Segunda edición

Pathfinder®

Presagios perdidos

La Extensión de Mwangi

DEVIR

⚠ CONTENIDO EARLY ACCESS ⚠

¡Gracias por adquirir este manual!

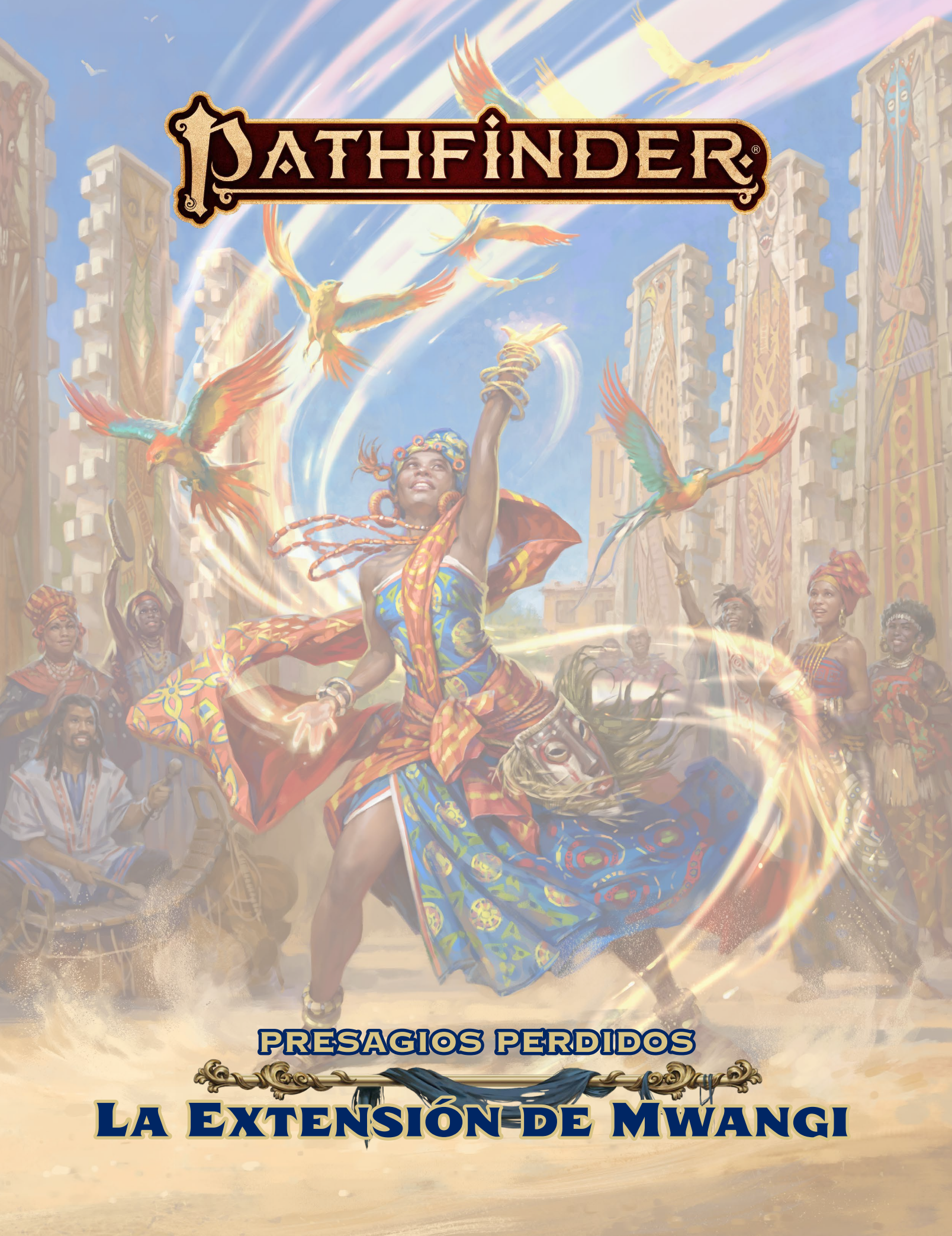
Debes saber que este libro es un early access, esto quiere decir que puede sufrir algunos cambios y que no es el manual definitivo, pero no te preocupes. En el caso de que pueda sufrir alguna modificación, cuando lo volvamos a publicar en DriveThruRPG, la plataforma te enviará una alerta para que puedas volver a descargarlo sin ningún coste adicional.

El objetivo de este early access es poner a disposición de los usuarios el manual antes de que salga a la venta en formato físico para poder disfrutar de él lo antes posible.

Este PDF figurará en el estado de early access durante un periodo de 15 días tras su publicación en DriveThruRPG, antes de entrar en imprenta. Es por este motivo, que si detectas algún tipo de errata, te agradeceríamos que nos la comunicaras a este e-mail rol@devir.com. Este e-mail solo está destinado para los productos en early acces, no se contestarán e-mails de otros manuales de juego o productos.

Desde el departamento editorial de rol de Devir intentamos mejorar día a día para hacerte llegar nuestros libros en las mejores condiciones posibles.

Gracias por confiar en nosotros.



