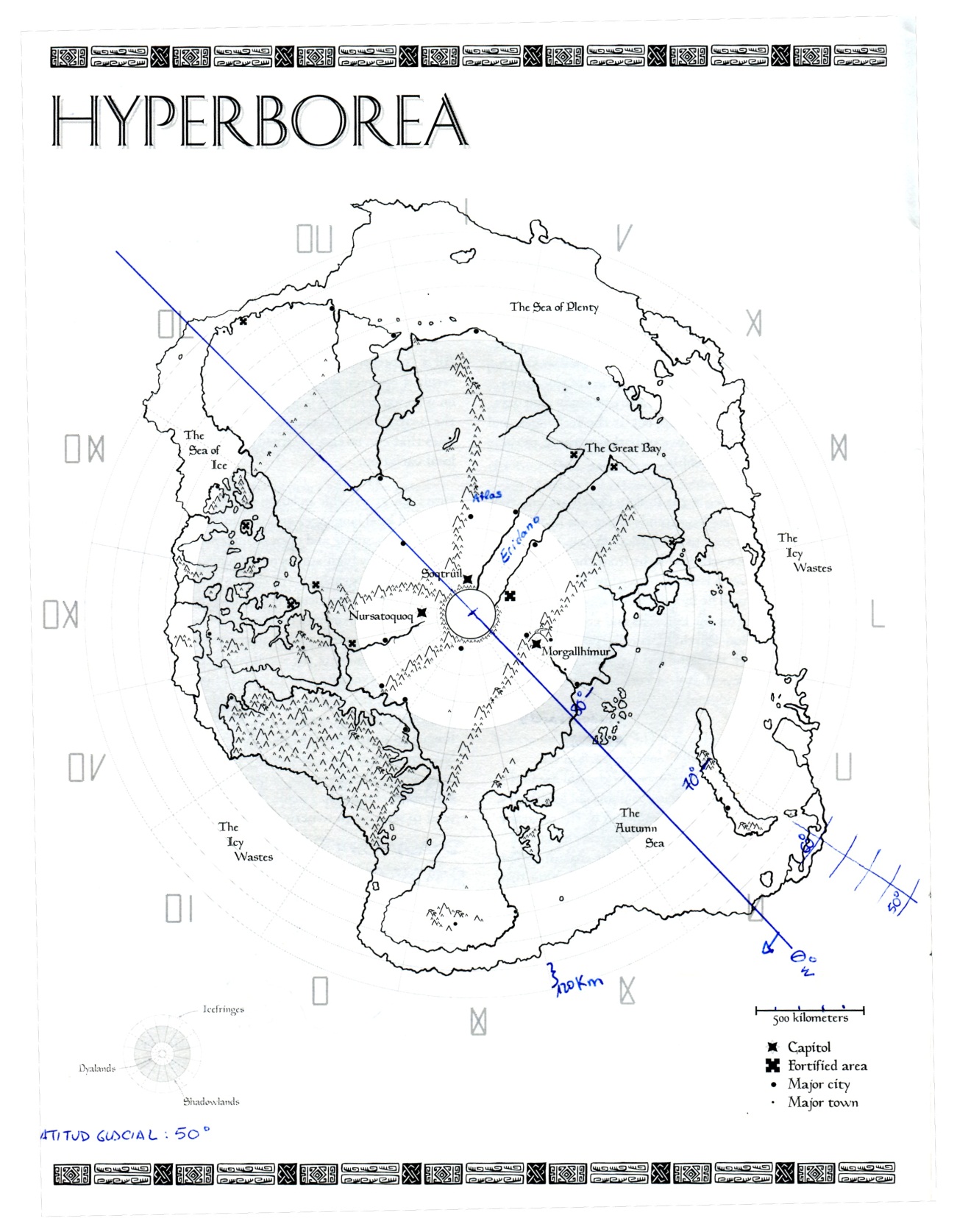
# 

# 

# Epifanía

# (Sombras del lejano norte)



## Las palabras del vidente

*“Atlantis, Lemuria, Mu, Hiperborea… reinos legendarios de magia y ciencia…. destinados a terminar sus días hundidos bajo los océanos…. Arrasados por la partida del Sol Interior… relegados al mundo de los mitos.*

*Dejad que os hable ahora de Hiperborea, de grandes tierras, allá donde nace el viento del norte, en lo más alejado del ártico, sueño de los oprimidos, esperanza de los libres, orgullo de los poderosos, tumba de los soberbios, la de las ciudades resplandecientes. Iluminada en el verano por el Sol de Medianoche y en el invierno por el Sol Interior de la Tierra Hueca. Los reinos que allí existen, destinados a yacer bajo los mares y los hielos perpetuos. La Tierra Hueca misma a permanecer en eterna oscuridad, el Sol Interior robado finalmente por el Enemigo y sus siervos, para dejad a sus habitantes convertidos en ceniza. Hyperborea la más grande, la futura cuna de las civilizaciones del mundo, épicas las gestas de sus héroes, triste su decadencia y su final un nuevo comienzo para los que habrán de llegar. “*

**Las tres Leyes.**

Tradición, Condición y Sabiduría Secreta.

* *La Ley Oro: La* ***tradición*** *debe ser respetada.*

*Las tradiciones son guía y ley. Ofrenda de nuestros ancestros y legado para nuestros descendientes. Nos protegen de los errores de antaño, nos advierten de los engaños del futuro. No hay nada nuevo bajo el sol pues todo se supo, todo se intentó y por ello las tradiciones tomaron las formas que hoy tienen. Pues lo que se percibe como nuevo ya fue conocido y desechado. Aprendemos de esas amargas lecciones. Solo así la especie puede sobrevivir.*

***… los cambios solo traen ruina.***

* *La Ley del Plata: A cada uno según su* ***condición****.*

*No todos los seres humanos tienen las mismas capacidades o excelencias y no valen por tanto lo mismo. Hay grados y según su valía así deben ser sus obligaciones y privilegios. Su posición en la sociedad reflejará así su condición. En la sociedad hay un sitio para cada persona. Cada cual tiene una función que cumplir y la obligación de cumplirla lo mejor posible. Solo así la especie podrá prosperar.*

