LA BIBLIOTECA DEL GRAN NIGROMANTE

SWORD & SORCERY

Ravenloft

GUÍA

de Ravenloft

VOLUMEN VIII

LOS YERMOS ÁMBAR

RAVENLOFT: GUÍA VIII:

LOS YERMOS ÁMBAR

Este manual ha sido escrito y maquetado por Yibrael para la Biblioteca del Gran Nigromante, recopilando la información sobre los Yermos Ámbar de numerosas fuentes para ofrecer una Guía de Ravenloft del mismo estilo que las cinco ya publicadas.

Todo el material presentado en este documento es propiedad de Wizards of the Coast Inc, y es utilizado únicamente con fines no comerciales, como ayuda de juego para el entorno de campaña Ravenloft de D&D (edición 3.5).

FUENTES CONSULTADAS

Ravenloft-Libro de reglas básico (3ª edición)
Secretos de los reinos de terror (3ª edición)
Arsenal de Van Richten (3ª edición)
Ravenloft-Dungeon Master's Guide (3ª edición)
Domains of Dread (2ª edición)
Darklords (2ª edición)
Islands of Terror (2 edición)
Touch of Death (2ª edición)
Children of the Night: Vampires (2ª edición)
Chilling Tales (2ª edición)
Ravenloft monstrous compendium appendix I & II (2ª edición)
Ravenloft: Stone Prophet (videojuego PC)

GUÍA DE RAVENLOFT
VOLUMEN VIII
LOS YERMOS ÁMBAR

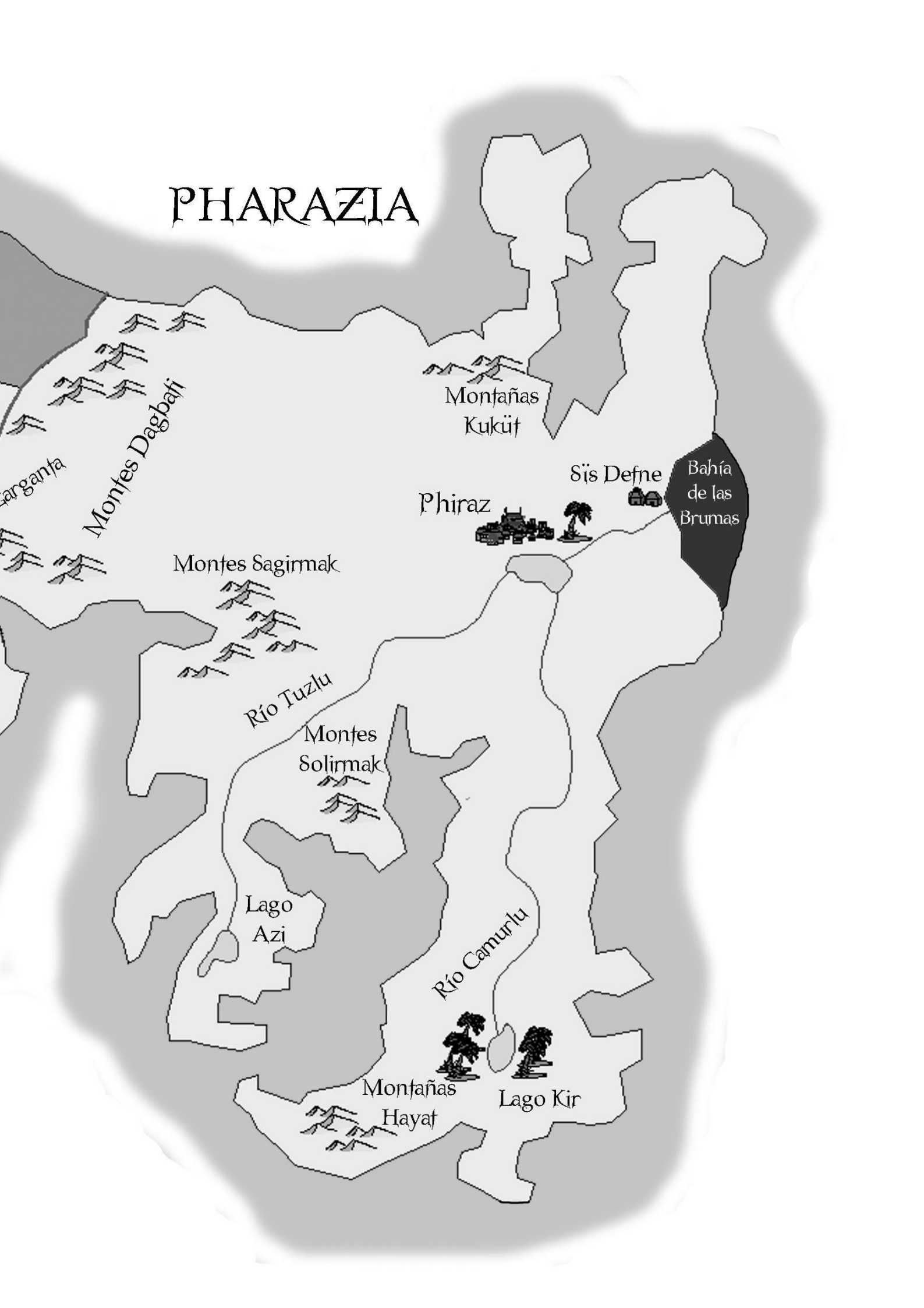
Informe I: Har'Akir 7

Informe II: Sebua 31

Informe III: Pharazia 47

Notas finales 66

Tuwhed
Anar
Tuwhed
Oasis Mudar
Talikh Anar
Muhar
Templo de
Ankhtepot
Descanso del Faraón
Camino Real
Waid Anar
Valle de
la Muerte
Cañón Sebuano
Oasis Rojo
La Gargant
HAR'AKIR
Meseta de
los Reyes
Tawiel Akhdar
Hacienda de
Tiyet
Oasis de
Al-Khymer
Anhalla
Torres de
Arena
Oasis del Sur
SEBUA


PHARAZIA
Montañas Kuküt
Montes Dagbafi
Garganta
Sïs Defne
Bahía de las Brumas
Phiraz
Montes Sagirmak
Río Tuzlu
Montes Solirmak
Lago Azi
Río Camurlu
Montañas Hayat
Lago Kir

PREFACIO

Tras haber recorrido el núcleo y surcado ambos mares cumpliendo la tarea encomendada hace ya más de tres años por mi patrón, mis viajes me habían llevado a cada rincón del Núcleo. Sin embargo, como ya me había advertido mi patrón en varias ocasiones, mi trabajo debía ser exhaustivo. Eso significaba aventurarse por los senderos brumosos en busca de las otras tierras fuera del Núcleo, más allá de las brumas.

Algunos de esos lugares son legendarios, y muy pocos los han visitado y han regresado. También tendría que viajar,con el tiempo, a esos lugares. Pero mi periplo fuera del Núcleo no comenzaría por uno de esos recónditos lugares: mi intención era visitar en primer lugar los llamados "cúmulos", las extensiones de tierra más allá de la bruma más grandes y mejor conocidas.

Examinando las posibilidades tras una revisión en la biblioteca de Bahía Martira, decidí encaminarme hacia el cúmulo conocido como los Yermos Ámbar.

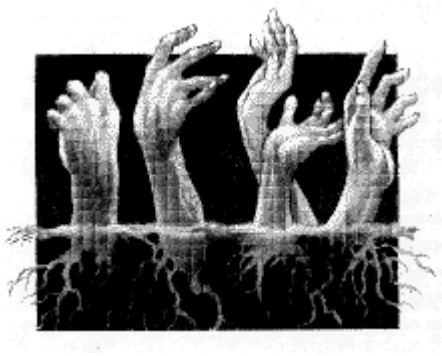
Habiendo recopilado información durante mis viajes sobre los llamados Senderos brumosos, decidí presentarme en la ciudad de Port-a-Luciné y buscar un capitán lo suficientemente temerario como para buscar entre las brumas el sendero llamado "El ardid del chacal". Finalmente un capitán de Lamordia temerario y con una siniestra reputación accedió a llevarme, en su camino hacia la isla de Dominia para llevar unos pacientes al asilo Heinfroth.

Tras casi una semana de travesía, arribamos a una pequeña isla en mitad de la bruma. La visibilidad era muy reducida, pero podían verse las orillas arenosas lamidas por las olas. El capitán la llamó "la Isla del Chacal", e insistió en que se perdía en la bruma. Pude comprobar que era cierto.

Desembarqué en un pequeño bote y puse mis pies en las playas de la isla del Chacal. Tras despedirme de los marineros que me habían ayudado a arribar a la isla, me adentré más allá de la costa, hacia las brumas. Vagué en la penumbra llena de nieblas durante un tiempo que me parecieron horas: los sonidos estaban amortiguados, y no alcanzaba a ver nada más allá del suelo arenoso que pisaba.

El ambiente se fue haciendo más caluroso a medida que avanzaba con cautela entre las brumas. La humedad ambiental se me pegaba a la piel y me hacía sudar. Poco a poco, el calor fue disipando la niebla, y me encontré en el desértico dominio de Har'Akir, donde comencé mi periplo por los Yermos Ámbar.

Los Yermos Ámbar son tierras desérticas, apergaminadas por el calor despiadado del sol. No existe el flujo y reflujo de las estaciones en estos áridos dominios, las temperaturas abrasadoras son implacables. Aquí, las brumas se manifiestan en ocasiones de forma extraña y aparecen como trémulos espejismos producidos por el calor o cegadoras tormentas de arena. Los Yermos Ámbar son duros e inclementes; la vida se oculta cerca de los oasis o se esconde bajo las arenas cambiantes.



INFORME 1

HAR'AKIR

"Y los admonizadores privados de los hombres piden que se consuma la ciudad en un montón de ruinas humeantes, en la noche de prosperidad y desenfreno. Para apartar al hombre de su camino, para retener al niño desde el vientre, para cortar el pan de la ciudad, para que los remanentes aprendan a obedecer. Que la soberbia del corazón pueda fallar: que la lujuria de los ojos se apague: que el oído delicado en su infancia se embote y se cierren las fosas nasales; para enseñar a los gusanos mortales el camino que conduce desde las puertas de la tumba."

Blake

INFORME 1: HAR'AKIR

Después de una cantidad de tiempo indeterminada vagando por las brumas, el calor comenzó a sofocarme. Pronto la neblina tomó la forma de un girante viento seco, y me encontré caminando en el dominio desértico de Har'Akir. Avancé por el camino de arenisca, flanqueada por las ardientes arenas. En la lejanía,las dunas ondulaban debido al efecto del calor.

PAISAJE

Har'Akir es una tierra de imperios desaparecidos en la que la arena erosiona los monumentos y el pueblo vive a la sombra de glorias pasadas. Es un lugar solitario, un trozo de desierto abrasador que se deja llevar hasta los acantilados situados al este. Este dominio es un lugar legendario, un reino que ha permanecido durante muchos años perdido entre las brumas: por fin me serían revelados sus secretos.

HAR'AKIR DE UN VISTAZO
Nivel cultural: Edad de bronce (2).
Ecología: Completa
Clima y terreno: Desiertos cálidos, colinas y montañas
Año de formación: 551 CB
Población: 800 habitantes
Razas: Humanos 99%, Otros 1%
Lenguajes: Akiri*, Pharaziano
Religiones: Panteón akiri*
Gobierno: Teocracia
Gobernante: Snefru, Suma Sacerdotisa de Osiris
Señor oscuro: Faraón Ankhtepot
Nacionalidad: Akiri

Har'Akir se alza al oeste de los Yermos Ámbar. Al oeste se encuentra la frontera con el dominio de Sebua, mientras que las brumas cubren el resto de las fronteras del dominio. Har'Akir flotó durante mucho tiempo en las brumas en solitario, hasta que se unió a los Yermos Ámbar tras la Gran Conjunción, en el año 746 BC. Si hemos de hacer caso a las historias y rumores, una parte de los eventos que llevaron a la Gran Conjunción sucedieron aquí, en Har'Akir.

El paisaje de Har'Akir es un monótono desierto abrasado por el sol: sus amarillentas arenas arrastradas por el viento conforman dunas, que acaban derrumbándose por el peso de la arena y el polvo acumulados. El clima es tórrido, los cielos son casi siempre de un color azul claro, con el sol brillando inclementemente sobre las arenas. Las temperaturas diurnas pueden alcanzar los 50º, y el calor abrasador puede deshidratar en poco tiempo al viajero desprevenido que no sea capaz de encontrar una sombra. Durante la noche, la temperatura desciende bruscamente. En algunas ocasiones aparecen algunas nubes blancas en el cielo, pero no suelen durar mucho, y se disipan tan silenciosamente como se formaron. Sin embargo, en las zonas más elevadas y rocosas de Har'Akir las nubes tienden a acumularse durante días, tornándose más oscuras a medida que avanza el tiempo. Finalmente, las nubes acaban descargando con gran aparato eléctrico. Tras una de esas tormentas, el ambiente queda húmedo y pegajoso mientras el abrasador calor evapora de nuevo la humedad de la lluvia.

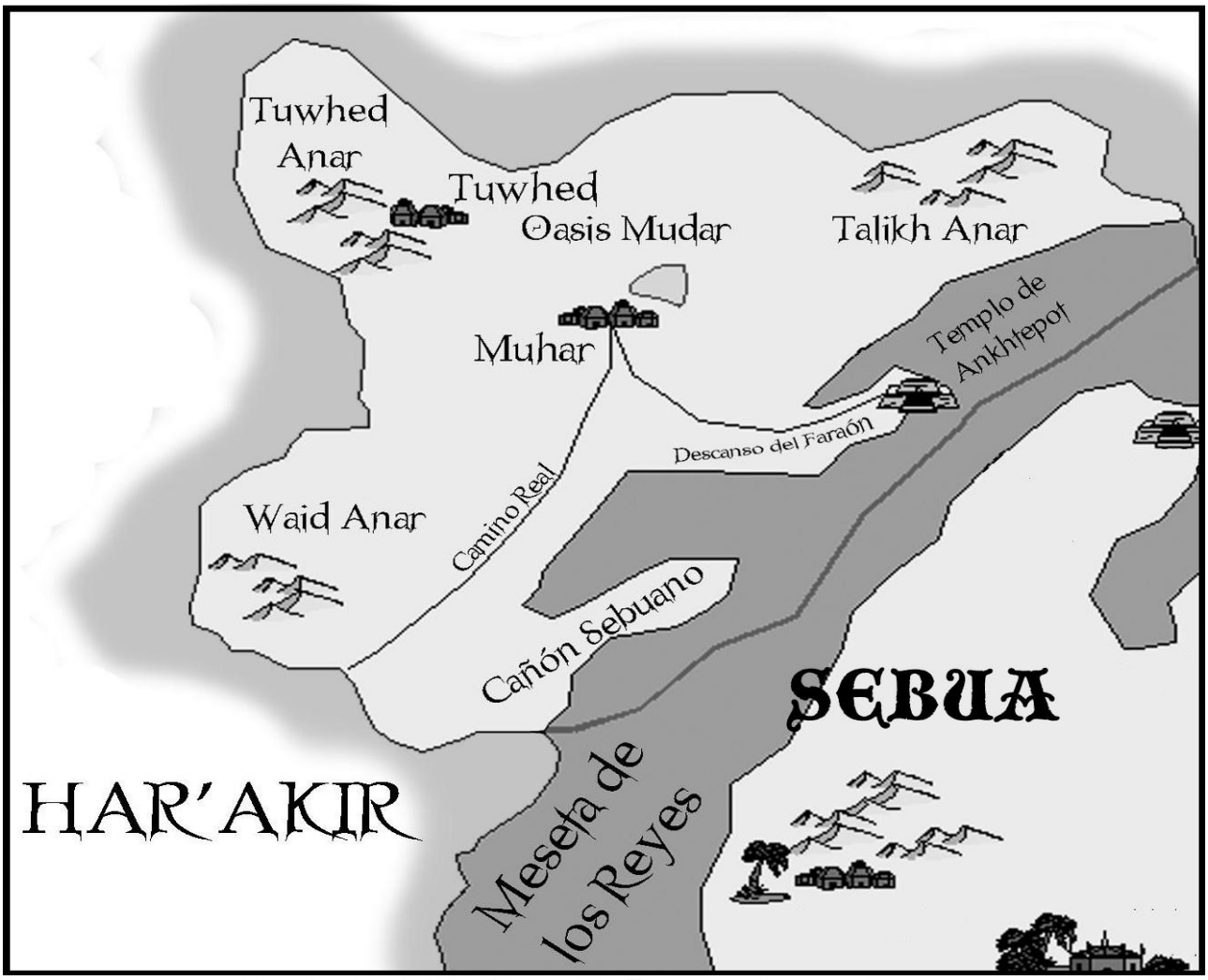
Las arenas de Har'Akir están salpicadas de ruinas enterradas en la arena: muchas veces tan sólo sobresale algún tejado derruido, o la parte superior de un obelisco. En otras ocasiones, tan sólo unos antiguos y erosionados cimientos de bloques de arenisca persisten. Erosionadas estatuas de los

extraños dioses con rostro de animal del panteón akiri erosionadas más allá de todo reconocimiento vigilan estas ruinas.

Unas pocas formaciones rocosas rompen la monotonía del desierto akiri: las colinas Waid Anar, al suroeste, son la única referencia en el interminable horizonte desértico para la mayoría de los visitantes de este dominio. Se trata de una formación granítica erosionada y desgastada por el tiempo y las arenas. Pese a que hay algunos pozos de agua potable entre las rocosas Waid Anar, los lugareños evitan este lugar, pues dicen que es hogar de numerosas criaturas terribles.

Al oeste del dominio se encuentran las Tuwhed Anar, unas extrañas montañas bajas de brillante obsidiana negra, que se abren a un valle arenoso al norte. Las Tuwhed Anar, igual que el resto del dominio, están erosionadas, aunque la arena del valle a sus pies es de color oscuro, casi negro. Pequeños estanques pueden encontrarse en la roca negra, que alimentan la pequeña villa de las Tuwhed Anar.

En el norte de Har'Akir están las Talikh Anar, que son más extrañas formaciones graníticas que auténticas montañas: agujas de granito que se alzan de una meseta rocosa, algunas de varios centenares de metros de altura. Al contrario que en el resto de Har'Akir, el suelo aquí es un pedregal, ideal para tender una emboscada a los viajeros desprevenidos. Las formaciones se extienden en un gran área, hasta perderse en la frontera brumosa.



En el este de Har'Akir se alza la mayor formación rocosa de todo el dominio, que se interna en el dominio vecino de Sebua: la Meseta de los Reyes. Se trata de una zona rocosa elevada cuyos acantilados cortados a pico terminan abruptamente en las arenas del desierto, Alzándose casi mil metros en algunos lugares, la visión del sol ocultándose tras la Meseta de los Reyes mientras el cielo se tiñe de rojizo es una hermosa constante en todo el dominio, salvo en las lejanas Tuwhed Anar.

La Meseta de los Reyes se alza de las arenas en el este, como peñascos estériles que conforman estrechos cañones. Este lugar fue durante mucho tiempo el lugar de enterramiento dela nobleza akiri, y los acantilados se encuentran salpicados de tumbas y mausoleos excavados en la dura roca que, según las historias, contienen fabulosos tesoros y maldiciones horripilantes. Aunque hay numerosos cañones en estos acantilados, excavados hace siglos por ríos que se secaron hace ya mucho tiempo, hay dos de ellos de gran tamaño. Al sur se encuentra el Cañón Sebuano,llamado así en épocas recientes por los lugareños debido a que es el camino más sencillo para atravesar la meseta de los reyes en dirección a Sebua y más allá, hacia Pharazia. Al fondo de este cañón, enormemente ancho, se puede ascender lentamente hasta la parte superior incluso con carros tirados por caballos: una pendiente natural asciende a lo largo del camino.

El otro cañón digno de mención es el conocido como el Descanso del Faraón. Excavado en la roca se encuentra el templo y complejo funerario del legendario Faraón Ankhtepot: los akiri afirman que el Faraón no está verdaderamente muerto, si no durmiendo, y que en ocasiones se levanta de su tumba. Según la historia de Har'Akir, los lugareños consideran a este Faraón como maldito, y lo culpan de su situación actual y de su aislamiento.

Al norte, en la Meseta de los Reyes, hay una gigantesca esfinge tallada en la piedra de los acantilados. Con cuerpo felino, alas de águila y rostro humano, la esfinge resiste el paso del tiempo sólo levemente erosionada. En el terreno circundante yacen las ruinas de lo que en otro tiempo muy lejano fue un asentamiento: tan sólo algunos cimientos de arenisca y columnas erosionadas que se niegan a ceder. La estatua de la esfinge vigila estas ruinas; por supuesto, no faltan los relatos de fantasmas y maldiciones sobre la esfinge.

TERRIBLE POSIBILIDAD: LA ESFINGE

La esfinge de Har'Akir está rodeada de una leyenda negra, y los lugareños se niegan a acercarse a ella. Bajo la esfinge existe un complejo subterráneo que se extiende por cuevas excavadas en la roca de la meseta de los Reyes hace siglos. El laberinto de corredores y salas tiene muchos niveles de profundidad, y recorre el interior de la Meseta de los reyes extendiéndose hacia el este. Hay rumores de que los túneles llegan hasta algunos de los templos en ruinas del Valle de la Muerte, en Sebua.

La sociedad secreta conocida como la Mano Verde (ver más adelante) ha establecido su cuartel general en unas cámaras bajo la propia esfinge, aseguradas y fortificadas, y aisladas del resto de túneles por muros de mampostería. Más allá, en los túneles, acechan incontables horrores que custodian grandiosos tesoros.

Har'Akir es un dominio seco: la única fuente de agua constante es el oasis de Mudar, en el centro del reino, escondido entre las dunas ondulantes del desierto. Este gran lago natural es alimentado por pozos y manantiales subterráneos con aguas claras y refrescantes, aunque los aldeanos limitan estrictamente el acceso a un recurso tan valioso. Las orillas están rodeadas de palmeras cimbreantes. En torno a este oasis se encuentra la villa de Muhar (también llamada Mudar), único

asentamiento de relevancia del dominio. La tierra fértil en torno al oasis proporciona sustento a la población en forma de campos de cultivo.

Se rumorea que existe otro oasis misterioso en las arenas de Har'Akir, al que los akiri llaman el Oasis de Apep. Por lo que he podido averiguar, Apep es otro nombre para la terrible deidad Apofis, el Devorador de la Luz: la naturaleza cambiante de la situación del oasis, su ominoso nombre y las leyendas de terribles hombres serpiente morando en él me hacen dudar de su veracidad. No encontré dicho oasis en mis viajes, tan sólo mitos e historias.

Muhar, única población de relevancia de Har'Akir, se alza junto al oasis, rodeada de los extensos campos de cultivo atendidos por los hacendosos lugareños. Las orillas del oasis están abarrotadas durante el día por camellos, burros, niños jugando y mujeres con cántaros de agua. Los edificios de Muhar son casas de ladrillos de adobe cocido o de bloques de arenisca, achatadas pero recias. Las puertas y ventanas son huecos abiertos, aunque por las noches las cubren con pesadas cortinas de lino para evitar que entre el frío de la noche.

El único camino del dominio es el Camino Real: este lleva desde la misma frontera brumosa hasta Muhar, para curvarse después hacia el este e internarse en el Descanso del Faraón. El camino está bastante bien conservado, hecho con losas de piedra que se elevan casi medio metro por encima de la arena circundante. Algunos matojos crecen en los laterales, a la sombra del camino. El sendero brumoso llamado "el ardid del chacal" es conocido en Har'Akir, y lleva directamente al inicio del Camino Real, como pude comprobar por mí misma.

FLORA

La mayor parte de la flora de Har'Akir crece a resguardo del terrible sol, debido a la escasez de agua. En las inmediaciones del Oasis de Mudar puede encontrarse buena parte de esta vida vegetal: palmeras, datileros, árboles frutales, antiquísimos olivos e higueras se alzan en las inmediaciones. Plantaciones de trigo, mijo y habas, así como otras verduras, pueden encontrarse en la fértil tierra oscura que rodea el oasis. Hermosos lotos y otras flores de agua dulce se asoman entre los juncos de las orillas del oasis.

En torno a las Tuwhed Anar también crecen palmeras y datileros, capaces de soportar los rigores del desierto gracias a los escasos charcos que se forman en esta zona. Legumbres silvestres brotan en los huecos entre estas montañas de obsidiana. Algunos cultivos, fundamentalmente mijo, son arrancados a esta tierra oscura por los lugareños.

En los acantilados que ascienden hasta la Meseta del Faraón crecen matojos de hierbas ralas, que subsisten de la escasa agua de lluvia que se vierte ocasionalmente en la zona. Para el ojo del experto, esta región es increíblemente rica en plantas con usos alquímicos: ricino, belladonna, amapolas del sueño y jaboneras crecen en estos acantilados.

En el desierto, sin embargo, pocas plantas sobreviven. Tan sólo algunos cactus carnosos se alzan solitarios de cuando en cuando en la arena, erizados de largas espinas: cortados con cuidado para no pincharse con las púas de un palmo de longitud, estos cactus pueden ser una indispensable fuente de agua para el viajero sediento.

FAUNA

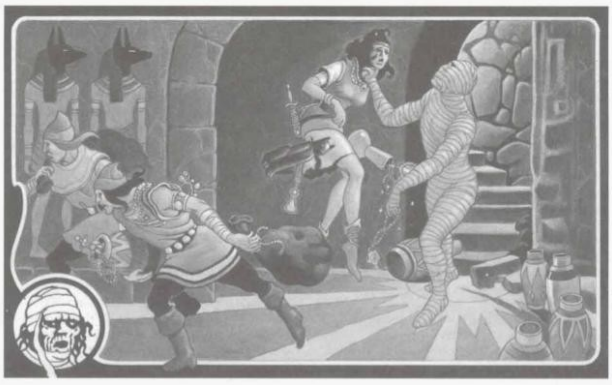
Los animales nativos de Har'Akir están habituados a la escasez de agua y a las altas temperaturas. Los akiri han domesticado cabras y ovejas, de los que

obtienen buena parte de su sustento: grandes rebaños de estos animales rondan los alrededores de Muhar, guiados por los pacientes pastores que cuidan de ellos. Los akiri utilizan los camellos para viajar por su árido reino: estas bestias infatigables pero de mal temperamento son la montura predilecta en las arenas ardientes de Har'Akir. En torno a Muhar, los burros son más utilizados para acarrear agua, alimentos u otros objetos: el trasiego de burros cargados con ánforas desde el oasis hasta las casas del poblado es casi constante.

El oasis de Mudar es el lugar ddonde la vida es más visible: hermosas carpas de colores nadan entre las cristalinas aguas, mientras ibis y otras aves acuáticas anadean en el oasis. Al caer la noche, nubes de mosquitos surgen de entre los juncos del oasis, picando a hombres y animales por igual

Pese a su apariencia árida y estéril, el desierto de Har'Akir alberga vida. Numerosos escorpiones acechan debajo de las piedras, buscando fuentes de líquido. Por las noches, cuando las temperaturas desciende, estas criaturas buscan el calor, metiéndose a veces a refugiarse junto a algún incauto durmiente. Varios tipos de serpientes, fundamentalmente víboras venenosas y áspides, se ocultan también en estas arenas traicioneras.

Son frecuentes los enormes buitres del desierto recortándose contra el azul del cielo, planeando lentamente en círculos. Estas criaturas, con dos metros de envergadura alar, son carroñeros, aunque en ocasiones se arrojan sobre una presa de pequeño tamaño, como un cordero o un niño, y se lo llevan volando para alimentarse.



Bajo las arenas pueden encontrarse colonias de las insidiosas hormigas gigantes: estos insectos monstruosos pueden llegar a ser una plaga, y los lugareños se esfuerzan por mantenerlos bajo control. En las arenas rondan también las manadas de chacales, al acecho de cualquiera lo suficientemente débil como para no ofrecer resistencia a la feroz manada que se cierne sobre él.

En las zonas más rocosas del dominio pueden verse cabras montesas salvajes, así como algunos grandes felinos: leones y leopardos que cazan entre las rocas. En las zonas cercanas a los acantilados, morando en las oscuras cuevas y tumbas, puede verse una gran variedad de escarabajos, algunos de gran tamaño. En esas cuevas y criptas oscuras anidan también gran número de murciélagos, que salen por la noche a sobrevolar el desierto y a alimentarse de insectos.

Las historias de criaturas sobrenaturales son frecuentes en este árido dominio: leyendas acerca de perros infernales que acechan en la oscuridad del desierto, con hálitos de llamas que iluminan la noche y permiten vislumbrar sus formas antinaturales. Los lugareños hablan de que en las Talikh Anar, entre las agujas de roca, hay criaturas monstruosas a las que llaman Thrull, que son viles y se alimentan de la inocencia. Las historias sobre hombres serpiente acechando en las arenas también son comunes, aunque no pude comprobar su veracidad.

Las historias de licántropos son raras, y sólo he oído hablar de hombres que se transforman en chacal con la luna. Sin embargo, toda una pléyade de historias sobre muertos vivientes pueden encontrarse en Har'Akir: desde momias y zombis del desierto a almas en pena, espíritus inquietos y

otros seres. De entre todas esas almas condenadas, hay algunas de ellas que merecen especial atención: el sacerdote Senmet, un gran héroe del pasado, y un mártir por el reino y los Dioses, que según se cuenta aún vaga envuelto en tiras de lino funerario por las arenas (he incluido información adicional sobre Senmet en las notas adicionales); y Nephyr, la legendaria esposa del Faraón Ankhtepot: su alma aún vaga por las arenas, exiliada por su esposo. Las leyendas dicen que tan sólo ella podrá proporcionar a Ankhtepot el descanso final que tanto ansía, liberando así al pueblo de Har'Akir de su maldición.

ANIMALES LOCALES Y HORRORES NATIVOS

Vida salvaje:
VD 0: Escarabeo de tumba*
VD 1/6: Burros
VD 1/4: Escorpiones monstruosos (diminutos)
VD 1/3: Chacales (cuentan como perros)
VD 1/2: Camellos, Escorpiones monstruosos (pequeños)
VD 1: Escorpiones monstruosos (tamaño medio), Buitres del desierto (ver notas finales), Hormiga gigante (obrera)
VD 2: Serpientes (víboras grandes), Escarabeo gigante*, Leopardos, Hormiga gigante (soldado o reina)
VD 3: Leones

Monstruos:
VD 1/3: Esqueletos
VD 1: Sabueso cadáver*
VD 2: Zombis del desierto (ver notas finales), Áspid sombría*, Sabueso fantasma*
VD 3: Chacales terribles (cuentan como lobos terribles), Licántropo, hombre chacal*, Momias, Sombras, Perros del infierno, Tumularios
VD 4: Tumulario terrible*
VD 5: Odem*, Wraith, Yuan-Ti (purasangre o mestizo)
VD 6: Troll terrible*
VD 7: Espectro, Yuan-Ti (abominación)

HISTORIA

Har'Akir es uno de los dominios más antiguos de la Tierra de las Brumas: los nativos claman que su historia y su linaje se remontan a más de un milenio atrás en el tiempo. Sin duda las ruinas que pueden encontrarse en el desierto son antiquísimas, y ya muestran el lenguaje,la iconografía y el panteón akiri en sus bajorrelieves desgastados por la arena.

Har'Akir fue uno de los primeros dominios en ser revelados en las brumas, en fecha tan lejana como el 551 CB: los registros de impuestos y diezmos consultados en las criptas del templo de Muhar, terriblemente minuciosos, confirman esto. Tan sólo Barovia y Forlorn aparecieron antes en las brumas que Har'Akir. El problema de la "falsa historia" que he encontrado en otros dominios no es talen este árido dominio: afirman que Har'Akir fue arrancado de su mundo hace algo más de doscientos años debido a una maldición, y situado en medio de la bruma. Esta sospecha que tienen los habitantes de algunos dominios es una certeza entre los akiri: incluso el nombre del dominio, Har'Akir, significa "Fragmento de Akir", el mítico reino de otro mundo del que afirman que provienen los akiri.

Akir, según cuentan los akiri, era un enorme reino que se extendía a orillas de un río caudaloso. Debido a las periódicas crecidas del río, la tierra era negra y fértil. El reino creció próspero bajo el reinado de sus faraones durante muchos siglos, y florecieron el comercio, las artes y la cultura.

La historia de Har'Akir está intensamente relacionada con la historia del Faraón Ankhtepot, y tras mis viajes por estas tierras puedo afirmar casi con total seguridad que Ankhtepot es el Señor del Terror de Har'Akir. Las historias de los lugareños se mezclan con los mitos y las leyendas, aunque mis viajes me han hecho comprender que muchas veces hay verdades tras estas historias. Los

lugareños me contaron que Ankhtepot fue un malvado Faraón que reinó en Akir hace siglos: se encuentra enterrado en el Descanso del Faraón, aunque en ocasiones se levanta de su tumba, maldito a vivir eternamente. Las diferentes historias se entremezclan: Ankhtepot mató a su esposa Nephyr, por lo que fue maldito por los Dioses; otros relatos hablan de que Ankhtepot asesinó a todos los sacerdotes de Ra, la Deidad del Sol, y profanó su templo. Ankhtepot es, para los akiri, el proverbial "hombre del saco" para asustar a los niños, la fuente de todas las fuerzas malignas de su tierra.

