace tres mil años. Símbolos heráldicos, nombres de familias, objetos sagrados y mágicos, arquitectura, poemas, canciones populares, festividades, todas las facetas de la vida común de Akenar tienen un claro precedente en el Reino de Eria. Además, hay símbolos evidentes imposibles de refutar, los restos del Gran Arca, conservados en la Catedral de Gah de Akenar, que cualquier navegante reconocería como propios de varias embarcaciones de pequeño tamaño, así como las catacumbas y cloacas de la ciudad, que son de construcción vilonia y claramente anteriores al levantamiento de las murallas, quizás de algún asentamiento anterior cuyo nombre se ha perdido.

Tal descubrimiento nos llenó de estupor. Frai Giles no pudo realizar el viaje que habría deseado hasta el continente de Eria por lo que desconoce una explicación que encontré a mi regreso, que había pasado desapercibida ante mis ojos, años antes: el príncipe Aldarion, hermano de Aelfredo e hijo del rey Mack el Pálido, desapareció con sus caballeros un tiempo antes de que Oswaldo el Usurpador subiese al trono. Esto sucedió en nuestro año 2420 (420 III). El joven príncipe, según los archivos de la época, había abrazado una fe

diferente a la de su padre y su hermano, que seguramente serían adoradores del Dios Pelor. No sería de extrañar que Aldarion, al ver la situación de corrupción en la que se encontraba el Reino de su padre, se convirtiese a la religión de St. Cuthbert. Tampoco sería extraño que se marchase no sólo con sus caballeros, sino con carpinteros, labradores, bardos, herreros, magos, soldados, mujeres, niños y, por qué no, un profeta, Sillevan.

Así pues, si mis cálculos son ciertos, Aldarion se exilió del Reino de Eria con Sillevan y un grupo de seguidores de Gah. Cruzó las tierras occidentales y el Gran Océano, hasta dar por casualidad con algún tramo de costa en Draak. Seguramente buscaron un lugar agraciado para asentarse, y qué mejor para un erio que al lado de un lago. No sería raro que la muerte de Sillevan no se produjese por los mismos motivos que cuenta la leyenda, quizás incluso fue motivada por su condición de villano más que por su capacidad de predecir el futuro. Si es probable, por cómo evolucionaron las cosas posteriormente, que fuese alguien querido y respetado, y que la Magia Negra tuviese que ver en su muerte. Tras esto, hace 1025 años, Aldarion fundó la ciudad de Akenar, posiblemente sobre las ruinas de alguna otra vieja ciudad anterior.

El primer Rey de Akenar se llamó Darion I el Santo. Su símbolo fue una Cruz, que representa el mástil cruzado de un barco.

Según los escritos arcanos, sabemos que un ejército vilonio atacó la ciudad en el año 12 DS, el año 1014 vilonio, pero fue repelido con grandes bajas por ambos lados. Al parecer los arcanos no sólo conocían el hierro, sino que habían levantado unas murallas de considerable tamaño en apenas cinco años para defender la ciudad (una costumbre muy arraigada en Eria).

En esos tiempos, poco a poco asistimos a un proceso de debilitación de los dominios vilonios. En el año 25 DS el rey swardo Junifarr cruzó la frontera del Imperio y atacó las posiciones en Aynea, en busca de mithril. En el Desierto de las Dunas nos llegan noticias de la bella ciudad de Mirra, fundada hace tiempo por el Profeta Aluuf el Nassar, y de los primeros ataques alinos a la costa.

Eran años de peligro y dudas. En el año 79 DS el Imperio sufrió otro nuevo golpe en Kernia. El rey de una de las estirpes de semiorcos, Jorgothorn, expulsó definitivamente a los vilonios de esas tierras, para no verlos jamás. Los kernios dominaban ya el sur de Kernia, y sólo la amenaza de los zarkos al sur evita que invadan el norte, dominado precariamente por los enanos del Reino de las Montañas. La religión de Assur cala definitivamente entre los kernios. Unos dicen que Assur, Dios de la Guerra, es el propio Hextor en su

forma humanoide. Otros, sin embargo, dicen que es el hijo de Gruumsh, Dios de los Orcos. No está claro si ambas cosas son ciertas, por el tipo de culto las dos podrían ser verdad.

Mientras, en Akenar se atravesaban años duros. La ciudad apenas podía defenderse, pero logró resistir los intentos de saqueo de los swardos que alcanzaron todo el norte del Imperio. En el año 103 DS se conoce una alianza o *feodum* entre el Imperio y el Reino de Akenar, alianza que sería de importancia capital siglos más tarde. El Imperio se comprometía a considerar a los arcanos como aliados, exentos de pagar el conocido Diezmo¹⁶ a cambio de que defendiesen la mermada frontera norteña de los ataques swardos.

Los ilkos, dominados en Tresia por los vilonios desde hacía casi cinco siglos, se aliaron con el general vilonio Amyar, cuarto hermano del Emperador. La isla entera se reveló contra el Imperio, añorando los antiguos cultos y las antiguas y prohibidas costumbres. Una vez liberada del yugo vilonio, Amyar proclamó en la isla el Nuevo Imperio, al que se sumaría toda la parte Oeste del Imperio vilonio. La III Guerra Fratricida abarca el siglo II DS al completo, y lleva a ambos Imperios a la disgregación en el año 166 DS, el año vilonio de 1168. Al medio año, en Tresia, el Nuevo Emperador es asesinado y se instaura la Teocracia de Atros, Dios del Mar y del Comercio, conocido en otros lugares con el nombre de Fharlanghn. Los caballeros vilonios supervivientes abandonaron la isla y se desplazaron a Everonia, que se convirtió en la capital del Nuevo Imperio, aunque fuese por poco tiempo, con dominios en toda Vúlpara, Gondomar, toda la franja litoral de Aynea y Al-Koran, en incluso toda la región de Swam. El Nuevo Emperador, llamado Sildar I, intentó mantener los dominios del Nuevo Imperio impulsando el comercio pero, puesto que la mayor parte de la Administración Imperial había huido a Vilonia, resultó imposible la recaudación efectiva de impuestos y el mantenimiento de la paz. Su hijo, Sildar II, intentó formar una coalición con algunas ciudades libres del Mar de Vúlpara para reconquistar Tresia, pero jamás lo consiguió. Sus descendientes, Sildar III y Sildar IV, se pasaron la mayor parte de sus mandatos combatiendo la piratería y en guerras comerciales con Tresia. El Emperador Sindar IV murió traicionado en su Corte en el año 333 DS, a manos de un asesino pagado por los tresios, lo que hizo que su descendiente, Sindar V, le declarase la guerra a todos los barcos tresios que surcasen los mares del Nuevo Imperio. Muchos estudiosos de la Historia llaman a esto Guerra de los Piratas, que sacudió el Mar de Sargos durante todo el siglo IV y que no sólo enfrentó a los navíos tresios y del Nuevo Imperio, sino a todas las ciudades libres,

orcos del mar, kernios y mercenarios del oeste de los Mares Tranquilos. En esta guerra naval los navegantes tresios e ilkos demostraron su enorme habilidad como marinos y el Mar de la Niebla jugó un papel crucial como escudo defensor de la Isla de Tresia, que aparte de sus barcos apenas contaba con murallas o castillos en el interior de la isla. La guerra y el botín atrajeron a numerosos mercenarios de todas partes y algunas consecuencias fueron mucho peores de lo que el propio Sindar V o sus hechiceros habían previsto: en las tierras de Ala'i, que después de varios siglos de paz había caído nuevamente en un conflicto civil, tras la muerte del Califa de Mirra, surgió con fuerza una facción *muyadim*, de guerreros del desierto y piratas de barcos de velas triangulares. Los *muyadim* barrieron en pocos años todas las aspiraciones del Nuevo Imperio en el Norte del continente Ankay, tomaron las plazas en Al-Koran y expulsaron a todos los vilonios y vúlparos de toda la costa hasta Kernia, donde se enfrentaron a los propios Kernios que, paradójicamente, habían pactado una alianza con el Nuevo Imperio. Se llegaron incluso a producir batallas navales entre kernios y alinos, y los primeros no dudaron en realizar incursiones costeras contra los muyadim en todo el sur del Mar de Sargos. Los barcos alinos también realizaron ataques por toda vúlpara y aunque en un primer momento los generales del Nuevo Imperio se temieron una gran alianza contra ellos, la quema de parte de la flota tresia dispuesta en Agon a manos del pirata alino Silomé disolvió estas dudas. La facción *muyadim*, más interesada en asentar su poder en el oeste de Ala'i que en la propia Mirra, fundó el Califato de Libah¹⁷ en los antiguos dominios del Nuevo Imperio y su creciente amenaza causó que Tresia y el Nuevo Imperio¹⁸ firmasen una paz definitiva – que jamás volvería a romperse – en el año 390 DS.

En esos años, el Reino de Akenar, que defendió la frontera norteña del Imperio de Vilonia en la medida de sus posibilidades, tras las invasiones se vio rodeado por reinos jóvenes de escaso impulso, formados por pueblos guerreros de swardos sin cultura. Akenar comenzó su ampliación por los reinos y ciudades que la guerra y las invasiones fueron dejado debilitadas.

En el año arcano 142 DS murió Darion I. No le sucedieron sus hijas, sino el que había sido Senescal, Mord Kain, que trató de saltarse sus propias leyes en juicios y beneficiando a sus seguidores más leales. A esto se opusieron los clérigos sillenitas (así se llaman a los seguidores de la Fe de Sillevan), y el rey Mord masacró a la mayor parte de los ellos, lo cual le costó la vida a manos de San Jerome, su hijo. El Rey San Jerome, desde el

¹⁶ Este impuesto, inventado por los vilonios, fue años después imitado por la nobleza arcana.

¹⁷ Ésta fue la primera gran división del mundo alino, adorador del Destino, que siempre había sido fiel al Califato de Mirra.

¹⁸ Aunque Kernia estaba aliada con el Nuevo Imperio, nunca hubo enfrentamiento directo entre tresios y kernios.

año 145 DS, reformó la Iglesia y extendió enormemente las tierras vasallas de Akenar. A la altura del 190 las tropas de Gah llegaron al mar por el Sur, hasta el nuevo reino de Carcaigh. En el Norte dominaron a las Trece Tribus, y en el Este sojuzgaron a una coalición de ciudades swardas de las que apenas se sabe nada, ni siquiera su nombre.

He de decir que estos primeros años del Reino de Akenar contienen una enorme dificultad para ser estudiados. Las fuentes son engañosas, sobre todo si se trata de escritos arcanos. Yo, lejos de la costumbre generalizada de dar por cierto lo escrito, he descubierto que en las líneas genealógicas arcanas existen nombres de reyes que no llegaron a existir. Sin embargo sí existió el mítico Rey Teodoro el Blanco, del cual se dice que curaba con las manos. En el año 231 los límites del Reino chocaron con el reino swardo de Atria, fundado por los sacerdotes adoradores del Sol, el Dios Pelor. Entre ambos reinos hubo un gran enfrentamiento, que acabó con la llamada Traición de las Lanzas, donde el Rey de Akenar, Marcel II, se reunió para hablar de la paz con la mayor parte del culto solar en una antigua atalaya vilonia. Numerosos caballeros arcanos emboscaron y dieron muerte a la mayor parte de sacerdotes atrios. Descabezada de sus clérigos y sus templos, los atrios fueron conquistados, sus tierras repartidas y su señorío sostenido bajo régimen feudal.

La Campiña, que en aquellos tiempos se llamaba Reino de Lecia, fue anexionada de manera pacífica y serena. El hijo de Marcel II *el engañador*, Marcel III *el Ilustrado*, mantuvo un reinado más próspero y pacífico que su padre, que culminó con su boda con la dama Igrid, hija del enfermo y anciano rey de Lecia, Godón II. Tras la guerra que Godón II había mantenido con Vilonia para conseguir independizarse del Imperio Vilonio el ejército lecio (compuesto por jinetes de extraordinaria habilidad) había quedado muy mermado. A Marcel III le bastó la paciencia de diez años para heredar el nuevo reino que, debido a los problemas con las tribus de orcos que descendían por la costa del Mar de Vith huyendo de tres inviernos duros, no podía permitirse el no contar con un efectivo militar capaz de enfrentarse a la nueva amenaza. Desgraciadamente, en esa guerra murió Marcel III, lo que hizo Rey a un niño de apenas 9 años llamado Elgar, y colocó como Senescal a un viejo general arquitano llamado Guillermo de Bulé, experimentado y capaz, que llevó la guerra al este y amplió en tan sólo ocho años el imperio a costa de los pueblos swardos que habían ocupado la otra orilla del lago de Ark, fundó Dortoña, tomó Carcaigh, edificó las nuevas murallas de la ciudad de Hanor a orillas del río Dor, y pactó con el viejo reino de Gladius una alianza contra las huestes irelias de la costa del sur. Corría el año 299 DS cuando Elgar fue coronado Rey de Akenar y se iniciaron las obras de la catedral de San

Darion. El Imperio de Vilonia, dividido en dos desde el año 166 DS, y que había disfrutado de una relativa calma en los últimos años, envió emisarios al Reino de Akenar para invitar al Rey Elgar a la coronación del Emperador Offa, en el año 310 DS. El Imperio de Oriente, que poseía gran parte de la franja costera de todo el Mar Ilko, no veía con buenos ojos los avances arcanos en Carcaigh puesto que sus plazas en la costa ponían en peligro las ciudades vilonias del litoral. Todo esto lo sabía el Emperador, que aunque era más joven que el rey arcano, era un dirigente mucho más hábil. En los dos encuentros que tuvieron el Rey de Akenar y el Emperador se firmaron pactos, ambos perjudiciales para Akenar. El Rey accedió a pagar un Diezmo al Imperio por salvaguardar su frontera del Sur, y en segunda instancia tuvo que mandar caballeros sillenitas como auxiliares del ejército vilonio.

El semielfo Offa sobrevivió a varios reyes de Akenar, y a lo largo de todo el siglo IV DS evitó que el Reino se expandiese, a base de pactos, casamientos y alguna traición. En el año 390 DS, cuando murió el Emperador Offa, las fronteras de Akenar seguían como cien años antes.

Este proteccionismo del Imperio de Oriente no pasó desapercibido a todos. En el año 402 DS subió al trono Umberto de Acre, primo hermano del antiguo Rey que murió sin descendencia. El Rey Umberto, ayudado por su Consejero San Dionis, un elfo exiliado de Myrl¹⁹, volvió a la antigua costumbre sillenita de expandir el Reino. Con ayuda de su consejero, tramó alianzas con los elfos de Yvonesse, ascendió al título de Duque al señor de Atria, para intentar sanar antiguas rencillas con los seguidores de Pelor y conquistó las tierras de Lundor en una victoriosa campaña de doce años de duración. En el año 424 DS, dejó de pagar el Diezmo al Imperio de Oriente, lo que le enfrentó directamente con el Emperador Offa II y dio comienzo a lo que muchos llaman la Guerra de los Dos Siglos.

El propio Offa II desembarcó en la primavera del año 425 DS en las tierras del continente. En aquellos tiempos Arquitania era una provincia próspera del Imperio de Oriente, y fue allí donde se libraron las primeras batallas entre arcanos y vilonios. La ciudad de Hanor fue sitiada y el sur de Akenar atacado en castillos y burgos. El Rey Umberto intentó un contraataque contundente directamente contra la isla, desembarcó con un pequeño ejército pero fue derrotado y capturado por uno de los lugartenientes de Offa II, Severo de Haldheim, en la batalla de Ilva, en el año 426 DS. Entretanto, el Emperador inició una conquista efectiva y minuciosa de las tierras arcanas en Carcaigh.

¹⁹ Se trata de uno de los primeros elfos de Myrl que viajaron a las tierras bárbaras de los hombres.

En Akenar, el Consejero del Rey, San Dionis²⁰, se apresuró a preparar las defensas. Se hizo una leva por todo el Reino y se presentó batalla en las cercanías del río Dor, en la que se conoce como Batalla del Río, en la que se enfrentaron ocho mil caballeros, soldados, lanzas y arqueros arcanos contra una fuerza diez veces superior. San Dionis llevó a la victoria al ejército sillenita y capturó al Emperador, lo que se convirtió en unos años de tregua mientras se planeaba el intercambio de monarcas.

La naturaleza humana de Umberto hizo que muriese estando prisionero en Vilonia, lo que alargó la tregua hasta el año 435. En ese año Offa II regresó al Imperio de Oriente, y al año siguiente regresó con un ejército para tomar Hanor.

La plaza de Hanor sostuvo un asedio de ocho años antes de ser capturada. En ese tiempo el nuevo Rey de Akenar, Iago el Temido, reunió un ejército para atacar Arquitania. El Rey Iago fue muy célebre en tiempos de guerra por no conceder cuartel a ningún enemigo, lo cual recrudeció las luchas en el sur del Reino. De estos tiempos datan los primeros ataques de marinos de Hummark, que llegaban por el Mar de Vith y el Mar de Oniss a atacar las plazas costeras, ya fuesen arcanas o vilonias. Tal fue la violencia de estos ataques que en el año 458 se acordó una tregua de cinco años entre Akenar y Vilonia para hacer frente a las invasiones de norteños humos.

Entre esa fecha y el año 623 DS se sucedieron las victorias y derrotas por uno y otro lado. Hubo dos factores que finalmente decantaron la Guerra de los Dos Siglos del lado de Akenar: la alianza con los enanos y la alianza con los ilkos. Los enanos de Aynea se vieron libres de la eterna amenaza Vilonia cuando el empeño de los semielfos se centró en derrotar a Akenar, por lo que a lo largo del siglo V DS se reorganizaron hasta que el más fuerte de sus señores de la guerra, Ygor, se coronó y refundó el Reino de Aynea. La habilidad política de San Dionis resultó clave en este asunto: envió un grupo de clérigos sillenitas que apoyasen en todo momento al nuevo monarca enano, que acabó por convertirse a la Fe. Cuando su mandato se extendió a toda la península de Aynea, firmó un pacto con Akenar y los enanos marcharon a la guerra contra Vilonia. Por otro lado San Dionis sabía perfectamente que Akenar no podía ganar una guerra naval contra los hábiles marinos vilonios, que durante siglos habían dominado los Mares Tranquilos. Sin barcos Akenar jamás podría tomar la isla de Vilonia. Para conseguirlos pactó con los señores ilkos de las islas, vasallos del Imperio, (lo que hoy se conoce como Principado Ilko) en

condiciones extremadamente ventajosas para estos: tesoros, vino, armas, magia, derechos feudales.

La guerra terminó con la victoria arcana en el año 623 DS, siendo Rey Alduino II el Batallador. El Imperio de Vilonia y todos sus territorios se dieron por conquistados, aunque ninguna de las ciudades de norte de Ankay llegó nunca a pagar ningún tributo a Akenar por motivos que explicaré a continuación, así como muchas islas del Mar Ilko, que se convirtieron en pequeños reinos o principados libres. Sin embargo la conquista sí fue efectiva en los territorios de la isla de Vilonia, en Westerre, Ireliá, Arquitania, Levante y la franja de Erk, lo que unía los dominios de Akenar con el Reino de Aynea. El Imperio Vilonio llegó a su fin en su año 1625.

Por aquellos tiempos había triunfado en Ala'i, en Mirra, otra facción alina que apoyaba al Cafifa Agmeh ibn Nassar, un jovencuelo con ánimos de conquistador que había insistido mucho en mantenerse informado de los acontecimientos y batallas de la Guerra de los Dos Siglos. Agmeh se hizo rodear de emires militares, muchos de ellos *tuaregs* del desierto mucho más duros que la mayor parte de los alinos, que al ver desprotegida toda la costa del Mar Ilko, que estaba en manos de los vilonios, recomendaron al Califa que atacase a su enemigo debilitado. Ansioso de gloria, Agmeh se puso al mando de un ejército bien dotado de jinetes y atacó los restos de las posesiones vilonias en el norte de Ankay, que se fueron rindiendo con poca resistencia. A la altura del año 608 DS había conquistado toda la costa, en tan solo cinco años: el joven Califa se ganó el sobrenombre de *el Victorioso* sin apenas merecerlo.

Dos años después el Califa, embriagado por sus victorias fáciles, inició la conquista de Sigia, la tierra de los faraones y los Dioses Muertos. Los siglos resultaron ser mucho más duros que los vilonios y aunque los alinos finalmente doblegaron Sigia, el monarca murió ahogado mientras atravesaba unas arenas movedizas durante una batalla. Una vez más los alinos se enzarzaron en luchas civiles que acabaron con la división de los dominios del Califa muerto, el norte de Ala'i siguió gobernado por los califas de Mirra pero el sur, principalmente los emires alinos que habían conquistado Sigia, fundó una nueva estirpe de adoradores del Destino llamada Tercer Califato, que pretendió —sin éxito— imponerse sobre los creyentes en detrimento de Mirra o Libah. La situación desordenada de Ala'i no pasó desapercibida a los que se creían con derecho a la costa del Mar Ilko: los arcanos.

En Akenar, en el año 626 DS, murió el Rey Alduino II, sin herederos. Se reunió un Concilio de Notables en Akenar y todos los nobles del Reino acordaron nombrar monarca al elfo Consejero, San

²⁰ El elfo Dionis fue santificado años después de su muerte, en esta época se le trataba con un título de prelado real.

Dionis, que se había ganado durante los muchos años de contiendas la fidelidad de la mayor parte de los caballeros y señores de la guerra arcanos. Bajo el amparo de la mayor parte de la nobleza, el nuevo monarca empezó a utilizar el título de Emperador, por derecho de conquista. Se reformaron las leyes y Akenar dejó de ser un Reino para convertirse en Imperio. Desde el año 649 DS el título imperial dejó de ser hereditario para convertirse en un nombramiento vitalicio: el Emperador es elegido por los Notables del Imperio.

San Dionis, desde ese año, se encargó de reformar el ejército arcano. Creó la Legión como arma imperial para la guerra, mucho más efectiva que las levas feudales y de carácter permanente. Reformó el Código de Castigo para ajustarlo al nuevo carácter imperial de Akenar, se permitió libertad religiosa mientras ésta respetase la Ley, se impuso el idioma Común²¹ como lengua oficial del Imperio, en detrimento del antiguo Vilonio.

El Emperador no iba a olvidar los derechos del Imperio sobre los antiguos dominios de Vilonia, por lo que en el año 715 DS decretó la I Cruzada sobre Arkai (que había sido provincia del Imperio). Esto condujo a casi treinta años de guerra contra los alinos del Norte de Ankay y avivó el fuego de la guerra. Las Legiones arcanas tomaron ciudad tras ciudad en la península. En el año 759 el Emperador inició la conquista de Borundia, que también había pertenecido a Vilonia, y en el 790 de nuevo el norte de Ala'i, lo que llamaron III Cruzada. En la mente y los planes del Emperador estaba el conquistar Al-Koran en la IV Cruzada, pero él nunca llegó a verlo.

El Emperador murió asesinado en la III Cruzada, durante el sitio de la ciudad alina de Hayif, en el campamento en el desierto. A su muerte, en el año 823, el Imperio llegaba desde Lundor en el Norte a Arkai en el Sur, desde Vilonia en el Este al Reino Vasallo de Aynea, en el Oeste. Sus enemigos habían llegado a pensar realmente que Dionis viviría mil años y conquistaría el mundo.

²¹ Posiblemente esta medida política fue tomada por el Emperador para disimular su propia condición de elfo.

Con la conquista de Vilonia muchos de sus viejos cultos se mezclaron con los que ya existían en Akenar. Algunos de estos viejos dioses no representaron problemas para las casas nobles arcanas, otros sí. Algunos cultos, como el de Olidammara²², no se toleraron en Akenar. Otros, como el de Wee Jas, simplemente se vieron con malos ojos. Temiendo una corrupción de las costumbres arcanas, la Iglesia de Gah fundó la Inquisición en el año 760 DS en la isla de Atolón, en el Estrecho de Osma. La idea original era que en la isla se inspeccionaran todos aquellos barcos que partiesen de Vilonia hacia el Mar Ilko, aunque la rapidez con la que ganaron poder los Inquisidores hizo que se extendiesen por todo el Imperio junto a su Guardia Negra. Hoy en día representan un poder paralelo al de la Administración Imperial, pero al servicio de la Iglesia de Gah.

Durante todos estos años de protagonismo de Akenar en la Historia de los Mares Tranquilos sucedieron algunos hechos de importancia en el oeste. Como ya mencioné la Isla de Tresia se halló bajo el dominio de la casta sacerdotal de Atros desde finales del siglo II DS. Esta llamada Teocracia de Atros estaba dirigida por una especie de monarca denominado Basileus, Sumo Sacerdote y principal comerciante de la isla. Ya en tiempos de los vilonios los habitantes de esta isla eran considerados distintos a los ilkos pues eran muy diferentes en sus creencias y costumbres, de manera que les llamaban Tresios. Los tresios sólo tenían y tienen una patria, la Isla de Tresia, llamada *Vera* en la antigüedad. Son grandes viajeros, banqueros, comerciantes, marinos y se les encuentra por doquier realizando sus tratos e intercambios, pero jamás se consideran en su propio hogar, siempre son viajeros estén donde estén. He oído rumores de que los tresios han llegado incluso a Akgard y al Mar de las Islas²³, al Norte de Carthag²⁴. Me pregunto cuánto tiempo tardarán en llegar al Reino de Eria tras el rumor de sus enormes riquezas de oro.

Tresia fue invadida por los alinos en el año sillenita de 611. La isla en general estaba poco defendida y a la flota pirata del caudillo Omey le pareció presa fácil; y al principio lo fue. Según los relatos de la época, que los tresios se esmeran en recordar a sus enemigos, el Basileus Saladar II pagó varias fortunas a la Orden de Magia, en Vúlpara, para que hundiese la flota enemiga. En poco tiempo el Basileus regresó a Tresia al frente de un gran ejército de mercenarios y acompañado por varios magos de la Orden.

²² Divinidad del Robo y los Ladrones.

²³ Este mar es el que separa el continente de Eria del de Lundia.

²⁴ Un reino de la costa norteña de Lundia.

Tras una aplastante victoria tresia, la paz se restauró en la isla el año 613 y la noticia del desafortunado y doloroso final²⁵ de todos y cada uno de los hombres de Omei, y del propio líder, se escuchó durante meses en muchas de las plazas de las ciudades costeras del Mar de Sargos. Desde aquellos tiempos la misteriosa Orden tiene una de sus temidas torres en la capital de la isla, Pálakos.

En Kernia los orcos y semiorcos acabaron por echar por tierra los más ambiciosos planes enanos, que incluso soñaban con reconquistar los Dos Reinos, pero esas esperanzas acabaron entre sangre y fuego. Las plazas de los enanos fueron cayendo a manos de los kernios hasta que se vieron obligados a retroceder por completo a la Gran Cordillera. Hasta la última de las ciudades enanas en el norte de Kernia fue arrasada y quemada, sus habitantes pasados por cuchillo y sus pertenencias, saqueadas. Tuvieron que retroceder a un mermado Reino de las Montañas, que literalmente se encuentra en las profundidades de la Gran Cordillera. Desde el siglo III, además, están en guerra con otros habitantes naturales de las cumbres: los gigantes del Reino de Hierro. En el año 245 DS las estirpes de kernios que habían participado unidas durante siglos en guerras contra zarkos, vilonios y enanos, triunfaron finalmente en su guerra por el control de las tierras de Kernia, entre los ríos Oth y Nefret. En la vieja ciudad de Hattusas, amparados por la sombra del Zigurat de Assur, los señores de la guerra pactaron una unión de armas ante cualquier enemigo común, bajo el mandato del más fiero de ellos, por aquel entonces Ahkra I, Gran Rey de Kernia. Como ya se mencionó en su momento, no muchos años después el Reino de Kernia participaría en la Guerra de los Piratas como aliado del Nuevo Imperio, contra Tresia. En realidad los kernios lucharon contra el poder alino que se había establecido en el norte de Ankey, que había alcanzado unas dimensiones tan peligrosas que incluso puso fin a la Guerra de los Piratas.

La costa norteña del Mar de Sargos siempre fue un lugar muy transitado por comerciantes y viajeros. Toda la región conocida como Swam se compone no sólo de ciénagas y pantanos de difícil acceso y plagados de monstruos antiguos y nuevos, sino también de montes infértiles y bosques de zarzas. Esta tierra poco favorecida por los dioses fue colonizada en su franja costera en tiempos del Imperio Vilonio y a la región se le llamó Gondomar. Los vilonios no estaban interesados en el interior, así que sólo poblaron una franja de varias millas desde la costa, aproximadamente una jornada de travesía. En esas tierras se hicieron diques, se limpiaron los campos y se construyeron castillos al

estilo vilonio. La región resultó ser muy rentable al ser explotada de la manera adecuada, arroz, pieles, maderas, frutas, vino y pescados ahumados fueron algunos de los productos con los que Gondomar surtía a la lejana isla de Vilonia, y al resto del Imperio. La propia ciudad de Gondomar, que había sido fundada en el año vilonio 407 (es decir, en el año 619 AS), se asentaba sobre una inmensa zona rocosa fácil de defender, lo que posibilitó que durante siglos disfrutara de un beneficioso comercio y ningún peligro. Incluso durante la Guerra de los Piratas del Nuevo Imperio contra Tresia no sufrió ningún ataque relevante, y por ello acabó convirtiéndose en uno de los principales puntos estratégicos del Nuevo Imperio. En el año 500 DS se comenzaron a construir sus famosas murallas y astilleros, que estarían concluidos en el 512 DS.

El Nuevo Imperio, que poco a poco había perdido todos sus dominios en la costa de Ankey, se había visto reducido a sus posesiones en el Mar de Vulpura y Gondomar. En el año 580 DS los viejos sueños imperiales se vinieron abajo cuando un ejército swardo atacó Everonia por el norte y tomó la capital. El señor de la guerra swardo, Godofredo el Gordo, asesinó con sus propias manos al último monarca del Nuevo Imperio, Geled II. En ese momento todas las ciudades y territorios leales a Everonia se consideraron libres y Godofredo no hizo mucho para impedirlo. Ese fue el fin del Nuevo Imperio.

Los territorios de Gondomar, que habían pertenecido al Nuevo Imperio, no poseían tradiciones propias que sostuviesen una monarquía y la mayor parte de sus habitantes ilkos preferían la libertad a la justicia, por lo que desde aquellos tiempos son gobernados por los Oligarcas, los once hombres con más poder de todos los dominios de Gondomar.

De Kernia, tras un largo proceso de reforzamiento del poder real, volvemos a tener noticias en el año 899 DS, cuando se produjo una gran invasión de zarkos por el sur. El primer impulso cogió desprevenidos a los semiorcos y alcanzó la mitad del reino, hasta la ciudad de Nippur y el río Oth. Numerosas plazas quedaron atrás arrasadas por los zarkos, aproximadamente uno de cada tres kernios murió en la invasión. La respuesta del Gran Rey kernio, Ul-Huruk Karr *el Inmortal*, no se hizo esperar. Reunió un ejército de adoradores del Dios de la Guerra, Assur y marchó contra la sitiada ciudad de Nippur. En el verano del año 900 DS (el año kernio de 654) rompió el cerco del asedio y consiguió cruzar el río Oth con su ejército, dejando atrás la mayor parte del reino sin defensas. Era eso lo que llevaba esperando el rey enano Kelmo el Doshachas durante muchas décadas: en cuanto llegaron a sus oídos las noticias de la debilidad de Kernia, un temible ejército enano partió del Reino de las Montañas durante el otoño

²⁵ Se cuenta que después de los combates algunos alinos se rindieron. Los tresios sólo dejaron con vida a uno de cada trece prisioneros, para que contase lo que había visto en esos días.

del mismo año y alcanzó la capital del Reino de Kernia, Hattusas, en primavera del año 901 DS, deshizo sus defensas en tan sólo dos meses, la saqueó y quemó sus templos. Ul-Huruk no pudo impedirlo porque el grueso del ejército kernio libraba batalla tras batalla en el sur contra los zarkos, por lo que el ejército enano regresó al Reino de las Montañas sin apenas oposición, portando el Tesoro Real, la legendaria Lanza de Assur e incluso el harén del Gran Rey.

En el año 911 DS Ul-Huruk terminó por expulsar a los zarkos hasta la tierra conocida como El Yermo, donde se levantaron fortalezas que defendiesen el Reino. El Gran Rey dedicó gran parte de sus años siguientes a vengarse de los enanos, realizó numerosas incursiones en el Reino de las Montañas e incluso pactó con los gigantes del Reino de Hierro una alianza contra el reino enano.

Se produjo una segunda invasión de zarkos en el año 970 DS, pero en esa ocasión no tuvo la fuerza de antaño y las huestes del Gran Rey arrasaron a los invasores. En el año 998 DS, un grupo de asesinos pagados por el hermano del monarca dieron muerte a Ul-Huruk *el Inmortal* en su palacio en Hattusas. Subió al trono el nuevo Gran Rey Akassi Karr, un semiorco de peligrosa inteligencia adorador de Assur.

Las invasiones de los zarkos no sólo afectaron a Kernia, sino a muchos más. El norte de Ankay bañado por el Mar de Sargos había permanecido en relativa paz desde las invasiones de los *muyadim* en el siglo IV DS y la fundación del Califato de Libah, que llevaba casi cinco siglos rivalizando con el Califato de Mirra por el control del desierto de Ala'i, sus oasis y sus ciudades. La mayor parte del este estaba bajo el dominio de Mirra, y la mayor parte del oeste bajo el dominio de Libah. Desde que Akenar se había embarcado en las Cruzadas para recuperar los antiguos dominios del Imperio Vilonio, desde el siglo VIII DS todo apuntaba a que sería el Califato de Libah —mucho menos enfrentado a Akenar— el que saldría ganando; los zarkos cambiarían esto.

En el año 900 DS grandes huestes de zarkos del desierto, provenientes del Erial de Omuth, avanzaron asolando el norte del continente Ankay. El Califa Ymon de Libah, alarmado por los acontecimientos, realizó una llamada a sus guerreros *muyadim*, como en los antiguos tiempos. Sin embargo los guerreros de este pueblo, con la paz duradera, se habían transformado en comerciantes del desierto, marinos, pescadores, cultivadores de papiro y esclavistas. Con la costosa ayuda de hechiceros e incluso de un dragón, el Califa consiguió repeler la primera horda de zarkos en el Valle de Kal. Sin embargo tan sólo diez años después, en el año 909 DS, una segunda invasión se llevó por delante todas las defensas del Califato y los

zarkos, en la Batalla del Oasis de Zed, aplastaron al ejército *muyadim*, acabaron con la vida del Califa, ajusticiaron a sus hechiceros y mataron al dragón. En pocos años los jinetes de los zarkos se hicieron con el control de Libah. El Rey Demonio Omuth, que en todo momento había movido las piezas que derrotaron al Califa, no ignoraba los intereses de Akenar sobre Al-Koran, por lo que colocó a uno de sus lugartenientes, Rabah, en el trono de Libah, para que el Califato ejerciese de defensa en el flanco este de los zarkos en caso de que los arcanos se embarcasen en la IV Cruzada: el norte de Ankay había pertenecido al Imperio Vilonio y nadie conoce los sueños de un Emperador.

Tanto el Califato de Libah como las tierras alinas de Al-Koran no tardaron en convertir el Mar de Sargos en una fuente de saqueo inagotable, aunque entre ambos no sólo no existía ningún tipo de alianza sino cierta enemistad y odio. Los piratas alinos y zarkos tan sólo respetaban la isla de Tresia y únicamente por miedo a los magos de la Orden. Durante toda la primera mitad de siglo los piratas atacaron todas las costas en Kernia, Gondomar, Vúlpara y Aynea. Los peligros del mar llegaron a ser grandes y eso impulsó a los kernios a construir barcos de guerra con los que poder perseguir a los piratas y saqueadores. En Vúlpara, se creó la Liga de Agon. En la propia ciudad de Agon, donde dicen que se construyen los mejores barcos de los Mares Tranquilos, se reunió una flota de navíos ilkos que en las siguientes décadas escoltaron a barcos comerciantes y persiguieron a los piratas de Libah. Se llegó, incluso, a plantear una gran alianza entre Kernia, Gondomar y Vúlpara para atacar Libah, pero llevarla a la práctica resultó más que imposible.

En el año 955 DS una flota de alinos de Al-Koran desembarcó en la franja de terreno que separaba Gondomar y el Reino de Kernia. Se trataba de valles fértiles pero poco poblados, salvajes incluso para los kernios. Los pocos habitantes de esas tierras huyeron a Gondomar, que tuvo que pactar con los alinos una paz que salvaguardase su frontera occidental. Los hombres del desierto creyeron que esa era su *Qamesh*, o Tierra Prometida, un lugar en el que, según las leyendas del desierto, algún día vivirían los pueblos alinos, es más, estaban destinados a ello. En la franja norteña del *Qamesh* encontraron tierras boscosas habitadas por elfos, se trataba del Reino de Myrl, que apenas he mencionado hasta el momento aunque existía mucho antes que Akenar o Vilonia o los Dos Reinos de los Enanos. El Reino de los Elfos es un lugar misterioso con su propia Historia y sus propias leyes y monarcas y guerras. Es raro que a los elfos de Myrl les interesen los asuntos de los hombres y la llegada de los alinos al *Qamesh* no fue una excepción. Mientras nadie entrase en las tierras de los bosques permanecerían como una frondosa frontera silenciosa.

Al que no le resultó indiferente la llegada de los alinos fue al Rey de Kernia, en aquellos momentos Ul-Huruk Karr. Al comienzo de la invasión los kernios ni siquiera distinguían con claridad a los zarkos de los alinos y pensaron que se trataba de otro intento de Omuth de asolar el Reino de Kernia. En el año 958 DS los alinos enviaron unos emisarios al Gran Rey que disiparon sus temores; dados sus problemas con los zarkos en las fronteras del sur del reino, se vio obligado a pactar: paz en el *Qamesh* a cambio del cese de la piratería alina en las costas de Kernia. Poco pudieron mantener los puertos de Al-Koran dicho pacto, puesto que unos pocos años después, como veremos, serían conquistados por los arcanos. Cuando sucedió esto y el Reino de Kernia se recuperó de sus guerras empezaron las disputas en la frontera entre el *Qamesh* y las tierras de los semiarcos, aunque hasta la actualidad no hubo una situación de guerra abierta.

En Akenar, tras la muerte del Emperador San Dionis en el año 823 DS, ascendió al trono un monarca de ascendencia norteña, el Emperador Aewulf. Consciente de su legado imperial, el nuevo monarca continuó la ampliación de Akenar, pero no por el Sur, sino por las tierras norteñas. En los siguientes años, y durante el mandato de varios Emperadores, la mayor parte de los esfuerzos de guerra se centraron en Svardia, donde en el año 870 DS se creó la Provincia de Wolsak. En el año 895 DS se atacaron las Tierras Alures en combinación con las tropas enanas del Reino de Aynea. En estas tierras había numerosos clanes swardos y algunos elfos que fueron unidos por un héroe local llamado Ghalo, que durante muchos años hostigó las plazas arcanas en las Tierras Alures, hasta que el Emperador Knot, junto con el Alto Inquisidor Imperial, le cercaron en el Monte de Sal, donde tuvo una heroica resistencia hasta el año 910 DS. El Emperador perdonó a Ghalo la vida, aunque por ello se ganó numerosas enemistades en el Imperio, sobre todo entre las familias nobles a las que el swardo había dejado sin herederos o hijos.

La historia de Ghalo no acabó ahí. Tras ganarse el respeto del Emperador, se fue al Oeste, donde las Montañas de Tork marcan el fin del Imperio, y fundó el Reino de Avlon en el año 912 DS. Muchos swardos pusieron sus espadas al servicio de Ghalo y sus descendientes, que nunca doblaron la rodilla ante el poder del Imperio de Akenar. En el año 970 DS el Reino se alió con numerosas ciudades vúlparas para expulsar a los jinetes zoranos que invadieron Vúlpara por el Norte. La victoria en esta guerra hizo que creciese el prestigio de los mercenarios de Avlon. La Orden de Magia erigió una de sus siniestras torres en el Reino, lo que nunca acabó de agradar a los nobles arcanos de la frontera.

Mientras tanto, en el Salón del Trono de Akenar se planeaba una gran conquista como las de antaño. El Emperador Joam subió al trono en el año 975 DS y su primer edicto fue la IV Cruzada contra Arkai y Al-Koran. El año 978 se reunió un inmenso ejército de quince legiones imperiales y unos veinte mil caballeros y soldados de diferentes señores feudales, en la ciudad de Westerdam, en Westerre. En la IV Cruzada se demostró el valor militar de los arcanos, depurado por mil guerras, en contraste con los jinetes alinos y sus arcos cortos. La península fue tomada en apenas cinco años, sus tierras repartidas por el Emperador a las casas nobles que habían participado en la conquista. Las mezquitas dedicadas al Destino fueron quemadas y se erigieron Iglesias de Gah. Las ciudades se amurallaron.

La Cruzada en Arkai resultó mucho más dura. Durante los primeros años muchos de los caballeros arcanos en Ala'i simplemente desaparecieron. El Califato de Mirra contaba con guerreros mucho más expertos que los pocos hombres que pudieron reunir las ciudades libres de Al-Koran, aparte de elefantes, venenos, magia, asesinos, lanceros y arqueros. En general en pocas ocasiones se ofrecía batalla a campo abierto pues el ejército de Akenar es difícil de derrotar, los alinos recurrieron al subterfugio, al bandidaje, a la piratería, al envenenamiento, a la traición y al soborno para hacer de la IV Cruzada un verdadero infierno en la tierra.

Las aspiraciones de Akenar en Arkai estaban en entredicho hasta que el Emperador Joam envió a su mejor caballero al sur, un joven llamado Sire Yvon de Essex. El paladín, aunque nunca consiguió encontrar la Montaña de los Asesinos, se dedicó a dar caza a los líderes alinos tanto en el desierto como en las ciudades e incluso en el Mar Ilko. En el año 1001 DS, el Emperador le nombró Rey Vasallo y dio Arkai por conquistado. Al mismo tiempo, en el norte, dos de sus generales más jóvenes, Onaris y Gavaldo, conquistaron una gran franja de Svardia, por lo que se fundaron las provincias des Hemdaim y Torsvig.

Si bien el mandato del Emperador Joam tuvo numerosas e importantes victorias y conquistas para Akenar, su sucesor, Glaumar de Praia, consiguió prácticamente lo contrario.

La subida al trono del nuevo Emperador no estuvo libre de conflicto. El Consejo de Notables de Akenar eligió como nuevo monarca al primo de Glaumar, llamado Robert de Praia, que ostentaba el título de Duque de la Campiña. A pocos días de realizarse la Coronación surgió la noticia de que Glaumar era el verdadero heredero del Ducado y ambos primos se enfrentaron. La documentación feudal acerca de los derechos hereditarios del ducado se había perdido en un incendio y ambos se negaron a una intercesión de la Iglesia. Robert

reunió un ejército para aplastar a su primo, que huyó a la isla de Vilonia, donde contaba con apoyos, principalmente del Rey Vasallo, hoy conocido como León *el Traidor*. Aunque Robert de Praia contaba con suficientes apoyos en el Imperio (y tenía la propia ciudad de Akenar) como para coronarse, prefirió asegurar su victoria y desembarcó en la costa oeste de Vilonia al frente de un ejército diez veces mayor que el que había reunido Glaumar en Haldheim. Robert contaba con sitiar la ciudad y rendirla por hambre, pero una noche del verano del año 1008 DS, uno de los vasallos de Glaumar, llamado Nicolás, consiguió introducirse en el campamento del ejército de Robert y darle muerte mientras dormía. El propio Nicolás no sobrevivió a la ira de los seguidores de Robert, pero de una manera u otra consiguió traer la paz al Imperio. Desprovistos del que consideraban su señor, la mayor parte de las tropas de Robert juraron fidelidad a Glaumar, así como las numerosas grandes casas nobles de Akenar. En algunos casos el nuevo Emperador se hizo con rehenes que asegurasen la fidelidad de sus súbitos más poderosos, como fue el caso del Duque de Atria. Los allegados de Glaumar disfrutaron del beneficio imperial y para los que no lo eran tanto el Emperador promulgó un Edicto de Indulto que perdonaba por la gracia de Gah los delitos de Alta Traición y Rebelión.