***… no todos somos iguales****.*

* *La Ley de Cobre: Todo conocimiento es* ***sabiduría secreta****.*

*Una persona no debe aspirar a saber más de lo que necesita para desarrollar su condición. Intentar acceder a aquello que se sale de su condición solo trae insatisfacción pues hay cosas que solo mentes superiores, manos más hábiles, espíritus más puros o cuerpos más recios pueden acometer y el fracaso lleva a la infelicidad. Hay pues que evitar las distracciones que apartan y confunden el cometido de una vida. Por ello cada uno debe ser el guardián de sus conocimientos y el responsable de escoger a quien enseñarlos ante sus pares y ante la tradición. Solo así la especie puede mejorar.*

***… los conocimientos deben ser custodiados.***

## *Las palabras del guardián de los secretos*

*“Fue hace 35 milenios. El hombre se liberó de incontables siglos del Yugo de los Días Oscuros, robando el secreto del Sol Interior al Enemigo, hundiendo las tierras de Mu en su práctica totalidad, escapando más allá de la gran muralla de hielo, al lejano norte donde existía una entrada al mundo interior, la Tierra Hueca. Dejaron atrás milenios de esclavitud llevando con ellos el secreto robado de la brujería y el artefacto que los Dioses Oscuros habían construido para controlar el sol que ilumina el centro del mundo.*

*Empezó así la época más gloriosa de la humanidad. Durante generaciones alzamos imperios, descubrimos maravillas en la Tierra Hueca, quien sabe si abandonadass por aquellos que construyeron el Sol Interior y nos olvidamos del mundo exterior. Incontables guerras, ascensos y caídas, dinastías y secretos perdidos. Hoy nada sabemos con certeza. Se dice que navegamos más allá del mundo, que trajimos de regreso a criaturas del pasado solo por el placer de hacerlo… y olvidamos.*

*Mientras tanto el Enemigo no permanecía ocioso. Si una vez fuimos sus esclavos, sus juguetes predilectos, tras meditarlo, y con secretos robados ahora a los que antaño fueron sus siervos, alumbraron una nueva raza de sirvientes en un continente en el océano del sur, que con los siglos se convirtieron en los poderosos Lemurios, con un poder solo inferior al de sus amos y un odio nuevo hacia la humanidad. Ellos se apropiaron del mundo exterior más allá del gran muro blanco. Encontraron o construyeron rutas hacia el Mundo interior a través de la misma roca. Dominaron a otras humanidades como los Salvajes, de recia constitución y despierta inteligencia o los Cavernícolas, de facciones bestiales, talla pequeña, vida corta, y gran brutalidad. Hermanos que habían quedado apartado y olvidados por nosotros, los hijos escogidos… y cobraron poder sobre ellos. A diferencia de los Oscuros, su naturaleza terrenal les dotó de una capacidad nueva para entender a la humanidad a sus muchas familias y explotar nuestros pecados de ambición, ira, soberbia y miedo.*

*Comenzaron una infinidad de guerras. Lanzaron a los Salvajes y a los Cavernícolas contra los reinos interiores. Provocaron guerras que enfrentaron a hermanos contra hermanos y sus siervos cayeron como plagas sobre los reinos de la luz. El sol interior concedía una larga vida pero a costa de agostar la fertilidad de la descendencia. Hasta el más humilde de los siervos podía esperar vivir 500 años, pero el precio era no poder engendrar con suerte más que una vez cada 200. Una bendición cargada con su propia maldición que fue la ruina del mundo interior. Los príncipes de antaño no pudieron detener la marea de enemigos llegados desde la superficie, la población se fue reduciendo y el gran imperio se perdió.”*

## Las palabras del erudito

*“Fue hace casi 2000 años. La Caída. El último emperador, el Rey entre Reyes y sus gentes partieron, arrojados de los postreros reductos del mundo interior, de la Tierra Hueca y se instalaron en las tierras del lejano norte. Los reinos de la luz fueron abandonados y quedaron en ruinas, perdidas sus maravillas para siempre. Esta tierra exterior, antigua y nueva a la vez había sido explotada antaño en busca de sus minerales y tras esto convertida en un lugar para criminales, fugitivos o exiliados. Se convirtió entonces en hogar y último reducto de los Hombres Libres. Solo unas décadas después cuando Atlas, el heredero, renunció a la corona de Auricalco y se recluyó en su montaña, lo que quedaba del imperio se dividió por última vez.*

*La vida se acortó y pocos fueron los que superaron los doscientos años en las siguientes generaciones pero ahora una familia podía esperar alumbrar varios hijos. La paradoja fue que conforme se apartaban de la luz que hacia cálidas habitables esas tierras del norte mayor descendencia se podía aspirar a tener pero la amenaza del largo invierno y el hambre se cernía segura sobre los habitantes de las regiones exteriores provocando muertes y penurias. Los salvajes y los siervos del Enemigo pasaron a ser un mal recuerdo del pasado y si bien seguían llegando ocasionalmente desde el mundo interior y a través del gran muro de hielo, algo ocurrió que quebró el control que sus amos tenían sobre ellos.*

*Así durante 20 siglos hiperbórea fue testigo de sueños y ambiciones. Intentos por parte del reino de Troall de refundar el imperio de nuevo, que los otros reinos, Sataq y Ahinur evitaron con alianzas o guerras abiertas. Campañas para recuperar los reinos de la luz condenadas al fracaso. Olvido de los conocimientos y las maravillas de antaño puesto que mucho se perdió durante La Caída y mucho más aún quedó olvidado. Los hechos del pasado se convirtieron en cuentos vagos o leyendas que narrar durante las largas noches de invierno. “*

## Las palabras del viajero

*“Tres son los reinos del Gran Norte, Troall la Orgullosa, herederos de la corona Imperial. Sataq la Inaccesible, allá en sus montañas y valles y Ahinur la llamada la de las Dos Cortes.*

*Tres reinos que cobijan muchas razas y tradiciones. La de aquellos descendientes que llegaron del mundo interior al principio de los días que recordamos. Muchos siglos han pasado y cada reino ha desarrollado sus propias maneras de entender la vida, el mundo y el destino.*