Presagios perdidos

La Extensión de Mwangi

AUTORES
Laura-Shay Adams, Mariam Ahmad, Jahmal Brown, Misha Bushyager, Alexandria Bustion, Duan Byrd, John Compton, Sarah Davis, Mara Lynn Butler, Kent Hamilton, Amanda Hamon, Sasha Laranoa Harving, Gabriel Hicks, TK Johnson, Michelle Jones, Jason Keeley, Joshua Kim, Travis Lionel, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, Hilary Moon Murphy, Lu Pellazar, Mikhail Rekun, Nate Wright y Jabari Weathers

JEFATURA DE DESARROLLO
Eleanor Ferron y Luis Loza

JEFATURA DE DISEÑO
Mark Seifter

JEFATURA DE EDICIÓN
Lu Pellazar

EDITORES
Judy Bauer, Erik Scott de Bie, Simone Dietzler, Addley C. Fannin, Keith Garrett, Leo Glass, Garrett Guillotte, Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran Newton, Lu Pellazar, Tom Squier y Vic Wertz

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Ekaterina Burmak

ILUSTRACIONES INTERIORES
Ridell Apallanes, Klaher Baklaher, Luca Bancone, Rogier van de Beek, Olivier Bernard, Ekaterina Burmak, Diana Campos, Jeff Carlisle, Jay Epperson, Gunship Revolution (Brian Valeza, Jen Santos, y Hinchel Or), Vlada Hladkova, Jorge Jacinto, Kurt Jakobi, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Katerina Ladon, Robert Lazzaretti, José Luis Islas López, Valeria Lutfullina, Diana Martínez, Rob McCaleb, Sophie Medvedeva, Alexander Nanitchkov, Will O'Brien, Mirco Paganessi, Maichol Quinto, Kiki Moch Rizky, Matthias Rothenaicher, Roberto Pitturru, Miguel Sastre, Ricardo Padierne Silvera, Indah Alditha Putri Siregar, Firat Solhan, Paulette Sorhaindo, Daniele Sorrentino, Matteo Spirito, Nemanja Stankovic, Allison Theus, Ben Wootten y Denis Zhbankov

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Sarah E. Robinson

DISEÑO GRÁFICO
Kyle Stanley Hunter y Sonja Morris

DIRECTOR CREATIVO
James Jacobs

DIRECTOR DE DESARROLLO DEL JUEGO
Adam Daigle

EDITOR
Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

EDITORA
Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN
Dídac Bermejo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

REVISIÓN
Luis Álvarez Dato y Rosa Maria Arbòs

MAQUETACIÓN
Víctor García-Tapia Espejo

DEPÓSITO LEGAL: B 14357-2022

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Devir Iberia
Rosellón 184, 5.ª planta
08008 Barcelona (España)
devir.com

ÍNDICE DE MATERIAS

CÓMO RECLAMAR LA EXTENSIÓN 6

HISTORIA 14

HABITANTES DE MWANGI 22

Alijae ... 32
Ekujae ... 42
Kallijae ... 52
Mbe'ke ... 62
Taralu ... 72
Song'o ... 82
Matanji ... 92
Anadi (Ascendencia rara) ... 102
Conrasu (Ascendencia rara) ... 106
Gnoll (Ascendencia poco común) ... 110
Goloma (Ascendencia rara) ... 114
Grippli (Ascendencia poco común) ... 118
Shisk (Ascendencia rara) ... 122
Otros pueblos ... 126

RELIGIÓN 130

Abuela araña ... 132
Adanye ... 133
Angazhan ... 134
Balumbdar ... 135
Chohar ... 136
Kalekot ... 137
Lubaiko ... 138
Luhar ... 139
Mazludeh ... 140
Tlehar ... 141
Uvuko ... 142
Walkena ... 143
Otros dioses ... 144

GEOGRAFÍA 146

El Altiplano de Terwa ... 148
Las Colinas Bandu ... 150
El lago Ocota ... 154
El Muro Barrera ... 158
La selva Chillona ... 160
La selva de Mwangi ... 164
Las Tierras de Kaava ... 170

Las Tierras Empapadas 172
Las Llanuras de Mugumo 176
Las Ruinas de Kho 178

CALA SANGRIENTA **184**

JAHA **196**

KIBWE **208**

MZALI **220**

NANTAMBU **232**

OSIBU **246**

SENGHOR **254**

USARO **266**

VIDRIAN **274**

BESTIARIO **288**

Aigamuxa 290
Anadi 292
Asanbosam 293
Biloko 294
Charau-ka 296
Grootslang 298
Ibis solar 299
K'nonna 300
Kaava 301
Karina 302
Maliadi 303
Mamlambo 304
Rompo 305
Sié Goluo 306
Zinba 307

GLOSARIO E ÍNDICE **308**

Este libro hace referencia a otros muchos productos de *Pathfinder*, aunque estos suplementos adicionales no son necesarios para utilizar este libro. Los lectores interesados en las referencias a los libros de tapa dura de de *Pathfinder* pueden encontrar las reglas completas de estos libros disponibles de forma gratuita (en inglés) en **paizo.com/prd**.

CÓMO RECLAMAR LA EXTENSIÓN

Si no quieres perderte, no vengas a la Extensión de Mwangi. Los cuentos sólo pueden guiarte hasta aquí y los mapas te engañarán con total seguridad. La mejor brújula para un aventurero en la Extensión de Mwangi es la vigilancia. Para los intrépidos y curiosos, la Extensión es un regalo del cielo. Los que están menos preparados acaban engullidos.

La Extensión de Mwangi envuelve gran parte del continente de Garund en un territorio en forma de prisma. Sus fronteras albergan una gran variedad de vida salvaje, y posiblemente sea la zona con mayor biodiversidad de todo Golarion. La flora y la fauna primigenias son tan abundantes como los imponentes árboles que las ocultan de la vista al resto del mundo y que esconden secretos más salvajes. Las ruinas de antiguos misterios y culturas olvidadas se encuentran con casi la misma frecuencia que la gran variedad de culturas que recorren la Extensión como la recorren los ríos que fluyen desde el lago Ocota.

La Extensión destaca por su riqueza de recursos, pero su impenetrabilidad ha frustrado el establecimiento de tantos imperios como ha forjado. Muchas civilizaciones están asentadas en sus hogares originales, y el doble de esta cantidad son tribus y naciones nómadas que viajan por la salvaje extensión, ampliando sus vastas historias a cada paso. Desde Mzali hasta Jaha, la vasta selva de la Extensión de Mwangi está plagada de culturas milenarias e historias aún más antiguas. Los habitantes y las ubicaciones de estas miríadas de culturas no esperan a que los descubran ni los desentierren, sino que viven en sus propios términos sin que el resto de Golarion sepa de su existencia.