Sin embargo, en el Templo de Muhar pude hablar con Snefru, la Suma Sacerdotisa, que se mostró sumamente abierta y agradable. Tras preguntar por las historias acerca del antiguo Faraón, Snefru me confirmó que había algo más que un poso de verdad en las historias. El relato de Ankhtepot ha ido pasando entre las sacerdotisas de generación en generación, y ella me lo contó como se lo había contado la anterior Suma Sacerdotisa, Isu Rekhhotep. Transcribo a continuación el relato de Snefru:

"El Faraón Ankhtepot gobernó hace siglos en el reino de Akir: este país comprendía todo el valle del Abal, el ancho río que alimentaba las villas de Akir. De acuerdo con nuestras creencias, el Faraón es el vínculo viviente entre los Dioses y los hombres, y lo consideramos un Dios entre los mortales, que gobierna por la gracia de Ra, el más grande de los Dioses."

"Ankhtepot temía a la muerte más que a ninguna otra cosa: aunque nuestro credo afirma que, tras su muerte, el Faraón ascendería a su recompensa final, siendo distinguido al servicio de Ra por encima de todos sus demás fieles, Ankhtepot no ansiaba esta recompensa final, y estaba aterrorizado con la muerte. Algunos decían que Ankhtepot temía enfrentarse al juicio de Ra,porque en realidad era un falso Faraón; otros murmuraban que el Faraón no guardaba el debido respeto a los Dioses. Las voces de todos ellos fueron silenciadas. Ankhtepot ordenó a sus sacerdotes que encontrasen una forma de engañar a la muerte: muchos esclavos y campesinos murieron en los terribles experimentos arcanos que Ankhtepot y los sacerdotes llevaron a cabo en su búsqueda de la inmortalidad."

"Frustrado por sus fracasos, el Faraón se enfureció y ordenó quemar varios templos. Se dirigió al templo de Kharn, el más grande y majestuoso de todo Akir, y maldijo a los Dioses por no otorgarle aquello que su corazón más ansiaba. Entonces, Ra contestó al Faraón. Le dijo que tendría aquello que deseaba, que seguiría viviendo después de la muerte, pero que desearía ardientemente que esa vida eterna finalizase. Por haber maldecido a los Dioses, sufriría eternamente, aunque Ra no explicó en qué consistiría esa maldición."

"Ankhtepot abandonó el templo, exaltado pero confuso: aún no sabía cómo engañar a la muerte. Esa noche, en cuanto tocó a su esposa Nephyr, ella murió instantáneamente. Todos aquellos a los que Ankhtepot tocó esa noche murieron: su esposa, muchos de sus sirvientes e incluso su hijo primogénito, todos sucumbieron al roce letal del Faraón. De acuerdo a las antiguas costumbres akiri, todos ellos fueron momificados y enterrados en las grandes construcciones funerarias en el desierto, en unos fastuosos funerales que duraron toda una semana. Ankhtepot aprendió que una vez el sol se había ocultado en el cielo, su toque significaba la muerte. Mientras Ra se alzaba en el cielo, el Faraón no sufría esta maldición, pero una vez el sol se ocultaba, todos aquellos a quienes Ankhtepot rozaba encontraban la muerte."

"Poco después del funeral de su esposa, durante la noche, Ankhtepot recibió una visita: una criatura momificada, envuelta en blancas tiras de lino funerario, entró en sus aposentos. Por las vestimentas funerarias, Ankhtepot supo que se

trataba de Nephyr. Incapaz de hablar, la momia de Nephyr intentó abrazar al Faraón. Horrorizado, Ankhtepot gritó a Nephyr que se alejase para siempre de él. Nephyr retrocedió y se marchó, para jamás ser vista de nuevo. Su tumba aún permanece abierta y vacía después de todos estos años."

"Ankhtepot también recibió la visita de los cuerpos momificados de todos aquellos a los que había matado. Pronto aprendió que podía controlarlos para que cumpliesen su voluntad. Ankhtepot empezó a utilizar su toque mortal y sus siervos muertos vivientes para reforzar su reinado: mató a numerosos sacerdotes y los reanimó como sus siervos no muertos. Aún hoy, a veces encontramos los restos de una de estas momias en el desierto, quemadas desde el interior. Algunos eruditos creen que Nephyr es la responsable de la destrucción de estas momias, pero nadie conoce la verdadera respuesta."

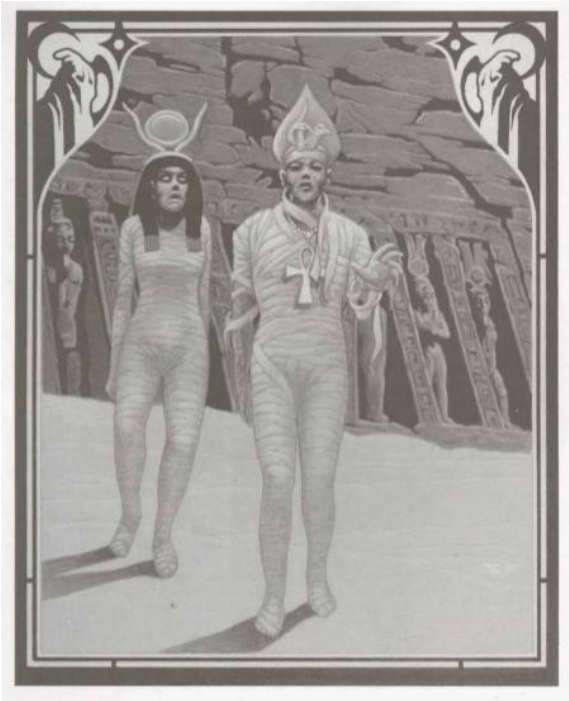
NEPHYR

Cuando Ankhtepot exigió a su esposa Nephyr que se alejase para siempre de su presencia, el Faraón ignoraba su poder para controlar a los Ancestros Difuntos, mandando a su momificada esposa a un exilio permanente sin saberlo. Desde entonces, Nephyr ha vagado por el dominio: no puede enfrentarse a Ankhtepot, pero trata de frustrar sus planes atacando a sus sirvientes. Para ello, dispone de un poder terrible contra los Ancestros difuntos: su toque los hace arder, desde el interior.

Nephyr: Ancestro difunto de tercer rango, humana aristócrata 8. Posee el poder único Castigo de Ra (80): un ataque exitoso de toque contra un muerto viviente corpóreo hace que éste empiece a arder desde el interior, sufriendo al siguiente asalto 1D10 daños (sin reducción de daño), al siguiente 2D10, al tercero 3D10, y así sucesivamente. Tan sólo entrando en un radio de 100 metros de donde se encuentre el Faraón (aunque esté en letargo) detiene y finaliza la combustión.

"Un día, los sacerdotes se rebelaron contra el tiránico mandato de Ankhtepot, y lo mataron mientras dormía. Pese a sus terribles actos, era el Faraón, y fue embalsamado y honrado con los ritos funerarios prescritos, tras lo cual fue enterrado en un complejo funerario en el Descanso del Faraón. Poco después del funeral, las Murallas de Ra se alzaron, separando Har'Akir del resto de Akir. Todo lo que nos queda es Har'Akir, un Fragmento del antiguo reino de Akir. Todo esto sucedió hace ya más de dos siglos, y muchas generaciones han vivido en Har'Akir desde entonces. En ocasiones, aún puede verse el momificado cuerpo de Ankhtepot, vagando entre las dunas. Los aldeanos lo culpan de todos los males que afligen este reino, y utilizan su nombre para asustar a los niños. "

Sin duda la leyenda es singular, y he visto demasiado en estas tierras como para ser receptiva ante historias de maldiciones y muertos vivientes. Creo que el funeral del Faraón fue el evento primordial que trajo Har'Akir a la tierra de las brumas, y que Ankhtepot es el Señor del Terror en esta tierra desolada.



Como curiosidad, citar que el afamado y ahora difundo doctor Rudolph Van Richten visitó esta tierra hace años, tal y como pude comprobar en los registros del Templo de Muhar. El doctor acudió aquí durante el año 727 CB junto al elfo sithicano Jameld de Hroth. Ambos perseguían a un extraño culto secreto que había arraigado en este dominio, conocido como los Buscadores de los Siete Escarabajos, una extraña secta que veneraba a las momias (Ancestros Difuntos, según Van Richten) y buscaba los siete legendarios Escarabajos de Sakkaramon, perdidos en las brumas cuando Har'Akir fue separado del Imperio Akir. El buen doctor y su compañero lograron desarticular el culto, y acabaron con sus dirigentes, todos ellos no muertos.

En esta tierra tuvo lugar uno de los eventos que condujeron a la Gran Conjunción, en el año 738 CB: el tercer verso de Hyskosa clamaba "El Hijo del Sol ha de alzarse siete veces/para hacer que el humilde solloce por toda la eternidad". El Hijo del Sol se refería al Faraón Ankhtepot,y el verso transcurrió cuando la anterior Suma Sacerdotisa de Muhar, Isu Rekhotep, alzó de la muerte a un antiguo sacerdote embalsamado llamado Senmet. El asunto acabó cuando el Faraón Ankhtepot se alzó de su tumba, asesinó a la sacerdotisa y puso en fuga a Senmet. El asunto es ampliamente conocido por los lugareños: algunos afirman que Isu y Senmet trataron de acabar con el maligno Faraón, pero fracasaron: otros insisten en que la Suma Sacerdotisa había sido corrompida por los influjos de Set, y que Senmet es tan maligno como Ankhtepot.

Los registros que he encontrado sobre ese sacerdote, Senmet, hacen referencia a que vivió en Akir durante el reinado de Ankhtepot: era un hombre bueno y justo, que luchaba con ferocidad contra los impíos, y que murió como mártir por los Dioses y el reino (puede encontrarse información sobre Senmet en las notas finales).

TERRIBLE POSIBILIDAD: LOS BUSCADORES DE LOS SIETE ESCARABAJOS

Este culto secreto fue derrotado por el doctor Van Richten y Jameld de Hroth (ver Arsenal de Van Richten), que acabaron con sus líderes en el 727 CB. Los Buscadores de los Siete Escarabajos nunca cumplieron su objetivo final: reunir siete artefactos poderosamente malditos que la leyenda conoce como los Siete Escarabajos de Sakkaramon. Se decía que estos talismanes fúnebres, cada uno de los cuales está marcado con el símbolo de un escarabajo, tenían su origen en el ancestral Imperio de Akir, pero se perdieron cuando Har'Akir entró en la tierra de las brumas, y desde entonces han estado repartidos por los extremos del mundo. Cada escarabajo otorgaba poderes mágicos, pero también atrapaba el alma de aquellos que los blandían, y utilizaban una poderosa maldición para obligarlos a buscar los otros escarabajos: ni la muerte terminaba con esta terrible compulsión, pues se alzaban denuevo como no muertos para proseguir su búsqueda.

Los dirigentes del culto fueron tres Ancestros Difuntos, antiguos humanos completamente esclavizados por lamagia de los escarabajos. Cada uno de ellos poseía uno de los artefactos, así como los poderes que le otorgaba; uno de ellos podía hacer que su cuerpo volara como la arena a través de grietas diminutas, pero también el agua disolvía su delicada carne como el viento barre las dunas; otro era capaz de transformarse en una marea de escarabajos de tumba, una feroz alfombra viviente que devoraba todo a su paso. Juntos, estos tres muertos vivientes buscaban compulsivamente los cuatro escarabajos restantes.

Van Richten y Jameld de Hroth destruyeron a los tres dirigentes del culto y acabaron meticulosamente con su poder hace ya tres décadas, pero nunca descubrieron lo que ocurriría si se juntaban los siete escarabajos; ni siquiera los mismos dirigentes del culto lo sabían. Ahora, los escarabajos vuelven a estar dispersos por el mundo, pero los hijos y las hijas del culto original ya son adultos: es posiible que esta nueva generación trate de buscar el poder de los artefactos, o de vengar la muerte de sus padres.

TERRIBLE POSIBILIDAD: LA MOMIA DE ISU REKHOTEP

Hace veinte años tuvo lugar en Har'Akir uno de los eventos que desencadenaron la Gran Conjunción, y la Suma Sacerdotisa Isu Rekhotep tuvo bastante que ver en todo el asunto. En el año 725 CB, Isu encontró una serie de pergaminos en los que se describía un ritual para reanimar a las momias conocidas como los Hijos de Ankhtepot. Isu no era una mujer malvada, e intentó quemar el pergamino, pero éste estaba protegido y no ardió. Viéndose incapaz de destruirlo, lo ocultó en un lugar secreto.

El conocimiento que descubrió en los pergaminos fue corrompiendo lentamente a Isu, hasta que finalmente se convenció de que estaba en su legítimo derecho a utilizar los secretos arcanos allí contenidos. Trece años después, Isu recuperó el pergamino: dirigiéndose al descanso del faraón utilizó el poder arcano contenido en el pergamino para insuflar una parodia de vida en el cuerpo momificado de un sacerdote. Senmet se alzó, pero no estaba bajo el dominio de Isu. Ambos establecieron un pacto, y trataron de acabar con Ankhtepot.

Finalmente el plan fracasó cuando Ankhtepot se levantó de su tumba. Senmet tuvo que huir, e Isu acabó muerta (los acontecimientos se describen con detalle en la aventura "Toque de Muerte"). Sin embargo, hay quien dice que Isu no permaneció muerta mucho tiempo: su cuerpo momificado aún recorre los Yermos Ámbar, buscando una forma de acabar con Ankhtepot.

Isu es una visión fascinante: embalsamada con blancas tiras de lino apretadas, luce una máscara funeraria que muestra su rostro en vida. Su cabello negro y liso cae por detrás de la máscara, cuidado y aceitado. Aún viste los finos ropajes funerarios con los que fue enterrada, con brazales y colares de oro adornados con gemas. Sin embargo, bajo la máscara, el rostro de Isu es un horror descarnado. Isu siempre lleva consigo el Báculo Áspid, un bastón de bronce chapado en oro que representa una serpiente.

Ancestro difunto de tercer rango Clérigo humano 9; VD 12; tamaño M no muerto; DG 9D12, pg 68; Ini +2 (des); Vel 30 pies; CA 22 (toque 12, desprevenida 20); Atq Báculo Áspid+15/+10 cuerpo a cuerpo (1D6+8+ veneno, crit 20/x2) o Toque +12/+7 cuerpo a cuerpo (1D4+6+enfermedad) ; AE Enfermedad (putridez de momia); DE Reducción de daño 10/+1, Resistencia a la expulsión +4, Resistencia al fuego 10, Cualidades de no muerto; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/5 pies; Al LM; SV Fort+8, Ref+7, Vol+14; Fue 22, Des 15, Con 0, Int 12, Sab 23, Car 28.
Ver el manual básico de Ravenloft para las reglas especiales y poderes de los Ancestros difuntos. Posee el poder notable Dominio (So) y La maldición de la venganza (So)
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +18, Avistar +5, Diplomacia +12, Engañar +11, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +10, Sanar +16, Saber (religión) +22, Saber (historia) +7, Saber (nobleza y realeza) +6. Alerta, Soltura con un arma (bastón), Conjurar en combate.
Conjuros de clérigo por día: 6/5/5/4/3/2. CD base=16+nivel del conjuro. Deidad: Set. Dominios: Superchería, Muerte.
Posesiones: Báculo Áspid (bastón +2); con cada golpe exitoso, los colmillos del áspid inoculan un terrible veneno (Herida CD18, Daño inicial 1D6 Con, Daño secundario 1D6 Con). Talismán de protección +2.

POBLACIÓN

Har'Akir es un dominio desolado y árido, en el que habitan aproximadamente unos ocho centenares de personas, la mayoría de ellas en la villa de Muhar y sus alrededores. La escasez de agua hace que sea muy difícil que se establezcan otros asentamientos en el dominio, aunque a resguardo de las Tuwhed Anar, en el oeste de Har'Akir, un pequeño grupo de lugareños se ha establecido tratando de arrancar algo de sustento al magro suelo. Casi un tercio de la población del dominio son esclavos: aunque la mayoría son akirii,pueden encontrarse algunos esclavos de, virtualmente, cualquier parte del Núcleo o de otras tierras.

APARIENCIA

Los akiri son un pueblo bajo, delgado pero fuerte, con los rasgos curtidos por el sol del desierto y los vientos. Tienen la piel oscura, desde un color broncíneo claro hasta un profundo marrón chocolate. El color de los ojos suele ser castaño, aunque en los ojos de algunos akiri se ven chispas doradas o cobrizas. En ocasiones nace algún niño con los ojos verdes:se considera un signo de bendición para la familia, y muchos de ellos son instruidos desde pequeños en los templos para iniciarse en el sacerdocio del panteón akiri.

Los akiri tienen el pelo liso y tieso con el color variando entre el castaño oscuro y el negro mate, pero muchos akiri se tiñen el pelo de un negro lustroso y brillante. Los varones akiri nunca se dejan crecer el vello en la cara, y algunos incluso se afeitan la cabeza entera. Entre las familias más acomodadas es frecuente el afeitado de la cabeza tanto para los hombres como para las mujeres: después, se cubren la cabeza con elaboradas pelucas de cabello negrísimo.

ROPAS

Tanto los hombres como las mujeres llevan túnicas sueltas y blancas de lino sujetas en la cintura por un fajín de cuero o lana, a veces tejido con vivos colores. El omnipresente pañuelo para la cabeza de los akiri se puede utilizar para tapar el rostro cuando vuela la arena punzante: normalmente está hecho de lino blanco, aunque algunas veces pueden verse pañuelos de seda de vivos colores. El calzado habitual son unas sencillas sandalias de cuero curtido, aunque se las suelen quitar cuando entran en un edificio.

Los hombres y mujeres se maquillan los ojos con pigmentos, azul celeste, dorados o negros: más que por estética, lo hacen para proteger sus ojos de la intensa luz del sol de Har'Akir. Las mujeres se tiñen las manos con henna, una práctica que los hombres akiri consideran atractiva. No se suelen utilizar joyas,excepto un pequeño amuleto de arenisca tallado con la forma de un escarabajo, que poseen todos los akiri libres.

Por otro lado, los esclavos son fácilmente reconocibles por sus grilletes de bronce y su indumentaria: debido a que no pueden tener propiedades (pues son propiedades en sí mismos), los esclavos se cubren con poco más que taparrabos de juncos entretejidos o harapos. Algunos también llevan toscos sombreros de juncos para protegerse la cabeza del ardiente sol.

IDIOMA

El akiri es un idioma antiquísimo y elaborado: las gentes de Har'Akir claman que el idioma es aún más antiguo que el Imperio de Akir, y tiene sus reglas fonéticas muy complejas. Su forma escrita, sin embargo, es muy arcaica: consiste en una serie de pictogramas o jeroglíficos que expresan los conceptos. Incluso la mayoría de los akiri tan sólo son capaces de leer unos centenares de estos jeroglíficos, tal es su complejidad.

ESTILO DE VIDA Y EDUCACIÓN

Los akiri son un pueblo cauto, sospechoso de los forasteros y de cualquier cosa que consideren extraña. Si bien no se muestran hostiles hacia los

extranjeros,se muestran retraídos y distantes en sus maneras: ofrecen un respiro a los fatigados viajeros del desierto, pero nada más. Incluso entre ellos, los akiri suelen mostrarse callados y reservados.

Se nota una cierta tristeza cansada en sus rutinas diarias,como si recordasen aquellos tiempos ya desaparecidos de felicidad y nobleza. Las estatuas y los obeliscos que se asoman medio derruidos entre las cambiantes arenas de Har'Akir insinúan lo que fue una vez un poderoso imperio, pero ya no queda nada: sólo la historia fragmentada del cruel Faraón Ankhtepot, que los akiri creen que duerme a intervalos en su tumba.

Para los akiri es importante la escritura: aunque no hay una educación formal, la mayoría de las familias lleva a sus hijos con tutores, que les enseñan los rudimentos de la lectura y la escritura. Aquellos que son más prometedores son educados en el templo cuando llegan a los doce años.

La gastronomía akiri demostró ser sorprendentemente elaborada: aunque la base de su dieta son los cereales y las legumbres, tienen numerosas formas de prepararlas, con varias especias y hierbas aromáticas. Los akiri preparan también una cerveza de trigo fuerte y espesa, con mucha espuma, que se sube rápidamente a la cabeza.

Las jóvenes parejas en Har'Akir tienen relaciones abiertas, y es raro que una joven llegue doncella al matrimonio. Cuando finalmente una pareja decide unirse ante los ojos de los Dioses, una ceremonia seguida de un banquete tiene lugar en el templo. Aunque el divorcio está prohibido, existen numerosas maneras de que un hombre pueda repudiar a su esposa, y de que una esposa pueda repudiar a su marido. En la antigüedad, el Faraón y los miembros de la familia real podían tomar más de una esposa, pero debido a que el linaje de los faraones murió con Ankhtepot hace más de dos siglos, los akiri son ahora una sociedad monógama.

PERSONAJES AKIRI

Razas: Los akiri son humanos. Es extremadamente raro encontrar otras razas, aunque hay algunos akiri semi-vistani e incluso calibanes.

Clases: Clérigos, guerreros, exploradores. También hay algunos pícaros, aunque el bandidaje y el robo están castigados con la esclavitud. Hay algunos bardos en el dominio, normalmente músicos y guardianes de las tradiciones akiri. Magos y hechiceros son extremadamente raros. Otras clases son desconocidas.

Habilidades recomendadas: Alquimia, Engañar, Artesanía (tejido de cestas, alfarería, caligrafía, tallado de piedra, tejido), Trato con animales, Saber (religión,nobleza y realeza, conocimiento de monstruos), Oficio (boticario, granjero, herbolario, pastor, escriba, curtidor, transportista), Montar, Averiguar intenciones, Supervivencia.

Dotes recomendadas: Aguante, Soltura con una escuela de magia (nigromancia), Voz de la ira, Soltura con un arma (espada corta, lanza corta)

Nombres:

-Nombres masculinos: Ahmose, Amenken, Anen, Bebi, Djar, Hekaib, Ineni, Intef, Kawab, Kenamon, Khamet, Kenemsu, Mered, Nafi, Onouris, Pabas, Rimes, Sabakon, Sinuhé, Tao, Tunar.

-Nombres femeninos: Ahset, Amasis, Aneksi, Ashayt, Bakht, Bunefer, Dedyet, Henite, Hentaneb, Erit, Iset, Khemut, Kiya, Misaphris, Nefer, Nesso, Nurem, Shura, Tiaken, Thema.

ACTITUDES RESPECTO A LA MAGIA

La magia divina juega un papel primordial en la vida del pueblo de Har'Akir: los sacerdotes y sacerdotisas del templo de Muhar mantienen la fe del pueblo fuerte mediante el uso de sus dones divinos, sobre todo para sanar a los fieles. Sin embargo, la magia arcana es vista con miedo y suspicacia por los akiri: una antigua ley establece que ofenden a los Dioses, ya que sus poderes vienen del mal y la oscuridad, y deben ser sacrificados para apaciguar al Panteón. Tan sólo son respetadas las adivinas de los vistani, que visitan en ocasiones esta tierra desértica con sus coloridas caravanas.

En Har'Akir, algunos sacerdotes y algunas mujeres sabias pueden predecir el futuro mediante el uso de los llamados Dikesha, un conjunto de cinco dados de diferentes colores encomendados a algunos dioses mayores y menores del panteón akiri.

RELIGIÓN

Los akiri tienen un panteón vibrante de dioses con una elaborada mitología. Si bien el Dios del sol, Ra, es el patriarca de estas deidades, es al Dios de la vida y la muerte, Osiris, a quien dirigen la mayoría de sus rezos los akiri. A este pueblo le aterroriza la muerte, especialmente la perspectiva de una eternidad gris en el Inframundo. Por tanto, intentan seguir los principios de Ma'at, la Diosa de la justicia y el orden cósmico, y concepto de ese orden al mismo tiempo. Ma'at dicta el orden cósmico, así como quienes entrarán en el paraíso después de la muerte y quiénes serán condenados.

Las tradiciones funerarias son de suprema importancia entre los akiri, puesto que creen que los muertos necesitan su envoltura mortal y sus posesiones en el más allá. La entrada en una tumba sellada se considera profanación en Har'Akir, y el robo y saqueo de tumbas es uno de los peores crímenes que pueden cometerse.

DIKESHA

Los dados Dikesha son utilizados por algunos sacerdotes para predecir el futuro. Se trata de cinco dados de hueso, cada uno de un color diferente, que representan las fases de la luna, diversos campos sobre los que preguntar y dioses a los que está encomendado cada uno de los dados. Los cinco dados se lanzan juntos, y un experto adivino o sacerdote interpreta el resultado. Los cinco dados son los siguientes:

Rakesha: este dado de color rojo está encomendado a Ra, y representa la luna creciente. Está vinculado con los diversos rostros del hombre. Sus seis caras representan el Faraón, el Trabajador, el Magistrado, el Guerrero, el Diablo y el Inocente.

Horakesha: este dado es de color blanco hueso, y está encomendado a Horus, el hijo de Osiris e Isis. Se vincula con la luna menguante y con las estructuras, tanto naturales como construidas por el hombre. Sus seis caras representan la Tumba, la Villa, la Montaña, el Camino, la Cueva y las Brumas.

Thothakesha: el dado naranja está encomendado a la deidad menor Thot, señor de los sueños y la música. Se asocia a la luna llena, y a las cosas mundanas. Sus caras muestran la Espada, el Escudo, la Gema, el Anillo, el Carruaje y la Llave.

Shukeesha: de color amarillo, este dado está encomendado al dios menor Shu, guardián del aire y la luz. Está vinculado a la luna nueva y al cambio. Sus seis caras muestran la Destrucción, la Creación, la Metamorfosis, la Estasis, la Ilusión y la Transitoriedad.

Setakesha: el dado verde está encomendado a la oscura deidad Set. Se asocia con las emociones, y con los raros y siniestros eclipses de luna. Las caras de este dado representan la Pasión, la Ira, el Terror, la Piedad, la Curiosidad y el Valor.

EL PANTEÓN AKIRI REVISADO

Los Yermos Ámbar están consagrados a la gloria de un panteón de antiguos dioses. Una miríada de divinidades conforman este Panteón, pues el antiguo imperio de Akir veneraba a una miríada de dioses. Actualmente, buena parte del panteón ha caído en el olvido: más allá de la escasa población de Har'Akir y de los nómadas del desierto de Pharazia, este panteón, llamado también los Antiguos Dioses, está siendo lentamente olvidado. Sin embargo, aún se recuerda y se adora a algunos de estos dioses. Los fieles pueden mostrar mayor o menor predilección por uno o más de los dioses del panteón akiri, pero todos reconocen la primacía de Ra sobre todos ellos, y también se dispensa un trato de favor a Osiris.

RA

Símbolo: Un ankh superpuesto a un disco solar
Alineamiento: LB
Atribuciones: Ra es el Dios del Sol y el Padre de los Dioses.
Dominios: Aire, Bien, Ley, Sol
Arma predilecta: Alfanjón
Ra es el gobernador celeste, el mismo Sol ante el que se inclinan dioses y hombres. Aunque la primacía de Ra es indiscutible, existen pocos sacerdotes que se consagren por entero a su adoración. Se rinde culto a Ra en numerosas ceremonias y rituales, y el Faraón se considera hijo de Ra.

OSIRIS

Símbolo: El Heka y el Nehaka (un mangual y un bastón cruzados)
Alineamiento: NB
Atribuciones: Osiris es el Dios de los Muertos.
Dominios: Agua, Bien, Protección, Reposo
Arma predilecta: Mangual
El culto a Osiris es el más extendido entre los fieles del panteón Akiri. Osiris murió y resucitó, convirtiéndose en el señor del Inframundo y gobernante de los muertos. Se rinde culto a Osiris en los funerales, y también se considera que es Osiris el que revitaliza los manantiales del desierto.

SET

Símbolo: Una cobra enroscada
Alineamiento: LM
Atribuciones: Set es el señor de las serpientes y el corruptor.
Dominios: Mal, Muerte, Superchería
Arma predilecta: Espada corta
Set es un dios maligno, y no recibe adoración salvo por parte de siniestros cultos secretos. Set es hermano de Osiris, traicionero y cruel: mató a su hermano, pero éste resucitó. Los clérigos de Set buscan subvertir el orden y corromper la sociedad.

ISIS

Símbolo: Una media luna
Alineamiento: CB
Atribuciones: Isis es la esposa de Osiris, y la madre protectora.
Dominios: Bien, Magia, Protección, Curación
Arma predilecta: Daga
Isis es la diosa madre del panteón akiri, la que cuida de sus hijos, tanto divinos como mortales. Isis recompuso el cuerpo mutilado de su marido Osiris, y es considerada patrona de la sanación. Isis también es la diosa de los misterios y la magia. Tan sólo las mujeres son admitidas en el sacerdocio de Isis.

MA'AT

Símbolo: Una balanza y una pluma
Alineamiento: LN
Atribuciones: Ma'at es la guardiana del orden cósmico.
Dominios: Ley, Saber, Guerra
Arma predilecta: Lanza
Ma'at es la diosa guardiana del equilibrio y la justicia, y la jueza de los muertos. La prueba de Ma'at, que consiste en pesar en su balanza el corazón del difunto y la Pluma de la verdad: si el corazón es más pesado que la pluma debido a los pecados de su dueño, Ma'at lo condenará al tormento eterno.

ANUBIS

Símbolo: Un chacal
Alineamiento: N
Atribuciones: Anubis es el mensajero y heraldo de los Dioses
Dominios: Aire, Suerte, Viaje
Arma predilecta: Bastón
Anubis, el Dios Chacal, es el mensajero de los dioses, quien más se relaciona con la humanidad llevando los edictos del Panteón Akiri. Anubis protege también a los viajeros y a los mensajeros. Los chacales son sagrados para Anubis, y se rumorea que sus sacerdotes pueden tomar la forma de este animal.

APOFIS

Símbolo: Una serpiente tratando de devorar el sol
Alineamiento: CM
Atribuciones: Apofis representa la oscuridad primigenia y el mal.
Dominios: Caos, Mal, Destrucción, Superchería.
Arma predilecta: Cimitarra
Apofis es la serpiente primigenia que moraba en la oscuridad antes de que Ra crease el mundo. Apofis trata de devorar cada día a Ra mientras viaja por el cielo en su barca dorada. Apofis realmente no forma parte del panteón, y no es adorado: su nombre sólo es susurrado como una de las peores blasfemias. Sin embargo, han existido en la historia del Imperio de Akir cultos secretos a Apofis, el Devorador de la Luz.

LOS SACERDOTES DE ANUBIS

Los siervos del Dios Chacal son extraños, incluso a los ojos de otros akiri. No acuden al templo de Muhar, y es raro verlos en los asentamientos: en lugar de eso, viajan por las arenas del desierto. Se dice que hay un templo a Anubis, el mensajero de los dioses, en algún lugar de las arenas de Har'Akir. Los sacerdotes de Anubis son todos ellos Hombres-Chacal (ver Moradores delas finieblas, el compendio de monstruos de Ravenloft).

El Templo Secreto de Anubis existió, pero fue destruido por Senmet en el año 738 BC, consumido por un poderoso fuego mágico. Muchos de los sacerdotes murieron,pero algunos escaparon a las llamas. En estos veinte años, los escasos sacerdotes supervivientes han construido un nuevo templo en las montañas Waid Anar. El templo está habitado por apenas una treintena de hombres chacal, aunque es muy raro que más de la mitad se encuentren aquí al mismo tiempo. El sacerdote de mayor rango y líder de facto es Senmut Anamen (hombre chacal varón clérigo 7).

EL REINO

El pueblo de Har'Akir no ha tenido un verdadero Faraón desde hace doscientos años, cuando fue separado del Imperio de Akir y se internó en las brumas. Desde entonces, la casta sacerdotal ha gobernado sobre el pueblo.

GOBIERNO

Har'Akir es una teocracia: son los clérigos los que rigen Har'Akir, un pálido reflejo de la poderosa jerarquía religiosa que en otros tiempos asesoraba a los faraones y gobernaba en la sombra. Si bien los días del rey-dios han desaparecido, los clérigos han sobrevivido, y los akiri continúan acatando sumisamente sus edictos. Son los guardianes del templo los que imponen la paz en Muhar, y los sacerdotes son los que imparten justicia y toman las decisiones que afectan a la comunidad.

Los akiri están gobernados tradicionalmente por el sacerdote de Osiris de mayor rango. Actualmente ese honor corresponde a la Suma Sacerdotisa de Osiris Snefru, una mujer dura e inclemente con gustos decadentes, según los lugareños. Personalmente he de decir que las habladurías de los aldeanos no hacen justicia a una mujer culta y agradable: Snefru me atendió muy cordialmente, explicándome la historia, las leyes y las costumbres de su pueblo. Snefru es una mujer entrada en sus cincuenta, que ha gobernado Muhar desde hace veinte años, cuando su predecesora, Isu Rekhotep, murió en extrañas circunstancias. Ha favorecido el comercio con los nómadas de Pharazia, lo cual ha contribuido a aumentar el bienestar de los akiri.

En la pequeña villa a los pies de las montañas Tuwhed Anar hay un pequeño asentamiento conocido simplemente como Tuwhed. Allí también gobiernan los sacerdotes, y el guardián del templo, Nehumet, responde ante Snefru. Pero más allá de Muhar y de la pequeña villa de

Tuwhed, Har'Akir es un yermo sin ley: los viajeros y ermitaños no tienen a quién acudir en busca de protección, y deben de confiar en sus propias habilidades para sobrevivir.