## …de mi estancia en Troall.

*Troall, el reino más poderoso. Por la sangre de sus dirigentes corre el poder de los reyes brujos de antaño y aún hoy sus monarcas siguen llamándose emperadores y portando la corona de Auricalco. Sus gentes, altas y delgadas, de constitución resistente, tez morena, rasgos majestuosos, pelo negro y ojos oscuros. Reino donde la Brujería señala a las familias nobles y al mismo Emperador, que accede al trono cuando se junta el linaje y el poder personal. Porque todo en este reino gira entorno a estas dos cosas. El linaje, los antepasados, quienes te hayan precedido. Y el poder de cada uno, los logros que cada uno atesore y en la cima la habilidad como Brujo, el dominio del poder absoluto.*

*Habrá quienes critiquen la grandiosidad de sus construcciones y lo extravagante de sus costumbres. Pero el orgullo marca la forma de ser de cualquier habitante del reino. Esclavos, Siervos, Comunes, Escribas, Nobles y hasta el Emperador, se aferran a la gloria del pasado.*

*El derecho de Acuerdo o de Competencia, sorprende al visitante, el poder de la palabra acordada ante los demás o la superioridad demostrada. Y aun así la conspiración, las conjuras, los secretos y la traición forman parte de lo que es ser y vivir en Troall.*

*Sus ciudades, megalíticas, fastuosas, decadentes, se agrupan en torno a la tierra del mediodía, las selva contenida y convertida en campos fértiles trabajados por esclavos y siervos. Sus templos a los soles y la luna, los campos de Animaquia donde hombres luchan contra animales por el favor de los dioses, las pirámides escalonadas donde adorar a los ancestros y aplacar a los malos espíritus y las torres del tiempo donde se observan las estrellas a través de lentes de antaño, se establecen calendarios, se leen presagios y destinos, las maravillosas villas de Altos Burócratas y Nobles que son el orgullo de sus dueños donde todos compiten por demostrar más lujo que sus vecinos, y los barrios de chabolas de los siervos donde se oculta el criminal y otras cosas.*

*Fuera de las megalíticas ciudades, en la tierra de las sombras hacia el sur, siguiendo calzadas olvidadas, quedan los esqueletos de las urbes dispersas y semi abandonadas, y son estas tierras para los que buscan tener descendencia pronta o para aquellos que no tienen la habilidad y el apoyo de una familia poderosa para prosperar. Ruinas de maravillas de antaño, ciudades que agonizan desde las épocas en las que la luz del mediodía se extendía más al sur.*

*Más allá queda la estepa, las tierras de la noche, los terrenos vacíos, donde apenas se vislumbra el reflejo de la luz del sol que duerme dentro del mundo y tan solo el largo día del verano permite sobrevivir a los que se ven empujados tan al sur. El largo invierno, la soledad, el hambre, la dura estepa, las bestias errantes, los bandidos, piratas, salvajes, Brujos locos y la vida corta de los que no ven la luz del mundo, sólo compensados por una relativa libertad, alejados de los mandatos de Nobles y Burócratas. Habrá incluso quién atraviese el mar y viva en los bosques del sur, a los pies de la gran muralla de hielo arriesgándose ante las tribus de Salvajes y la noche invernal.*

*Sus ejércitos, extensos, utilizan la espada-maza y las armaduras de escamas, el arco y los truenos, el carro de guerra, las galeras de varias cubiertas que navegan los mares y las naves halcón de metal que vuelan bajo la luz del sol de medianoche y aún artefactos más antiguos que guardan sus reyes brujos como los sirvientes de piedra.*

*Es al final, el respeto a la ley de Plata lo que define este reino y la Condición es respetada sobre todo lo demás.*

# …de mis viajes por Sataq.

*Sataq la de las tierras elevadas. Todo el reino flanqueado por gigantescas cordilleras que se prolongan desde el gran pozo de la tierra hueca hasta el más allá en el lejano Sur, en el Océano. Entre ambas cordilleras tierras elevadas, colinas y mesetas que encierran bosques, valles y lagos, un terreno escabroso y solitario donde los cultivos se hacen en terrazas y las bestias y monstruos surgidos de las cuevas que se dice llegan hasta la tierra hueca, hacen la vida muy difícil y convierten a sus habitantes en valerosos aunque cargados de supersticiones.*

*Hombres y mujeres de piel clara, cabellos rubios, rojos o negro azabache, ojos azules, grises, verdes o violetas. De constitución recia y facciones francas. Estos montañeses se organizan en torno a su comunidad y a sus Nobles pudiendo a llegar estos a ser Reyes Menores, Reyes o incuso el Rey de Reyes. Es necesario extenderse y explicar esto pues confunde al viajero.*

*Sorprende encontrar que en esta sociedad hay cuatro clases, pero que un hombre puede pertenecer a una u otra según los avatares de su vida. Los llamados Esclavos, que pueden serlo para pagar una deuda o como castigo, hasta que se satisfagan una compensación. Sus amos deben darles sustento y refugio, no pueden poseer nada que no puedan portar por si mismos durante un día de viaje y sus hijos son libres. Por otro lado no pueden viajar libremente, deben trabajar en lo que les ordenen y respetar a sus amos que pueden castigarlos siempre a través de otro esclavo. Su palabra no vale nada en los juicios, no tienen derecho a duelo, si son muertos, el asesino adquiere su deuda y una vez al año pueden intentar saldarla para ganar la libertad. Si no lo hacen son puestos obligatoriamente a la venta para todo aquel que quiera comprarlos, recibiendo una séptima parte de lo que se pague por ellos o el pago de respeto lo que sea mayor. Si no son vendidos, aun así, recibirían de su amo el pago de respeto que equivalente a 21 días de jornal según su trabajo.*

*Los Hombres Libres son la mayoría de las gentes. Tienen derecho a hablar en las reuniones, exigir duelos, su palabra es tenida en cuente en los juicios y pueden viajar libremente y portar armas. Pueden poseer tierras mientras no las abandonen por más de siete años y esclavos. Su vida equivale a lo que habrían ganado en siete años de vida adulta.*