La Extensión de Mwangi tiene una forma de mantener a raya a los forasteros invasores. La ambición desmedida no suele estar a la altura de la belleza y la crueldad de la Naturaleza, ni de los innumerables secretos ancestrales que guarda. La selva esconde suficientes ruinas de locuras del pasado como para disuadir incluso al más voraz y codicioso de los llamados pueblos civilizados de Golarion, que se remonta incluso tiempos anteriores a la Gran Caída. El escaso número de mapas coherentes para una frontera tan antigua no es una coincidencia: aventurarse en esta tierra sin guía supone una desgracia segura para cualquiera, excepto para los más expertos en supervivencia.

Esta región es mucho más amable con los que se adentran bien preparados y tienen una gran curiosidad. Los innumerables pueblos indígenas que prosperan incluso en las zonas más profundas de la región tienen un conocimiento más intuitivo de la geografía y de las comunidades de su entorno. En algunas de las ciudades más conocidas de la Extensión, como Nantambu y Kibwe, la profundidad cultural coincide con la gran amplitud de la diversidad que caracteriza a toda la Extensión, sin mencionar la Región del mar Interior. Estas comunidades están dispuestas a compartir con los forasteros que saben escuchar.

Este libro es una guía a la que muchos habitantes de Golarion quizá nunca tengan el privilegio de acceder y que sería una bendición para un grupo de aventureros con suerte. Aunque este libro no siempre ha estado con nosotros, la Extensión de Mwangi siempre ha formado parte de Golarion, y no hay lugar mejor y más colorido en el mundo en el que perderse.

EMOCIONANTE, ¡NO EXÓTICO!

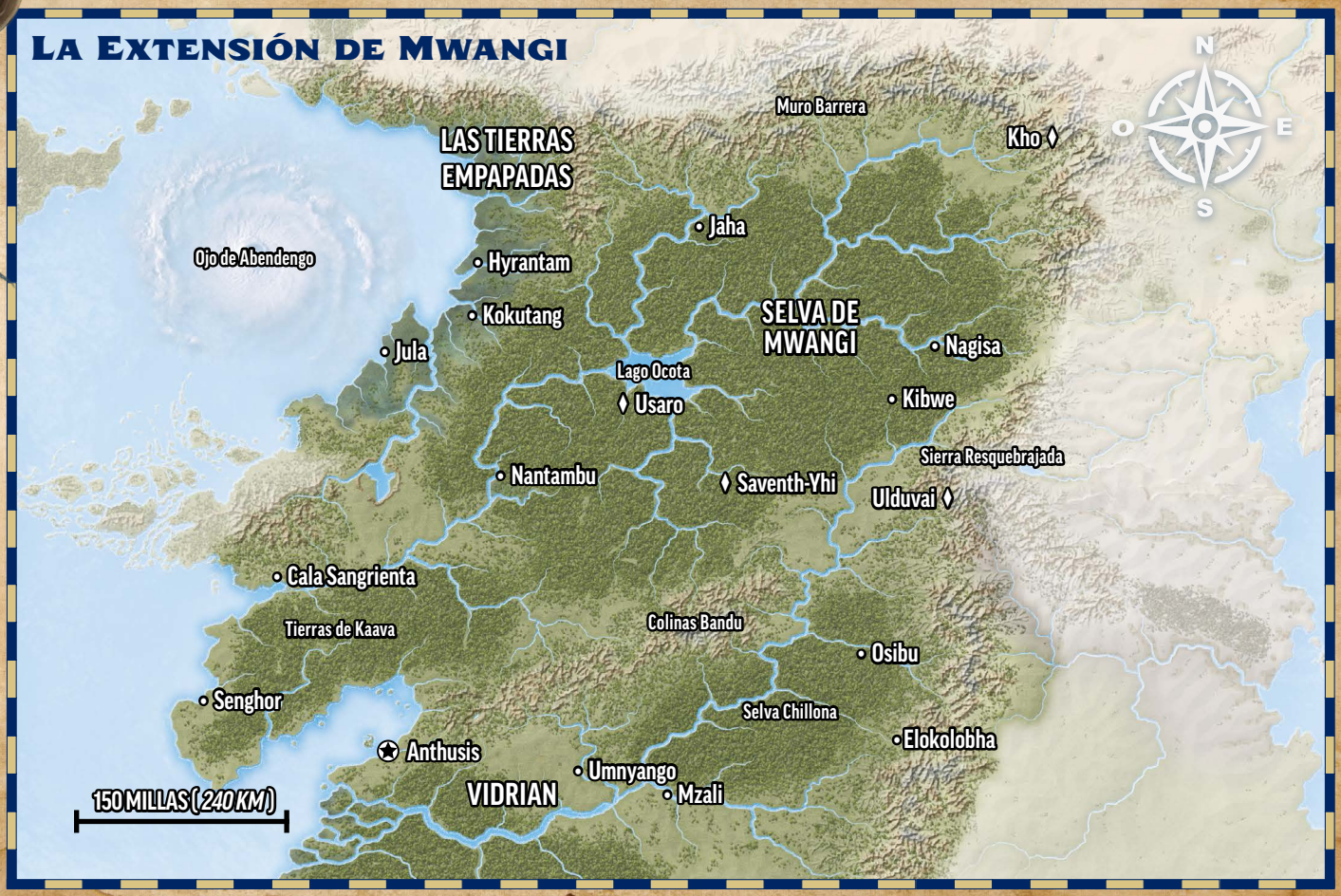
La mayoría de la Extensión de Mwangi y sus gentes, sus rincones, su flora, su fauna y su tierra no son nuevos. Sus habitantes han prosperado en este lugar durante eras antes de que llegara tu grupo de aventureros. Y seguirán haciéndolo después. Como creadores, jugadores y Directores de juego, visitamos el hogar de alguien, no un mero telón de fondo. Las experiencias que viven los personajes jugadores y que los personajes no jugadores cuentan en esta parte del mundo, como en cualquier otra, resultarán extrañas con casi total seguridad, pero lo que es nuevo para nosotros fuera del juego siempre ha sido una parte de Golarion en la ficción. La Extensión de Mwangi siempre ha sido el hogar de alguien, y nosotros (la gente de fuera de la ficción de Golarion) somos los extranjeros que estamos descubriendo juntos el lugar, como cualquier otra parte de este mundo. Trata bien los hogares de los demás, incluso cuando esas otras personas sean tus propios personajes. Las ficciones que presentamos y sus espacios reflejan y se basan en personas y lugares reales y lo que es exótico para ti es la vida de otra persona.