La esclavitud es una institución aceptada en Har'Akir, y casi un tercio de la población del dominio está compuesta por esclavos. El castigo habitual para los criminales es la esclavitud, no la prisión. Los esclavos pueden trabajar como sirvientes domésticos, e incluso como artesanos cualificados, aunque es raro: la mayoría realizan trabajos pesados, o se afanan en los campos de cultivo que circundan el oasis. Pese a la dura condición de los esclavos, en general reciben buen trato de sus dueños. Los hijos de los esclavos son hombres libres.

El agua es un recurso importantísimo para los akiri: el robo de agua se castiga con la esclavitud o incluso la muerte. A los extranjeros siempre nos llama la atención que nos permitan beber de las fuentes, pero no llenar nuestras vasijas. Cada akiri tiene unas ánforas de barro de cierta medida, que es la que pueden sacar diariamente del oasis. Puede parecer imposible emprender una travesía por el desierto sin reservas de agua, pero existen formas de conseguirla si se pregunta a la gente adecuada, aunque alcanza un alto precio.

ECONOMÍA

Har'Akir depende de los campos de cultivo en torno al oasis Mudar para su subsistencia: el trigo, mijo y habas que allí se cultivan son los que mantienen alimentada a la población. Los árboles frutales de Muhar ofrecen exquisitas granadas, naranjas y peras. Antiguos olivos resisten el calor desde los tiempos en los que el Faraón Ankhtepot aún vivía, y sus aceitunas proveen de buen aceite de oliva a los akiri. Los dátiles son una importante fuente de alimento, y son ampliamente utilizados en la cocina akiri. Los akiri también fermentan una espesa cerveza de trigo. Los akiri también extraen hierro, cobre y yeso de las escasas formaciones rocosas de su dominio.

Fuerzas del orden

Los Guardianes del Templo son los encargados de mantener la ley y el orden: se trata de soldados profesionales, entrenados, alimentados y armados por el templo de Muhar. Normalmente patrullan por Muhar (y por Tuwhed) en parejas, aunque no suelen tener mucho trabajo. Los Guardianes del Templo reciben órdenes directamente del clero. En las raras ocasiones en las que los Guardianes cumplen una orden directa del templo, un sacerdote suele acompañarlos.

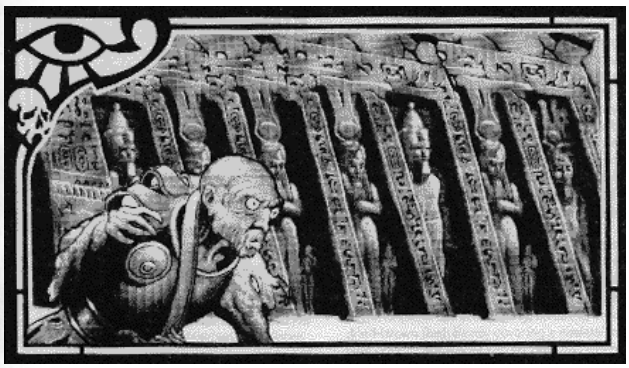
-Guardianes del Templo: Humano Guerrero 1; VD 1; tamaño M humanoide (humano); DG 1D10+2, pg 7; Ini +2 (des); Vel 30 pies; CA 17 (toque 12, desprevenido 15); Atq +4 cuerpo a cuerpo (1D8+2, crit 20/x3) o +3 a distancia (1D4+2, honda); Frente/alcance 5 pies por 5 pies/10 pies; Al LN; SV Fort+4, Ref+2, Vol+1; Fue 15, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 13, Car 10.
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +4, Avistar +4, Escuchar +4, Intimidar +4, Saber (Religión) +3. Alerta, Soltura con un arma (lanza), Aguante.
Posesiones: Armaduras de cuero tachonado, Lanzas, hondas, 20 balines

-Sacerdote de Osiris: Humano Clr3; VD 3; tamaño M humanoide (humano); DG 3D8+6, pg 20; Ini +2 (des); Vel 30 pies; CA 12 (toque 12, desprevenido 10); Atq +3 cuerpo a cuerpo (1D8, crit 20/x2) ; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/5 pies; Al LN; SV Fort+5, Ref+3, Vol+6; Fue 12, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 16, Car 12.
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +5, Concentración +7, Diplomacia +8, Escuchar +5, Saber (local) +4, Saber (religión) +12. Alerta,, Soltura con un arma (mangual).
Conjuros: 4/4/3
Posesiones: Mangual, símbolo sagrado.

En Har'Akir el comercio se realiza fundamentalmente por medio del trueque, aunque los mercaderes en ocasiones aceptan oro y plata como pago. De vez en cuando aparecen las antiguas monedas del Imperio Akir, con los rostros grabados de los faraones del pasado en uno de sus lados y el símbolo de Θsiris (el heka y el nehaja) en la otra cara, pero la mayoría permanecen ocultas en templos en ruinas y tumbas olvidadas.

En el pasado, Har'Akir no tuvo mucho contacto con el mundo exterior, pero eso es algo que ha cambiado en los últimos años, puesto que los nómadas pharazianos realizan el duro viaje a través de Sebua, desde más allá de los acantilados del este y la Meseta de los Reyes. Inconfundibles con sus túnicas negras y sus cimitarras centelleantes, estos vagabundos comercian con los akiri trayéndoles esclavos fuertes y alimentos dulces.

Los akiri comercian con los nómadas de Pharazia, así como con los pequeños asentamientos en el desierto de Sebua. Caravanas vistani llegan a través de la bruma, y los zíngaros siempre traen objetos útiles para intercambiar con los akiri. En ocasiones, comerciantes del núcleo, sobre todo de Dementlieu y Hazlan, llegan a los Yermos Ámbar en busca del renombrado café pharaziano, y Muhar suele ser una parada obligada de su ruta.



SΘCIEDAD SECRETA: LA MANΘ VERDE

Los habitantes de Har'Akir ven al Dios Θsiris como protector de las tumbas y enemigo de los muertos vivientes. La Mano Verde (llamada así por la creencia de que la piel de Θsiris es de color verde) es una sociedad secreta dedicada a la santidad de las tumbas, y son feroces enemigos de los no muertos y de aquellos que profanan el lugar de descanso de los difuntos.

Membresía: Para convertirse en un agente de la Mano Verde, un personaje debe tener una puntuación de Sabiduría de, al menos, 15, y ser de alineamiento Bueno. No debe haber participado nunca en el robo de una tumba o en el saqueo de cadáveres. Adicionalmente, deben conocer la forma oral y escrita del idioma Akiri, y deben tener al menos cuatro rangos en Saber (religión). Aunque muchos de los miembros de la Mano Verde son clérigos de Θsiris, esto no es siempre necesario, aunque se espera que todos ellos guarden con reverencia las prácticas del culto.

Reconocimiento: Los símbolos tradicionales de Θsiris son el heka y el nehaja, un bastón y un mangual ligero. Todos los miembros de la Mano Verde llevan un mangual ligero intrincadamente elaborado en el que están grabados los jeroglíficos sagrados de Θsiris y de la Θrden. Además, cada miembro graba sus propios jeroglíficos personales y su juramento de derrotar a los muertos vivientes. Algunos miembros del culto lo usan en combate; otros,más dedicados a labores académicas y de erudición, lo portan de forma ornamental.

Actividades: La Mano Verde limita mayoritariamente su actividad a los Yermos Ámbar. Sin embargo, cuando un ladrón de tumbas u otro enemigo de la Mano Verde huye a través de la frontera brumosa, los miembros de la Θrden lo perseguirán allá donde vaya: su celo a la hora de vengar los crímenes cometidos y de perseguir a los culpables es legendario.

Sede: La Mano Verde se reunía en las catacumbas del Templo de Muhar, aunque hace ya veinte años que no lo hacen. Algunos claman que la sociedad ya no existe, pero sus miembros siguen activos. Anteriormente dependían del Templo y de la Suma Sacerdotisa de Θsiris, pero cuando Isu Rekhotep fue nombrada Suma Sacerdotisa, un cisma ocurrió, y la Mano Verde se independizó del Templo de Muhar.

DIPLOMACIA

El contacto con otras tierras es esporádico como mucho, pero las historias de Har'Akir y de sus fabulosos tesoros ocultos ha terminado por llegar al Núcleo, y los valientes y los temerarios viajan en ocasiones a este árido dominio para buscar riquezas fabulosas y exóticas. Sin embargo, en Muhar se cuentan muchas historias de estos aventureros de fortuna que murieron deshidratados en el desierto, o chillando en alguna cripta oscura.

Sebua: Los akiri comercian con regularidad con los escasos y pequeños asentamientos de Sebua,como Tawiel Akhdar. Un grupo de jóvenes sacerdotes del templo de Muhar se han instalado en Sebua, y han restaurado un antiguo templo al panteón akiri junto a un oasis. Por lo demás, los akiri consideran Sebua como una tierra maldita, y poco más que un lugar de paso.

Pharazia: Los akiri comercian con los nómadas de Pharazia con regularidad: lamayoría de las veces son los nómadas los que cruzan Sebua para llegar a Muhar, pero algunos comerciantes akiri especialmente osado ha emprendido el camino hasta el refugio de las Hayat. Sin embargo, el comercio con la gran ciudad de Phiraz es escaso, ya que al déspota Diamabel que gobierna allí no le gustan los akiri, ya que adoran a lo que él considera "falsos dioses". Sin embargo,algunos akiri viajan hasta Phiraz o hasta la bahía de las brumas para comerciar, o toman el Camino de los Mil Seccretos, un sendero brumoso hasta Hazlan y el Núcleo.

El Núcleo: Har'Akir recibe visitantes del núcleo, que acceden al dominio a través del Ardid del Chacal, el sendero brumoso que lleva desde el Mar de los Pesares hasta Har'Akir. Sin embargo, el sendero es de sentido único, y para regresar al Núcleo hay que llegar hasta Pharazia. Algunos comerciantes de Dementlieu y Hazlan llegan a Har'Akir, y se detienen a comerciar en Muhar antes de continuar hasta Phiraz.

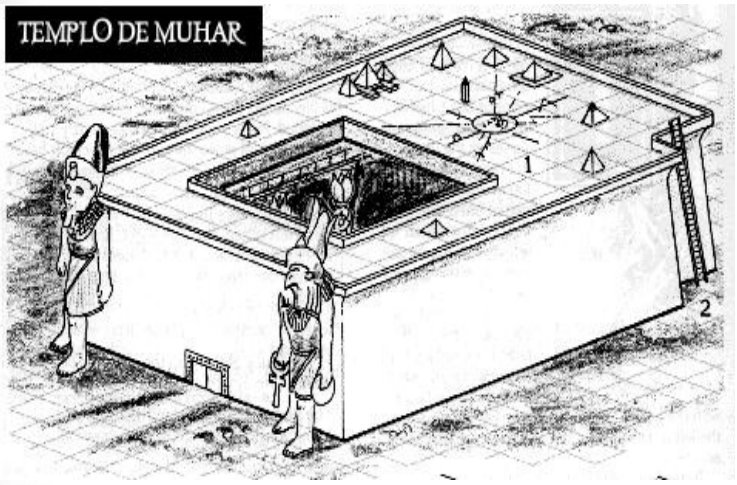
LUGARES DE INTERÉS

Llegué a Har'Akir a través del sendero brumoso conocido como el Ardid del Chacal, emergiendo de la bruma en el mismo Camino Real de Har'Akir, y me encaminé hasta Muhar. Desde la villa, situada en el centro del dominio, fui explorando las ardientes arenas akiri en sucesivas expediciones.

MUHAR

A medida que avanzaba por el Camino Real, la villa de Muhar se fue revelando ante mis ojos, brillando en la distancia como si se encontrase debajo del mar. Muhar se alza rodeando la orilla sur del Oasis Mudar, con sus casas de ladrillo de adobe cocido con tejados planos a la sombra de hermosas palmeras y datileros. Pueden verse algunas construcciones de bloques de arenisca en el centro del poblado.

Los campos de cultivo de cereales y legumbres se extienden por toda la orilla del oasis, irrigados por ingeniosos canales con esclusas. En algunas parcelas valladas, las ovejas y las cabras pastan las ralas hierbas que crecen alimentadas por el agua del oasis. Toscas cabañas de juncos se alzan junto a los campos: se trata de los barracones de los esclavos que atienden los campos y cuidan del ganado.



En el centro de Muhar se alza una espaciosa plaza, con el suelo hecho de bloques de arenisca en contraste con la arena pisada que conforma el resto del suelo de la villa. Un canal lleva el agua del oasis hasta una fuente que se encuentra en mitad de la plaza. Alrededor de esta plaza se encuentran los edificios de mejor factura de Muhar: casas de piedra arenisca, muchas veces con símbolos divinos grabados sobre las puertas de entrada.

El Templo de Muhar se encuentra en esta plaza, una enorme estructura cuadrangular hecha de enormes bloques de arenisca pulida. Dos enormes estatuas de seis metros de altura flanquean la entrada al templo, representando a las divinidades Ra y Osiris. Al internarse en el templo pueden verse numerosas estatuas representando a los dioses del panteón akiri: salvo cuatro grandes estatuas de arenisca, talladas en los pilares, el resto de las divinidades están talladas en materiales mucho más raros: la estatua de Isis es de plata labrada, la de Osiris de obsidiana negra de las Tuwhed Anar, la de Ra de brillante oro... Estas estatuas delimitan la zona de culto del templo, donde los fieles acuden a rezar, y donde se celebran los matrimonios y los funerales. Detrás se encuentran las estancias privadas de los sacerdotes, a las que se puede acceder también por las puertas traseras del templo. En el tejado del templo, al que se accede por unas escaleras exteriores, hay un círculo inscrito con jeroglíficos, y extrañas estatuillas con forma de pirámide de diversos tamaños: según me contaron, es un círculo astrológico que representa las constelaciones, y se utiliza en determinados ritos anuales.

Las fuerzas del orden, conocidos como los Guardianes del Templo, tienen aquí su cuartel, en las estancias traseras del templo. Los lugareños hablan de unas criptas subterráneas bajo el templo, que guardan fabulosos tesoros y maldiciones terribles.

Pese a tratarse de una villa tan pequeña, pueden encontrarse ciertos bienes y servicios en Muhar. Al menos dos herreros trabajan el bronce, hay numerosos artesanos del cuero y la piedra, y también escribas. El anciano alquimista Amenes prepara todo tipo de pociones; y Thutmose ofrece los mejores esclavos, según su opinión: el esclavista alardeaba de haber trabado amistad con el doctor Van Richten en su juventud, hace ya casi tres décadas. Cada siete días, la plaza de Muhar se convierte en un bullicioso mercado, donde se alzan numerosos tenderetes ofreciendo los más variados productos. El mercado también se organiza excepcionalmente cuando hay visitantes extranjeros, ya sean los nómadas de Pharazia, los lánguidos comerciantes hazlaníes o los agradables Dementliuses.

El ciclo diario de Muhar y sus habitantes está condicionado por el intenso calor: se despiertan poco antes del alba, y laboran o se dedican a sus quehaceres con el ganado o los campos hasta poco antes del mediodía, momento en el que todos los akiri se meten en sus casas: el calor en las calles es sofocante, y no se puede ver un alma vagando bajo el inclemente sol. Cuando empieza a atardecer, los akiri salen de nuevo de sus casas, y la vida en la aldea continúa hasta la medianoche, momento en el que se van a descansar.

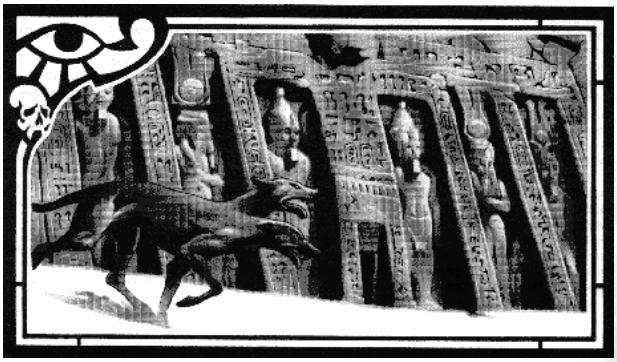
Dónde alojarse en Muhar

Muhar cuenta con dos posadas: el Descanso del Viajero (habitaciones de calidad normal, comida de buena calidad) se alza donde el Camino Real entra en Muhar por el oeste, algo alejada del centro de la villa. Se trata de un edificio recio, con la primera planta de grandes bloques de piedra arenisca, y dos plantas más de ladrillos de adobe cocido y blanqueado, con el clásico tejado plano de adobe de los edificios akiri. Esta posada aloja a la mayoría de viajeros que se detienen en Har'Akir. Más cerca del centro dela villa se encuentra la Alegría de Osiris (habitaciones de mala calidad, comida de calidad excelente): se trata de un grupo de casas de adobe comunicadas entre ellas por el interior por medio de pasillos abiertos al aire. Aunque sólo tiene seis habitaciones, la comida es excelente. El propietario, Hassan Basras, fabrica su propia cerveza, famosa en todo Muhar, así como un potente licor de dátiles. Hassan me contó que en su juventud fue acólito del Templo, pero fue expulsado por la anterior Suma Sacerdotisa por borracho: se unió a un grupo de aventureros que viajaron hasta el descanso del Faraón, y gracias a la parte del tesoro que repartieron con él compró las chozas e instaló su taberna.

Muhar (villa): Convencional; Al LN; Límite 300 po; Activo 5000 po; Población 450; aislada (99% humanos, 1% otros).

Autoridades: Snefru, suma sacerdotisa de Osiris (humana hembra, clérigo 10); Horemheb, capitán de los Guardianes del Templo (humano varón Guerrero 6)

Personajes importantes: Amenes, alquimista (humano varón, Mago 3/Clérigo 3); Thutmose, esclavista (humano varón aristócrata 5); Hassan Basras, tabernero (humano varón, Clérigo 2/Pícaro 3)



TUWHED

La pequeña villa de Tuwhed se encuentra a la sombra de las Tuwhed Anar, unas extrañas montañas de obsidiana al oeste del dominio. La arena en esta zona es de color marrón oscuro, casi negro, debido a la erosión de las negras montañas. Este poblado es de reciente construcción: hace unos veinte años, un grupo de jóvenes se fueron de Muhar para construir aquí sus casas, aprovechando los afloramientos de agua que aquí se encuentran.

Las casas en Tuwhed son similares a las de Muhar: rectangulares, de ladrillos de adobe cocido y techos planos. Tan sólo hay un edificio de bloques de arenisca, el Templo, también de reciente construcción, aunque los lugareños aprovecharon los cimientos de un antiguo templo en ruinas, que aún son visibles. Debido a las montañas, el clima no es tan caluroso como en Muhar.

La gente en Tuwhed es joven, y hay bastantes escribas y poetas. Las gentes de Tuwhed sobreviven fundamentalmente de sus camellos, con los que comercian, aunque también realizan tejidos de lino y artesanía, así como cerveza. Aunque está alejado de todas las rutas comerciales, Tuwhed es un poblado vibrante, y los habitantes de Muhar viajan aquí a veces para escuchar a sus cuentacuentos y poetas, que actúan en las dos tabernas del pueblo. Es especialmente renombrado el anciano Sinuhé, que en su juventud viajó por numerosos lugares y vivió grandiosas aventuras, que narra con maestría para su audiencia absorta.

El sacerdote al cargo del templo, Sebayet, es un joven simpático, muy alejado de la imagen hierática que proyectan los sacerdotes en Muhar. Tan sólo cuatro Guardianes del Templo custodian la paz y el orden,pero casi nunca son necesarios en esta tranquila comunidad.

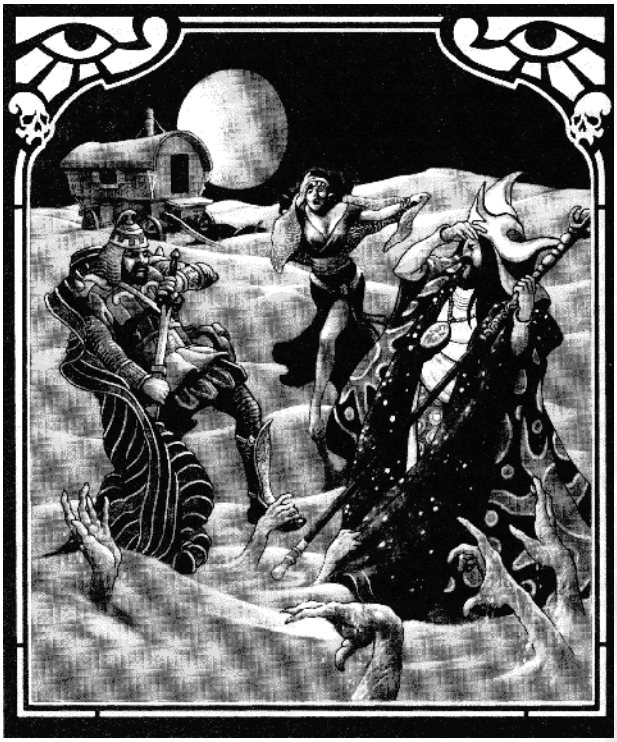
Dónde alojarse en Tuwhed

Tuwhed no tiene ninguna posada, aunque el templo dispone de una sala común en la que puede pernoctarse tras hacer una pequeña donación. Hay dos tabernas, en las que se puede comer y beber: El Joven Faraón (comida de calidad normal), dirigido por Abu Ratep, un hombre que vino de Muhar cuando se fundó la villa, está junto al templo, y ofrece poetas y cuentacuentos. El Alegre Borracho (comida de calidad normal) es famoso por su vino de dátiles, fuerte y espeso.

TUWHED (villa pequeña): Convencional; Al LB; Límite 200 po; Activo 2000 po; Población 150; aislada (100% humanos).

Autoridades: Sebayet, sacerdote de Osiris (humano varón Clérigo 6)

Personajes importantes: anciano Sinuhé, cuentacuentos (humano varón Bardo 7), Abu Ratep, tabernero (humano varón Explorador 7)



EL OASIS DE APEP

El Oasis de Apep se encuentra oculto en algún lugar de las arenas de Har'Akir: según se cuenta, su localización cambia, aunque nunca aparece cerca de zonas pobladas o junto a los acantilados del este. Aquellos que han visto el oasis afirman que no se trata de una mera charca de agua: el oasis aparece rodeado de lujuriante vegetación, alzándose de entre las arenas como si fuese un espejismo. Aves tropicales cantan entre las plantas, y otros animales acechan bajo la sombra de las palmeras. Sin embargo, aquellos que creen que el oasis es su salvación en mitad de las ardientes arenas se equivocan: sus aguas hierven con el odio y el veneno del oscuro ser que se oculta en el oasis.

Este oasis era conocido como el Oasis del Dios Desmembrado (en referencia a Osiris), y era la salvación de los viajeros en el desierto de Har'Akir. Todo esto cambió con el nacimiento de un Yuan-Ti purasangre entre estos hombres serpiente, al que llamaron Am-khaibitu. Los Yuan-Ti hablaban de presagios ominosos, y de que el recién nacido era la encarnación de Apofis, destinado a traerla oscuridad. Gracias a su apariencia completamente humana, Am-khaibitu fue criado y entrenado para infiltrarse en el culto de Osiris.

El joven Am-khaibitu demostró una gran disciplina y paciencia, infiltrado durante décadas en el Templo de Muhar, y ascendiendo de rango lentamente. Finalmente, sus maquinaciones llegaron a su conclusión: cuando los sacerdotes realizaron una peregrinación al Oasis del Dios Desmembrado, Am-khaibitu realizó un terrible conjuro que transformó las aguas en veneno, matando a decenas de sacerdotes.

Mientras Am-khaibitu se regodeaba en su victoria, las brumas se alzaron, llevándoselo junto al oasis. Por su horrible crimen contra los dioses, Am-khaibitu fue transformado en una criatura muerta viviente, y quedó atado al oasis. Los años y la soledad acabaron haciendo enloquecer a Am-khaibitu, que cree que es la reencarnación de Apofis, y cada vida que arrebata lo acerca un poco más a su recompensa final. Incluso los Yuan-Ti que moran en el dominio temen a Am-khaibitu.

El Oasis de Apep es un Sumidero del mal de Rango 4. Además del propio Am-khaibitu (Yuan-Ti purasangre lord necrófago, Clérigo 7), que pasa la mayor parte sumido en un sopor con sueños agitados, el oasis tiene otros peligros: numerosas serpientes venenosas, parras asesinas y las aguas del propio oasis, que son un veneno mortal (Ingerido, Fortaleza CD 22, daño inicial 6D6 puntos de daño por fuego, daño secundario 2D6 puntos temporales de Constitución, es un efecto sobrenatural). Sin embargo, el veneno pierde sus propiedades y se convierte en agua corriente si se aleja más de 100 metros del borde del oasis.

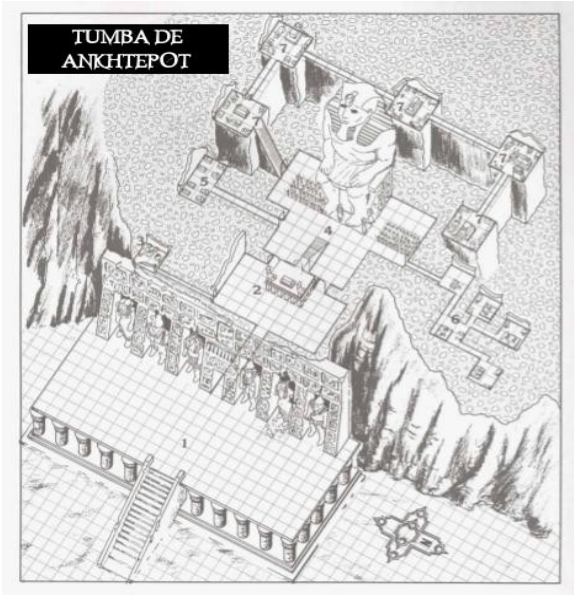
EL DESCANSO DEL FARAÓN

El Camino Real continúa desde Muhar hacia el este, internándose en un valle entre los acantilados de la Meseta de los Reyes. Aquí el terreno está elevado unos metros sobre la arena, y es rocoso. Pueden verse algunos matojos agarrarse a las rocas, y numerosos buitres del desierto sobrevolando en círculos.

Este lugar es evitado por los akiri, pues es el lugar de descanso eterno del Faraón Ankhtepot: al final del valle, tallado en la dura piedra por las manos de centenares de trabajadores hace ya más de dos siglos se encuentra el templo y tumba del Hijo de Ra, el último Faraón de Har'Akir. Se trata de una estructura imponente, visible en la distancia, aunque sus detalles han de apreciarse de cerca.

Se trata de un edificio abierto, sustentado por dos centenares de columnas de mármol bellamente trabajadas:en cada columna hay imágenes talladas y jeroglíficos que detallan aspectos de la vida de Ankhtepot. Entre las columnas hay una escalera que asciende hacia la parte superior, en la que hay una amplia terraza donde pueden verse seis hermosas estatuas de los dioses del panteón akiri dentro de grandes nichos tallados. En el centro hay una entrada hacia el interior, con jeroglíficos que anuncian que es el templo del Faraón Ankhtepot, Hijo de Ra, y prometiendo maldiciones a quienes profanen este santo lugar.

En el interior, el aire huele a polvo y al batir de los eones, y el aire es frío, en contraste con el calor del desierto. Una enorme estancia excavada en la roca y tallada en toda su superficie con imágenes y jeroglíficos, cuyo techo se perdía en la penumbra, mostrando las glorias que fueron de un Imperio y una cultura muertos hace tiempo. Estatuas de Ankhtepot y sus allegados del tamaño de un hombre observan en la oscuridad: el visir Anhkamon, el príncipe Thutepot, hijo del Faraón y la decapitada estatua de Nephyr, esposa de Ankhtepot. Dos esfinges de negra obsidiana miran implacables. Se trata del Templo del Faraón: en la cultura akiri, los Faraones muertos eran venerados, pero nadie deja ofrendas a Ankhtepot.



Se dice que en determinada noche del año, la Noche de Thoth, una puerta se abre aquí, conduciendo a un enorme complejo subterráneo: la tumba de Ankhtepot se encuentra, supuestamente, más allá de esa misteriosa puerta que no logré encontrar.

PENSAMIENTOS FINALES

Mientras dejaba atrás el dominio de Har'Akir para proseguir mi viaje hacia Sebua pude observar una perspectiva inusual del dominio desde lo alto de los acantilados de la meseta de los Reyes: un desierto inabarcable, rodeado por la bruma. Pero Har'Akir es mucho más de lo que aparenta.

El hecho de que se trate de uno de los dominios más antiguos de toda la Tierra de las Brumas, así como los eventos que aquí tuvieron lugar en el dominio durante la Gran Conjunción, me hacen pensar que este árido reino tiene mucha más importancia en el entramado de este mundo de lo que su pequeño tamaño o escasa población aparentan.

INFORME 2

SEBUA

"Esta mano viviente, ahora cálida y capaz de un apretón más fervoroso que si fuese fría, y el helado silencio de la tumba que acecha mis días y congela mis sueños, que desea tu propio corazón seco de sangre para que la vida de mis venas pueda fluir de nuevo y mi dolor pueda ser calmado. Obsérvalo, aquí está: lo sostengo ante ti."

Keats

INFORME 2: SEBUA

Tras atravesar la elevada meseta rocosa que conforma la frontera con Har'Akir me adentré en la desértica y yerma tierra de Sebua. Según me habían contado los akiri, Sebua es un páramo abrasado por el sol, donde no viven más que un puñado de salvajes. Sin embargo, durante mi viaje descubrí muchas cosas interesantes de esta tierra.

PAISAJE

Sebua es un dominio desamparado, un yermo desértico que acoge secretos perdidos y males brillantes. El sol abrasa un paisaje de dunas de arena sin caminos y planicies estériles y rocosas. Hay muchos oasis en estos yermos, pero los viajeros pronto se dan cuenta de que muchos de ellos son salobres o están contaminados.

Sebua se encuentra en el centro de los Yermos Ámbar, limitando con Har'Akir al oeste y con Pharazia al este. El dominio flotaba en soledad en las brumas hasta no hace demasiados años, comunicado únicamente por un sendero brumoso con Har'Akir, si hemos de creer las historias, pero en el año 746 CB quedó unida a los Yermos Ámbar.

El clima en Sebua es tórrido, alcanzando temperaturas de más de cuarenta grados durante el día. En la cercanía de los diversos oasis de Sebua, las temperaturas no son tan extremas, aunque el calor es omnipresente. Pese al calor y la sequedad, el cielo de Sebua rara vez es azul: negras nubes se forman bajas en el cielo casi todas las mañanas, al salir el sol, y se acumulan durante el día. Frecuentemente, al ocultarse el sol, las bajas temperaturas hacen que las nubes descarguen su preciosa carga de agua de forma torrencial, que pronto es absorbida por el suelo siempre sediento. Sin embargo, en otras ocasiones las nubes se disipan a lo largo del día, llevándose su humedad. En otras ocasiones no es lluvia lo que presagia el cielo: el cielo comienza a tornarse verdoso, y después negro, y se escucha el viento sibilante que arrastra el polvo del desierto. Se trata de una de las temibles tormentas de arena del dominio, mucho más peligrosas que la lluvia.

Las noches son frescas en Sebua, pero rara vez frías. Sólo en el valle hace verdadero frío. La noche sebuana es oscura, y rara vez se ven las estrellas debido a las nubes negras que se forman en el cielo. La luna brilla siempre con un siniestro tono anaranjado,lanzando destellos ambarinos en la arena de Sebua. Ignoro lo que produce este efecto, pues la luna no se ve anaranjada en los otros dominios de los Yermos Ámbar.

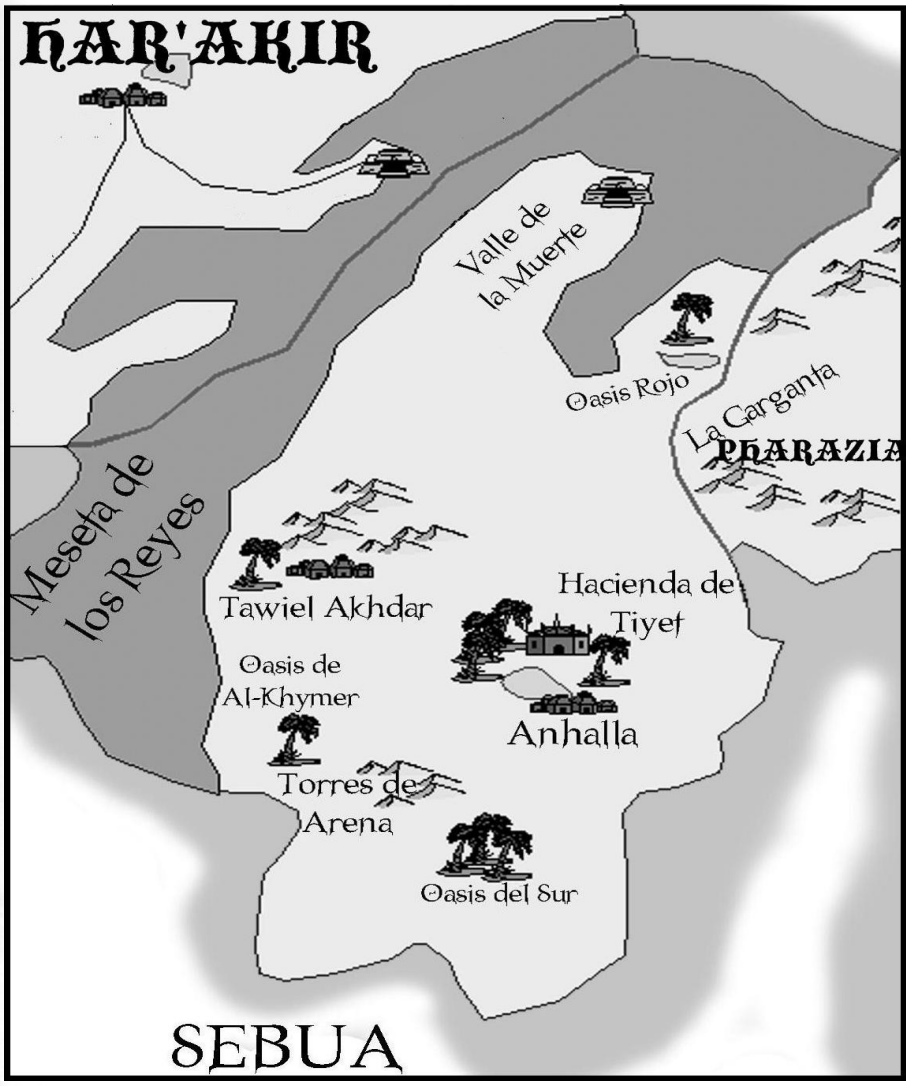
SEBUA DE UN VISTAZO
Nivel cultural: Edad de piedra (1). Las ruinas de Anhalla reflejan una cultura de la Edad de bronce (2).
Ecología: Completa
Clima y terreno: Desiertos cálidos, colinas y montañas
Año de formación: 564 CB
Población: Est. 600 habitantes
Razas: Humanos 100%
Lenguajes: Akiri, Pharaziano, Lengua salvaje
Religiones: Panteón akiri
Gobierno: No hay un gobierno formal
Gobernante: Ninguno
Señor oscuro: Tiyet
Nacionalidad: Sebuano/a

La Meseta de los Reyes, como es conocida en Har'Akir, es una extensión montañosa que separa los dominios de Har'Akir y Sebua, internándose en ambos. En el caso de Sebua, la Meseta conforma sus fronteras al norte y al oeste. La meseta de los reyes se va haciendo más abrupta en el norte, a medida que confinúa hacia el este, donde se une con los montes Dagbafi de Pharazia.