*Los Nobles son aquella pareja casada que haya heredado el título de otra pareja que renuncia a él o elevados a esta casta cuando una pareja noble muere sin designar herederos y el resto de Nobles locales los eligen. El título pertenece a la pareja. Por ello un Noble que enviude tiene una luna (28 días) para desposarse de nuevo o renunciar al título en favor de otros. Los Nobles participan en la asamblea para escoger rey, juzgar los duelos, imponer compensaciones, guardar el tributo anual y asignar tierras baldías. El castigo por atentar contra la casta noble es la muerte para los ofensores y sus conyugues si los tuviesen sin compensación.*

*Cada asamblea de Nobles escoge cada siete años a una pareja Noble que será designada como Reyes Menores. Tales son los líderes del asentamiento y sus atribuciones son la de impartir justicia entre Nobles y recaudar los impuestos para el Rey y soldados para el Gran Rey. Cada región tiene una asamblea de Reyes Menores que escoge a Su Rey cada doce años, cuyas atribuciones son las de mediar entre los reyes y recoger los impuestos con los que pagar dote de la coronación del gran Rey. Finalmente la asamblea de reyes escoge al gran Rey cada 21 años, momento en el que es coronado, recibe la dote y tiene mando sobre los ejércitos del reino y la obligación de custodiar las fronteras.*

*Así hombres y mujeres nacen como Libres y serán sus obras los que les colocarán donde les corresponda.*

*Es necesario decir que cada asentamiento tiene sus tradiciones pero en general todos ellos atienden a una asamblea de Libres. Hay reyes que reciben su cargo del anterior rey por línea de sangre, otros lo obtienen de la asamblea, mediante derecho de Duelo o en ocasiones con tradiciones secretas que no se muestran al extranjero. Hay que asumir también que su belicosidad es casi permanente. Feudos de sangre entre familias, incursiones contra asentamientos vecinos, bandidaje y oportunismo convierten el hecho de viajar por el país en un ejercicio de soborno o demostración de fuerza.*

*Mención aparte merecen varias costumbres desconocidas en otros lugares.*

*El duelo es una manera muy habitual de solventar los problemas entre estas gentes. Sin embargo en estos casos solo se considera justo si ambos contendientes son parejos tanto en habilidad como en posición social. Existen entonces campeones que pueden ser contratados para pelear por una de las facciones. Los duelos se llevan a cabo ante el rey y al final se aplica la ley de “victoria por victoria y herida por herida” de forma que el contendiente que pelea por medio de un campeón puede considerarse que ha ganado si lo hace este pero deberá sufrir las mismas heridas que sufra su campeón, si bien es cierto que las heridas suelen ser menos graves al ser provocadas por curanderos y curadas de inmediato. Es habitual ver a estos campeones, portando sus mantos negros y el collar de anillos, un anillo por cada duelo en el que haya participado, que suelen llevar enredados en la punta de sus lanzas vagando de un lugar a otro. Por desgracia para ellos no pueden vivir más de una luna en un mismo lugar y se ven condenados a una vida errante o alejada de su familia.*

*Llaman también la atención los guarda sagas, hombres y mujeres que desde niños aprenden de los suyos y de memoria las sagas de los héroes de antaño, las leyes de la tradición y algunos dicen que la llamada de los ancestros. Esta hermandad son a la vez, consejeros, bardos, expertos en el uso del cuchillo y hay quien dice que brujos. Su existencia se remonta a los días antiguos y si bien se dice que tenían poder sobre las montañas y las tormentas hoy se ganan la vida como artistas errantes y pronunciadores de la ley. He escuchado las sagas que recitan y son muy antiguas, su lenguaje es arcaico y los versos complicados y difíciles de entender. Ellos además tan solo las cantan y no contestan después preguntas concretas por lo que corresponde al final al oyente sacar sus conclusiones y enseñanzas. Su honestidad es legendaria, hacen su propia ley para aplicarla entre ellos, se cuenta que nunca mienten pues llevan a cabo largos juramentos que renuevan año a año. Antaño debieron ser poderosos, supe que hoy existen una docena de fortalezas que ocupan los más ancianos de entre ellos donde se enseña a los más jóvenes aunque todas están en ruinas y no son más que un pálido reflejo de lo que fueron.*

*Por último están aquellos a los que llaman Ur-Komai. Siendo que hay brujos entre las gentes de Sataq, estos otros no son de su misma naturaleza. La brujería es aprendida por hombres libres y se considera un arte que se transmite de generación en generación aunque no tenga la importancia de otros lugares pudiendo practicarla todo aquel que pueda permitirse esa clase de vida desocupada de asuntos mundanos siendo de gran predicamento sobre todo en la costa y entre marinos. Por ello suelen ser nobles, comerciantes o familias pudientes las que permiten a algunos de sus hijos dedicarse a estas artes. Los Ur- komai son cosa aparte. En primer lugar viven fuera de los asentamientos, en lugares apartados y aparentemente despreocupados de los peligros de esos lugares. Viven de manera rudimentaria, de lo que dan los bosques ejerciendo de consejeros y videntes para esclavos y hombres libres. Temidos y respetados en igual medida huyen de la notoriedad y riqueza cobrándose sus servicios en forma de juramentos que imponen a aquellos a quienes ayudan, muchas veces sin un sentido claro. Suelen ser hombres o mujeres solitarios, sin descendencia, que escogen a sus sucesores mediante signos y señales poco claras para el lego, siempre entre los jóvenes de la clase más humilde. Jamás sirven a Nobles o Reyes y reniegan de cualquier autoridad habiendo sido perseguidos antaño aunque nunca durante demasiado tiempo por su capacidad para desaparecer en la espesura o recabar el apoyo de la gente llana. Leer los presagios, lanzar bendiciones, curar enfermedades o espantar los malos espíritus son sus tareas cotidianas aunque su labor principal es la de preparar a los muertos y pedir su consejo. Nobles y reyes son enterrados es túmulos mientras que las cenizas de los esclavos y los hombres libres son llevados por los Ur- Komai a lo más profundo de la tierra donde reposarán para siempre.*

*La lanza y la honda son las armas ancestrales del soldado, los hombres halcón son capaces de volar usando el viento en sus extrañas cometas y los barcos de vela del sur son los más rápidos y mejor armados de los que recorren los mares apoyados por brujos capaces de hacer surgir del abismo las bestias gigantes más feroces, secreto que guardan desde antiguo.*