CIUDADES Y NACIONES

La variedad cultural de la Extensión es inmensa. Encontrarse con esta multitud puede parecer como adentrarse en un mundo tan vasto como todo Golarion. Las naciones más formales de la región no hacen más digerible la inmensidad de la extensión cultural de Mwangi, sino que iluminan estas experiencias con un contraste mejor definido. Las zonas salvajes de la región mantienen una relación alternativamente tensa y floreciente con los metropolitanos dependiendo de adónde se mire.

Las ciudades más notables de la Extensión de Mwangi ofrecen un vertiginoso abanico de experiencias a los viajeros, así como ricos telones de fondo para los aventureros. La amplitud de las comunidades e infraestructuras urbanas de la Extensión de Mwangi abarca desde antiguos misterios casi olvidados hasta enormes y bulliciosas mecas del comercio. Por muy impresionantes que sean las ciudades del resto de la Región del mar Interior, seguro que en la Extensión hay una igual de espléndida y el doble de colorida.

Nantambu, fundada por el legendario Viejo-Mago Jatembe, sigue prosperando como un emblemático refugio de erudición arcana. Alberga la escuela de magia más antigua y significativa de todo Garund (y algunos dirían que de todo Golarion): Magaambya. Equitativa hasta la médula, Nantambu presta un alto nivel de apoyo a sus habitantes, tanto si son estudiantes de Magaambya como si son artesanos cualificados que residen en la ciudad. Sea cual sea su posición, los funcionarios electos de la ciudad respetan su compromiso de proporcionar un nivel de vida cómodo al resto. El resultado es una comunidad maravillosa, a menudo edificante, que funciona con hermosos canales y está adornada con vidrio soplado, repleta de secretos arcanos en cada rincón y que esconde una lección para el mundo no muy lejos de ella.



En comparación, la riqueza sórdida y corrupta de Cala Sangrienta se genera tanto por la política como por el comercio más despiadado. El notorio Consorcio de Aspis (una poderosa red comercial internacional) está viendo cómo su dominio, antaño incontestable, sobre Cala Sangrienta se desvanece a medida que los Capitanes Libres, que buscan hacerse con una parte del comercio de la ciudad, diluyen el dominio del Consorcio. Bajo la sombra de este conflicto comercial, los refugiados sargavios procedentes de la nación ahora conocida como Vidrian intentan empezar una nueva vida en una ciudad portuaria que no le hace fácil la vida a nadie. Cala Sangrienta es el escenario ideal para una historia de gran complejidad política.

La ciudad-estado de Kibwe es un gran lienzo que respalda el comercio y todos los acuerdos mercantiles, está llena de mercados bizantinos y funciona como un imán bullicioso y un crisol por igual. Para un escenario particularmente metropolitano, la extensión de Kibwe encaja a la perfección. Casi todas las ascendencias de Golarion pueden encontrarse en sus densas alcobas, desde gnomos hasta gigantes. La ciudad está rodeada por antiguas murallas con inscripciones rúnicas, y el choque cultural que se produce en sus entrañas ofrece un vertiginoso recorrido por las sociedades que subraya la gran diversidad de la Extensión.

Mucho más tranquila es la ciudad de Jaha, abandonada en dos ocasiones, cuyo oscuro pasado astrológico guía a su tercera ola de habitantes en crecimiento y el cambio. El abanico de la población de Jaha es mucho menos diverso que el de Kibwe, y la historia de sus habitantes es personal entre dos grupos que heredan viejos traumas y enigmas mucho más antiguos. Los secretos de Jaha surgen del suelo y de las estrellas. Para los aventureros que buscan descubrir enigmas históricos sin resolver, Jaha resulta un escenario más que ideal. Las opciones urbanas son tan abundantes como los suelos de la jungla, y estos ejemplos sólo hacen que arañar la superficie de un mundo repleto de ciudades gobernadas por los muertos, comunidades que se desprenden de naciones derrocadas y sociedades enteras que aprenden a redefinirse tras la agitación colonial.

Los humanos de la región a menudo son reducidos a una mezcla imprecisa de «mwangi» por parte de los forasteros, pero la gama de expresiones humanas que recorren la Extensión es enorme. Los bonuwat y los lirgenos, que viven en el mar; los caldarus, que viven en la robusta ciudad-estado de Senghor; los mauxi, que viajan por el norte de la Extensión; los sargavios, de herencia chelia, que han rechazado la colonia de su ascendencia; y los siempre presentes zenj, que conforman la mayoría de la población humana de Mwangi, ilustran una parte de la humanidad que alberga la región.

Los forasteros suelen confundir o catalogar a los habitantes y los lugares de esta zona como nuevos descubrimientos. En realidad, muchos de los habitantes de la región se han conservado bien a sí mismos y a sus tierras allí donde la Naturaleza no ha hecho el trabajo por ellos. Las ascendencias de Golarion tienen algunos de sus representantes culturales y étnicos más primordiales recorriendo la Extensión de Mwangi.

DUDAR DE LOS FORASTEROS

Si tu grupo llega a la Extensión de Mwangi con un grupo de aventureros establecido, es muy probable que no pertenezcan a la región. Aquí tienes algunas preguntas que debes tener en cuenta a la hora de interpretar a extranjeros en tierras en las que no han estado antes.