El Valle de la Muerte parece una enorme cicatriz cortada en la roca, que divide la meseta de los reyes en dos de norte a sur. Este valle una vez fue el lecho de un río, aunque ahora es una extensión baldía de tierra rojiza en mitad de los abruptos acantilados que se desangra en el desierto al sur. La tierra rojiza del fondo del valle está reseca y cuarteada, plagada de pedruscos. Ocasionalmente puede verse alguna flor solitaria, oscura y espinosa, que trata de sobrevivir en este inhóspito paraje. El valle está sembrado de tumbas silenciosas y templos en ruinas dedicados a los dioses del panteón akiri, todos ellos bañados por las largas sombras proyectadas por los acantilados.

El resto del territorio de Sebua consiste en un desierto interminable, interrumpido únicamente por unas suaves colinas al sur del Valle de la Muerte, y los restos erosionados de antiguas montañas que se alzan al sur, abrasadas por el sol y el viento inclemente.

Los arcos naturales de piedra bordean la cara este de los riscos, allí donde la Meseta de los reyes se une con las montañas Dagbafi. Al resguardo de los riscos y las montañas se encuentra el Oasis Rojo, un enorme lago donde vierten las aguas alcalinas que descienden en torrentes y riachuelos de las montañas. Sus aguas están plagadas de hordas de mosquitos sedientos de sangre. Al sur del Oasis Rojo se encuentran unas curiosas formaciones naturales de arenisca, conocidas por los akiri como las Torres de Arena. Estas agujas de arenisca se alzan de las arenas desérticas hasta una altura de casi un centenar de metros: en sus puntas redondeadas a menudo se posan los buitres.



Al sur del dominio se encuentra el Oasis del Sur, otra de las grandes mesas de agua dulce de Sebua. Las aguas de este oasis son claras y cristalinas, y a su

alrededor crecen en una estrecha franja verde las palmeras y los dafileros.

Al oeste del dominio, bajo la sombra de la Meseta de los reyes, se encuentra el oasis conocido como Tawiel Akhdar (el Lago Verde), en torno al cual se han asentado un nutrido grupo de pharazianos en tiempos recientes. Pese a su pequeño tamaño, las aguas claras y limpias del oasis han convertido Tawiel Akhdar en el asentamiento más poblado de este estéril dominio.

Existen muchos otros oasis en las arenas de Sebua, aunque una buena parte de ellos son salobres, y sus aguas no pueden calmar la sed de los viajeros. Digno de mención es el oasis de Al-Khymer, en el suroeste, en torno al cual un grupo de ermitaños han reconstruido parcialmente un antiguo templo del panteón akiri. Se dice que sus aguas están benditas, y tienen propiedades curativas.

Cerca del centro del dominio, alrededor de un enorme oasis, se encuentra la ruinosa ciudad de Anhalla, destrozada por el tiempo y el desierto. Lo que hace tiempo fueron hermosos edificios y bellos monumentos de piedra son ahora simples cimientos abandonados y polvo movido por el viento. Unas lastimosas chozas de ladrillos de barro cocido, obviamente obra de los actuales residentes de Anhalla, se acurrucan entre los escombros: hay viviendo en estas chozas un grupo de niños salvajes que han aprendido a sobrevivir solos en un ambiente tan hostil como este. A las afueras de Anhalla, una magnífica finca vallada permanece indemne ante la lenta muerte que va reclamando mansamente la ciudad. Los viajeros cuentan que han oído música dulce y risas flotando más allá de los muros, pero nadie ha llegado a vislumbrar las festividades del interior y vivido para contarlo.

FLORA

La tierra de Sebua es árida y arcillosa, cuando no arenosa y estéril, y poca vida vegetal puede encontrarse en este dominio. En torno a los numerosos oasis pueden encontrarse palmeras y dafileros junto a vegetación más baja, que trata de arrancar sustento al agua de los oasis. Los juncos son ubicuos en los oasis sebuanos.

En el desierto sebuano tan sólo algunos cactus solitarios se alzan al sol, desafiando al calor. Se trata de plantas con forma de barril y plagadas de largas espinas de un palmo de longitud, capaces de atravesar el cuero con facilidad. Sin embargo, si se manejan con cuidado y se abre la dura piel verdosa, estos cactus tienen en su interior un líquido ligeramente amargo que pueda calmar la sed del viajero.

En torno a los grandes oasis de Sebua, como el oasis de Anhalla, Tawiel Akhdar o el Oasis del Sur, también crecen guisantes y habas silvestres, pequeños pero nutritivos. En el Valle de la Muerte, la única vegetación son las ocasionales y extrañas rosas negras de Sebua, unas recias zarzas llenas de espinas que dan unas hermosas flores negras. En Anhalla aún quedan algunos árboles frutales que ocasionalmente dan naranjas, peras y pomelos.

FAUNA

Pese a su apariencia desértica, Sebua está plagada de vida animal, aunque es feroz y peligrosa. Camellos, dromedarios y chacales pueden encontrarse en las arenas desérticas, vagando de un oasis a otro en busca de agua y alimento. Los buitres planean perezosamente sobre el desierto, trazando círculos en el cielo.

Numerosos escorpiones pueden encontrarse en las arenas del desierto, y también en la tierra roja y agrietada del Valle de la Muerte. En ocasiones se arremolinan en gran número en torno a las fuentes de agua, atacando ferozmente en grupos a otros animales o incluso a grupos de viajeros, en

una conducta habitualmente impropia de estas criaturas. Serpientes escupidoras y áspides sombrías también acechan entre las arenas y en los oasis, siendo un peligro si no se está atento.

Cerca de los oasis pueden verse langostas, pequeños insectos saltarines de color verdoso. Según los nómadas de Tawiel Akhdar y los sacerdotes del Oasis de Al-Khymer, las langostas se convierten en una plaga cada siete años: su color se torna parduzco y les salen alas, y descienden en gran número, devorando la vegetación a gran velocidad. Tras unos días de actividad frenética, mueren; nadie ha podido explicar este extraño comportamiento cíclico de estos insectos, por otra parte inofensivos (e incluso deliciosos si se cocinan apropiadamente).

En los oasis, al atardecer, se congregan enormes nubes de mosquitos, que crían entre los juncos. Forman nubes negras cuando muere el día sobre las aguas, y tienen un ansia predadora temible, atacando viciosamente. Sus largos aguijones son capaces de traspasar el cuero y la ropa con facilidad. Las nubes de mosquitos son especialmente frecuentes en el Oasis Rojo, al norte: se dice que se ven atraídos por las aguas alcalinas y las vetas de mineral rojo que brillan bajo las aguas.

Los mosquitos sebuanos: Al caer el sol, en torno a todos los oasis de Sebua, pero en especial en el Oasis Rojo, enormes nubes de mosquitos se arremolinan en torno a cualquiera lo bastante insensato como para acercarse. La ropa y el cuero no protegen de las picaduras de estos mosquitos, y acostumbran a cebarse en el rostro. Cada asalto que un personaje pase sumergido en una nube de mosquitos sufre un punto de daño temporal de Constitución, y deberá superar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 17) o quedar cegado durante una hora. Tan sólo el humo o el fuego, o determinados conjuros (como un muro de viento) protegen de las nubes de mosquitos.

Los templos y tumbas del Valle de la Muerte están plagados de enormes murciélagos sebuanos, feas criaturas pelonas con la piel pálida y translúcida que permite ver sus venas debajo. Estas bestias atacan viciosamente a aquellos que se atrevan a perturbar su sueño en las oscuras criptas y templos derruidos. Feroces escarabajos sebuanos acechan entre las tumbas, alimentándose del guano de los murciélagos y de los cadáveres de éstos. Cada noche, los murciélagos salen en grandes bandadas, para alimentarse de las nubes de mosquitos que se arremolinan en los oasis.

Monos y babuinos de mal temperamento moran en las ruinas de Anhalla en gran número, acechando en el oasis y robando lo que pueden a los viajeros. Su número no dejaría de crecer constantemente si no fuesen depredados por los chacales.

Los viajeros cuentan cada vez más relatos acerca de licántropos que se transforman en chacales, de cómo engañan a los viajeros para devorarlos o para infectarlos con su impía maldición. Sin embargo, los habitantes de Tawiel Akhdar me dijeron que no eran más que cuentos y supersticiones.

Numerosos de los antiguos muertos pueden encontrarse por todo Sebua, en ocasiones vagando por la noche por el desierto, pero sobre todo en el Valle de la Muerte. Grupos de estas momias atacan a los viajeros desprevenidos, surgiendo de la oscuridad de la noche. En ocasiones aprovechan las tormentas de arena para atacar por sorpresa. Los muertos vivientes etéreos conocidos como Sombras también pueden encontrarse vagando por el dominio, probablemente los espíritus de los antiguos habitantes de Sebua, aunque los muertos no han soltado sus secretos. Los ubicuos zombis del desierto (llamados Muduat en akiri) también pueden encontrarse en esta tierra desértica.

Existen leyendas persistentes acerca de horrores muertos vivientes que acechan en la oscuridad, cuando el sol se pone. Los lugareños hablan de una criatura conocida como El Escabroso, que acecha en la noche y drena el líquido de sus víctimas, dejando sólo cascarones resecos; según los habitantes de Tawiel Akhdar, sus víctimas se levantan después como Muduat, los zombis del desierto. Los sacerdotes del oasis de Al-Khymer me han hablado también de uno de estos muertos antiguos dedicado ala luz, un antiguo guerrero sagrado que aún después de la muerte lucha contra los horrores de la oscuridad. Los sacerdotes pronuncian con reverencia su nombre: Thalib Al-Jahlah. En Tawiel Akhdar conocen el nombre,pero lo consideran otro más de los horrores del desierto. Su existencia confinúa siendo un misterio para mí.

ANIMALES LOCALES Y HORRORES NATIVOS

Vida salvaje:
VD 0: Escarabeo de tumba*
VD 1/6: Monos
VD 1/4: Escorpiones monstruosos (diminutos), Murciélagos sebuanos (ver notas finales)
VD 1/3: Chacales (cuentan como perros)
VD 1/2: Camellos, Escorpiones monstruosos (pequeños), Babuinos
VD 1: Escorpiones monstruosos (tamaño medio), Buitres del desierto (ver notas finales).
VD 2: Serpientes (víboras grandes), Escarabeo gigante*

Monstruos:
VD 2: Zombis del desierto (ver notas finales), Áspid sombría*
VD 3: Chacales terribles (cuentan como lobos terribles), Licántropo, hombre chacal*, Momias, Sombras

THALIB AL-JAHLAH

El guerrero sagrado conocido como Thalib Al-Jahlah vaga por las arenas de Sebua, aunque es frecuente encontrarlo en las cercanías del oasis de Al-Khymer. Thalib es una visión espantosa: un horror reseco medio embalsamado, que aún viste una oxidada cota de escamas de bronce y un yelmo con una púa. En su pecho cuelga el símbolo de Anubis, el guardián de los muertos, y blande un khopesh que despide un fulgor fantasmal en la noche. Thalib Al-Jahlah es un enemigo encarnizado de las fuerzas del mal, aunque ya que en la tierra de las brumas no puede conocer el verdadero alineamiento de sus oponentes, debe confiar en su juicio. Thalib porta siempre con él un pergamino lacrado, que protegerá a toda costa.

Ancestro difunto de segundo rango Paladín humano 7; VD 9; tamaño M no muerto; DG 7D12, pg 81; Ini +0; Vel 20 pies; CA 22 (toque 10, desprevenido 22); Atq +17/+12 cuerpo a cuerpo (1D8+9, crit 19-20/x2) ; AE Castigar el mal 2 al día, Expulsar no muertos, Enfermedad (putridez de momia); DE Reducción de daño 5/+1, Resistencia a la expulsión +2, Cualidades de no muerto; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/10 pies; Al LB; SV Fort+10, Ref+7, Vol+11; Fue 24, Des 11, Con 0, Int 12, Sab 19, Car 21.
Ver el manual básico de Ravenloft para las reglas especiales y poderes de los Ancestros difuntos. Posee el poder notable Retrasar enfermedad (So)
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +15, Avistar +6, Diplomacia +8, Intimidar +17, Sanar +7, Saber (religión) +10. Alerta, Ataque poderosos, Soltura con un arma (khopesh).
Posesiones: Khopesh +2 (cuenta como espada larga), Armadura de escamas, Pergamino misterioso.

HISTORIA

En este árido e inhóspito dominio me he encontrado con numerosos problemas para recopilar su historia. Los habitantes de los dominios vecinos (Har'Akir y Pharazia) y los pobladores de Sebua con los que he podido hablar no tienen un verdadero conocimiento sobre la historia de este lugar: Tawiel Akhdar está poblado por pharazianos, mientras que en el templo del oasis de Al-Khymer se han establecido sacerdotes akiri. Las historias coinciden en que Sebua es una tierra muy antigua, y que la misteriosa dama que vive en la mansión a las afueras de Anhalla es, de algún modo, la gobernante de este dominio desolado.

He podido encontrar referencias en algunas bibliotecas de Hazlan y Darkon sobre este lugar, y algunas tienen casi doscientos años de antigüedad. Todas las notas encontradas hacen referencia a la hacienda situada en las afueras de Anhalla, así como a los misteriosos niños salvajes que pueblan las ruinas.

Los akiri tienen registrado contacto con Sebua apenas poco más de una década después de la aparición de su dominio en las brumas, en fecha tan temprana como el 564 CB. Creo que debió ser ese año cuando Sebua pasó a formar parte de la tierra de las brumas, como una isla en mitad de la niebla conectada con Har'Akir a través de un sendero brumoso hoy desaparecido.

Los numerosos templos y tumbas del Valle de la Muerte indican sin ningún género de duda la relación entre Sebua y Har'Akir: los jeroglíficos de estos templos están en idioma akiri, y los templos destruidos pertenecen a los dioses del panteón akiri. En algún momento distante del pasado, ambos dominios formaban parte de un mismo reino.

Parece que la aparición de Sebua en la tierra de las brumas tiene que ver, de algún modo, con la misteriosa dama que,según las leyendas, mora en la lujosa hacienda a las afueras de Anhalla. Los lugareños afirman que es la dueña y señora de todo aquello que ya no vive, y que captura a los intrusos para realizar sangrientos sacrificios. La información que he recopilado acerca de esa misteriosa dama se encuentra en las notas finales. Tan sólo puedo especular acerca de esto, ya que la historia de este dominio está oculta por el paso del tiempo y la escasez de fuentes.

Sin embargo, el hecho de que todos los templos del dominio se encuentren en ruinas salvo el templo a Apofis, el Devorador de la Luz, es significativo. Los nómadas de Tawiel Akhdar afirman que la dama de Anhalla viaja hasta este siniestro templo algunas noches, y lo consideran maldito: en sus cercanías pueden encontrarse numerosos muertos vivientes resecos y embalsamados, guardando el templo a esta impía deidad. Los sacerdotes del oasis de Al-Khymer, conocedores de la influencia corruptora de Apofis, también han declarado que el templo del Devorador de la Luz está maldito.

Sebua flotó en soledad en la bruma hasta la Gran Conjunción, en el año 746 CB, cuando quedó unida a Har'Akir por el oeste y a Pharazia por el este, conformándose los Yermos Ámbar. Tras casi dos siglos de aislamiento, en las dos últimas décadas Sebua ha comenzado a cambiar: su población se ha triplicado gracias a los emigrantes de Har'Akir y Pharazia, y algunos pequeños asentamientos han surgido junto a los oasis.

POBLACIÓN

Sebua es una tierra desolada sin habitantes nativos salvo los niños salvajes de Anhalla. En las últimas dos décadas se han establecido en este dominio un nutrido grupo de Pharazianos y también unos cuantos sacerdotes akiri. Debido a que estos dos últimos grupos étnicos han sido cubiertos extensamente en los otros informes de esta guía,y que ambos llevan menos de veinte años establecidos en este dominio, me centraré aquí en los niños salvajes de la ciudad de Anhalla.

APARIENCIA

Los niños salvajes de Anhalla son bárbaros y extremadamente tímidos, aunque su curiosidad a menudo los incita a observar a los viajeros desde lejos. Son bajos y atléticos, y están endurecidos por una existencia penosa entre la arena, el sol y los escorpiones. El tono oscuro de su piel varía entre un bronce profundo y un vivo moreno oscuro. Tienen unos ojos grandes y almendrados, siempre de color café. El pelo negro mate es de natural liso, pero los mechones largos y sin cuidar están enredados y muchas veces cubiertos de piojos y suciedad. Muchos de estos niños tienen cicatrices terribles, signos reveladores de lo duras que han sido sus cortas vidas. Ninguno de los niños parece tener más de doce años de edad.

ROPAS

Muchas veces, los niños salvajes van desnudos, salvo por cintos y bandoleras de piel o cuero sin curtir, adornados con huesecillos de animales, en los que llevan sus toscas herramientas. En los casos en los que llevan algún tipo de vestimenta, ésta es escasa y está hecha jirones, simples trozos de piel de animal o juncos entretejidos. Pocas veces se molestan en llevar otra cosa que no sea un taparrabos, aunque algunas chicas también lucen toscas camisas cortas y desgarradas.

IDIOMA

Los niños salvajes se comunican entre ellos a través de un lenguaje muy peculiar formado por ruidos animales, al que los nómadas pharazianos han dado el nombre de Lengua Salvaje. No hay forma escrita de esta lengua, que a los que la escuchan les parece una cacofonía de ladridos de chacal, chillidos de mandril, píos de aves y otros sonidos animales.

Aunque los niños salvajes tan sólo se comunican en su barbárico lenguaje, existen pruebas en las

ruinas de todo Sebua que indican que en otros tiempos el akiri fue el idioma dominante en esta tierra.

Lengua Salvaje: Tan sólo los niños salvajes de Anhalla hablan este idioma, que no tiene forma escrita. Aunque es incomprensible para el resto del mundo, algunos nómadas pharazianos han aprendido algunos de sus rudimentos, aunque con poco éxito. Sin embargo, un conjuro de *Hablar con los animales* permite al lanzador comunicarse con los niños salvajes.

ESTILO DE VIDA Y EDUCACIÓN

Los niños salvajes son unos seres solitarios que permanecen ocultos entre las ruinas de Anhalla como animales tímidos. Vigilan a los intrusos desde las sombras, alertando del posible peligro como antílopes salvajes; sin embargo, pueden mostrar una fiereza sorprendente cuando se les amenaza, peleando como presas desesperadas y arrinconadas, o como depredadores astutos. Las alegrías de una niñez despreocupada les resultan desconocidas: tienen que cazar, recolectar y fabricar herramientas y armas para sobrevivir.

Los niños salvajes conocen el fuego,aunque la madera es escasa en el dominio, lo que les obliga a consumir la mayor parte de la comida cruda.

Está claro que el misterio de estos niños salvajes es su origen: no ha aparecido ninguna pista que pueda indicar dónde están sus progenitores, o cómo es que estos jóvenes han terminado viviendo en una ciudad en ruinas perdida en mitad de un desierto sin caminos. Además, algunos vagabundos pharazianos han empezado a preguntarse cómo es que los años pasan, pero los niños salvajes no parecen crecer en absoluto.

ACTITUDES RESPECTO A LA MAGIA

Los niños salvajes desconocen la magia arcana, en cualquiera de sus tipos, y reaccionan con una mezcla de fascinación y temor cuando la contemplan. Para ellos, los únicos efectos sobrenaturales conocidos son los poderes de los muertos vivientes que vagan por las arenas y los rudimentarios poderes druídicos de aquellos niños con este talento especial, que son muy raros. Sus poderes están relacionados con el entorno del desierto.

RELIGIÓN

Los niños no adoran a ningún dios, si no que veneran al propio desierto como si fuera una madre muy dura. No se trata en ningún caso de una religión organizada, y no tienen nada parecido a los clérigos.

Los dioses akiri miran con dureza desde los relieves de los templos en ruinas de Sebua: queda claro que este dominio compartió en otro tiempo lazos muy fuertes con Har'Akir.

PERSONAJES SEBUANOS

Elegir como personaje jugador a uno de los niños de Anhalla es una decisión que el DM y el jugador deben meditar cuidadosamente: los niños salvajes tienen una cultura de la edad de piedra, no saben leer o escribir, no hablan más idioma que su Lengua Salvaje, no entienden la economía y el sistema monetario y no conocen nada del mundo que les rodea más allá de Sebua.

Razas: aunque los niños salvajes son humanos, sus cualidades les otorgan determinadas características especiales. Los niños salvajes tienen un penalizador de -2 a su Fuerza, debido a su pequeño tamaño, y un bonificador de +2 a su Destreza debido a su agilidad innata. Son de tamaño Pequeño, y su velocidad base es de 30 pies. Tienen un bonificador racial de +2 a sus pruebas de avistar, buscar y supervivencia. Como humanos, también ganan la dote adicional y los puntos de habilidad adicionales de los humanos.

Clases: Las únicas clases que pueden elegir los niños salvajes son Druida, Guerrero o Explorador, siendo el Explorador la clase predilecta. Sin embargo, pese a su clase, los personajes sebuanos tan sólo tienen competencia con Hacha de mano, Clava, Lanza corta, Bastón, Arco corto, Puñal y Honda.

Habilidades recomendadas: Averiguar intenciones, Avistar, Escapismo, Esconderse, Moverse sigilosamente, Supervivencia, Trepar, Artesanía (tejido de cestas, fabricación de arcos, cerámica, fabricación de armas), Sanar, Esconderse, Saltar, Saber (naturaleza), Moverse sigilosamente, Supervivencia.

Dotes recomendadas: Fuerzas de flaqueza, Esquiva, Aguante, Alerta, Soltura con un arma (lanza corta), Soltura con un arma (honda), Soltura con una habilidad (supervivencia), Rastrear.

Nombres: Los niños salvajes no distinguen entre nombres masculinos y femeninos: todos ellos son monosílabos y onomatopéyicos y simulan ruidos animales, como Cru, Ñe, Ib, Cru, Af, Bo o similares.

Especial: Los niños salvajes no crecen ni envejecen. Este efecto sólo funciona mientras permanezcan en el dominio de Sebua. Sin embargo, fuera de Sebua, los niños envejecen muy lentamente. En otros dominios de los Yermos Ámbar, el crecimiento de los niños es casi imperceptible. En otros lugares de la Tierra de las Brumas, los niños salvajes sólo envejecen un año por cada 20 años que viven. Los efectos de envejecimiento mágico o sobrenatural no afectan a los niños salvajes.

EL REINO

Sebua no tiene un gobernante o un sistema de gobierno de ningún tipo: se trata de un yermo donde los escasos habitantes tratan de arrancar al árido terreno algo con lo que sobrevivir.

GOBIERNO

No hay un gobierno centralizado de ningún tipo en Sebua, aunque todos sus habitantes saben que la dama que vive en la finca a las afueras de Anhalla ostenta algún tipo de poder. Se dice que los muertos andantes del dominio obedecen sus órdenes, y que realiza sangrientos sacrificios en el templo del Devorador de la Luz. Los habitantes de Sebua evitan esta siniestra hacienda a toda costa, así como el macabro templo.

Los niños salvajes sebuanos viven en una sociedad primitiva que valora la supervivencia del grupo y la armonía. No hay líderes tribales, si bien se respeta y se tiene en cuenta la sabiduría de los niños más mayores. Desconocen las luchas de poder, y cuando surge algún conflicto lo solucionan sometiéndolo al voto de la mayoría, aunque prácticamente todos los problemas surgen por asuntos relacionados con la pura supervivencia, como estrategias para conseguir agua y comida. No hay leyes ni castigos entre los niños salvajes, cada chiquillo contribuye con la mayor seriedad al bienestar del grupo, puesto que hacer cualquier otra cosa significaría la muerte para todos.

ECONOMÍA

A pesar de un paisaje tan poco prometedor, Sebua tiene muchos recursos naturales. Las legumbres silvestres y los vegetales crecen a lo largo de las orillas de los oasis, y los depósitos minerales de hierro, sal, yeso, talco brillan en los acantilados abrasados. A pesar de todo, los forasteros se muestran poco dispuestos a aventurarse en este dominio: los nómadas de Pharazia prefieren no entretenerse en esta tierra, y continúan más allá del Valle de la Muerte para comerciar con el poblado de Muhar, en Har'Akir. A Sebua la considera todo el mundo una tierra impía que se supone que está embrujada por horrores blasfemos. Algunos dicen que los dioses la maldijeron por crímenes ya olvidados. La criatura llamada El Escabroso, que acecha entre las dunas en busca de víctimas, es tan sólo la más renombrada de estas almas condenadas. He incluido información sobre esta criatura en las notas finales.

Con todo, y a pesar de estos peligros, un puñado de exploradores se han aventurado en las tumbas y templos ruinosos del Valle de la Muerte en busca de las riquezas de épocas ancestrales; algunos incluso se han atrevido a entrar en la finca a las afueras de Anhalla, según me han contado los habitantes de Tawiel Akhdar. Ninguno de estos buscadores ha regresado jamás.

DIPLOMACIA

Sebua no se relaciona con otros lugares, en la medida en la que no es una entidad política definida. Los niños salvajes de Anhalla son esquivos y tímidos, y njo se relacionan con otros. Sin embargo, en las dos últimas décadas se han establecido un par de asentamientos con gentes de los dominios vecinos, y ellos sí que se relacionan con las tierras circundantes.

Har'Akir: El dominio desértico al oeste de Sebua tiene relación frecuente tanto con el templo del Oasis de Al-Khymer como con los habitantes de Tawiel Akhdar. Los comerciantes akiri viajan con alguna regularidad a estos asentamientos, aunque parece que en el templo se encuentra una rama de laiglesia akiri no aprobada oficialmente en Muhar.

Pharazia: Los nómadas de Pharazia comercian con regularidad con Tawiel Akhdar, siendo un punto de paso casi obligado en la ruta hacia Muhar. En ocasiones, algunos nómadas viajan también al templo del oasis de Al-Khhymer para rezar o sanarse en sus milagrosas aguas curativas.

TERRIBLE POSIBILIDAD: EL SENDERO SIN NOMBRE

Hay rumores de que existe un sendero brumoso en Sebua, que conecta algún lugar en la ciudad en ruinas de Anhalla con la lejana isla en las brumas de Rokushima Taiyoo, en lo alto del Yama Shino (el Monte Congelado). Sin embargo, este sendero permanece siempre cerrado, excepto si se dan las condiciones adecuadas. Para ello, debe desatarse una tormenta de arena en los alrededores de Anhalla, y al mismo tiempo una tormenta de nieve en Yama Shino. Internándose en cualquiera de las tormentas se puede llegar a la otra.

El sendero sin nombre: Anhalla en Sebua, Yama Shimo en Rokushima Taiyoo (Fiabilidad escasa, doble sentido).

LUGARES DE INTERÉS

Mi periplo por Sebua comenzó por la ruta comercial que une Muhar a través de la Meseta de los Reyes con el asentamiento del oasis de Tawiel Akhdar. El viaje transcurrió con relativa comodidad para estos áridos parajes, y la compañía de los comerciantes akiri resultó gratificante e instructiva acerca del árido yermo de Sebua.

TAWIEL AKHDAR

En lo profundo de las arenas de Sebua se encuentra el oasis conocido como Tawiel Akhdar (el Lago Verde). Este profundo estanque rodeado de altas palmeras y matorrales se encuentra en un refugio natural, una depresión formada por rocas de arenisca que lo protegen de lo más feroz de las tormentas de arena. Excavadas en la arenisca de los riscos hay numerosas viviendas que protegen a sus habitantes del inclemente sol. Durante veinte años, Tawiel Akhdar ha sido un alto en el camino para todos los akiri y pharazianos que cruzaban el árido desierto de Sebua. Pronto el oasis se pobló con viajeros que decidieron quedarse al cobijo de las palmeras y el agua, y Tawiel Akhdar se convirtió pronto en una pequeña pero amistosa comunidad.

El lugar es un oasis aislado en el camino de unas pocas rutas comerciales. Al menos una caravana al mes pasa por el oasis, con un aumento de la frecuencia en la temporada de lluvias y ninguna en absoluto cuando rugen las feroces tormentas de arena del desierto. He escuchado rumores acerca de los licántropos de Tawiel Akhdar, criaturas que toman la forma de chacales y aterrorizan a los lugareños; y de caravanas que desaparecen sin dejar rastro. Lo cierto es que cuando llegué a Tawiel Akhdar no me dio la impresión de que los lugareños fuesen abiertos y amistosos: un miedo cerval parece hacer hecho presa en ellos.

El lugar está gobernado por el sheik Mukhtar el Wadif, un guerrero que no jura alianza con ningún señor. El anterior sheik, Omar ibn Qadir, que debía lealtad al sheik Rashaan de Pharazia, fue depuesto y ejecutado por Mukhtar. Según me han contado los nómadas, es cuestión de tiempo que Rashaan acabe con Mukhtar y restablezca el orden en Tawiel Akhdar. Un guerrero local, Abbas ibn Nadim, muestra un abierto desprecio por Mukhtar, y éste jamás ha respondido a sus provocaciones.

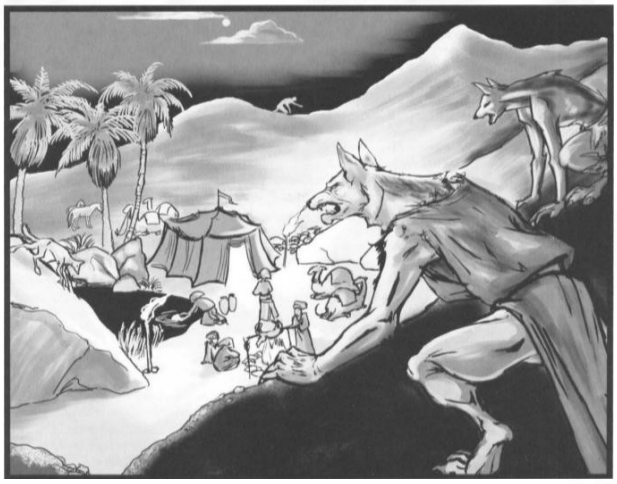
Pueden encontrarse algunos bienes para comerciar en Tawiel Akhdar, sobre todo talco y yeso extraído del Valle de la Muerte, así como toscos objetos y armas de hierro forjadas por los lugareños, que pese a su mala factura son mucho más duros que las armas de bronce tan comunes en los Yermos Ámbar.

No hay templos o sacerdotes en Tawiel Akhdar: lo más parecido es una mujer santa llamada Johara bin Kalila Al-Asima, sanadora renombrada que ofrece sus servicios a quien los necesite por poco más que la voluntad. Ella y su sirvienta Badra fueron muy amables y atentas conmigo durante mi estancia en Tawiel Akhdar, y creo que de algún modo la mujer sabia protege a Abbas ibn Nadim de las iras de Mukhtar.

Tawiel Akhdar (aldea): Convencional/monstruoso; Al LM; Límite 150 po; Activo 2500 po; Población 350; aislada (98% humanos, 2% licántropos hombres-chacal).

Autoridades: Mukhtar el Wadif (licántropo hombre chacal varón Guerrero 6), Johara bin Kalila Al-Asima (licántropo hombre chacal hembra Clérigo 3/Experta 3)

Personajes importantes: Abbas ibn Nadim (licántropo hombre chacal varón Guerrero 4/Pícaro 5), Badra (humana hembra, Exploradora 2)



EL TEMPLO DEL OASIS DE AL-KHYMER

En torno al oasis de Al-Khymer se ha establecido un grupo de sacerdotes de Har'Akir durante los últimos años. Han restaurado el antiguo templo, reparando los relieves dedicados a Ra, Osiris y Anubis. Una treintena de clérigos y novicios viven actualmente en el templo y en las casas de ladrillos de adobe construidas en torno al templo. Subsisten de las legumbres y verduras que cultivan gracias al oasis, y a las donaciones de los peregrinos que pasan por el oasis. Algunos rebaños de duras cabras proveen a los clérigos de leche y, ocasionalmente, carne.