El mandato de Glaumar de Praia fue relativamente pacífico durante bastantes años. El Emperador se dedicó a la política interna del Imperio, a fortalecer los vínculos entre algunas casas nobles y a combatir los ataques costeros de los bárbaros de Hummark en Wolsak y Cirannia.

El año 1016 DS la paz del Imperio chocó con los intereses de Akgard. Creo que al estudioso que lea estas letras que escribo con letra temblorosa, a la luz de mi vela, con el invierno rugiendo tras los muros del monasterio de Warvick, le resultará de interés que relate, aunque someramente, la historia de Akgard. Se trata de una isla situada en el centro del Gran Océano, llena de acantilados mortales, ríos de aguas frías, tierra volcánica y bosques viejos. Los gardios, una raza de hombres que habitó la isla desde siempre, fueron una raza privilegiada al habitar cerca de su montaña sagrada, un volcán cuyo nombre no tiene traducción en nuestra lengua Común. Hace decenas de siglos los gardios surcaban los mares del mundo, en lo que ellos llamaban la Edad de la Guerra. Eran grandes viajeros, grandes guerreros e insuperables hechiceros... sólo comparables a los Antiguos, otra raza legendaria que he visto citar en pergaminos viejos de la que apenas conozco nada. Al parecer los Antiguos y los Gardios estaban enfrentados y, como el nombre de la Edad de la Guerra indica, se mataron unos a otros.

No conozco nada de esta guerra legendaria, tan sólo que ambos pueblos acabaron prácticamente destruidos.

Los gardios, desde aquel entonces, no salieron de Akgard y dejaron que los siglos y las arenas del tiempo olvidasen sus nombres y sus guerras.

Hace más de seis siglos salió de la isla de Akgard un hechicero muy poderoso llamado Amón. Cuentan que llegó a la costa de nuestro continente, Eria, donde encontró unas tribus de orcos salvajes a las que, en poco tiempo, acaudilló sin problemas. Por aquel entonces el Reino de Eria aún acababa de expulsar a los invasores de los Pueblos de Mar por el Este y había descuidado las salvajes costas del oeste. Amón sabía que con un grupo desorganizado de orcos no sería rival para los caballeros y lanzas erias, pero supo ser paciente y usar sus hechizos para hacerse monarca en Jull, un viejo y caótico reino orco que los Reyes de Eria nunca habían conseguido extinguir del todo. Con los años se fue haciendo fuerte, enseñó a los orcos a forjar armas y armaduras, a construir murallas y castillos. Con el tiempo, les enseñó el valor de la caligrafía y las leyes, la agricultura, el comercio y el Arte.

Cuando los señores de la guerra del Gran Reino de Eria se percataron del peligro que representaba el nuevo Reino Orco de Jull que Amón había levantado, fue demasiado tarde. Todas las tierras de los hombres al sur de las estepas de Kan cayeron una tras otra, castillos, ciudades, sin excepción. Los orcos habían abandonado su viejo estilo de guerra caótica y sustituyeron el saqueo por el dominio de las tierras, el asesinato por la esclavitud, la destrucción por la tiranía.

Hace unos doscientos años, cuando el Reijo de Jull rivalizaba en poder con el Reino de Eria, Amón reunió el ejército de navíos de guerra más grande jamás visto por el hombre. No sólo usó sus naves, también pactó una paz con los Señores de Icia, envió emisarios al lejano Enhk para traer de allí tripulaciones enteras, pagó a todos los mercenarios que encontró en todas las ciudades del Mar de las Islas, soldados de Carthag, tropas de Thai, navíos de corsarios negros, remeros de esclavos guerreros de las Tierras Vírgenes de Lundor, piratas de toda la costa oriental de Ala'i e incluso magos de Sigia y lanceros de los Emiratos. El inmenso ejército se reunió en las islas de Tharos, al sur de Akgard, en el año 870 DS. La flota atacó la isla de Akgard el día de la Celebración del Sol, cuando la mayor parte de los gardios habían acudido al Templo del Mundo, como tenían por costumbre todos los años. Si bien el factor sorpresa evitó que los guerreros gardios preparasen las defensas y que los hechiceros destruyesen la flota en medio del mar, no fue suficiente para tomar la isla sin oposición. Los gardios, aunque muy superados en

número, podían ser guerreros temibles. Los combates fueron sangrientos y muchos de los atacantes perdieron la vida. Tras el primer ataque, los isleños se fortificaron en la Torre del Mundo, la mayor fortaleza imaginable, cuyos muros se encontraban protegidos por encantamientos de épocas antiguas y poderosas. El asedio duró cinco años y mermó tremendamente la fuerza invasora, pestes, tormentas, luchas internas, desertiones, parecía que Amón no conseguiría más que llevar a la muerte a todos los que le habían seguido. Sin embargo, en el invierno del quinto año, ósea el 875 DS, el hermano de Amón, llamado Dên, traicionó a los suyos y abrió uno de los torreones a las fuerzas enemigas. La suerte estaba echada.

Se calcula que el ejército de Amón superaba el medio millón de almas cuando zarparon, separadas en innumerables barcos de guerra y bajo infinidad de estandartes. En la isla apenas habitaban unos seis o siete mil gardios. Al acabar la guerra apenas quedaban cuarenta miles de invasores, orcos, norteenos, hombres de mar y del desierto, de la costa, piratas y mercenarios. De los gardios apenas sobrevivieron un centenar, de los cuales la mitad juraron fidelidad al nuevo Rey de Akgard, y la otra mitad fue condenada al exilio.

Muchos bardos cuentan las historias que siguieron a la Guerra de Akgard, de cómo algunos héroes regresaron a sus tierras, algunos lo consiguieron, otros no. Los tesoros de la isla se salpicaron por el Mar de las Islas, de entre todos los más valiosos eran las armas y armaduras creadas con Hierro Negro, se dice que el metal más mortífero que puede forjarse.

Aunque el Reino de Akgard tardó muchos años en recuperarse de las profundas heridas de la guerra, eso no evitó que en el continente de Eria los orcos mantuviesen un férreo poder en el Oeste. Sus intentos por dominar el Lago chocaron frontalmente con los del Reino de Eria, lo que les condujo a varias guerras desde mediados del siglo IX hasta hoy en día.

En lo que se refiere a los Mares Tranquilos, las noticias de la Guerra de Akgard apenas se escucharon, y menos en Akenar. La existencia de esta isla era prácticamente ignorada hasta el año 1013. En este año unos emisarios del Reino de Akgard llegaron a las fronteras del Imperio y viajaron hasta la ciudad de Akenar. Llevaban consigo grandes regalos para el Emperador Glaumar y la intención de que ambos reinos comerciasen de la manera más fructífera posible. No está muy claro qué sucedió en las audiencias de los emisarios de Amón, pero parece obvio que no fueron lo fructíferas que el gardio deseaba. La cosa empeoró cuando, además, los embajadores fueron asaltados por bandidos en el viaje de regreso y nunca volvieron a ver sus isla.

Algunos sabios aún dudan acerca de los motivos de la guerra entre Akgard y el Imperio, yo creo adivinar que el Rey Amón deseaba las riquezas de las minas de plata de la provincia imperial de Borundia, aunque sabía por experiencia lo difícil que era llevar la guerra por mar a lugares lejanos. Además, los orcos nunca habían destacado por ser grandes marinos e incluso aunque el gardio contaba con las cinco Galeras de Fuego, llamadas Ylva, Valeria, Ondina, Amra y Salzaza, eso no le aseguraba la victoria. Estos gigantescos navíos de guerra, contruidos por los antiguos gardios, son capaces de navegar por el Gran Océano en la mayor de las tormentas, pero parece ser que sus secretos de construcción se olvidaron hace miles de años. Por ello Amón recurrió a otra arma que le había funcionado antaño: la traición.

El que había sido Rey Vasallo de Vilonia, León, había sido obligado por el Emperador a dejar la corona de la isla a su hijo y enviado a pacificar el sur de Borundia en numerosas campañas militares contra los pictos y los alinos. Seguramente el vilonio se sentía traicionado, pues había sido un vital aliado del Emperador durante la guerra contra su primo. Precisamente ese debió ser el motivo de su exilio, lo bien parado que había salido, lo que podía llegar a resultar una amenaza para el Emperador Glaumar, unido a la oculta afición de León por los rituales de Magia Negra, que el Emperador quizás trataba de ocultar a la Inquisición. Fuese cual fuese el motivo, llevaba demasiados años embarrado en guerras menores como para que la oferta de Akgard no le resultase tentadora. A cambio de una cantidad de riquezas sin igual, e incluso la corona de la isla de Borundia, rendiría la isla a las tropas de Akgard. Desde ahí, los orcos de Amón podrían preparar la invasión del Imperio si fuese necesario.

En el mes Terzo del año 1016 DS las tropas de Akgard desembarcaron en la costa oriental de Borundia. León rindió las plazas y de las seis legiones que se encontraban en la isla, cuatro le juraron fidelidad. Las otras dos fueron asediadas en las ciudades de Guria y el puerto imperial de Somor.

Las noticias de la invasión corrieron por todo el Akenar, y más allá. El Emperador llamó a sus vasallos y hombres de armas de todos los dominios del Imperio, legiones y ejércitos feudales. Sin embargo los orcos, acostumbrados a la guerra, invadieron el sur de Vilonia y el continente, por el Sur, simultáneamente. La fuerza del ejército de Akgard era muy superior a la imaginada por los arcanos, que se vieron obligados a dividir sus fuerzas. Además, los orcos era tan numerosos que podían dejar tropas asediando castillos y seguir avanzando con el grueso del ejército, sin que eso frenase su marcha.

En verano del año 1017 los orcos habían tomado parte del sur de Vilonia, su ciudad de Haldheim estaba asediada, y la plaza de Nevesy también. En el continente habían avanzado a través de Arquitania, ganando batalla tras batalla, hasta asediar la propia ciudad de Akenar, amenazando el sur de la Campiña y el este de Carcaigh. Muchos campos de Levante y Carcaigh ardieron en esta guerra, aldeas aisladas y ciudades destruidas o asediadas.

La mayor parte de las rutas comerciales en el Mar Ilko se cerraron dando paso a la piratería y los ataques costeros. Los corsarios alinos se dedicaron al pillaje allí donde pudieron. Sin embargo, fue Omuth y los zarkos los que mejor aprovecharon el momento. En el año 1017 DS, tras unos treinta y cinco años de dominio imperial, los zarkos atacaron la provincia de Al-Koran, poco tiempo después de que la mayor parte de las legiones de la península partiesen a la guerra con los orcos de Akgard. La mayor parte de las ciudades cayeron con rapidez, salvo la plaza de Uym, donde la Orden de los Caballeros del Garrote resistió con dureza los ataques y sólo fueron rendidos por hambre, tras casi mil días de asedio. En el año 1021 DS el último arcano abandonó las tierras de Al-Koran. El príncipe zarco Ohnila se erigió como Califa de Al-Koran, fundó la ciudad de Shaohnila sobre las ruinas de la ciudad imperial de Urbión, a orillas del Mar de Syf. Al año siguiente, el 1022 DS, cruzó el estrecho hasta la costa de Aynea y atacó todas las plazas arcanas en la costa, saqueó los pueblos y arrasó las aldeas. Los enanos del Reino Vasallo de Aynea pidieron ayuda al Emperador Glaumar, que negoció con promesas que nunca llegaron a cumplirse. Mientras continuaba la guerra con Akgard, la XI legión embarcó en la ciudad de Westerdam, en la provincia de Westerre, comandado por el general Leto y ayudado por un mago de ascendencia swarda, llamado Inman. Desembarcaron en el sur de Aynea y, junto a las tropas de enanos de Aynea, consiguieron frenar la

invasión de zarkos que había incluso asediado Ciudad de Boktor, la capital de la provincia. Uno de los lugartenientes del general Leto, llamado Elgo *el Viejo*, viajó a Vúlpara y pactó con la Liga de Agon que los barcos ilkos cerrasen el Mar de Syf a los navíos de los zarkos, que durante numerosos años habían hostigado las costas de Vúlpara. Cuando en el año 1023 DS los barcos vúlparos bloquearon los suministros del ejército de Al-Koran, su superioridad numérica sobre la XI Legión no resultaba tan decisiva como antes, por lo que se vieron obligados a pactar una tregua indefinida con los arcanos.

Entretanto, en el este del Imperio se había conseguido retener el avance del ejército de Akgard. En Vilonia Sire Angus de Praia, primo hermano del Emperador, obtuvo la primera victoria contra los orcos, en el antiguo bosque de Sheldom. Los arqueros del ejército feudal de Sire Angus, combinados con dos legiones, elfos llegados de Yvonesse y algunos mercenarios swardos, cercaron al ejército orco en el bosque y lo aniquilaron.

En el continente se sucedieron victorias y derrotas. Por encima de todos destacó el general Onaris, al mando de la III Legión, que ya había guerreado al mando del Emperador Joam. Onaris demostró ser uno de los mayores genios militares de todas las épocas y se convirtió en la pesadilla de numerosos generales orcos y del propio Amón. En el año 1021 aplastó contra las murallas de Akenar al ejército orco que asediaba la ciudad, en la batalla conocida como Mirador. Luego persiguió hacia el sur al ejército de Akgard por toda Arquitania. Simultáneamente, el Rey Vasallo de Arkai, Sire Yvonn, atacó el flanco orco por mar, al mando de la flota imperial. Se conoce como batalla marina de Atolón, puesto que sucedió cerca de esta isla, en la que Sire Yvon consiguió hundir una de las Galeras de Fuego, *Ondina*.

Amón, que también había subestimado la












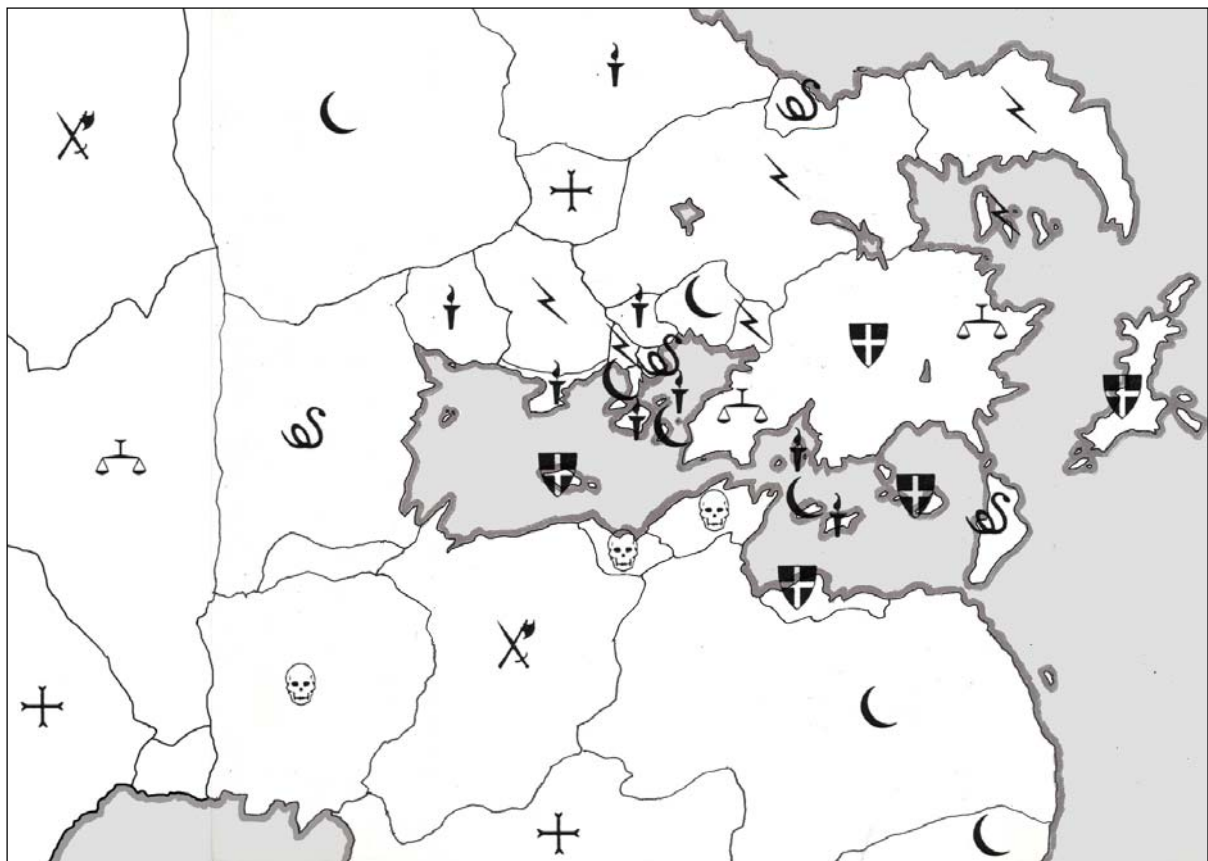
capacidad de guerra de los arcanos, hizo llegar un mensaje de paz al Emperador Glaumar.

La Paz de Hierro que acordaron el Imperio de Akenar y el Reino de Akgard puso fin a la guerra en el año 1023 DS. Akgard se retiró de las plazas conquistadas en Vilonia, Levante y Arquitania, pero se quedaba con Borundia. Muchos nobles arcanos quedaron descontentos con esta paz que interesaba únicamente a los gardios. Algunos achacaron la Paz de Hierro a la amistad del Emperador con León *el Traidor*, al que Amon nombró monarca del Reino Picto de Bor, un reino todavía por pacificar pero con prometedoras minas de plata.

El Emperador, para silenciar las voces en su contra, convocó un Concilio de la Inquisición, para otorgar nuevos poderes a la facción más leal de la Iglesia. Envío a Onaris a las guerras menores con las tribus swardas y se casó con Lady Juliet de Arquitania, como gesto de buena voluntad con esta provincia, la más castigada por la guerra (gesto que muy pocos arcanos apreciaron). Hoy en día, gran parte de la alta y baja nobleza del Imperio es partidaria de la guerra contra el Reino Picto, reconquistar el sur de Aynea y atacar Al-Koran.

En la primavera del año 2025 DS, el Emperador de Akenar, Glaumar de Praia, murió asesinado.

Legal	Neutral	Caótico	
			Bueno
			Neutral
			Malvado



CRONOLOGÍA

Akenar	Vilonia	Kernia	Ala'i	Eria	
3100 AS					Llegada de los bárbaros swardos.
3050 AS					Guerras ogarthes.
2970 AS					Llegada de los enanos a Aynea, fundación de los Dos Reinos.
2426 AS				1	<i>Fundación del Reino de Eria</i>
2000 AS				426	Inicio de los viajes marinos de los Ilkos, en los Mares Tranquilos.
1800 AS				626	Auge de la ciudad de Azur en Vúlpara.
1460 AS				966	Caída de los Dos Reinos de los enanos.
1375 AS				1051	Los swardos invaden la isla de Vilonia.
1275 AS				1151	Dictaduras de los Filósofos, en Vúlpara.
1050 AS				1376	Primera guerra entre kernios y zarkos.
1001 AS	1			1424	Coronación de Osthildar como señor de Vilonia.
999 AS	3			1426	Caída de la ciudad de Azur.
962 AS	40			1463	Inicio de las conquistas vilonias en los Mares Tranquilos
809 AS	193			1616	Guerra entre el Imperio de Vilonia y el Reino enano de Aynea.
650 AS	352			1775	I Guerra Fratricida en Vilonia.
622 AS	380			1803	II Guerra Fratricida en Vilonia, coronación de Yelvain, Rey de Reyes.
634 AS	392		1	1815	Llegada del Profeta <i>el Nassar</i> a Mirra, fundación del Califato.
619 AS	407		16	1830	Los vilonios fundan Gondomar.
540 AS	486		95	1910	<i>Inicio de la guerra entre el Reino de Eria y el Reino orco de Jull.</i>
471 AS	531		140	1955	Muerte de Yelvain, Rey de Reyes. Máximo apogeo vilonio.
767 AS	535		144	1999	Ataque alinos sobre la Ciudadela de Vaith, en el Desierto de las Dunas.
421 AS	581		210	2005	Muerte del Profeta al-Nassar.
420 AS	582		211	2006	Guerra civil en Ala'i.
370 AS	632		261	2056	Fin de la contienda civil alina.
143 AS	859		467	2282	Aparición del Rey Demonio Oonegith.
141 AS	861		469	2284	Derrota de Oonegith por los vilonios, en la Batalla del Lago Svart.
140 AS	862		470	2285	Ataques zarkos en los emplazamientos vilonios del Mar de Sargos.
134 AS	868		476	2291	Los vilonios derrotan al Rey Demonio Omuth en los Zarkos.
62 AS	940		548	2363	El Rey Demonio Avarrak asesina al Emperador Vilonio, Tedoroth III
12 AS	990		598	2413	Revueltas en Kernia contra la hegemonía Vilonia.
5 AS	997		605	2420	<i>Huida del príncipe Aldarion del Reino de Eria.</i>
2 AS	1000		608	2423	Los vilonios reconquistan Kernia, salvo el castillo enano de Arrak.
0	1002		610	2425	Fundación de Akenar.
12 DS	1014		622	2437	Los vilonios atacan Akenar.
25 DS	1027		635	2450	El rey swardo Junifarr ataca las posiciones vilonias en Aynea.
79 DS	1081		689	2504	Jorgothorn expulsa de Kernia a los vilonios.
103 DS	1105		713	2528	Alianza entre el Reino de Akenar y el Imperio de Vilonia.
142 DS	1144		752	2567	Muerte de Darion I en Akenar
166 DS	1168		776	2591	III Guerra Fratricida en Vilonia. División del Imperio Vilonio.
167 DS	1169		777	2592	Tresia se convierte en una Teocracia independiente.
190 DS	1192		800	2616	Las conquistas arcanas en Draak llegan hasta el Mar Ilko.
231 DS	1233		841	2656	Guerra entre los reinos de Akenar y Atria.
233 DS	1235		843	2658	Guerra entre el Reino enano de las Montañas y el Reino de Hierro.
245 DS	1248	0	855	2670	Nacimiento del Gran Reino de Kernia, Tierra de las Estirpes.
290 DS	1292	45	900	2715	Akenar se anexiona la Campiña.
299 DS	1301	54	909	2724	Coronación del Rey Elgar, en Akenar.
310 DS	1312	65	920	2735	Coronación del Emperador Offa en Vilonia.
333 DS	1335	88	943	2758	Comienzo de la Guerra de los Piratas, entre el Nuevo Imperio y Tresia.
353 DS	1355	108	963	2778	El Reino de Kernia entra en la Guerra de los Piratas contra los alinos.
376 DS	1378	131	986	2801	<i>Máximo apogeo del Gran Reino de Eria</i>
389 DS	1391	144	999	2814	Fundación del Califato de Libah.
390 DS	1392	145	1000	2815	Fin de la Guerra de los Piratas.
402 DS	1404	157	1012	2827	Coronación del Rey Umberto en Akenar, trae a su consejero elfo Dionis
416 DS	1418	171	1026	2841	<i>Los Pueblos del Mar (de Li Pan) invaden el continente de Eria.</i>
424 DS	1426	179	1034	2849	Inicio de la Guerra de los Dos Siglos, entre Akenar y Vilonia.
426 DS	1428	181	1036	2851	Batalla de Ilva, el Rey de Akenar cae prisionero de los vilonios.
427 DS	1429	182	1037	2852	Batalla del Río, San Dionis captura al Emperador vilonio.
435 DS	1437	189	1045	2860	Fin de la tregua entre Akenar y Vilonia, continúa la guerra.
458 DS	1460	213	1068	2883	Tregua entre Akenar y Vilonia para hacer frente a las invasiones.
463 DS	1465	218	1073	2888	Fin de la tregua entre Akenar y Vilonia.
565 DS	1567	220	1175	2990	<i>Expulsión de los Pueblos del Mar de Eria.</i>
574 DS	1576	229	1184	2999	<i>Nacimiento del Reino Muerto de Erioch, en el continente de Eria.</i>
580 DS	1582	235	1190	3005	Fin del Nuevo Imperio en Everonia.
608 DS	1610	363	1218	3033	El Califato de Mirra se hace con las plazas vilonias en el norte de Ankey.
611 DS	1613	366	1221	3036	Tresia es invadida por piratas alinos.
620 DS	1622	375	1230	3045	Los alinos invaden Sigia. Creación del Tercer Califato.
623 DS	1625	378	1233	3048	Victoria arcana. Fin del Imperio Vilonio.
626 DS		381	1236	3051	Akenar hereda el título de Imperio, por derecho de conquista.
649 DS		404	1259	3074	Reformas imperiales y creación de la Legión.
715 DS		470	1325	3140	I Cruzada de Akenar contra Arkai, en la costa norte de Ala'i.
759 DS		514	1369	3184	II Cruzada de Akenar contra Borundia.
760 DS		515	1370	3185	Creación de la Inquisición y la Guardia Negra, en Akenar.
784 DS		539	1394	3209	<i>Resurgimiento de los reinos orcos en el continente de Eria.</i>

790 DS	545	1400	3215	III Cruzada de Akenar contra Arkai.
823 DS	578	1433	3248	Muerte del Emperador de Akenar, San Dionis en Ala'i.
875 DS	630	1485	3300	<i>Amón conquista Akgard con un ejército orco.</i>
899 DS	654	1509	3324	Primera invasión de Zarkos en el Reino de Kernia.
900 DS	655	1510	3325	Los zarkos invaden el Califato de Libah.
901 DS	656	1511	3326	Saqueo de Hattusas a manos de los enanos del Reino de las Montañas.
909 DS	664	1519	3334	Los zarkos conquistan el Califato de Libah.
910 DS	665	1520	3335	Akenar se expande por las Tierras Alures.
911 DS	666	1521	3336	El Reino de Kernia expulsa a los invasores zarkos.
912 DS	667	1522	3337	Fundación del Reino de Avlon.
946 DS	701	1556	3371	<i>Los orcos de Blodorn atarrasan Eriador y matan al Rey Janos Vanir.</i>
950 DS	705	1560	3375	<i>Guerra Civil en el Reino de Eria, entre Eria y Auvernia.</i>
955 DS	710	1565	3380	Fundación del Qamesh.
956 DS	711	1566	3381	<i>El Reino de Auvernia se separa del Reino de Eria.</i>
966 DS	721	1576	3391	<i>El Reino de Akgard invade el Reino de Eria.</i>
970 DS	725	1580	3395	Segunda invasión de Zarkos en el Reino de Kernia.
975 DS	730	1585	3400	IV Cruzada de Akenar contra Al-Koran y Arkai.
985 DS	740	1595	3410	<i>Paz entre el Reino de Akgard y el Reino de Eria.</i>
1001 DS	756	1611	3426	Akenar conquista Arkai.
1008 DS	763	1668	3433	Enfrentamiento en Akenar entre Robert y Glaumar de Praia.
1016 DS	771	1676	3441	El Reino de Akgard invade Akenar.
1017 DS	772	1677	3442	Los Zarkos invaden la provincia cruzada de Al-Koran, de Akenar.
1021 DS	776	1701	3446	Derrota de Akenar en Al-Koran.
1023 DS	778	1703	3448	Paz de Hierro, entre Akenar y Akgard.
1025 DS	779	1705	3451	Muerte asesinado el Emperador de Akenar, Glaumar de Praia.



Idiomas en los Mares Tranquilos

Existen numerosos idiomas en los Mares Tranquilos, los más importantes son los siguientes:

Común	Svardo	Alino
Vilonio	Ilko	Kernio

Común: este idioma, también llamado Arcano, es la lengua más hablada en el Imperio de Akenar. Es fácil, a lo largo de los Mares Tranquilos, encontrar a gente que hable este idioma, ya sean mercaderes, posaderos, aventureros o incluso los pobladores del lugar. Es prácticamente igual al Común que se habla en Eria, así como su alfabeto, que se lee de izquierda a derecha.

Vilonio: antiguo idioma del Imperio Vilonio, es una lengua de la familia del Élfico, de la cual heredó su alfabeto y su sonoridad. Aunque es mucho más infrecuente que el Común, sigue siendo la lengua favorita de los bardos y los trovadores. Hay, además, muchas obras antiguas escritas en este idioma, de conocimiento prácticamente obligado para los sabios y estudiosos del pasado. Se lee de arriba hacia abajo.

Svardo: un idioma de sonido áspero, difícil de aprender. Adquirió hace milenios el rúnico como alfabeto de escritura, que comparte con otros idiomas como el enano o el orco. Las runas se leen de izquierda a derecha.

Ilko: El idioma de los marinos. Podría decirse que es el segundo idioma más hablado en los Mares Tranquilos, usado por los isleños, vúlparos y tresios. La mayor parte de las cartas marinas están en este idioma, así como muchos de los nombres costeros y estrellas. Comparte el alfabeto vilonio, con muchas variantes y bastante simplificado. Se lee de arriba abajo.

Alino: Idioma principal en Ala'i, con decenas de pequeñas variantes que únicamente comparten el idioma escrito, que no cambia en ninguna. Es un idioma complejo y bello, cuya caligrafía precisa de cierta habilidad. Su alfabeto es abigarrado y de curvas largas, se lee de derecha a izquierda.

Kernio: Lo que inicialmente fue un dialecto del orco ahora es bastante conocido en los Mares Tranquilos pues la historia de esta raza se ha entremezclado con la de los hombres de estas tierras, aparte de la gran cantidad de mercenarios kernios que hay en los mares. Es un idioma muy consonante donde abundan los insultos y tacos,

poco apto para las odas. Su alfabeto es el rúnico, que se lee de izquierda a derecha.

También existen en los Mares Tranquilos numerosos dialectos y lenguas menores, así como idiomas antiguos que son poco hablados no por su escasa importancia sino por su rareza. De estas lenguas hemos de destacar algunas:

Enano, idioma del Reino de las Montañas y de Aynea, hablado no sólo por los enanos sino por muchos artesanos de los Mares Tranquilos.

Élfico, el idioma de los elfos y los drow, bello y antiguo.

Lengua Rúnica, el idioma de los gigantes, hablado únicamente en el Reino de Hierro.

Orco, un idioma muy extendido entre las razas de humanoides como orcos, trasgos y demás.

Osgo, un idioma hablado por este tipo de humanoides y extrañamente común en las tierras más norteñas de Draak.

Humo, un dialecto del Svardo que no posee expresión escrita conocida y, por lo tanto, carece de Historia.

Gardio, el idioma de los magos y los hechiceros en el que se escriben los libros de conjuros y la magia. Es un idioma poderoso pero muy difícil de dominar. Su alfabeto es único, construido con ideogramas.

Sigio, dialecto del Alino, prácticamente extinguido salvo en las paredes de las tumbas de Sigia. Su alfabeto es jeroglífico.

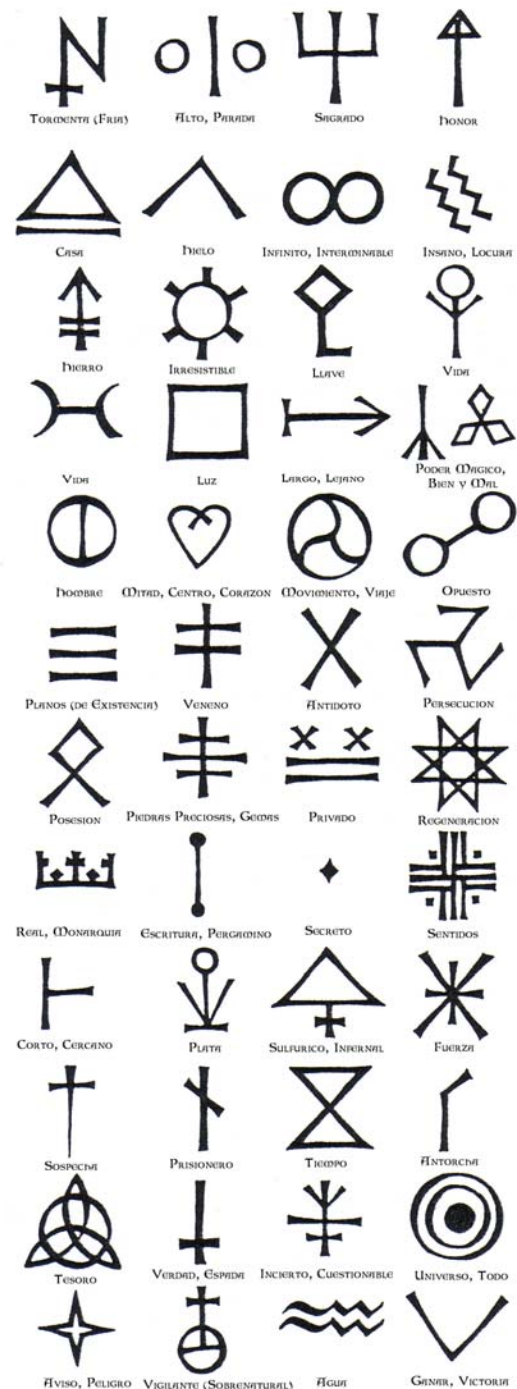
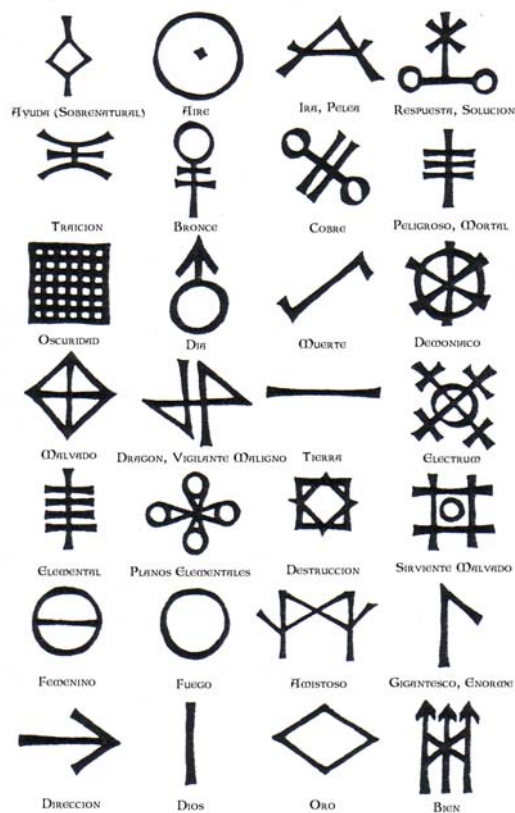
Yu, un idioma extraño desconocido en los Mares Tranquilos, no consta que posea alfabeto escrito.

Gnoling, el idioma de las gentes de esta raza, muy polifacético y sonoro. Utiliza el alfabeto Común.

r unas &

Símbolos

Puede resultar de utilidad para el viajero en Akenar el conocer algunos símbolos y runas usados por muchas gentes en los Mares Tranquilos.





OS REINOS

Lo que sigue a continuación es una breve descripción destinada a aquellos viajeros extraños en estas tierras y lugares. Se habla aquí de los reinos e imperios que dominan los Mares Tranquilos, de los pequeños dominios, principados, ciudades, y otras divisiones a lo largo de Draak y Ankay. Gran cantidad de información se da de manera abreviada:

Población: se trata del número de personas que moran el lugar o reino descrito, calculados a partir del número de fuegos. Son excluidos los mercenarios, grupos fuera de la ley, comunidades semiindependientes u/o independientes y grupos fronterizos.

Etnos: Es la proporción de hombres de distintas razas que existen en cada lugar, calculada a partir de cien hombre maduros.

Recursos: Se trata de listar aquí los productos más conocidos que se dan en ese lugar, si son lo suficientemente abundantes como para ser explotados.

a GON, ISLA DE

Liga de Agon

El Gran Mercader Sarsa

Capital: Agon (65.000)

Población: 200.000 +

Etnos: 50 % ilkos, 5% vilonios, 45% otros.

Recursos: Pielles, telas, vino, metales, ocre, plata, oro, seda, especias, tintes, esclavos, gemas.

Idioma: Ilko.

La pacífica isla de Agon es sede de una de las antiguas Repúblicas de Vúlpara y la única que ha llegado a progresar con éxito. La ciudad es una de las mayores de los Mares Tranquilos y sus mercaderes sólo son superados ampliamente en habilidad por los de la Isla de Tresia. La única ventaja que tiene Agon sobre la Isla de los Palacios es la de la construcción de embarcaciones, desde el

año 760 DS empezaron a fabricar unos nuevos barcos²⁶ de gran capacidad que, sin duda, son los mejores y más veloces navíos que surcan los mares. No es nada infrecuente que los navegantes tresios acudan a Agon a construir sus naves. El gremio de constructores de barcos es muy cerrado y de muy difícil acceso, por no nombrar que la ciudad cuenta con dos Torres de Magia de la Orden, una de ellas dedicada únicamente al estudio marino de las naves, los vientos, las aguas y la navegación. La ciudad cuenta con una guardia nutrida de mercenarios, en tiempos de guerra todos los hombres de la ciudad se levantan en armas. La segunda Torre está construida a modo de defensa contra piratas y reinos que quieran atesorar las enormes riquezas que se guardan en la ciudad. En esta ciudad se guarda el tesoro de la Liga de Agon, concretamente en el Templo de Pelor. La Liga es una federación de pequeñas ciudades libres que pagan todos los años para costear los gastos de una flota de guerra que mantenga el Mar de Vúlpara libre de piratas. En el inmenso puerto de la ciudad se pueden ver algunas de las naves de la Liga, con sus velas azules y blancas.

Las casas de la ciudad son bajas y de adobe. Los templos, relativamente comunes. Las ágoras, espaciosas, los teatros, también comunes. En general es una bella ciudad. El resto de la isla está compuesta por pequeñas poblaciones costeras que se encargan de sostener el negocio de alimentar a las varias decenas de miles de agoneños, a base de pesca, cereales, árboles frutales –cuentan con grandes extensiones de árboles de gulgo, una fruta que crece en las islas del Mar de Sargos, dulce y sabrosa, además de grandes rebaños de ñecos –una especie de oveja como las arcanas pero de dos patas, que produce una leche extremadamente rica–.

Aparte de eso, no es muy difícil encontrar mercenarios en Agon, hay dos gremios que fabrican armas con metales comprados en tierras imperiales (principalmente comercian con Ayeon) y que nutren a la mayor parte de las contiendas isleñas. Son especialmente comunes los arqueros agoneños, aunque no destacan tanto como lo hace un arquero élfico o un arcano de Lundor.

a KENAR, IMPERIO DE

Su Majestad, el Emperador, Palabra de Gah.

Capital: Akenar (201.320)

Población: 9.154.000

Etnos: 75 % arcanos, 25% otros.

²⁶ Son especialmente famosas las drómonas de guerra, birremes de guerra muy veloces.

Recursos: Metales, manufacturas, vino, aceite, lana, madera, manufacturas, pergamino, armas, ganado.
Idioma: Común.

He preferido distinguir las provincias del Imperio una a una, puesto que son lo suficientemente dispares como para que una descripción general siempre resulte errónea. El inmenso tamaño de sus fronteras es uno de los motivos de la gran disparidad de gentes que en ellas habitan. Sin embargo sí comparten una serie de rasgos principales que merece la pena mencionar, para empezar el idioma Común, hablado en todo el Imperio e incluso en reinos vecinos. Además de esto está la raza arcana, que se ha mezclado poco con otros grupos de población. Aunque en el norte del Imperio hay swardos, en el este vilonios, en el sur ilkos, en el oeste enanos, y en el corazón hay elfos, la mayor parte de la población es de sangre arcana. En tercer lugar está la religión. Existen numerosas religiones viejas y nuevas en Akenar, las leyes imperiales son claras respecto a la libertad de culto. Sin embargo la mayor parte de la población es sillenita. Estos son los tres elementos que cohesionan el Imperio.

El Imperio tiene una sociedad feudal con tres pilares que culminan en el Emperador. Los tres pilares son el civil, el militar y el religioso: la nobleza rige el carácter civil, las legiones el militar y la Iglesia el religioso.

La Ley Imperial dicta las normas del Imperio. Los nobles tienen potestad para juzgar, así como los magistrados imperiales. Las leyes son duras con el bandidaje y el asesinato, con la caza furtiva y cualquier tipo de desorden civil. La desertión suele estar penada con la muerte. El interior de las iglesias se considera terreno sagrado; no se puede perseguir a nadie amparado bajo las leyes de Gah.

En cuanto a la vida militar, las legiones sólo sirven al Emperador. La carrera militar en Akenar difícilmente puede conducir a la acumulación de grandes riquezas, precisamente para evitar que los mandos militares lleguen a resultar una amenaza para el propio Imperio. Los nobles, pese a todo, tienen derecho a mandar ejércitos feudales, de vasallos, levas o mercenarios, que usan generalmente para sus propios intereses o como guarnición.

La Iglesia de Gah tiene mucho poder en el Imperio. Tanto obispos como cardinales²⁷ suelen participar en la política del Imperio como si fuesen nobles, y de hecho muchas veces lo son. La Inquisición funciona como un organismo independiente dentro del Imperio, pero aparte de perseguir los actos de Magia Negra, también se encarga de otros asuntos imperiales.

El Imperio está bastante poblado. La vida es principalmente rural, asentada alrededor de castillos que suelen defender las tierras colindantes. Existen, también, núcleos urbanos que han crecido de manera desordenada alrededor de caminos o de lugares de interés, como puertos o lugares sagrados, aunque las ciudades suelen ser de pequeño tamaño y amuralladas. La comunicación entre las principales ciudades es muy buena, existen calzadas imperiales en casi la totalidad del territorio; su construcción y mantenimiento es una de las funciones que cumplen las legiones en tiempos de paz. Existen, además, palomas mensajeras, generalmente controladas por el clero sillenita. En las zonas de mar abundan más los barcos costeadores que los que navegan mar adentro. Salvo contadas excepciones la mayor parte de las travesías marinas, tanto de comercio como de guerra, se llevan a cabo en primavera y verano. Es poco común la navegación en los meses de invierno, sobre todo fuera de los Mares Tranquilos.

Los ejércitos feudales de Akenar suelen estar compuestos por caballeros e infantería ligera, lanceros y arqueros. Dependiendo de la región esto varía poco o mucho. Lo que suele cambiar menos son las Legiones, que suelen contar con una Lanza de caballería pesada (250 hombres), otra de arqueros y dos de infantería. Además suele contar con la Quinta Lanza, de auxiliares, que suele ser el cuerpo de ingenieros (expertos en máquinas de asedio, túneles y construcción de fortalezas), exploradores, forrajeadores, intendentes y armeros. En épocas de guerra las Legiones suelen doblarse, de manera que pueden llegar a contar con unos 2500 hombres. Aparte de las legiones existen los Cuerpos, que también son unidades imperiales, compuestos únicamente por caballería, aproximadamente lo equivalente a una Lanza.

a KENAR, PROVINCIA DE

Su señoría, Sire Gabriel, Canciller de Akenar,
Prelado Imperial.

Capital: Akenar (201.320)
Población: 420.000

²⁷ Existen cuatro cardinales en el Imperio, cada uno asiste al Emperador en sus funciones de cabeza de la Iglesia en las provincias más lejanas.

Etnos: 90 % arcanos, 10 % otras.
Recursos: Artesanía, armas, armaduras, lana, lino, telas, hierro, pescado, papel, tintes.
Idioma: Común.

Esta provincia es el corazón del Imperio de Akenar, centro del poder de los arcanos en Draak. Aunque la capital tiene una posición económica principal en las tierras que la rodean, estos feudos tienen un papel clave por ser la primera fuente de sustento de la ciudad.

La capital del Imperio, Akenar, es una ciudad fundada hace once siglos con altas murallas de piedra negra. La región en la que se encuentra está salpicada por gigantescas agujas de piedra a las que los arcanos llaman Columnas de Dios. Aparte de estas formaciones geológicas, los condados cercanos se componen de zonas de colinas suaves, prados de gran extensión y bosques pequeños. El lago Aark baña el oeste de la provincia, donde hay numeras aldeas de pescadores. La ciudad de Akenar posee un importante puerto fluvial y fuertes gremios de comerciantes, así como barqueros de río dispuestos a bajar al sur por el río Dor por un precio módico.

Los feudos de las cercanías de Akenar están bien defendidos con castillos viejos y robustos. La provincia está muy bien comunicada con calzadas imperiales que llegan a la ciudad desde los puntos más distantes del Imperio.