¿Qué tipo de efecto tiene su presencia en los que ya se encuentran aquí? ? ¿Los PJ están explorando debido a una misión que los ha traído o empujado desde otra región? ¿Están aquí por voluntad propia? Y, si es así, ¿qué es lo que quieren? ¿Qué amenaza inherente podrían suponer los PJ involuntariamente (y comprensiblemente) y cómo refuerzan esa inquietud? ¿Cómo pueden superarla? Está bien que los personajes hagan de turistas si el grupo interroga a los personajes jugadores sobre sus motivaciones tanto como lo harían los lugareños.

¿Cómo desafía y amplía la Extensión la comprensión que los PJ tienen de sí mismos? La Extensión contiene muchas culturas únicas para las ascendencias conocidas, además de algunas piedras angulares culturales conocidas de nuevas ascendencias y comunidades que se no han presentado anteriormente. ¿Qué suposiciones hacen los PJ y cómo se replantean a sí mismos frente a las diferencias (y similitudes) con las que se encuentran? Los orcos matanji reciben una acogida muy diferente por parte de los no orcos de esta región con respecto a los orcos del resto de Golarion, por ejemplo.

¿Qué cuestiones plantea la Extensión sobre la comprensión de los PJ de su lugar de origen? Las culturas en las que crecieron los PJ pueden parecer extrañas al pasar de una nación a otra en la región de la que proceden. Cruzar todo el mar Interior muestra un reflejo aún más claro de las cosas que estos personajes dan por sentado sobre su hogar. Descubrir una comunidad desconocida y luego ver los resultados de tus propios intentos por encasillarlos en una etiqueta familiar puede ser divertidamente educativo o ferozmente aleccionador.

IDIOMAS

Mwangi puede ser una designación vaga para los habitantes de la Extensión, pero el idioma que comparte el mismo nombre es mucho más distintivo. Este idioma comercial y ampliamente hablado ocupa la designación de «común» para aquellos que provienen de la región. A menudo puede parecer que el idioma mwangi tiene tantos nombres específicos para una comunidad como personas, ya que es especialmente rico en dialectos, lo que coincide con la gran saturación de comunidades que pueblan la Extensión. El dialecto ocotano, común y fluido, contrasta fuertemente con el calda, mucho más inusual y que adereza su habla con una gramática olvidada más allá de Senghor y un vocabulario moldeado y modificado por los viajes navales a través del mar Interior. Hablar el idioma cómodamente en la Extensión suele indicar que se tiene una lengua muy viajada y estudiada. Aunque las numerosas personas que hablan mwangi de estos diferentes grupos pueden entenderse entre sí, los matices varían mucho de una comunidad a otra. La historia del idioma mwangi hace que esta variación no resulte sorprendente. Las numerosas comunidades que han formado las ramas del idioma en el Golarion actual se remontan a una lengua común que el mundo moderno aún no ha desenterrado del todo.

Recientemente, han surgido algunas tendencias discernibles en el uso de la lengua regional. Los hablantes nativos de las ciudades que han estado más protegidas por la naturaleza salvaje de la Extensión tienden a hablar de forma muy expresiva, haciendo uso del lenguaje corporal tanto como de las palabras. Los que han vivido en ciudades con más tráfico internacional, como Cala Sangrienta, hablan un dialecto salpicado de florituras taldanas distintivas. Las tribus más nómadas y las comunidades rurales hablan de forma más brusca y en voz baja, con un tono rico en sutilezas desarrollado para no perturbar a las amenazas de la naturaleza salvaje que corren el riesgo de encontrarse.

Por toda la Extensión, la mayoría de los idiomas son idiosincrásicos de cada comunidad debido a lo poco que los

necesita cada grupo para interactuar en un entorno tan rico en recursos. Algunos pueden tener un uso más amplio debido a lo mucho que la cultura matriz viaja por la región. Otros surgen por motivos de supervivencia y seguridad, como el creciente uso del idioma matanji para pedir ayuda contra las amenazas diabólicas de la Extensión.

AVENTURAS

Tanto para los indígenas como para los forasteros, las exploraciones más fértiles de la Extensión surgen de sus densas historias, así como de la forma en la que la gente descubre, cambia y es cambiada por la región. La tierra teje un vasto tapiz de preguntas sobre la historia de Mwangi. Las respuestas a estas preguntas ofrecen posibilidades aún más emocionantes para el presente. La región se erige como un lienzo épico listo para ser pintado con historias increíblemente personales en las que el presente colisiona con el pasado. La Extensión está llena de misterio, por lo que el redescubrimiento y la conexión con el pasado son temas perfectos para el viaje de tu grupo. Esta tierra está plagada de historia de Golarion antes de la Gran Caída, y las cuenta de un modo que otras regiones han perdido durante su desarrollo. ¿Qué significa pasearse por esa historia y protegerla cuando vuelve a estar clara?

La supervivencia es el juego al que muchos se enfrentan en las tierras salvajes de Mwangi. Lo mismo puede ocurrir con tu grupo. Los preparativos realizados para un emocionante recorrido por sus dungeons pueden verse agravados, o incluso sustituidos, por los retos a los que se enfrenta un grupo para capear la formidable naturaleza de la Extensión de Mwangi. Gran parte del escenario es tan colorido y vibrante como los habitantes que lo pueblan, pero esta apariencia seductora puede ser la forma perfecta de poner a un grupo en verdaderos apuros. Juega con lo que ocurre cuando los jugadores tienen pocos recursos para enfrentarse a tantos peligros naturales.

Los misterios de la Extensión son una vía maravillosa para explorar un estilo en el que ambientar la campaña de tu grupo. Muchos de los secretos que se incluyen en este libro y en la región tienen posiciones claras y se presentan respuestas para ellos, pero muchos otros abren puertas completamente nuevas ante tu grupo que aún están por definir. Por mucho que este libro describa la región con una nueva profundidad, la Extensión de Mwangi tiene mucho espacio para volverse extraña y salvaje a partir de las historias que los jugadores quieran contar. ¿Tienes curiosidad por los misterios cósmicos del universo? ¡También la tienen algunos de los habitantes de la Extensión! ¿Te apetece ponerte a cazar demonios? Los orcos matanji y muchos otros aceptarán sin problemas la ayuda y mostrarán a los PJ cómo hacerlo.