Las aguas del oasis tienen unas excelentes propiedades medicinales, y son capaces de sanar las heridas si uno bebe del oasis o se baña en sus relucientes aguas. En torno al oasis, la vida se extiende en una franja de un centenar de metros sin ayuda de canales de regadío: según los sacerdotes, se debe a las propiedades sagradas de las aguas, benditas por los dioses del panteón akiri.

El Sumo Sacerdote Abel gobierna este lugar, dirigiendo tanto las actividades espirituales como las mundanas. Los clérigos se dedican al rezo, al aprendizaje y al trabajo físico en los campos o con el ganado.

Las aguas del oasis de Al-Khymer: Las propiedades curativas de las aguas de este oasis se han hecho legendarias en todos los Yermos Ámbar, e incluso más allá. Beber una pinta de las aguas de este lugar (tanto del oasis como embotellada) funciona como una pócima de Curar heridas leves. Cualquiera sumergido en estas aguas recupera 1 pg por asalto que pase sumergido (produciendo el efecto contrario- 1 punto de daño por asalto- a los no muertos). Además, estar sumergido dos horas en el agua del oasis funciona como un conjuro de Sanar.

TERRIBLE POSIBILIDAD: AL-KHYMER

El oasis de Al-Khymer debe sus propiedades curativas (y su nombre) a Al-Khymer, una entidad extraplanar que se encuentra encerrada en el fondo del oasis. Al-Khymer no es realmente un demonio, si no un Efreet (ver el Manual de Monstruos de D&D), encerrado en un Frasco de Hierro que se encuentra en el fondo del oasis. El paladín muerto viviente Thalib Al-Jahlah está encargado de la eterna tarea de vigilar que nadie libere a Al-Khymer: éles el guardián del pergamino que contiene las palabras mágicas que pueden liberar al efreet de su prisión en el Frasco de Hierro. Aunque los clérigos no conocen la leyenda ni la tarea sagrada del paladín, lo reconocen como una fuerza del bien.

Aunque Al-Khymer se encuentra prisionero, es capaz de insinuar su voz a quienes se encuentren cerca de su prisión y tengan poca voluntad. Uno de los clérigos de bajo rango, Ymir (humano varón Clérigo 2) ha comenzado a oír la voz del efreet, a quien llama "la voz de Osiris". Al-Khymer le ha prometido el dominio del templo si asesina al sumo sacerdote Abel (humano varón Clérigo 8): planea usar como peón a Ymir para alejar a Talib Al-Jahlah y desencadenar su liberación.

EL TEMPLO DEL DEVORADOR DE LA LUZ

Sebua es una tierra de templos en ruinas, pero hay uno de los templos que permanece indemne, e inmune a los estragos del tiempo y a la insidiosa fuerza erosiva del desierto: el templo de Apofis, el Devorador de la Luz. En la extraña cosmología Akiri, Apofis es la gran serpiente que trata de devorar a Ra (el sol) cada día. Apofis es el patrón de Set, y el ser de mayor oscuridad de todo el panteón de los akiri. Este lugar maldito es evitado por todos los que cruzan las ardientes arenas de Sebua, pese a las historias de fabulosos tesoros ocultos en sus profundidades.

Se rumorea que la dama que vive en la finca en las afueras de Anhalla viaja periódicamente a este templo, donde realiza extraños sacrificios de sangre. Bien cierto es que en las cercanías del lugar pueden encontrarse en gran número los Muduat (los zombis del desierto), y que a muchos de ellos les habían arrancado el corazón, dejando un hueco abierto y reseco en sus pechos muertos. No llegué a entrar en el templo: las historias de

zombis, centenares de áspides venenosas y el terrible guardián del inframundo, así como la intensa y creciente sensación de opresión que sentía al acercarme al templo me disuadieron de investigar, y proseguí mi viaje hacia el sur, hacia Anhalla.

El Guardián del Templo

El templo del Devorador de la Luz es un intrincado complejo subterráneo lleno de áspides venenosas, muertos vivientes y trampas. En el altar de sacrificios siempre hay sangre reseca, aunque nunca demasiado reseca. En una cámara en lo más profundo se encuentra una jarra de piedra que contiene, conservado en aceite, el corazón de Tiyet (ver notas finales). Sin embargo, el mayor peligro del templo es la Manifestación de Apofis, una bestia de color negro aceitoso cubierto de duras escamas con la forma de una monstruosa serpiente. Esta criatura nunca abandona el templo, pero acechará y atacará a cualquiera que se atreva a adentrarse en el lugar. El templo es un Sumidero del Mal de rango 3.

Manifestación de Apofis

Bestia mágica gargantuesca única: VD 14; tamaño Cg; DG 16D10+112, pg 228; Ini +0 ; Vel 30 pies; CA 22 (toque 10, desprevenido 22); Atq Mordisco+20 cuerpo a cuerpo (2D8+12), Aguijón +15 cuerpo a cuerpo (2D6+6 y veneno) ; AE Miedo, Agarrón mejorado*, Tragar entero*, Veneno*; DE Reducción de daño 10/+2, Resistencia al frío 20; Frente/alcance 30 pies por 30 pies/15 pies; Al CM; SV Fort+17, Ref+10, Vol+7; RC 22; Fue 35, Des 10, Con 25, Int 14, Sab 15, Car 10. Avistar +16, Escuchar +22, Intimidar +17, Trepar +16. Alerta, Lucha a ciegas.

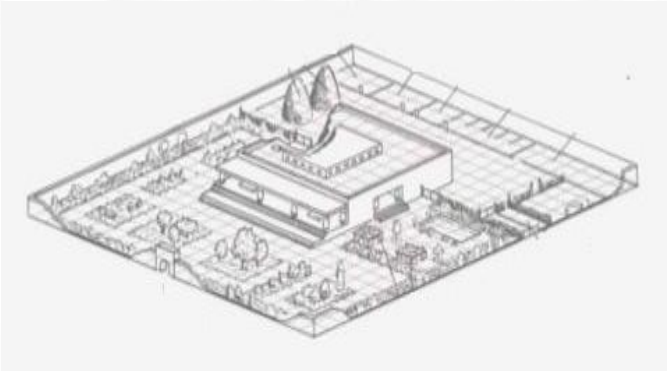
*ver entrada de Gusano púrpura en el compendio de monstruos de D&D para estas reglas

ANHALLA

La ciudad de Anhalla se erige cerca del centro de Sebua, no muy lejos de la boca del Valle de la Muerte. La ciudad ha sido asolada y erosionada por el tiempo y las feroces tormentas de arena: edificios que antaño debieron tener varias alturas se encuentran ahora reducidos a escombros y pilares que se alzan impotentes hacia el cielo. Quedan unos pocos muros de piedra y arcos que estuvieron bellamente tallados hace tiempo, ahora deformados por la arena. Pueden verse restos de mosaicos de alegres azulejos azules y rojos en algunas zonas en sombra perpetua, la única muestra de color en esta ciudad abandonada de marrones y ocres. La ciudad se construyó en torno al vasto oasis, y la vegetación ha invadido buena parte de las ruinas debido a la humedad. Viciosos monos y feroces babuinos se pelean entre las ruinas.

En medio de tanta desolación pueden encontrarse las chozas de los niños salvajes, toscas viviendas de ladrillos de arcilla cocida que aprovechan los antiguos cimientos. Estas toscas cabañas se encuentran ocultas entre las palmeras y los muros medio derruidos de Anhalla, y hay que estar atento para darse cuenta de su existencia. Los niños salvajes que aquí moran son tímidos hasta el extremo: cuando acampé entre las ruinas fui consciente de su presencia al poco, pero tardé tres días en poder contactar con ellos. Su incomprensible lengua requirió por mi parte un gran esfuerzo para entenderles, aunque la comida que les proporcioné contribuyó a aumentar su confianza. Fue uno de estos niños, un mocoso de no más de ocho años que se había llamar "Ar" quien me guió por las ruinas.

A las afueras de Anhalla se encuentra una misteriosa hacienda rodeada de un alto muro de ladrillos encalados que bordea sus ordenados jardines llenos de plantas ornamentales. La mansión tan sólo tiene un piso de altura, aunque tiene un espacioso porche a su entrada. El tejado es plano, con una pequeña barrera de piedra que rodea todo su borde, adornada con estilizados motivos florales. Mi pequeño guía, "Ar", me explicó que la mansión y el jardín eran tabú, y que nunca se aventuraban en el interior: ni siquiera los monos lo hacían. Una siniestra dama habita la mansión: pude captar su sombra moviéndose en el interior.



Ar me guió hasta otro edificio en pie en Anhalla, aunque ha sufrido los estragos del tiempo. Pesadas y desgastadas cortinas cerraban la puerta y las ventanas, y un fuerte olor químico a natrón y sulfuro provenía de su interior. Tras descorrer la cortina, me encontré allí con un siniestro taller de embalsamado, donde había dos cuerpos sumergidos en tinajas con agua y natrón, así como instrumental médico, y varias jarras (vasos cánopos) que contenían órgano conservados en aceite. El niño salvaje se negó a acompañarme al interior, y daba vueltas nervioso alrededor del gastado edificio, mirando hacia la hacienda en la lejanía, de modo que no me demoré mucho en el interior.

Gracias a los efectos de mi magia pude conversar con el pequeño "Ar", y averigüé algunos datos interesantes. Llaman a la dama de la casa "Tiyet", y dicen que se alimenta de corazones: lleva a los vivos que captura al templo del devorador de la Luz, donde les arranca los corazones. Los niños salvajes la evitan a toda costa, aunque en ocasiones ha capturado a algunos de ellos, y nunca han vuelto a ser vistos. "Ar" ha visto en varias ocasiones como algunos extranjeros intentaron asaltar la hacienda: poco después, Tiyet arrastraba a esos osados intrusos hasta el templo del Devorador de la Luz.

"Ar" me habló también de otra criatura que acecha Anhalla: un ser al que llaman "el costroso", que se oculta en las sombras y ataca a los desprevenidos con sus garras, absorbiendo el agua de sus cuerpos. El niño me contó que una vez vio cómo "el costroso" agarraba a uno de sus amigos y lo convertía en un cadáver reseco. Esa criatura, por lo visto,siempre va rodeado de una manada de chacales, e incluso puede convertirse en chacal, en buitre o en polvo del desierto. Parece que ese ser que aterroriza a los niños es algún tipo de vampiro del desierto; es muy posible que se trate del mismo ser que los nómadas llaman "el Escabroso".

Anhalla (ciudad pequeña): Abandonada; Al CB; Límite 0 po; Activo 0 po; Población 230; aislada (100% niños salvajes).

Autoridades: Tiyet, Señora Oscura de Sebua (ver notas finales)

Personajes importantes: Moosha (ver notas finales), Ar (niño salvaje varón, Explorador 3)

PENSAMIENTOS FINALES

Eché la vista atrás al internarme en la Garganta, el paso de montaña entre las Dagbati, para dirigirme al este, hacia Pharazia. El reino desértico de Sebua me ha planteado muchas más preguntas que respuestas me ha ofrecido. Además de los viajeros de Har'Akir y Pharazia que se han establecido junto a algunos oasis de este dominio, no parece tener más habitantes nativos que los niños salvajes.

No he logrado encontrar explicación alguna al hecho de que no parezcan crecer ni envejecer. Nadie, ni siquiera los propios niños, parece conocer su origen. Puede que Tiyet, la misteriosa dama de Anhalla, o el ser conocido como el Escabroso,pudiesen saber algo al respecto, pero todos rehuyen a estos seres malditos. Parece que los misterios de Sebua continuarán siendo misterios.

INFORME 3

PHARAZIA

"Un hermoso e ineficaz ángel, batiendo en el vacío sus alas luminosas en vano..."

Matthew Arnold

INFORME 3: PHARAZIA

Dejando atrás el Oasis Rojo y el dominio de Sebua, entré en tierras pharazianas a través de la Garganta, a la sombra de las montañas Dagbafi. Aún me queda un largo trecho a través del tórrido desierto hasta alcanzar la ciudad de Phiraz, pero por suerte mi viaje por Har'Akir y Sebua me había preparado para este duro periplo.

PAISAJE

Pharazia es un dominio de desiertos inacabables y abrasadores, tan despiadados como el juicio de un dios. Las dunas ondulantes cambian constantemente al compás de los vientos ardientes, y los afloramientos rocosos aparecen y se desvanecen en la arena. Los buitres sobrevuelan el cielo siempre azulado, haciendo círculos alrededor del ojo candente del sol, esperando con paciencia que el cansancio y la sed venzan a los viajeros.

PHARAZIA DE UN VISTAZO
Nivel cultural: Medieval antiguo (6)
Ecología: Completa
Clima y terreno: Desiertos cálidos y montañas
Año de formación: 590 CB
Población: 10.200 habitantes
Razas: Humanos 99%, Otros 1%
Lenguajes: Pharaziano*, Akiri
Religiones: Veneración de Diamabel. Los nómadas veneran al Panteón Akiri.
Gobierno: Despotismo moralista teocrático
Gobernante: Diamabel
Señor oscuro: Diamabel
Nacionalidad: Pharaziano/a

La tierra de Pharazia se sitúa en el este del los Yermos Ámbar, ocupando casi la mitad de la superficie de este cúmulo. Hasta hace unas pocas décadas, Pharazia se encontraba aislada en mitad de la bruma, hasta que en el año 746 CB quedó unida a los Yermos Ámbar, compartiendo frontera con Sebua.

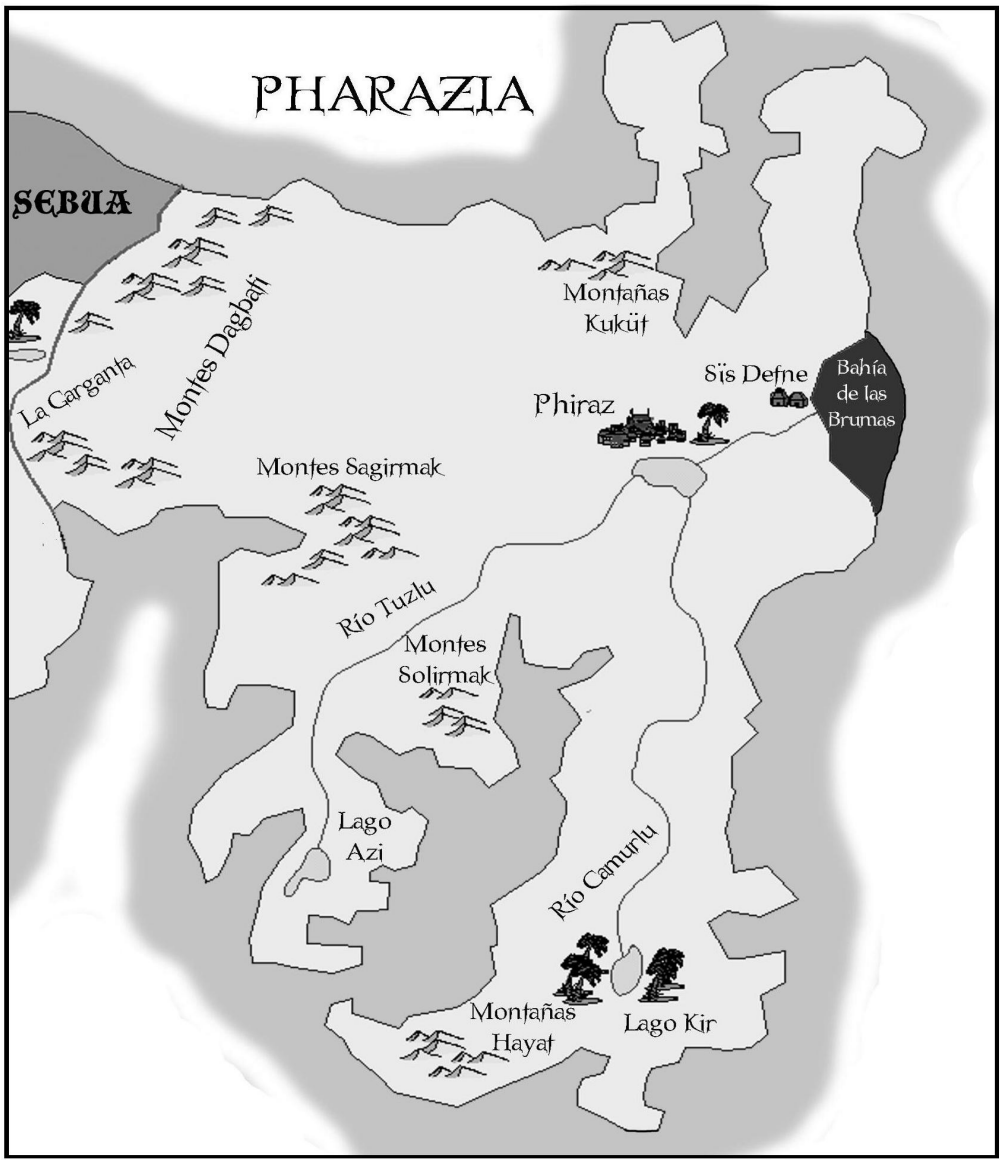
Las temperaturas en Pharazia son atroces, y varían desde los cerca de 50ºC cuando el sol se encuentra en lo alto hasta temperaturas cercanas a la congelación por la noche. Las lluvias son extremadamente raras en este dominio, cayendo en forma de tormentas. Durante mi periplo por los desiertos pharazianos pude contemplar esto por mí misma: el cielo, eternamente azul, se cubrió repentinamente de negras nubes de tormenta, haciendo descender bruscamente la temperatura. Una fina lluvia estuvo cayendo durante apenas media hora, hasta que las nubes se abrieron de nuevo, y el sofocante calor evaporó la humedad antes de que pidiese filtrarse en la tierra seca y arenosa de Pharazia.

Tan sólo una ciudad de gran tamaño se alza en este inhóspito dominio: Phiraz, la ciudad bajo el yugo de Diamabel, el rey-dios de Pharazia. Phiraz es una enorme ciudad que se extiende al noreste del dominio, rodeada por los fértiles campos de cultivo atendidos por los oprimidos campesinos. Phiraz es una oscura joya del desierto situada a la orilla de un oasis reluciente. Los edificios cuadrados dela ciudad están construidos con ladrillos de piedra cubiertos con yeso blanqueado. Una suave brisa atraviesa los huecos abiertos por puertas y ventanas. Las estructuras más lujosas están construidas con piedra pulida y decoradas con intrincados mosaicos geométricos, y se ven unos chapiteles esbeltos y unas cúpulas relucientes que se elevan sobre la ciudad, como deseando tocar los cielos. Las calles estrechas

serpentean entre las casas y las tiendas, abriéndose a unas plazas nutridas de vendedores impacientes.

En medio de los yermos arenosos moran los nómadas del desierto, que se niegan a someterse a las leyes de Diamabel. Estos duros vagabundos se mueven constantemente, y plantan sus tiendas de vivos colores en un lugar diferente cada noche. Inconfundibles con sus túnicas negras y montando unos camellos de magnífico aspecto, los habitantes de la ciudad de Phiraz odian y temen a estos nómadas, sobre todo por la opinión hereje que mantienen acerca de que Diamabel no es más que un mortal corrupto. El *sheik* Allahn-al-Rashaan, un guerrero del desierto muy astuto, lidera a estos nómadas en su cruzada contra el amo de Pharazia.

Los montes Dagbati se alzan en el oeste de Pharazia, formando una frontera natural con Sebua. Antes de que Pharazia se uniese a los Yermos Ámbar, las montañas Dagbati cercaban todo el dominio por el oeste, pero desde que Sebua se encuentra al otro lado de la frontera, una sección central de estas montañas ha desaparecido en la bruma, revelando las desérticas arenas de Sebua. Los lugareños llaman a este pasaje de varias millas de anchura "la Garganta", y parece que hubiese sido cortado de los montes por un hacha gigantesca blandida por un titán.



Las montañas Kuküt se alzan al norte del dominio, contra la frontera brumosa. Se trata de montañas muy antiguas, desgastadas por los incesantes vientos cargados de arena que soplan del desierto. Se dice que numerosas cuevas naturales se ocultan en estos montes.

Al este de las Dagbati sur, separadas por un

árido valle desértico, se encuentran las montañas Sagirmak. Su pendiente es suave si se llega desde el oeste, y su altura no es impresionante, pero están terminadas en acantilados en su cara este, de los que surgen algunos arroyos de montaña que se precipitan en cascadas hasta el valle que se encuentra centenares de metros por debajo. Algunos de estos arroyos forman oasis y charcas en el valle, pero su agua nunca llega más allá debido al tórrido calor.

Al sur de la ciudad de Phiraz se encuentran las montañas Solirmak,una antigua formación granítica que se pierde en las brumas. Las Solirmak son abundantes en bronce, estaño y plata, aunque muchos de sus recursos se encuentran sin explotar debido a lo inhóspito del paraje, en el que apenas hay fuentes de agua.

Al sur del dominio se encuentran las montañas Hayat, muy lejos de Phiraz y su área de influencia. Se trata de los montes más altos de todo Pharazia, con su cumbre más alta en el pico Khan (3800m).

La geografía de Pharazia es similar a la de los otros reinos del Yermo Ámbar, aunque los dos grandes ríos Tuzlu y Camurlu rompen la monotonía abrasadora y desolada del dominio, creando corredores de vegetación en torno a sus riberas. Probablemente, en el pasado estos ríos corrían mucho más anchos, horadando entre las montañas el valle que es Pharazia. A día de hoy, el río Tuzlu corre salobre debido a las sales arrancadas a la piedra durante siglos, y el río Carmurlu baja de color oscuro y fangoso. Ambos ríos desembocan en el Lago Phiraz, al sur de la ciudad del mismo nombre, para acabar vertiendo juntos sus aguas en *Sis Dëfne* (la Bahía de las Brumas), una pequeña extensión de mar salobre de apenas dos millas de anchura que se pierde en la frontera brumosa. Algunas pequeñas chozas de pescadores empobrecidos se alzan junto alas orillas de la bahía, en las que las depauperadas gentes del lugar tratan de arrancar algo de alimento a estas aguas salobres y traicioneras, llenas de agujas de roca que apenas asoman a la superficie, haciendo la navegación impracticable si no se conocen los canales bajo las aguas.

Además del lago Phiraz hay otras dos grandes masas de agua dulce en el dominio: el lago Kir, del que nace el río Camurlu; y el lago Azi, del que nace el río Tuzlu. Ambos se encuentran al sur del dominio, el Azi cercado por las brumas, y el Kir, rodeado de pequeños oasis y las montañas Hayat. Es en esas tierras altas que rodean el lago Kir donde la monotonía desértica de Pharazia se rompe, y pueden verse tímidos bosques y verdes praderas en torno a los numerosos oasis que brotan de la roca o son alimentados por los arroyos de montaña.

Varios oasis brillantes rompen el duro tedio de estos yermos, aunque con demasiada frecuencia se trata de charcos salobres, incapaces de aliviar de su sed al viajero. Numerosas palmeras crecen en torno a los oasis, proporcionando sombra y cobijo, aunque también las bestias del desierto buscan refugio a la sombra de estos árboles.

No hay caminos en Pharazia: aunque en el pasado existieron proyectos para construir algunos caminos que partiesen de la ciudad de Phiraz, los intentos fueron fútiles: las tormentas de arena borraban en días el trabajo que los hombres tardaban meses en hacer. Aún así, los nómadas del desierto conocen senderos naturales y rutas secretas por el desierto.

FLORA

Pese a lo que pueda parecer en un principio, Pharazia tiene abundancia de vida vegetal, aunque no se muestre a simple vista. En torno a cualquier fuente de agua del dominio pueden encontrarse las ubicuas palmeras, higueras y datileros Aunque el fruto de las palmeras pharazianas es pequeño y amargo, y tiene una cáscara dura que es necesario partir con una piedra u otro instrumento, es altamente nutritivo. Los dátiles de pharazia, pequeños y amarillentos, son muy dulces, y apreciados incluso más allá de sus fronteras para la elaboración de postres y tartas.

Una peculiaridad de la flora de Pharazia son los *Sali Cevir*, los arbustos rodantes. Estas extrañas plantas sin raíz tienen forma de matojos redondeados con finas hojas como espinas, y son arrastradas por el viento. Hay quien dice que estos *Sali Cevir* buscan el agua activamente, y que si uno se encuentra perdido en el desierto, tan sólo tiene que seguir uno de ellos hasta hallar una fuente de líquido. En ocasiones, estos arbustos estallan espontáneamente en llamas, y es considerado un presagio funesto por los pharazianos, que lo llaman *Öfke Dämbel* (la ira de Diamabel). Personalmente he visto arder uno de estos *Sali Cevir* en mi periplo por el desierto, y lo atribuyo al exceso de calor y la falta de humedad más que a preagios siniestros.

Los cafetaleros pharazianos son famosos incluso en las lejanas tierras del núcleo, Aunque el café cultivado por los campesinos es sabroso y oscuro, existe una variedad que tan ólo crece en las tierras altas de las montañas Hayat. Se dice que las infusiones de ese café silvestre (*vahsi kahvé*) son muy potentes, y pueden mantener a un hombre despierto y con los sentidos aalerta toda la noche.

Una de las plantas más utilizadas en Pharazia es el *afyon*, una variedad de árbol capaz de crecer en algunas extensiones del desierto gracias a sus profundas raíces, siempre en busca de corrientes de agua subterráneas. El *afyon* se llena de flores rojias, similares a las amapolas, de las cuales se extrae un látex narcótico. Aunque la ley de Diamabel ha prohibido el *afyon* por inmoral, y los árboles cuajados de flores rojas de las cercanías de Phiraz han sido talados, el *afyon* es utilizado por los curanderos de los nómadas del desierto.

Vahsi kahvé: esta variedad de café silvestre puede emplearse para hacer una infusión con sus granos secos y molidos (los granos frescos no sirven a este efecto). Una infusión de Vahsi kahvé quita el sueño durante ocho horas, así como el apetito. Además, mientras duren los efectos, los personajes que lo consuman tendrán un bonificador de +2 alquímico a sus tiradas de avistar y escuchar. Dosis sucesivas de Vahsi kahvé no producen efectos adicionales, aunque tras la segunda dosis y posteriores, el personaje deberá realizar una tirada de salvación de Fortaleza (CD15) o sufrir 1 punto de daño temporal de Constitución.

Afyon: el latex de las flores de este árbol es un potente narcótico. Los curanderos de los nómadas preparan una pócima con este látex, capaz de sanar algunas heridas y dolencias administrado adecuadamente. Al consumir esta pócima, el personaje deberá de superar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 21) o quedar aturdidos durante 1D3+3 horas y sufrir 1D3 puntos de daño temporales de Fuerza y Destreza, mientras se sume en un sueño febril y delirante, a cuyos efectos muchos se han hecho adictos. Sin embargo, tras esas horas, cualquier enfermedad común leve (gripes, catarros, etc) se cura, así como las heridas (1D3+1 por curación natural). Tras cada toma, el personaje deberá superar una tirada de salvación de Voluntad (CD 13+1 por cada dosis tomada con anterioridad) o volverse adicto al afyon.

FAUNA

Pese a su inhóspita apariencia, las arenas de Pharazia son el hogar de varias formas de vida: aunque carece de la diversidad de fauna de otros dominios, la tierra está lejos de estar vacía. Debido a que hay pocas fuentes de agua, muchos animales se ven obligados a sobrevivir en los yermos, donde sólo los más duros y fuertes pueden perpetuarse. Esto hace que los animales salvajes de Pharazia sean mucho más feroces que sus contrapartidas en otras tierras.

Animales de los yermos: La fauna que vive en los desiertos de Pharazia es inusualmente dura y feroz. Todos los animales del desierto (así como sus contrapartidas terribles) encontrados en este dominio tienen 1 dado de golpe adicional. Estos animales se encuentran marcados con un doble asterisco en la tabla de encuentros, y su Valor de Desafío ya ha tenido en cuenta este incremento.

Los escorpiones y chacales suelen encontrarse con frecuencia en las arenas, así como camellos y llamas salvajes. Algo más raras de ver son las serpientes de cascabel (*yilansan*), aunque en ocasiones acechan bajo las piedras: el veneno de las serpientes pharazianas es letal, y recomiendo ir siempre provisto de contraveneno. En el cielo siempre azul acechan enormes buitres, que se vuelven osados si se encuentran en gran número.

Veneno de yilansan: el veneno de estas serpientes de cascabel de los desiertos pharazianos es letal (Herida CD20, Daño inicial 1D8 Con, Daño secundario 1D8 Con). Aunque el uso de venenos es ilegal en Phiraz, puede encontrarse en el mercado negro, donde alcanza precios desorbitados (200 po por dosis)

A lo largo de los ríos Camurlu y Tuzlu pueden encontrarse también cocodrilos. Estas bestias se asolean en el fango de las orillas en gran número, y los lugareños han aprendido a temerlas: aunque nunca atacan a grupos grandes, he oído numerosas historias de niños e incluso hombres adultos devorados por estos cocodrilos. Los pharazianos hablan también de cocodrilos enormes ocultos en las profundidades de los lechos de los ríos y ocultos en el fondo de los lagos. Aunque no he llegado a ver ninguno,el enorme cráneo de cocodrilo que pude ver en Phiraz disipó mis dudas acerca de su existencia.

Las ubicuas Áspides sombrías que se encuentran en Har'Akir y Sebua también pueden hallarse en las ardientes arenas de Pharazia, así como la extraña variedad de muertos vivientes conocidos como zombis del desierto, llamados *ölucöl* en la lengua de Pharazia. Estas criaturas vagan por el desierto, buscando sorber los fluidos a los vivos.

Durante la noche, por el desierto, vagan los antiguos muertos. Aunque no he encontrado rastro alguno de las pirámides o templos en los que se suele encontrar a estas criaturas. Estas

momias deambulan por las noches en las arenas en pequeños grupos, buscando a los vivos para despedazarlos con sus garras marchitas. Los pharazianos creen que estas criaturas tan sólo salen a la luz de la luna, aunque pueden ser meras supersticiones. Quizá estas criaturas provengan de las tierras de Sebua o Har'Akir, en donde estas prácticas funerarias son comunes, pero los lugareños insisten en que ya había momias en los desiertos antes de la formación de los Yermos Ámbar: los consideran los restos animados de los infieles que murieron lejos de la luz de Diamabel, y ahora vagan eternamente por el desierto como castigo por su incredulidad y desobediencia.

ANIMALES LOCALES Y HORRORES NATIVOS

Vida salvaje:
VD 1/2: Escorpiones monstruosos (diminutos)**.
VD 1: Camellos**, Llamas (cuentan como Caballos ligeros)**, Escorpiones monstruosos (pequeños)**, Chacales (cuentan como perros)**, Buitres del desierto (ver notas finales).
VD 2: Serpientes (víboras grandes)**, Escorpiones monstruosos (tamaño medio)**, Cocodrilos (tamaño medio)
VD 3: Yilansan (ver notas finales)
VD 4: Cocodrilos gigantes.

Monstruos:
VD 2: Zombis del desierto (ver notas finales), Áspid sombría*
VD 3: Chacales terribles (cuentan como lobos terribles)**, Licántropo, hombre chacal*
VD 4: Momias**

HISTORIA

Por supuesto que la situación de la historia de Pharazia no iba a ser diferente de la de la gran mayoría de los dominios de la tierra de las brumas (por no decir todos). Mis investigaciones tanto en compañía de los nómadas del desierto y su rica tradición oral, así como los datos extraídos de las bibliotecas de Phiraz, me llevan a concluir que Pharazia apareció en nuestro mundo como una isla en las brumas en torno al año 590 CB, que coincide con la apoteosis del déspota Diamabel.

Las historias locales hablan de una era de oscuridad y descreimiento anterior a la llegada de Diamabel. La tierra de Pharazia languidecía por su irrelevancia, y los pharazianos de aquel entonces eran sólo tribus nómadas dispersas por el desierto y algunos pequeños poblados junto a los oasis de esta árida tierra. En algún momento del pasado (en torno al año 360 CB, si hemos de hacer caso a los registros de las bibliotecas de Phiraz), un profeta comenzó a extender la fe en el Único Dios (un extraño culto que consideraba a todos los otros dioses como falsos ídolos o, directamente, demonios), y algunas tribus comenzaron a seguir este sencillo pero intolerante credo, que aún perdura hoy.

Nacido de padres mortales en torno al año 563 CB, Diamabel fue criado como correspondía al estatus de su padre, un *sheik* (líder) de las tribus del desierto, y tras la muerte súbita de sus padres cuando el joven contaba tan sólo con dieciséis años, fue aupado como nuevo *sheik*, el más joven según los registros. En este punto, las versiones de las bibliotecas de Phiraz y las historias de los nómadas del desierto difieren: según los nómadas, Diamabel asesinó a su padre para hacerse con el poder de la tribu, quedando así maldito por siempre ante los ojos de los dioses y los hombres.

Diamabel demostró pronto ser un líder osado, pero inteligente. Pronto quedó claro que Diamabel

estaba interesado en algo más que las dunas que eran el territorio de su tribu. Su fe en el Único Dios ardía en su pecho, y pronto llevó a su tribu de victoria en victoria, derrotando a los infieles y convirtiendo a la luz del Único Dios a numerosos pueblos.