Las armerías de Akenar son famosas por sus trabajos de armadura, así como la Escuela Palatina, que cuenta con la mayor biblioteca del mundo conocido. En la ciudad también se fabrica un papel de gran calidad, e incluso se está empezando a usar uno de los inventos de Giles Wolpe, la imprenta. La Corte es bastante numerosa, algunos reinos poseen incluso un embajador permanente en la ciudad, aunque el austero espíritu arcano está lejos de las intrigas cortesanas del Imperio Vilonio. En la ciudad existe la Torre de las Tormentas, donde residen dos magos de renombre, Inman y Merilon, temidos por gran parte de la población. La mayor parte de los arcanos acostumbran a peregrinar a una de las tres sedes eclesiásticas del Imperio al menos una vez en la vida, Akenar, Salé o Nevesy.

Hace apenas cuatro años la ciudad fue sitiada sin éxito por las tropas de Akgard, que llegaron tan al norte a través de Arquitania, desde el Mar Ilko. A su paso causaron bastante daño, pero no consiguieron entrar en la ciudad y, posteriormente, fueron aplastados en la Batalla de Mirador por el general Onaris.

La ciudad, ya desde antes de los tiempos de Akgard, posee una guarnición que consiste en tres legiones y tres cuerpos de caballería imperial.

Además, en la provincia hay numerosas tropas feudales de caballeros, soldados de pica y arqueros.

a LA'I, TIERRA DE LOS

AROMAS

El Hijo del Destino, Voz del Profeta, el Califa Shalá ah Lamar ah Salim ah Nihé ibn Nassar

Capital: Mirra (50.000+)
Población: ?
Etnos: 95 % alinos, 5 % otros.
Recursos: Perfumes, maderas exóticas, gemas, tintes, especias, mercenarios, esclavos.
Idioma: Alino.

Estas inmensas y cálidas tierras ocupan todo el norte del continente Ankay, el Desierto de las Dunas, las costa del Mar Ilko y del Gran Océano, innumerables oasis y ciudades, valles y montañas. La extensión de Ala'i es tan grande que probablemente sea el mayor dominio de los hombres en esta parte del mundo, incluso mayor que el Imperio.

Esta inmensidad de tierras desérticas representa un poder dormido hace siglos. Las enormes distancias y las grandes diferencias entre las gentes del desierto hacen imposible que actúen como una sola voz. Prácticamente cada ciudad alina se considera prácticamente independiente y trata a sus vecinos como tales. A lo largo de los años se ha comprobado en numerosas ocasiones la imposibilidad de estas gentes para crear un reino fuerte y unido. Cuanto mayor es el poder de un líder, ya sea Califa, Sultán, Emir, Atabeg o incluso Cadí, mayor es la lucha interna que genera su muerte.

Lo único los alinos respetan por igual es su religión, el Destino (el Sino, o como se dice en alino el *Shâ*), una religión monoteísta pero que tolera otros cultos. Precisamente por ese celo religioso el mayor poder en Ala'i es el Califato de Mirra, aunque existen también numerosos emiratos dependientes y reinos Taifas. El Califa es el Príncipe de los Creyentes. E incluso así, la religión *shainita* se encuentra dividida en tres, puesto que además del Califato de Mirra, en el oeste está el Califato de Libah, que durante muchos años eclipsó la hegemonía de Mirra, y en el sur el Tercer Califato, que tiene su centro de poder en Sigia. Todos los Califas tienen por herejes o sectarios a sus iguales, lo que en muchas ocasiones ha conducido al *yihad*, o Guerra Santa.

Los alinos habitan principalmente en los oasis y en ciudades con fuentes de agua

permanentes, aunque también son comunes los pueblos nómadas y pastores. Los mercados y bazares de Mirra son famosos en los Mares Tranquilos, se habla de ellos como una de las maravillas del mundo.

En Ala'i rige la ley del desierto. Se continúan las antiguas costumbres y se valora el agua como un bien casi tanpreciado como el oro. Son comunes los esclavos y los sacrificios, así como las deudas de sangre.

En Ala'i existen unos asesinos llamados Jesseri Thedi extremadamente letales y secretos. Se dice incluso que rivalizan con los asesinos sombra de las lejanas tierras de Li Pan. Nadie los conoce pero todos los temen; su líder lleva el nombre de Iurasi Thedi, y no se sabe si reside en la legendaria Montaña de los Asesinos, uno de los lugares legendarios de Ala'i, o vaga por el mundo.

El Califato dispone de numerosas tropas, principalmente de caballería ligera y de arqueros. Se habla de que un ejército de hasta 150.000 hombres llegó a ser levantado en apenas un mes durante las Cruzadas de los arcanos sobre el emirato de Serea, aunque jamás llegó a la batalla por culpa de una gran tormentas de arena.

Se dice que las mujeres alinas tienen un don especial para la magia y la alquimia.

a L-KORAN, SULTANATO DE

Dominios de Omuth

Su Alteza, el Sultán Ohnila I

Capital: Shaohnila (31.000)

Población: 430.000

Etnos: 50 % zarkos, 40% alinos, 10 % otros.

Recursos: Papiro, tintes, seda, tapices, vino, salazones.

Idioma principal: Zarko.

Las disputadas tierras de Al-Koran son el mayor oasis del norte de Ankay. Las gigantescas Montañas de Salam guardan el sur de la región de los vientos del desierto y convierten la península en un vergel sin igual. Varios ríos riegan estas tierras generosamente y crecen en ella datileras, granadas, palmeras, plantas del papiro y árboles frutales. Abundan los pozos y las marismas, y la costa está formada, casi en su totalidad, por largas playas de arenas blancas y aguas verdes y cristalinas.

Los zarkos dominan estas tierras desde hace pocos años, expulsaron de ellas a los arcanos de Akenar y crearon el Sultanato de Al-Koran. La

capital, Shaohnila, es una ciudad nueva sobre las ruinas de una vieja urbe vilonia, con tres fortalezas de piedra blanca y un inmenso templo dedicado al Dios Erythnul y a su Rey Demonio Omuth, donde todos los meses realizan un sacrificio humano. La población alina que existía anteriormente fue diezmada por los zarkos y está esclavizada en los campos. Al mando del Sultán se encuentran numerosos navíos de guerra que utilizan para saquear o simplemente quemar todo lo que tienen a su alcance. Antaño, incluso en las épocas del Imperio de Akenar, las rutas comerciales alinas acostumbraban a hacer escala en Al-Koran, ahora ya no. Los alinos shainitas que adoran al Destino han de hacerlo mirando al Oeste, hacia el Califato de Libah.

El ejército de Al-Koran está compuesto por guerreros zarkos del desierto, buenos jinetes y excelentes arqueros que también manejan con destreza la cimitarra y la jambiya. La abundancia de maderas nobles en Al-Koran les permite mantener una buena flota pirata que suele actuar de manera caótica e impredecible. El Sultán también cuenta con elefantes de guerra, temidos por los enanos de Ayeon en la muy reciente guerra que mantuvieron. El Sultán está intentando imponer orden en un desorganizado ejército incapaz de mantener guerras largas o con complejas líneas de suministro, por ello se han creado recientemente los Sasari, unos cuerpos de ejército de cien hombres comandados por un caudillo fiel al Sultán.

a LOS, ISLA SAGRADA DE

Liga de Agon

El Archidruída, arth Seldom, Guardián del Laberinto

Capital: Alos (300)

Población: 6000+

Etnos: 95 % ilkos, 5 % otros

Recursos: pescado, sal.

Idioma: Ilko.

La isla sagrada de Alos es muy conocida desde tiempos remotos por la misteriosa y reducida sociedad druídica que se da cita en sus rocosa costa una vez cada once años.

La isla en realidad no es una, sino varias, unidas por puentes de piedra que aparentemente son de construcción humana, aunque cualquier observador atento acaba por deducir que en realidad sus formas son naturales. Las islas poseen dos zonas marcadamente diferentes: la base, formada por impresionantes columnas rocosas que forman un techo cavernoso. Bajo este techo se pueden albergar

barcos e incluso pequeños poblados de pescadores y cuentan que antaño era un refugio de piratas, aunque hoy en día se utiliza ocasionalmente para varar algunos de los barcos de la *Liga de Agon*; por otro lado está la superficie de la isla que da al cielo, que prácticamente es un yermo de rocas y hierba donde sólo hay aves marinas y un faro antiguo, llamado la Torre de Nathair, abandonada hace tiempo.

Los pocos habitantes con los que cuenta la isla viven en el Laberinto, que es como se llama el complejo de cuevas bajo la isla. Aunque en muchas partes de dicho Laberinto hay canales o pozas de agua, la mayor parte permanece seco, incluso en momentos de grave tormenta, en los que, al parecer, resulta impresionante escuchar el batir de las olas contra los acantilados y las gigantescas columnas de piedra.

Se cuenta que un minotauro de gran fuerza vaga por las profundidades del Laberinto. Esta leyenda es, probablemente, un invento de los habitantes de Alos para amedrentar a piratas y marinos que pasen casualmente por sus costa.

aRQUITANIA, DUCADO DE

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lady Juliet de Arquitania.

Capital: Avignac (12.000)

Población: 700.000+

Etnos: 90 % arcanos, 5 % ilkos, 5 % otros

Recursos: Madera, vino, lana, queso, miel, orfebrerías, trigo.

Idioma principal: Común

La provincia imperial de Arquitania fue ganada al Imperio Vilonio por Akenar en la Guerra de los Dos Siglos. De eso hace mucho tiempo y nadie lo recuerda en estas tierras verdes, llenas de ríos, bosques de robles y colinas suaves. El clima es lluvioso en Arquitania, por eso posee las tierras más fértiles del Imperio e innumerables ríos.

La provincia está dividida en muchos pequeños condados y dominios feudales. La mayor parte de los campos de los siervos de la región están cercados por pequeños muros de piedra, y los pequeños castillos abundan. Gran parte de la economía feudal de los condados depende de las cosechas de dorcas y castañas, así como del vino y cerveza. Con la dorca se hace un pan duradero y alimenticio, por ello hay muchos molinos en toda Arquitania. También son comunes las vacas y los cerdos, y son famosos los quesos.

En general las tierras de Arquitania están bastante civilizadas. En cada condado hay al menos una Iglesia de Gah, además de santuarios de otros dioses. Todo el ducado está recorrido por la calzada imperial, bien comunicado y con numerosas posadas, villas y aldeas.

Se dice que los bardos y trovadores más ocurrentes del Imperio son los arquitanos, quizás por las conocidas historias de amor cortés de algunos legendarios caballeros de estos lares.

Gran parte de Arquitania sufrió la guerra con el Reino de Akgard, hace apenas cuatro años. Bastantes castillos fueron asediados y muchas aldeas y burgos, quemados. El paso del ejército orco aún se puede percibir en los caminos de la región, cuyos cementerios se llenaron de jóvenes y viejos. Ahora algunos nobles de otras provincias del Imperio han conseguido tierras en Arquitania gracias a sus méritos en la guerra, y poco a poco repueblan los condados de la provincia.

En Arquitania suele haber pequeños ejércitos feudales armados con lanzas y arcos. En la región abundan los caballeros vasallos de nobles de pequeñas familias. Tras la guerra todo el sur de la provincia se está fortificando a marchas forzadas y las oportunidades de botín han atraído a numerosos guerreros de todo el Imperio y más allá. En la región hay cinco legiones y la parte más agresiva de la flota.

aRKAI, REINO CRUZADO DE

Provincia del Imperio de Akenar

Su majestad, el Rey Vasallo Sir Yvon de Essex.

Capital: San Juan de Ark (15.000)

Población: 50.000+

Etnos: 20 % arcanos, 75 % alinos, 5 % otros

Recursos: Gemas, orfebrería, piedra, licores.

Idioma: Común.

El Imperio de Akenar conquistó las tierras de Arkai durante la II y IV Cruzada. Se trata de una amplia franja costera, en el norte de Anka, que había pertenecido al Imperio Vilonio antes de formar parte de Ala'i y rendir culto al Destino. Los arcanos lograron conquistar, tras azarosas campañas que incluso costaron la vida al Emperador San Dionis, el emirato de Serea, el emirato de Amarra, las ciudades de Suian -actual Juan de Ark-, Adeto, Survión, así como el oasis de Jizá. Como resultado de las Cruzadas los arcanos fundaron un Reino

Vasallo, que ha sido gobernado hasta el momento por el paladín sir Yvon.

El reino está dividido en siete señoríos, cada uno con una ciudad fortificada. Existen numerosos castillos dominando el territorio. El ejército cruzado se ha disgregado en su mayor parte, sólo restan las Órdenes Religiosas de los Selladores, los Maestros del Templo y los Verundinos, además de alguna orden de carácter menor y la propia Inquisición. Además de los caballeros de las órdenes, no muy numerosos, hay un total de dos legiones y dos cuerpos de caballería ligera defendiendo Arkai y encargándose de cobrar los diezmos a algunos emiratos vecinos que optaron por pagar el llamado “Rescate”.

ARW ELEN, ISLAS DE LOS

ÍDOLOS

¿

Capital: Puerto Malva (4.000+)

Población: 40.000+

Etnos: 90% elfos silvanos, 10% Ilkos

Recursos: Pesca, fruta, perlas, coral, pociones de especias.

Idioma: Elfo.

Las islas de Arw Elen siempre han permanecido libres, incluso en tiempos del Imperio Vilonio, que contó con una verdadera supremacía en estas aguas, hace siglos. El propio Mar de Niebla, la naturaleza volcánica de estas islas así como las enormes estatuas de piedra plantadas en las playas, amenazantes, hacen que cualquier extranjero abandone con rapidez cualquier intento de conquista o incursión. Las islas poseen playas de aspecto generoso y algunos tramos boscosos, aunque en las zonas volcánicas son mucho más áridas y carentes de vegetación.

Este archipiélago de islas, unas siete de tamaño habitable, llevan siglos sumidas en la discordia y la disputa. Que se sepa al menos dos clanes élficos (Inis y Nioldlann), se disputan el control y se han pasado años enzarzados en continuas agresiones que jamás llevan a una guerra total de estilo humano.

En la séptima de las islas, llamada Darmata por los ilkos, se ha establecido un pequeño puesto comercial llamado Puerto Malva. Está situado en el punto más sureño del archipiélago, y allí se puede encontrar una pequeña comunidad de tresios e ilkos que truecan objetos de todo tipo sobre todo por las perlas y el coral de los elfos, además de frutas extrañas y pociones de exótico sabor, muy valoradas por los cocineros de los reyes. El enclave está

protegido por los acantilados y una pequeña muralla de madera, que ya en dos ocasiones no fue suficiente para contener a bestias y criaturas que habitan las islas, generalmente bestias de gran tamaño y criaturas marinas que no se ven en ningún otro lugar del Orbe.

Al norte de Puerto Malva nunca entran los hombres, y por regla general los barcos evitan cruzar esta aguas, casi siempre bordeándolas por el sur.

Los elfos que habitan el archipiélago son fieros y guerreros. Poseen embarcaciones de pequeño tamaño, de apenas dos docenas de remeros, con las que cruzan las islas. Pocas veces se les ve fuera de sus aguas. Algunas veces se puede ver alguna compañía de guerreros en Puerto Malva, pero tampoco es muy habitual.

Las islas parecen poco pobladas y se ignora si los elfos poseen alguna ciudad en el interior de alguna de ellas, aunque algunos suponen que sí. Aunque algunos elfos se dedican a la pesca de los grandes monstruos marinos que habitan esta aguas, la mayor parte son cazadores y guerreros. Se estilan las armaduras ligeras, típicas de los exploradores, ya sean de malla o cuero, y el uso de arcos largos y lanza o espada. En los bosques lluviosos de estas islas los elfos son prácticamente invisibles.

ATOLÓN, FORTALEZA DE

Provincia del Imperio de Akenar

El humilde, Sir Argon Silarus, Alto Inquisidor Imperial.

Capital: Atolón (4.000)

Población: 4000 +

Etnos: 95 % arcanos 5 % otros

Recursos: pescado, sal.

Idioma: Común, Vilonio.

La arisca isla de Atolón se encuentra en el Canal del Paso que comunica el Gran Océano con el mar Ilko. Se trata de un lugar de paso obligado para los barcos de mercaderes ilkos y tresios con Vilonia, Levante, la Campiña o Wolsak. La fortaleza de Atolón fue construida en época de pleno apogeo del Imperio Vilonio, cuando el Paso era de vital importancia para las comunicaciones del Imperio. El castillo es prácticamente inexpugnable, con anchas murallas de piedra oscura y altas torres redondeadas, pendiendo de afilados acantilados. Parte de la flota de guerra imperial suele fondear en el puerto de Atolón en invierno y otoño, sobre todo desde la guerra con Akgard, pues el Reino Picto de Bor está a muy pocas millas marinas al sur de Atolón. En el

pasado esta ciudad-fortaleza ha sido el punto de partida de numerosas campañas militares, incluidas las Cruzadas a Ala'i, así como uno de los bastiones más opuestos al Emperador Glaumar durante su contienda civil contra Robert de Praia.

La fortaleza está protegida por la Guardia Negra, una orden militar de la Inquisición.

Atria, Gran Ducado de

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lord Carles de Atria, Gran Duque.

Capital: Tréveris (20.000)

Población: 1.500.000 +

Etnos: 95 % arcanos 5 % otros

Recursos: madera, cerveza, pieles, ahumados, lana, centeno.

Idioma: Común.

El Gran Ducado es una de las provincias más prósperas del Imperio de Akenar. Sus amplias llanuras tienen un clima de interior, los inviernos son fríos y los veranos calurosos, aunque la lluvia abundante que llega con los vientos del este tiende a suavizar ambas cosas. En invierno es frecuente la nieve. La mayor parte de Atria está formada por amplios campos y llanos salpicados de bosques poco tupidos. Algunos condados tienen colinas viejas y sólo en el norte hay algún feudo montañoso. También en esa zona, el caudaloso río Lira, que separa Atria de Wolsak, forma generosos valles.

Esta es una de las provincias más pobladas del Imperio. Aunque la mayor parte de la población está dispersa en feudos rurales, el crecimiento de las ciudades amuralladas ha sido importante. Toda Atria está bien comunicada por las calzadas imperiales, lo que ha propiciado un el comercio y la burguesía urbana de mercaderes, comerciantes y artesanos. Aunque muchos de los feudos viven de las cosechas de cereal, también abundan los rebaños, sobre todo de ovejas.

Gran parte de la población de Atria es sillenita, pero es en esta provincia donde el culto al Dios Pelor es más fuerte en todo el Imperio. Son comunes las colinas con templos de este dios, que busca siempre los lugares más altos como tierra sagrada. El propio escudo del Duque muestra un sol en respeto a Pelor.

En los últimos siglos Atria no ha conocido la guerra, aunque sí la peste y el hambre. Son muchos los caballeros de esta región que acaban sirviendo al Emperador, viajando al peligroso norte o acudiendo a las Cruzadas. La mayor parte del

ejército de la provincia es de carácter feudal, con caballería ligera y arqueros.

Ayea, Reino Vasallo de

Provincia del Imperio de Akenar

Su Señoría el Cardinal Umli de Boktor, Rey de Ayea.

Capital: Boktor (19.500)

Población: 300.000 +

Etnos: 80 % enanos, 20 % arcanos

Recursos: Plata, metales, gemas, piedra, mithril.

Idioma: Común

Ayea es una tierra montañosa muy abrupta y de difícil acceso. Las comunidades se agrupan en ciudades fortificadas con objetivo de defenderse de las bandas de lobos que bajan en invierno de las alturas. Los valles son relativamente prósperos, con una minería impulsada por los señores locales desde hace siglos. Aunque existen numerosos castillos en la zona, suelen estar muy aislados unos de otros. Además, a la población enana de las montañas les gusta mucho más el sistema de población propio de su raza, las Minas. Es este un tipo de asentamiento típicamente enano que consiste en una pequeña fortaleza en la cima o ladera de una montaña que oculta una construcción excavada en la roca mucho mayor que lo que se encuentra a la vista. Estas ciudades son de poco agrado para hombres y elfos, por lo que hay pocos en las zonas del interior. La agricultura de esta región es pobre, pero cuenta con una fuerte Mesta de pastoreo.

Aparte de los numerosos ejércitos señoriales a lo largo del territorio, hay cuatro legiones (principalmente de infantería) defendiendo el territorio. A veces hay alguna incursión de swardos, aunque es poco frecuente, en el norte. Es en el sur donde se concentra el peligro, toda la frontera se mantuvo en guerra contra los zarkos de Al-Koran hasta una tregua pactada hace dos años.

Azur, Isla de

Su Señoría, el Archimago Merion.

Capital: Ciudadela de Azur (2.000+)

Población: 2000+

Etnos: 50 % ilkos, 50 % otros

Recursos: Planta de Azuj, cristal, tierras raras.

Idioma: Ilko, vilonio

Esta isla, antaño secreta pues los magos cartógrafos evitaban mencionarla en las cartas de navegación, se ha convertido con los años en el verdadero centro de la Orden de Magia, que cuenta con adeptos en algunos lugares clave de los Mares Tranquilos, desde Kernia a Akenar.

Precedida por un pasado glorioso que se desvaneció con los siglos, Azur era, hasta hace pocos años, una simple isla llena de altos pinos coronada por una montaña árida rodeada de espinos y zarzales secos. Tanto en la costa como en la montaña apenas se podían ver algunas ruinas y restos de una antigua y extinta civilización. La Orden de Magia, sin embargo, encontró la isla tras muchos años de búsqueda en el Mar de Vúlpara y erigió la que es ahora Ciudadela de Azur, en el punto más alto de la isla, la sede de la Orden.

Dicen los rumores que en la ciudadela se guarda una de las reliquias más preciadas, de tiempos ignotos, el Zrekarión, también llamado Árbol del Bien y del Mal. Los propios muros de la ciudadela están contruñidos para defender el Zrekarión de cualquier enemigo que quiera apoderarse de él.

La Orden de Magia, un grupo reducido de magos, tiene como consigna “*Conservar el Arte*” en cualquiera de sus formas, pues son conscientes de que en el Orbe la magia se está desvaneciendo poco a poco. Para ello se esmeran en cuidar grandes bibliotecas donde pueda perdurar el saber, en poner por escrito los tratados sobre encantamientos y fórmulas de hechizos, así como estudiar las grandes creaciones del pasado, imposibles de repetir. En la Orden figuran no sólo la mayoría de los pocos magos que quedan en el Orbe, sino también algunos clérigos de Boccob y Wee Jas. Los hechiceros, por regla general, no valoran en absoluto el trabajo de la Orden ni reconocen en ella la menor autoridad.

Cerca de la ciudadela crecen plantas de Azuj, muy valoradas por los viajeros de los Mares Tranquilos debido a sus fabulosas capacidades curativas. Las propias hojas de la planta son extremadamente alimenticias y, secas, valen para hacer infusiones que mantienen en pie a un guerrero durante un día entero, sin necesidad de otra comida. El puerto de la isla, llamado Isar, se convierte a menudo en un improvisado mercado cuando coincide que los barcos de mercaderes tresios se acercan a realizar sus intercambios. De la isla también les interesan los valorados cristales, que los sirvientes de la Orden, en los hornos de la ciudadela, convierten en delicadas piezas y vasos.

La Ciudadela de Azur suele ser suficientemente intimidatoria como para que los enemigos de la Orden, o los simples piratas, eviten la isla. A pesar de ello, los magos también duermen, por lo que la plaza cuenta con una guardia de fieles

guerreros, algo más de un centenar, a modo de guarnición. En la ciudadela viven al menos tres magos y varios aprendices. Corre el rumor de que los magos tienen, escondidos en la fortaleza, un grupo de golems de hierro y piedra, máquinas de guerra animadas capaces de defender la isla y al Zrekarión en caso de un ataque a gran escala.

bORUNDIA, REINO PICTO DE

Vasallo del Reino de Akgard

Su majestad, el Rey Leon I de Borundia.

Capital: Syrkus (4.000+)

Población: 30.000

Etnos: 30 % orcos 30 % pictos 10 % ilkos 30 % otros

Recursos: plata, gemas, esclavos, plantas medicinales, aceite.

Idiomas: Común, Orco, Alino, Picto

El Reino de Borundia, también llamado Bor, es una tierra poco agraciada. Se trata de una isla montañosa antaño habitada por pictos y salvajes que el Imperio Vilonio conquistó hace siglos (los nativos de la isla, una raza de tez oscura, muy fiera, fue llamada *picta* por los vilonios debido a su costumbre por los tatuajes). La naturaleza salvaje de los isleños consiguió que la civilización nunca se llegase a asentar del todo en Borundia, el interior siempre permaneció libre del yugo de los vilonios. Cuando el Imperio Vilonio se vino abajo la mayor parte de los puestos fronterizos imperiales fueron abandonados a su suerte, las tropas abandonaron la isla y los antiguos lugares fueron nuevamente tomados por los pictos salvajes. Este regreso al pasado se vio truncado bruscamente por la Cruzada que lideró el Emperador de Akenar San Dionis, en el año 759 DS. En apenas dos décadas de guerra tomó la mitad norte de la isla y fundó Syrkus, en el año 775 DS, la que sería capital de la provincia. Poco tiempo después, el caudillo alino Ralmandú el Gris invadió el sur de la isla, en el año 802 DS, y creó el Reino Taifa de Raborán. Desde ese momento el conflicto en la isla fue continuo entre la parte septentrional y meridional, además de la resistencia de los pictos, refugiados en el interior de las montañas, a ser conquistados. Los intentos de acabar con ellos nunca tuvieron éxito, ni en el dominio arcano ni en el Reino Taifa. En el año 1016, tras un pacto con el noble imperial al mando de la provincia, el antiguo Rey León de Vilonia, desembarcaron en la isla varios ejércitos orcos. En los siguientes años la isla fue utilizada por las tropas de Akgard para atacar las costas del Imperio de Akenar. El sur de la isla fue aplastado por el ejército gardio. A cambio de respetar los Lugares del dios Obad Hai, el Rey Amón consiguió atraerse a parte de los pictos

salvajes para que sirviesen bajo su estandarte en la guerra contra el Imperio, como exploradores y forrajeadores.

Tras la Paz de Hierro el reino ha iniciado las obras para doblar las murallas de Sirkus y de todas las ciudades costeras que puedan ser atacadas por Akenar. Las minas de plata de las montañas vuelven a funcionar, y Amón fundó en el sudeste la ciudad de Anbor, para que funcione como puerto comercial entre Borundia y Akgard. En la isla también hay pastoreo de cabras y grandes extensiones de olivos, así como abundante pesca y lugares donde crecen las plantas de Onís, un valioso arbusto de asombrosas cualidades curativas.

La isla posee un formidable ejército orco, actualmente atareado en las obras de construcción de murallas. El ejército de Akgard utiliza poca caballería pero se distingue por el uso de ogros y gigantes de las colinas como fuerza de élite pesada, muy difícil de abatir. También poseen cuerpos de ballesteros y temibles constructores de máquinas de asedio, tanto de ataque como de defensa. Leon I posee un cuerpo de guardia personal compuesto por una de las legiones imperiales que desertó a su lado durante la guerra, todos lo llaman la Legión de los Traidores. Los cuerpos de exploradores del ejército están compuestos por pictos.

CARCAIGH

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, el Príncipe Ricardo *el Negro*.

Capital: Salé (6.000+)

Población: 700.000+

Etnos: 85 % arcanos 10 % ilkos 5 % otros

Recursos: vino, licores, orfebrería, hidromiel, pescados, lino, trigo.

Idiomas: Común.

Carcaigh es una de las provincias más antiguas del Imperio de Akenar, fue conquistada por el Rey Elgar a fines del siglo III, que aunque era monarca de Akenar también era de procedencia arquitana; desde tiempos antiguos hay una ligera rivalidad entre ambas provincias, puede que de épocas incluso anteriores al extinto Imperio Vilonio.

Las tierras de Carcaigh son fértiles y generosas. Su clima costero, templado, y sus campiñas salpicadas de bosques hacen que sea una tierra propicia tanto para la vid, el vino y la dorca como para el ganado mayor. El Principado está dividido en numerosos condados con castillos y burgos amurallados, es común que los puentes de la región tengan una pequeña atalaya o torre defensiva

así como algunos asentamientos, sobre todo del interior en el norte, en forma de citanias. En el sur son comunes las aldeas costeras de pescadores ilkos, que generalmente pagan tributos a los señores feudales. El comercio marino es abundante, y son varias las plazas costeras donde es sencillo contratar barcos de pequeño calado.

La provincia es muy visitada por peregrinos de todo el Imperio puesto que su capital, Salé, es una de las tres ciudades santas de los sillenitas. Se supone que en esta ciudad se guardan los restos mortales de Sillevan, el Hijo de Gah. El Camino de Salé posee tres rutas terrestres, la del oeste desde Hanor y la propia Akenar, la que atraviesa las Montañas de Glades por pasos alpinos entre valles angostos, y la de la calzada imperial desde el oeste, posiblemente la más segura. Este Camino hace que numerosos viajeros atraviesen estas tierras, cuyas calzadas y caminos se han poblado de numerosas posadas y mesones, torres de vigilancia y puestos almenados. El peregrinaje suele culminar en un Perdón imperial a delitos mayores, a excepción del asesinato. En la propia ciudad de Salé, al ser uno de los centros religiosos del Imperio, reside uno de los cardinales de la Iglesia sillenita, cuyos intereses no siempre coinciden con los del Príncipe, cuyo castillo corona la ciudad, fuertemente amurallada para poder repeler cualquier ataque por mar.

En Carcaigh existen numerosos pequeños ejércitos feudales que velan por los intereses de cada condado, formados principalmente por caballeros e infantería ligera. No es extraño que algunas compañías de vasallos de los nobles locales velen por la seguridad en el Camino, donde abundan los bandidos y malhechores.

En la reciente guerra contra el Reino de Akgard se produjo una fuerte invasión de orcos en la provincia vecina de Arquitania, y algunas de las plazas del valle del río Dor, en Carcaigh, fueron atacadas. La ciudad de Hanor, que fue asediada sin éxito y que constituye un punto clave en el transporte fluvial del Imperio, ahora está protegida por una de las legiones imperiales.

CAMPIÑA, LA

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lord Angus de Praia, Duque de Campiña.

Capital: Saint Gall (11.000+)

Población: 500.000+

Etnos: 95 % arcanos 5 % otros

Recursos: caballos, carne, lana, queso, sal.
Idioma: Común.

Como su nombre indica, la Campiña son unas tierras de grandes extensiones de verde, tan sólo interrumpidas por viejos ríos de aguas tranquilas y algún que otro bosque disperso. Posee un clima oceánico que en algunas épocas del año levanta vientos del este.

Las poblaciones del ducado son algo menos dispersas que en las provincias sureñas del Imperio, principalmente porque los cultivos se centran en el centeno y los campos de pasto, que necesitan áreas más amplias que los campos cerrados del sur. Por ello los condados suelen ser al mismo tiempo mayores y menos poblados que los de provincias como Arquitania o Carcaigh. Cada feudo suele contar con su castillo, de mayor tamaño que los del sur, y varias villas.

En la Campiña las calzadas suelen estar transitadas tanto por viajeros como por carretas. En los puertos de Essex y Wylham se suelen encontrar barcos de mercaderes que cruzan el Mar de Vain, generalmente hasta la ciudad de Haldheim. Por ello, algunas de las rutas comerciales hasta Vilonia pasan por la Campiña.

En este ducado se crían los mejores caballos del Imperio. Estos animales suelen crecer en los campos de la región y e incluso los hay salvajes. También hay otros tipos de ganado, como ovejas y vacas. En las zonas costeras, que cuentan con altos acantilados, es habitual la pesca de grandes peces que cruzan el Mar de Vain en determinadas épocas del año. En general se trata de un litoral difícil, que muchas veces recibe el nombre de Costa de los Puñales.

Los castillos en la Campiña suelen ser más grandes que en el sur pues albergan a más gente, también son menos frecuentes las torres excesivamente altas por culpa de los vientos del este, que hacen incómoda no sólo su construcción sino su vida cotidiana. Los tejados de las casas suelen ser de pizarra, no como en el sur donde es más común la teja cocida o la paja.

En la Campiña hay tropas feudales en cada condado. Suelen contar con pequeñas guarniciones de infantería ligera y con numerosa caballería ligera y pesada. En la región están los castillos de algunas órdenes militares como los Hermanos de la Lanza, la Orden Bastarda o los Caballeros de Saint Gall. Se podría decir que los caballeros con mayor pericia en la batalla de todo el Imperio son de estas tierras.

CIRANNIA

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lord Joyce, Señor de Cirannia.

Capital: Winbrought (6.000+)

Población: 50.000+

Etnos: 80 % arcanos, 15% vilonios, 5 % otros

Recursos: piedra, pescado, aguardiente, oro, pieles.

Idioma: Común, Vilonio.

Cirannia es la región norteña de la Isla de Vilonia. Fue conquistada por Akenar en la Guerra de los Dos Siglos, en el siglo VII. Se trata de unas tierras montañosas de valles profundos, poco fértiles y batidas por los vientos fríos del Gran Océano. La mayor parte de sus habitantes son pastores de cabras o mineros. Hay algunas minas de oro en Cirannia, muy abundantes en tiempos antiguos pero ahora en declive; las canteras de buena piedra sobran por doquier. La costa es dura y pedregosa, en ella las aldeas han de fortificarse por culpa de los ataques de los bárbaros de Hummark y los invasores enhkos. Hay buena pesca en sus aguas y los pescados de Cirannia llegan a muchas partes del Imperio gracias a la costumbre local de conservarlos en grasa de ballena, aunque desde hace algunos años un mercader alino enseñó la técnica del escabeche —muy usada en el Mar Ilko— a los pescadores de la zona, y se ha extendido esta práctica porque es más rápida y barata. En la costa norte de la isla, así como en los pequeños islotes del Mar de Onis, se pueden pescar ballenas, muy apreciadas por su carne y por sus pieles. En el oeste de la provincia hay varios condados de ciénagas frías, muy poco transitados y bastante peligrosos.

Los feudos de Cirannia suelen ser fieles a una de las siete casas nobles de la provincia, que provienen de las antiguas familias vilonias que dominaban esta tierra. Los castillos suelen tener murallas recias y estar emplazados en lugares estratégicos, de paso o con agua. Las aldeas suelen tener los cementerios en su interior y estar amuralladas, pues los antiguos vilonios no tenían el miedo a los muertos que suelen mostrar los sillenitas. Aunque la mayor parte de la nobleza es sillenita y habla Común, desde tiempos de la conquista, una parte del pueblo llano habla vilonio y adora a viejos dioses del panteón vilonio, como Corelion Larethian, Ehlonna, Wee Jas y Olidammara, o incluso a dioses swardos, como Gleind. Tampoco es infrecuente en la zona ver alguna vieja moneda de oro vilonia, que aún sigue en circulación.

En Cirannia no son raras las disputas locales que acaban en el campo de batalla, por eso

las tropas señoriales suelen estar más o menos dispuestas para el combate. Es habitual en estas tierras que luchen todos los hombres capaces de coger un arma entre las manos, no sólo caballeros – que hay pocos en Cirannia- u hombres libres, por ello en toda Cirannia es mucho más frecuente que en el resto del Imperio que casi todos los hombres, incluso los siervos, posean armas, que se pasan de padres a hijos generación tras generación. También por esto son muy comunes las compañías de mercenarios de esta región, que a veces prueban suerte allí donde la guerra los llame. En la zona también son habituales los honderos, que nunca son olvidados en épocas de conflicto.

dAEMOS, CIUDAD LIBRE DE

Liga de Agon

Hegemón Temostenes.

Capital: Daemos (18.000+)

Población: 30.000+

Etnos: 95 % ilkos, 5 % otros

Recursos: Perlas, tintes, telas, vino, cerámicas.

Idioma: Ilko.

La ciudad de Daemos se convirtió en libre a fines del siglo VI DS, cuando el Reino de Gor se dividió entre los hijos de su fallecido monarca. En el año 623 DS las tropas de la ciudad de Daemos tuvieron que hacer frente a un ejército de Pírea al mando del Príncipe Ezian, que trataba de dominar la península Goría bajo su corona. Daemos salió victorioso de la batalla del Paso de Hoplas, en los Montes de Andros, y desde esa época se forjó una fuerte enemistad entre ambos territorios. Por si esto fuera poco fueron también las naves de Daemos, un siglo después, las que rompieron el asedio de Sarkai por parte de los barcos píreos. En el siglo X DS la ciudad entró a formar parte de la Liga de Agon, para defender sus intereses comerciales y militares en el Mar de Vúlpara.

Las tierras de Daemos son montañosas en la franja norte, lo que siempre le ha servido de defensa natural contra las aspiraciones de Pírea. La península vive de la abundancia de pesca y de la artesanía, pues muchas de las telas y cerámicas usadas en Vúlpara proceden de esta región. Hay muchas aldeas costeras fortificadas, puestos comerciales y faros, así como numerosas pequeñas islas y villas de pescadores. La costa de Daemos es tortuosa aunque con playas de enorme belleza y arena fina. La navegación con barcos grandes a veces es peligrosa si no se conocen las aguas por culpa de los arrecifes y fondos arenosos.

La ciudad de Daemos abraza el gran peñón de Inión, donde está construida una acrópolis dedicada al Dios del Sol, Pelor. Cada cinco años los hombres de la ciudad considerados Ciudadanos votan para ver quien de entre ellos será el Hegemón, el máximo cargo político de la urbe. Este cargo sólo se puede ejercer una vez en la vida, para evitar que la ciudad acabe bajo una tiranía. El Gremio de Comercio de la ciudad tiene gran poder en la región de Vúlpara por varios motivos: en las costas de Daemos hay conchas con las que los artesanos fabrican tintes maravillosos muy apreciados incluso en los mercados de Akenar; además, la arcilla roja de esta península es también muy valiosa en la fabricación de cerámicas de gran tamaño.

En la ciudad está emplazada una de las Torres de la Orden, que pactó con el Hegemón la exención de impuestos a cambio de mantener a los piratas y saqueadores alejados de la ciudad.

Las tropas de Daemos en tiempos de guerra son los propios Ciudadanos. Cuando uno de ellos no está capacitado para el combate –cosa muy habitual- se tiene que encargar de costear a un guerrero que luche por él; estos no son exactamente mercenarios, sino soldados pagados con rango de caballeros dentro del territorio de Daemos. En épocas de paz sólo uno de cada diez caballeros está en armas, y los ciudadanos siguen un ciclo para que si vida militar sea tan sólo uno cada diez años. Aparte de los caballeros, a los que los ciudadanos arman con lanzas pesadas y escudos, suele haber una tropa mucho más numerosa de hoplitas, soldados pagados con las arcas de la ciudad, que defienden las murallas y las fortalezas. Tras 25 años de servicio militar, los hoplitas pasan a ser Ciudadanos. Aparte de sus tropas de tierra, la ciudad posee una flota numerosa tanto de navíos de guerra como de barcos comerciales y de transporte.

dOMESVAR, TIERRA DE

¿

Capital: ¿

Población: ¿

Etnos: 70% osgos 30% swardos

Recursos: desconocidos.

Idioma: Osgo, swardo.

Las tierras de Domesvar son zonas boreales donde los días y las noches pueden durar meses. En las zonas más cercanas a Svardia se trata de una tundra donde la supervivencia es dura; el norte es un desierto helado.

En estas tierras valdías los únicos habitantes son tribus de humanoides hechos al frío,

en su mayoría osgos y lobos. Curiosamente los osgos de estas tierras, sometidos al rigor del eterno invierno, se han distanciado de sus primos de otras tierras, al menos en lo que a su trato con los hombres se refiere. No es raro encontrarlos conviviendo con swardos o haciendo trueques con los clanes de los hombres del norte. Son buenos cazadores y no les asusta el mar, aunque en los Mares de Hielo en muchos casos se puede caminar sobre eternos bloques de agua —que se agujerean para pescar—. Es común la caza de focas y de gusanos de hielo. También es frecuente en estas tierras el uso de perros, tanto de caza como de tiro.

Dicen que al norte de estas tierras se encuentra la legendaria Torre de los Hielos, un lugar donde un hombre, enano o elfo puede pasar las Siete Pruebas, que otorgan la divinidad. Algún que otro aventurero loco se ha perdido para siempre buscando este mito.

Los habitantes de Domesvar pocas veces abandonan sus tierras. A veces hay conflictos entre las aldeas, en años de escasez, pero por regla general los enormes peligros salvajes de estos lares impiden que otros problemas cobren importancia. Todos los enclaves de osgos y swardos están frotificados y, generalmente, asentados en zonas pedregosas o bosques boreales, que evitan a los gusanos de hielo.

En los momentos de necesidad todos aquellos capaces de empuñar un arma lo hacen, por regla general se usan lanzas y hachas, aunque entre los cazadores también es habitual el uso del arco largo, sobre todo en las zonas más cercanas al Reino Élfico de Myrl. En el hielo son útiles las armaduras de pieles, que protegen por igual del frío y del acero.

dORTOÑA

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lord Stefan Crowlet, Duque de Dortoña

Capital: Áquila (26.000)

Población: 110.000

Etnos: 95% arcanos, 5 % otros.

Recursos: hidromiel, armaduras, telas, ahumados.

Idioma principal: Común

La provincia de Dortoña fue creada por el regente del Rey Elgar, Guillermo de Bulé, en el año 295 DS, para defender de manera efectiva la costa del lago de Aark. En los siglos que siguieron a esto la provincia acabó siendo rodeada por otras, lo que le garantizó una vida mucho más pacífica que la típica de los territorios fronterizos del Imperio de Akenar. Su capital, Áquila, nunca fue tomada por asalto o asedio.

El lago de Aark y sus vientos del este suavizan el clima continental de Dortoña, haciendo que los veranos sean más templados y los inviernos menos fríos. Llueve a menudo en estas tierras de suaves colinas y ríos caudalosos, de manera que toda la región es fértil y abundan los páramos boscosos.

A estas tierras apenas llegó el auge del Imperio Vilonio, de manera que es mucho más raro ver edificaciones tan antiguas como en la costa. La construcción de puentes y canales se percibe distinta a simple vista, algo más tosca y robusta que la de los viejos arquitectos vilonios. También hay calzadas que recorren toda la provincia, así como numerosas posadas y puertos en el lago. En la región se suelen ver aldeas y pueblos enteros sin amurallar, sobre todo en las cercanías del lago. Los castillos son de pequeñas proporciones, la mayor parte de las veces no pasan de ser una torre con pocos hombres donde residen los señores del feudo, que poco a poco pierden fuerza en la región a favor de los burgueses de las ciudades de Áquila y Melburgo. Los gremios de comercio y artesanos de la región han ido cobrando importancia gracias a la excelente calidad de las manufacturas locales. En las herrerías de Áquila se forjan armaduras de una calidad excelente, y en Melburgo, junto al lago, están los mejores telares de lino de todo Akenar, plantado en los alrededores de la ciudad, cuyo puerto comercial es casi tan grande como el de la propia ciudad de Akenar. La región, pues, vive del comercio y la artesanía.

En la región hay pocas tropas feudales, casi todo son guarniciones de torreones y guardias de ciudad. Los caballeros que hay se dedican a mantener la paz en los condados y a evitar el bandidaje y la caza furtiva a toda costa. También hay tropas feudales del duque que suelen vigilar las caravanas de hierro de las Montañas de Glades, con el que se alimentan las herrerías de Áquila. En esta ciudad generalmente se acantonan dos legiones imperiales en tiempos de invierno.

dROW FIR, REINO DE

Su alteza sin nombre, Rey de los Drow, hijo de Lolth.

Capital: Onei Dûr (8.000)

Población: 30.000

Etnos: 100% drow

Recursos: Hierro, armas, armaduras, gemas.

Idioma: Élfico.

Las montañas que existen al norte de Svardia son siempre evitadas por las tribus de los hombres, pues ocultan en su interior un mal sin

nombre. Al parecer mora en sus cuevas laberínticas un ancestral pueblo de elfos oscuros que los swardos llaman *drow*, acreedor de los miedos de los norteños.

Se sabe poco de estos elfos pues rara es la ocasión en la que se los ve fuera de su mundo subterráneo. Al parecer son albinos –lo que, desde tiempos inmemoriales, hizo que los pueblos de Draak asocien a los albinos con el mal- de tez oscura, y ven en la oscuridad total.