La colonización y la globalización son temas que afectan a muchas partes de la Extensión de Mwangi. La Extensión es una región increíblemente rica en recursos. Sus innumerables biomas son coloridos, extensos y abundantes en lo que ofrecen a la gente y a las criaturas que los habitan. Los forasteros han explotado este hecho y los asentamientos de las naciones que no respetaron estas tierras y a sus habitantes indígenas se han alzado y han caído una a una. Aunque el entorno ofrece recursos más que suficientes para compartir e intercambiar en cantidades moderadas, las presiones del comercio explotador y el consumo desenfrenado constituyen un terreno fértil en el que ahondar en la región. ¿Hasta qué punto se sumerge el voraz alcance de una nación en los recursos naturales de la Extensión, ya se trate una entidad extranjera o no? El comercio y sus consecuencias pueden tener un interés especial en las historias que cuenta la región. En una zona que se ha globalizado tanto como las regiones del mar Interior, ¿qué suponen esos mismos patrones de comercio para la salud de la Extensión? Ten en cuenta las comunidades y culturas que no comparten y monetizan muchas de las cosas que hacen sus vecinos internacionales para dar con una tensión catalizadora en torno a la cual construir una historia.

Estas conversaciones pueden profundizar en la exploración de temáticas como la opresión, tanto si es interna, e investigar las tensiones entre las comunidades y naciones de la Extensión, como si es externa y examinar la presión que ejercen las influencias extranjeras en la región. Las brutales instituciones esclavistas y expansionistas existen o han existido recientemente y estos actos tienen consecuencias y dejan cicatrices que se exploran en este libro.

Sean cuales sean los hilos que un grupo de aventureros decida seguir, la Extensión de Mwangi es lo bastante grande como para abarcarlos. Este libro contiene un sinfín de posibilidades, tanto las que se detallan explícitamente como las que se dejan abiertas para que un grupo intrépido las rellene y las haga suyas. Las posibilidades de la Extensión como escenario de aventuras van mucho más allá de las

palabras escritas aquí. Para los DJ inventivos y los jugadores intrépidos, la Extensión de Mwangi sirve como una invitación para hacer Golarion más suyo y salirse de los límites, por decirlo de alguna manera. Utiliza este libro como rampa para tu aventura.

COMO EN CASA NI HABLAR

Es posible que tu grupo comience una campaña con personajes nuevos que provienen de culturas que residen en la Extensión de Mwangi. Cuando conviertes una región ficticia nueva para ti en tu hogar, eso puede ayudarte a evitar que la región resulte exótica. También provoca preguntas que pueden proporcionar más contexto y comprensión tanto de lo que resulta novedoso en la región para ti como jugador como de lo que se ha vuelto familiar para tu PJ. Considera lo siguiente cuando crees un personaje de Mwangi.

¿Qué te ha enseñado tu hogar? Empezar con lo que has aprendido de tu hogar en la Extensión puede ayudarte a establecer una conexión con algo que tú, como jugador, podrías desear comprender más a fondo. El hecho de que su hogar sea el centro de la visión del mundo de un PJ da muchas oportunidades de profundizar en un concepto que resulta particularmente extraño para un jugador.

¿Qué continúa siendo un misterio para ti sobre tu hogar? Esto proporciona una buena señal al jugador y al grupo en su conjunto sobre lo que hay que explorar y definir en el mundo. Un escenario así estará lleno de misterios, pero el hecho de que los jugadores descubran estos secretos por sí mismos añade un enfoque personal para ese PJ y para la comunidad de la que proviene.

¿De qué te proteges? ¿Qué tipo de cambios asustan más a tu personaje y por qué? ¿Qué te esfuerzas por preservar? ¿Trabajas para cambiar algo que consideras que no está bien en tu entorno cultural? Todas estas preguntas respondidas como un habitante de Mwangi comunican mucho sobre lo que cada persona valora en esta parte del mundo. No hay mejor manera de hacer que un lugar parezca vivo que hacer que viva gente en él. Tener PJ aventureros en la Extensión que sean de la Extensión ayuda a darle un toque personal a las historias que cuenta tu grupo.

AMENAZAS

La Extensión de Mwangi alberga una amplia gama de peligros para los grupos que no están debidamente preparados. La belleza de la Extensión oculta muchos de sus peligros más letales. Desde las Tierras Empapadas hasta la selva Chillona, se oyen incontables historias desgarradoras que hablan de los peligros que albergan las tierras salvajes de Mwangi, y también son muchas las personas que se han visto afectadas por ellas. Por mucho que el ecosistema prospere con su propio orden interno, existen ciclos que han mantenido viva la naturaleza de la región en parte gracias a un precio mortal. Depredadores y presas luchan bajo el sol y entre las sombras por igual, y la flora de la selva florece magníficamente debido a su propia persistencia más que a cualquier docilidad previsible. Las colinas, las llanuras y las ruinas reciben menos atención en las historias que se cuentan de la Extensión, pero no por ello merecen menos atención.

Avanzar por el terreno selvático de la Extensión a menudo puede parecer una batalla para los inexpertos, pero un explorador experto sabe que no debe tratar los numerosos peligros de la tierra como una lucha, sino como una delicada danza. Sabe que, si no quiere perderse en su entorno, el objetivo es evitar perturbarlo. Este principio supone un desafío mayor para muchos de los que son nuevos en la región e incluso para gente que ha vivido aquí toda su vida, ya que el subterfugio es un reflejo de los peligros de la Extensión y el entorno está preparado para resistir las tretas de la Naturaleza.