Pronto Diamabel tomó el control de numerosas otras tribus pharazianas, que se unieron a su "guerra santa". El *sheik* prometía que, si conseguían limpiar la faz del mundo de infieles, el Único Dios los recompensaría convirtiéndolos en seres celestiales. Los infieles temían aventurarse en las adientes arenas de Pharazia, pues las caravanas de mercaderes eran asaltadas. Los Pharazianos llaman a esta época *savas yükselme* (las guerras de la ascensión), mientras que los nómadas del desierto conocen este tiempo como *agri zäman* (el tiempo del dolor). Según ellos, Diamabel inició una campaña de exterminio contra todos aquellos que no doblasen la cerviz ante el tirano y su macabro dios.

En el año 590 CB, durante una incursión contra un poblado norteño, Diamabel fue alcanzado por una flecha, que lo atravesó. Sin embargo, Diamabel no murió aquella noche. Según los escritos de las bibliotecas de Phiraz, fue recompensado por el Único Dios por su fe y su arrojo, y convertido en una criatura angelical de piel de alabastro y blancas alas de plumas, para guiar a su pueblo hacia la victoria final. Aquel día las brumas se alzaron alrededor de Pharazia: según el credo oficial, las brumas separan el dominio de las tierras de los infieles y los impuros, y cuando finalmente todo Pharazia vuelva su rostro hacia el Único Dios y no queden infieles, las brumas se abrirán para revelar el paraíso prometido.

Sin embargo, los nómadas creen que aquel lejano día quedaron condenados, separados del mundo por las impías acciones del déspota. Para ellos, Pharazia es una especie de purgatorio, y Diamabel su demoníaco carcelero. Tan sólo si logran derribar al tirano de Phiraz lograrán ascender. Han pasado ya casi dos siglos desde aquel lejano día: generaciones de nómadas han muerto sin ver aún el día en que logren derrocar a Diamabel.

Tras la Gran Conjunción, en el año 746 CB se conforman los Yermos Ámbar, y la frontera brumosa al este de Pharazia se abre para revelar Sebua, creándose la Garganta en las montañas Dagbati. En el tiempo transcurrido desde entonces, los nómadas han tenido amplio contacto con los akiri de Muhar.

POBLACIÓN

Pese a tener una raíz étnica común, existen dos grupos de población bien diferenciados en Pharazia: por un lado, los autodenominados pharazianos (habitantes de la ciudad de Phiraz y sus alrededores, incluyendo los poblados campesinos en torno al lago Phiraz y los poblados de pescadores de *Sis Dëfne*); y por otro lado, los

nómadas del desierto. Entre estos últimos puede encontrarse algún akiri, e incluso algún habitante del núcleo, aunque es muy raro.

APARIENCIA

Los pharazianos son un pueblo hermoso y elegante, con rasgos angulares. El tono de su piel va desde un oliváceo claro hasta un bronce oscuro; el color de los ojos es casi siempre de un castaño profundo, pero son supersticiosos, y cuando nace un niño con los ojos color azabache, lo matan nada más nacer: una antigua profecía clama que "un villano de ojos negros deshará el reino de Pharazia", de modo que el infanticidio de esos niños recién nacidos continúa. Los pharazianos tienen el pelo negro y lustroso, que los hombres mantienen muy corto y las mujeres se dejan crecer excepcionalmente. Son habituales entre los hombres las barbas y bigotes bien cuidados.

TERRIBLE POSIBILIDAD: LA PROFECÍA

Hace dos siglos, antes de que Diamabel y Pharazia entrasen en las brumas, una de las víctimas de sus campañas de genocidio pronunció una maldición. Se trataba de una anciana sacerdotisa de los Antiguos Dioses, que contempló cómo los guerreros de Diamabel masacraban a todo hombre, mujer y niño que no se rindió a la fe en el Único Dios. La sacerdotisa, con su último aliento, pronunció una ominosa profecía: un héroe de ojos color azabache surgiría del pueblo del tirano, acabando finalmente con su reinado y con su reino establecido a sangre y fuego.

Diamabel teme la profecía, y por ello todos los niños que nacen con los ojos negros son asesinados nada más nacer. Sin embargo hace quince años, una madre de Sïs Defne entregó a su hijo recién nacido a los nómadas del desierto, para que lo criasen, antes que sacrificarlo por la profecía. El niño creció, y fue educado en las costumbres de los nómadas, y ha comenzado a cabalgar como un hombre de pleno derecho hace bien poco. El niño se llama Ismail ibn-Umut (varón humano Explorador 2), y ha sido entrenado por los nómadas para hacer que se cumpla la profecía.

Las principales diferencias entre los habitantes de Phiraz y los nómadas son de complexión: mientras que muchos habitantes de la ciudad muestran cuerpos carnosos y abundantes, los nómadas son recios y de complexión huesuda, debido a los rigores de la vida en los yermos arenosos.

ROPAS

Los pharazianos utilizan cómodas túnicas y chilabas, de seda para quienes puedan permitírselo, o de lana en el caso de los menos favorecidos. En todos los casos, las ropas de los pharazianos están siempre teñidas de vivos colores, reservándose los estampados para las mujeres, y el color blanco para los ancianos. El color negro está prohibido por las leyes de Diamabel. Los turbantes son tradicionales tanto para hombres como para mujeres, los llevan por modestia y para defenderse de la arena del aire. En público, las mujeres esconden todo el pelo bajo un chal y se cubren toda la cara, excepto los ojos, con un velo. Las sandalias o las babuchas son el calzado habitual; las joyas y el maquillaje se consideran vulgares, al menos en público. Los nómadas del desierto utilizan túnicas siempre negras, en un desafío a las leyes de Diamabel, y utilizan ropajes más cómodos, y son habituales las armaduras de cuero. Tanto hombres como mujeres suelen llevar velo en torno al rostro para protegerse del viento del desierto.

IDIOMA

El idioma oficial es el pharaziano, un extraño lenguaje siseante de extraños sonidos que no tiene comparación con ninguno de los otros idiomas conocidos, ni siquiera con el akiri hablado en Har'Akir y Sebua. Tanto los habitantes de Phiraz y su entorno como los nómadas del desierto hablan pharaziano, aunque se trata de dos dialectos diferentes, separados por el tiempo y el aislamiento. Mientras que la cultura en Phiraz incluye bellos ejemplos de literatura, los nómadas no utilizan la escritura, y su idioma es más gutural y seco que el melifluo pharaziano de la ciudad.

PERSONAJES PHARAZIANOS

Razas: los humanos son la raza exclusiva en Pharazia: tanto en la ciudad de Phiraz como entre los nómadas, todos los pharazianos son humanos. Los calibanes son considerados impuros según las leyes de Diamabel, y son sacrificados al nacer. Entre los nómadas se encuentran unos pocos calibanes. Aunque es raro, puede ser que algún pharaziano tenga algo de sangre vistaní.

Clases: Bárbaros, guerreros, magos. Hay un pequeño grupo de monjes que trata de interiorizar las enseñanzas y edictos de Diamabel a través del ascetismo en un monasterio de Phiraz. Tan sólo los Inquisidores de Diamabel pueden ser clérigos. Los nómadas tienen algunos exploradores entre sus filas, e incluso algún hechicero. Otras clases son desconocidas.

Habilidades recomendadas: Engañar, Arte (caligrafía, alfarería, tallado de piedras, tejido), Diplomacia, Oficio (granjero, pastor, escriba), Montar, Averiguar intenciones, Supervivencia.

Dotes recomendadas: Lucha con dos armas, Soltura con un arma (cimitarra), Aguante, Pericia, Combatir desde una montura, Soltura con una habilidad (montar), Voz de la ira.

-Nombres masculinos: Abbas, Abdul, Akbar, Ali-Naghi, Amir, Arash, Azad, Aziz, Babak, Bahram, Bijan, Ebrahim, Esma'il, Faraz, Farzin, Fazlullah, Forouq, Ghaffar, Habib, Hamid, Hesam, Ja'far, Jalal, Kamal, Kamran, Karim, Mahmoud, Massoud, Mehdi, Mehran, Nader, Naseem, Rahim, Rashid, Reza, Sa'adi, Sa'id, Vahid, Yashar, Yousef

-Nombres femeninos: Azita, Bahareh, Banafsheh, Behbaha, Darya, Dina, Elaheh, Ezzati, Fatimah, Ghazaleh, Gita, Golnessa, Gordia, Guita, Habibeh, Haideh, Hediyeh, Jamileh, Kimiya, Laleh, Laqa, Leyla, Lili, Mahdokht, Mahin, Mahrokh, Mahshid, Malakeh, Marjan, Maryam, Nahal, Naniyyih, Nasim, Neda, Niloufar, Noor, Olya, Omid, Pareesa, Salomeh, Samila, Samira, Shahin, Shahrzad, Sheyda, Zara

ESTILO DE VIDA Y EDUCACIÓN

Los pharazianos son un pueblo tenso y reservado que vigila sus palabras y hechos; la pureza moral es de vital importancia para ellos, aunque más por tradición y miedo que por convicción espiritual. Hay una ansiedad palpable, que tiñe su forma de hablar cuidadosa y medida, como si temieran pronunciar las palabras equivocadas; tienen los nervios destrozados por los duros mandamientos de Diamabel, cuyos confesores vigilan que nadie se salga del redil. Los pharazianos son prontos a la hora de traicionar a los pecadores ante los confesores, aunque sólo sea para conseguir un momento de respiro de su vigilancia puritana.

En la ciudad de Phiraz existen numerosos tutores (*bilgë*) que pueden instruir a los niños y jóvenes de las familias acaudaladas en los secretos de las letras y los números. La mayoría del pueblo es analfabeto, y depende de la tradición oral, aunque entre las clases acaudaladas mantienen una serie de biblioteca a las que puede accederse previo pago de una tasa. Existen en Phiraz numerosos escribas, que por unas pocas monedas de plata escriben contratos, mensajes o cartas.

La comida pharaziana es elaborada, y este pueblo se siente orgulloso de los numerosos platos que pueden preparar, a cada cual más delicioso. Utilizan el cordero mucho en casi todas las comidas, y preparan también dulces muy variados usando azúcar de dátil.

La música y la danza son valoradas por los pharazianos, aunque los edictos de Diamabel establecen numerosos preceptos y prohibiciones acerca de las melodías y los bailes permitidos y prohibidos. Las artes plásticas son muy valoradas, y los motivos geométricos y los mosaicos son una constante en la ciudad de Phiraz.

El matrimonio es una cuestión peculiar en Pharazia: la ley de Diamabel establece que un hombre puede casarse con tantas mujeres como

pueda mantener (poligamia). De este modo, el matrimonio entre los pobres se da una única vez en la vida, y normalmente los pobres se casan tarde (en torno a los treinta años), debido a que necesitan reunir riqueza para ello. Por otro lado, los ricos comerciantes mantienen a varias esposas, y suelen casarse con frecuencia. El divorcio es ilegal e inmoral en Pharazia.

Ya que Phiraz no dispone de una auténtica nobleza, las acaudaladas familas de comerciantes conforman las clases más altas, y son dueñas de buena parte de las tierras de cultivo en torno a la ciudad. Por encima de ellos se alzan los inquisidores de Diamabel, que no responden ante nadie más que el tirano de este reino.

Por otro lado, los nómadas del desierto sobreviven como han hecho siempre: arrancando al desierto lo que pueden para su subsistencia. Las enseñanzas son transmitidas oralmente entre los nómadas, de padres a hijos, aunque entre ellos hay *Bilgë kadin* (mujeres sabias), que mantienen la historia y las tradiciones de su pueblo, y son capaces de leer y escribir en una antigua forma de pharaziano conformada por sinuosas runas. Pese a todo, los nómadas del desierto poseen conocimientos de números y cuentas de forma generalizada, utilizando hermosos ábacos de madera para ayudarse.

ACTITUDES RESPECTO A LA MAGIA

La magia arcana es bien conocida en Phiraz, aunque el tirano Diamabel tiene mucho cuidado en mantener controlados a los magos de su dominio. Los magos pharazianos estudian en *Sihirli ökul*, la academia de magia de Phiraz, y cuando se gradúan obtienen su *izin* (permiso) para ejercer la magia en el dominio, atendiendo siempre a las leyes de Diamabel. Muchos de elloos acaban uniéndose a las filas de los Inquisidores. Realizar magia sin *izin* es un grave delito, muchas veces castigado con la mutilación o la muerte. Los hechiceros son vistos con horror, y las leyes del tirano los prohíben.

La magia divina es considerada impía, salvo la que realizan los inquisidores de Diamabel. Su práctica está estrictamente prohibida, y siempre se castiga con la muerte (normalmente, tras una larga y agónica tortura para intentar que abjuren de sus "falsos dioses")

Obtener el Izin: para ejercer la magia en Pharazia es necesario el Izin, un pergamino que contiene un permiso especial sellado por los inquisidores de Diamabel. Cualquier practicante de la magia arcana pillado sin el Izin está gravemente penada. Aunque las penas habituales incluyen la pérdida de una mano o un ojo (o ambos), en ocasiones la sentencia puede ser de muerte. Conseguir el Izin es relativamente sencillo: los Izin se conceden en *Sihirli ökul*, previo juramento de fidelidad a Diamabel y sus leyes, y pago de una tasa que depende del poder del mago en cuestión (su poder es juzgado por los inquisidores). Normalmente, estima una tasa de 20 po por nivel de lanzador del mago en cuestión.

RELIGIÓN

La religión ocupa un lugar central en la cultura de los pharazianos. Aunque en el pasado se mencionaba al Único Dios, actualmente la adoración es hacia Diamabel, como encarnación de la pureza. Esta pureza (según su estricto código religioso) es el objetivo final de los pharazianos, ya no individualmente, si no como colectivo: es deber de los fieles denunciar y castigar a aquellos que se desvíen del camino recto.

No quedan templos ni capillas en Pharazia: la pureza debe demostrarse diariamente, y en todo momento, y los rezos son personales e introspectivos, aunue el tiempo y frecuencia de las plegarias está estrictamente establecido por la ley de Diamabel. Según el credo, Diamabel el Justo es un agente celestial enviado para enseñarles la verdad en palabras, pensamientos y hechos. Las plegarias hacia el Único Dios han ido cambiando hacia plegarias a la pureza como concepto, y hacia el propio Diamabel. Hay ciertas actividades que no deben realizarse, alimentos que no deben consumirse, palabras que no deben pronunciarse y pensamientos en los que uno no debe pararse. Los fieles deben rezar, ser obedientes y arrepentirse de sus crímenes. Los confesores son comunes en Phiraz, los cuales absuelven los pecados tras imponer una penitencia. Sin embargo, hay pecados que no pueden perdonarse, y para ello están los Inquisidores.

Entre los nómadas del desierto aún persisten las antiguas costumbres, y reverencian a los Antiguos Dioses (el panteón akiri), aunque su duro estilo de vida y los rigores de la guerra contra Diamabel deja poco tiempo a los nómadas para la fe. Las Bilgë kadin son las guardianas de la antigua fe entre los nómadas.

EL CULTO A LA PUREZA

Símbolo: dos alas blancas emplumadas

Alineamiento: LM

Atribuciones: pureza, penitencia. El culto a la pureza supervisa prácticamente todas las actividades vitales de sus fieles.

Dominios: Ley, Destrucción, Fuerza

Arma predilecta: Látigo

El Culto a la Pureza desciende del totalitario y excluyente culto al Único Dios, en el que la figura divina ha sido sustituida por el ideal de pureza, y Diamabel como representante máximo de esa pureza. La jerarquía del culto es piramidal, con el mismo Diamabel en el vértice de la pirámide. Bajo él se encuentran los Inquisidores, que son los únicos a los que se les han concedido conjuros divinos. Después se encuentran los Confesores, que son los que más contacto tienen con la gente de la ciudad: viven entre ellos, escuchan sus pecados e imponen penitencias, pero en realidad conforman una red de información que termina en Diamabel. Por último se encuentran los soldados, que mantienen el orden en Phiraz. Los oficiales de más alta graduación siempre responden ante los Inquisidores.

Creencias: Para los fieles, Pharazia es una especie de purgatorio: fueron elegidos de entre todos los reinos del mundo para probar su pureza, y así ascender a los cielos. Tan sólo cuando toda Pharazia sea pura, los fieles ascenderán al cielo para su recompensa final. La aparición de Sebua y Har'Akir al oeste hizo tambalearse la doctrina, puesto que adoraban a dioses extraños, y aún así también habían llegado para ser puestos a prueba. La respuesta de Diamabel a esto fue que la fe estaba siendo puesta a prueba una vez más.

EL REINO

Diamabel el Justo ha gobernado Pharazia con puño de hierro durante más de un siglo y medio. Su dominio es absoluto, exigiendo que sus súbditos se sometan a sus edictos con total obediencia. Diamabel no es un hombre mortal, si no una criatura pálida y angelical con alas de plumas y una mirada abrasadora.

GOBIERNO

Las leyes de Diamabel se imponen estrictamente, sin ambigüedad ni indulgencia. Si los súbditos no son obedientes, se desvían, y son castigados duramente por sus pecados. Los confesores, vestidos con túnicas de un blanco puro y armados con látigos, patrullan las calles de Phiraz escoltados por fanáticos guerreros armados. Las sentencias de los confesores se aplican inmediatamente. Resistirse a la autoridad es un crimen en sí mismo, y se espera que los castigados acepten tratos degradantes, paliza e incluso mutilaciones, e incluso agradezcan haber salvado la vida.

Los Inquisidores se ocupan de los crímenes más horrendos ante los ojos de Diamabel, y normalmente actúan en secreto. Son los únicos creyentes recompensados con poderes divinos, aunque los ejercen con cautela. El líder de los inquisidores es Kule Yamniss, un hombre de edad ya avanzada, totalmente leal a Diamabel. Su nombre es susurrado con temor por la población.

Los nómadas del desierto son leales al estandarte del *sheik* Rashaan, que los lidera en virtud de su carisma, riqueza y habilidad en el campo de batalla. Aunque son enemigos jurados de Diamabel, los nómadas tienen su propio y estricto código de leyes, y sus castigos no son menos severos que los de Diamabel (aunque no son tan crueles). A los criminales violentos y a los traidores los mutilan y los abandonan en el desierto para que mueran.

Fuerzas del orden

Los confesores, con sus túnicas blancas, patrullan las calles de Phiraz, acompañados de, al menos, dos soldados (o en ocasiones hasta una docena). Los Inquisidores actúan en secreto, pero cuando se muestran, llevan túnicas blancas ribeteadas de dorado, y van acompañados por varios confesores y docenas de soldados.

-Soldados: Humano Cmb 1; VD 1/2; tamaño M humanoide (humano); DG 1D8+2, pg 7; Ini +2 (des); Vel 30 pies; CA 17 (toque 12, desprevenido 15); Atq +4 cuerpo a cuerpo (1D6+2, crit 18-20/x2) o +2 a distancia (1D6, arco corto compuesto); Frente/alcance 5 pies por 5 pies/5 pies; Al LM; SV Fort+4, Ref+1, Vol+1; Fue 14, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 8.
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +2, Avistar +4, Escuchar +4, Intimidar +4. Alerta, Soltura con un arma (cimitarra).
Posesiones: Armaduras de cuero tachonado, escudos grandes de madera, cimitarras, arcos cortos compuestos, 20 flechas.

-Confesores: Humano Exp 3; VD 1; tamaño M humanoide (humano); DG 3D6+3, pg 13; Ini +1 (des); Vel 30 pies; CA 14 (toque 11, desprevenido 13); Atq +3 cuerpo a cuerpo (1D3, crit 20/x2) ; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/10 pies; Al LM; SV Fort+2, Ref+2, Vol+6; Fue 10, Des 12, Con 12, Int 12, Sab 15, Car 8.
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +7, Concentración +7, Diplomacia +6, Escuchar +6, Intimidar +10, Saber (local) +6, Saber (religión) +8. Alerta, Competencia con arma exótica (látigo), Soltura con un arma (látigo).
Posesiones: Armaduras de cuero tachonado, látigo

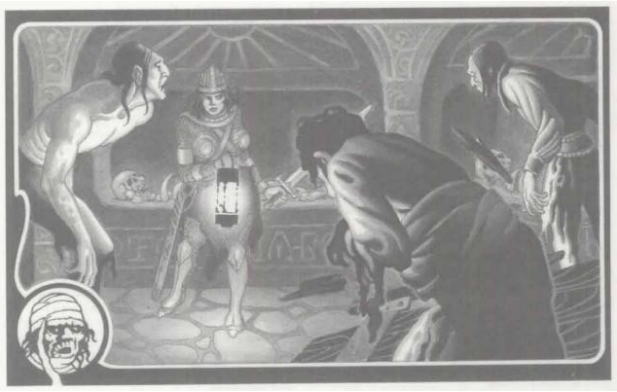
-Inquisidores: Humano Clr3; VD 3; tamaño M humanoide (humano); DG 3D8+6, pg 20; Ini +1 (des); Vel 30 pies; CA 14 (toque 11, desprevenido 13); Atq +3 cuerpo a cuerpo (1D3, crit 20/x2) ; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/10 pies; Al LM; SV Fort+5, Ref+2, Vol+6; Fue 13, Des 12, Con 14, Int 14, Sab 16, Car 8.
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +5, Diplomacia +6, Escuchar +5, Intimidar +10, Saber (local) +4, Saber (religión) +8. Alerta, Competencia con arma exótica (látigo), Soltura con un arma (látigo). Conjuros: 4/3/2
Posesiones: Armaduras de cuero tachonado, látigos, símbolo sagrado.

Son pocos los viajeros de otros dominios que encuentran el camino a Pharazia, y los que lo hacen casi siempre se han apresurado a abandonar el lugar la primera vez que se enfrentan a las opresivas leyes del dominio. Diamabel tiene una opinión muy poco favorable de los forasteros, puesto que su influencia corruptora podría pervertir la pureza de su reino. También prohíbe a sus súbditos que se aventuren más allá de Phiraz, *Sis Dëfne* y la zona circundante, por si los nómadas del desierto los esclavizan, los asesinan o los convierten.

El Heraldo Negro: Esta criatura nocturna (*Mustulamak Siyal* en pharaziano) es un espectro aterrador de alas esqueléticas y ojos encendidos como carbones. Se rumorea que esta criatura es la encarnación de la venganza de Diamabel, y que castiga las peores transgresiones contra la pureza amparado en la oscuridad de la noche. Por las vívidas descripciones de algunos pharazianos, esta criatura no es sólo una leyenda. En las bibliotecas de Phiraz pueden encontrarse referencias a las apariciones nocturnas de esta criatura desde fecha tan antigua como el año 590 CB, el año en el que Pharazia entró en las brumas. Todas las descripciones a lo largo de los años coinciden en detallar siempre los mismos rasgos: un cuerpo demacrado de gran altura, con alas esqueléticas y una mirada abrasadora, todo oscuridad y sombras, sin un rastro de color. Es curioso que se trate de una descripción tan diferente y al mismo tiempo tan similar a la imponente y extraña forma física del tirano de estas tierras: parece que el Heraldo Negro y Diamabel están relacionados de algún modo, o que incluso ambos sean la misma persona.

ECONOMÍA

La economía de Pharazia parece aislacionista y puramente de auto-subsistencia, pero esto no es completamente cierto. La ciudad de Phiraz subsiste con los inmensos campos de cultivo que se extienden alrededor de la urbe, en torno al lago. Numerosos canales llevan el agua hasta las parcelas, asegurando que las plantas para alimentar a esta enorme ciudad crecen en el árido terreno. Los campos producen fundamentalmente trigo, cebada, arroz y mijo; esta mezcla de cereales conforma el grueso de la dieta de los pharazianos. También se cultivan melones y berenjenas, y algunas legumbres capaces de subsistir en este clima, como habas y guisantes. Entre las parcelas se encuentran arboledas con dátiles, palmeras, naranjos y limonares.



Los cereales cultivados también alimentan la escasa cabaña ganadera del dominio, principalmente ovejas y cabras, además de camellos. Normalmente la mayoría de los pharazianos tan sólo puede permitirse comer carne unas pocas veces al mes, en determinadas festividades religiosas. Aunque el pescado es muy escaso en *Sis Dëfne* , en la rocosa bahía pueden encontrarse numerosos mariscos, que son extraídos por los pescadores y vendidos en los mercados de Phiraz, siendo mucho más asequibles que la carne para los pobres.

El cultivo de café se ha expandido en los últimos años, y muchos terratenientes han sustituido plantaciones de cereal o legumbre por cafetaleros. Aunque el café es apliamente consumido en Pharazia en forma de infusión, también es enormemente apreciado en algunas tierras del núcleo, sobre todo en Dementlieu, Borca y

Richemulot. Caravanas mercantes de estos dominios llegan a través de la frontera brumosa para comerciar con los pharazianos fundamentalmente por este café. El comercio de café está gravado por las leyes de Diamabel, y los comerciantes que lo vendan a extranjeros deben pagar unos aranceles especiales al tirano.

Mención especial merece la seda de Pharazia: fina y delicada, es muy apreciada por las clases pudientes, así como por los comerciantes que llegan del núcleo. Pharazia es una de las pocas tierras en las que puede encontrarse este extraño y valorado tejido, y losp harazianos aún no han revelado el secreto de su fabricación.

Las monedas son conocidas como Penitencia (la pieza de oro), Reproche (la de plata) y Bendición (la de cobre). Las monedas tienen grabado en un lado un perfil de Diamabel, y por el otro el símbolo de su culto (dos alas de plumas y una cimitarra llameante). Me llamó poderosamente la atención el hecho de que los precios en los mercados de Phiraz no son fijos: el regateo es toda una tradición, y los comerciantes se ofenden si uno ofrece un precio fijo y no quiere regatear. Los lugareños disfrutan enormemente de estos regateos, pero para los visitantes puede resultar desesperante.

Los nómadas, por su parte, llevan a cabo un comercio regular con el dominio de Har'Akir en el extremo oeste, aunque el viaje exige que atraviesen la desamparada Sebua. La aparición de estas caravanas es una visión que los akiri agradecen, y la riqueza generada por este comercio no ha hecho más que expandir el poder y la influencia del *sheik* Rashaan.

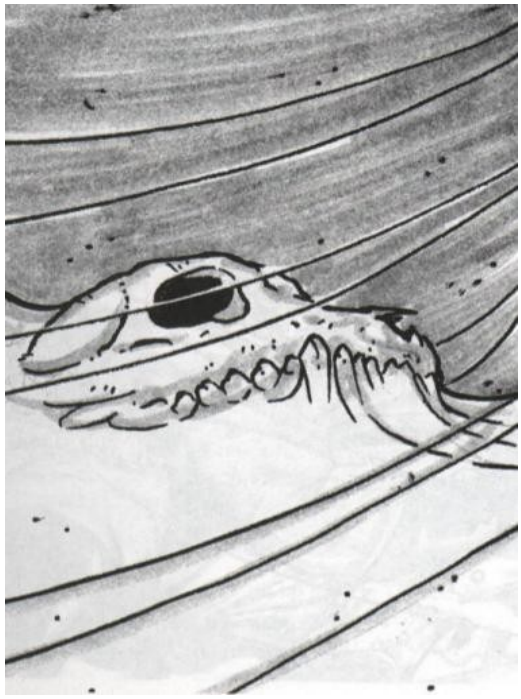
DIPLOMACIA

Pharazia es, fundamentalmente, aislacionista: no se relaciona con los dominios del exterior de forma oficial, ya que Diamabel desconfía de los extranjeros.

Har'Akir: La visión oficial del credo de Diamabel considera a los akiri impuros y adoradores de falsos dioses. Sin embargo, los nómadas del desierto sí que se relacionan con este lejano dominio: el comercio con Muhar ha prosperado en las últimas décadas,lo que ha llevado a Diamabel a reforzarse en su posición de que los akiri son impuros.

Sebua: Los áridos yermos de Sebua apenas tienen relación con Pharazia: se considera a Sebua como una tierra de nadie, un enorme desierto al otro lado del cual se encuentra Har'Akir.

El núcleo: Los comerciantes provenientes del núcleo (fundamentalmente de Hazlan y Dementlieu) son bienvenidos a regañadientes por las leyes de Diamabel: los productos que aportan a cambio de la seda y el café son necesarios para defender Phiraz de los ataques de los nómadas. Sin embargo, los visitantes del núcleo son raros en Pharazia.



LUGARES DE INTERÉS

Comencé mi viaje por Pharazia a través de la Garganta, donde pronto encontré a los nómadas del desierto, un pequeño grupo de dos docenas comandados por el sheik Mahmoud Talayed, todos ellos sobre veloces camellos del desierto y vistiendo túnicas negras y velos negros para protegerse de los vientos del desierto. Tras una larga conversación con ellos, compartieron conmigo el pan y la sal, y accedieron a guiarme por el dominio a cambio de oro y dos buenas dagas de acero que traía conmigo.

EL REFUGIO DE LAS HAYAT

Al sur de Pharazia, amparado entre las montañas Hayat y el lago Kir, se encuentra el único refugio permanente de los nómadas del desierto. El refugio propiamente dicho consiste en una red de cuevas naturales en las Hayat, creadas por la erosión de los numerosos riachuelos subterráneos que desembocan en el lago Kir. Si no hubiese sido guiada por el sheik Talayed, jamás hubiese encontrado el Refugio: sus numerosas entradas están ocultas por los riscos y la vegetación.

En el interior de las cuevas, el contraste es sorprendente. Centenares de cortinas de colores parcelan las cuevas, iluminadas por el brillo de un millar de antorchas y lámparas de aceite, e incluyen establos para los camellos de los nómadas (en las cuevas más bajas) y para los rebaños de ovejas que alimentan a los nómadas. Las cuevas se extienden muy profundamente en las montañas, y el Refugio sólo ocupa una pequeña parte de la red de túneles y grietas.

El Refugio no es una villa al uso: en realidad se parece más a un campamento militar. El duro enfrentamiento con el tirano de Phiraz, que dura ya varias generaciones, deja pocas concesiones. Todos los nómadas aprenden a luchar desde que son pequeños, e incluso las féminas son entrenadas en las artes de la guerra.

En una cueva de las más profundas se encuentran las estancias de las *Bilgë kadin* (las Mujeres Sabias de los nómadas), y fue en este lugar en el que aprendí de las gentiles ancianas buena parte de la historia del dominio, conversando largas horas con la anciana Sheyda, una de las Bilgë kadin más respetadas, mientras saboreaba las infusiones de *vahsi kahvé* con leche de oveja que me ofrecieron.

El comercio es muy raro en el Refugio: tan sólo cuando los comerciantes de los nómadas se encuentran aquí es posible obtener productos a cambio de oro o, más comúnmente, trueque. Unos pocos herreros trabajan el bronce, y también hay artesanos que trabajan el cuero. No hay equivalentes a posadas (tan sólo los invitados de los nómadas acceden al Refugio).

Me llamó la atención conocer al único habitante del Refugio que no era un nómada: un sacerdote akiri llamado Amsu. Me contó que llevaba ya seis años viviendo con los nómadas, tratando de guiar a alguno de ellos por el sendero de Osiris, sin éxito, Sin embargo, Amsu comparte la vida con los nómadas, así como su desprecio por el tirano Diamabel, y utiliza sus poderes para ayudarlos y sanarlos.

El Refugio de las Hayat (villa pequeña): Convencional; Al LN; Límite 150 po; Activo 26000 po; Población 180; aislada (100% humanos).

Autoridades: Sheida bin Caffari, anciana de las Bilgë kadin (humana hembra Clérigo 7)

Personajes importantes: Sheik Mahmoud Talayed (humano varón Guerrero 4/Explorador 3); Amsu, sacerdote de Osiris (humano varón Clérigo 6)

Sheik Allahn-al-Rashaan

El líder indiscutible de los nómadas del desierto es el sheik Rashaan, un poderosos guerrero conocido por su fervor en la lucha contra el tirano de Pharazia y por su habilidad para unir a los diversos sheiks bajo su estandarte. Rashaan es un guerrero temible, que lucha con dos cimitarras danzantes.

Humano Guerrero 9; VD 9; tamaño M humanoide (humano); DG 9D10+27, pg 81; Ini +7 (des, iniciativa mejorada); Vel 30 pies; CA 16 (toque 13, desprevenido 13); Atq +14/+9/+12/+7 cuerpo a cuerpo (1D6+6, crit 18-20/x2) ; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/10 pies; Al LN; SV Fort+11, Ref+8, Vol+6; Fue 16, Des 17, Con 16, Int 15, Sab 13, Car 18.
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +8, Avistar +5, Diplomacia +6, Escuchar +5, Intimidar +10, Montar +8, Nadar +6, Trepar +6. Alerta, Ambidiestro, Iniciativa mejorada, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Soltura con un arma (cimitarra), Especialización (cimitarra), Combatir desde una montura.
Posesiones: Dos cimitarras +1, Armadura de cuero tachonado, Talismán de protección +2

PHIRAZ

A medida que me acercaba a la ciudad de Phiraz, el terreno fue cambiando de la aridez del desierto a una zona regada por los ríos, en los que numerosos campesinos vestidos con faldelines blancos y pañuelos en sus cabezas se afanaban en las labores agrarias en los inmensos campos de cultivo que alimentan Phiraz con trigo, cebada y mijo. A medida que me iba acercando a la ciudad y al lago, en las zonas más inundadas observé campesinos cultivando arroz. Ocasionalmente me crucé con alguno de los confesores de Diamabel, acompañados de soldados. Los campesinos los miraban con un temor reverencial y regresaban al trabajo con celeridad.