Las únicas noticias que tenemos de Drow Fir son las que nos relata una edda swarda, la edda de Ragnar el Risueño, un viajero del siglo VII DS que se aventuró en las montañas en busca de oro. Según nos cuenta las aldeas de las cercanías si que comercian con los drow, generalmente con pescado, pieles y grasa de ballena o aceites de cualquier tipo, que cambian por hierro de gran pureza o armas, anillos o alguna gema. Al parecer tienen una especie de tregua que respetan una semana al mes, lo cual parece indicar que de manera habitual son hostiles. Ragnar se adentró en las montañas y pudo ver al menos dos fortalezas en las entradas de los valles profundos de las montañas, donde las nieves son eternas. Consiguió entrar, ayudado de un anillo mágico que le hacía invisible, según dice, y ver que las montañas no están sino horadadas de un modo lejanamente parecido a como los enanos trabajan la piedra, formando estancias y salas de gran tamaño y magestad. Ragnar viajó entre los túneles que unían dos fortalezas subterráneas construídas para defender Drow Fir de una amenaza de las profundidades, pero no alcanzó a conocer qué clase de peligro atemorizaba a seres tan siniestros. Vio a algunos antes de huir, convencido de que no había oro en las montañas, y nos cuenta que entre los *drow* hay guerreros de aspecto temible y quizás hechiceros. Cuando Ragnar, en un accidente, perdió su anillo, tuvo que huir de las montañas con gran riesgo para su vida, volvió a su aldea, en la costa del mar de Vith, y jamás regresó a Drow Fir.

ERK

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lord Wallace, Señor de Erk.

Capital: Caiholt (1.000+)

Población: 20.000+

Etnos: 50 % arcanos, 45% enanos, 5 % otros

Recursos: hierro, pieles, piedra, madera.

Idioma: Común, Enano.

La provincia de Erk domina los pasos de los Montañas de Glades, que unen el norte y el sur de toda la franja occidental del Imperio de Akenar. La mayor parte de la provincia es montañosa o de

tierras altas, donde abundan los bosques fríos y los páramos yermos. Por toda la región, las Montañas de Glades tienen cumbres increíbles y abismos sin fondo por las cuales discurren los pasos de la calzada imperial, con puentes sobre barrancos, peligrosas cuestras y complicadas rutas, (la elección de los pasos adecuados depende de la estación y del tiempo reinante tanto como de la urgencia del viaje o las dimensiones de la comitiva). En el condado de Erk hay ganadería de montaña, principalmente de cabras. También hay caza abundante, sobre todo en las tierras altas, en la franja donde los bosques lindan con las montañas. Además el condado cuenta con minas de hierro, la mayor parte explotadas por siervos enanos llegados de los interminables Montes de Ayeen.

Hay pocos feudos en la montaña. Los castillos son difíciles de mantener en estas tierras, hay pocos, y casi todos están en lugares que dominan las rutas y los pasos de la calzada imperial y son prácticamente inexpugnables por las condiciones naturales que los guardan. En la baja montaña hay aldeas fortificadas y asentamientos enanos y de montañeros. En alta montaña hace demasiado frío y sólo en verano suben los pastores y los montañeses. En invierno muchos pasos permanecen cortados por las nieves, pero no es imposible cruzar. Hay un monasterio sillenita asentado en las cumbres, cerca del paso de Goy, que en ocasiones se queda aislado en invierno y las noches de tormenta. Por la región, en zonas más accesibles, hay más monasterios que han hallado en la montaña su tranquilidad, refugio y retiro de los asuntos mundanos.

Aquellos que van a cruzar los pasos de las montañas suelen pagar al señor de Kayholt un impuesto de cinco monedas de plata. Gracias a este portazgo y al comercio, la ciudad se encuentra en una época de bonanza. Dicen que en ella vive otro de los magos famosos del Imperio, Deimos, quizás atraído por las bibliotecas de los monasterios de la región.

Las tropas de Erk en su mayor parte se encuentran acantonadas en Kayholt, cuyas murallas de piedra montañesa son la envidia de cualquier ciudad. La mayor parte de la tropa está formada por infantería ligera, y el propio duque cuenta con un nutrido número de montañeros, exploradores y guías. Los castillos y torres defensivas de los montes suelen tener guarniciones bastante escasas.

e_NHK, REINO DE

El Rey de los Mares Fríos, Eriko IV el Navegante.

Capital: Djolkveer (¿5.000?)

Población: ¿23.000?

Etnos: 90 % humos, 10 % gnolings.

Recursos: Mercenarios, hierro, oro, telas.

Idioma principal: Humo

El Reino de Enhk se encuentra muy al norte, casi a medio camino entre los continentes de Draak y Eria. Cuentan que es una isla de nieve, con grandes fiordos y bosques fríos. En estas tierras tanto la noche como el día duran meses, incluso más que estaciones.

Los enhkos son, en realidad, humos, un pueblo del norte, grandes y corpulentos, de largas melenas rubias o albinas, profundas barbas y bigotes. Suelen ser incluso más altos que los swardos, con rasgos parecidos y al mismo tiempo diferentes. Nunca se les ve en tierras cálidas salvo como mercenarios o en sus colonizaciones costeras, que siempre se producen en primavera o verano, jamás en otras épocas del año. Hay décadas enteras en las que no aparecen y luego en un año hay varios ataques. En contadas ocasiones los barcos enhkos son pacíficos y forman pequeñas comunidades por la costa, reacias a pagar impuestos y a convertirse en siervos del señor de la tierra, lo que siempre acaba mal. Sus hombres son hábiles y cotizados mercenarios, conocidos por su falta de escrúpulos y su temible valentía. Desconocen a los dioses de cualquier tipo y también son reacios a las creencias y a los ritos antiguos, no practican religión alguna. Son muy extraños, tratan como iguales a sus mujeres y a sus hijos, y los ancianos no tienen especial peso en sus costumbres. Lo único que parecen apreciar es lo que ellos llaman *Lung*, que al parecer significa “la ley”. Resulta chocante que hábiles guerreros desarrollen un sistema comunitario tan extraño. El que vigila el *Lung* es su rey, Eriko, del que se ha oído hablar hasta en los altos salones de la ciudad de Akenar puesto que en el año 1010 D.S. capturó al Conde de Eskai, un noble arcano del norte de Cirannia y lo despellejó por haber asolado una aldea de colonos enhkos que se había ubicado en un bosque, dentro de sus tierras. El Emperador envió un emisario al norte que nunca regresó.

Los enhkos cuentan con barcosluengos que navegan tanto con vela como con remos, e incluso se pueden transportar por tierra con ayuda de troncos.

e_VERONIA, REINO DE

Su alteza, Cirón, Rey de Everonia y los Underios.

Capital: Everonia (12.000)

Población: 100.000

Etnos: 40 % vilonios, 40 % ilkos, 15 % swardos, 5 % otros.

Recursos: Aceites, vino, trigo.

Idiomas: Vilonio, Ilko, Svardo

La fortaleza de Everonia fue el último de los enclaves vilonios leales a Nevesy y Haldheim antes de la división del Imperio Vilonio. Más tarde, cuando Tresia se convirtió en una Teocracia fue Everonia la que pasó a regir el Nuevo Imperio hasta fines del siglo VI DS, cuando fue tomada por los underios, uno de los muchos pueblos swardos. Los reyes underios se asentaron en la ciudad y sus dominios y asimilaron con rapidez la mezcla de culturas vúlpara y vilonia.

El reino de Everonia es una de las pocas monarquías swardas que ha conseguido perdurar más de dos o tres generaciones. El monarca Cirón, un semielfo de sangre swarda y vilonia, ha permanecido casi un siglo en el trono y sobrevivido a varias guerras, la más dura en la década del 970 DS, cuando las hordas de jinetes zoranos invadieron a sangre y fuego el norte del reino hasta ser derrotados por una alianza de señores de la guerra vúlparos.

El clima es templado y agradable, de inviernos suaves. La mayor parte de los pobladores del reino se encuentran cerca de la propia ciudad de Everonia, hay muy pocas fortalezas que puedan defender el interior o la costa, la seguridad la dan los muros de la ciudad. Los pocos castillos que hay en la zona son casi siempre viejos bastiones de tiempos del Imperio Vilonio. En los montes del interior hay algunas minas de plata que nutren a los artesanos de la ciudad, además de olivares. En toda la costa hay abundante vid, como es habitual en toda Vúlpara. Las costas de la región son tortuosas y difíciles de conocer, repletas tanto de pequeñas islas y playas arenosas como de arrecifes ocultos y mortíferos. No sólo hay buen pescado en los mercados de Everonia, también se pueden encontrar perlas.

Aquellos viajeros que llegan por primera vez a las tierras de Everonia y perciben la gran diferencia entre las construcciones antiguas, puentes, murallas, teatros, acueductos, plazas, y las nuevas, casas blancas de una planta hechas con adobe pintado, suelen llevarse una impresión de decadencia y deterioro.

Los hombres de armas del Reino de Everonia son casi siempre guerreros con escudo pavés, armados tanto con lanza como con espada larga. La mayor parte de ellos forman un grupo cercano al monarca que forma una especie de casta militar o nobleza, y en tiempos de guerra cada uno de ellos dirige un Puño de hombres, equivalente a la tripulación de una galera, o capitanea una nave de guerra. Estos, a su vez, suelen tener soldados y mercenarios algo peor armados, también arqueros y honderos.

Hay pocos caballos en la región, los montes del interior del reino los hacen menos útiles en la batalla. Los barcos de guerra suelen estar fondeados en el puerto de Everonia, pero pertenecen a cada uno de los hombres de armas del Rey.

GLADIUS

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lord Ormon, Señor de Gladius

Capital: Castillo de Altus (960)

Población: 90.000

Etnos: 80% enanos, 20% arcanos.

Recursos: hierro, piedra, pieles, gemas.

Idiomas: Enano, Común.

Desde finales del siglo III DS, Gladius pertenece al Imperio de Akenar. La mayor parte de estas tierras está ocupada por las Montañas de Glades, una inmensa cordillera de picos nevados jamás alcanzados por el hombre. En las tierras altas hay también lagos y bosques fríos a los que se puede llegar en primavera o verano.

Las Montañas de Glades llevan el nombre del dragón que habita en ellas. Cuentan las leyendas que en el interior de las montañas vive una bestia alada que, cuando los vilonios intentaron cruzar estas montañas, los expulsó. Dice también la leyenda que *Glades* duerme miles de años, no se sabe cuándo despertará ni siquiera si es real. Lo que sí parece cierto es que algunos montañeses juran haber avistado alguna forma alada sobrevolando las cimas de los montes, lo cual llena de pavor a las gentes de la región y atrae a algunos viajeros y buscadores de tesoros.

Incluso aparte de las leyendas y pese a las riquezas mineras de la región, pocos son los nobles que desean los feudos de alta montaña. Los castillos de las laderas de los montes suelen ser bastiones dedicados a defender los valles de las bestias salvajes —no necesitan ser legendarias, las reales ya son

peligrosas de por sí— que puedan salir de las montañas o de debajo de las mismas, puesto que abundan las simas y las cuevas de gran tamaño. No es la primera vez que aparecen formaciones de gemas en cuevas profundas, esto también atrae a viajeros y buscadores de tesoros, muchos de los cuales se pierden en las montañas y jamás se vuelve a saber de ellos. En la ladera sur de la cordillera, también son codiciadas las tumbas de los desaparecidos irelios, que solían enterrar en túmulos a sus muertos con armas y oro. Las más conocidas hace siglos que fueron saqueadas, pero de vez en cuando se encuentra alguna que había pasado desapercibida a los ojos de la codicia.

En las montañas hay pastores y montañeses que viven de las cabras y los frutos silvestres. Hay algunas aldeas en las tierras altas y varias poblaciones enanas prácticamente subterráneas. A lo largo de los siglos se fueron haciendo calzadas imperiales y caminos por los montes, pero resulta imposible cruzarlos de norte a sur, sólo se pueden bordear por Dortoña, al este, o cruzar por los pasos de Erk, al oeste.

En la región los carros siempre están tirados por bueyes, que aguantan mejor las condiciones de montaña que los caballos. Hay refugios de montaña para exploradores y viajeros, aunque generalmente en invierno es muy difícil cruzar la región y la mayor parte de los asentamientos de montaña se quedan aislados. En las montañas se ha extendido el uso del silbido para comunicarse entre las simas, de manera que los pastores pueden darse avisos a largas distancias. Los monasterios en esta parte de las montañas son menos frecuentes que en Erk, puesto que son algo más peligrosas.

Las tropas en Gladius son siempre guarniciones feudales formadas por infantería y arqueros, poco numerosas. Apenas hay caballeros en la región, y la mayor parte de los feudos están mandados por nobles de bajo rango o segundones. El propio duque reside en un castillo de tamaño modesto que vigila la ruta de las caravanas de hierro hacia Dortoña.

GONDOMAR, TIERRAS LIBRES DE

Los Ilustres Once Oligarcas de Gondomar.

Capital: Gondomar (75.000+)

Población: 180.000+

Etnos: 70% Ilkos, 20% Vilonios, 5% alinos, 5% demás.

Recursos: arroz, pieles, maderas exóticas, frutas, aguardiente y pescados ahumados, sésamo
Idiomas: Ilko, Vilonio.

Gondomar fue fundado en el siglo VII AS por el Rey de Reyes. Durante siglos fue parte de los dominios del Imperio de Vilonia, hasta la desmembración del mismo y la creación del Nuevo Imperio, que también se vino abajo a fines del siglo VI DS.

Las tierras de Gondomar dominan la costa norte del Mar de Sargos, al sur de los pantanos y ciénagas de Swan. Muchas de estas tierras son páramos ganados poco a poco a las marismas, muy fértiles, donde poco a poco se han ido arraigando bosques de pinos y árboles frutales. El paisaje es completamente llano y por las mañanas suele levantarse nieblas suaves y húmedas. La península en la que se levanta Gondomar es la única franja rocosa de esta costa, al parecer se trata de la boca de un volcán dormido, como se puede adivinar por las abundantes zonas de aguas termales, las piedras de magma y la tierra oscura. La propia niebla que se levanta en la zona (al sur está el Mar de la Niebla, donde a veces se levanta una densa bruma que impide navegar costearlo o guiándose por el sol o las estrellas) podría ser causada por alguna grieta volcánica bajo el mar.

Ya en los últimos tiempos del Nuevo Imperio la ciudad levantó unas murallas blancas de piedra ígnea famosas en los Mares Tranquilos, quizás inspiradas en los altos muros negros de basalto de la ciudad de Akenar, pero más majestuosas. La bahía formada por la península alberga el puerto de Tilos, uno de los puertos comerciales de mayor importancia del Mar de Sargos, junto con Pálakos y Agon.

La ciudad y sus dominios se encuentra gobernada por los Oligarcas, cada uno de ellos cabeza de una de las familias con más riquezas y poder de la ciudad. En Gondomar todos los hombres son libres mientras respeten las leyes de la ciudad. La ciudad tiene un gremio de comerciantes poderoso, adinerados burgueses y mercaderes, hombres de las marismas, cazarecompensas, mercenarios, piratas que hacen puerto en una ciudad libre, aventureros que buscan viejos tesoros vilonios, cazadores de las ciénagas, alinos de Quamesh, lobos de mar y abundante prostitución. Es importante mencionar la llamada Cofradía de Alquimistas, cuyo maestro es uno de los Oligarcas. La Cofradía, al parecer, hace uso de la abundancia de tierras raras en los dominios de Gondomar y el sur de Swan, y en ocasiones reciben encargos de lugares lejanos. Nunca resultan baratos.

En Gondomar se adora prácticamente a todos los dioses conocidos, hay incluso una iglesia sillenita. Esto no siempre está libre de problemas,

no es la primera vez que hay un baño de sangre en las calles de la ciudad.

La arquitectura de Gondomar es una herencia del Imperio Vilonio que ha sabido continuar la obra de los antiguos maestros. La abundancia de templos, torres, atalayas, jardines, puentes, edificios de cúpulas doradas y gárgolas de piedra ígnea, le dan un aspecto impresionante desde el mar. Los barrios de viviendas tienen casas bajas, aunque a veces poseen una planta semienterrada mucho más fresca, para evitar el calor del verano, que han crecido de manera caótica y desordenada alrededor de las construcciones más grandes – muchos buscando la sombra de los mismos-.

Gondomar cuenta con un ejército de la ciudad que también defiende las tierras vecinas. Cada soldado cobra una moneda de oro a la semana, salvo los mandos que cobran dos. Hay once centurias de soldados, cada una bajo el control directo de un Oligarca. Las armas típicas son el arco corto y la espada o lanza y escudo; hay muy pocos caballos en la región. En tiempos de guerra se suelen necesitar bastantes más hombres, la ciudad se sirve de voluntarios y compañías mercenarias. Las maderas exóticas que se encuentran en Swan son especialmente adecuadas para construir barcos de pequeño calado, poco efectivos contra grandes embarcaciones pero rápidos y manejables. La mayor amenaza militar para Gondomar suelen ser o los ataques piratas de costeadores zarkos o las incursiones de trasgos y orcos desde los pantanos del norte.

GOR, REINO DE

Su Altísimo, el Rey Xal el Brujo.

Capital: Gortaris (8.000)

Población: 30.000

Etnos: 70 % Illkos, 10 % Vilonios, 20 % demás.

Recursos: Pergamino, esclavos, vino, lino, arroz.

Idioma: Ilko, vilonio.

Antiguamente, en tiempos del caído imperio Vilonio, Gor era tan sólo un dominio menor a cargo del Hegemón de Poniente, el mandatario imperial de las tierras y mares más allá del Estrecho. Al derrumbarse el Nuevo Imperio en el siglo VI DS, el que había sido Príncipe Andrey se coronó monarca y defendió la península gorica de las huestes de swardos underios que habían conquistado Everonia. Aunque consiguió detener el avance de los invasores, murió en una de las últimas batallas de los gorios contra los underios. Sus cuatro hijos dividieron la península en cuatro partes, cada una

bajo un estandarte diferente, Gor, Pirea, Daemos y Andros, de las cuales hoy en día sólo existen las tres primeras: Andros fue tomada y arrasada por las tropas de Pirea tan sólo cinco años después de la muerte del Príncipe Andrey.

Las tierras del Reino de Gor dominan la cara oeste de los Montes de Andros, que nacen en el sur de Everonia y atraviesan la península goria como una espina dorsal. Los territorios de Gor son muy reducidos, montañosos y poco fértiles, buenos para el pastoreo de cabra y la casa, pero difíciles de cultivar. El oeste linda con las ciénagas de Swam y es muy común en ellas el papiro, la principal fuente de riqueza del reino, junto con la caza de esclavos orcos y trasgos en Swam. También es importante el comercio de lino con Daemos.

El reino tan sólo tiene una ciudad, de reducido tamaño, llamada Gortaris, un antiguo emplazamiento comercial vilonio. La ciudad está pobremente amurallada y ha sido víctima, en más de una ocasión, de ataques de piratas zarkos o incursiones orcas desde Swam, aunque el Templo de Kord, último reducto de la ciudad, siempre resultó intacto. El Rey domina directamente todos los territorios y cuenta con varios castillos de pequeño tamaño en la frontera con Swam y la llamada Fortaleza de los Esclavos, un enclave adentrado en los pantanos que los cazadores de Gor utilizan para realizar sus incursiones en Swam. En los Montes de Andros hay numerosos pasos al este, algunos de los cuales también están defendidos.

Gor no posee un ejército propiamente dicho, sin embargo hay muchos guerreros en la región por las grandes oportunidades de las ciénagas. El Rey cuenta con una guardia personal a los que llaman Gor Harai, guerreros que le han jurado lealtad de por vida. Hay muy pocos caballos en la región, la mayor parte del combate se realiza a espada y escudo o con arco corto. Tanto en la zona de los pantanos como en las montañas, abundan los exploradores gorios.

h ARAKAI

¿

Capital: ¿
Población: ¿
Etnos: ¿
Recursos: ¿
Idioma: Harakai

La existencia de esta región del continente de Korden es conocida, principalmente, por los relatos de los enanos del Reino de las Montañas. Se sabe que en ella moran unos pueblos nómadas de

jinetes libres, guerreros en su mayor parte, que moran los mares de hierba y las grandes praderas que siguen a la Gran Cordillera. No se conoce, sin embargo, a ningún dios que adoren, ni el menor detalle acerca de su Historia. Las aguas que bañan sus tierras sureñas las llaman Mar Verde.

h EMDAIM

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lord Gregor de Avia, Duque de Hemdaim.

Capital: Gáladar (15.000+)
Población: 120.000+
Etnos: 50 % arcanos, 40% swardos, 5% gnolings, 5 % otros
Recursos: centeno, lana, cerveza, pieles, piedra, madera.
Idioma: Común, Swardo.

En los últimos años del siglo X el Emperador Joam mantuvo largas guerras en el norte contra numerosos pueblos swardos. Tanto el Emperador en persona como sus dos generales más temidos, el joven Onaris y el curtido Gavaldo, sometieron a conquista a todos los clanes, tribus, pueblos, fortalezas y aldeas que encontraron a su paso hasta la altura del río Merva y el valle de Goltar. En el año 1002 las legiones de Akenar empezaron a construir fuertes y atalayas en la frontera o *limes* con los bárbaros, para asegurar las plazas conquistadas con murallas y colonos. Se fundó la Provincia Militar de Hemdaim y el Emperador repartió feudos entre sus vasallos más allegados, entre los que destacaba la Casa de Avia, uno de los viejos linajes arios.

Hemdaim es una provincia de clima frío y norteno, largos y duros inviernos, veranos cortos. Hay abundantes zonas boscosas, ríos, colinas y valles amplios. Tampoco son infrecuentes los lagos, que siempre se congelan en invierno. En los peores meses del año nieva mucho y esto hace que la vida cotidiana sea áspera y dura.

Los feudos de esta provincia han sido otorgados hace pocos años y muchos de ellos todavía están en su período de colonización y asentamiento. Muchos señores feudales están construyendo castillos en la zona y hay exenciones de impuestos y derechos de caza para aquellos villanos que se asienten en estos feudos. Como la tierra es nueva, muchos hombres libres de las tierras del sur se aventuran a asentarse en Hemdaim. En los últimos años también son muchos los canteros, herreros, arquitectos, artesanos, albañiles y alfareros que encuentran su oficio bien remunerado en esta

provincia imperial. También se están erigiendo iglesias, algunas sobre antiguos templos de Gleind, otras sobre suelo nuevo.

En la región se han empezado los cultivos de cereales fríos, como el centeno. Abunda la caza y la pesca en ríos y lagos, y la madera es buena y resistente. Con la resina de los árboles los arcanos han aprendido a hacer un brebaje curativo llamado Jarabe de Arce, muy usado por las legiones norteñas. En la región también empieza a extenderse el ganado bovino y la cría de caballos. Dicen que en las cercanías del lago de Würm se han encontrado pepitas de oro.

La provincia es una de las zonas más salvajes del Imperio de Akenar. Los ingenieros arcanos aún no han acabado de construir todas las calzadas que están planeadas y no todas las aldeas swardas que han quedado en el interior del Imperio han acabado de asimilar el sistema feudal de impuestos y vasallaje. Los monstruos son mucho más abundantes que en otros lugares más civilizados, lo que obliga a que todas las poblaciones nuevas están bien fortificadas y las caravanas de comerciantes bien vigiladas por soldados feudales, mercenarios e incluso caballeros o soldados de la legión. La Inquisición tiene una Casa Consistorial en Gáladar.

En Hemdaim se encuentran acantonadas tres legiones imperiales. En primavera y verano se necesitan, incluso en los años más pacíficos, el doble tan sólo para mantener la paz en la frontera y caminos. En el *limes* hay, además, dos Cuerpos de caballería ligera. Los señores poseen tropas feudales en abundancia, caballeros, soldados, arqueros y exploradores. Muchos de los hombres de armas son swardos que han jurado vasallaje a alguno de los condes de la frontera. Ya hubo más de un enfrentamiento armado entre nobles de baja cuna por cuestiones territoriales; eso suele solucionarse en batalla.

hIERRO, REINO DE

Su Alteza, el Rey Boris de Vahlaya, Señor de los Gigantes.

Capital: Vahlaya (?)
Población: ?
Etnos: 100 % gigantes
Recursos: oro, hierro, piedra, pieles, hidromiel, artesanías.
Idioma: Gigante.

Muy poco se conoce del Reino de Hierro salvo su existencia. Sobre las Montañas de la Gran Cordillera, al norte de los dominios de los enanos y

al oeste de los bosques de los elfos, hay una tierra de cumbres eternamente heladas donde habitan los gigantes.

Ningún hombre ha pisado la Corte de los Gigantes, en Vahlaya, pero cuentan los escritos de los elfos que algunos de ellos llegaron a comerciar con los gigantes, y que los hombres del lejano norte, en Domesvar, si que los tratan de manera común.

Los gigantes y los enanos se odiaron desde tiempos remotos, cuando los continentes eran unos sólo, en la Era de los Dioses. Parece ser que estos no lo olvidaron, pues siempre que puede el Reino de Hierro tiene hostilidades con el Reino Enano de las Montañas. Incluso en las crónicas acerca de las guerras de los kernios contra los enanos se ha llegado a mencionar la presencia de alguno de estos gigantes entre las tropas de los semiorcos.

Los gigantes son oponentes temibles, tanto armados como desarmados. Sus cotas de malla son como cadenas inmensas, sus mazas pesadas y mortales y sus escudos grandes como mesas de posada. Pueden medir desde diez a treinta pies, de manera que infunden el terror entre sus enemigos incluso antes de atacar.

hUMMARK

¿?

Capital: ¿?
Población: 15.000
Etnos: 90% Humos, 10% Gnolings.
Recursos: Mercenarios, madera, hidromiel, carne de ballena.
Idioma principal: Humo

Hummark significa “Tierra de los Hum”, también llamados Humos, sobre todo en Akenar, donde son temidos y odiados por igual.

Hummark es una gran península que cierra el continente de Draak con fiordos y glaciares de gigantesco tamaño, frondosos bosques invernales, lagos, montañas jóvenes y escarpadas e islas por doquier. El clima es duro y muy frío, con inviernos largos y eternamente nevados. Los humos y los swardos se suelen distinguir con facilidad: los primeros suelen tener la piel casi lechosa, siempre son rubios –casi albinos– y con estatura superior, los ojos siempre de azul intenso.

En Hummark hay numerosísimos reinos y pueblos libres. Prácticamente cada señor de villa se considera Rey o Señor de los Anillos, como se denomina al monarca que posee el Oro, material que muchos Humos consideran sagrado. Los

marinos, también llamados *jinetes del mar*, suelen ser intrépidos navegantes, muy hábiles en condiciones oceánicas extremas. Controlan tanto el Mar de Oniss como en Mar de Vith, en sus islas hay numerosos pobladores Humos. En la región la agricultura es pobre y la ganadería bastante escasa, en las zonas del interior la caza es muy abundante y en la costa, la pesca, tanto de peces como de ballenas y, en el litoral de los Mares de Hielo, las focas. En algunos ríos de Hummark aparecen pepitas de oro, y hierro en la base de sus montañas, donde habitan enanos y gnolings. Hay buena madera y barcos rápidos, pieles, ahumados, hidromiel y cerveza.

Entre los innumerables pueblos de Hummark las relaciones son extremadamente complejas y muy caóticas. La guerra entre unos y otros es común, y tal es el carácter belicista de los Humos que tampoco es extraño que, en los años de especial necesidad, organicen razzias casi siempre contra el cálido y amable sur: la costa de Svardia, todo el litoral del Imperio de Akenar, en especial la isla de Vilonia, y tampoco se libran el Reino de Borundia ni algunos lugares del norte de Ala'i. Afortunadamente, a los Humos les desagrada tanto el calor como encontrarse lejos de sus tierras boreales y sus mares fríos, por lo que sólo en contadas ocasiones intentan establecerse en un territorio hostigado. Además, su desconocimiento de cualquier Ley que no sea la de la espada es total. No conocen el feudalismo ni nada parecido, cada comunidad sigue al más fuerte y le sirve hasta que cae, y otro más fuerte hereda lo que poseía el primero. Pocos reyes humos mueren de viejos en su lecho.

Pese a todo, los Humos rezan a dioses asgardianos, de infinidad de nombres y tipos. Es posible, incluso probable, que se trate de las mismas deidades adoradas en Svardia, con diferentes nombres, por ejemplo Gleind es llamado Wodden, y Tork es llamado Thor, entre otros muchos. Por otro lado, son algo más comunes los druidas que en tierras más sureñas.

Los guerreros Humos son valorados en los Mares Tranquilos por su falta de miedo ante las circunstancias más extremas. Aceptan la muerte como algo natural –lo que en ocasiones les lleva a realizar sacrificios humanos en sus funerales y fiestas-, y por lo tanto no la temen. Su enorme estatura les suele permitir portar armas de dos manos, inmensos escudos, hachas de doble cabeza o lanzas largas. Suelen portar armaduras de mallas, más fáciles de transportar en barco o en grandes viajes que las corazas o grandes armaduras arcanas. También entre ellos suele haber hábiles exploradores que han adoptado el arco largo élfico como propio de las regiones nórdicas, ricos en maderas recias y flexibles. Las tripulaciones de humos son temibles, así como sus ataques cuerpo a

cuerpo y en batalla a campo abierto. Ante las grandes fortalezas sureñas suelen desistir con rapidez, salvo que algo les obligue.

I LKO, PRINCIPADO

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lord Simeón, Príncipe de las Islas.

Capital: Tirus (55.000+)

Población: 140.000+

Etnos: 70 % ilkos, 15 % arcanos, 5 % alinos, 10 % otros

Recursos: Barcos, coral, tintes, perlas, pescado.

Idioma: Común, Ilko.

El Principado Ilko se encontraba bajo el mandato del Imperio Vilonio antes de la Guerra de los Dos Siglos, aunque tenía otra división administrativa. Cuando los príncipes ilkos cambiaron su lealtad a favor de Akenar, sus armadores acabaron por decantar la guerra del lado arcano. Tras la caída de Vilonia, en el siglo VII, el Imperio de Akenar fundó esta Provincia, que siempre ha disfrutado de grandes ventajas en el marco imperial, una de las más destacadas es que toda aquella ciudad de las islas que mantenga su flota estará exenta del famoso diezmo imperial, un impuesto común que sólo es perdonado en raras circunstancias. Eso ha llevado a las urbes costeras del Principado a estar bastante pobladas y ha conseguido que florezca en ellas una incipiente industria de construcción naval.

En lo que respecta a las islas en sí, son relativamente secas, por los que en ellas el agua es uno de los bienes a tener en cuenta. Muchos señores feudales de las islas ostentan su poder en base a su control sobre fuentes y manantiales, de vital importancia no sólo para sus siervos sino también para los barcos que hacen escala en las islas para aguar.

El comercio en las islas es muy abierto y no es raro encontrar en los bazares de las ciudades a mercaderes de todas las culturas. Muchos de los comerciantes alinos con negocios en Akenar tienen sus rutas basadas en estas islas, así como los arcanos que negocian con el Reino de Arkai o la propia Ala'i, que no son pocos.

Al ser ciudades ricas, la amenaza pirata pesa sobre ellas de manera constante. Debido a las exenciones de impuestos imperiales la mayor parte de los pobladores viven en las ciudades, por lo que han crecido desordenadamente y, por regla general, fuera de las zonas amuralladas. La propia Tirus tiene

a más de la mitad de sus habitantes fuera de los muros.

En el Principado más o menos está albergada la mitad de la flota de guerra imperial, que durante los meses cálidos suele estar muy activa y, en invierno, permanece en los puertos seguros. Las propias islas son mucho más tranquilas en los periodos invernales. Las tropas feudales de los nobles ilkos suelen estar formada por una minoría de caballeros que lideran una numerosa tropa de guardia, destinada a defender las normalmente dilatadas murallas de las ciudades. Son comunes las máquinas de guerra defensivas, pensadas para atacar barcos desde las torres de los castillos, e incluso las cadenas de cierre en los puertos y entrada de bahías. Los faros también suelen tener una pequeña guarnición feudal, dada su importancia. En el Principado se albergan de manera permanente dos legiones imperiales, que se usan en ataques con la flota. Tampoco son infrecuentes los castillos de Cruzados, que utilizan el Principado como nexo con los lugares lejanos y dichas plazas como lugares seguros para albergar tropas, armas o para entrenar a sus caballeros.

I RELIA

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, el Duque Lotario.

Capital: Camino (40.000+)
Población: 250.000+
Etnos: 95 % arcanos, 5 % otros
Recursos: Caballos, lana, hierro.
Idioma: Común.

Las antiguas tierras de Ireliá sostuvieron tres largas guerras con el Reino de Akenar durante el siglo IV DS, en las que Akenar no consiguió imponerse. Si lo hizo el general vilonio Octimo Galmo, Hegemón de Oriente, que en el siglo V, en una campaña muy victoriosa, exterminó a los pueblos irelios, una rama sureña de gentes posiblemente emparentada con los swardos, de casas de piedra redondas y enterramientos con forma de túmulos, unos jinetes asentados.

El Imperio de Vilonia no alcanzó a civilizar completamente la región puesto que en los siglos siguientes se dedicó principalmente a la guerra contra Akenar, y muy a finales del siglo VI los ejércitos vilonios en Ireliá tuvieron que retirarse ante la ofensiva de los aliados de Akenar, los enanos de Aynea. Ireliá no tardó en ser ocupada por nobles arcanos, ávidos de tierras ricas y poco repartidas. Los restos de la población local se mezclaron poco a poco con los arcanos y hoy en día apenas se nota la

sangre norteña en las gentes del lugar. Las costumbres, pese a todo, se mantuvieron con mayor intensidad, sobre todo la costumbre ireliá por la superstición. No hay provincia en Akenar donde abunden más los ritos paganos, ni siquiera en Vilonia o en tierras de infieles, como Ala'i. En Ireliá abundan los lugares antiguos, como Stonedge, y de hecho es ahí donde, cada cinco años, se reúne el Consejo Drúidico, bajo los atentos ojos de la Inquisición, que poco poder tiene en la provincia – en estas tierras se impuso con mucha más eficacia el poder nobiliario que el eclesiástico-. Si bien las ciudades de la provincia son de aspecto más común, el interior, en la zona de colinas altas más cercana a los Montes de Glades, sigue teniendo poblados organizados en castros y citanias, aunque generalmente dominadas por un castillo o, al menos, una torre del homenaje.

Las tierras de Ireliá son tierras altas, mucho más pobres que el fértil sur, Westerre. En Ireliá abunda la ganadería y apenas hay agricultura, muchas de las colinas son Cañadas Imperiales, tierras comunales de pasto libre. Aunque la ganadería suele ser de ovejas también hay buenos caballos, que en general nutren el sudoeste del Imperio. Muchos de los nobles de estas tierras marcan con postes altos los límites de sus dominios, y no son infrecuentes los enfrentamientos nobiliarios. La forma tradicional de organización ireliá, el Clan, se ha conseguido encajar en el sistema feudal imperial, de manera que las principales casas nobles tienen a su servicio a los clanes centenarios de estas tierras.

La calzada imperial que llega de Erk es una fuente de riqueza para los comerciantes de la ciudad de Camino, emplazada en la bifurcación entre la calzada de Carcaigh y la de Westerre. En esta ciudad es fácil encontrar buenas monturas y buenos mercenarios para defender las caravanas que van al norte. También es uno de los puntos por donde pasan los peregrinos que van a Salé, en Carcaigh.

Las tropas que hay en Ireliá son casi en su totalidad feudales, puesto que hace muchos años que ninguna amenaza exterior se presenta en esta provincia. De todos modos aún está lejos de la paz que reina en otros lugares del Imperio puesto que los enfrentamientos entre clanes no son extraños y, además y por encima de todo, las Colinas Altas son lugares salvajes muy peligrosos: los habitantes usan los castros para defenderse, principalmente, de monstruos y alimañas.

Las tropas feudales suelen tener más de un tercio de caballería, una pequeña parte pesada. Estos guerreros suelen ser los que forman, principalmente, las guarniciones de las ciudades y los castillos. Además, en tiempos violentos o de necesidad, se suele realizar una leva local donde es común que asistan todos los hombres del clan, armados con lo

que les provee el noble o con lo que puedan. Suelen formar una tropa que, pese a su aparente desorganización y lamentable aspecto, puede resultar muy peligrosa en batalla campal.

KERNIA, GRAN REINO DE

El Gran Rey Akassi Karr “el Invencible”.

Capital: Hattusas (15.000)

Población: 3.000.000

Etnos: 80 % kernios 20 % otros

Recursos: Metales, trigo, vino, esclavos, mercenarios, ganado.

Idioma principal: Kernio

Kernia es una tierra de llanuras y mesetas planas entre dos ríos sagrados, el Ot y el Nefret. Ocupa la amplia franja que une los continentes de Draak y Ankay y, en cierto modos, comparte las virtudes de ambos. Al este está bañada por el Mar de Sargos, al oeste tiene una barrera natural, la inexpugnable Gran Cordillera.

Desde antaño, esta tierra de grandes virtudes siempre tuvo grandes pretendientes. Muchos fueron los pueblos que intentaron asentarse en sus llanos, zarkos, enanos y vilonios, entre otros. Sin embargo fueron los semiorcos, también llamados kernios, los que acabaron por dominarla.

La estirpe de guerreros kernios que fundó el Gran Reino de Kernia nació en el año sillenita 246, el que para ellos es su año 1, de manera que según el cómputo kernio nos encontramos en el año 779 AK.

Hoy en día, el Gran Reino de Kernia acaba de salir de una serie de luchas dinásticas y religiosas que dividían el país. Hace años el Rey Ul-Huruk Karr “*el Inmortal*” cayó asesinado a manos de unos hombres enviados por su hermano, Akassi Karr, tras trescientos años de reinado ininterrumpido. Corren numerosas leyendas acerca de la naturaleza de la estirpe de los Karr y no pocas nombran pactos demoníacos y horribles rituales que extienden la vida. A pesar de un breve intermedio protagonizado por el tercer hermano, Anaky Karr, que se hizo con el trono en el 756 AK (el 1002 DS) y se convirtió a la nueva fe de Yög, el Dios Cuervo, el actual monarca recuperó la corona con rapidez y exilió de por vida a Anaky, devolviendo el culto real al Dios de la Guerra, Assur, hijo de Gruumsh, que podría ser el propio Hextor.

El reino es llamado la Tierra de las Estirpes, por mantener una antigua costumbre de líneas de sangre unidas. Existen casi cien estirpes en Kernia, pero sólo nueve de ella son mayores. Las

estirpes juran lealtad al Gran Rey y mantienen su fidelidad por encima de todo, bajo pena de exilio o muerte. Cada Estirpe domina una parte de las tierras del Reino, sobre la que puede impartir ley. En ocasiones las estirpes guerrear entre sí, pero existe el llamado Pacto de Kern, que obliga a olvidar las antiguas rencillas en caso de que aparezca un enemigo extranjero, y obliga a aliarse contra él.

En la práctica el territorio está rígidamente controlado por señores de la guerra que vigilan con fiereza sus dominios, muchas veces con tierras trabajadas por una mayoría esclava. Las ciudades siempre rodean fortalezas de gran ímpetu y a su vez están fuertemente amuralladas, pues las costumbres de guerra kernias no acostumbra a ser clementes o magnánimos con los débiles, sino que utilizan el terror como arma principal. A pesar de esto, las construcciones de murallas resultan algo toscas en el este y centro del reino, dada la escasez de piedra, con la excepción del castillo costero de Arrak, una creación enana que pasa por ser la mejor fortaleza jamás construida. En las propias montañas las fortalezas y ciudadelas que defienden Kernia del Reino de las Montañas, arrebatadas a los propios enanos, alcanzan grados de construcción excelsos. Otro gran ejemplo de arquitectura kernia es el solitario Templo de Assur, cerca de los Yermos y habitualmente atacado por los Zarkos. La existencia de este templo ha costado miles de almas en ambos pueblos.

Kernia posee ejércitos señoriales poderosos, formados por caballería (los kernios del sur son jinetes excepcionales) y por guerreros fieles hasta la muerte que dedican su vida a las armas. En la última guerra contra los zarkos el ejército kernio, compuesto por cuatro estirpes, alcanzó la cifra de 100.000 hombres. La infantería también suele mostrar una fiereza letal y resulta especialmente peligrosa en condiciones nocturnas. Los kernios tampoco temen al mar y se han labrado también fama de piratas en el Mar de Sargos, así como de hábiles mercenarios y torturadores.



EVANTE, DUCADO DE

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, el Duque Olivier Corbus

Capital: Draco (65.000)

Población: 400.000

Etnos: 95 % arcanos 5 % vilonios

Recursos: Vino, artesanías, queso, leche de brezo.

Idiomas: Común, Vilonio

Las tierras de Levante fueron los primeros dominios vilonios en el continente desde hace casi

dos milenios. Según la leyenda, la ciudad costera que los antiguos levantaron al cruzar el mar de Vain se erigió sobre la guarida de un dragón rojo, que hubieron de matar los caballeros vilonios. A la ciudad se le llamó Draco, y a esas tierras más allá del mar los vilonios la llamaron Draak, que hoy en día es como se conoce al continente entero y que no significa otra cosa que “Tierra de Dragones”. En el siglo VII, tras la Guerra de los Dos Siglos, Akenar se anexionó estos territorios y los convirtió en una de sus provincias más prósperas. Sin embargo, recientemente, en la guerra con el Reino de Akgard, el sur de la provincia fue invadido por ejércitos de orcos. Las batallas se sucedieron a lo largo del territorio, hasta que las huestes gardias asediaron la ciudad de Draco. A pesar del tenaz cerco de los atacantes, de los continuos asaltos y las torres de asedio, la ciudad consiguió defenderse durante trescientos días seguidos, hasta que un ejército arcano dirigido por el actual duque, Olivier Corbus, rompió el cerco y salvó la plaza. Con la llegada de la paz muchas de las tierras que habían sido ricas y prósperas se habían convertido en yermos deshabitados arrasados por la guerra.

Levante está formado por zonas costeras de colinas suaves y valles tranquilos. Sus bosques son poco frondosos y sus ríos, anchos. El clima es muy lluvioso y toda la región es muy verde. La región contrasta con algunas partes de su costa pedregosa, que da a mar abierto con altos acantilados y playas de gran oleaje.

La provincia está muy bien comunicada de norte a sur y con calzadas imperiales que conducen hasta la capital. En estas tierras son muy abundantes los pequeños feudos controlados por pequeños castillos, muy numerosos y de construcción generalmente antigua. El principal bien de estas tierras es el vino, cultivado en abundancia en la mayoría de los condados. También abunda la ganadería y la producción de mermeladas, quesos, cuajadas y leche de brezo, un brebaje que sólo se prepara en las aldeas de esta región pero cuyo uso se ha extendido por gran parte del imperio, pues se trata de un elixir que calma el dolor con rapidez. Otro de los productos comunes en la provincia, introducido por los vilonios, son los suelos de cerámica pintados, azulejos y vasijas. Los pueblos de Levante suelen contar, incluso los más pequeños, con horno propio y molino.

La ciudad de Draco está fuertemente amurallada y muy poblada. Se encuentra naturalmente protegida por el mar, de manera que es prácticamente inexpugnable. Las Casas de Comercio de esta ciudad son de las principales en el este del Imperio, ya que controlan un punto estratégico clave para el comercio entre el continente y Vilonia. En esta ciudad, además, se encuentra el Alto Templo de Heironeus, un culto de importancia menor en el Imperio y que es tratado

por muchos más como un santo sillenita que como un verdadero Dios.

Tras la guerra con Akgard parte de la población de otros lugares del Imperio ha visto la oportunidad de asentarse en tierras que, aunque amenazadas, son ricas y tienen un futuro prometedor. Eso explica la afluencia de colonos en el sur de la provincia.

Las tropas con las que contaba Levante antes de la reconquista eran muy inferiores en número y calidad que las que se encuentran ahora mismo acantonadas la provincia. Los nobles, que han tenido que imponerse en el nuevo reparto de tierras, cuentan con nutridos ejércitos feudales muy dispuestos, generalmente formados por caballeros, escuderos e infantería con lanzas y arcos. Muchas de estas tropas participaron en la guerra. En Draco están la propia Orden Militar del Templo, seguidores de Heironeus que rozan el fanatismo. Aparte de eso, en la ciudad está emplazada una Legión y dos Cuerpos de caballería de elite del ejército imperial.