Las amenazas también acechan en tamaño pequeño y casi siempre revestidas de un aspecto saciante. Un viajero precavido y avezado sabe evitar los coloridos venenos que plagan la Extensión, pero para los no iniciados, la planta equivocada puede convertirse en un error incómodo o incluso letal.

Los exploradores experimentados de la Extensión saben que deben comprobar el olor, el color y otros signos reveladores de cualquier posible alimento. Muchos de estos agentes venenosos provocan su aflicción mediante la ingestión, mientras que otros transmiten su veneno a través del contacto.

Los aceites de un árbol de mono pueden ser inocuos por sí mismos, pero el penetrante olor con el que marcan a los desafortunados señalan una presa excelente para los ansiosos cazadores de la selva. Los éstridos gigantes (y las plagas de sus parientes más pequeños) pueden resultar molestos a primera vista, pero la fase inicial del ciclo de vida de un éstrido, en la que se alimenta de carne, se ha cobrado la vida de muchas criaturas que han intentado atravesar las selvas de la Extensión y ha arruinado muchas aventuras que han sido testigos, o casi víctimas, del proceso. Aunque las selvas de la Extensión de Mwangi reciben la mayor parte de la atención de las historias que recorren Golarion sobre la región, las colinas, las llanuras, los ríos y, sobre todo, las ruinas que conforman gran parte de la Extensión pueden ser igual de letales.

El clima que asola la Extensión es tan formidable como su flora y fauna, y los peligros medioambientales salpican la Extensión de Mwangi con una regularidad desalentadora. Las playas del lago Ocota son tan propensas a atrapar a los transeúntes en un charco de arenas movedizas como el suelo de cualquier selva. Las poderosas tormentas que azotan la región provocan inundaciones que con frecuencia sumergen franjas de la Extensión. Las tormentas tropicales especialmente fuertes pueden derribar los árboles de la Extensión sin que los que pasan por debajo se percaten de su inminente destino gravitacional.

El omnipresente y casi siempre sofocante calor de la Extensión puede ser un castigo tanto dentro como fuera de las selvas de la región. La lluvia, intensa e insistente, azota la selva con regularidad, y la vegetación fértil florece con la misma frecuencia con la que se pudre a los pies de los exploradores. Tanto en las colinas y llanuras como bajo el dosel de la selva, las inundaciones repentinas y otros peligros de las zonas templadas suponen un desafío para lugareños y visitantes. Todo ello aporta los ingredientes perfectos para un clima sudoroso y húmedo, con un aire que puede ser empalagoso y que a menudo se describe como «tan espeso que se puede masticar». El mediodía es la peor hora para estar en plena Naturaleza en la Extensión y el intenso calor tiene por costumbre castigar a los que se atreven a intentar atravesarla.

Si los peligros ambientales y la temible fauna de la Extensión no consiguen detener a los aventureros osados, aún tendrán que enfrentarse a su principal amenaza: la variedad de enfermedades que amenazan a la Naturaleza de Mwangi. El conocimiento de peligros patógenos bien documentados, como la disentería, su primo «más apacible» el fuego intestinal y la malaria, no preparan a los aventureros novatos para las enfermedades más mortales de la Extensión. El terrible letargo provocado por la sensación de opresión de la fiebre quebrantahuesos que transmiten los mosquitos, las dolorosas pústulas y escamas de la escama verde y la dolorosa e infame podredumbre del pantano se han cobrado la salud de numerosos viajeros desprevenidos. Muchas de estas enfermedades se pueden superar o tratar (una rápida amputación suele ser un remedio eficaz para la propagación del cieno carmesí de los dedos a los pulmones), pero las enfermedades de la selva de Mwangi suelen cobrarse un precio mórbido.

Por toda la Extensión, y especialmente a lo largo del lago Ocota, existe la amenaza de los demonios y sus diversos adoradores. Incluso con las medidas de protección que los orcos matanji han perfeccionado para protegerse a sí mismos y a la región de las amenazas infernales, el peligro sigue siendo muy, muy real. Decenas de otras temibles bestias amenazan las tierras salvajes de la Extensión de Mwangi, perfectamente adaptadas para dar caza a sus presas. Por muy hermosa que sea la región, está repleta de peligros.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Los bosques tropicales, las sabanas y las costas de la Extensión de Mwangi contienen una de las mayores cantidades de biodiversidad natural de la

superficie de Golarion. La Extensión también alberga miles de criaturas mágicas y ascendencias inusuales. Aunque muchas de ellas son fascinantes y maravillosas, también pueden representar un peligro para los incautos e inexpertos. Los animales rara vez buscan a los humanos, pero suelen ser agresivos ante la percepción de una intrusión o amenaza: ¡ningún aventurero quiere encontrarse frente a un elefante solitario furioso o frente a un rinoceronte a la carga! Algunas ascendencias se pueden confundir con monstruos y enfrentarse a los forasteros y, como en todo Golarion, algunos de los seres que acechan en la Extensión, independientemente de su origen, son realmente malvados. Consulta las páginas 289-307 de este libro y echa un vistazo a una lista parcial de las criaturas que los aventureros pueden encontrarse cuando viajan por la Extensión.