La joya de Pharazia es una enorme ciudad que se extiende junto al lago del mismo nombre, en la confluencia de los ríos Camurlu y Tuzlu. Una muralla de arenisca con base de granito rodea Phiraz, aunque la ciudad pugna por extenderse más allá de sus límites, y numerosas casas de adobe y arenisca se han construido fuera de las murallas. Los olores de las especias, la comida y la humanidad me asaltaron al atravesar las murallas, así como los soldados que me informaron de que los extranjeros debían pagar un impuesto de cinco piezas de plata por entrar en la ciudad. Disgustada, pagué la cantidad requerida y me adentré en Phiraz.

Vista desde fuera, Phiraz no da la impresión laberíntica que sentí al entrar: callejuelas estrechas entre edificios de ladrillo blanqueados con yeso, todas ellas muy parecidas, que van a desembocar a grandes plazas empedradas. En la gran mayoría de las plazas hay una enorme fuente en su centro, adornadas con estatuas de mármol blanco de Diamabel. Los lugareños se abastecen de agua en estas numerosas fuentes, alimentadas por un ingenioso sistema de canales subterráneos que traen el agua del lago Phiraz.

Varias de estas plazas tienen mercados permanentes, en los que numerosos tenderetes decorados con telas de colores ofrecen mil y un productos a los compradores. Los alquimistas de Phiraz son muy renombrados, y pude comprobar que saben preparar multitud de pócimas misteriosas con los más variopintos efectos.

El centro del laberinto es el llamado Haliffe sëmt (el barrio de los califas), donde los ricos comerciantes tienen sus lujosas mansiones decoradas con chapiteles de mármol y cúpulas doradas. En Haliffe sëmt, las calles son más anchas y las plazas son más grandes, y están decoradas con un mosaico de miles de azulejos de colores, formando dibujos geométricos de gran belleza y colorido. También pueden verse estatuas de Diamabel en estas plazas, aunque algunas son de plata y oro.

En el lujoso barrio se encuentran también *Sihürli ökul* (la academia de magia de Phiraz) , la Gran Biblioteca y la universidad, donde los pharazianos más acaudalados pueden dedicarse al estudio.

En el centro del mismo Haliffe Sënt se halla el palacio de Diamabel, una hermosa e impresionante construcción cuyos minaretes se alzan por encima de todo Phiraz. Por supuesto, la entrada está vedada a todo el mundo, salvo que cuenten con el permiso del mismo Diamabel. Frente al palacio está la plaza más grande de todo Phiraz, pero ningún comerciante tiene aquí su puesto. Pese a la hermosura del lugar, su fuente de agua cristalina y las palmeras que dan sombra, la reputación sombría de la Casa de la Pureza, frente al palacio, mantiene a los lugareños alejados. En este edificio de mármol blanco tienen su sede los Inquisidores y Confesores: es aquí donde arrastran a los impíos para castigarlos, y pueden escucharse los lamentos de los prisioneros y los torturados en las cercanías.

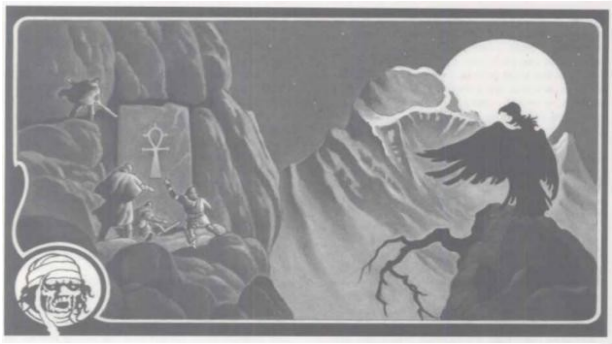
Dónde alojarse en Phiraz

Phiraz tiene numerosas posadas y casas de huéspedes, adecuadas para todos los bolsillos. Mencionaré tan sólo unas pocas: Sarhoss Adam (el Hombre Borracho, habitaciones de calidad normal, comida de buena calidad) es a la vez taberna y posada, levantándose como un edificio cuadrado de ladrillo blanqueado de tres plantas junto a la muralla sur. La taberna se encuentra en la planta baja, mientras que las otras dos plantas albergan una veintena de habitaciones. Dilenme Iyi (el Buen descanso, habitaciones de gran calidad, comida de gran calidad) está cerca de Haliffe sënt, y provee servicios de gran calidad, aunque numerosos confesores suelen rondar por la posada. Merece una mención especial la taberna Gurur Dämbel (el orgullo de Diamabel, comida de calidad excelente), donde se pueden degustar numerosos platos excelentemente preparados, aunque a precios elevados.

Phiraz (ciudad grande): Convencional; Al LM; Límite 22.000 po; Activo 6.000.000 po; Población 8800; aislada (99% humanos,1% otros).

Autoridades: Diamabel el Justo, gobernante de Pharazia (ver notas)

Personajes importantes: Kule Yamniss, líder de los Inquisidores (humano varón Clérigo 9); Hassim-ibn-Nahüm, oficial de los soldados (humano varón Guerrero 6), Mahid Shadiki, rector de la academia de magia (humano varón Mago 8)



SÏS DEFNE

Salí de Phiraz en dirección a Sïs Defne en compañía de una caravana de mercaderes. Según me contaron, la bahía se reveló en las brumas hace poco más de diez años, mostrando un estrecho brazo de mar de apenas dos millas de anchura que termina en la frontera brumosa. En poco tiempo, una pequeña colonia de pescadores y mariscadores se ha establecido aquí, y los pequeños botes de madera de palmera navegan lentamente en estas aguas traicioneras en las que asoman sobre las olas agujas de roca: los lugareños saben que por cada aguja que sobresale de la superficie del agua, una decena más aguardan justo debajo del mar para desgarrar cualquier embarcación desprevenida.

Sïs Defne es poco más que un poblado de pequeñas casas de adobe arracimadas cerca de la costa. Aunque la ley de Diamabel impera en Sïs Defne, los confesores son escasos, y los Inquisidores raramente vistos. La distancia con Phiraz ha hecho que el pequeño poblado respire mucha más libertad que la enorme y opresiva Phiraz. Ahmed Basshali gobierna el poblado en nombre de Diamabel, aunque está mucho más preocupado de sus propias investigaciones alquímicas que de imponer orden en Sïs Defne.

Pese a su pequeño tamaño, pueden encontrarse bastantes artesanos en la villa, y todas las mañanas, en la plaza de tierra prensada de Sïs Defne, numerosos comerciantes abren sus tenderetes ofreciendo muchos productos, algunos de ellos incluso difíciles de encontrar en Phiraz. Me sorprendió encontrar aquí algunos akiri, un grupo de comerciantes de Dementlieu e incluso una caravana vistaní vendiendo sus productos en la plaza..

Dónde alojarse en Sïs Defne

El pequeño poblado cuenta con dos posadas: Sïs Denizma (el marinero de las brumas, comida de calidad normal, habitaciones de calidad regular), que se alza en un extremo del pueblo, sobre un risco azotado por el viento; y Dilenme Yabanzi (el descanso del extranjero, comida de mala calidad, habitaciones de calidad normal), el único edificio de ladrillo blanqueado en este poblado de adobe, situado en mitad de la bahía, a una prudente distancia de la línea de costa.

Sïs Defne (villa pequeña): Convencional; Al NB; Límite 450 po; Activo 120.000 po; Población 280; aislada (99% humanos, 1% otros).

Autoridades: Ahmed Basshali, gobernador y alquimista (humano varón Experto 7)

Personajes importantes: Tania (semi-vistani hembra, Adivina 4)

PENSAMIENTOS FINALES

Cuando finalmente regresé al Núcleo, lo hice a través del Camino de los Mil Secretos, un sendero brumoso que conduce hasta el reino de Hazlan. Dejando atrás Pharazia, las ideas acerca de este lugar se iban agolpando en mi cabeza. Esta tierra encantada se encuentra al borde de algún suceso, algo que cambiará Pharazia para siempre.

Pese al dominio casi absoluto del déspota Diamabel y el miedo cerval en el que vive la población, la resolución de los nómadas es muy grande, y puede bastar un pequeño empujón para lanzar al pueblo de Phiraz hacia la rebelión contra Diamabel y sus Inquisidores. El contacto con ideas nuevas desde la formación de los Yermos Ámbar, y a través de los viajeros que llegan desde el Núcleo, pueden precipitar esto.

NOTAS FINALES: APÉNDICE PARA EL DM

NOTAS FINALES

BESTIARIO

ZOMBIS DEL DESIERTO (MUDUAT)

No muerto de tamaño medio
Dados de golpe: 2D12+3 (17pg)
Iniciativa: +0
Velocidad: 30 pies, Cavando 10 pies
CA: 12 (+2 natural)
Ataque: Garras +2 cuerpo a cuerpo
Daño: 1D8+1
Frente/alcance: 5 pies por 5 pies/5 pies
Cualidades especiales: No muerto, Cavar
Salvaciones: Fort +0, Ref +0, Vol +3
Características: Fue 13, Des 10, Con 0, Int 0, Sab 10, Car 1
Habilidades: Moverse sigilosamente +4
Dotes: Dureza
Clima/terreno: Cualquiera desértico (los Yermos Ámbar)
Organización: Banda (2-5), escuadra (6-10) o turba (11-20)
VD: 1
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Siempre neutral
Avances: 3-4 DG (grande)

Los zombis del desierto, llamados Muduat por los akiri, son cadáveres resecos y deshidratados. Son más rápidos que los zombis normales, y su carne no está putrefacta si no reseca y dura. Los zombis del desierto son capaces de cavar a través de la arena, y utilizan esta habilidad para emboscar a sus víctimas. En ocasiones un grupo de zombis del desierto es dirigido por una momia. Todos los zombis del desierto obedecen la voluntad de Senmet, el cual puede ver a través de sus ojos.

MURCIÉLAGOS SEBUANOS

Animal pequeño
Dados de golpe: ½ D8 (3 pg)
Iniciativa: +2 (Des)
Velocidad: 5 pies, Volando 40 pies (buena)
CA: 14 (+2 tamaño,+2 Des)
Ataque: Mordisco +1 cuerpo a cuerpo
Daño: 1D4-1 y enfermedad
Frente/alcance: 2 ½ pies por 2 ½ pies/0 pies
Cualidades especiales: Lucha a ciegas, enfermedad
Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol+2
Características: Fue 8, Des 15, Con 10,Int 2, Sab 14, Car 4
Habilidades: Escuchar +6
Dotes: Luchar a ciegas
Clima/terreno: Desierto nocturno, subterráneos (los yermos Ámbar)
Organización: Colonia (10-40) o enjambre (10-50)
VD: 1/4
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: siempre neutral
Avances: 1 DG

Los murciélagos sebuanos son de buen tamaño, y contagian una enfermedad debilitante (herida, CD 15, incubación 1D3 días, daño 1D6 Fue). Acechan en los templos y cavernas subterráneas, así como en los enterramientos funerarios. Por las noches salen en gran número a alimentarse de mosquitos y otros insectos.

BUITRES DEL DESIERTO

Animal de tamaño medio
Dados de golpe: 2D8+4 (13 pg)
Iniciativa: +2 (des)
Velocidad: 20 pies, volando 50 pies (regular)
CA: 13 (+2 Des, +1 natural)
Ataque: Picotazo +2 cuerpo a cuerpo
Daño: 1D6+2
Frente/alcance: 5 pies por 10 pues/5 pies
Cualidades especiales: -
Salvaciones: Fort +4, Ref +4, Vol +2
Características: Fue 12, Des 14, Con 15, Int 2, Sab 14, Car 6
Habilidades: Avistar +6, Escuchar +4
Dotes: Soltura con un arma (picotazo)
Clima/terreno: Cualquiera desértico (Yermos Ámbar)
Organizción: Solitario o Bandada (2-5)
VD: 1
Tesoro: No
Alineamiento: Siempre neutral
Avances: 3-4 DG (grande)

Estos enormes pájaros, de más de dos metros de envergadura alar, son cobardes y normalmente no atacan, a no ser que estén seguros de su superioridad. Son diurnos, y planean lentamente en círculos sobre las arenas del desierto, buscando alimento.

YILANSAN

Animal de tamaño grande
Dados de golpe: 3D8 (14 pg)
Iniciativa: +8 (des, Iniciativa mejorada)
Velocidad: 20 pies, trepando 20 pies.
CA: 17 (-1 tamaño, +4 natural, +4 Des)
Ataque: Mordisco +4 cuerpo a cuerpo
Daño: 1D6+1+veneno
Frente/alcance: 5 pies por 5 pies (enroscada)/10 pies
Cualidades especiales: Veneno de Yilansan
Salvaciones: Fort +4, Ref +7, Vol +3
Características: Fue 12, Des 18, Con 12, Int 4, Sab 12, Car 3
Habilidades: Esconderse +10, Moverse sigilosamente +10, Escuchar +6, Avistar +3.
Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco)
Clima/terreno: Cualquiera desértico (Yermos Ámbar)
Organizción: Solitaria
VD: 3
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: siempre neutral
Avances: 4-5 DG

Estas enormes víboras moran en las arenas del desierto, y acechan a los viajeros incautos que se detienen a descansar. Su veneno tiene una potencia terrible,y es capaz de matar con un sólo mordisco (Herida CD20, Daño inicial 1D8 Con, Daño secundario 1D8 Con).

QUIÉN ESTÁ CONDENADO EN LOS YERMOS ÁMBAR

FARAÓN ANKHTEPOT
SEÑOR OSCURO DE HAR'AKIR

Ancestro difunto varón humano de quinto rango, Clérigo 14: VD 19; tamaño M humanoide no muerto; DG 14D12, pg 145; Ini +6 (des, iniciativa mejorada); Vel 40 pies; CA 31 (toque 17, desprevenido 29); Atq toque +20/+15 cuerpo a cuerpo (3D6+9+toque de muerte) ; AE Toque de Muerte, Aura de Terror; DE Reducción de daño 20/+3, Resistencia a la expulsión +8, Inmunidad al fuego, Inmunidades de no muerto; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/5 pies; Al LM; SV Fort+14, Ref+11, Vol+22; RC 30; Fue 28, Des 14, Con 0, Int 15, Sab 26, Car 23.
Ankhtepot tiene los poderes notables Agarre mejorado, Dominio, Comandar muertos vivientes y Momificar (Ankhtepot puede crear Ancestros difuntos de hasta cuarto rango).

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +14, Avistar +12, Diplomacia +9, Escuchar +10, Intimidar +19, Montar +12, Reunir información +13, Saber (arcano) +8, Saber (historia) +10, Saber (nobleza y realeza) +15, Saber (religión) +15, Sanar +18. Alerta, Soltura con un arma (toque), Iniciativa mejorada, Soltura con una escuela de magia (nigromancia).
Conjuros de clérigo por día: 6/6/6/6/5/4/4/3. CD base=18+nivel del conjuro (20+nivel del conjuro para hechizos de nigromancia). Deidad: Ra. Dominios: Ley, Sol.
Idiomas: akiri*
Posesiones: Corona funeraria (como Talismán de protección +5 CA y salvaciones), Ankhra Dorada (este talismán cura 2D6 pg a Ankhtepot cada asalto, incluso si desciende de 0 pg)

Cuando Ankhtepot murió, su cuerpo fue envuelto en finas tiras de lino funerario. Aunque cuando fue enterrado sus ojos estaban cubiertos y sus brazos cruzados sobre el pecho, hace tiempo que desgarró el lino para liberar sus ojos y sus brazos. Los restos grisáceos de los vendajes ondean en los vientos del desierto. Sus ojos son dos orbes de color dorado que brillan con una luz anaranjada. Sus dedos y la parte de su rostro que no están cubiertos por vendajes son resecos y de color marrón.

Ankhtepot camina de forma tambaleante, y sus pasos son rígidos y torpes, aunque es sólo una impostura, pues el Faraón es increíblemente rápido. Su voz es un susurro irritante, como el rascar del la arena contra las rocas. Un Ankh dorado cuelga del cuello del Faraón en una cadena. Ankhtepot lleva el tocado funerario de realeza sobre la cabeza,pero ha retirado el resto de las vestimentas funerarias.

TRASFONDO

El Faraón Ankhtepot gobernó en el Imperio Akir hace siglos. Igual que la mayor parte de su cultura, el Faraón estaba obsesionado con la muerte. La religión de su gente giraba en torno a la muerte, y el Faraón era el vínculo sagrado entre los Dioses y los hombres: el propio Ankhtepot era un sacerdote de Ra, la deidad del sol y el padre de los Dioses.

Ankhtepot ordenó a sus sacerdotes que encontrasen una forma de que el faraón pudiese vivir para siempre. Muchos esclavos y prisioneros murieron de forma horrible durante los terribles experimentos arcanos que el Faraón y sus sacerdotes llevaron a cabo en su búsqueda de la inmortalidad. Totalmente frustrado por la ausencia de éxitos en su búsqueda, el Faraón se encolerizó, y ordenó que se quemasen y se arrasasen numerosos templos. Caminó con paso majestuoso hasta el Templo de Kharn, el más grande de los centros de culto del Imperio Akir, y maldijo a los Dioses por no otorgarle el mayor deseo de su corazón. Ra, el Padre de los Dioses y patrón de los Faraones, respondió a Ankhtepot que viviría después de la muerte,pero que no sería lo que esperaba, y que maldeciría cada día de su existencia. Ra no explicó mas detalles antes de desvanecerse.

Ankhtepot abandonó el templo, exaltado pero confuso: aún no sabía cómo engañar a la muerte. Esa noche, en cuanto tocó a su esposa Nephyr, ella murió instantáneamente. Todos aquellos a los que Ankhtepot tocó esa noche murieron: su esposa, muchos de sus sirvientes e incluso su hijo primogénito, todos sucumbieron al roce letal del Faraón. De acuerdo a las antiguas costumbres akiri, todos ellos fueron momificados y enterrados en las grandes construcciones funerarias en el desierto, en unos fastuosos funerales que duraron toda una semana. Ankhtepot aprendió que una vez el sol se había ocultado en el cielo, su toque significaba la muerte. Mientras Ra se alzaba en el cielo, el Faraón no sufría esta maldición, pero una vez el sol se ocultaba, todos aquellos a quienes Ankhtepot rozaba encontraban la muerte.

Poco después del funeral de su esposa, durante la noche, Ankhtepot recibió una visita: una criatura momificada, envuelta en blancas tiras de lino funerario, entró en sus aposentos. Por las vestimentas funerarias, Ankhtepot supo que se trataba de Nephyr. Incapaz de hablar, la momia de Nephyr intentó abrazar al Faraón. Horrorizado, Ankhtepot gritó a Nephyr que se alejase para siempre de él. Nephyr retrocedió y se marchó, para jamás ser vista de nuevo. Su tumba aún permanece abierta y vacía después de todos estos años.

Ankhtepot también recibió la visita de los cuerpos momificados de todos aquellos a los que había matado. Pronto aprendió que podía controlarlos para que cumpliesen su voluntad. Ankhtepot empezó a utilizar su toque mortal y sus siervos muertos vivientes para reforzar su reinado: mató a numerosos sacerdotes y los reanimó como sus siervos no muertos. Aún hoy, a ves encontramos los restos de una de estas momias en el desierto, quemadas desde el interior. Algunos eruditos creen que Nephyr es la responsable de la destrucción de estas momias, pero nadie conoce la verdadera respuesta.

Un día, los sacerdotes se rebelaron contra el tiránico mandato de Ankhtepot, y lo mataron mientras dormía. Pese a sus terribles actos, era el Faraón, y fue embalsamado y honrado con los ritos funerarios prescritos, tras lo cual fue enterrado en un complejo funerario en el Descanso del Faraón. Poco después del funeral, las Brumas se alzaron, separando Har'Akir del resto de Akir y trayéndolo a la Tierra de las Brumas.

Una vez en la Tierra de las brumas, Ankhtepot descubrió que de nuevo tenía el control de su cuerpo. Ahora gobierna un pequeño reino

desértico escasamente poblado, un amargo final para un hombre que una vez gobernó una gran nación y tuvo en sus manos un gran poder.

PERFIL ACTUAL

Ankhtepot pasa décadas soñando en su tumba. No puede dormir, y tampoco morir, pero puede olvidar el mundo por un tiempo y soñar con los placeres de la carne y el poder de tener una nación a sus pies para hacer cumplir su voluntad.

Es necesario un evento importante para arrancar al Faraón de sus sueños, aunque el hecho de que alguien se interne en su tumba es sin duda uno de esos eventos. Puede sentir algunas delas cosas que suceden en Har'Akir a través de los sentimientos generales de la gente: si siente una gran ansiedad, se levantará de su tumba para investigar qué sucede. Normalmente, sin Ankhtepot sale de su tumba, la muerte y la destrucción lo siguen.

El mayor y más ferviente de los sueños de Ankhtepot es ser humano de nuevo: incluso estaría dispuesto a morir después de haber disfrutado de unos años más de vida como humano. Por supuesto, dentro de la visión del Faraón no entra el vivir como un campesino o un hombre común: Ankhtepot nació para gobernar, y moriría antes que dejar que le arrebatasen el poder.

En un cruel giro del destino, las Brumas han garantizado a Ankhtepot el poder de ser humano de nuevo, pero a un elevado coste. Puede drenar la esencia vital de un hombre en una ceremonia al alba, y así estar vivo de nuevo. Si muere de esta forma, permanecerá muerto hasta que sea momificado y enterrado de nuevo, momento en el que se alzará de nuevo como no muerto.

Al caer el sol, Ankhtepot vuelve a ser de nuevo un muerto viviente: el cuerpo de la víctima del sacrificio queda completamente deshidratado y privado de vida. Ankhtepot podría ser humano de nuevo durante unos dos años si sacrificase a toda la gente de Har'Akir, pero después estaría solo para siempre, por lo que Ankhtepot no sacrifica a los akiri de esta forma.

COMBATE

Ankhtepot es inteligente y astuto, pero propenso a arrebatos de ira. Si ha planeado el encuentro, Ankhtepot tratará de engañar a sus adversarios y aprovechar el terreno a su favor, así como su repertorio de hechizos. No duda en utilizar su Toque de Muerte contra los enemigos vivientes.
Toque de muerte (So): El terrible toque del Faraón transmite una terrible enfermedad. Un ataque exitoso de Ankhtepot obliga a la víctima a realizar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 23); si lo fallan, contraerán una terrible enfermedad que causa una putrefacción letal que mata en pocos días. A las seis horas, el infectado está afectado por fiebre y terribles temblores que imposibilitan moverse: la piel comienza a secarse y desprenderse en copos grisáceos. Cada hora posterior, el infectado pierde un punto permanente de Fuerza, Constitución y Carisma. Tan sólo una curación mágica puede detener esta terrible enfermedad. Cualquiera que muera debido a esta terrible enfermedad se alzará como una momia bajo el control de Ankhtepot.
Aura de Terror (So): Todos aquellos que vean a Ankhtepot por primera vez deben realizar una tirada de salvación de Voluntad (CD 23) o huir despavoridos.

Si realiza el ritual descrito, Ankhtepot se transforma durante las horas de luz de un día en un humano con el siguiente perfil:

Varón humano, Aristócrata 1: VD 1; tamaño M humanoide; DG 1D8+1, pg 7; Ini +1 (des); Vel 30 pies; CA 16 (toque 16, desprevenido 15); Atq toque +2 cuerpo a cuerpo (1D3+2) ; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/5 pies; Al LM; SV Fort+6, Ref+7, Vol+10; Fue 14, Des 12, Con 13, Int 11, Sab 16, Car 15.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +6, Avistar +5, Diplomacia +9, Escuchar +4, Intimidar +7, Montar +7, Reunir información +7, Saber (arcano) +3, Saber (historia) +4, Saber (nobleza y realeza) +9, Saber (religión) +12, Sanar +6. Alerta.

Idiomas: akiri*

Posesiones: Corona funeraria (como Talismán de protección +5 CA y salvaciones), Ankhra Dorada (este talismán cura 2D6 pg a Ankhtepot cada asalto, incluso si desciende de 0 pg)

GUARIDA

El Faraón Ankhtepot descansa soñando, a veces durante décadas, en su tumba en el Descanso del Faraón. Se trata de un enorme complejo funerario excavado en la roca del cañón, con numerosas estatuas y un templo. Es un lugar considerado maldito, y pocos se atreven a acercarse. El templo está custodiado por feroces manadas de perros del infierno, y en ocasiones los Hijos de Ankhtepot, momias al servicio del Faraón, también guardan el lugar.

Sin embargo, el templo es sólo la entrada a un enorme complejo subterráneo que se interna bajo la meseta de los Reyes. Hay una puerta oculta en el templo, pero es imposible de abrir, o siquiera localizar,pues sólo puede abrirse desde el interior. Durante una noche al año en la que las estrellas se alinean de la forma correcta, esa puerta se abre al ocultarse el sol, y vuelve a cerrarse cuando el sol se alza de nuevo en el horizonte: esa noche, la Noche de Thoth, está llena de siniestros presagios, y los akiri se ocultan en sus casas.

CIERRE DE FRONTERAS

Cuando Ankhtepot desea sellar su dominio, las fronteras de Har'Akir irradian un impenetrable muro de calor. Los lugareños conocen esto como las Murallas de Ra. Cualquiera que se interne en el muro de calor sufrirá 1D10 puntos de daño por calor (sin reducción de daño; las criaturas resistentes o inmunes al fuego también sufren el daño) en el primer asalto; 2D10 en el segundo, 3D10 en el tercero, y así sucesivamente hasta que se convierten en cenizas.

SENMET
EL REBELDE ASPIRANTE

Ancestro difunto varón humano de tercer rango, Clérigo 9: VD 8; tamaño M humanoide no muerto; DG 9D12, pg 72; Ini +2 (des); Vel 30 pies; CA 22 (toque 12, desprevenido 20); Atq toque +14/+9 cuerpo a cuerpo (3D6+7+enfermedad) ; AE Enfermedad, Crear engendro, Controlar momias, controlar zombis del desierto; DE Reducción de daño 10/+1, Resistencia a la expulsión +4, Resistencia al fuego 10, Inmunidades de no muerto; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/5 pies; Al LM; SV Fort+6, Ref+5, Vol+12; RC 24; Fue 25, Des 14, Con 0, Int 17, Sab 22, Car 19.
Senmet posee los poderes notables Momificar y Agarrón mejorado.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +10, Avistar +14, Diplomacia +13, Disfrazarse +9, Engañar +22, Escuchar +14, Intimidar +9, Reunir información +8, Saber (nobleza y realeza) +13, Saber (religión) +11. Alerta, Soltura con un arma (toque), Dureza, Liderazgo.
Idiomas: akiri*
Posesiones: Talismán de Set (cura 1D6 pg a Senmet cada asalto), Máscara Dorada (se trata de una máscara que permite asumir a Senmet la apariencia de un hombre vivo mientras la lleve puesta).

Los llamados Hijos de Ankhtepot son un grupo horrible y siniestro. La mayoría fueron creados por el señor oscuro de Har'Akir, y le son completamente leales. Senmet, sin embargo,recibió su poder y su estatus de muerto viviente de Isu Rekhotep, una sacerdotisa que tropezó con un pergamino mágico. Libre de actuar según su voluntad, Senmet ha jurado derribar a Ankhtepot y reemplazarlo como señor de Har'Akir.

Como todas las momias, Senmet es un cadáver disecado envuelto en telas funerarias. Lleva un símbolo impío colgando de una cadena de oro alrededor de su cuello. Un olor a hierbas y a especias flota en el aire a su alrededor. En algunos lugares las envolturas de Senmet han caído, revelando la marchita piel amarronada tensa sobre los huesos.

TRASFONDO
Muchos años antes de que Har'Akir fuese atraído a la Tierra de las Brumas, Senmet fue un sacerdote que servía al poderoso Faraón Ankhtepot. Era un hombre ambicioso, que no estaba nada contento con su papel de servidor, y empezó a planear la caída de su amo. Cuando Ankhtepot descubrió el traicionero complot de Senmet, lo hizo momificar y sepultar vivo. A fin de crear la ilusión de que su mandato no había sido desafiado, Ankhtepot hizo enterrar a Senmet con todos los honores, e hizo de él un mártir que murió en defensa de su Faraón.

Siglos más tarde, mucho después de que la maldad de Ankhtepot le concediese un dominio en la Tierra de las Brumas, una joven sacerdotisa llamada Isu Rekhotep descubrió un pergamino mágico. Vio de inmediato que se trataba de la fórmula arcana que describía el proceso mediante el cual el Faraón creaba a los Ancestros Difuntos, los Hijos de Ankhtepot.

Como noble sacerdotisa del buen Osiris, Isu intentó destruir el pergamino tras reconocer su poder para el mal. Su intento falló, ya que la magia que protegía al pergamino no iba a permitir ser echada a un lado tan fácilmente. Isu decidió ocultar el pergamino, creyendo que así su maldad quedaría apartada del mundo para siempre.

A lo largo de los años,el poder de este mal empezó a roer su corazón. Se dedicó a estudiar las obras y enseñanzas de Set, el más negro de los Dioses oscuros. Al principio creía que lo hacía tan

sólo para aprender a reconocer el mal y derrotarlo. Gradualmente, estos siniestros escritos comenzaron a cobrarse tributo en ella. Al final, adoraba a Set tan devotamente como había venerado antes a Osiris.

Convertida ahora en una criatura del mal, Isu recuperó el pergamino que había ocultado hace tantos años: empezó a estudiarlo y a hacer planes para su uso. Lo que no comprendió enteramente por entonces es que el pergamino estaba incompleto. Isu se dirigió a las tumbas del Descanso del Faraón durante la noche de Thoth, y usó el poder del pergamino para reanimar y controlar el cadáver momificado de Senmet. Consiguió alzar de entre los muertos a Senmet, pero apenas podía comandarlo durante unos pocos minutos cada día.

De regreso en el mundo de los vivos, Senmet comenzó a complotar para arrebatar el control de Har'Akir al Faraón. En el año 738 CB, junto con Isu Rekhotep y con la ayuda de los sacerdotes de Anubis, un grupo de reclusivos licántropos-chacal que adoraban al Mensajero de los Dioses, trató de acabar con Ankhtepot. El golpe de Senmet falló: Isu murió, el templo de Anubis fue arrasado y la mayoría de los sacerdotes asesinados.

PERFIL ACTUAL

Senmet aún vaga por los Yermos Ámbar, seguido por sus sirvientes momificados y por un grupo de sus zombis del desierto. Durante este tiempo, Senmet ha reunido fuerzas, y prepara un nuevo golpe contra el Faraón. Aunque busca aumentar su pequeño ejército de no muertos, tratará de enrolar para su causa a cualquier extranjero poderoso, instándole a acabar con el tirano de Har'Akir. Aquellos que se sientan inclinados a ayudar e incluso a confiar en Senmet se darán cuenta pronto de que han cometido un terrible error: las siniestras maquinaciones de este monstruo no muerto no tienen lugar para la piedad o la bondad. Senmet es una criatura dura y cruel cuyo hambre de poder absoluto lo convierte en un enemigo tan mortífero como el propio Ankhtepot.

COMBATE

Pese a ser un poderoso sacerdote en vida, su transformación en Ancestro Difunto mediante el uso del pergamino incompleto de Isu Rekhotep le arrebató sus habilidades de lanzamiento de conjuros. Sin embargo, las Brumas concedieron a Senmet otros poderes. Senmet es capaz de crear otras momias mediante un proceso de embalsamamiento de cadáveres: sus creaciones son momias normales, no Ancestros Difuntos, Senmet siempre va acompañado de varias de estas criaturas. Su toque causa la enfermedad conocida como Podredumbre de Momia, aunque la CD para salvar es de 22.

Cualquier humanoide de tamaño Grande o menor muerto por los ataques de Senmet o por el efecto de la enfermedad se alza al cabo de unas horas como un zombi del desierto bajo el control de Senmet. Muchas veces, Senmet oculta bajo las arenas a un grupo de zombis del desierto para sorprender emboscando a sus enemigos. Senmet es capaz de ver a través de los ojos de cualquier zombi del desierto si se concentra.

Senmet utiliza su Máscara Dorada para tomar la apariencia de un hombre vivo (la apariencia que Senmet tenía en vida) y tratar de enrolar a poderosos desconocidos en su lucha contra Ankhtepot. Si se quita la máscara y revela su apariencia no muerta, todos los que lo contemplen deberán realizar una tirada de salvación de Voluntad (CD 22) o huir despavoridos.

TIYET
SEÑORA OSCURA DE SEBUA

Ancestro difunto hembra humana de tercer rango (Única), Aristócrata 12: VD 13; tamaño M humanoide no muerto; DG 12D12, pg 82; Ini +1 (des); Vel 30 pies; CA 25 (toque 15, desprevenido 24); Atq toque +12/+7 cuerpo a cuerpo (1D10+6+parálisis) ; AE Toque de Tiyet, Beso de Tiyet, Parar el corazón, Tormenta de arena, Convocar enjambre, Forma alternativa; DE Reducción de daño 10/+1, Resistencia a la expulsión +4, Resistencia al fuego 20, Inmunidades de no muerto; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/5 pies; Al NM; SV Fort+8, Ref+9, Vol+15; RC 30; Fue 15, Des 12, Con 0, Int 13, Sab 16, Car 21.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +15, Avistar +9, Diplomacia +12, Disfrazarse +6, Engañar +19, Escuchar +8, Falsificar +8, Interpretar +6, Intimidar +4, Leer los labios+8, Montar +4, Nadar +6, Reunir información +7, Saber (nobleza y realeza) +10, Saber (religión) +5, Tasación +4, Trato con animales +10. Alerta, Soltura con un arma (toque).
Idiomas: akiri*
Posesiones: Talismán de protección +4 (CA y salvaciones)

Aunque algunos puedan formarse la imagen mental de Tiyet como una momia, una criatura no muerta envuelta en vendas, no está más marchita o ajada que cuando tenía veinte años. Es delgada y no muy alta, aunque su presencia siempre es imponente. Su piel es de un marrón suave, y brilla como si estuviese pulida. Sus grandes ojos almendrados son oscuros, y siempre están maquillados con kohl, aunque sus párpados muestran un brillo de color verde malaquita. Sus uñas son doradas, su denso cabello ha sido oscurecido con óleos y láudano, y sus labios son de un color rojo oscuro. En su pecho puede verse aún una cicatriz de color blanquecino.