IBAH, CALIFATO DE

Dominios de Omuth

El Califa Yassir Abbad, Príncipe Verdadero, esclavo de Omuth.

Capital: Libah (25.000)

Población: ¿300.000?

Etnos: 80 % alinos, 20 % zarkos

Recursos: Especies, gemas, tintes, esclavos, agua.

Idiomas: Alino, zarko.

El Califato de Libah fue fundado por la antigua casta *muyadim* procedente de Ala'i, en el año 389 DS, cuando la religión shainita llevaba mil años dominando el desierto. Durante muchos años hizo sombra al Califato de Mirra y se disputó el dominio religioso de Ala'i durante cinco siglos, hasta que fue dominado por los jinetes zarkos, que desde entonces tienen controlado el califato con mano de hierro, ejerciendo de señores de la guerra en los territorios del desierto rocoso del sur y en las tierras de las Cataratas del Destino del norte.

El califato es una zona muy desértica en su mayor parte. El Desierto de las Dunas da paso a un pedregal sin agua y sin vida en el que es imposible sobrevivir. Las extensiones sin sombra son largas y van a parar a valles de piedras y zonas rocosas horadadas en las montañas por los vientos del desierto. Son comunes las tormentas de polvo, sobre todo en invierno, muy peligrosas para las caravanas. Sin embargo no todo es muerte en estas

tierras, pues bajo la apariencia rocosa del desierto existen cuevas y túneles por donde discurren ríos subterráneos. Aunque no existe ni un solo oasis en todo el califato, si se conocen cuevas secretas y pozos cavernosos que llegan hasta el agua de los ríos ocultos. En la costa, que apenas cuenta con playas pues casi todo son altísimos acantilados que dan directamente al desierto, los ríos rematan en altísimas cataratas que caen directamente sobre el mar, las llamadas Cataratas del Destino.

Así pues, tanto en la costa como alrededor de los pozos conocidos hay numerosas poblaciones de alinos que disfrutan de una cantidad de agua bastante superior que en Ala'i. Las casas suelen estar prácticamente bajo tierra, en los entrantes cavernosos o incluso en enormes pueblos colgantes en paredes de piedra. Los zarkos, desde que dominan estas tierras, han construido algunas pequeñas fortalezas amuralladas en cumbres o puntos de paso, para poder así controlar todo cuanto pasa en sus dominios. Aunque permiten la religión shainita, su dominio en estas tierras suele ser tiránico y duro.

Hay varias peculiaridades de las cuevas de Libah que las hacen especialmente maravillosas. Una son las gemas que se pueden encontrar en sus profundidades, la otra es que en sus entradas crecen plantas aromáticas de canela y clavo, cuyas especias son muy apreciadas. Ya antaño los propios alinos poseían minas de gemas y controlaban la producción de especias en los pueblos cercanos a Libah, pero desde el dominio zarko muchos de los esclavos capturados en las muchas guerras que este belicoso pueblo mantiene en todos los Mares Tranquilos acaban en las minas de Libah.

En la costa hay algunas aldeas de pescadores y recolectores de conchas de las que se extraen tintes, la tercera riqueza del califato.

Todas estas maravillas naturales habían conseguido atraer a numerosas gentes hasta esta zona, que aparentemente es la más árida de Ankar. La ciudad de Libah creció alrededor de los Seis Pozos, un enorme lago subterráneo que fue horadado por los alinos, sobre el que levantaron el Palacio del Agua, con sus famosos jardines y fuentes, donde hoy en día reside el Califa, que juró obediencia a Omuth –lo que muchos alinos consideran una herejía y un insulto imperdonable-.

En las cuevas que dan al Mar de Sargos, cerca de las Cataratas del Destino, los zarkos ocultan sus pequeños barcos, con los que surcan los mares en verano arrasando todo lo que pueden. En el desierto se pueden encontrar numerosos jinetes zarkos encargados de mantener el dominio militar en Libah, guarniciones en las fortalezas que se encargan de estar bien comunicadas entre si por un sistema de espejos ideado, dicen, por el propio

Omuth. Periódicamente los señores de la guerra zarkos realizan incursiones en el desierto para cazar criaturas y alimañas, limpiar las rutas de ladrones de agua y bandidos o dar muerte a cualquiera con quien se crucen.

ORIG, REINO DE

Su alteza, el Rey Raimundo IV

Capital: Elmar (10.000+)

Población: 40.000

Etnos: 70 % arcanos 30 % ilkos

Recursos: Pescado, .

Idiomas: Común

El Reino de Lorig está formado por casi veinte islas, de las cuales Lorig es la más grande y sólo otras dos cuentan con una extensión habitable. Todas ellas se encuentran en aguas poco profundas y cuentan con buenas condiciones naturales para la pesca. En sus tierras pardas crecen bosques de pinos, higueras y olivos. Aunque el agua dulce no abunda en demasía a simple vista, las enormes cuevas que esconden las islas si poseen auténticos lagos ocultos, algunos de agua salada pero otros muchos de aguas dulces de la lluvia.

Estas islas habían sido pobladas en la antigüedad, en tiempos de los vilonios. Sin embargo tras la Guerra de los Dos Siglos su población había decaído hasta casi extinguirse, hace un siglo, con la salvedad de un puerto en la bahía y un puñado de aldeas ilkas de pescadores. Fue Raimundo de Salé, un cruzado retornado de las tierras de Ala'i, quien llegó a estas tierras en el año 903 DS y las hizo suyas, siendo proclamado rey por el puñado de caballeros fieles que venían con él. El Emperador ignoró por completo la existencia de esta nueva monarquía hasta que en el año 1022 DS el Rey Raimundo III, nieto del fundador del reino, prestó una ayuda decisiva con su modesta flota al conseguir desembarcar unas tropas en la retaguardia del enemigo zarko, que por aquel entonces acababa de invadir el sur de Ayeon. El propio monarca murió en la acción y al año siguiente el Emperador de Akenar, Glaumar de Praia, renunció sobre cualquier interés de soberanía imperial en las islas, como pago por la deuda de honor adquirida con Lorig.

El Reino de Lorig basa su modesta riqueza en la venta de agua a los barcos de comerciantes de Westerre. Además, la pesca abundante garantiza la supervivencia de los isleños. La mayor parte de las costumbres se asemejan mucho a las de Akenar, incluso ha sido designado un obispo sillenita para llevar los asuntos eclesiásticos en las islas.

Sólo hay tres fortalezas en el archipiélago, dos de ellas de tamaño reducido. Además de eso se han construido faros y modestos astilleros. La modesta bonanza de las islas ha empezado a interesar a los nobles de Westerre, que no ocultan su intención de controlar Lorig, y quizás estén esperando una buena ocasión para ello.

Las tropas de la isla son reducidas, como mucho tres centenares de soldados fieles al rey, entre ellos unos cincuenta o sesenta caballeros. Sin una guarnición en condiciones la isla sería presa rápida de la piratería. Además, las islas poseen una pequeña pero rápida flota, útil para la guerra.



UNDOR

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, el Duque Mihael, y su Mayordomo, Sire Maeldon

Capital: Gaelot (35.000)

Población: 1.300.000

Etnos: 90 % arcanos 10 % swardos

Recursos: Mercenarios, arcos, miel, carros, embutidos.

Idiomas: Común

Lundor siempre fue uno de los corazones del Imperio de Akenar, desde que fue anexionado por el Rey Umberto a principios del siglo V DS. Durante muchos años estas tierras de valles sinuosos, bosques de robles, pantanos y colinas verdes han nutrido de hombres muchas de las legiones imperiales.

Las tierras de Lundor, tomadas por conquista en una situación de guerra frontal, fueron repartidas hace medio milenio entre las principales familias nobiliarias arcanas. Desde aquel entonces no hubo ninguna guerra que cambiase el panorama feudal en esta provincia, por lo que siempre se ha caracterizado por una ausencia notable de gentes de baja nobleza y por un gran inmovilismo en la estructura social. Los grandes nobles de Lundor son grandes terratenientes que poseen, en casi todos los casos, mucho más de un condado. Se suelen valer de caballeros de confianza para regentar todas sus tierras, pero en pocas ocasiones se hacen casamientos desfavorables o se reparten las tierras entre los hijos: la costumbre local es que todos los dominios pasan al heredero. Esto ha propiciado que muchos mandos del ejército imperial o abades de monasterios resulten ser hijos segundones de familias lundorianas.

La región no destaca en absoluto por sus riquezas. Por su inmejorable posición en el Imperio,

abunda la pequeña burguesía comerciante, las posadas en las numerosas calzadas de cruzan la provincia, los almacenes y la construcción de carretas. La madera, muy abundante, es de una calidad excepcional, y también es costumbre local el uso del arco de tejo, tanto para la caza –para la que hay que contar con un permiso muy difícil de adquirir– como para la guerra. La mayor parte de los campesinos en Lundor aprenden desde niños el manejo arco, circunstancia que los nobles suelen aprovechar y regular: es legal en todos los burgos de la provincia portar arco, salvo en presencia de un alto noble, príncipe, rey o emperador. También escasean los castillos en la zona, todos de construcción arcana ya que las viejas plazas amuralladas –de construcción muy tosca, estas tierras jamás conocieron la influencia de los vilonios– fueron casi en su totalidad destruidos en tiempos de la conquista. El hábitat tiende a ser bastante disperso, sobre todo en el este de la provincia, mucho más seguro que el oeste.

Así pues, la provincia posee una agricultura y ganadería modestas, aunque destaca su miel y los embutidos de la región, así como los pescados de río ahumados –muy usados en las comidas de viaje en estas tierras–, y la caza.

Los ejércitos feudales de Lundor suelen tener un número reducido de caballeros con bastante más poder que en otros lugares del Imperio. Cuentan con infantería, que suele formar las guardias de las ciudades y las guarniciones de las fortalezas, y –en tiempos de guerra– un sinnúmero de arqueros. Aunque los arqueros élficos de Yvonesse quizás cuenten, individualmente, con mejor puntería, como unidad militar los arqueros lundorianos son implacables y los mejores del Imperio. La provincia no cuenta con legiones pues disfruta de una relativa paz, sólo rota por disputas locales o amenazas de monstruos, sobre todo llegados del oeste. En todo el Imperio se encuentran mercenarios arqueros de Lundor.

MESALIA, CIUDAD LIBRE DE

El Consejo de Filósofos

Capital: Mesalia (25.000)

Población: 30.000+

Etnos: 80 % ilkos, 10% enanos, 10 % otros

Recursos: Gemas, azufre, tierras raras, fruta.

Idiomas: Ilko

Pese a su estratégica posición, la ciudad de Mesalia ha sido libre desde su fundación, en tiempos inmemoriales; se ha convertido en la única ciudad de toda Vúlpara que nunca fue dominada por un Imperio. No sólo fue la habilidad de sus dirigentes

la que evitó que ni los vilonios ni el Nuevo Imperio controlasen el destino de la urbe, sino también la proximidad del volcán Hades, que posee el nombre de un antiguo dios vúlparo. El volcán casi está dormido, y según parece hace muchas generaciones que no erupciona, pero manan de él suficientes vapores como para que el extranjero desconfíe. En el interior del cráter, donde se extienden bosques de enorme riqueza, viven criaturas muy agresivas con hombres y enanos que intentaron asentarse en el interior. Por otra parte el suelo de la isla es fértil, por lo que está rodeada de una maleza frondosa.

La ciudad vive de la venta de azufre y tierras raras, así como de la pesca y de la fruta extraña que nace en la maleza de los bosques de arbustos de la isla. Son pocas las comunidades de pescadores que viven alejadas de Mesalia. La propia ciudad, en cuyo interior hay ricos huertos y fabulosos árboles frutales, se encuentra bien defendida por una muralla de adobe de gran longitud. El puerto es frecuentado por mercaderes que conocen bien las aguas, aunque los navegantes suelen preferir detenerse en el rico Agon o en la costa de Daemos. En la base del volcán, dedicados a la minería, hay dos minas enanas de tamaño considerable, que suelen comerciar con sus gemas en las ciudades vecinas, mucho más concurridas.

La ciudad está controlada por una oligarquía local con tendencias pacifistas, llamados los Filósofos. Aunque en la ciudad hay numerosos templos, destaca uno sobre todos denominado La Academia, una especie de culto filosófico, último vestigio de los desaparecidos dioses vúlparos.

La tropa local tan sólo está mantenida a medias por la propia ciudad, puesto que costea la mitad del precio de un cuerpo de guardia de vúlparos, mitad mercenarios mitad leales. El resto de la paga corre a cuenta del Gremio de Mercaderes y de las minas enanas, que cuentan con guarniciones propias.

mONTAÑAS, REINO DE LAS

Su alteza, el Rey Enano Nadel Gir

Capital: Ovenlín (?)

Población: ?

Etnos: 100 % enanos

Riquezas: oro, hierro, armas, gemas.

Idioma: Enano

El Reino de las Montañas es el resultado occidental de la disgregación, en tiempos antiguos, de los Dos Reinos, una antigua unión de los dominios enanos en Draak, junto con el Reino de Aynea.

Rotos los vínculos, no sólo por cuestiones territoriales sino también religiosas –la mayor parte de Aynea se convirtió a la religión sillenita–, las familias enanas olvidaron su antiguo pasado común, y nada queda de aquellos tiempos salvo algún fresco o talla en algún viejo salón.

Hoy en día el Reino de las Montañas ocupa las grandes cavernas y cavidades talladas en la roca madre de la Gran Cordillera. No sólo hay bajo tierra ciudades enteras, sino millas y millas de cavernas oscuras y silenciosas entre unas y otras, la mayor parte de las veces territorios laberínticos de peligros innumerables.

El Reino de las Montañas se organiza según la tradición enana de las familias. Los enanos no siguen un sistema feudal como el arcano, sino que cada familia tiene sirvientes y una clientela arropada bajo su mandato, que forman verdaderas comunidades, de manera que una villa enana de dos o tres mil habitantes puede estar formada por sólo cinco o seis familias. Las relaciones entre las mismas son siempre complejas y difíciles de resumir. Los cabezas de familia forman en cada mina o ciudad lo que ellos llaman el Consejo, que toma las mejores decisiones para la comunidad. De hecho al monarca lo eligen como voz única de los consejos, no para que tome él decisiones de ningún tipo. Paralelamente a esta estructura de poder esta la casta de sacerdotes de Gleind, el Forjador de los Enanos. Un enano que sirve a Gleind abandona su familia para siempre. En la comunidad también se respeta de manera especial a los Maestros, ya sean herreros, arquitectos, mercaderes, mineros o artesanos. En el Reino de las Montañas no existen los gremios, puesto que los artesanos se organizan también dependiendo de su familia, no dependen de otra cosa.

A pesar de que la mayor parte del reino enano se encuentra bajo tierra, poseen fortalezas en la superficie, ya sea en la ladera de las montañas, defendiendo alguna entrada en las grutas, o a modo de torres en las cimas más angostas.

El Reino de las Montañas está en estado de guerra total tanto contra Kernia como contra el Reino de Hierro, los dominios de los gigantes al norte de las montañas. En el caso de los gigantes ninguno de los reinos tiene pretensiones directas sobre los territorios del otro –ni posibilidad de mantenerlas–, sino que se trata más bien de odio entre razas. En el caso de los kernios el tema es diferente, los semiorcos codician el oro enano y los enanos desean reconquistar sus plazas perdidas en el Valle de Kern y muchas fortalezas, entre ellas el castillo de Arrak. Afortunadamente la Gran Cordillera es especialmente escarpada en los valles que se abren al Erial de Omuth, por lo que apenas

es posible un contacto que tampoco podía acabar bien.

El Reino de las Montañas es rico en oro y gemas, así como en creaciones de forjado como algunas armas de hierro. Al contrario que la creencia popular, no existe ni una sola mina de mithril en la Gran Cordillera, en todo el mundo conocido sólo existen en Ayea. Los enanos, que jamás comercian con orcos o gigantes, si lo hacen en algunas plazas del noreste con los elfos de Myrl, que generalmente trocan madera, papel y vino por el oro enano. También existen algunos puestos lejanos en las fronteras más occidentales, en las que al parecer los comerciantes enanos acostumbran a comprar monturas y bueyes a los jinetes guerreros de Harakai. Incluso se habla de la existencia de una ruta llamada Ruta de la Especia, que recorre parte del continente Kroden hasta el lejano imperio de Lorj, atravesando el Desierto de Runn.

A pesar de las guerras interminables, el corazón del Reino de las Montañas es pacífico como pocos. Los enanos nunca se enfrentan entre ellos, o al menos no con las armas. Incluso así las ciudades y minas están fuertemente defendidas. Muchas de las familias cuentan con numerosos guerreros de fiera bien conocida en los Mares Tranquilos, leales y muy bien armados. Las máquinas de guerra enanas son temidas, tanto en la defensa como en el asedio. Antaño, los enanos solían traer elefantes cuando iban a la guerra en campo abierto, pero hace ya muchos siglos que perdieron las rutas comerciales con los Reinos Negros de Yu.

M MYRL, REINO ÉLFICO DE

Sus altezas, el Rey Myrlo y la Reina Yania

Capital: Torre de los Vientos (շ)

Población: ?

Etnos: 100 % elfos

Riquezas: Seda, gemas, plata, artesanías, tela, cuerdas

Idioma: Élfico

El enigmático Reino de Myrl ocupa el que quizás sea la mayor masa boscosa del Orbe, una inmensa frontera verde que separa los continentes de Draak y Kroden. Es posible, por las historias que han llegado a mis oídos, que estas tierras sean un *mitago*, es decir, un lugar más extenso en su interior de lo que aparenta por su exterior. He oído historias acerca de un mar interior —al que los elfos llaman Mar de los Vientos— y de muchos reinos bañados por éste, Lothiel, Lethan'r, Ryel, Sitha'ya, las islas Thenge Rimari, la península de Olotharii, Svarthelm, el inmenso valle de Lael'th o la Ciudadela del Verano, entre otros muchos. También he oído que

cruzar los reinos élficos podría llevar dos o tres años, lo que coincidiría con la teoría del *mitago*.

En cualquier caso las tierras de los elfos están claramente desinteresadas por los asuntos de los hombres. Son pocos los contactos que se realizan con los bárbaros, como ellos denominan a los pueblos que viven fuera de sus fronteras, y menos aún nuestros conocimientos de su Historia milenaria o sus costumbres.

A pesar de eso se sabe que el soberano de las tierras de los elfos ha caído presa de algún tipo de maldición o embrujo que condujo a la guerra a unas tierras normalmente pacíficas, lo que ha ocasionado que se vea algún elfo exiliado vagando por los Mares Tranquilos (uno de ellos, San Dionis, llegó a ser Emperador de Akenar, hasta su muerte en las Cruzadas).

Lo que es mucho más raro es que los hombres se internen en el reino de los elfos. Cuando lo hacen, en búsqueda de riquezas o gloria, nunca regresan. Los que si volvieron son algunos mercaderes tresios que se internaron en Myrl y, sorprendentemente, han conseguido formar la que llaman Ruta de la Seda, que pasa por Qamesh y nutre de telas y cuerdas a los mercaderes isleños. También han conseguido intercambios de menor importancia, vasijas, artesanías, gemas talladas, armas élficas e instrumentos musicales que, en muchos casos, son la delicia de algunas Cortes como la de la propia Akenar.

Las fronteras de Myrl están defendidas doblemente por los enormes peligros del bosque y por patrullas de exploradores élficos. Existen algunas atalayas y fortalezas élficas en las cercanías del linde del bosque, sobre todo en la frontera con Kernia, que remarcan la frontera del reino, así como algunas estatuas de piedra que indican dónde acaba el dominio de los hombres y empieza el de los elfos.

O MUTH, ERIAL DE

Dominios de Omuth

Su Divinidad, el Rey Demonio Omuth “el infernal”

Capital: Dungar-zarak (?)

Población: ?

Etnos: 90 % zarcos, 10 % Yu

Riquezas: esclavos, oro, mercenarios, petróleo, armas, sal.

Idioma principal: Zarko

Omuth es uno de los tres Reyes Demonios que tratan de hacerse poderosos en los Mares Tranquilos. Desde su aparición, hace ya muchos

cientos de años, ha conseguido hacerse fuerte en las tierras del sur de Kernia, más allá de los Yermos. Su ciudadela, Dungar-zarak, es tristemente conocida por los horrores que viven en ella; además, moran en ella hechiceros y demonios mortalmente enfrentados a la Orden de Magia. Las tribus que habitaban estas tierras fueron fácilmente acaudilladas por Omuth y se han convertido en un hervidero de feroces mercenarios envueltos en una vida espartana dedicada al combate y al saqueo. El Rey Demonio basa su poder en la esclavitud, y el mercado de oro y sal, dos elementos muy abundantes en las profundas minas cercanas a Dungar-zarak. Al parecer los sacerdotes-mercaderes de Omuth cambian estos bienes con reinos del oeste y del sur y así consiguen el hierro necesario para mantener los hornos de la ciudadela, cuya producción anual de armas no es superada por ningún gremio de todo Akenar. Gran parte de estas armas abastecen guerras y conflictos desde Harakai hasta Al-Koran y desde Kernia a los Reinos Negros de Yu.

Además del comercio, los hornos de Omuth abastecen la sangrienta guerra con Kernia y las continuas razzias que se realizan tras el Yermo. El rey kernio Akassy Karr se ha pasado los últimos años en campañas sin fin tratando de exterminar a todas las tribus zarkas fronterizas, y quizás ansía, algún día, llegar hasta el Erial y devastar las murallas de sus fortalezas, piedra a piedra. Con el ejército de mercenarios de Harakai con el que cuenta Omuth más sus leales Tropas de Sangre, este objetivo del rey kernio está muy lejano.

El Erial es básicamente desierto, grandes grietas de tierra surcan la llanura yerma, con ocasionales oasis donde es habitual encontrar una fortaleza con pequeñas poblaciones fortificadas. Las montañas protegen de manera natural el Erial y al abrigo de las mismas hay algo de vegetación y caza, aunque extremadamente peligrosa. En los pasos de las montañas, al norte, hay numerosas fortalezas repletas de arqueros zarcos, dedicadas a la defensa contra Kernia y contra otras tribus del desierto del este, pues no todos los zarkos son leales a Omuth, o siquiera le adoran. El deporte de estas tierras nos puede dar una idea de su estilo de vida agresivo, se llama *ukekaeta* y consiste en que un hombre, armado con un cuchillo y una lanza, ha de pasar la noche en las afueras de las murallas defendiendo una pieza de caza recién troceada. No es nada raro que las alimañas y lobos del yermo acudan al oler la sangre: el juego consiste no en sobrevivir, sino en que las bestias no consigan comerse la pieza.

Por el sur el clima es menos seco y está toda la costa prácticamente llana, repartida en inmensas playas de kilómetros de dunas sin apenas un acantilado, y así hasta la plaza leal a Omuth más sureña, llamada Synz, un núcleo comercial de

compra y venta de esclavos muy densamente poblado y con una fuerte presencia militar, ya que al parecer hace dos años fue saqueado por una banda de piratas de las desconocidas Islas Verdes.

Las tropas del Erial de Omuth están formadas por los jinetes zarkos con sus arcos cortos. En estas tierras de largas distancias la infantería es muy poco práctica, aunque hay algunos lanceros de Yu entre las filas de las huestes de Omuth. También hay algunos jinetes de Harakai, casi siempre mercenarios y ladrones, y las llamadas Tropas de Sangre, un grupo de guerreros de elite muy cercanos al Rey Demonio.

QASTAR, ISLA LIBRE DE

Su señoría, el emir del mar, Zushán el Digno, hijo de Gah

Capital: Qastar (9.000+)
Población: 20.000+
Etnos: 60 % alinos, 40 % ilkos
Riquezas: Pescado, licores.
Idiomas: Alino, ilko

La isla de Qastar antaño albergaba la ciudad vilonia de Sermina, una próspera urbe que en varios momentos de su historia parecía llamada a ser la capital marina de los dominios vilonios en el Mar Ilko. Su posición central en el mar y su amplia provisión de agua dulce, así como la relativa profundidad de sus aguas —no existen corales ni bancos de arena en las cercanías de Qatar— hacían de este enclave el sitio perfecto para dominar el Mar Ilko.

Sólo la fatídica actuación de la Secta de Munar, una rama de adoradores de Avarrak, inició, hace once siglos, una escalonada pero incesante caída en desgracia de los habitantes y dirigentes de Sermina, que ardió en el siglo II DS y fue presa de pestes e inundaciones. En el siglo III DS, en vez de ser el enclave principal del Mar Ilko se había convertido en una villa de pasado esplendoroso, que poco a poco se fue olvidando en las rutas marinas a favor de Riga, su rival vecina.

En el siglo VII DS, cuando Akenar y Vilonia todavía se encontraban en guerra, un caudillo alino llamado al-Masud desembarcó en la isla y saqueó Sermina, poniendo punto final a una larga historia de promesas de gloria, nunca cumplidas.

No muy lejos de la vieja urbe fundó la ciudad de Qastar, aprovechando en muchos casos la piedra de los viejos templos vilonios, sobre todo en

la famosa Mezquita Azul, un edificio de enorme belleza sobre el acantilado que protege la ciudad, situada en un istmo. Desde aquel entonces la familia del emir comercia o piratea el Mar Ilko, dependiendo de la generación y las circunstancias, pero siempre evitando enfrentarse a grandes señores. Los conflictos con Riga nunca sobrepasaron el ámbito marino, aunque se dice que no es la primera vez que los emires de Qastar recurran al asesinato para eliminar rivales en la isla cercana. Sin duda el fabuloso emplazamiento de Qastar es su punto más fuerte y su debilidad, puesto que durante las Cruzadas de Akenar contra Ala'i se vieron obligados, en varias ocasiones, a pagar tributos a las flotas arcanas en forma de agua y víveres. Sólo la amplia generosidad y la – probablemente falsa – conversión del emir a la religión sillonita evitaron una conquista fulminante y definitiva.

La isla posee una milicia local heredera de los antiguos piratas alinos que, hace siglos, conquistaron la isla. La fiereza de esta milicia ha venido a menos con el tiempo, y tan sólo sale a relucir en los malos tiempos, cuando los emires de Qastar tienen que recurrir a la piratería. Las armaduras de la milicia no suelen pasar de cueros tachonados, y su arma favorita es el arco y el sable corto. Los barcos alinos son pequeños, de vela cuadrada y fáciles de maniobrar, comparados con las grandes galeras de guerra arcanas.

QAMESH, TIERRA PROMETIDA

Su señoría, el atabeg Hassan al-Sahra, emir del *qamesh*

Capital: Qatara (25.000+)
Población: 100.000+
Etnos: 90 % alinos, 10 % otros
Riquezas: Aceite, frutas, pergamino, jarabe.
Idioma principal: Alino

Han pasado casi ochenta años desde que las tierras del *qamesh* fueron ocupadas por alinos fieles al Destino. Se trataba de seguidores del emir Sahra, un jovenzuelo hijo del señor de la ciudad de Kushmet, en Al-Koran, que había permanecido fiel durante siglos al Califato de Libah, antes de que éste cayese en manos de los zarkos. Sahra, expulsado de la ciudad de Kushmet por su hermano Albyse, reunió a muchos creyentes en la costa y huyó al norte con una pequeña flota, según dice la leyenda, siguiendo a un cuervo blanco.

Sea esto verdad o mentira, lo cierto es que si llegaron a la costa sureña del continente de Draak,

en el Mar de Sargos. Las tierras del *qamesh*, como las llamaron, eran una franja de valles peligrosos y sinuosos, desiertos en su mayoría, despreciados tanto por las gentes de Kernia como por la escasa población de Gondomar. En ellas los alinos fundaron la ciudad de Qatara e iniciaron una lenta labor de colonización de estas tierras, acostumbrándose con rapidez al clima húmedo y mucho más frío que Al-Koran, pero lejos de las guerras endémicas que azotan eternamente el norte de Ankay.

Qamesh comercia con Myrl, Gondomar, Kernia y Tresia. Son muy escasas las riquezas que los alinos trajeron de sus tierras por lo que no representa un objetivo especialmente deseado por piratas o los señores de la guerra kernios del norte. Los militares alinos que se asentaron en los territorios pronto levantaron modestas fortalezas que defienden las entradas de sus valles y los enclaves estratégicos de la comarca. Eso sí, se ha establecido una ruta –llamada de la Seda– entre el norte del *Qamesh* y Qatara, que nutre a los comerciantes tresios de seda proveniente de Myrl, de modo que la mayor parte de las telas y cuerdas de seda que posteriormente circulan por los Mares Tranquilos –vendidas por los tresios salvo en el Imperio de Akenar, que la obtiene de Yvonesse– tienen su origen en Qatara.

El flujo de alinos procedentes de Al-Koran se vio súbitamente enturbiado por IV Cruzada de los arcanos contra estas tierras, que fueron conquistadas de manera implacable alrededor del año 978 DS. En el año 980 DS el flujo de refugiados alinos llegados de las costas orientales del Mar de Sargos fue bien recibido en *Qamesh*, y no sería la última vez que esta tierra recibe colonos y exiliados, pues en el año 1021 DS la situación se repite, pero con ocasión de la invasión de zarcos que expulsa a los arcanos e impone su ley de cimitarras.

Los valles del *Qamesh* son peligrosos por las noches, sólo la costa había conocido poblamientos anteriores, algún emplazamiento del Imperio Vilonio y antiguas sendas enanas de tiempos de los Dos Reinos. Las villas nuevas están bien construídas y fortificadas, siempre coronadas por modestas mezquitas de adobe o ladrillo, una de las principales creaciones alinas. Los caminos aún escasean, así como las posadas o refugios de caza. Los nobles locales –casi siempre emires– suelen ofrecer buenas recompensas a los grupos de mercenarios dispuestos a limpiar el interior de alimañas y bestias peligrosas para los campesinos, tanto agricultores como ganaderos, que intentan asentarse pacíficamente. En estas tierras la producción de grano es muy buena, así como la de aceite y vino. Se producen ladrillos de gran calidad así como pergaminos y jarabes, un invento alino que se vende con facilidad a los mercaderes tresios. Los elfos de Myrl, generalmente ajenos a los asuntos

mundanos, tienen un embajador permanente en Qatara.

Qamesh cuenta con pocas tropas, aunque de bastante calidad debido a los grandes peligros naturales a los que se enfrentan día a día en la región. Son comunes los jinetes así como los soldados con arcos cortos. Debido a los contactos con los kernios se ha empezado a generalizar el uso de la cota de mallas y el casco puntiagudo, lo que ha obligado a algunos armeros a reforzar las cimitarras alinas comúnmente usadas por las tropas. También empiezan a verse ballestas y arcos largos, sobre todo debido a los contactos con los comerciantes de Gondomar y los propios refugiados alinos llegados de Al-Koran tras el dominio de Akenar. El mal recuerdo de los asesinos está muy presente en el Qamesh y, al contrario que en Ala'i, nunca atúan en estas tierras.

PIREA, PRINCIPADO DE

El Príncipe Ismael, Heredero de Gor.

Capital: Piereia (35.000+).

Población: 150.000+

Etnos: 80% ilkos, 20% otros

Recursos: Píeles, queso, centeno, aceite.

Idiomas: Ilko.

Tras la muerte de Príncipe Andrey en el siglo VI, la ciudad de Pirea fue uno de los cuatro dominios en los que se dividió la península de Gor. En pocos años Pirea se adueñó de las tierras de la ciudad de Andros y parecía llamada a ejercer cierta hegemonía en las tierras vúlparas hasta que sus intereses chocaron con los de la ciudad de Daemos y Sarkai, con las que ha mantenido guerras y conflictos desde entonces hasta hoy en día.

Las tierras de Pirea son poco fértiles y montañosas, muy agrestes y peligrosas. Abundan los bosques de pinos altos y las marañas de zarzas que crecen con rapidez en los montes, produciendo frecuentes incendios que acabaron por dar nombre a la región (en vilonio “pirea” significa “lugar del fuego”). Precisamente por esto, la agricultura de la región se limita al cultivo de cereales en tierras de rozas y, en las zonas costeras, al olivo. La enorme abundancia de ganado (sobre todo cabras, ovejas y corderos) hace difícil la difusión de la vid, aunque las tierras podrían ser muy vinateras. Los ríos son frecuentes pero muy poco profundos y tortuosos. La costa de Pirea destaca mucho por sus enormes playas de arena fina y blanca, siempre con aguas tranquilas y verdosas donde la pesca es abundante, hay grandes piezas de marisco y pocos peligros marinos. Esto contrasta mucho con el interior pues, a pesar de que en su momento pertenecieron al

Imperio Vilonio, las viejas calzadas y puentes distan mucho de ser seguras. Los monstruos son abundantes en estas tierras, sobre todo los grifos (precisamente por eso son el escudo de Pirea), que algunos príncipes de la ciudad trataron de domesticar sin mucho éxito.

El carácter áspero de estas tierras agrió en cierto modo el carácter de sus habitantes que suelen ser personas agresivas y poco dadas a la conversación. Suelen ser hábiles montañeses y buenos guerreros, de temple muy propenso a la batalla y la agresión. Eso ha llevado a muchos pireos a dedicarse a la vida de mercenarios o piratas en el Mar de Vúlpara.

La propia ciudad de Pirea fue, antaño, una de las fortificaciones vilonias mejor defendidas de Vúlpara. Se trata de una enorme montaña cuyo lado este da al mar, defendida por una larga muralla de varias millas con unas sesenta torres defensivas. En la ciudad destacan dos lugares, el Gran Circo de Kord y las Termas Rojas. El Gran Circo es un templo donde se celebran los famosos Juegos de Pirea, una vez cada cinco años, que ponen a prueba a numerosos combatientes llegados de muchos lugares de los Mares Tranquilos. Las Termas Rojas es la única comunidad de hechiceros que se conoce en los Mares Tranquilos, es la sede de una compañía de mercenarios que vende sus servicios al mejor postor, sea cual sea la bandera.

En tiempos de paz en Pirea hay un ejército de pequeñas dimensiones formado por voluntarios que cobran un sueldo reducido pero gozan de gran prestigio social, son llamados myrmidones y suelen estar dirigidos por el propio Príncipe. En tiempos de guerra las cabezas de las Antiguas Casas de la ciudad, que son medio centenar, se encargan del reclutamiento o contratación de soldados o mercenarios. Los guerreros pireos suelen combatir a pie con armaduras de malla o cuero. Normalmente usan espada y escudo medio, aunque en la región también se estila el uso del arco compuesto o incluso el uso de dos armas (estilo que en ocasiones se denomina “estilo pireo” porque lo solían usar los myrmidones).

RIGA, ISLA LIBRE DE

El Consejero, Tantos Salmazar, embajador de Tresia.

Capital: Riga (45.000+).

Población: 61.000+

Etnos: 80% ilkos, 20% otros

Recursos: Agua, sal.

Idiomas: Ilko.

La isla de Riga se pobló en tiempos del Imperio Vilonio y quedó libre con la caída de este sin que ningún poder se volviese a imponer en la ciudad. Durante siglos mantuvo cierta enemistad con la actual Qastar, que nunca ha llegado a la guerra militar pero sí comercial. Los asuntos de los mercaderes llegaron a tener tanto peso en la ciudad que el propio maestre tresio del gremio de comerciantes acabó por hacerse con el control político de la ciudad, ostentando el título de Consejero, aunque no hay monarca o príncipe a quien sirva. Si el Consejero se debe a alguien es a su dios, Atros, traído de Tresia y benefactor de la isla.

Debido a esta situación política y las enormes ventajas que los comerciantes tresios encuentran al tener un enclave amigo en el Mar Ilko, la isla posee una nutrida población de comerciantes que han llevado a esta ciudad libre a ser uno de los puntos clave entre el Imperio, Tresia y toda la costa norte de Ankay. La propia ciudad de Riga vive tiempos de bonanza gracias a su estratégico emplazamiento, pues las únicas riquezas locales son el agua y las salinas de la costa sur de la isla. La pesca no abunda especialmente en esta agua tan profundas y en la isla, aparte de árboles frutales, higueras y granadas, apenas hay caza.

La ciudad está amurallada desde los tiempos vilonios, los muros entran directamente en el mar de modo que el propio puerto está abrazado por diques seguros. Hay un gran faro en cada uno de los puntos cardinales de la isla y un modesto templo de Atros en la cima del Monte Anai, que corona la isla.

Las tropa de la ciudad es reducida y generalmente reclutada en Vúlpara, Ala'i o la costa del Imperio. Se les paga bien, de manera que el Consejero se evita motines y, por regla general, consigue morir en cama.

S VARDIA, TIERRA DE

?

Capital: no tiene.

Población: ¿700.000?

Etnos: 90 % Svardos 10 % otros

Recursos: Esclavos, mercenarios, oro, pieles, hidromiel.

Idioma: Svardo

Svardia es una región salvaje y fría cubierta de bosques y valles verdes, tundras congeladas en el norte, cenagales, montes, costas pedregosas y frías, grandes montañas heladas, ríos rápidos de aguas del deshielo. Son tierras que en invierno suelen estar

cubiertas por la nieve y conocen veranos cortos de mañanas de niebla o lluvia o vientos del norte.

Cuando, en el siglo II DS, el filósofo arcano Teodoro el Viejo escribió su libro *De Svardii* se refirió a Svardia como un conjunto de pueblos y lenguas similares, no un reino unido bajo una misma corona. Se puede suponer que estaba en lo cierto, pues muchos son los clanes y tribus que viajan como nómadas por el norte o que mantienen poblados de rústicas murallas de madera y piedra. Está fragmentada en decenas, quizá centenares, de pueblos que controlan una llanura, o un bosque, o un valle, nunca reinos de gran extensión.

La única Ley que existe en estas tierras sin rey es la Ley de Gleind, basada en las tradiciones de todos los hombres norteños; dicta las conductas a seguir, como legado oral de lo enseñado por el venerado Gleind a los Hijos de Man, los Svardos. La Ley de Gleind creó al Althing, un consejo de hombres sabios que se reúne cada cincuenta años desde tiempos inmemoriales a orillas del lago Svorr, en la desierta fortaleza de Heimm, aunque sólo se reúnen para contar historias durante treinta días, para luego disolverse y regresar a sus pueblos.

En Svardia hay muchas tierras valdías. En ellas no es extraño encontrar grandes peligros salvajes, muchas veces mortales. Son tierras ingratas con los extraños, difíciles para los viajeros poco acostumbrados a las largas distancias solitarias. Muchos pueblos viven de la caza abundante, otros del oro que se puede encontrar en algunos ríos, en forma de pepitas. Hay muchos svardos que guerrear entre sí y también muchos que trabajan sus tierras como hombres libres sin señores ni amos. Los poblados de los svardos suelen estar fortificados, generalmente son anillos de murallas bajas en emplazamientos fáciles de defender, con vistas ventajosas sobre los valles. Trabajan el hierro desde hace siglos, pactan con elfos, enanos y gnolings, y generalmente odian a los magos eruditos de tierras cálidas. Los svardos tienen costumbres bárbaras pero incluso así son grandes anfitriones y buenos bebedores.

Los hombres svardos nacen tanto para la guerra como para trabajar la tierra, cazar en los bosques o poseer rebaños. Excelentes mercenarios, formidables enemigos, son famosos por su vigor y fuerza, aunque las bandas armadas svardas difícilmente son numerosas, alcanzando el medio millar de hombres en situaciones muy extrañas. Nunca se ha producido una situación que reuniese a más de treinta mil svardos en armas, ni siquiera sumando dos bandos opuestos (las guerras y escaramuzas entre svardos son mucho más que frecuentes). Algunas tribus de Svardia están compuestas por hábiles jinetes, otras han heredado el arco largo de los elfos o las hachas de guerra enanas. Se podría decir que no hay un tipo común

de guerrero swardo, aunque es cierto que, por encima de todo, destacan sus exploradores de sentidos de lobo y falta de miedo.

SIGIA, TIERRAS DE

Su altísimo, el Faraón Tutham'ra
El Príncipe de los Creyentes, Awluk ibn Sha, Tercer Califa.

Capital: Anhk (80.000)
Población: 2.500.000
Etnos: 70 % Yu, 20 % alinos, 10 % sigios
Recursos: Gemas, betún, petróleo, papiro, especias, venenos.
Idioma principal: Sigio, alino

Aunque el Desierto de las Dunas es un lugar seco y abrasadoramente mortal, cambia por completo en las tierras bañadas por el río Sigis y al sur del mismo. El norte de Sigia es un riguroso desierto donde escasean los oasis y abundan los peligros de muerte. El sur, sin embargo, es conocido como la Tierra de las Cataratas, interminables sabanas donde los sigios impusieron su ley sobre los pueblos Yu.

Por una parte, Sigia se encuentra gobernada por el Faraón, que según dice la leyenda es un descendiente directo de los moradores de Akgard. Dicha leyenda cuenta que en los tiempos ignotos de las guerras entre Akgard y Antigua, algunos de los supervivientes navegaron hasta las costas de Ankay y fundaron el reino Sigio, donde acabaron por venerar a los Muertos y a un panteón de dioses oscuros, Ra-Horajti, Anubis, Osiris, Seth, Thot, son algunos de sus nombres.

Sin embargo, el Faraón no es el único poder en Sigia —es más, en ocasiones no es más que un títere—, puesto que hace casi cuatro siglos que los alinos invadieron el reino y lo doblegaron. Por aquel entonces muchos sigios y sus esclavos Yu empezaron a adorar al Destino, de manera que en poco tiempo los ambiciosos conquistadores fundaron el Tercer Califato, que iba a rivalizar con el de Libah y el de Mirra. Desde aquella las relaciones políticas entre Sigia y Ala'i se volvieron más bien tensas, aunque eso no entorpeció en modo alguno los abundantes intercambios comerciales de los hombres del desierto con el País del Sigis.

Las riquezas de este reino son muchas, empezando por las minas de gemas de las montañas que pueblan el oeste del país. El río, con sus crecidas y sequías estacionales, es una fuente constante de frutos, se da en él una agricultura rica y fértil. El papiro, el grano y la fruta son los resultados. Además, en el desértico norte existen grandes pozos de betún, bien explotados por los

sigios y alinos, además de la abundante caza en la sabana sureña.

Pese a las riquezas del reino, abundantes, las disputas internas están a la orden del día. No sólo se ha gestado un enfrentamiento constante entre los adoradores de los Dioses Muertos y los fieles al Destino, también hay luchas intestinas que enfrentan a las familias nobles sigias, envidias y graves represalias contra los ladrones de tumbas y los liberadores de esclavos. En estas tierras tanto elfos como enanos se ven muy raras veces, y la mayor parte de las gentes los tiene como un mito.

Es costumbre del país que los templos y tumbas tengan una magnificencia espectacular, y tampoco es extraño que, en algunas ocasiones, la ira de la mayoría esclava se centre en dichos templos. Se dice que la minoría de sigios, una raza de tez blanca y ojos oscuros, que contrasta mucho con alinos o Yu, poseen grandes poderes de hechicería y que, en ocasiones, realizan sacrificios indescriptibles a sus Dioses Muertos.

El ejército de Sigia está compuesto, principalmente, por temidos jinetes alinos que, en muchas ocasiones, actúan como guarniciones en las fortalezas. Las ciudades de Sigia suelen estar amuralladas y, en el oeste, las fortalezas en las montañas son inexpugnables. La arquitectura sigia ha alcanzado un grado de perfección muy superior al alino, por lo que sus plazas fuertes suelen estar bien construidas y ser difíciles de atacar. Los armeros sigios también se distinguen por su maestría en las armas, mucho más letales probablemente por la escasa calidad de las armaduras sureñas. En ocasiones cazan con armas arrojadas, como jabalinas o boomerangs.

SARKAI, CIUDADELA DE

Liga de Agon

Su alteza, el Hegemón Androg

Capital: Sarkai (35.000)
Población: 40.000
Etnos: 100% ilkos
Recursos: Mercenarios, galeras.
Idioma principal: ilko

La ciudadela de Sarkai es uno de los emplazamientos más antiguos de los Mares Tranquilos, incluso se desconoce qué raza levantó sus viejos muros de piedra granítica. A los pies de la ciudadela creció una ciudad que conoció tanto épocas de gloria y libertad, como tiempos de dominio por parte de coronas lejanas, los vilonios. Formó parte, también, en el Nuevo Imperio hasta el

desmoronamiento de este. De todos modos los *sarkai*, como se llaman a sí mismo los habitantes ilkos de esta isla, nunca perdieron ni su talante guerrero ni su fama en Vúlpara, las tropas de *sarkai* siempre destacaron tanto en solitario como entre grandes ejércitos.