*La ley de oro, el respeto a la tradición es finalmente la más honrada de entre las tres leyes antiguas.*

## …sobre mi patria Ahinur.

*Una que es dos. Tras largos periodos fuera de mi patria puedo comprender que resulte extraño a los visitantes un reino con dos cortes, con dos reyes, pero así es mi patria. Muchos pueblos forman las gentes de Ahunir. Todos con unos ancestros comunes que delatan nuestros rasgos. De constitución ligera, atléticos y con ojos rasgados y pómulos pronunciados, nuestra piel muestra lo variado de los pueblos que terminaron por formar nuestra patria. Tez desde el dorado de los pueblos industriosos del mediodía, hasta el pálido, blanco como la nieve, de las gentes marineras del sur, pasando por el moreno de los duros montañeses de las cumbres occidentales y de la cordillera del encuentro, el rojizo de los ganaderos nómadas de las llanuras del crepúsculo o el grisáceo de los infatigables sureños del reino de la medianoche.*

*El pueblo de Oro, cosmopolitas que habitan las tierras próximas al pozo al mundo interior. Industriosos, alegres y deseosos de prosperidad entre los que me cuento. Si hay algún pueblo que conserve la vitalidad y la esperanza en el futuro en toda Hiperbórea este es el pueblo de Oro. Aquí está la Corte de la luz con el Rey del Día que reina durante el invierno y sus huestes son las de los Guerreros Chacal, las orgullosas tropas de choque que han vencido tantas veces en las batallas de antaño. Aquí está también la Sagrada Himnlith, la ciudad santa que cuelga al borde del pozo al sol interior donde los sacerdotes del sol, señores de la Ciencia y guardianes de los secretos que nos condenaron antaño, vigilan por el cumplimiento de la Ley de Cobre. Su influencia es tanta que son recibidos en otros reinos y escuchadas sus palabras entre los reyes de Sataq y en la corte del emperador brujo de Troall. Grande es el poder que tienen sobre el reino, persiguiendo toda superstición y uso pervertido de la sabiduría secreta de los antiguos. Aquí es donde renació la Alquimia que hn sustituido a la Brujería en muchos ámbitos.*

*El pueblo del Mar, gentes que habitan en las costas del reino e incluso en el lejano y congelado sur. Personas calladas, con un sentido del humor permanente, pescadores por tradición, son grandes anfitriones que no desprecian el comercio y la caza. Sus barcas, a pesar de ser de aspecto endeble son capaces de viajar muy lejos, sus métodos de navegación, secretos que pasan de generación en generación y su independencia feroz que les llevan a establecerse en lugares inhabitados incluso cerca del muro de hielo. Unos auténticos nómadas del mar.*

*El pueblo de las Cimas, correosos montañeses que viven en aldeas encaramadas en las montañas, algunas colgando literalmente sobre el vacío. Gentes acostumbradas a la dura vida en las alturas. Ganaderos, agricultores, cordeleros, mineros y en ocasiones bandidos. Considerados de poca confianza por los otros pueblos del reino pues las lealtades a la familia, al clan y a la aldea se entremezclan de manera que para el foráneo la vida de los montañeses es una sucesión de vendettas, traiciones y extraños códigos de honor. Costumbres como su veneración a los espíritus de las cimas y sus monjes ermitaños se unen a su afición por los narcóticos que parecen haber tomado del pueblo de la ceniza. Sus gentes rinden tributos a una corte u otra según los tratados que renuevan cada cinco años y muchos de ellos no abandonan sus montañas salvo para ser enterrados a sus pies donde se alzan sus necrópolis ancestrales.*

*El pueblo rojo, nómadas ganaderos que recorren las llanuras donde las tierras del mediodía se cruzan con la gran cordillera del Encuentro y la rodean hacia el sur. Hombres, mujeres y niños, salvajes y orgullosos, pastorean sus rebaños de reses lanudas, mamuts invernales y ponis peludos. Expertos en la domesticación y la cría, guardan esos secretos y son muchos los que vienen para comprarles sus animales para guerra o la carga. Generalmente pacíficos consideran el robo de ganado como una actividad lícita y su aparente incapacidad para reconocer la posesión de la tierra por parte de terceros les han granjeado disputas amargas con otros pueblos sedentarios.*

*Por último, más allá de las montañas del encuentro, privados del sol de mediodía y sujetos a los rigores del sur, el pueblo de la Ceniza. Ocupando desde antaño las ruinas de tiempos pretéritos, anclados quizás en un deseo de recordar tiempos pasados, son gentes de temperamento sombrío y extraño. Estas tierras son antiguas puesto que desde antiguo poseían las principales minas. Milenios atrás fueron explotadas y para protegerse del frio del invierno se construyeron ciudades semienterradas. Tierras recorridas por ríos de lava que recorren las profundidades, aquí la tierra sigue viva y la ceniza es a la vez una bendición para los cultivos fugaces del verano y una maldición pues hace que el trabajo sea incesante y la salud del pueblo de la ceniza quebradiza puesto que envejecen prematuramente. Hoscos, fatalistas, apegados a la familia y de larga memoria tanto para las deudas como para las venganzas las gentes grises son inquietantes para muchos. Sus aldeas y ciudades dependen de esos pozos térmicos que les protegen del duro invierno. Además el cultivo de hierbas y hongos que crecen en la oscuridad y complementan la dieta de estas gentes les dota de narcóticos, drogas y venenos terribles. Aquí si se practica la brujería aunque de un modo distinto a como se hace en otros lugares puesto que se dice que se recurren a rituales antiguos donde los sacrificios de animales y en algunos casos de esclavos son permitidos tácitamente. Minería, pesca, caza y cultivos exóticos junto con la actividad de la corte del Rey de la Noche que gobierna el país en verano. Sus tropas son los guerreros Serpiente, expertos en sigilo, astucia, asesinato y sabotaje y donde la corte del rey del día utiliza la amenaza, el coraje y la fuerza, el rey de la noche es todo sutileza, traición y habilidad. Hay quienes cuentan que este es el único lugar del mundo donde se puede topar con secretos y criaturas que alguna vez fueron dominio de los dioses.*