Tiyet viste elegantes pero escasos ropajes de lino blanco que apenas cubren su hermoso cuerpo bronceado: dos anchas tiras del más fino lino blanco descienden de su enjoyado cinturón, con dos estrechas tiras que apenas cubren sus hermosos y bien torneados pechos. En ciertas ocasiones, Tiyet aparece vestida con una diáfana túnica vaporosa de seda, que insinúa la forma de su cuerpo. Sus pies siempre calzan hermosas sandalias de cuero entretejidas con adornos de oro y plata. Tiyet luce varias joyas: un collar dorado de exquisita factura adornado con turquesas y lapislázuli, brazaletes de plata decorados con el ankh de la vida, anillos enjoyados y pendientes.

TRASFONDO
Tiyet una vez vivió en el lejano reino conocido como Akir, cuya historia se remontaba mil años atrás. Su padre era un escriba que servía a Khamose, el cuarto hijo del Faraón. Khamose no pudo evitar fijarse en Tiyet cuando ésta venía a su mansión para ver a su padre: era más encantadora

que ninguna otra mujer que hubiese visto antes. Cuando Khamose pidió la mano de Tiyet, ésta aceptó rápidamente, pues no sólo era hermosa, si no también ambiciosa: deseaba vivir en el palacio del Faraón, y casarse con su hijo la acercaba más a ese propósito.

Tiyet no era la primera esposa de Khamose: su medio hermana Nufreri tenía ese honor, y era conocida como la Gran Esposa. Aunque Khamose llamaba esposa a Tiyet, ésta en realidad no era más que una concubina glorificada, igual que lo fue antes la madre de Khamose. Tiyet compartía sus habitaciones con otras dos chicas del harén, mientras que Nufreri compartía su habitación con Khamose.

La situación no complacía a Tiyet, e hizo lo que pudo por cambiarla. Gracias a sutiles manipulaciones del servicio, logró comprometer a Nufreri con un sirviente. Khamose, con su honor dañado, decretó que Nufreri debía sufrir el castigo por adulterio: la muerte. Aunque Nufreri clamó por su inocencia, fue arrojada a un foso con chacales, y sus restos quemados públicamente en una pira. La propia Tiyet se encontraba entre la multitud, observando con gran satisfacción: ahora ella era la Gran Esposa de Khamose.

Nadie sospechó de Tiyet; nadie, excepto un poderoso sacerdote. Este hombre, llamado Zordenahkt, había quedado prendado de la belleza de Tiyet, y la deseó para él. Zordenahkt no era un buen hombre, así como tampoco eran benevolentes los dioses a los que adoraba en secreto. Armado con el conocimiento de su secreto, coaccionó a Tiyet para que fuese suya.

Con el tiempo, esta pareja acabó cayendo en las garras del amor: Tiyet sucumbió ante el poder del sacerdote; Zordenahkt ante los encantos de la dama. Tiyet perdió interés en promocionar a su marido, pensando que era demasiado estúpido como para alzarse por encima de los otros hijos del Faraón. Cada día, Tiyet se ausentaba del lado de su esposo, diciendo que iba al templo a hacer ofrendas a los antepasados de Khamose. En realidad, Tiyet se dirigía al templo oculto de Apofis, dios de la oscuridad, el Devorador de la Luz, donde se encontraba secretamente con Zordenahkt.

Tiyet era ahora una adúltera, así como una asesina. Por la noche, el peso de sus crímenes en su alma comenzó a jugar con su mente, y dormía a intervalos irregulares, despertando agitadamente y empapada en sudor. Una noche soñó con un viaje al Inframundo, un viaje que todos los akir tendrían que realizar al final de su vida. Anubis, el dios del chacal, la llevó en una barca que flotaba sobre el Río de las Tinieblas hacia el Salón del Juicio. Mientras viajaban, criaturas repulsivas arañaban la barca, hambrientas de el cuerpo y el alma de Tiyet. Una de las criaturas logró rasgar la piel de su tobillo, y Tiyet vio sangre negra y espesa burbujeando de la herida.

En el Salón del Juicio, Osiris aguardaba expectante. Maat, la diosa de la verdad, aguardaba frente una balanza dorada, y sostenía en su mano una pluma. Tiyet sabía que se trataba de la prueba de la verdad, que determinaría si podría cruzar la entrada a la otra vida. Maat extrajo el corazón de Tiyet y lo puso en la balanza: si el corazón pesaba menos que la pluma de la verdad, Tiyet tendría una vida pacífica en el más allá; sin embargo, si el corazón, debido a los pecados, pesada más que la pluma, tan sólo una segunda y definitiva muerte la aguardaría.

En el sueño de Tiyet, la balanza se inclinaba del lado del corazón. Demoníacas serpientes negras comenzaron a arremolinarse a su alrededor, desgarrando su carne con sus terrible colmillos. En ese momento, Tiyet despertó del sueño.

Al día siguiente Tiyet le contó su pesadilla a Zordenahkt, y le pidió que hiciese todo lo posible

para evitar que sucediese. Zordenahkt contestó a su amada que sólo conocía un método para evitar que eso sucediese, un procedimiento que ataría su alma a la tierra y evitaría que viajase al Inframundo. Sin embargo, tan sólo podía hacerse con los muertos recientes, nunca con los vivos. Zordenahkt no estaba dispuesto aprobar, pues las consecuencias eran desconocidas. Tiyet no volvió a tener pesadillas, y no volvieron a mencionar aquel asunto. Los amantes siguieron encontrándose a diario, hallando cada uno la felicidad en brazos del otro.

Khamose no era tan estúpido como Tiyet se imaginaba. Se dio cuenta de que las atenciones que Tiyet le desplegaba se habían desvanecido, y asignó a un joven sirviente para espiarla, tratando de averiguar en qué pasaba el día su esposa. El sirviente la siguió hasta el templo, y ocultándose descubrió a los dos amantes.

Cuando esa noche Tiyet regresó a casa, vio al sirviente contándoselo todo a su esposo. Khamose, enfurecido, juró que Tiyet sufriría un destino peor que el de Nufreri. Tiyet supo que decía la verdad, así como que un destino aún más horripilante la aguardaba tras la muerte.

Tiyet regresó al templo y buscó a Zordenahkt. Le rogó que la matase y realizase la ceremonia de la que habían hablado para salvarla de su destino en el Salón del Juicio. Cuando Zordenahkt se negó, Tiyet extrajo una daga y, encomendándose a la protección del dios Apofis, se la clavó en el pecho.

En lo más profundo del templo, Zordenahkt llevó a cabo la terrible ceremonia que Tiyet deseaba. Bañó el cuerpo de Tiyet en los preciosos óleos funerarios, y recitó un hechizo para preservar su belleza. Entonces abrió la herida de su pecho y extrajo el corazón de Tiyet. El ídolo de Apofis, hecho de ébano y plata con dos rubíes por ojos, observaba silenciosamente desde la oscuridad, igual que había observado los encuentros entre los dos amantes durante todo este tiempo.

Zordenahkt puso el corazón de Tiyet en una jarra de piedra con los óleos sagrados, y ofreció al ídolo el corazón de Tiyet a cambio de que el devorador de la Luz la librase de los tormentos del Inframundo. Entonces embalsamó con finas tiras de lino el cuerpo de Tiyet, y la llevó a la tumba de sus ancestros. Zordenahkt se tendió junto al cuerpo sin vida de Tiyet, y se suicidó con veneno de áspid, para yacer siempre junto a su amada.

Tiyet se levantó la noche siguiente. Arrancó las tiras de lino de sus ojos y vio el cuerpo sin vida de Zordenahkt junto a ella. Aún envuelta en lino, cruzó el desierto y se dirigió hacia la mansión de Khamose. Tiyet podía escuchar el latido de los corazones de cada persona en la mansión, latiendo fuertemente y arrastrando a Tiyet hacia la locura. Tiyet podía escuchar el latido del corazón de Khamose por encima de todos los demás, instándola a acercarse.

Tiyet entró en la alcoba, silenciosa como una sombra, y encontró a Khamose durmiendo. Puso su mano sobre su pecho, sintiendo el latido amortiguarse. Khamose se agitó, y sus ojos se abrieron súbitamente. Su boca se abrió, pero antes de que pudiese gritar, Tiyet lo paralizó con una mirada. Entonces, deslizó su mano a través del pecho de Khamose y extrajo su corazón. Tiyet se llevó la palpitante masa rojiza a la boca y lo engulló. El latido audible de los demás corazones en la casa cesó; saciada, Tiyet ya no podía oírlos.

Tiyet regresó al templo y se echó a descansar junto al cuerpo de Zordenahkt. Al día siguiente, cuando despertó, se encontraba sola. Se había convertido en la señora oscura de un nuevo dominio: Sebua.

PERFIL ACTUAL

Tiyet ha vivido en Sebua durante casi doscientos años. Ella es la señora oscura de Sebua,pero su dominio sólo se extiende a los muertos: no tiene ningún poder sobre los habitantes vivos de Sebua; no más que sobre los esporádicos visitantes de este árido dominio. Los muertos vivientes de Sebua están bajo su control, y Tiyet puede llamarlos para que acudan a su servicio o en su defensa.

Tiyet vive en una noble hacienda: el palacio con el que soñaba ha quedado para siempre fuera de su alcance. En la mansión, Tiyet suele celebrar grandes fiestas, del mismo modo que hacían los ricos en el reino de Akir. Por supuesto, nadie acude: Tiyet tan sólo los imagina. Las brumas han creado los sonidos de las voces y el jolgorio para ella. A veces, Tiyet escucha la voz de Zordenahkt entre el gentío, pero nunca la habla directamente a ella: si Tiyet intenta buscarla, la voz se desvanece rápidamente. Pobres de aquellos que se vean atraídos por las luces y las voces a la mansión, tratando de unirse a la fiesta.

Tiyet es una criatura solitaria y amargada. No suele mostrarse a los raros visitantes de Anhalla, aunque los niños salvajes la han visto alguna vez cerca del borde del agua, desapareciendo rápidamente al sentirse observada. No se trata de timidez: Tiyet no desea mezclarse con los vivos, y no le gustan las intrusiones en su reino.

La señora de Sebua es una criatura de oscuros deseos, impelida a buscar y devorar los corazones aún latientes de los vivos. Aunque detesta aquello en lo que se ha convertido, no puede resistir la tentación de un corazón viviente. Sus latidos pueden conducirla a la locura, apartando de su mente todo excepto un irrefrenable deseo de que el latido que martillea su mente se detenga: Tiyet no parará hasta arrancar el corazón de su refugio y devorarlo.

Todo esto puede cambiar si Tiyet necesita alimentarse. Una vez al año debe consumir un corazón humano. No morirá si no lo hace,pero escuchará los latidos cada vez con más fuerza, volviéndose impaciente cada día que pasa, hasta verse impelida por una obsesión irrefrenable mientras su cuerpo se retuerce de dolor.

COMBATE

Tiyet no confía en la fuerza bruta para tomar los corazones de sus víctimas: es una mujer pequeña y delgada. Tiyet prefiere planear y coger a sus presas desprevenidas. Para ello, hace uso de los poderes que la tierra de las brumas la han proporcionado.

Toque de Tiyet (So): El toque de Tiyet inflige un dolor agónico, y es capaz de paralizar a sus oponentes. Cualquiera dañado por el toque de Tiyet debe superar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 21) o quedar paralizado 1D6 asaltos. Tiyet puede decidir retrasar el daño (y la parálisis) hasta dos horas después del toque.

Beso de Tiyet (So): Tiyet es capaz de drenar la fuerza de sus oponentes con un beso. Para ello, debe tener éxito en una presa. Si lo logra, el beso de Tiyet drena 1D4 puntos de Fuerza. El daño es permanente mientras el personaje permanezca en Sebua.

Parar el corazón (Ex): La mirada de Tiyet puede parar el corazón. Se trata de un ataque de mirada: el objetivo puede realizar una tirada de Reflejos (CD 21) para apartar la vista. Si falla, debe efectuar inmediatamente una tirada de salvación de Fortaleza (CD 21) o sufrir un daño igual a sus puntos de golpe restantes +1. Tiyet sólo usa este poder como último recurso, ya que necesita devorar los corazones aún vivos.

Tormenta de arena (So): una vez al día, Tiyet puede lanzar un conjuro de Controlar el clima como si fuese un druida de nivel 14, aunque sólo para crear una tormenta de arena.

Convocar enjambre (So): una vez al día, Tiyet puede lanzar un conjuro de Marabunta como si fuese un druida de nivel 14: los insectos

convocados son siempre escarabajos de tumba sebuanos. ,

Forma alternativa (Ex): Hasta tres veces al día Tiyet puede transformarse en un búho blanco o un pequeño mono. Tiyet usa estas formas para espiar desde los cielos y vigilar su dominio, y ocultarse entre los numerosos monos de Anhalla, y para acercarse sin ser detectada a sus posibles víctimas. El toque de Tiyet es igualmente efectivo en esta forma,pudiendo retrasar sus efectos para no despertar sospechas.

Si Tiyet es destruida, su cuerpo colapsará en una nube de fina arena brillante, que será arrastrada por el viento. Al cabo de un mes, su cuerpo volverá a reformarse completamente en algún lugar del Valle de la Muerte. La única forma de destruir definitivamente a Tiyet es engañarla para que devore su propio corazón, oculto en lo más profundo del templo de Apofis.

GUARIDA

Tiyet vive a las afueras de Anhalla, en una lujosa hacienda rodeada de un alto muro de ladrillos encalados que bordea sus ordenados jardines llenos de plantas ornamentales. La mansión tan sólo tiene un piso de altura, aunque tiene un espacioso porche a su entrada. El tejado es plano, con una pequeña barrera de piedra que rodea todo su borde, adornada con estilizados motivos florales. Flanqueando la entrada, entre unas bellas columnas de mármol blanco, hay dos pequeños estanques de aguas cristalinas.

Pasando la entrada frontal hay un amplio recibidor que se abre a una sala de estar ricamente decorada. El tejado de esta sala es más alto que el del resto de la casa, y tiene una ventana en lo alto para permitir la entrada de la luz. Todas las otras ventanas dela casa están cubiertas con pesadas contraventanas de cobre. A un lado de las habitaciones principales hay una escalera que lleva hasta el tejado. En el ala opuesta de la mansión se encuentran las habitaciones tradicionalmente ofrecidas a los huéspedes, aunque rara vez Tiyet tiene invitados.

CIERRE DE FRONTERAS

Cuando Tiyet desea cerrar las fronteras de Sebua, una feroz tormenta de arena se alza. Cualquiera que se interne en la tormenta corre el riesgo de perderse: dentro de la tormenta, los personajes quedan ciegos y sordos temporalmente por la arena, y vagarán perdidos durante 1D6 asaltos; cada personaje sufrirá 2D6 puntos de daño por asalto, y cuando finalmente emerjan de la tormenta se encontrarán de vuelta en Sebua.

MOOSHA
EL ESCABROSO, "EL COSTROSO"

Vampiro del desierto varón (Único), Pícaro 7: VD 10; tamaño M humanoide no muerto/no muerto; DG 7D12, pg 159; Ini +7 (des, iniciativa mejorada); Vel 40 pies, volando 50 pies (buena); CA 22 (toque 13, desprevenido 19); Atq garras +11/+11 cuerpo a cuerpo (1D6+5) ; AE Drenar líquidos, Mirada, llamar esbirros, formas alternativas; DE Reducción de daño 15/+1, Regeneración 3, Inmunidades de no muerto; Frente/alcance 5 pies por 5 pies/5 pies; Al CM; SV Fort+2, Ref+8, Vol+5; RC 21; Fue 20, Des 17, Con 0, Int 17, Sab 11, Car 11.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +12, Avistar +15, Engañar +16, Equilibrio +10, Esconderse +17, Escuchar +17, Intimidar +14, Moverse sigilosamente +16, Piruetas +13, Saltar +10, Trepar +12. Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garras).
Idiomas: akiri*
Posesiones: Moosha sólo posee los harapos con los que viste.

Moosha es alto y enjuto, cubierto por una túnica y velos de color marrón que le cubren todo el cuerpo. Lleva una kuffiya que le cubre la cabeza y el rostro, excepto por sus ojos blanquecinos. Lleva las manos y los pies expuestos, y en ellos pueden verse terribles cicatrices de quemaduras.

Cuando Moosha camina, se mueve espasmódicamente y gruñe con frecuencia,dolorido por la poca flexibilidad de sus manos y pies debido a sus cicatrices. Se mueve más ágilmente en forma de buitre o de chacal, aunque incluso en esas formas animales se refleja el alcance de su maldición: un buitre con grandes parches de piel sin plumaje y cicatrices de quemaduras, o un chacal sarnoso plagado de ronchas y las mismas cicatrices de quemaduras.

TRASFONDO
Moosha fue el hijo primogénito de un acaudalado comerciante de alfombras en un lejano reino desértico conocido como la Tierra Negra, o Akir. Moosha gastaba buena parte de su tiempo y de su fortuna en perseguir mujeres de todo tipo. Gracias a su buena apariencia, su lengua zalamera y su oro, Moosha tenía bastante éxito entre las féminas, y logró conquistar a numerosas jóvenes doncellas.

Moosha acabó fijándose en la Gran Esposa del Faraón. Ella respondió a sus afectos, y durante semanas se encontraban subrepticiamente en el mismo palacio del Faraón. Mientras su romance progresaba, ambos comenzaron a soñar con una vida juntos más allá de esos escasos momentos robados mientras se escondían. Su única opción era, sin embargo, matar al Faraón, con lo que su Gran Esposa podría elegir un consorte: así, Moosha podría reinar a su lado hasta que el hijo del Faraón y su Gran Esposa fuese mayor de edad para asumir el manto del liderazgo. Loco de amor, Moosha llevó a cabo un astuto plan: conocedor de los horarios de la guardia real, se coló en el

dormitorio del Faraón una noche y lo asfixió con un cojín mientras dormía. Una vez llevado acabo el macabro asesinato, regresó con su amada.

La Gran Esposa asumió la regencia hasta la mayoría de edad de su hijo. Tras un breve periodo de luto, tomó a Moosha como consorte. Éste se acostumbró pronto a la vida de lujos en el palacio, atendido por una legión de sirvientes, y perdía el tiempo mientras su esposa se ocupaba delas tareas del gobierno. Los años fueron transcurriendo, y la mayoría de edad del príncipe se iba acercando. Moosha no sentía ningún cariño por el joven, y estaba convencido de que con su ascensión al trono, su vida de lujos terminaría. De ese modo, Moosha comenzó a planear la muerte del príncipe heredero.

Esta vez no hizo partícipe de sus planes a su esposa: al fin y al cabo, era su hijo. Moosha acabó con la vida del joven príncipe con sus propias manos. Nada más cometer su crimen, con la sangre caliente del muchacho aún fluyendo, los dioses de la Justicia y de la Venganza se aparecieron ante Moosha: el príncipe provenía de un linaje sagrado, y el asesinato era una blasfemia a los ojos de los dioses y de los hombres. Moosha fue maldito por los dioses a sufrir y tener sed eternamente, y arrojado a las ardientes arenas del desierto.

Moosha se encontró en el desierto, su piel plagada de llagas y quemaduras, sus ojos y su boca asaltados por el escozor de la sal, y una sed sobrenatural aullando desde lo más profundo de su ser. Una manada de chacales se encontraba a su alrededor: las criaturas se aproximaron y comenzaron a lamer sus llagas y quemaduras, aliviando levemente el dolor de Moosha.

Vagó por el desierto durante un tiempo. Cuando la sed se hizo insooportable, agarró a uno de los chacales, drenándolo de líquido y convirtiéndolo en un cadáver reseco: de ese modo descubrió cómo calmar su sed. Irónicamente, Moosha no puede beber agua corriente u otros líquidos, que le queman como ácido en la boca: tan sólo le sustenta el líquido arrebatado a los seres vivos. Un encuentro con una caravana de comerciantes le enseñó que el líquido más delicioso era el arrebatado a los hombres. Aunque Moosha reconocía el lugar en el que se encontraba, pronto fue consciente de que habían transcurrido incontables años: los templos y la ciudad se encontraban en ruinas e invadidos por el desierto.

PERFIL ACTUAL

Moosha aún hierve de rabia pensando en los dioses que lo condenaron. Preocupado únicamente por sus propios problemas, Moosha es un cazador despiadado que se alimenta de los fluidos de los vivos. Siente más empatía por sus chacales que por los seres humanos. Mooosha vaga por la ciudad de Anhalla y los alrededores, siempre rodeado de al menos una veintena de chacales. Rara vez se aventura muy al norte o al sur del dominio. Aunque no se encuentra atado a Sebua, Moosha nunca ha abandonado el desérfico dominio.

La única forma que Moosha tiene de romper su maldición es encontrar al heredero del linaje real de Akir, y educarlo en los antiguos usos y costumbres para que regrese y reclame el trono. Lo que Moosha no sabe es que el heredero se encuentra en la ciudad de Anhalla: es uno de los niños salvajes a los que Moosha preda.

COMBATE

Un oponente terrible, Moosha ataca de forma rápida y directa, aturdiendo y drenando antes a los más peligrosos oponentes. Moosha siempre aparece con una manada de chacales. Pese a ser un vampiro, el tipo especial de vampiro al que pertenece Moosha no se ve afectado por las mismas limitaciones. La luz del sol no lo daña ni molesta. Del mismo modo, el agua bendita no lo daña, si no que lo cura. Tan sólo puede ser

expulsado o reprendido por clérigos del panteón akiri: es inmune a la parafernalia religiosa de otras deidades.

Drenar líquidos (Ex): Con cada golpe exitoso, Moosha es capaz de drenar los líquidos corporales de sus víctimas: esto se representa en forma de drenaje temporal de constitución. Cada golpe exitoso de Moosha drena 1D4 puntos temporales de Constitución. Moosha es capaz de reanimar como zombis del desierto a aquellos que mueren por su drenaje de líquido (de forma automática), pero nunca puede controlar más de seis a la vez.

Mirada (So): Moosha puede encantar con su mirada. Esto funciona como un hechizo de Hechizar persona. La CD para resistir este efecto es de 16.

Llamar esbirros (So): Una vez al día, Moosha puede convocar 4D10 chacales. También una vez al día puede convocar 1D6 zombis del desierto.

Formas alternativas (So): Moosha puede asumir como una acción estándar la forma de un Chacal (perro) o de un Buitre del desierto. También puede asumir la forma de una nube de polvo amarillento del desierto. Si es reducido a cero puntos de golpe, Moosha adopta automáticamente esta última forma, y se retira, para sanar completamente en 2D4 días.

DIAMABEL/EL HERALDO NEGRO
SEÑOR OSCURO DE PHARAZIA

Varón (Único) Humanoide monstruoso/ No muerto, Guerrero 16: VD 18; tamaño M humanoide monstruoso (único)/no muerto; DG 16D10+64, pg 159/16D12, pg 159; Ini +8 (des, iniciativa mejorada); Vel 40 pies, volando 80 pies (buena); CA 24 (toque 14, desprevenido 20); Atq +27/+22/+17/+12 cuerpo a cuerpo (Quemaespíritus 2D4+12+2D6 por fuego, crit 18-20/x2) ; AE Miedo; DE Reducción de daño 20/+2, Regeneración 5, Inmunidades de no muerto (sólo como no muerto); Frente/alcance 5 pies por 5 pies/10 pies; Al CM; SV Fort+16/+12, Ref+11, Vol+8; RC 24; Fue 24, Des 18, Con 19/0, Int 15, Sab 13, Car 24/3.
(los valores tras una barra, de haberlos, se refieren a Diamabel en la forma del Heraldo Negro)
Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +17, Avistar +12, Escuchar +15, Intimidar +19. Alerta, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Lucha a ciegas, Gran fortaleza, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro, Ataque poderoso, Hendedura, Gran hendedura, Soltura con un arma (alfanjón), Especialización (alfanjón).
Idiomas: pharaziano*, akiri
Posesiones: Quemaespíritus (Alfanjón +3 flamígero)

Diamabel fue una vez un nómada del desierto, bajo y recio y de cabello oscuro. Sin embargo, desde su entrada en la tierra de las brumas, su apariencia ha cambiado mucho. Durante el día, Diamabel es una figura impresionante de contemplar. Con una altura de más de dos metros, su piel pálida como la porcelana y sus gloriosas alas de plumas blancas, tiene una apariencia completamente angelical. Su rostro bello y anguloso irradia una belleza trascendental, aunque está marcado por tenues líneas de odio y frustración. Su cabello plateado refleja la luz del sol en un arcoiris de colores, y sus intensos ojos azules cambian desde un color celeste hasta un azulado glacial según dicta su humor. Con el más ligero movimiento, sus poderosos músculos se marcan en su inmaculado cuerpo. Pese a su apariencia divina, su rostro revela un odio subyacente y un temperamento voluble.

Cuando el sol se oculta en el horizonte, un cambio tiene lugar en el cuerpo de Diamabel,una metamorfosis horripilante. Las alas de Diamabel se pudren instantáneamente, dejando tras de sí tan sólo una trama de huesos con plumas corruptas de color negro colgando inertes en los huecos. Sus hermosas facciones se retraen y corrompen, mostrando el horrible rostro putrefacto de un zombi, y sus poderosos músculos se transforman en jirones de carne putrefacta. Finalmente, sus finos ropajes de seda blanca se transforman en un sudario desgarrado de color negro, que se agita ante la más mínima corriente de aire.

TRASFONDO

Hijo de un acaudalado sheik del desierto, Diamabel siempre supo que estaba destinado a gobernar. Desde una temprana edad se sintió asqueado por el mundo que lo rodeaba. Suu niñera le había llenado la cabeza con cuentos de lejanas tierras, donde la gente que vivía vidas limpias y puras se convertían en entidades de pura luz. De ese modo, a sus ojos, el mundo en el que vivía era sucio e impuro, y a medida que crecía se iba convenciendo de que su objetivo vital era limpiarlo. Para ese propósito, Diamabel fue estableciendo pactos secretos con otros hombres de su tribu, que creían que un líder fuerte sería bueno para la tribu.

Cuando Diamabel tenía dieciséis años, su padre murió en un desafortunado accidente, y aquellos que murmuraron sobre juego sucio y parricidio pronto se desvanecieron en las arenas para siempre. Diamabel demostró que era un líder capaz, aunque algo errático, y su gente aprendió pronto a confiar ciegamente en él. Muchas otras tribus se horrorizaron ante el déspota que pretendía subyugarlos, y renunciaron a unirse a él.

Después de unas cuantas victorias contundentes contra aquellas tribus que se le oponían, su gente se comenzó a dar cuenta de que Diamabel planeaba conquistar algo más que dunas. Una noche, bajo las estrellas, compartió su visión con su pueblo: el exterminio de todos aquellos que no compartiesen el credo del Único Dios y de Diamabel. Prometió a su gente que si llevaban a cabo esta grandiosa y sagrada tarea, se convertirían en seres celestiales de pura luz. Aquella noche, Diamabel y sus hombres de confianza asesinaron a todos aquellos que no estaban de acuerdo con su política de guerra santa y genocidio.

Durante los siguientes años, Diamabel y sus fuerzas se convirtieron en el terror del desierto. Descendiendo desde las dunas en sus veloces camellos, llevaban el terror y la desolación a las caravanas de ricos mercaderes, y a las tropas enviadas contra los tumultuosos nómadas como represalia.

Así, el sueño de convertirse en uno de los elegidos del Único Dios ardían en el pecho de Diamabel. Durante la noche, sus sueños se burlaban de él, transformándolo en una belleza de piel blanca y alas de plumas, y cada mañana despertaba con un fervor renovado. Su obsesión lo llevó a despreocuparse incluso de su propia seguridad, y comenzó a asaltar villas y ciudades.

Finalmente, mientras sus nómadas masacraban un poblado en el norte, Diamabel encontró su perdición. Una flecha disparada por un arquero oculto se clavó en su estómago, y Diamabel perdió la consciencia. Mientras se desvanecía en la oscuridad, sólo lamentó el hecho de que nunca vería la luz de los cielos con vida.
Cuando Diamabel despertó, se sorprendió enormemente: no esperaba haber sobrevivido a la herida. Su apariencia le causó una sorpresa aún más profunda. Finalmente había alcanzado el objetivo de su vida: era un ángel de luz. Diamabel tardó muy poco en saber que su gloriosa transformación le había costado un terrible precio.

PERFIL ACTUAL

Diamabel es un ser amargado que se considera estafado y traicionado por el mundo. Cuando por fin alcanzó su eterno sueño, descubrió que no era como se lo imaginaba. La transformación que sufre cada noche tortura a Diamabel muchísimo más de lo que le gustaría admitir:no se trata sólo del terrible dolor físico que lo castiga al caer el sol durante su metamorfosis y su horrenda apariencia nocturna, Diamabel también ha de aceptar el hecho de que ha sido separado permanentemente del Único Dios. Pensaba que su transformación ampliaría su vínculo de fe con su deidad, pero ha sucedido exactamente lo contrario: el Único Dios

no responde a las plegarias del amo de Pharazia, por más que Diamabel rece.

Diamabel está convencido de que eliminar a todos los infieles de su reino es el único modo de derribar el muro que se erige entre él y su deidad. Durante el día, Diamabel disfruta de su hermoso cuerpo, pasando las horas despreocupadamente y entregándose a sus placeres. Durante lanoche, su terrible apariencia le recuerda su situación, de modo que trata de hacer lo que puede para remediar la situación, aliendo a cazar a los impuros y los infieles como el Heraldo Negro. Cualquier sospechoso de impureza o de haber estado complotando contra el amo de Pharazia puede recibir una visita de este grotesco ángel de la oscuridad, que lo matará a él, a su familia y a cualquiera lo suficientemente desgraciado como para encontrarse cerca en ese momento.

Diamabel no es imaginativo, y nunca recompensa la creatividad ni la lealtad: tan sólo la fe. Él es la única y verdadera ley en su dominio, y los pharazianos deben conocer bien su lugar y no defraudar a su señor.

COMBATE

Cuando Diamabel se enfurece lo suficiente como para entrar en combate (lo cual sucede con bastante frecuencia), es un adversario formidable. En cualquiera de sus dos formas, cuando se inicia un combate con Diamabel, su verdadero aura de poder se manifiesta: todos aquellos que lo contemplen deberán realizar un chequeo de Miedo (CD 22).

Diamabel combate con Quemaespíritus, un Alfanjón +3 flamígero (2D6 de daño adicional por fuego), con el que es un temible adversario. El arma está vinculado a Diamabel, por lo que si es desarmado, Quemaespíritus reaparece instantáneamente en sus manos de nuevo.

Diamabel es prácticamente indestructible. Además de su armadura natural (+10), su reducción de daño (20/+2) y su capacidad de regeneración, en la forma de Heraldo negro dispone también de las invulnerabilidades de los no muertos (frío, electricidad, golpes críticos, efectos que afectan a la mente, etc). Una vez al día, Diamabel puede lanzar sobre sí mismo un Sanar (como un clérigo de nivel 10), aunque no puede hacerlo en su forma del Heraldo Negro.

Si es derrotado, el cuerpo de Diamabel se inmola junto a su Quemaespíritus en una deflagración de fuego, que causa 5D6 de daño (Ref CD 19 para medio daño) a todos a 10 pies o menos. Entonces, sus cenizas son arrastradas por el viento hacia los confines de Pharazia,no importa cuánto e haga por contenerlas, y al cabo de un mes el cuerpo de Diamabel se regenera completamente , con Quemaespíritus en la mano. Si sus enemigos permanecen en Pharazia, les dará caza implacablemente hasta que los destruya completamente.

GUARIDA

Diamabel vive en un hermoso palacio en el centro de Phiraz, en Haliffe sënt. Se trata de un edificio de planta cuadrada de mármol blanco, con cuatro altos minaretes que coronan las cuatro esquinas. Intrincados motivos geométricos de intensos rojos, verdes y azules adornan el mármol, y las cúpulas de los minaretes son de color dorado. Numerosos guardias custodian el exterior y la planta baja, donde también pueden encontrarse confesores de alto rango e inquisidores. Diamabel reserva para sí mismo el resto del palacio.

CIERRE DE FRONTERAS

Cuando Diamabel desea cerrar las fronteras de Pharazia, una nube de polvo punzante y abrasivo se arremolina en los bordes del dominio. Los remolinos de arena pueden desollar la piel de aquellos que intenten atravesarlos. Tan sólo los más necios se aventuran en estas tormentas, y

ninguno ha regresado para contarlo.

Cualquiera que se interne en los remolinos de arena sufre 10 puntos de daño por asalto (no se permite ninguna reducción de daño). Todos los objetos mágicos de aquellos que se internan en la tormenta de arena dejan de funcionar inmediatamente (mientras permanezcan en el interior).