En Sarkai fue donde se fraguó la idea de la Liga de Agon, una alianza de ciudades libres vúlparas contra cualquier enemigo que las amenazase. Sin embargo la actual hegemonía de Agon sobre esta aguas causó que el tesoro de la Liga se guardase en esa ciudad, no en la ciudadela de Sarkai. Los ventajosos resultados de esta alianza se dejaron ver en la guerra contra sus vecinos de Pirea, enemistados a muerte con los *sarkai* y la ciudad libre de Daemos.

En la isla, desde siempre, se adoraron a los viejos dioses vúlparos hasta la llegada de Kord. El Dios de la Espada, cuyos clérigos trajeron el secreto de la forja del hierro, sustituyó con rapidez a las antiguas deidades. Los *sarkai* nunca destacaron por su paciencia o generosidad, así que los templos de otros dioses fueron desmantelados piedra a piedra.

La isla es modesta en tamaño y sus tierras no sirven para la agricultura. El pastoreo de ovejas y la pesca, sobre todo la caza marina de las serpientes gigantes que abundan por las aguas cercanas a la isla, son los únicos sustentos de los *sarkai*, que crecen desde pequeños en grupos guerreros dedicados al entrenamiento y el uso de las armas. Tratan por igual a mujeres y a hombres, pero menosprecian al débil.

Sarkai posee altas murallas de misteriosa procedencia, tocadas por los siglos y las numerosas culturas que intentaron, sin éxito, imponerse en estas tierras. Las casas de los hombres suelen poseer patios de entrenamiento, y la ciudad posee el Círculo de Kord más grande conocido.

Como la sangre ilka corre por las venas de los *sarkai*, no es raro ver que son hábiles marineros. Conocen bien los secretos de la fabricación de galeras rápidas, prefieren siempre los navíos de ataque.

La mayor parte de la población adulta en Sarkai son combatientes, al menos nominalmente. En la práctica sólo la mitad de los guerreros de la isla posee armas y armaduras o bienes para sostener una guerra. No existen rangos militares entre ellos, sólo el Hegemón, que los comanda, y algún favorito que hereda el rango siempre por méritos, y el resto de guerreros que siempre han demostrado una lealtad ciega y una moral fanática, lo que convierte a la infantería *sarkai*, armada de lanzas, escudos, cotas de malla y espadas largas, en un arma letal de defensa o ataque. Poseen también una pequeña flota y, a lo largo de la Historia, muchas ciudades

beligerantes han comprado con abundante oro los servicios de los *sarkai*, que una vez cerrado un trato siempre lo cumplen.

SOTH, ISLAS DE

Su alteza, el señor de la guerra Karkos, siervo de Assur.

Capital: Barad Soth (21.000+).

Población: 21.500+

Etnos: 60% kernios, 40% otros

Recursos: Agua, frutas exóticas, coral.

Idiomas: Kernio, ilko.

Muchos llaman a éstas las Islas de los Lagartos, no sin razón. Son ya varios los intentos de conquistar estas tierras por parte de los kernios, y tres las estirpes que fueron aniquiladas en ellas.

Se trata de islas de aspecto extraño, con bosques frondosos y agua dulce en abundancia, ricas en árboles frutales, manatiales, cataratas y largas playas de aspecto cálido y tranquilo. En el interior de dos de estas islas, sin embargo, se divisa una hilera de montes que cierran un cráter. En una de las islas dicen que alberga un inmenso lago, aunque en ambos casos se trata de cimas escarpadas de difícil acceso, sólo se puede cruzar por las numerosas grutas que existen en sus laderas boscosas.

Pues bien, aunque las playas y la costa en general son buenos lugares para ser habitados, el interior está poblado por una extraña raza de hombres lagarto, feroces enemigos de cualquier extranjero en sus islas. Los kernios, sorprendidos y maravillados por esta raza en un primer momento, fueron masacrados sin cuartel en sus primeros emplazamientos, y hasta el último hombre tuvo que salir de la isla no sólo en esa ocasión sino en dos más. Hace cinco años el Rey de Kernia concedió el honor de conquista a Karkos, un señor de la guerra conocido por su astucia y admirado por sus hombres, que se asentó en una de las islas y se apresuró a construir Barad Soth, un enclave costero difícil de atacar por tierra, un puerto y tres fortalezas más. En los dos primeros años se llegó a pensar que el enemigo había desaparecido, hasta que una tarde de verano una de las fortalezas cayó fugazmente en manos de los hombres-lagarto, que volvieron a desaparecer hasta que, el año siguiente, atacaron el puerto y otra de las fortalezas. Karkos, esmerado en reconstruir el puerto y en reponer la fortaleza, difundió el rumor —dicen que es cierto— que las ciudades de los hombres-lagarto, ocultas por la jungla, poseen cúpulas de oro y cinc, grifos de plata y sedas en las ventanas. Lanzó a todo el Mar de Sargos la llamada del guerrero, todo aquel

mercenario que acuda a las Islas Soth y combata a los hombres-lagarto, tendrá su botín. El pasado verano casi seis mil mercenarios viajaron a las islas, poco quedó de ellos.

El principal enclave de la isla, Barad Soth, está fuertemente protegido por guerreros kernios, arqueros, exploradores y soldados de infantería. Los bosques selváticos de la isla hacen inútil el uso de caballería, que ha sido descartada. Los hombres-lagarto suelen atacar en gran número, por lo que se han construido armas de asedio defensivas en las murallas de Barad Soth, según las antiguas costumbres defensivas vilonias.

S WAM, TIERRAS SALVAJES

?

Capital: no tiene.

Población: ¿100.000?

Etnos: 90 % ilkos 10 % otros

Recursos: Betún, petróleo, esclavos, madera exótica, tierras raras.

Idioma: Ilko, Svardo

Swan es, con toda seguridad, el territorio más peligroso de los Mares Tranquilos. Se trata de una vasta región húmeda de ciénagas y pantanos, bosques anegados, ríos de mil brazos, arenales, lagos de aguas turbias y pozos oscuros. Todo esto poblado por un sinfín de alimañas salvajes, animales y trasgos, que sobreviven según la ley del más fuerte.

Las tierras húmedas de Swan sólo han sido domadas en parte en la franja litoral con el Mar de Sargos, donde los hombres fundaron Gondomar. Salvo esta excepción, el resto de los pantanos funcionan como una formidable frontera natural que siempre impidió el contacto fluido entre la parte oriental y occidental de Draak.

En Swan no existen ciudades, aunque sí algunos poblados de cazadores o recolectores de betún. En algunos pozos de las ciénagas surge un maravilloso material oscuro con grandes propiedades y múltiples usos, y representa la mayor riqueza de la región. Ante la imposibilidad de asentarse de manera segura, muchas gentes establecen poblados temporales para explotar algún pozo hasta que las condiciones se vuelven tan adversas que son insostenibles: el asentamiento continuado en un lugar, por seguro que parezca, acaba por llamar la atención de alimañas que comienzan a merodear, primero por las cercanías, luego en ataques abiertos, hasta el final.

La extensa población de humanoides que hay en Swan también es codiciada por muchos. Se trata de una excelente mano de obra esclava para minas o construcciones, de manera que no son pocos los mercaderes de esclavos que pagan incursiones de mercenarios para que se adentren en el territorio en busca de trasgos u orcos. Sólo algunas veces regresan.

En Swan no existen más tropas que las mercenarias o las propias patrullas de exploradores de Gondomar, Qamesh o Gor. No es extraño encontrar algún druida o chamán en la zona. Algunos trasgos del lugar utilizan armas exóticas como la cervatana, venenos y, además, suelen ser grandes tramperos y excelentes nadadores. Muchos orcos de las tribus de los pantanos apenas saben hablar y poco tienen que ver con sus primos de Kernia o de Borundia. No conocen el hierro ni las armaduras.

t IERRAS ALURES

Provincia del Imperio de Akenar

El señor, Sire Bohemundo.

Capital: Invres (33.000+).

Población: 120.000+

Etnos: 40% arcanos, 40% svardos, 10% elfos, 10% enanos

Recursos: Trigo, centeno, embutidos, queso.

Idiomas: Arcano, svardo, élfico, enano.

A finales del siglo IX DS, durante el mandato del emperador Knot, Akenar invadió esta región habitada por tribus svardas y, minoritariamente, elfos. Se produjeron varios episodios que dieron lugar a las más épicas historias de taberna acerca del héroe svardo Ghalo y sus valerosos guerreros, que finalmente fueron conquistados, a principios del siglo X DS.

Las Tierras Alures son hoy en día una provincia en parte pacificada y en parte no. Es cierto que se han ido ocupando paulatinamente la mayor parte de los territorios y se repartieron feudos por derechos de conquista entre las casas nobles de Akenar e incluso entre caballeros y soldados de la legión, pero por otro lado las costumbres locales se encontraban muy arraigadas en la población y han sido origen de numerosos conflictos: a pesar de la libertad religiosa que existe en el Imperio, no se permiten ciertos sacrificios humanos que las tribus de la zona solían realizar al morir un jefe de aldea o castro. Esto fue y es motivo de conflictos cada cierto tiempo. Además, los pueblos pacificados tardaron en comprender y aceptar los derechos de caza nobiliarios, así como la

prohibición de portar espadas en presencia de nobles hostiles.

A pesar de estos problemas de índole social, la región prospera paulatinamente. Su territorio está formado principalmente por amplísimos valles de espeso verde, bosques y planicies de bosque bajo, con lomas que salpican el horizonte y páramos regados por ríos de aguas tranquilas. El agua en estas tierras es muy abundante debido al deshielo de las montañas que lo flanquean, tanto por el norte como por el sur.

En cierto modo las dificultades para civilizar la provincia han estado avivadas por la presencia hostil del vecino reino de Avlon, al que en ocasiones escapan los siervos huídos y los delincuentes más buscados. La frontera con Avlon está bien vigilada para proteger las Tierras Alures de las incursiones que se han producido en el pasado, que nunca desembocaron en guerras pero incomodan profundamente a los nobles locales. Tampoco son infrecuentes las *razzias* de castigo contra el reino swardo.

Las calzadas imperiales en las Tierras Alures han sido construidas a marchas forzadas por esclavos prisioneros de otras muchas guerras, de manera que los puntos principales de la región se encuentran bien comunicados. Se levantaron los puentes más necesarios y se construyeron molinos, hornos y murallas para las ciudades que ocuparon los arcanos. En los primeros años de las conquistas se tiraron las murallas de los castros, pero poco a poco se han ido rehaciendo por simple necesidad contra los animales salvajes, más que por sedición.

En estas tierras la caza es muy abundante, sobre todo en el norte. Es común la ganadería, tanto de vacas como de ovejas y cerdos, así como las grandes plantaciones de cereal. Estos productos se dan tan bien en estas tierras que en las malas épocas del último siglo la provincia ha sido un verdadero granero del Imperio. Durante la guerra con el Reino de Akgard, el conde Bohemundo, señor de la ciudad de Invres, y por tanto el noble más importante de la provincia –no se creó un ducado en tiempos de la conquista–, hábil negociador y militar sereno, otorgó a los siervos permisos de caza a cambio del cobro del famoso Impuesto de Cetrería, de manera que mejoró enormemente el contento de la población y convirtió la provincia en la única del Imperio en la que los comunes se pueden comprar el derecho a caza. Aparte de eso, se ha hecho muy popular y querido en sus feudos, lo que permite adivinar que los problemas en la provincia, paulatinamente, irán a menos.

En la provincia hay una considerable comunidad enana, sobre todo en el sur, y también una muy notable presencia de elfos, sobre todo en

los bosques de robles viejos que pueblan el norte de las Tierras Alures.

Las tropas de la provincia están compuestas por dos legiones y tres cuerpos de caballería que vigilan las fronteras con el Reino de Avlon, así como algunas tropas feudales que, en su mayoría, forman las guarniciones de las ciudades y los castillos y torrenes de nueva construcción que se han levantado recientemente por todo el territorio. Abunda la caballería ligera, los arqueros y los exploradores élficos.

TORSVIG, DUCADO DE

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Lady Ingrid, duquesa de Torsvig.

Capital: Cavenrot (26.000+).

Población: 60.000+

Etnos: 60% arcanos, 20% enanos, 20% swardos

Recursos: Oro, gemas, lana, piedra.

Idiomas: Común, enano, swardo.

A finales del siglo X el Emperador Joam decidió expandir las fronteras del Imperio por el norte. Encargó a su general más joven, Onaris, un arcano de apenas veinte años, la conquista de esta región, controlada por dos de las tribus swardas más guerreras, el Pueblo de Tor y los Gunterios, desde tiempos inmemoriales. Este encargo –que inicialmente fue tomado como una locura por muchas familias nobles de Akenar– fue fielmente cumplido por Onaris, que partió desde Gaelot, la ciudad más grande de Lundor, al mando de dos legiones y dos cuerpos de caballería, un total de unos cinco mil hombres. En poco tiempo enfrentó al Pueblo de Tor con los Gunterios, guerreó a favor de unos y otros hasta que se hizo con el valle de Torsvig, seis años después de haber partido, habiendo aniquilado sólo a los grupos más sanguinarios de sus contrincantes y habiendo conseguido enrolar en la Legión a muchos de sus antiguos enemigos.

Torsvig es un inmenso valle abrazado por las Montañas de Tork, con inviernos duros, tierras frías y bosques invernales. Pululan por sus páramos bestias de gran peligro, lobos y huargos. En ocasiones las nevadas cubren varios brazos del terreno y tapan los caminos.

Las condiciones del valle serían demasiado duras para aquellos que no están acostumbrados a los rigores del frío si no fuese que, en su ladera oriental, y sobre todo en este valle, las Montañas de Tork tienen una espectacular abundancia de oro y, en ocasiones, gemas. En pocos años los intereses

feudales sobre Torsvig han determinado numerosas alizanzas en el Imperio, pues muchos son los nobles que ansían controlar las nuevas minas de oro, nunca explotadas por los swardos. Sin embargo Onaris no abandonó la provincia a su suerte tras conquistarla sino que, dada su enorme influencia en la Corte, consiguió que el nuevo Ducado recayese en manos de Lady Ingrid, una swarda hija del antiguo monarca del Pueblo de Tor, derrotado por el general. Con esto Onaris se ganó el desprecio de muchas casas nobles en Akenar, y el respeto de los hombres del norte.

Las grandes riquezas de la nueva provincia hicieron que, con rapidez, se trazasen vías de comunicaciones, calzadas imperiales y caminos de comerciantes. Se fundó la ciudad montañesa de Cavenrot, encima de un antiguo asentamiento swardo, y hoy en día posee unas fuertes murallas y una catedral a medio construir, además de un fuerte asentamiento de mineros enanos y un poderoso Gremio del Oro, que acuña casi la mitad de las monedas del Imperio. Los enanos están empezando la construcción de grandes obras de arquitectura, un acueducto, molinos de viento, y, sobre todo, minas, fortalezas y mansiones subterráneas. Por otro lado, los caballeros encargados de garantizar el flujo de oro desde las montañas al corazón del Imperio han levantado numerosos torreones y castillos para vigilar las calzadas, nunca libres de bandidos y peligros naturales. Aparte de las poblaciones de montaña en el fondo del valle también hay pobladores, en su mayoría swardos, que viven de manera pacífica con sus rebaños de cabras y ovejas de montaña.

Cavenrot acantona una legión imperial al completo, dedicada durante las estaciones de primavera y verano a limpiar las montañas de peligros y a disuadir a cualquier incursor. Aparte de eso los nobles de la zona cuentan con tropas feudales que defienden los nuevos castillos y los pasos en las montañas, entre ellos caballeros, escuderos y soldados de infantería. Lady Ingrid posee un fuerte ejército feudal, formado por caballeros que le juraron vasallaje, y por swardos montañeses, tanto gunterios como los de su propio pueblo. Los señores enanos que le juraron vasallaje poseen tropas de montaña, muy efectivas en combates cerrados.

t RESIA, LA ISLA DE LOS

PALACIOS

El Basileus Kuroi Diogenes II

Capital: Pálakos (116.000)
Población: 490.000

Etnos: 90 % tresios, 10 % demás.

Recursos: Gemas, azufre, vino, tierras raras.

Idioma principal: Ilko.

La isla de Tresia fue poblada en tiempos antiguos por una de las tribus ilkas que cruzaban el Mar de Sargos. Se cuenta que fueron los primeros hombres en usar el alfabeto ilko, inventado por los mercaderes y cuyos números, con el tiempo, fueron adoptados por el alfabeto vilonio. Tras una antigüedad de viajes y comercio, Tresia fue conquistada por el Imperio de Vilonia. Fue bajo el yugo imperial, que jamás aceptó de buen grado, cuando se forjó el carácter paciente y minucioso de estas gentes, que supieron esperar con calma la disgregación del Imperio y consiguieron su libertad tras una revolución religiosa, en el siglo II DS, que convirtió la isla en una teocracia dedicada al Dios del Mar y del Comercio, Atros (aunque monoteísta y legal posiblemente una personificación de Fharlanghn). Desde aquel entonces la Isla de los Palacios está gobernada por el Basileus, máximo representante de Atros en el Orbe.

La Isla de Tresia se encuentra en pleno centro del Mar de Sargos y es la mayor de un archipiélago de una docena de islas (la segunda en importancia es llamada Tresia Menor, al sudeste). La isla es un territorio montañoso y volcánico (los tres volcanes mayores son conocidos como el Teseo, el Ován y el Homoi). Sin embargo no existe actividad en los cráteres desde hace casi tres siglos. Aunque los olivares y pinares cubren la isla de manera natural, los tresios llevan siglos plantando vides y mijo, especies que crecen bien en el fértil clima isleño. Las grutas y cuevas son comunes en la isla, las costas son suaves y dan lugar a largas y arenosas playas. Los vientos son cálidos del sur en verano y algo más fríos del norte en invierno.

Aunque los tresios son de raza ilka, aunque suelen ser de estatura algo más baja, morenos de tez y de cabellos oscuros. Ojos normalmente negros, rasgos delgados y nariz prominente. Su actividad como mercaderes, banqueros, cambistas y prestamistas les ha hecho poseedores de una curiosa fama de avaros y ruines, en vez de una más justa como sabios administradores o prudentes inversores. Aunque rara vez se puede ver a un tresio que despilfarre su oro o lo use imprudentemente, las mejores historias de posada acerca de tacañería, estupideces monetarias y gente rúcana están protagonizadas por los más ilustres de estos isleños, que en otras ocasiones son acreedores del odio popular.

Tresia es el llamado País de los Palacios. Sus habitantes están organizados en Familias, que van perviviendo generación tras generación. Los padres de Tresia están organizados en un Senado, que decide sobre los caminos que ha de tomar la política de la Isla. Del Senado, el más importante

(por su riqueza) es nombrado Basileus. El Basileus es el encargado de nombrar embajadores, de llevar los asuntos militares y de dirigir la guerra -algo extremadamente raro-.

Por otra parte cada padre lleva la administración de una parte de la isla, que pertenece a su familia. Un diezmo de las ganancias son acumulados en el Templo del Oro, en la acrópolis de Pálakos, el lugar de reunión del Senado y principal puerto de la isla, o mejor dicho de todos los Mares Tranquilos. La ciudad de Pálakos es un ejemplo de puerto comercial a gran escala, posee tres barrios o *zocos* permanentes, almacenes, tiendas, astilleros de construcción y reparación de barcos, posadas, mesones, herrerías, alquimistas, bancos, cambistas, prostíbulos, traductores y casi cualquier cosa imaginable. Además, una gran fortaleza corona la entrada del puerto, protegida con cadenas y catapultas.

Aparte de lo que pueden parecer pequeños dominios, los tresios poseen innumerables tesoros, que esconden y guardan con celo. Hay varios motivos que salvan a los tresios de ser saqueados, el principal son los mercenarios que les sirven, siempre bien pagados. Estos mercenarios suelen ser principalmente zoranos o guerreros de pueblos del interior, probablemente porque son gentes muy poco hábiles en el mar y que difícilmente pueden preferir convertirse en piratas. También podemos encontrar kernios, swardos y a veces hasta algún arcano. Además, la Orden de Magia tiene en la Isla dos Torres de Magia, lo que suele suponer un factor de miedo entre los enemigos de la isla.

Además de los mercenarios la isla también posee unas tropas religiosas de fanáticos leales, escasas en número, los eunucos llamados Zurdos. Estos guerreros, famosos por manejar las armas con la mano izquierda para no manchar de sangre el dinero de Atros, suelen formar la guardia personal del basileus, la guardia de los tesoros de los templos y de la propia fortaleza-palacio de Pálakos.

La flota tresia es muy grande, tanto en número como en calidad de sus barcos y marinos. Sin embargo la inmensa mayoría de ella está dedicada al transporte y al comercio, no a la guerra.

VILONIA, REINO VASALLO

Provincia del Imperio de Akenar

Su alteza, el Rey Vasallo León II.

Capital: Haldheimm -Corte de Invierno- y Nevesy -Corte de Verano- (35.000+, 98.700+).
Población: 950.000+

Etnos: 70% arcanos, 30% vilonios

Recursos: Papel, artesanías, orfebrería, barcos, lana, cuero, mijo

Idiomas: Común, vilonio.

La isla de Vilonia se encuentra al este del continente de Draak, frente a toda la franja litoral de las tierras que un día fueron suyas. En el pasado, más o menos hace dos milenios, el Imperio Vilonio inició una serie de conquistas que, durante siglos, mantuvieron unidos los Mares Tranquilos.

Los vilonios, que son hombres con sangre élfica, otorgaron a sus dominios un espíritu y civilización únicos, que los marcaría para siempre. Arte, refinamiento y guerra. Arquitectura civil y militar, estatuas de grandes reyes, templos, puertos, faros, puentes y fortalezas son sólo ejemplos del legado vilonio, sin contar la inmensa variedad de obras filosóficas, matemáticas, los estudios de navegación y cartografía, así como la propia idea de un Estado imperial donde muchos pueblos luchan unidos bajo un mismo estandarte; idea que heredarían los arcanos de Akenar.

Tras la pérdida del Imperio y la derrota contra Akenar en la Guerra de los Dos Siglos, cuya paz final y conquista se produjeron en el siglo VII DS, Vilonia se convirtió en una provincia más del Imperio de Akenar. La guerra, que había empobrecido la isla enormemente, no dejó secuelas que no curase el tiempo. En los siglos siguientes la población se acostumbró no sólo a los nobles de Akenar que impusieron su viejo sistema feudal, sino a los numerosos siervos y colonos que trajeron consigo. Hacía ya muchos siglos que Akenar y Vilonia eran fronterizos, así que no se produjeron grandes cambios culturales en ninguno de los bandos.

Hoy en día la provincia de Vilonia posee los ecos de su antiguo esplendor. Calzadas imperiales, magestuosas murallas tanto en Nevesy como en Haldheimm, templos con un marcado carácter imperial, castillos, acueductos, correo tanto por medio de palomas como con jinetes a caballo, faros, puertos, refugios, campos de labranza y parroquias meticulosamente repartidas.

En los últimos años, la guerra entre Akenar y Akgard afectó con dureza el sur de la isla. Fueron varios los ejércitos de orcos gardios que desembarcaron en las costas del sur. Hubo numerosas batallas en los campos de Vilonia entre los caballeros de las tropas feudales y los invasores. Muchos castillos fueron quemados y muchas aldeas arrasadas, incluso ambas capitales sufrieron asedios y asaltos. Sólo la intervención clave de algunos nobles arcanos –entre ellos el primo del Emperador, Sire Angus de Praia- consiguió finalmente salvar la isla de la ocupación. Al llegar la paz, las tropas de Akgard abandonaron la isla, en el año 1023 DS. La

reconstrucción de los daños aún se está llevando a cabo.

La isla, aunque se trata de una de las provincias más civilizadas del Imperio, no está exenta de peligros. Salvo en los bosques más profundos hay pocas alimañas peligrosas en sus campos de colinas verdes y riachuelos de aguas frescas, pero eso no evita el bandidaje y el robo. La nobleza de la isla es especialmente sensible al respeto sobre determinados lugares o costumbres, así como al culto a las reliquias. En la isla las penas contra ladrones y bandidos suelen ser, cuando menos, el doble de altas que en cualquier otro lugar del Imperio y el profanamiento de tumbas está no sólo penado con la horca –como en todo Akenar– sino con la apropiación por parte de la Iglesia de todos los bienes del culpable.

En la provincia es habitual encontrar elfos que visitan antiguos lugares de culto sagrado, en Nevesy, que se ha convertido en una de las ciudades sagradas del Imperio. La Iglesia sillenita colocó en su Catedral de la Quilla las cenizas del Hijo de Dios, Sillevan, cuando se conquistó la isla, para así garantizar la fe de los nuevos conversos locales. El obispo de Nevesy, desde hace siglos, solía ser una de las figuras poderosas del oriente del imperio, aunque el actual prelado, monseñor Clement de Regina, se ha convertido en una sombra de lo que fue debido a su avanzada edad.

Los ejércitos de Vilonia están formados, principalmente, por tropas feudales de caballeros e infantería, muy numerosos desde tiempos de la guerra con Akgard. Los caballeros vilonios siempre se contaron entre los hombres de armas de elite del Imperio, suelen ser hábiles militares que, por regla general, respetan más las reglas de la guerra no escritas que los militares del continente, más influídos por las guerras con los bárbaros de norte y sur. También desde tiempos de la guerra se han formado tres legiones y cuatro cuerpos de caballería imperiales, que garantizan la paz con el cercano reino de Borundia o contra las siempre imprevistas incursiones de humos del norte.

La provincia cuenta con una buena flota de cocas y barcos que resisten mejor el mar abierto que las clásicas galeras que surcan por doquier los Mares Tranquilos.

WESTERRE, PRINCIPADO DE

Provincia del Imperio de Akenar

Su alteza, el príncipe Vermeer de Westerre.

Capital: Westerdam (121.000+).

Población: 1.100.000+

Etnos: 70% arcanos, 30% otros

Recursos: Artesanías, ballestas, queso, cerveza, leche de amapola.

Idioma: Arcano.

La provincia de Westerre fue conquistada por Akenar en el siglo VII DS, cuando estaba bajo el mandato del Imperio Vilonio. Estas tierras habían sido civilizadas meticulosamente por los propios vilonios, que la había poblado siglos antes tras dominar toda la franja occidental de costa del Mar Ilko. Se trata de unas tierras de clima templado y lluvioso, fértiles y con grandes planicies que facilitan la agricultura. Los tres grandes ríos que cruzan estas tierras –el Siluro, el Rud y el Duvio– son navegables en casi toda la provincia y en ellos se construyeron –ya en tiempos de los vilonios– numerosos canales, diques y acueductos que irrigan los amplios campos de Westerre.

Si bien hay abundantes cosechas en la región y una gran cantidad de ganado vacuno –así como buenas harinas, molidas en los molinos de viento comunes en estas planicies–, no son estos más que bienes de consumo común para los westerranos. La principal fuente de riqueza de la provincia es el comercio y la banca. La ciudad de Westerdam, la segunda urbe más poblada del Imperio después de la propia Akenar, es un hervidero de casas de comercio y barcos de transporte, astilleros, armadores, almacenes y compañías de mercadería. El puerto de la ciudad es el mayor del Imperio y uno de los más importantes de los Mares Tranquilos, puesto que funciona de nexo clave entre todo el Imperio y el comercio de Ayeon y el Mar de Sargos, así como parte de los intercambios con Ala'i. La llegada al puerto de numerosas materias primas, de uno y otro lado, ha hecho florecer una bien nutrida artesanía local dedicada a todo tipo de manufacturas, desde ballestas a orfebrería, corte de gemas y reparación de navíos.

Las comunicaciones en la provincia son inmejorables. Para favorecer el comercio en Westerre la nobleza abolió los tradicionales portazgos y puentazgos, de manera que se puede circular con mercancías libremente sin ser gravado con tasas o impuestos. Las posadas suelen ser amplias y estar preparadas para albergar caravanas y grandes cargamentos. La nobleza de Westerre suele preferir la vida más urbana que rural, de manera que la mayor parte de los grandes feudos suelen tener sus enclaves o castillos en pequeños burgos, protegiendo los mercados y los cruces de caminos.

Dada su importancia comercial, la ciudad de Westerdam está protegida por dos legiones y un cuerpo de caballería imperial. Gran parte de la ciudad está volcada en el puerto, fuera de las murallas antiguas. Recientemente se ha iniciado la

construcción de nuevos muros de cal y canto que cerrarán la ciudad por completo contra el mar, haciéndola mucho más difícil de atacar. La mayoría de los nobles poseen pequeños grupos de soldados feudales, muchos de ellos caballeros de la Orden de Westerdam, guerreros juramentados fieles al Imperio y al Principado. Hay abundante caballería y muchos infantes capaces de ser transportados en barcos de guerra. El número de soldados y mercenarios aumentó de manera considerable desde la guerra con Akgard y Al-Koran, que no llegó a tocar el territorio de esta provincia (aunque eso no impidió que muchas gentes de la zona luchasen contra zarkos y orcos, dependiendo del frente de la guerra). Una parte importante de la flota imperial descansa en Westerdam, en especial los barcos de largo recorrido y los barcos de comerciantes, generalmente barcos grandes con mucha capacidad.

WOLSAK, MARCA DE

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Marqués Kane de Dumswich.

Capital: Dumswich (9.000+)

Población: 200.500+

Etnos: 60% arcanos, 35% swardos, 5% gnolings.

Recursos: Hierro, piedra, miel, galletas del camino, pieles, cuernos de caza, salazones de carne.

Idiomas: Común, swardo.

Wolsak fue la primera de las conquistas del Imperio de Akenar en Svardia; la provincia fue creada en el año 870 DS. Los intereses imperiales sobre la costa del Mar de Vith se concretaron cuando los exploradores arcanos trajeron noticias acerca de la abundancia de hierro en los pequeños grupos montañosos cercanos al lago de Esvart.

Las tierras de Wolsak son frías y húmedas, de bosques espesos, profundos, donde dicen que los espíritus rondan sueltos. Los territorios de páramos silenciosos azotados por el viento del mar, tierras duras poco fértiles, colinas con afloramiento de rocas, valles pétreos, inmensos acantilados, costas mortales y pedregosas, montes de lobos y muerte.

La naturaleza de los habitantes de Wolsak es supersticiosa y cerrada. Son poco amistosos y distantes, gente introspectiva que odia los cambios fuertes y los extranjeros.

La provincia, conquistada desde hace largos años, está bien comunicada de norte a sur y a lo largo de su frontera de este a oeste por vía fluvial (el Río Lira). Se encuentra dividida, por regla general, en feudos de gran tamaño administrados, cada uno, desde una única fortaleza o castillo, de

manera que suele haber grandes zonas de territorios francamente salvajes. Las plazas fuertes siempre están amuralladas, y son raras las granjas aisladas en la región, así como las posadas de camino solitarias –lo que obliga a las caravanas de comerciantes a llevar casi siempre grupos de hombres armados–.

La región sobrevive de una agricultura poco productiva y, sobre todo, de la ganadería de todo tipo. Abunda la venta de miel –con la que se hacen las famosas galletas del camino, inventadas por los elfos pero que se han convertido en una comida local muy común–, la hidromiel y las canteras de piedra. El mayor interés minero está en los Fosos de Hierro, unas minas en la baja montaña que han empezado hace poco a resultar rentables. También se crían caballos de gran calidad en la región. En la región se fabrican los mejores cuernos de caza del imperio, así como se practica la cetrería incluso entre los siervos. Son muy famosos los perros de caza de la región. En la costa la pesca es abundante, así como la caza de ballenas y la construcción de barcos de mar abierto.

La vida en Wolsak es pausada y monótona, salvo en la frontera norte, donde la Legión ha levantado una pequeña pero efectiva muralla de madera que señala el fin del Imperio y el principio de Svardia, y en la costa, donde numerosas fortalezas defienden los feudos de los *ruids* de los humos.

La capital, Dumswich, apenas se trata de un fuerte en una isla unida a tierra por un largo puente de piedra. Se trata de una plaza con murallas fuertes y fáciles de defender, con tabernas de comerciantes y un puerto modestamente pequeño. La ciudad es sobria y con talante, sobre todo en las habituales mañanas de niebla. En la costa, existen faros que guían a los mercaderes arcanos hasta los puertos amigos. Los fareros, generalmente vasallos del Marqués, son la única excepción que hacen los bárbaros humos cuando realizan una incursión de sangre y fuego en el reino.

La provincia es peligrosa, tanto por peligros naturales, como el frío extremo de las noches de invierno o la propia abundancia de alimañas y seres, como los peligros de los hombres, ya sean bandidos, nobles sedientos de botín o enfermedades en forma de peste.

Las tropas de la provincia son abundantes. En el limes con svardia vigilan dos legiones y dos cuerpos de caballería imperial al completo. En el resto de las tierras hay tropas feudales con caballeros, escuderos y soldados, que forman la mayor parte de las guarniciones de los burgos y la propia Dumswich. Es fácil encontrar jinetes swardos como mercenarios, además de algunos cuerpos de exploradores gnolings, muy efectivos en tiempos de guerra. La flota de barcos no es muy grande, pero

permite la navegación por mares mucho más furiosos que los Mares Tranquilos.

YU, REINOS NEGROS DE

Capital: ȷ
Población: ȷ
Etnos: 100% Yu
Recursos: Esclavos, marfil, especias, madera.
Idiomas: Yu.

Muy poco se sabe de estas tierras lejanas, tan sólo que están habitadas por unas gentes de tez oscura como el carbón, llamados Yu. En las viejas historias de los Zarkos se dice que los Yu adoran a un Dios León de la sabana, y que más al sur viven en tierras pobladas por la selva, donde todos los hombres caminan descalzos y las mujeres muestran sus pechos. Se sacrifican bebés en zigurats de piedra y oro, en los tiempos de Luna Llena, y las ciudades son de casas blancas y bajas, de calles tan largas que la vista no alcanza a distinguir las del horizonte. En la jungla, cazan y mueren.

A pesar de estas historias de procedencia poco fiable, sí que sabemos de la existencia de estos reinos por las notas de viajes de algunos exploradores alinos cuyas historias coinciden. Hablan de reinos cubiertos por junglas y de hombres extraños que no conocen el caballo, la rueda o el vino. Algunos Yu capturados acabaron sirviendo de esclavos en el Califato de Mirra.

YVONESSE, DUCADO DE

Provincia del Imperio de Akenar

Su señoría, Wym Tanis, Duque de Yvonesse.

Capital: Iliya (6.000+).
Población: 70.000+
Etnos: 85% elfos, 10% gnolings, 5% arcanos
Recursos: Flechas, artesanías, pieles, armas, armaduras, arcos, planta de pipa, seda.
Idiomas: Élfico, común.

Las tierras de Yvonesse pactaron su unión al Imperio de Akenar de manera pacífica y moderadamente ventajosa. Su líder Wym Tanis –un gran político, como muchos elfos y vilonios– supo ver en Akenar un claro candidato a dominar las

tierras circundantes a la región de Yvonesse y anticiparse a una situación que podría tornarse muy desventajosa para las tierras de los elfos. A principios del siglo V DS se pactó un *feodum* o pacto de vasallaje con Akenar, de manera que los duques de Yvonesse reconocían la autoridad de los Reyes de Akenar –que siglos después se tornarían en Emperadores–. Las condiciones del feudo obligaban a los duques de Yvonesse a pagar el Diezmo anualmente, a nutrir de flechas y arcos a la guarnición de la ciudad de Akenar, a enseñar a los arcanos el antiguo arte de las palomas mensajeras (colombofilia) y, en tiempos de guerra, enviar con preseteza tropas feudales –principalmente arqueros–. Por su parte Akenar impuso sobre sus siervos una prohibición de tala sobre cualquier árbol de Yvonesse, así como permitió a los nobles de la región cobrar en las calzadas que se hicieron para cruzar el ducado de este a oeste.

Las tierras de Yvonesse son un inmenso y tupido bosque que cubre, de norte a sur, todo el condado. La mayor parte de estas tierras son valles o colinas frondosas donde escasean los claros. Existen algunos caminos que discurren bajo las copas de los árboles, aunque no siempre son seguros. Una calzada llega hasta el corazón de la provincia, donde uno de los castros fortificados, antiguo lugar sagrado de los elfos, llamado Iliya, se ha convertido en la residencia del Duque y un lugar de paso casi obligado para viajeros y caravanas que cruzan el bosque. Algunos colonos han establecido posadas en el linde de la calzada imperial, y en general la prohibición de tala se respeta con rigor –está penada con la horca–.

La mayor parte de los feudos élficos se encuentran en el interior de los bosques. Suelen establecer pequeñas poblaciones fortificadas, castros de tamaño reducido y murallas bajas de piedra o adobe, algunas veces en enclaves con muros naturales donde dominan el bosque colindantes. Suelen ser enclaves difíciles de encontrar por los ajenos al bosque, fácilmente defendibles.

El duque Wym Tanis, que continúa siendo el duque desde el siglo V, así como muchos de sus vasallos elfos, han conseguido que la región sea relativamente pacífica. Entre los nobles elfos no suele reinar la discordia y tan sólo los peligros naturales del bosque alteran la vida en la región. Las batidas de caza del duque no han conseguido exterminar del todo a unas tribus de trasgos que se asentaron en el norte de los bosques, aunque en todo caso sólo representan una molestia menor. Existe, en los límites occidentales del bosque, un grupo de aldeas gnoligs que cultivan planta de pipa, que con rapidez se ha hecho famosa. Además, prácticamente la totalidad de las prendas o cuerdas de seda que circulan por el Imperio provienen de Yvonesse.

Todas las tropas de Yvonesse se reducen a caballeros élficos –los menos- y arqueros libres, que en tiempos de guerra son muy valorados por el Imperio. Los castros poseen pequeñas guarniciones de elfos, así como cuerpos de exploradores al mando del duque. Además, las posadas de arcanos establecidas por la calzada imperial en ocasiones tienen reducidos grupos de mercenarios destinados a defender las caravanas de comerciantes.

ZORIA

Su Majestad, Señor de los Anillos, Pastor, el Rey Ruthor K'jollnuk III.

Capital: Huk (4.000)

Población: 200.000

Etnos: 99 % Svardos 1 % otros

Recursos: Caballos, lana, carne de búfalo ahumada, pieles, lácteos, mercenarios.

Idioma principal: Svardo

Los zorios son un pueblo swardo que logró erigir un reino más o menos estable tras varias guerras exitosas contra sus pueblos vecinos, ahora desaparecidos. Han sido, desde tiempos inmemoriales, pastores y jinetes. Hace tres generaciones un hábil jinete llamado Ruthor logró agrupar en torno a sí un gran número de hombres dispuestos a seguirle hasta la muerte. Poco a poco se fue haciendo con el control de aldeas y lugares de paso habituales, hasta que controló un vasto territorio, al menos para el punto de vista swardo. En las aldeas y pueblos colocó hombres de confianza para mantener un control real de sus dominios. Pocos años después se hizo coronar en su aldea natal y comenzó un intento ambicioso de erigir un reino. Fortificó los pueblos, armó un pequeño ejército, e incluso creó leyes que se tallaron con runas en grandes estelas de piedra. Luego se convirtió al culto de una religión antigua como las montañas, pero casi desaparecida, la del Dios Cuervo Yög, un dios benefactor y severo. Sorprendentemente, el reino sobrevivió a su creador (que murió estúpidamente al caerse de un caballo joven), gracias al guardaespaldas del Rey, Eotvulfo, que protegió al hijo del monarca fallecido hasta que tuvo razón para gobernar. El nuevo rey afianzó lo creado por su padre, aunque adoptó los títulos de antiguos grandes monarcas swardos.

Las tierras del reino son en su mayoría grandes estepas de hierba. Ocasionalmente se encuentran afloramientos gigantes de roca viva, que los zoranos utilizan como lugares sagrados donde enterrar a sus muertos y adorar al Dios Yög. En el oeste del reino, donde la interminable llanura da paso al bosque de Myrl, es en el único lugar donde algunos zoranos se dedican a la agricultura de

cereales. El sur, donde nacen las ciénagas de Swan, lo suelen evitar.

El país está formado por pequeños núcleos bien protegidos, formados por familias de pastores de búfalos y caballos, itinerantes en verano y sedentarios en invierno. En cada poblado suele haber grupos de guerreros y jinetes que protegen a mujeres, niños y ancianos del saqueo y la quema, además de las alimañas y los lobos de la estepa. No existen caminos o calzadas en todo el reino, ni tampoco iglesias de ningún tipo o monasterios de ningún dios.

Los mercenarios zoranos son bastante apreciados por su destreza con la lanza y la espada, que probablemente heredaron de los guerreros elfos de Myrl. También se estima el uso del arco corto, aunque en menor medida. Casi todos los zoranos conocen bien el arte de cabalgar, no sólo los guerreros.

ZARKOS, TIERRA DE

Dominios de Omuth

El fuerte, *ul-Kak* Jargo el Destructor, lugarteniente de Omuth

Capital: Akra (?)

Población: (?)

Etnos: 90 % zarkos, 10 % otros.

Recursos: Especies, carne, lana.

Idioma: Zarko.

El pueblo zarko da nombre a estas tierras dominadas por el desierto. Desde tiempos inmemoriales los zarkos han sido un pueblo nómada castigado con dureza por sus enemigos. Posiblemente en sus orígenes estuviesen asentados en Kernia, de donde fueron expulsados por los enanos hacia el sur. Posteriormente los Reinos Negros de Yu los usaron como esclavos, y regresaron al norte, donde guerrearon con los kernios en clara desventaja, hasta que fueron sometidos bajo el poder de Omuth.

En los últimos siglos el poder del Rey Demonio se ha hecho notar. Las tribus de zarkos del desierto, antaño diezmadas por sus enemigos, han impuesto la ley de la sangre y la guerra. En el mar se descubrieron como hábiles piratas, faltos de escrúpulos y de miedo, llenando el Mar de Sargos con sus velas triangulares y sus sables curvos.

Las tierras de los Zarkos, que han sido ocupadas por los nómadas, ocupan la parte oriental del Desierto de las Dunas. En estas zonas el desierto no es arenoso, como en Ala'i, sino

pedregoso y estéril. Son pocos los oasis en esa vastedad de piedra ocre y seca, aunque si abundan los cañones de roca hendida y las cuevas. El sur de los Zarkos poco a poco está poblado por árboles aislados hasta convertirse en sabana, donde la caza es más abundante pero también los Yu, hombres de tez negra, enemigos a muerte de los zarkos. La costa norte, bañada por el Mar de Sargos, es donde más poblados se han establecido, posee largas playas y bosques de palmeras y datileros, cañaverales, albuferas y arenales donde los zarkos pescan.

La ley de los Zarkos es la Ley de Omuth, es decir, la del más fuerte. En cada aldea o tribu ostenta el mando aquel que lo puede mantener, no existe respeto por los ancianos, mujeres o niños. En cualquier momento se puede pedir a la tribu un *Kak*, o consejo de armas, que consiste en un duelo a muerte con el líder. El que gana, manda. El asesinato a traición –costumbre típicamente alina– no conlleva el mando, sólo lo otorga el *Kak*. En tiempos de guerra –casi siempre–, los jefes de las tribus son liderados por el más fuerte de entre ellos, al que llaman *ul-Kak* (*kak* supremo; el significado de la palabra *kak* no está claro) y que, por supuesto, es el lugarteniente del Rey Demonio Omuth.

Los zarkos representan una doble amenaza militar. Por una parte están los marinos, que en cierto modo reproducen su estructura tribal en cada barco. Son marinos hábiles que sólo se preocupan por el saqueo y la destrucción. Jamás actúan bajo un mando supremo, lo que evita que realicen ataques de gran envergadura pero, al mismo tiempo, los convierte en un peligro constante. Por otro lado están las huestes de jinetes zarkos, hábiles arqueros y letales en combate cuerpo a cuerpo, tanto con espada como con cuchillo (suelen luchar a dos manos). Las forjas de Omuth, paulatinamente, han ido armando a estas tropas de armaduras de bandas que han aumentado su efectividad en batalla sin mermar su movilidad. Una de las armas de guerra más efectivas de los zarkos es el miedo: ante los que no se rinden a su llegada no toman prisioneros ni hacen treguas de ningún tipo.