*La ley de Cobre, el cuidado con el que custodiamos la sabiduría y los conocimientos, es pues aquello que nos define a todos los que pertenecemos a este reino que son dos y de muchos pueblos.*

# Sobre las gentes…

*Muchas son las ocupaciones que he visto durante mis viajes y cada una guarda sus secretos. Esta es una lista de ellas.*

### Guerreros

*Sean* ***Soldados*** *al servicio del reino o mercenarios buscando un señor al que servir, o* ***Mercenarios*** *al servicio de quien pueda pagar, el camino de las armas siempre tendrá seguidores y las guerras son una constante en la humanidad. Pendencias fronterizas, pequeñas guerras señoriales, antiguas reclamaciones o afrentas que vengar son tristemente la moneda de los poderosos. Troall con sus legiones emplumadas, sus carros tirados por saurios veloces y sus arqueros y truenos. Ahinur con sus guerreros del clan y sus incursores nocturnos, los temibles honderos y sus juramentados. Sataq con los acorazados guerreros Chacal o los invisibles guerreros de la Serpiente, los gigantescos mamuts y los veloces arqueros a caballo.*

### Brujos

*Poderosos* ***Brujos Nobles*** *de Troall que recorren el camino del poder. Ricos hombres libres de Sataq que aspiran a la nobleza o la notoriedad de servir entre los* ***Brujos del mar****. Estudiosos del pueblo de oro,* ***los Brujos Mercaderes*** *que buscan la sabiduría de antaño y pueden permitirse el pago anual a la corte de la luz. Incluso los* ***Brujos sangrientos*** *del pueblo de la ceniza. Todos practicando las artes antiguas, anclados entre dos mundos. Temidos, vigilados, evitados y envidiados a partes iguales.*

### Sacerdotes

*Ur-Komai que viven fuera de los muros de las aldeas cuidando de los vivos y de los muertos. Monjes del pueblo de las Cimas, Chamanes del pueblo del Mar o Contadores de Sueños de las gentes rojas de la llanura que intermedian con las fuerzas del más allá. Y los Alquimistas de Himnlith, guardianes de la Ciencia que buscan resucitar un arte antiguo pero libre de las prácticas caprichosas de la brujería.*

### Cazador

*Sea el matando aquello que surge de los páramos atacando tierras pobladas, persiguiendo esclavos fugados o bandidos por una recompensa o asegurando comida para los largos inviernos entre gentes salvajes siempre es necesaria su labor.* ***Cazadores de montruos*** *de Troall,* ***Cazacabezas*** *de Sataq* ***o Rastreadores*** *rojos de las llanuras de Ahinur, solo la presa cambia.*

### Marino

*Troall y sus poderosas galeras, rápidas y capaces para la guerra. Ahinur y sus barcos de vapor, costosos pero capaces de navegar infatigablemente. Sataq y sus navíos de múltiples velas, el orgullo del reino. Están además las ligeras barcas del pueblo del mar que se atreven a perseguir y cazar a la gran ballena azul y al dragón marino sin perderse jamás ni aún en los días de niebla o las noches invernales. Los panzudos barcos de los comerciantes de todas las tierras, los piratas oportunistas y las canoas talladas de los Salvajes del sur. En todas estas partes se necesitan* ***marinos*** *que se enfrenten al agua y al hielo, a la tormenta y a la bruma, al leviathan del abismo y al naufragio cruel.*

### Alados

*Antaño el cielo fue nuestro, o al menos eso se dice. Troall posee los veloces halcones, pequeños barcos de metal donde hasta dos* ***pilotos*** *pueden surcar los aires, siempre que no se alejen demasiado hacia el sur y volar veloces para llevar los mandatos del emperador o caer sobre los enemigos con grandes truenos o bombas llameantes. Sataq tiene a sus* ***hombres del viento****. Capaces con sus ligeras cometas de planear como los pájaros, cantarle a los vientos y remontarse sobre los vientos cálidos. Otear al enemigo, y llevar mensajes sobre las colinas. Ahinur y sus aerostatos llenos de aire cálido, manejados por los* ***Aeromantes****, capaces de llegar hasta el gran muro de hielo y aún más allá. Enormes esferas que encierran aire ascendente y sustentan pequeños navíos que aunque lentos, pueden ir armados con truenos y vasijas de fuego. Crueles fueron las luchas entre estos navíos y los veloces halcones de Troall. Maravilla al simple ver surcar los cielos y entristece al sabio saber que lo que hoy se ve no es más que una pálida sombra de lo que fue.*

### Criminales

*Pues la naturaleza humana es así siempre habrá quien no se conforme con lo justo y lo cabal y mire por sí mismo antes que por el interés de todos.* ***Bandidos*** *que asaltan y roban al indefenso****, Contrabandistas*** *que intentan burlar los impuestos que sustentan al reino,* ***ladrones*** *que violentan el hogar ajeno****, asesinos*** *que comercian con la vida del prójimo.* ***Artífices*** *que fabrican objetos prohibidos,* ***prestamistas*** *que abusan del desesperado****, sacerdotes*** *que adoran a cultos proscritos,* ***charlatanes*** *que embaucan al crédulo o brujos* ***Nigromantes*** *que se dan a las artes prohibidas de la Falsa Muerte. Todos ellos recorriendo un camino que no guarda más recompensa que la vergüenza y el verdugo.*

### Explorador

*Guías para terrenos difíciles, jefes de caravanas, cartógrafos del reino o expedicionarios en busca de fama y fortuna. Aquellos como yo mismo, que hacen del viaje su forma de vida y del conocimiento de lo visitado su fortuna. Guardando los secretos de lo recorrido, memorizamos rutas, refugios, costumbres y gentes para servir a los intereses de aquellos que necesitan ir a donde ya hemos estado. Conocemos lugares olvidados, recorremos senderos antiguos, con gran peligro y vemos las maravillas que aún quedan en el mundo.*

### Burócrata

*Sean los* ***escribas imperiales*** *de Troall, los* ***tejedores de nudos*** *de Sataq o los* ***administradores de los reyes*** *de Ahinur, el dominio de los registros es una actividad sagrada pues lo escrito perdura, más es peligroso si cae en las manos equivocadas.* ***Secretarios****,* ***administradores del tesoro real****,* ***jueces, contables, literatos, músicos, recitadores de la ley*** *y por último el gremio de* ***Torturadores,*** *entrenados desde la infancia para no sentir piedad y que deben disponer de los presos para extraer la verdad o ejecutar las sentencias aún a costa de no conocer la compañía más que de los suyos. Todo reino necesita de sus servicios, para saber cuánto grano atesoran los silos de la corona o los impuestos que recaudar el año que viene. Como interpretar las Leyes y Mediar en las disputas. Los comerciantes habrán de controlar lo que hay en sus almacenes y los préstamos concedidos mientras que habrá quien desee que se conserven en odas y elegías los grandes logros de su vida para que sean cantados ante los oídos adecuados en el futuro.*

### Campeón Judicial o Duelista

*Combatientes errantes que ofrecen sus armas para representar a los que no pueden valerse en un juicio por habilidad o condición. Pues la esencia de la ley es la medida de los parejos donde la justicia persevere y al final los destinos de campeón y representado queden unidos por la regla de las heridas y los destinos compartidos. Sin una tierra a la que llamar hogar, condenados a vagar sin rumbo forman una hermandad respetada y temida en igual medida. Es privilegio del Campeón aceptar a un representado y su causa además de fijar el precio por su combate.*

*En Troall abundan los duelistas, sean guerreros o brujos. La política es un juego donde la competencia por habilidad cabe dentro de la ley y por tanto siempre habrá quien pague a otro para que éste provoque a un enemigo y lo lleve a un duelo de competencia con la esperanza de acabar con su reputación. Si bien solo los duelos donde ambos contendientes son de la misma condición tienen consecuencias legales quien no quiera verse disminuido ante sus semejantes tendrá que aceptar duelos informales con estos mercenarios del honor que hacen su fortuna, sea en los callejones entre bandas de criminales o en la corte entre Brujos nobles.*

### Los Ocultos

*Reyes, Sacerdotes, Escribas y Nobles. Príncipes mercaderes y Brujos. Artífices y Eruditos. El poder ambiciona saber. Y entre todos los criminales son los* ***Espías*** *los más odiados, temidos y perseguidos. Expertos en hacerse pasar por quien no son, obtener secretos y riqueza. Un oficio antiguo y peligroso****. La Hermandad de la Arena****, dicen que dirigida por brujos muertos o* ***Las Mil Máscaras****, que actúan a las órdenes del Padre Inmortal de los Enigmas.* ***La Marca****, cuya escritura secreta dicen que es capaz de robar memorias, doblar el espacio y el tiempo y arrebatar vidas enteras o* ***La Mano de Jade*** *que posee riquezas sin cuento. Los* ***Hombres Niebla*** *de las Montañas del Encuentro que luchan contra la injusticia del poderoso o* ***Los Juramentados*** *del espíritu, una hermandad secreta de Montañeses que realizan ritos en la noche para atender venganzas.* ***El Rey Sierpe****, una secta mil veces destruida que gana corazones y almas para oscuros dioses y los* ***Inquisidores****, que se dicen extintos, pero que aún tienen un asiento reservado para su maestre en la gran sala del trono de Troall en Mundë.* ***Danzarines*** *entre los del pueblo del mar que bailan en la tormenta y hacen pactos con lo innombrable para llevar el horror al mundo.* ***Comerciantes de historias*** *entre el pueblo rojo que pueden ver el futuro y* ***La Soga****, una multitud o nadie, según a quién preguntes, que libera esclavos, provoca tumultos, mata por aquel que no puede matar y asesina a capataces y señores crueles. La* ***Estrella de Medianoche*** *entre los marinos y navegantes y los* ***Comedores de Carne*** *entre la gente de la ceniza. Los* ***Matabrujos*** *que se dice que sirven a la jerarquía sagrada de los sacerdotes de la ciencia de Himnlith, espiando y denunciando a todos aquellos que se adentran en las sendas de los conocimientos prohibidos. Todos ellos ocultos, siendo quienes no son. Espías, asesinos, cofrades y devotos atados por el secreto y el juramento.*

### Erudito

*Guardianes de la sabiduría y responsables de su uso.* ***Geneálogos*** *expertos en heráldica que trazan los linajes hasta días lejanos y con ello fijan derechos y herencias.* ***Cronistas*** *que atesoran los hechos de la historia que deben ser custodiados, conservados o rescatados del olvido.* ***Galenos*** *que sanan el cuerpo y la mente elaborando mixturas y filtros conocedores de los secretos de la carne.* ***Maestres*** *capaces de construir edificios, puentes y puertos, minas y fortalezas, máquinas de vapor y complicados artefactos.* ***Sabios*** *que investigan animales y plantas, climas, piedras, volcanes y mareas.* ***Augures****, que buscan la sabiduría en la posición de los astros, la forma de la mano o las entrañas de las bestias, que interpretan los signos y las señales y explican los sueños.*

### Bárbaros

*Habitan en los límites del mundo. Quizás fueron humanos que antaño extraviaron su camino y se perdieron en la senda de las bestias o quizás descendemos de ellos y sencillamente quedaron atrás. De nuestra estirpe más no son hombres. Los* ***Salvajes****, fuertes y recios, de facciones toscas, frente ancha y voces roncas. Capaces de aprender pero torpes para la técnica e incapaces de entender los secretos del espíritu. Habitan en los lugares más lejanos. Acostumbrados al frio y la vida dura se les puede encontrar muy al sur, cerca del gran muro blanco, siendo estos los más peligrosos de todos. Más al norte, cerca de tierras civilizadas se los ve vagando en los páramos vacíos en pequeños grupos, malviviendo. Capturados a menudo como esclavos, muchos de ellos terminan por convertirse en siervos y quizás, si demuestran su valía en hombres libres aunque nunca podrán llegar más allá pues carecen de las aptitudes para cometidos auténticamente elevados.*