APÉNDICE I

ONOMÁSTICA EN LOS MARES TRANQUILOS.

Arcanos en general

Barnabás, Sebastian, Breyugar, Godofredo, Godwig, Joam, Simon, Daevid, Ranh, Petro, Jael, Josua, Marya, Maewyn, Benigaris, Elysa, Edward, Artur, Jorge, Guillermo, Matilda, Mord, Archbold, Ivid, Belvor, Tomas, Carles, Darion, Ricardo, Ealfred, Ainoa.

Sur de Akenar

Marie, Isabelle, Blanche, Marguerite, Agnes, Joanne, Lysa, Berta, Bertissa,

Jean, Guillaume, Gillemín, Hugues, Gautier, Pierre, Henri, Geoffrey, Guy, Robert, Baduino, Gilles, Philippe, Renaud, Thibaut, Eudes, Eustache, Étienne, Louis, Nicolas, Nicole, Raoul, Simon, Vilain, Anseau, Dreux, Dreuz, Érad, Gervais, Jacques, Mathieu, Renier, Thierry, Aimery, Aimon, Bernard, Charles, Enguerrand, Hervé, Josserand, Olivier, Yves, Achard, Alard, Alenard, Alfonse, Ami, André, Archimbaud, Arnoul, Artaud, Barthélemy, Begue, Bohemundo, Boniface, Clarembaud, Conon, Dragonet, Evrard, Ferry, Foucaud, Foulques, Francois, Frédéric, Garnier, Gerard, Gobert, Guignes, Imbert, Jocelin, Josselin, Macaire, Manassier, Marcel, Milon, Névelon, Ogier, Orry, Otón, Payen, Plonquet, Ponce, Raymond, Roger, Rotrou.

Tresios

Mirkadan, Mustakisis, Trenekator, Oligaris, Salautra, Neremari, Ammi, Chana, Chanan, Chananel, Chayim, Chushiel, Chayim, Elchanan, Kohen, Meir, Mevasser, Nissim, Sar, Shalom, Shem, Tov, Shemaryahu, Simchah, Tamar, Yechiel, Yom Tov, Yehudis, Aharon, Ashi, Azariah, Bibai, Chananel, Chaim, Chiyya, David, Dodai, Dosa, Eldad, Giza, Ivomai, Kalonymos, Tzedek, Malcha, Mari, Hana, Natroi, Nissim, Moshe, Papa, Mishael, Mevasser, Menashe, Meir, Mesharsheya, Mordechai, Natroi, Ravai, Saadiah, Shalom, Sherira, Shila, Shimon, Shinoi, Shlomo, Ravi, Saadiah, Shalom, Sherira, Shinoi, Shmuel, Simona, Songo, Yaakov, Yachya, Yehudai, Yeshayah, Yosef, Yoshiah, Yosi, Zakkai.

Pictos

Gilgidi, Tharain, Morleo, Deoord, Deort, Diu, Carvorst, Usconbut, Deototreic, Uist, Ru, Vist, Bolc, Gartnait, Buthut, Uipo, Canutulahina, Talorc, Nectan, Erip, Wirp, Ainel.

Alinos

A'isha, Amat, Amina, Asma', Baraka, Bazzu, Fatimah, Hadija, Hafsa, Hamda, Hind, Ishraq, Jayira, Jawla, Kitman, Judur, Lubna, Mahja, Maryam, Maymuna, Muzha, Rima, Safiyya, Safya, Sama, Sara, Sayyida, Sitt, Su'a, Sukayna, Suna, Sut, Tamu, Ta'zunt, Urtatim, Yamina, Yanduza, Zannu, Zarru, Zaynab, Zummdurrud.

Aban, Abbad, Abbas, Abd al-Aziz, Abd al-Basir, Gafur, Haqq, Jabbar, Jalil, Kabir, Karim, Maajid, Malik, Mun'im, Qadir, Rahim, Rahman, Salam, Samad, Wahhab, Wahid, Warit, Abdullab, Affan, Ahmad, A'id, Ali, Amir, Amira, Amr, Asad, Asbag, Asbat, Asim, Aslam, Atiq, Atta, Attab, Attiyab,

Ayyub, Badr, Bakr, Baqui, Farraj, Faris, Garsiyya, Hafs, Hajib, Hajja, Hakam, Hamdim, Hamdum, Hamid, Hammad, Hani, Harith, Haroun, Harun, Hasan, Hatim, Hayyan, Hazm, Hisham, Humam, Husain, Ibrahim, Idris, Isa, Istus, Ishaq, Isma'il, Jabir, Ja'far, Jahhaf, Jalaf, Jalid, Ja'qub, Jasib, Jattab, Jawar, Lubb, Mahbub, Majlad, Makki, Malik, Mansur, Marwan, Marzuq, Masarra, Maslama, Mawhab, Mas'ud, Muhammad, Muharib, Mujarib, Mundir, Musa, Mus'ab, Najah, Najih, Nasr, Nizar, Nuh, Nusayr, Qasim, Qays, Rabi, Rahl, Rashid, Razin, Ridwan, Rushd, Sabah, Sa'd, Sa'dan, Safwan, Sahdl, Sa'id, Sahr, Salama, Salih, Salim, Sawwar, Sayyid, Shakir, Shamir, Shu'ayb, Siraj, Sufyan, Sulaiman, Sumayl, Tabit, Tahir, Talha, Tamim, Tammam, Tariq, Tasufin, Tayyib, Ubada, Ubaid, Ufayr, Ulaym, Umar, Umayyah, Usama, Utba, Uthman, Wadah, Wahb, Walid, Wasil, Yahyah, Ya'ish, Yazid, Yunus, Zakariyya, Zayd, Ziyad, Zuhayr, Zuh, Hammad, Ali, Hassan, Abdul, Jenar.

Svardos

Albofleda, Amalasuntha, Audofleda, Audovera, Austrechild, Beretrude, Berthefled, Berthefried, Berthegund, Brunhild, Chlodosind, Chlothsinda, Clotild, Faileuba, Fredegunde, Galswinth, Goiswinth, Ingitrude, Ingunde, Lanthechilde, Leubast, Leubovera, Magnatrude, Marcatrude, Marcovefa, Radegund, Rigunth, Ultrogotha, Vuldretrada.

Ageric, Agiulf, Alaric, Amalaric, Andica, Ansovald, Authari, Aregisel, Arnegisel, Athanagild, Athanaric, Audovald, Austregisel, Badegisel, Berthefried, Berthar, Bertram, Bisinus, Chararic, Charibert, Childebert, Childeric, Chilperic, Chlodomer, Chramnesind, Clovis, Dagobert, Dagaric, Eberulf, Ebregisel, Euric, Gararic, Garivald, Godomar, Gunderic, Gundobad, Gunthar, Guntram, Herminafid, Hermangild, Huneric, Imnachar, Ingomer, Leudast, Leuvigild, Lothar, Magnachar, Magneric, Marachar, Merovech, Munderic, Ragnachar, Rathar, Reccared, Ricchar, Sicchar, Sigeric, Sigibert, Sigismund, Sunnegisil, Theoderic, Theudebald, Theuderic, Thorismund, Vulfoliac, Willichar

Vilonia

Agnes, Alain, Alanette, Aliette, Andre, Anne, Anthoine, Antonine, Armelle, Arthur, Beatrice, Benabic, Bernard, Berto, Betrand, Charles, Cristien, Cristopher, Claude, Clement, Daniel, Dennis, Estienne, Gaultier, Gervaise, Guenguen, Guillemette, Guionne, Guenole, Herve, Hery, Hivern, Hugo, Isabelle, Ivon, Ivone, Jacob, Jaquette, Jaquine, Jamet, Johan, Johanne, Johanna, Julianne, Katherine, Laurent, Magdalene, Mateline, Mahe, Marc, Marquise, Martin, Mathurin, Mateu, Michael, Nicolas, Nonne, Olivier, Sebastian, Susanne,

Tangui, Thomas, Thomine, Tephaine, Tudual, Vincent, Yolente.

Humos

Adaltrude, Adallinda, Bertrada, Fastrada, Gersvinda, Gisela, Gundrada, Hildegard, Hiltrude, Liutgarde, Madelgarde, Rosamund, Ruothilde, Rothaide, Rotrude, Theoderada, Theodelinda

Adalbert, Bernard, Bero, Burchard, Carloman, Drogo, Engilbert, Gerold, Grimald, Hartmut, Hildebald, Meginhard, Otter, Pepin, Tassilo, Waltgaud, Werinbert

Zarkos

Aigian, Borte, Chabi, Conchaka, Doquez-khatum, Golland, Ho'elum, Khultulun, Kokachin, Mandughai, Oghul, Orquina, Sorghaghtani Beki, Toregene, Agafia, Fedora, Ana.

Negan, Qoyor, Gurban, Dorben, Taban, Jurgaghan, Dologhon, Naiman, Yisun, Arban, Qorin, Juchin, Dochin, Tabin, Jaran, Dalan, Nayan, Yeran, Jagun, Minghanone, Tumen, Bayan, Qadan, Qutugh, Qutlugh, Temur, Burilgi, Arigh, Boke, Berke, Tegus, Yeke, Batu, Tolui, Arslan, Checheg, Erdene, Mongke, Cheren, Bayar, Qorchi, Chinua, Unegen, Sube, Gal, Osol, Maidar, Maitreya, Vachir, Nasan, Enq, Oyugun, Delger, Dash, Suren, Gan, Qacha, Koke, Ulagan, Bora, Shria, Alagh, Qulan, Chagan, Qara, Altan, Al, Mongo, Shirun, Ajai, Akhutai, Arasen, Asha, Bujir, Borte, Bala, Bulughan, Dhunan, Dokholku, Ebegei.

Gardios

Amón, Zen, Den, Ak, Ra, Set, Mu.

Kernios

Akassy, Anaky, ul-Huruk, Blok, Kastar, Rahk, Aktoj, As'hur, Mekk, Sankahar, Jalok, Akdag, Ayuk, Acimut, Azzathok, Bolmug, Burf, Cann, Drahs, Doktok, Dumor, Deskem, Canut, Rwolf, Kbert, Rakmon, Josk, Igvail, Mnek, Tzoor

Ilkos

Samuel, Berto, Simeón, Joam, Shinué, Sansa, Eduar, Salma, Victa, Don, Parela, Bodku, Ferdinando, Selmo, Felpo, Cirlo, Meret, Gil, Sener, Cion, Yanira, Gelo, Lus, Jess, Nar, Sam, Ciruel, Mon.

APÉNDICE II

TÍTULOS NOBILIARIOS & NOBLEZA & HONOR

Los viajeros cortesanos y los escolásticos de Akenar han de tener en cuenta y poner empeño en la corrección a la hora de nombrar o tratar con los diferentes títulos y casas nobles. He resumido una breve lista de los que he ido conociendo en mis viajes para ayudar al viajero que, por casualidad o por deseo propio, deba tratar con títulos nobiliarios.

Título	Honor
Emperador, Supremo Rey	Majestad Imperial
Padishah, Kha-Khan	Majestad Real
Rey, Sultán, Califa	Majestad
Duque Palatino, Gran Duque, Príncipe, Teócrata, Archiglérigo, Ilkhan.	Alteza Real
Duque, Príncipe, Conde Palatino, Embajador, Prelado, Senescal	Alteza
Margrave, Marqués, Conde, Khan, General	Noble
Maestro, Vizconde, Barón, Magistrado, Canciller	Señoría
Alcalde, Caballero Comandante	Honorable
Caballero	Sire
Escudero	Escudero
Anciano	Señor
Hombre libre	Don

APÉNDICE III

NOTAS DE LA MAGA CLARA ACERCA DE LA HISTORIA DEL REINO VIEJO DE ERIA Y LAS TIERRAS PERDIDAS

Después de largos viajes en los que he llegado a ver hermosas ciudades de grandes murallas y cúpulas doradas, en los que he atravesado llanuras de hierba más alta que un hombre y navegado por mares sin fondo de un azul tan oscuro que cuando mirabas parecías estar viendo el mismísimo corazón del abismo, llega un momento en el que es preciso que mis pensamientos retornen a las tierras de las que partí, tiempo atrás, para dejar constancia de los lugares que allí hay y que, en los siglos venideros, se sepa cómo eran los feudos y las gentes del que algunos llaman Reino Viejo, aunque nosotros, sus vasallos, siempre le damos el nombre de Eria, o, cuando estamos entre amigos, de hogar.

Así pues, me dispongo a hablar de Eria, el Reino más antiguo que recuerdan los hombres y el único que ha sobrevivido al paso de los siglos sin que las arenas del tiempo se lo llevasen consigo. Sepa el que lee estas líneas que hay pocas cosas más valiosas en el mundo que las viejas historias de reyes y batallas,

de búsquedas y dragones, de leyendas y recuerdos, pues esconden, entre sus ajadas palabras de pergamino, verdades y misterios que perduran en el tiempo y siguen ante vuestros ojos, enigmas vedados que sólo esperan una mirada de ingenio que los desvele...

Introducción

Como he dicho, me propongo escribir este libro para describir las tierras de Eria. Mi nombre es Clara, soy la maga de la Casa de Vrie y posiblemente la única persona del reino capaz de escribir esta obra, menester que procuraré llevar a cabo con la mayor claridad y memoria que me sea posible. Sepa el lector que todos los fallos de esta obra serán culpa mía y sólo mía, y todas las virtudes de la misma serán gracias a todos los sabios y escribanos que, antes que yo, dejaron sus memorias iluminadas en polvorientos tomos perdidos en bibliotecas, muchas de ellas perdidas, y gracias a las historias que casi cualquier posadero del reino podría contarle a cualquiera por un par de monedas de plata bien pagadas. Sea pues el agradecimiento para ellos y las culpas, si las hubiere, recaigan sobre mi persona.

Los tiempos de leyenda

Muchos sabios suelen llamar a nuestros tiempos la Edad Oscura. El motivo de este nombre no es el de amedrentar a los pocos que lo conocen, sino más bien el dar cuenta de que antes que nuestra época hubo otra más próspera y brillante. Y si los dioses lo permiten en el futuro también habrá tiempos mejores. No podemos hablar del futuro, ni lo haremos, más si del pasado. Antes de nuestra edad existió otra que solemos llamar la Edad de Antigua. Apenas se conservan datos de esta Era olvidada hace milenios, pero podemos suponer que fue un tiempo en el que el mundo era un lugar poblado por bestias y animales, antes de la llegada de los hombres. En esta Era, los únicos que moraban las tierras del Orbe eran los primeros elfos; muy poco sabemos de ellos.

Cuando los primeros hombres y enanos empezaron a poblar el Orbe, el mundo cambió. Dejó de ser un lugar silencioso. Las llanuras fueron habitadas, las montañas, los ríos, las costas y los mares, surcados. Cuando los elfos abandonaron las tierras de los mortales, empezó la Edad Oscura.

A pesar de su nombre, los primeros milenios de la Edad Oscura no se recuerdan en ninguna crónica o relato por nada bueno o malo. Simplemente están olvidados. Las primeras noticias que tenemos que justifiquen el nombre de Edad Oscura son las de una gran guerra -la que fue

llamada *Guerra de Sangre*- que sacudió el Orbe, la que sostuvieron Antigua -el hogar de los primeros elfos- y Akgard, una isla poblada por hombres y dragones. La Guerra de Sangre duró más de doce siglos y su final fue devastador, el que fue conocido como el Exterminio. Cuando los elfos de Antigua estaban cerca de perder la guerra, llevaron a cabo un ritual que conjuró y sacrificó a todos los poderes conocidos por ellos, con objetivo de aniquilar a todos sus enemigos. El ritual no salió del todo bien y, en parte, se volvió contra sus creadores. Como consecuencia, perecieron la mayor parte de elfos, gardios y dragones, y se consumió la mayor parte del poder mágico del Orbe por siempre jamás. Es por eso que en el Orbe hay mucha menos magia que en otros mundos que no son éste -y cuya existencia no se conoce con total certeza-.

En el Exterminio desaparecieron, también, muchos pueblos que habitaban el Orbe, tanto los que participaban en la Guerra de Sangre apoyando a uno u otro bando como los que eran pacíficos o, simplemente, no tenían noticias de la contienda. El mundo entró en su momento más oscuro y pasaron muchos siglos de silencio.

De nuevo nuestras crónicas se pierden en el olvido. De los pueblos de hombres, enanos y elfos que sobrevivieron, algunos poblaron los continentes con la nueva forma que habían cobrado. No se sabe muy bien si esto es parte del mito o si efectivamente las costas cambiaron su forma con el Exterminio. También nació en esos tiempos la leyenda de Allvan, unas tierras que nunca nadie vio pero donde se dice que se mantuvo viva la Magia de otrora. Los habitantes de Allvan, llamados *vanir*, serían los herederos del Orbe de tiempos de Antigua y Akgard.

El principio de los Anales del Reino de Eria.

Tras muchos siglos de oscuridad los hombres que habitaban el continente de Eria (nombre que curiosamente significa "donde viven los er", y "er" significa hombre en idioma élfico), se unieron bajo un mismo nombre y bajo un mismo líder, que se coronó Rey hace treinta y cinco siglos. La estirpe del Rey, que pretendía heredar la grandeza de los mitos, fue llamada *vanir*, quizás para rememorar los tiempos de la Guerra de Sangre y la legendaria Allvan. El nombre del Rey era Ion, y se cuenta que muchos dioses se enfurecieron cuando vieron a un hombre portar una Corona. Así pues, Ion tuvo que viajar a lo largo de su reinado a muchos sitios y se enfrentó a numerosos avatares y enviados de los dioses que le pusieron a prueba innumerables veces. Siempre salió airoso de éstas aventuras que se cuentan en la Gesta de los Avatares, la más antigua epopeya eria.

El reinado de Ion duró más de medio siglo. Estableció la capital del reino sobre un monte sagrado al que llamaron Eriador. En él erigieron un templo al Dios del Sol, Pelor. El monarca encargó a los clérigos del dios que anotasen, durante su reinado y en los años venideros, los sucesos de importancia que acaecían en sus tierras en lo que llamó Anales del Reino de Eria. Desde aquellos tiempos los clérigos de Pelor se han ocupado de anotar genealogías, linajes y asuntos generales del reino en las decenas y decenas de tomos que ocupó, a lo largo de los siglos, los Anales. En éstos, el año de coronación de Ion se llamó Primer Año, y desde aquel entonces es que se cuentan los años en el Reino.

En el año 52 murió el rey Ion y le sucedió su hijo, Arais. Por aquel entonces, según cuentan los Anales, ya existían otros reinos y dominios en el continente, al este se había formado, en las montañas y en la costa, una franja de tierras dominadas por los osgos, que los erios llamaron Osgor. Al norte, en las tierras frías cercanas a los Mil Lagos, se hallaban numerosos pueblos de hombres nortños tenidos por bárbaros desde siempre. A éstas tierras las llamaron Man, que en élfico significa "norte". Aunque no tenemos noticias de estos tiempos, bien sabemos que más adelante a éstos bárbaros acabó por llamárseles *manni*, que significa "hombre del norte". No muy lejos de Man aparece, en los Anales del año 60, la primera mención a Nordya, un reino de enanos que existía desde antiguo y cuyas raíces se pierden en el tiempo y bajo las montañas. Al parecer los enanos de Nordya y los bárbaros se combatieron con crudeza ya desde estos tiempos y casi podría anticiparse que ésta lucha jamás cesó por completo, ni siquiera en nuestros días o en los grandes tiempos del Reino.

Al oeste de Eria estaba Drûn, una tierra de llanuras en la que había otro monarca llamado Ilvai, Señor de los Caballos y de la Guerra. Al parecer existió una gran rivalidad entre el rey Ilvai y Arais, sobre todo durante la guerra que ambos reinos sostuvieron con los elfos de Myth, de la que hablaremos ahora. En efecto los elfos del Reino de Myth, mucho más antiguo que cualquiera de los jóvenes reinos de los hombres e incluso que el de los enanos nortños, habían sometido a muchos humanos del oeste del continente. Intentaron hacerse con el control de la gran franja de terreno que existía entre Drun y Eria, y eso ocasionó cierta desconfianza en los reinos de los hombres. Ambos reinos enviaron heraldos a Isla Lago, la corte élfica, que jamás regresaron.

Fue así como el Reino de Drûn y el Reino de Eria, en el año 72, decidieron unir sus fuerzas para enfrentarse a los elfos del oeste, que poseían grandes guerreros entre sus filas. La contienda duró una década y en ella murieron numerosos hombres, casi en una proporción de diez a uno con los elfos.

En la gran batalla del Lago Escarcha, en el año 82, los ejércitos de ambos reinos humanos fueron aplastados por el monarca élfico Dynur, de la II Dinastía de Myth. Se dice que los desastres de la guerra se debieron precisamente a la constante rivalidad entre los monarcas humanos, que no sólo les llevó a la derrota: ambos murieron en la batalla.

Al final de su primer siglo de existencia el Reino de Eria atravesó tiempos difíciles. El hijo del monarca muerto, el ya adulto Geron I, consiguió levantar la fortaleza de la Ciudadela para detener el avance de los ejércitos élficos por los Llanos de los Vientos. La Ciudadela era una plaza inexpugnable que fue defendida con fiereza por los guerreros erios que sabían que los elfos no podrían internarse en las tierras de los hombres dejando esa plaza atrás. El asedio a la Ciudadela duró cuarenta años, el reinado al completo de Geron I y su hijo, Geron II. Mientras en el año 125 los elfos acabaron por desistir y retiraron sus huestes del Reino de Eria, en el noroeste el Reino de Drun se vino abajo y desapareció, sojuzgado por los ejércitos élficos de Myth.

De estos años es también la primera noticia que tenemos de los habitantes orcos del sur del continente. Las tierras en las que se asentaban eran comúnmente conocidas por Jull, aunque este nombre no significaba que hubiese un reino o nada parecido, los clanes orcos eran de naturaleza caótica y desorganizada, muy dados al control del territorio pero incapaces de pensar en términos de reinos o principados. Los elfos de Myth, que mientras guerreaban con Drun y con Eria querían tener bien protegidas las tierras de su reino, ayudaron a los primeros habitantes de Weld a descubrir el secreto del metal, y los armaron para que luchasen contra los orcos. Precisamente por eso, los clanes orcos de Jull nunca entraron en las grandes estepas que había más al norte del río Lucio, los hombres de esas tierras eran feroces y poseían buenas espadas y puntas de lanza.

De los reinos de los hombres que se formaron

más al sur sólo conocemos el nombre y poco más. Se sabe que las tierras de Mecia se unieron bajo la corona de un príncipe del mar. Al sudeste también aparece mencionado el reino de Konia, que más bien parece que era una agrupación de aldeas o pueblos con un Consejo.

Los Siglos del Bronce

Los primeros mil años de existencia del Reino de Eria, salvo las aventuras narradas en la Gesta de Ion o los sucesos acaecidos en la Guerra de Myth, siguen siendo un gran enigma. Durante todos esos años los Reyes de la estirpe de los Vanir, que

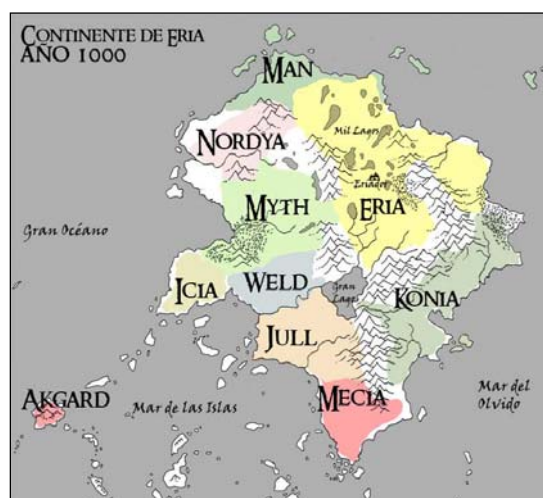
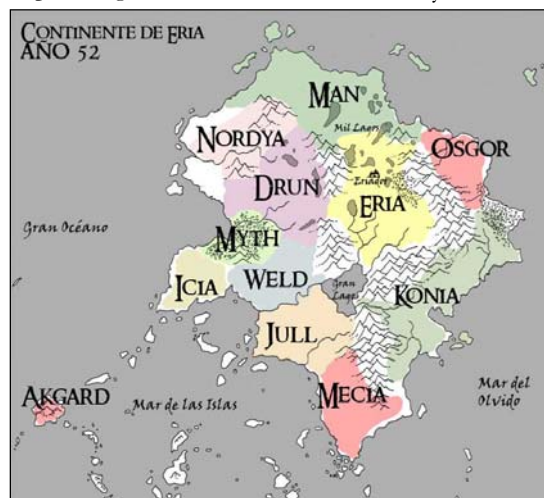
gobernaban el Reino, afianzaron su poder en el centro del continente e incluso llegaron a una situación de relativa paz con los elfos. En las tierras del Este se consiguió encontrar un paso en las montañas, el Desfiladero del Rey, que atravesaba los Montes del Oro hasta las tierras de los osgos, en la costa este. Fueron varias las guerras y muchos los años que costó expulsar a los osgos de esa costa, cuya geografía quedó

jalonada de nombres de batallas. Las tropas de Osgor fueron finalmente aniquiladas en la Batalla de la Playa de Ygul, en el año 870. Fue ese año cuando el Reino de Eria finalizó la conquista de esas tierras e inició un corto pero próspero momento de paz que permitió asentar los dominios y construir fortalezas.

Cuentan que el año 1007, ó 7 II como se suele escribir en la nomenclatura eria (es decir, el

séptimo año del segundo milenio), el rey erio Ylgor Vanir realizó una expedición al norte, a las tierras de los manni, en las que usó por primera vez caballos, al modo de los elfos. Hemos de suponer, pues, que hasta el momento los ejércitos de erios utilizaban únicamente infantería entre sus filas. Conocemos, por los datos de las batallas, que ya desde antiguo usaban el arco largo. Las armas

y armaduras de ésta época eran de bronce y lo seguirán siendo hasta la guerra entre enanos y elfos



a partir de, más o menos, el año 402 II. El uso de armas de hierro (y siglos más tarde de acero u otras aleaciones) fue un paso muy gradual y lento. Aún en los enterramientos erios del año 750 II se citan espadas de bronce. Como hemos mencionado, los caballos se empezaron a usar para la guerra en el año 7 II. En los siguientes años el monarca Ylgor Vanir guerreó contra los bárbaros nortños hasta anexionarse grandes territorios en zonas de lagos e inmensos bosques. El año de la muerte del monarca, en el 45 II, podemos suponer que el Reino de Eria ocupaba casi el doble de territorios que el reino de los elfos, Myth.

Los tiempos de las Guerras.

Precisamente los elfos, que habían continuando con sus guerras sobre los hombres, habían alcanzado su máximo apogeo. La frontera del Reino de Myth se encontró entonces, en el año 400 II, con el que sería su máximo enemigo a lo largo de los siglos venideros: el reino enano de Nordya. Los enanos ya llevaban siglos y siglos repeliendo las periódicas invasiones de bárbaros manni que trataban de hacerse con las legendarias

riquezas y tesoros de oro de las ciudades enanas. Quizás dichos tesoros enanos no existían realmente, pero lo que sí es cierto es que en las minas y castillos esta raza había conseguido una gran opulencia y habilidad constructiva, que hace comprensible que los bárbaros imaginasen grandes tesoros en su interior. Resulta más extraño el suceso de la Batalla Mauhlin contra

los elfos, suceso que roza la leyenda. Al parecer varios príncipes elfos organizaron, en el año 402 II, una razia contra la ciudad enana de Mauhlin, a la que atacaron con una fuerza de más de quincemil lanceros, jinetes, arqueros y caballeros. La ciudad enana fue aplastada y sus habitantes, masacrados. El monarca de los enanos, por aquel entonces Oddo II el Sangriento, levantó un gran ejército que superaba al de los elfos en tres a uno. El monarca había guerreado contra los manni durante decenas de años y había participado en cientos de batallas, era un oponente muy temido en el norte, gran adorador del dios Gleind, que los enanos llaman Moradin. El rey Oddo II cercó al ejército élfico que tuvo que hacer invierno en Mauhlin y, en pleno invierno, realizó un asalto a la fortaleza. Los hechos y gestas de esta batalla -que duró cien días- aún los cuentan los manni en su Edda de Mauhlin, que pasó de boca en boca desde aquel entonces. En la batalla el ejército

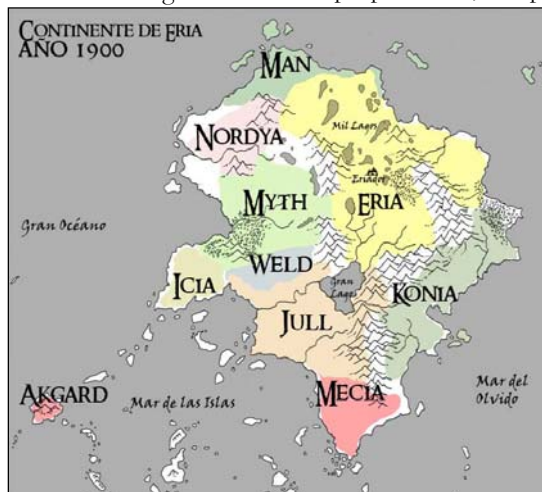
enano fue exterminado casi al completo. Al reino élfico de Myth sólo regresó uno de cada quince elfos de los que habían partido. Además, una gran peste azotó ambos reinos en los años siguientes. La corona del Rey Enano fue llevada, junto su cabeza, a la Corte élfica. Este insulto jamás sería olvidado por los enanos de Nordya. La ciudad de Mauhlin fue maldita por ambos reinos en canciones y oraciones, y hoy en día hay en ella un enorme campo de túmulos en los que pocos se atreven a adentrarse.

En el año 900 II los orcos cruzan el río Lucio, y no sólo se atreven a esto, también inician una lenta pero paulatina ocupación de las orillas del Gran Lago. Según parece los dominios de los orcos estaban ahora dominados por uno de los clanes, llamado Ug-Karma, adoradores de Assur, el hijo de Gruumsh Un Ojo. Esta estirpe de clérigos había lanzado a la guerra a los orcos no sólo en el norte sino también en el Mar de las Islas. Se volvieron muy numerosos y un gran peligro en las fronteras. La primera batalla que se produjo entre tropas del Reino de Eria y orcos de Jull fue la defensa de la Ciudad de Vaar, a orillas del Gran Lago. En el año 909 II los orcos realizaron una incursión de grandes proporciones, casi podría llamarse invasión, pues

superaban los treinta mil. Sitiaron la ciudad, que fue auxiliada en el año siguiente por las tropas feudales del Duque de Vaar. En el año 910 II se consiguió romper el cerco, con grandes pérdidas por el lado de los erios, y hacer retroceder a los orcos hasta sus barcos. La Batalla de Vaar de ese año se suele considerar, en los tratados de Historia erios, como el primer enfrentamiento armado entre tropas de Jull y Eria, aunque es bien sabido que

hubo infinidad de escaramuzas en los años anteriores.

En el año 27 III (es decir, en el año 2027 del cómputo erio) se produce una batalla en las tierras del norte. Por un lado está el ejército del rey de Eria, Lutor Vanir, que acude con gran cantidad de tropas feudales - es en esta batalla la primera vez que aparece este término en los Anales del Reino Viejo- y también cuenta con numerosas tropas de mercenarios y auxiliares manni, exploradores, arqueros e infantería. Por otro, el ejército enano del Rey Oddo IV, nieto del mítico monarca enano. El resultado de la batalla no está muy claro, pero nos hace saber que existía un enfrentamiento entre ambos reinos. Para sorpresa del estudioso, tan sólo dos años después el mismo Oddo IV vence -por primera vez en la historia del continente- a los elfos de Myth en una batalla campal, en Urdsa, unas



tierras baldías cuya única peculiaridad era la existencia de un monte (el Monte Divino) que los elfos, adoradores de Corelion Larethian, consideraban sagrado. Podemos suponer, entonces, que tanto el Reino enano de Nordya, el reino de los hombres de Eria y el reino élfico de Myth, estaban en guerra entre sí. Al mismo tiempo, los orcos de Jull representaban una amenaza cada vez mayor.

Los Siete Reyes.

El año 190 III subió al trono de Eria el monarca Lotario I el Bardo. Pese a la gravosa contienda con los enanos de Nordya, la nunca resuelta hostilidad con los elfos y los primeros ataques de los orcos de Jull en la costa del Gran Lago, el monarca Lotario se refugió en la capital, Eriador, e intentó llevar una vida de ilustrado, de hombre de ciencias. Sus principales intereses eran la poesía y el estudio del Erio o Lengua Común -que en aquellos tiempos comenzaba a asentarse como principal idioma del continente, a pesar de los múltiples idiomas y dialectos que existían, muy favorecida por haber sido escogida como lengua directriz para difundir la fe de Pelor, por lo que era el idioma en el que se escribía la documentación real, los foros y arriendos de tierras y los propios Anales del Reino Viejo-. Lotario I tenía otros intereses mundanos: el amor cortés y el amor carnal. Mientras sus caballeros adolecían de la falta de un líder militar, el monarca se dedicaba al romance, y en

tiempos de este rey la trovadoresca, los poemas de escarnio y acerca de las desgracias del Reino se hicieron muy comunes. En estas fechas un autor anónimo escribió el Cantar del Rey Bardo, una fabulosa historia que narra las aventuras del monarca, cómo se hizo con el Arpa Encantadora y las desdichas y desventuras de su escudero Almión, que tuvo que ir a rescatar al Rey prisionero en las cuevas secretas que los enanos habían abandonado en las montañas, al sur del Reino. También corrió por las posadas y tabernas el Cantar de los Príncipes, que de nuevo narra las aventuras del Rey Bardo y sus visitas, en distintos lugares del reino, a doncellas de las familias nobles a las que dejaba prendadas de amor con sus artes y poesía. Por supuesto los Cantares han de ser tomados poco en serio, simplemente son parte de la leyenda popular y lo más probable es que sean meras fantasías. Lo que sí es cierto es que el Rey Bardo tuvo siete hijos de

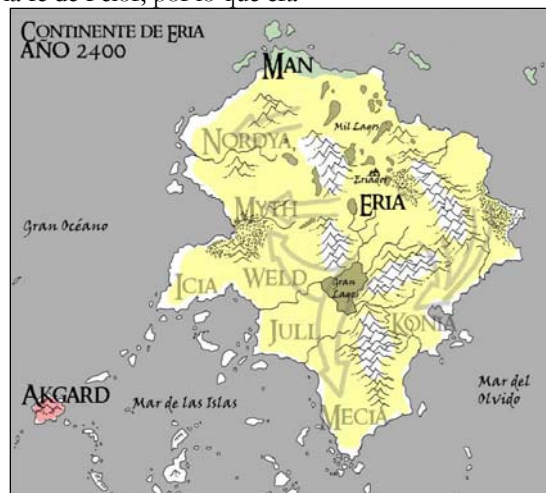
distintas mujeres, todas ellas de casas nobles del reino, algunas de las cuales se encontraban muy enemistadas desde hacía décadas. De todos los planes del Rey, lo más probable es que el resultado final de los acontecimientos fuese el menos esperado.

Al morir el monarca subió al trono el Rey Gyldo, se temía por todo el Reino, sobre todo en los condados fronterizos, que el talante del hijo fuese como el del padre. Y así parecía en un principio. Gyldo Vanir se dedicó en los primeros años de su vida a las letras, como su progenitor. Sin embargo pronto se vio que el modo de ser del nuevo monarca no sería como el del Rey Bardo. Pronto el Rey reunió a las casas nobles en lo que se llamó el Concilio de Eriador y dio a cada uno de sus seis hermanos el título de Príncipes. Sus hermanos eran Lidia, Arturo, Guillermo, Guy, Elmo y la joven Marian. A Lidia y a Arturo les encargó que dirigiesen las contiendas en el norte, apaciguasen a los bárbaros manni y llevasen a fin la guerra con los enanos de Nordya. A Guillermo le encargó el conflicto con el Reino élfico de Myth. Guy recibió el mando de tropas al sur, para tratar de sofocar los

problemas con los orcos de Jull. A Elmo se le encargó acabar de pacificar todo el este del continente, ampliando los dominios del Reino hacia el sur. Marian actuó de Consejera Real y entró al servicio de la iglesia de Pelor. En el Concilio de Eriador, del año 246 III, se sentaron las bases de lo que sería el Reino de Eria hasta hoy en día. El monarca unificó a las casas nobles e impuso una moneda nueva -la pieza de oro- y los propios pesos y medidas de realengo, anulando todos aquellos que existiesen por costumbre en Eria hasta aquel

momento. Los impuestos a los campesinos se unificaron al llamado Cobro o Cuarto, un pago anual que representaba un cuarto de lo que naciese de la tierra. La Ley Real también se escribió y selló.

Si bien el plan del Rey Gyldo era ambicioso desde el primer momento, el monarca demostró gran sabiduría y cautela a la hora de tomar decisiones políticas o militares durante su largo reinado. La fortuna pareció sonreírle, pues el Príncipe Arturo consiguió conquistar el reino de Nordya -lo que no había soñado nadie hasta el momento- aprovechando las enormes diferencias que había entre las casas nobles enanas. Lidia no tardó en ejercer un férreo dominio del norte, desde las tierras de los lagos hasta las montañas, ahora controladas por su hermano Arturo. En el año 260 III el Príncipe Guy realizó una leva general en todo el reino y levantó un gran ejército con el que



marchó al sur, aplastando a cuanta tribu orca encontró a su paso. La campaña, que se había pensado para recuperar las costas del Gran Lago, acabó por alargarse once años y resultó en una abultadísima conquista de las tierras desde el Lago hasta la punta más sureña del continente, donde antaño había existido un reino llamado Mecia, pero ahora sólo quedaban unos pobladores dispersos que habían vivido siglos de miedo y guerra frente a los orcos de Jull. En el año 274 III el Príncipe Elmo, que había aprovechado la bonanza del Reino para conquistar las tierras vírgenes y fértiles que muchos llamaban Konia, consiguió finalmente unir sus tropas a las del Príncipe Guy, en el asedio de la plaza de Mecegaar, la última de las plazas de los habitantes sureños (a los que llamaron mecos, que significa "Habitante de Mecia"), que finalmente se rindió en el año 276 III. En todo el continente quedaban sólo tres grandes zonas que no estuviesen bajo el control de la corona eria, que eran las tierras de Weld e Icia, habitadas por humanos bajo la órbita de los elfos, y el propio Reino élfico de Myth, que se extendía dominando las llanuras de Kan, donde vagaban jinetes libres que no rendían pleitesía a nadie. Con la ayuda de ejércitos llegados de todo el Reino, el Príncipe Guillermo traspasó el río Lucio e invadió las tierras de Weld, que muy pronto se rindieron. El Príncipe Arturo, con tropas de erios y enanos, el propio Rey, con varios millares de caballeros erios, y la ayuda de la Sacerdotisa Marion, hicieron que el Reino élfico de Myth finalmente se rindiese sin presentar una gran batalla. El Rey élfico, Yvar Gweldion, entregó sus armas encantadas al Rey Gyldo en el campamento erio que tenía cercada la Ciudad Lago. El monarca aceptó la rendición e impuso un feudo a los elfos, que desde aquel entonces fueron sus vasallos y pagaron tributos a la corona. Esto sucedió el año 283 III, la unificación de todas las tierras del continente bajo la Corona de Eria, cuando el monarca contaba con 79 años.

Prácticamente una de cada tres historias de posada del Reino de Eria versan sobre sucesos acontecidos en estos años. A los hermanos del Rey, que murieron muchos años antes que el monarca, se les llamó Siete Reyes, pues en vida cada uno de los príncipes disfrutó de poderes y culminaron hazañas dignas de una corona. De entre todas las historias, las favoritas de las doncellas suelen ser las aventuras del caballero Arturo en su conquista del Reino Enano, sobre todo las del primer momento en el que fue tan sólo acompañado por cien caballeros. También destacan las baladas sobre las batallas del Príncipe Guy contra los orcos de Jull y los cuentos religiosos de cómo el príncipe se convirtió a la fe del dios del Honor, Heironeus, cuando se encontraba, un invierno, asediado en las montañas por numerosos enemigos y una noche de tormenta un afortunado relámpago dio muerte al caudillo enemigo. Del Príncipe Elmo se suelen contar sus hazañas en las numerosas cuevas que encontraban a su paso camino al sur, así como su especial maestría

como jinete y su gran destreza con el arco largo. Hay infinidad de canciones, poemas e historias acerca de los Siete Reyes.

Como hemos dicho, los Príncipes acabaron por unificar el Reino de Eria en el año 283 III, es decir, en el año 2283, veintitrés siglos después de la coronación del Rey Ion. La estirpe de los Vanir seguía en el poder y, en el caso del Rey Gyldo, lo haría por mucho tiempo. El monarca sobrevivió a todos los suyos y vivió un larguísimo reinado de paz y prosperidad durante casi dos siglos. Dice la leyenda que fue el estudio de libros antiguos y del Arte de la Magia la que otorgó el don de la larga vida al monarca, pues como bien se sabe no había sangre élfica en sus venas. El Rey murió el año 402 III, dejando un Gran Reino unificado y en paz, con ciudades crecientes, caminos, moneda, cientos de castillos, mercados, villas, minas de oro, incluso faros y una incipiente flota bien dispuesta para empezar la expansión por el Mar de las Islas o donde llevasen los vientos.

Los tiempos de Paz.

Normalmente se llama Era de Oro a los años comprendidos entre la llegada del Rey Gyldo y el año 841 III, más de medio milenio de prosperidad que hicieron que el Reino de Eria se asentara en sus costumbres feudales y en sus tradiciones. Se generalizó finalmente el uso de la Lengua Común así como la fe de Pelor, el Dios del Sol.

Sin embargo, aunque en la mayor parte de las obras esta época se narra con rapidez por la ausencia de grandes batallas o increíbles sucesos, no todo fue bondad y prosperidad en esta época. Se dio un suceso que habría de alterar el destino de muchos, que fue la Traición de la Reina. Tras la muerte del Rey Gyldo heredó el trono su tataranieta, Olivia, en el año 402 II, pues en el Reino de Eria la costumbre dicta, al contrario que en otros reinos, que hereda la primera sangre legítima, sea de hombre o mujer. Pronto contrajo matrimonio con el que sería el Rey Mack, se trababa de un joven apuesto y caballeroso, muy digno de la cruzar su sangre con la estirpe de los Vanir, aunque por cómo fue su fin, el pueblo acabó recordándole como El Pálido. De esta unión surgieron dos hijos, Aldarion y Aelfredo.

Sucedió entonces lo que jamás había sucedido. La reina Olivia, según se cuenta, se enamoró ardorosamente del primo hermano de su marido, un conde llamado Oswaldo, que la correspondía en dicha pasión. Se dice que sufrió este amor en silencio durante algunos años, pero sintiendo que traicionaba a su amado conde, acabó por trazar un plan para poder unirse a él en segundas nupcias: asesinar a su marido, el Rey. Los dos amantes tramaron un plan en los oscuros pasillos del castillo

de la Corte, en Eriador, y asesinaron al Rey el día de Año Nuevo del año 419 III. Sin embargo el plan no salió del todo bien, pues uno de los jóvenes príncipes, Aelfredo, tuvo la mala suerte de verlo todo. Para evitar que se propagase la nueva, la Reina y su primo trataron de matar con una daga envenenada al joven, que consiguió escapar mortalmente herido y avisar a su hermano Aldarion. Al enterarse de lo sucedido, el joven príncipe Aldarion, que no había de contar con más de quince años, reunió a un grupo de caballeros fieles y escaparon de Eriador, perseguidos por algunos vasallos de la Reina. Aelfredo no consiguió resistir mucho tiempo el veneno y murió. El consejero del Rey, Pedro el Taurgo, que tiempo después fue ejecutado por Alta Traición, entregó el cuerpo a unos sacerdotes del dios Pelor (al que adoraba el joven Aelfredo) en la que hoy en día es conocida como ciudad de Gurkingham, que precisamente significa "Entierro del Rey", y ayudó a escapar a Aldarion, hasta la ciudad de Warvik, donde el príncipe desapareció para siempre.