*Se ha de nombrar también a los* ***Cavernícolas****, de pequeña estatura pero fuertes, rasgos simiescos, inteligencia corta aunque astutos y de habla grotesca. Caníbales y carroñeros, viven en lo más profundo de la tierra de donde solo salen para secuestrar, matar, saquear y seguir los dictados de sus dioses blasfemos. Usando armas toscas y viviendo una vida miserable, el dominio del fuego es su logro más importante aunque generaciones de vida en la oscuridad les hace temer el Sol del cielo y les ha dado unos sentidos muy agudos, sobre todo el olfato. Incapaces de aprender y de dominar sus instintos, se les captura como animales, para los sacrificios en los templos o las festividades de las ciudades o más a menudo se les mata simplemente por sus cabezas para cobrar por ellas, pues son de vida corta y si no se hiciese así constituirían un plaga.*

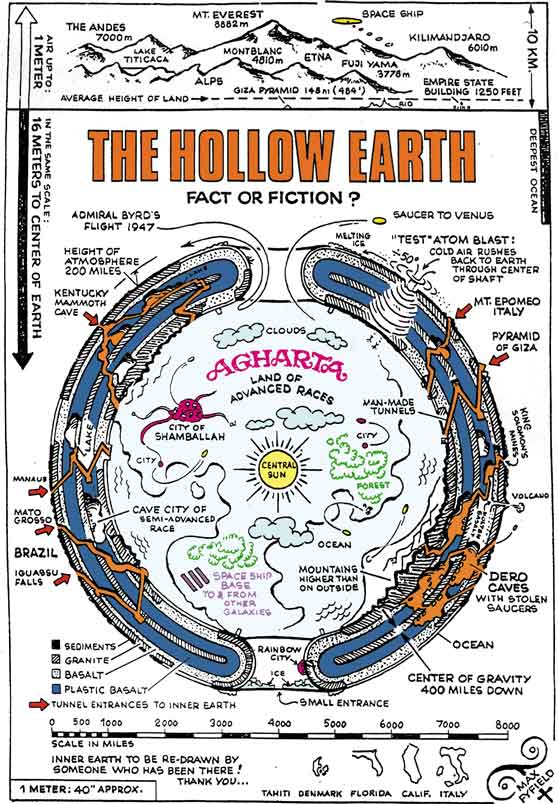
*Por último, por ser los más escasos están las* ***Bestias****. Humanoides enormes, capaces de pesar lo que cuatro humanos y hasta del doble de altura. Sus rasgos son toscos a la manera de los salvajes aunque con dientes más protuberantes que les impiden hablar por lo que se comunican con gestos y sonidos guturales. De pies anchos y pelaje por todo en cuerpo, los que viven más al sur lo hacen de manera pacífica y normalmente suelen evitar el contacto con otras gentes. Cazan, pescan y habitan en cuevas en grupos familiares pequeños. Algunos salvajes cuentan incluso que son gentes tranquilas y pacíficas con las que se puede llegar a comerciar pero que no saben usar el fuego ni construir barcas y viven poco mejor que animales, aunque su dominio de plantas y musgos hace de ellos unos curanderos sorprendentes. Sus parientes de la tierra Hueca son distintos. De pelaje mucho más corto, son belicosos y aunque no construyen nada a menudo se les encuentra usando vetustas armas o armaduras. Estos parecen adorar a un dios destructor que simbolizan con una marca en forma de ojo que llevan en medio de la frente, grabado a fuego o tatuado. Son crueles, con cierta astucia y durante sus partidas de guerra y muerte desde el mundo interior parecen siempre dirigidos por líderes especialmente inteligentes. Estos grupos de saqueadores no son muy numerosos pero su destreza en el combate y ferocidad hace que las fortalezas del abismo, las que vigilan los pasos a la tierra hueca, tengan que estar en guardia permanente pues cuando una de estas partidas logra pasar pueden sembrar de muerte todo lo que encuentren a su paso. La última gran guerra contra estos gigantes de un solo ojo fue hace más de tres siglos y costó cuatro décadas expulsarlos del borde del abismo pues vinieron dirigidos por tres caudillos y acompañados por hordas de Cavernícolas y algunos Dragones. Solo con la muerte de esos tres líderes se logró sembrar la discordia entre sus lugartenientes y ganar la guerra.*

### Ladrones de Antaño

*Los llamados* ***Profanadores****. Aquellos que buscan riqueza y conocimiento de antaño entre las ruinas y los restos que quedaron. Forman una extraña logia pues existe en los tres reinos y su tradición data aun de los tiempos del último de los príncipes imperiales. Se dice que recorrieron la tierra buscando para su señor y cuando éste desapareció fueron aceptados por reyes y sacerdotes pues su labor es la de apartar artefactos y conocimientos antiguos para entregarlos a los escribas del rey que decidirán sobre su custodia o destrucción. Hoy un oficio miserable pues la recompensa siempre queda a expensas de la voluntad de la jerarquía y solo uno de cada mil se puede retirar en la opulencia mientras que casi todos mueren en la soledad de los páramos o las profundidades de lugares olvidados. Con sus propias costumbres, su jerarquía y sus juicios, son hombres y mujeres errantes y que han visto cosas no son para ojos mortales, mas guardan silencio sobre todo ello.*

### Los Bardos de las colinas

*Múltiple es el oficio de los* ***Guardasagas****. Guardianes de historias puesto que las noches son largas y todos, desde el más humilde al rey en su salón, gustan oír los hechos de los ancestros. Maestros de las tradiciones, pues la regla de Oro debe ser respetada. Recitadores de la Ley, porque su memoria es amplia y la justicia anida en las viejas sentencias. Más a la vez viajeros solitarios expertos dicen en el uso de la espada y entre ellos incluso, los que aprenden los secretos de la brujería. Sometidos a una jerarquía estricta, juzgados cada año por un espíritu ancestral no pueden mentir bajo pena de muerte aunque su silencio a veces sea más elocuente que sus palabras. Poseen fortalezas olvidadas donde entrenan a aquellos a los que compran de entre los esclavos, siendo niños e instruyen en sus artes. Más recuerda, que esas fortalezas, antes gloriosas son hoy ruinas decadentes y habrá quien asegure que su número mengua y quizás llegue el día en que el pasado ya no tendrá voz.*

**