Sin embargo, hace algún tiempo encontré, en un pergamino gastado en las ruinas de la tumba que los clérigos de Pelor excavaron para esconder el cuerpo de Aelfredo, las siguientes palabras:

"Año Cuatrocientos e Diez e Siete, III

Yo, Pedro, al que llaman el Taurgo, Mago de la Casa Vanir y Alto Arquitecto del Reino de Eria, escribo estas palabras de desconsuelo a aquellos que lleguen, algún día, a leer este libro, enterrado con mi señor el Príncipe Aelfredo. En este relato contaré como fuimos traicionados por aquel que llaman Oswaldo, primo hermano del Rey, y por la Reina Olivia. Narraré también cómo tuvimos que huir de la ciudad de Eriador y escondernos en las cercanías de Kingham, hasta que la muerte le llegó al Príncipe, y como su hermano Aldarion huyó al oeste con el profeta Sillevan, desde Warvik, hacia unas tierras que sólo los clérigos de St. Cuthbert conocen. Que aquellos seguidores de Pelor y seguidores del Bien sepan lo que hacer con estas terribles historias, que quizás mejor habría sido silenciar."

Lamentablemente el resto del libro se encontraba completamente destruido, pero al menos en estas breves líneas pude descubrir qué había sido del príncipe Aldarion, que aparentemente conoció a un profeta de Gah (un dios que nosotros llamamos St. Cuthbert) y se marchó con él a unas tierras ignotas en el oeste, más allá del mar. Como bien supimos más adelante, todo esto fue cierto y tuvo grandes consecuencias en aquellas tierras.

En el Reino de Eria pocos fueron los que supieron de la Traición de la Reina. Varios clérigos de Pelor fueron ajusticiados para silenciar el asunto, así como el Consejero Real y algunas figuras más de la Corte. Ya fuese por miedo o por ignorancia, los vasallos del reino permitieron que la Traición se consumase por completo, y el asunto fue

debidamente olvidado. Es incluso de suponer que el hijo de Oswaldo y Olivia, que años después resultaría un Rey apegado al vino y a las costumbres sedentarias, jamás llegó a saber nada de todo esto.

Y el Reino siguió con sus largos años de prosperidad, hasta el año 841 III.

La invasión de los Pueblos del Mar.

A pesar de que se ha mencionado poco en esta breve historia lo que sucedía a toda la franja este del continente en todos estos años, la antigua Konía se había convertido en una de las tierras más bellas del Reino de Eria. El Rey solía delegar la mayor parte de la fuerza en el Duque de Ilvamar, uno de los grandes nobles del Reino. Las tierras del este eran fértiles y ricas, daban buenas cosechas y sus minas, en las montañas, poseían incontables riquezas de oro. Fueron muchos los vasallos que viajaron al este porque les parecía -y era cierto- que eran tierras mucho mejores para la vida que los pastos de las llanuras de Kan o los yermos de los ducados del Mecia o Weld. Tan sólo las tierras de Icia o Myth igualaban en virtudes a Konía, pero Icia resultaba un tanto dura por la enorme abundancia de animales peligrosos, y a muchos elfos de Myth aún les dolía el orgullo por tener que rendir vasallaje al Rey de Eria.

En Konía, además, estaba la nueva ciudad de Altiis, un burgo a orillas del mar que aspiraba a convertirse en un gran puerto. Los mercaderes de Altiis ya empezaban a sonar en tierras lejanas del sur, como Carthag o Thai, de donde en ocasiones traían especias y objetos maravillosos, como colmillos gigantes de marfil. De estos tiempos son las aventuras del comerciante enano Otul, un mercader que vivía en Altiis y que por diversos motivos acabó teniendo que embarcarse para vigilar un envío de madera al sur. En el regreso a Altiis le sucedieron mil y una aventuras, y al regresar a su ciudad escribió el famoso Libro del Mediodía, en el que cuenta historias y maravillas de las tierras de Lundor, o Lundia, como se suele llamar al continente que se encuentra al sur de Eria. Como vemos, los enanos se habían extendido mucho más que los elfos a lo largo y ancho del Reino de Eria, a pesar de que las grandes familias enanas continuaban habitando en las viejas montañas de Nordya y maldiciendo, en sus oraciones más



privadas, a elfos y hombres, sobre todo a los primeros.

En el año 841 la ciudad de Altiis fue repentinamente arrasada. Una inmensa flota de navíos de extraños velámenes se avistó llegando desde las islas norteñas del Mar del Olvido, que baña las costas orientales del continente. Esa fue la llegada de lo que los Erios llamaron Pueblos del Mar, unos invasores provenientes de unas islas lejanas llamadas Li Pan, que al parecer significa "donde muere el sol". Al contrario que otros pueblos bárbaros -y a decir verdad no tenían aspecto de bárbaros, según las narraciones de las crónicas y de algunos elfos que me han contado de aquellos tiempos- no venían con ánimo de robar o saquear, sino de conquistar. Los Pueblos del Mar eran un pueblo muy dado a la guerra, con grandes guerreros y temibles ejércitos que hicieron peligrar todo el flanco oriental del Reino de Eria durante cinco décadas y, a la postre, causaron una gran debilidad en el Reino que no pasó desapercibida a sus enemigos.

El caudillo que mandaba sobre todos los señores de la guerra de los Pueblos del Mar se llamaba Takeda Ioshi. La mayor parte de las plazas erias en la costa cayeron con rapidez ante un ataque imprevisto y fugaz. Lo fulminante del primer golpe, en el que los invasores llegaron a sitiar la ciudad de Minas Ator, hizo pensar en Eriador que se avecinaba un gran desastre. Todos los condados de Konia fueron conquistados batalla tras batalla, son numerosas las historias de guerra de estos tiempos, como la ya legendaria resistencia de Los Trece, un grupo de caballeros erios que mantuvieron un puente durante dos días contra todo un ejército de invasores, mientras daban tiempo a sus vasallos a huir por las montañas. Por supuesto, murieron en ello.

Sin embargo los caballeros erios, aunque se habían acostumbrado largamente a la paz, tampoco habían olvidado la guerra. Además, un factor determinante decantaría la guerra del lado erio: las montañas. Los invasores eran grandes jinetes e intrépidos guerreros de campo abierto, incluso buenos marinos, pero su fuerza se resentía mucho en las montañas. Los erios, manni y enanos -que principalmente fueron los que sostuvieron el peso de la guerra-, estaban más que acostumbrados a los pasos, a las emboscadas, al combate ante murallas de piedra y nieve. Aunque en el año 850 III ya estaba claro que los invasores jamás pasarían la enorme barrera montañosa, parecía que sí retendrían las enormes tierras que habían conquistado en Konia, y de hecho fundaron el Señorío de Kokúo. El corazón del feudo era la ciudad de Kúo, levantada sobre las ruinas de la desaparecida Altiis.

Aunque en ningún momento se detuvo la

guerra contra el Señorío de Kokúo, resultaba imposible reconquistar el territorio perdido. Los invasores consiguieron asentarse y, pasado más de un siglo, parecía que esto ya no podía cambiar.

Sin embargo, una grave guerra civil sacudió las islas de Li Pan a la altura del año 985 III, lo que hizo que numerosos señores de la guerra y guerreros abandonasen estas tierras y regresaran a sus tierras de origen. El Señorío quedó gravemente debilitado por unos años, lo cual fue aprovechado por el Maestre Jon Wark, la cabeza de la iglesia de Heironeus en el Reino de Eria. En el año 986 III realizó una incursión, contando sólo con las fuerzas feudales de la Casa Wark, y en un golpe de mano fugaz capturó la propia ciudad de Kúo, y al Señor de la Guerra, Takeda Yhiro, nieto del primer caudillo de los Pueblos del Mar. Cuando el propio Rey de Eria, Ahnar Vanir, acudió al frente de un gran ejército para exterminar a los restos del Señorío, ambos enemigos habían realizado un pacto de honor, las tropas del Señorío de Kokúo se embarcarían y regresarían a Li Pan, y las tropas de caballeros de la Casa Wark asegurarían una retirada honorable sin sangre. Y así fue. Paradójicamente esto le costó el destierro a Jon Wark, que cedió el control de la casa a su hijo y se fue con su antiguo enemigo, Takeda Yhiro, a Li Pan, de donde jamás regresó. El último guerrero de los Pueblos del Mar abandonó el continente en el año 990 III.

La llegada de Erioch

El Rey Ahnar Vanir murió de extrema vejez en el año 991 III, dejando como herederos a dos gemelos. Desde el momento de su nacimiento se supo que ésta circunstancia podría desembocar en un problema de linaje. Y así fue. Se llamaban Aesir y Korm, y eran prácticamente imposible distinguirlos, incluso le costaba trabajo a sus amigos íntimos. A pesar de eso, el talante de ambos era bien diferente, Aesir poseía un ánimo conciliador y tranquilo mientras que Korm era impulsivo y agresivo. En el momento de decidir la sucesión ambos tenían más de treinta años, y Korm incluso estaba casado y tenía descendencia, el príncipe Guillermo. No hubo cesión por ninguna de las partes, así que se produjo una división profunda en Eria entre los que apoyaban a uno y a otro, lo que desembocó, en poco tiempo, en un conflicto armado a gran escala. En el año 995 III se produjo una batalla ante las puertas de Eriador entre ambas facciones, sin que hubiese vencedor. La mayor parte de los erios del corazón del reino apoyaban a Korm, pues veían que tras los malos tiempos de la invasión de los Pueblos del Mar, se necesitaba una mano que no temblase con el peso de la Corona. Sin embargo los pueblos recién liberados de Konya, los nobles del antiguo reino enano de Nordya y las castas de elfos de Myth, apoyaban al príncipe Aesir. De hecho, antes de enfrentarse con las armas, Aesir intentó numerosas soluciones pacíficas, pero Korm

había echo correr la voz por el Reino que, para él, "la única solución para Aesir era la muerte". Y así sería.

Mientras el reino se debatía en una lucha entre hermanos, tenemos las primeras noticias de que en algunos de los archipiélagos del Mar de las Islas un gran hechicero, de nombre Amón, ha acaudillado a los pocos restos de clanes orcos que aún existían tras las guerras con el Reino. Las noticias son muy vagas y confusas, no sabemos nada de la llegada de este hechicero que, años después, se convertirá en uno de los grandes hombres del Orbe.

En cuanto al conflicto que nos ocupa, entre los hermanos Aesir y Korm, hemos de decir que no acabó de manera feliz para ninguno de ambos. Ante la imposibilidad de hacerse con el corazón del Reino por medio de las armas, Aesir intentó otras vías más peligrosas: recurrió a poderes desconocidos. De hecho no se sabe con exactitud qué hizo el príncipe Aesir exactamente; sabemos que originalmente era una persona bondadosa y noble, pero le pasó algo que le hizo cambiar. Repentinamente se convirtió en una persona fría con la vida y con la gente, de humor áspero y una incipiente y retorcida crueldad.

Esto no pasó desapercibido a sus vasallos, que trataron de encontrar algún remedio. Habiéndose recluido a una de las fortalezas de la recién recuperada Konia, se cuenta que una noche mató a todos sus sirvientes y vasallos, con sus propias manos. Nunca nadie volvió a verle en persona, pero se cuenta que su cuerpo se pudrió y sus ojos se secaron en las cuencas, y que desapareció de él todo resto humano tras su sonrisa cadavérica.

Todas las tierras de Konia se fueron cubriendo de una impía oscuridad, y numerosas plagas e incendios lo asolaron todo. A la altura del año 997 ya no quedaba nada.

Ese mismo año el ya coronado Rey Korm, se puso al frente de un gran ejército. Su intención era la de recuperar los territorios fieles a su hermano, Konia, Nordya y Myth. Cruzó las montañas hacia el sur por el Paso de la Guerra con unos cuarenta mil hombres, sumando caballeros, lanceros, arqueros y soldados. Cuando se empezaron a internar en las tierras de Konia les estaba esperando un vasto ejército de seres no-muertos, antiguos habitantes, villanos, campesinos y soldados fieles a Aesir cuyas almas habían sido malditas para siempre. Los no-

muertos superaban en gran número al ejército del Rey Korm, que intentó hacerse fuerte en unas viejas ruinas de un castillo del Señorío de Kokúo. De los cuarenta miles de hombres perecieron todos salvo cien, que consiguieron huir por un pasadizo y narrar, años después, las escenas de horror y muerte que se vivieron en el Campo de Sangre. Se sabe que el príncipe, al que llaman Nigromante, estaba al frente del ejército de muertos. Tanto al Nigromante como a las tierras tras las montañas, desde aquel entonces se les conoce comúnmente por Erioch.

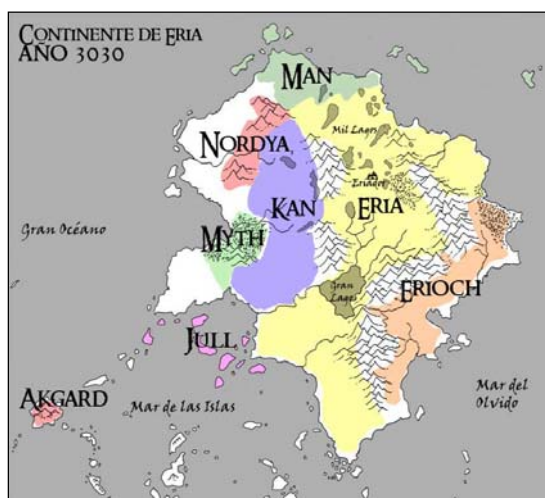
El Rey Korm no fue uno de los cien que se salvaron. Tiempo después, estos hombres de armas, se hicieron fieles devotos de Heironeus y fundaron una orden militar, llamada Orden de los Cien, que aún existe hoy en día en Eria y que está formada únicamente por los descendientes de aquellos guerreros que sobrevivieron al Campo de Sangre.

El hijo de Korm tenía diecisiete años cuando su padre murió a manos del ejército muerto. Su nombre era Guillermo, se le conoció como Guillermo II en honor a uno de los Siete Reyes. A pesar de su juventud, se reveló como un gran caballero y militar. Cuando ascendió al trono la mayor parte del ejército erio había desaparecido en Campo de Sangre, por lo que tuvo que convocar a los nobles del Reino para pedir una leva especial. A pesar de encontrarse con tropas mal pertrechadas y con un ejército de escasa experiencia, consiguió una gran victoria en la Batalla del Paso, en el año 999 III, sobre todo gracias a su hábil uso del fuego contra el ejército muerto, que pretendía invadir el corazón del Reino.

Los primeros años de su reinado se vieron completamente dedicados a frenar las huestes de Erioch. Todos los impuestos del reino y la totalidad de las riquezas de

la familia real se usaron en la construcción del Muro, una inmensa fortaleza que consiguió cerrar el Paso de la Guerra a los no-muertos. El Rey Guillermo II instauró la institución del Consejo Real, que tenía un representante de cada una de las grandes casas nobles de Eria, para poder negociar con presteza los asuntos de impuestos sin tener que esperar los largos tiempos de mensajeros. Durante esos años se cobraron a todos los vasallos impuestos no-ordinarios llamados Millones, para costear el levantamiento del Muro, que costó una gran cantidad de millones de monedas de oro.

En el año 20 IV se terminó la construcción del Muro. El monarca pudo descansar de su atención a



Erioch para tratar de recuperar el viejo vasallaje de Nordya y Myth, que a pesar de haberse secesionado por la misma causa, tuvieron un enfrentamiento armado el año 17 IV, cuando los enanos hicieron una serie de incursiones en el sur para tratar de arrasar algunos templos sagrados élficos. Por estos tiempos, empezó a flaquear la lealtad de los señorios en las tierras de los bárbaros manni, a los que les costaba entender los motivos de los duros impuestos de los años anteriores, lejos como estaban de la amenaza de Erioch. Muchos nobles dejaron de atender a los mandatos reales y, poco a poco, las tierras del norte regresaron al caos del que habían salido hacía siglos.

El declive

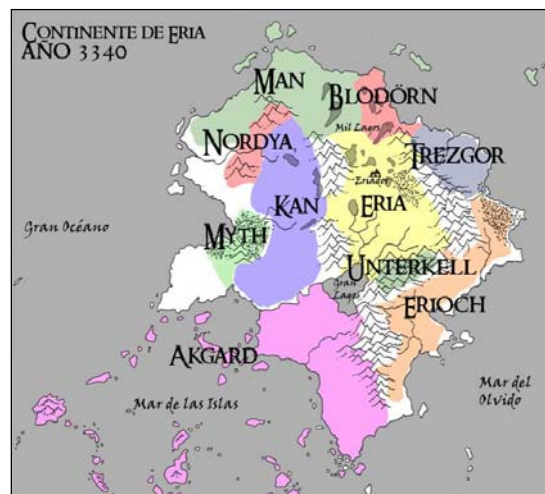
Tenemos noticias de las dudas del Rey Guillermo II acerca de hacia dónde dirigir su atención, pero los pueblos drunos del oeste se encargaron de solucionar las indecisiones reales. En el año 25 IV los líderes de los jinetes de las estepas de Kan se unieron en las cercanías de los Dientes de los Antiguos, un lugar sagrado o maldito, no está claro. Allí juraron no volver a doblegarse ante nadie. Días después, junto con miles de jinetes drunos, atacaron la ciudad de Paal, la mayor fortaleza del Reino en el oeste, y la redujeron a cenizas. Así nacieron lo que conocemos como Reinos de Kan, unas tierras de estepa y hierba en las que la única ley es la del viento y el jinete.

El ejército erio debía, con esta nueva situación, sofocar primero la rebelión en las estepas de Kan, si quería mantener el contacto con el reino élfico. La situación no fue muy propicia, se sucedieron dos años de pestes fuertes en el Reino y hasta el año 28 IV el

monarca no pudo avanzar con un ejército sobre los campos de Kan. En esta ocasión no valieron las tácticas de guerra que el Rey había usado contra Erioch, en la batalla campal conocida como Aguas Negras, el Rey Guillermo II fue derrotado y perdió la vida. Los nobles supervivientes a la batalla retiraron los restos del ejército y dieron la guerra por perdida. Nunca más se volvió a cobrar vasallaje de ninguna tierra en Kan, Myth o Nordya. Además, las posesiones sureñas del Reino en Mecia quedaron muy aisladas del resto del Reino, únicamente comunicadas por el Gran Lago. El nuevo Rey, Bewulf I, fundó la ciudad de Norke para asegurar el

paso de mercancías entre el norte y el sur, y fortaleció la frontera del sur del Reino con Erioch, asentó castillos y, en general, trató de asegurar las posesiones de la maltrecha Corona hasta que llegasen tiempos mejores. También fundó Ciudad Poniente, a orillas del Mar de las Islas, para tratar de reactivar el comercio en el Reino. Entretanto, las tierras norteñas siguieron con su imparable proceso de desintegración, acuciado por una infinidad de años de frío, a los que llegaron a llamar el Gran Invierno, doce años continuos de años malos.

Los siguientes tres reinados, Bewulf II, III y IV, consiguieron reponer levemente el poderío del ejército erio. Las Casas con mayor poder de Eria consiguieron que el Consejo del Rey fuese una institución permanente, y asentaron los apellidos nobiliarios de Lanley, Galhad, deVrie, Wark, Vaar, Lyonne, Mommon, Gant, Troyes, Pyk, Cerel, Yadaar y Grail. De éstas, las diez primeras eran Casas ubicadas en el norte de Eria, las tres restantes dominaban el sur. En estos tiempos se produjo un claro declive de las vocaciones piadosas en el Reino. El número de clérigos de Pelor descendió notablemente, así como de otras religiones de influencia notable como eran la Iglesia de Heironeus, la iglesia de St. Cutbert o el viejo culto rural a Ehlonna. Los cambios en otras religiones que existían en el Reino, como el culto a Gleind en las zonas norteñas o los ritos a Kord en las zonas fronterizas con Kan, son difíciles de conocer pues siempre parten de una adoración personal y carecen de un culto jerarquizado.



La Guerra del Sur

Hacia ya muchos años que el hechicero Amón se había erigido líder y Rey de los orcos en las que llamó Islas Jull, en clara alusión a las viejas tierras de los orcos en el continente, tomadas por el Príncipe Guy siglos atrás. Amón enseñó el secreto del acero a los orcos, les enseñó a forjar armas y armaduras, a curtir cuero, a cosechar, a levantar muros y a destruirlos, los ancestrales

secretos de la escritura y la lectura de mapas y los instruyó en lo que llamó Código de Amón, que básicamente enseña al guerrero a tener lealtad ciega por el Supremo Rey, a dar valor a la palabra, a no mentir nunca, a no estar interesados en la riqueza o los objetos materiales pero sí en el honor y la virtud. El Código de Amón busca el verdadero valor, el no tener miedo a la muerte, el entrar en batalla sin importar qué o quién sea el enemigo, y conseguir que el morir en batalla dé honor a tu estirpe y a tu Supremo Rey. El Código no tolera el suicidio pero sí el sacrificio, la venganza, la paciencia, el espíritu

guerrero y, cuando el sentido común lo dicte, la piedad o la crueldad al servicio del Supremo Rey.

En el año 209 IV en la costa cercana a Ciudad Poniente se divisaron varios centenares de velas blancas. Se trataba del regreso de los orcos al continente, con el Supremo Rey Amón al frente de ellos. La plaza se rindió con rapidez y los ejércitos orcos comenzaron a moverse con rapidez por el sur del Reino de Eria. Se inició una guerra sangrienta en la que los orcos iban tomando plaza a plaza y dominando sus feudos. La mayor parte de la población del sur, que eran mecos de raza, se vio sometida bajo el nuevo puño de los orcos. La contienda fue larga y tuvo muchos episodios, las casas norteñas desembarcaron varios ejércitos en Norke que intentaron reconquistar las tierras perdidas, pero sin éxito. Los ejércitos orcos de Amón, además, trajeron consigo numerosas tropas auxiliares, como trasgos, osgos y ogros, mucho menos disciplinadas que los orcos y que, entre otras cosas, empezaron a hacer incursiones en las tierras norteñas y a vagar por el reino robando y matando a su paso. A la altura del año 271 IV sólo quedaban dos plazas erias en el sur, la ciudad de Norke, muy amurallada y difícil de asediar, y Mecegaar, curiosamente la ciudad que, siglos atrás, había sido la última en caer en manos de los erios. Norke rindió sus murallas en el año 276 IV, y la ciudad de Mecegaar, último bastión de la Casa Grail, cayó en el año 281 IV. Todo el reino del sur había caído bajo el poder de los orcos. En esta guerra desaparecieron por completo tres grandes casas nobles erias, Cerel, Yadaar y Grail.

Muy poco tiempo después de finalizar la guerra con Eria, algunos señores de la guerra orcos, influenciados nuevamente por la fe de Assur, emigraron a las montañas llevándose consigo a gran parte de las tropas auxiliares de trasgos. Así, en el año 298 IV, el caudillo Kum, fundó el Reino Orco de Unterkell, en lo que hoy en día los erios conocen como Montes de los Orcos.

Se sabe que poco tiempo después, en el año 300 IV se produjo la Guerra de Akgard, en la que el ejército orco de Amón tomó la mítica Isla del Fuego, comúnmente conocida como Akgard, la que había participado, milenios atrás, en la Guerra de Sangre, ya olvidada. Aunque todo eso es otra historia.

La Guerra de Auvernia

El Reino de Eria se había visto muy menguado en los últimos siglos. Tan sólo controlaba las tierras existentes entre los Mil Lagos, en el norte, y el Reino orco de Unterkell por el sur. Por el este cerraba la Cordillera del Oro y el Muro, y por el oeste el Reino terminaba en la frontera con Kan. Si bien la mayor parte de los caballeros erios estaban

ciertamente alarmados por el declive del Reino, aún controlaban la principal fuente de riqueza del país, las minas de oro del corazón de las montañas. Durante estas décadas el esfuerzo principal del Rey Rumond fue el de evitar la expansión de los humanoides vagabundos (que no estaban controlados ni siquiera tenían nada que ver con el Supremo Rey, cuyas huestes estaban ocupadas en otros menesteres) por el norte y por el sur, sin embargo este intento fracasó. A través de las montañas, e incluso por el interior del Reino, cruzaron partidas de trasgos y orcos que llegaron a hacer muy necesaria la presencia armada en cada pueblo, villa, asentamiento o posada. Alrededor del año 335 IV los orcos y trasgos que habían llegado a la región de los Mil Lagos se dedicaron a saquear aldeas de bárbaros manni, así como los castillos más norteños de los señores feudales erios en la zona. En el año 337 IV hubo un pacto entre los erios y los manni para tratar de combatir a las bandas de orcos, que huyeron a las tierras baldías más norteñas y se asentaron en los bosques fríos buscando oportunidades de casa. Estos grupos nómadas de orcos fueron llamados Blodörn, que significa en manni "águila de sangre", puesto que solían torturar a sus prisioneros arrancándoles los pulmones. Poco a poco eran más numerosos y más peligrosos.

Sin embargo los trasgos no resistían tan bien las nieves norteñas. Eso hizo que la mayor parte de trasgos husmeadores y vagabundos que merodeaban el Reino de Eria, se desplazase con el tiempo al litoral este, donde la caza era muy abundante y su presencia era menos molesta -y por tanto menos combativa- que en el Reino de Eria. No podían bajar mucho puesto que los muertos de Erioch no encontraban diferencia entre un trasgo y un hombre, atacaban a ambos por igual, por lo que se establecieron en unas tierras antaño pobladas por los erios a los que los aventureros suelen llamar Trezgor o Tierras Perdidas. Los pocos hombres que habitaban esas tierras fueron aniquilados en pocos años.

El monarca Janos Vanir subió al Trono de Eria el año 340 IV. Su padre, el rey Rumond Vanir, murió en una emboscada que le tendieron los orcos en el Desfiladero de los Aullidos, en las marcas norteñas del Reino. En los primeros años de su reinado inició varias campañas contra las bandas de orcos y trasgos que campaban a sus anchas por el reino y consiguió matar a muchos de estos humanoides. Mientras tuvo energías, el monarca se convirtió en un verdadero azote para estos seres, a los que posiblemente odiaba porque, entre otras cosas, habían matado a su padre. Las historias de guerra de Janos Vanir están recogidas en la famosa Edda de Janos, que escribió el famoso bardo Pelengar de Ox. En ella no sólo se cuentan las hazañas del rey en las cacerías contra los trasgos, la historia tiene otra parte, en la que se narra un supuesto encuentro de Janos con un dragón que se

cuenta que mora en las cercanías de los Montes Runos, al oeste del reino, en el que el monarca, para evitar despertar a la bestia, se escapa usando un manto mágico. A pesar de haber sido un gran rey en los primeros años, poco a poco se fue acostumbrando a la vida cortesana en Eriador y acabó, en los últimos años de su reinado, por abandonar a las casas nobles a su suerte. En el norte la amenaza de las tierras de Blodörn era patente, y en el sur el Reino orco de Unterkell inició una serie de sucesivos ataques que tuvieron que repeler los ejércitos feudales de la Casa Wark, deVrie y Vaar, unidos bajo los estandartes de Pelor y Heironeuss.

En el año 370 IV, un gran ejército de orcos nortños, ayudado en parte por algunos pueblos manni, atacaron a gran escala el norte del reino. Los orcos contaban con varios líderes de temido renombre, entre ellos Kuj Barbanegra y el hechicero humano Rolf Sin Miedo. Se produjeron varias batallas entre los ejércitos erios y los orcos, sin que los primeros pudiesen detener el avance de los invasores hacia el centro del Reino. El invierno de ese año, los orcos de Blodörn sitiaron la capital, Eriador, donde se encontraba el propio Rey y la Corte. A pesar de los obstinados intentos de las Casas para romper el asedio, sobre todo de los Lanley, deVrie y Troyes, dirigidas por el Consejero Real, Willem, no hubo manera de romper el cerco. Las hábiles maniobras de Rolf Sin Miedo y de los osados orcos

azuzados por el miedo a la derrota, acabaron por romper las defensas en la famosa Torre del Traidor, por donde uno de los caballeros del Rey dejó pasar a un grupo de orcos y al propio Barbanegra. La matanza fue total, la ciudad fue saqueada y en pocas horas era pasto de las llamas. Se cuenta que el propio Barbanegra violó a la Reina Elysa, antes de que Rolf Sin Miedo matase al Rey y a sus tres hijos. El primo hermano del rey, último de la estirpe de los Vanir, estuvo a punto de conseguir huir nadando en las aguas del foso, cerca de la muralla sur, pero se cuenta que un arquero orco lo hirió y murió ahogado. En el saqueo de la ciudad se perdió también la espada sagrada Sol, que había pertenecido a los Reyes de Eria desde siempre, mil veces bendecida por los adoradores de Pelor a lo largo de los siglos, así como gran parte de los Anales del Reino Viejo, así como la totalidad del tesoro real, los escudos de armas, los documentos y libros del Templo de Pelor, y miles de vestigios de la memoria del Reino.

En aquellos tiempos, el título de Senescal del Reino pertenecía a Sire Caine deVrie, que persiguió al ejército orco en su retirada hacia el norte sin conseguir ninguna victoria que vengase la arrasada capital. El ejército de Barbanegra se desbandó una vez consiguieron llegar a las regiones montañosas al norte de los Mil Lagos. La única victoria eria en estos meses fue cuando el caballero Carlo de Troyes, junto a un grupo de escuderos y soldados, se internó en los lagos persiguiendo a una banda de incursores orcos y encontraron por casualidad la fortaleza secreta de Barbanegra, donde el líder orco había planeado hibernar con parte de su hueste y con parte del recién adquirido botín. Sire Carlo entró solo en la fortaleza, una noche de nieve, y, a pesar de perder un ojo, dio muerte a Barbanegra. El propio escudo de la Casa Troyes cambió para representar una calavera barbada, que representa la decapitada testa del líder orco.

En el Reino se extendió la confusión ante una situación que no recordaba ninguna de las crónicas del reino, el linaje de los Vanir había desaparecido al completo, sin que se conociese ningún sucesor legítimo al Trono. Al regresar del norte, el Senescal convocó al Consejo Real en la ciudad de Kingsburg para debatir la situación. Corría el año 371 IV.

Al Consejo acudieron las diez grandes Casas del Reino, Lanley, Galhad, deVrie, Wark, Vaar, Lyonne, Mommon, Gant, Troyes y Pyk, que antiguamente eran trece, antes de la Guerra del Sur. Se debatió el asunto del linaje durante más de un mes y para

solucionar el problema se intentó recurrir a la intermediación de la Iglesia de Pelor. El Sumo Sacerdote, el anciano Bernardo de Vaar, llamó a la ciudad a todos los arciprestes del Reino. Tras reunirse secretamente en el Templo de Pelor, los augurios fueron claros: existía un heredero vivo con derecho legítimo al Trono de Eria.

Para muchos de los nobles esta respuesta no fue suficientemente clara. La amenaza de los orcos de Blodörn no había desaparecido en absoluto y la mayor parte de las casas nobles del norte ardía en deseos por coronar lo antes posible un nuevo monarca que dirigiese los ejércitos del Reino contra los orcos. Las Casas del sur confiaron en que el Senescal podría suplir a la figura del Rey mientras el nuevo monarca no apareciese, la casa deVrie era una de las más poderosas del reino y el Senescal Caine deVrie un gran caballero y militar. Sin embargo, esto no convenció a las Casas nortñas, que aún recordaban como, meses antes, el Senescal no había



conseguido romper el cerco de Eriador o siquiera conseguir una victoria contra las huestes de orcos en retirada. Además, estaba el joven Carlo de Troyes, uno de los paladines de Pelor que se había ganado el respeto de las casas norteñas al haber dado muerte al mismísimo Barbanegra. Los nobles norteños acabaron por proponerle como nuevo Rey, y cuando las Casas del sur se negaron a ello, acabó por surgir el conflicto, que si bien al principio empezó siendo una diferencia, pronto desembocó en desprecio e ira y finalmente en la guerra.

La Casa de Troyes contaba con el apoyo decidido de la Casa Lyonne, Gant, Pyk y algunos de los señores menores vasallos de los Lanley. El Senescal Caine deVrie contaba con el apoyo del Ducado de Vaar y de los condes de Wark, Mommon, Galhad y Lanley. A la altura del año 375 IV, primera fecha de la contienda, recogida por Willem, el antiguo Consejero del Rey, en su obra La Guerra de Auvernia, parecía que la rebelión norteña sería rápidamente sofocada. El propio Willem siguió siendo fiel al Senescal y participó en la guerra, que empezó siendo favorable al bando del Senescal; habiendo reunido un ejército en la ciudad de Warvik, se enfrentó en batalla campal a los ejércitos del Rey Carlo de Auvernia. Las tierras norteñas comenzaron a llamarse así pues ese era el nombre que los antiguos elfos daban a la región, significa "tierras del invierno". Así pues, se puede decir que existían dos reinos diferentes, el Reino de Eria y el Reino de Auvernia.

En la Batalla de Warvik el Senescal obtuvo una gran victoria que hizo que las pequeñas casas nobles de la casa Lanley que habían apoyado a Carles de Auvernia se cambiasen de bando a cambio de un indulto real. A pesar de la sonora victoria, la mayor parte de los nobles de Auvernia consiguieron replegarse sin ser capturados. Además, el año siguiente hubo una tregua forzosa, puesto que tanto los orcos de Blodörn como los de Unterkell atacaron a ambos reinos, con distintos resultados. Mientras en el norte el Rey Carlo obtuvo por fin una sensacional victoria en el Campo de Stern, en el sur los orcos empezaron a usar lobos wargos que hicieron mucho más difícil una victoria eria. A pesar de repeler a los humanoides, las bajas en las filas de los caballeros fueron cuantiosas.

En tres años, el Senescal regresó a la guerra del norte. A lo largo del año 378 IV tomó varias plazas en el sur de Auvernia con gran ayuda de los seguidores de Heironeus y St.Cuthbert, los primeros procedentes del castillo de Aulnay y los segundos de Warvik. En el año 380 IV la mitad de Auvernia había caído ante los tres ejércitos del Senescal, pero de nuevo la mala fortuna estuvo del lado de las tropas erias pues una importante epidemia de peste afectó a los ejércitos de Caine deVrie. El propio Senescal murió en la epidemia.

Heredó el título de Senescal el hijo de Caine, llamado Kay deVrie. Aunque llegaría a ser un gran militar a lo largo de su vida, todavía carecía de experiencia en los asuntos de batalla cuando se hizo cargo de los asuntos del Reino. También era inexperto en política, lo que le costó caro.

El joven Senescal trató de continuar la campaña en el norte contra el Rey Carlo. Se adentró nuevamente en el reino norteño pero sufrió una gran traición, una de las familias nobles de las que su padre había recibido un gran apoyo, la casa Mommon, se cambió repentinamente de bando en pleno campo de batalla, ante las murallas de la ciudad de Iverness, la nueva Corte del Reino de Auvernia. La batalla resultó desastrosa para el bando del Senescal y muchos caballeros de Eria perdieron la cabeza ese día. De hecho, para recuperar a varios de los altos nobles que habían sido hechos prisioneros por los auvernios, el Senescal hubo de ceder y firmó la paz el año 381 IV. A pesar de la paz, las hostilidades en la frontera de Eria y Auvernia aún son una realidad hoy en día, no son infrecuentes las incursiones de saqueo de uno u otro bando.

La Segunda Invasión

El Reino de Eria se vio, pues, reducido a cinco grandes Casas, que son la Vaar, deVrie, Galhad, Lanley y Wark. El territorio del Reino desde el año 381 IV no había sido nunca tan escaso, y aún había de empeorar la situación a pesar de que muchos ya lo creían imposible. El año 391 IV el Ducado de Vaar, en el sudoeste del Reino, fue atacado por tropas del ejército del Gran Reino de Akgard.

Por supuesto, nadie en Eria había olvidado la larga guerra que habían mantenido contra los orcos en el sur. Los ejércitos de Akgard habían ganado en experiencia y organización, y ahora contaban con algunos hechiceros humanos de poder desconocido hasta el momento, a los que comúnmente se les llamó gardios, por ser habitantes de Akgard, la Isla del Fuego. Afortunadamente los gardios eran pocos, la fuerza de la batalla la llevaban los enormes ejércitos de guerreros orcos. Contaban, además, con varios golems de guerra, unas máquinas de combate pesadas que eran capaces de destrozar a varios caballeros de un golpe.

Tras la rápida destrucción de la ciudad de Vaar, las tropas de la Casa se dieron a la fuga en el Ducado, perseguidas por los ejércitos de Akgard. El propio Amón acudió al asalto del Puerto de Ryon, en el año 394 IV. Al año siguiente el Ducado al completo estaba completamente bajo dominio orco. El Duque consiguió escapar y fue recibido como un exiliado en la ciudad de Galvan, la que ahora era nueva capital del Reino de Eria.

Por primera vez en muchos años, el Reino de Eria tuvo una racha de suerte. Se produjo otro nuevo Gran Invierno que paralizó los avances del ejército orco que tuvo que regresar en gran número a los territorios de la Satrapía de Norke, de donde había partido, pues se dificultó mucho el abastecimiento de un número ingente de tropas. La tregua en la guerra se alargó varios años, hasta el 409 IV, en el que el ímpetu de la guerra volvió a cobrar fuerza.

Entretanto, el Senescal, Kay deVrie, que ya había sufrido varias derrotas severas a lo largo de su vida, había ganado en experiencia de guerra. El año 409 IV convocó a todos los hombres libres del Reino, caballeros, escuderos, soldados, arqueros, tanto hombres como enanos e incluso elfos de Tain. Reunió a seguidores de Pelor, Heironeous y Ehlonna. El Maestre de St. Cuthbert promulgó un edicto de Cruzada contra los gardios obligando a todos los creyentes a hacer la guerra contra ellos, allí donde les fuese posible y con los medios que fuesen necesarios. Se vaciaron las arcas de todas las Casas nobles para pagar a cuantos mercenarios fue posible, bárbaros manni por doquier e incluso drunos de Kan y algunos auvernios buscavidas acabaron engrosando las filas de los ejércitos de Eria. También fueron convocados los escasos magos que había en el Reino, el mayor de los cuales eran Willem y su aprendiz, Syrius.

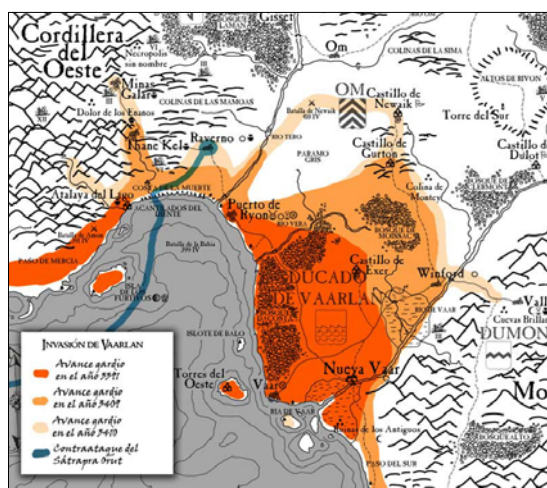
Cuando los ejércitos orcos empezaron a avanzar hacia el norte del Ducado, hacia el condado de Om, los ejércitos erios les tendieron una trampa. El Senescal fingió llevar una pequeña tropa de caballeros que, al verse hostigada por los batidores orcos, se refugió en el castillo de Newaik. El ejército orco sitió la plaza, ignorando que el verdadero contingente erio se encontraba escondido en su retaguardia, en las colinas que hay al sur, muy conocidas por los lugareños por sus enormes cuevas y refugios de piedra.

El ejército gardio confiaba en su táctica habitual, reducir las defensas de la fortaleza con catapultas durante dos o tres jornadas y luego emprender un asalto. No solían rendir las plazas por largos asedios. Cuando gran parte de las tropas esperaban a acabar de construir las catapultas, un gran ejército erio al mando de la mano derecha del Senescal, Sire Geoffrey de Mowbray, cayó sobre ellos. La gran fiereza de los orcos de Akgard no pudo con la enorme ventaja de la sorpresa: la victoria del Senescal fue aplastante y decisiva. Tres

días después se produjo otra batalla, conocida como Batalla de Newaik, en las cercanías del castillo, entre los caballeros erios y las tropas de apoyo de los orcos. Esta batalla fue mucho menos favorable al Senescal, que perdió a más de la mitad de su ejército, pero sirvió para que los orcos iniciaran el repliegue de sus guarniciones, quemando todo lo que dejaban atrás. El ejército erio avanzó por el Ducado y, aún sufriendo cuantiosas bajas, consiguió romper los suministros de una gran cantidad de tropas orcas que quedaron aisladas en las cercanías de la ciudad de Raverno, en el norte del Ducado. En ese momento, fue capturado Zen, uno de los guerreros gardios que estaba al mando del ejército que tenía sitiada la ciudad.

Incluso tras las victorias erias, los ejércitos de Akgard seguían siendo numerosos. Se avistó un grupo de navíos que trataban de desembarcar un ejército de orcos que rompiese el cerco que los erios habían conseguido cerrar sobre los sitiadores de

Raverno. Un grupo de caballeros valerosos seguidores de Heironeus, liderados por el paladín Sire Wandal, trataron de evitar el desembarco del ejército enemigo, que estaba comandado por el Sátrapa Orut, uno de los orcos de confianza del Supremo Rey Amón. Los caballeros erios murieron en el intento y el ejército orco desembarcó. Días después el Sátrapa atacó



con fuerza al ejército erio y consiguió romper el cerco sobre los sitiadores. Además, hizo prisionero a Willem, el mayor mago entre los erios, e hirió de muerte a Syrius, el aprendiz de aquel.

A pesar de haber diezmado al ejército erio, las huestes de Akgard se retiraron por completo del Ducado ese mismo año, el 410 IV. Se desconocen las causas concretas de la retirada, y pasaron muchos años antes de que los prisioneros tomados por ambos lados (que fueron escasos) se intercambiasen.

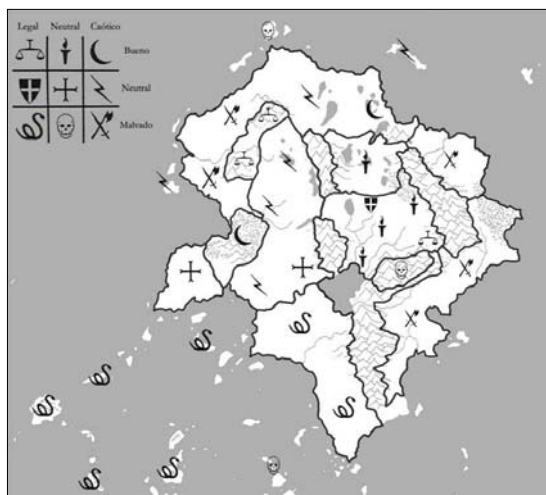
Al acabar la guerra habían muerto siete de cada diez hombres, enanos, gnolings o elfos de los que combatieron en ella. La mayor parte del Ducado estaba arrasado y la totalidad del Reino estaba empobrecido.

La paz del Senescal

Tras la amarga victoria sobre los ejércitos orcos, las Casas de Eria comenzaron a reconstruir poco a

poco los restos del Reino. Contando con tan pocas tropas la mayor parte de los señoríos se dedicaron a hacer frente a las múltiples vicisitudes de los años malos, bandas de orcos, enemigos en las fronteras de Kan, Auvernia, Unterkell y Erioch, salteadores en el Reino, escasez de hombres para trabajar en las minas de oro o en los propios campos. Durante largos años las tierras de Eria, sin Rey, estuvieron al borde del colapso, sobre todo en el año 434 IV, cuando el Senescal murió en Penbroke a manos del bandido Erik el Manco.

Le sucedió su hijo, Guy deVrie, que ha resultado ser un hombre con gran temple y habilidad política. Bajo su mando el Reino ha iniciado una lenta recuperación, sólo alterada por algunas crisis, como la peste de Gurkingham del año



448 IV, los ataques orcos sobre la propia Galvan en el año 450 IV o el terremoto de finales del año 451 IV.

En el año 452 IV, el Senescal Guy deVrie envió a un grupo de destacados caballeros del Reino en busca del Rey. Al parecer se había descubierto cómo encontrar al legítimo heredero de la Casa Vanir.

APÉNDICE IV

MAPAS & CARTOGRAFÍA

En las siguientes páginas se muestran algunos ejemplos de cartografía recopilados por frai Simón en sus viajes a Akenar.