EL ESTADO DE MWANGI

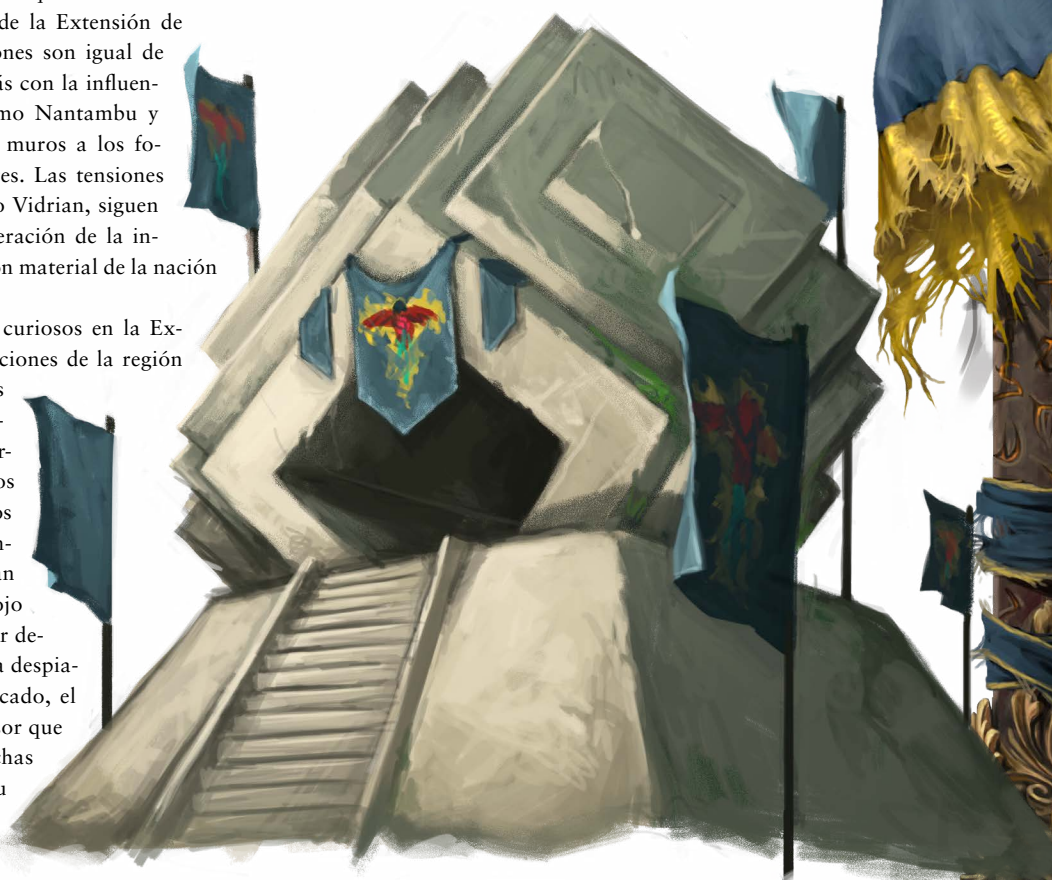
Por toda la Extensión se propagan varias mareas de cambio, desde los numerosos ríos que conectan con el lago Ocota hasta los extremos de los nebulosos confines de la Extensión. Aunque la Extensión está empezando a abrir sus verdades al ojo exterior, tanto a sí misma como al resto de la región del mar Interior, dentro de cada localidad de la Extensión late una vida vibrante aún desconocida para el mundo internacional. Con cada revelación a través de este proceso, sale a la luz otra capa de la historia que puede haberse perdido u olvidado. Las conexiones con Golarion antes de la Gran Caída son profundas y amplias. En muchos sentidos, esa historia y ese contexto se encuentran en las ruinas de toda la región. Viven y respiran en los habitantes autóctonos de la Extensión y bailan con las palabras del idioma común mwangi.

No hay ningún gobierno centralizado que una a la miríada de naciones, culturas y ciudades de la Extensión de Mwangi. Como resultado, las relaciones son igual de variables y se han complicado aún más con la influencia exterior. Algunas localidades, como Nantambu y Kibwe, acogen con agrado entre sus muros a los forasteros que tienen negocios relevantes. Las tensiones dentro de las naciones costeras, como Vidrian, siguen en el punto de mira tras su gran liberación de la influencia colonial y el cese de la sumisión material de la nación a la piratería.

La religión y el culto son asuntos curiosos en la Extensión. Muchos habitantes de las naciones de la región son tan propensos a adorar a dioses conocidos y olvidados como a sus líderes, como el dios niño-regente muerto viviente de Mzali, Walkena. Otros adoran a fuerzas más viles; los cultos exaltan a los demonios y otros seres infernales. Tal vez los más notables sean los adoradores del simio de pelaje rojo y señor demoníaco Angazhan, un señor demoníaco de la entropía con una fuerza despiadada. Aunque su sirviente más destacado, el Rey Gorila, fue asesinado sin un sucesor que presidiera la ciudad de Usaro, muchas sectasque adoran al señor practican su violenta reverencia en las profundidades de las selvas de la Extensión. De forma más holística, una gran cantidad de culturas chamánicas y de adoradores de los fenómenos naturales conforman el panorama espiritual de la Extensión de Mwangi.

La magnificencia natural define la geografía de Mwangi. Rica en recursos como ninguna otra región, sustenta una vertiginosa variedad de vida salvaje, culturas antiguas y cambiantes e inmigrantes oportunistas. Los indígenas defienden las montañas ricas en minerales del norte del Muro Barrera y la sierra Resquebrajada, así como los fértiles cultivos y las raras hierbas, de los colonos avistanos y su fuerza militar. Muchas comunidades se han visto empujadas a defenderse de forma tajante contra las explotaciones y opresiones (y en las últimas décadas se han curado de ello) como la reforma de Vidrian tras la subversión y el logrado rechazo de sus habitantes a la colonización chelia mediante una revolución. Aunque las naciones garundi orientales han logrado una relación comercial eficaz dentro de los vastos mercados interiores de Kibwe y que los puertos de Senghor albergan ahora toda una red de comercio del mar Interior, muchas culturas y comunidades con base en Mwangi no se han entregado al comercio internacional ni a la importación debido a la estrategia autosuficiente con la que prosperan. Muchos de estos grupos, por conveniencia y escepticismo hacia los forasteros, sólo comercian con sus vecinos inmediatos.

La Extensión de Mwangi se encuentra en un momento en el que está contando su historia de nuevo, una historia individual y emocionante a la vez. Las perspectivas externas a las que se ve expuesta no dictan su existencia, sino que acaban arrojando luz sobre cómo ha evolucionado, y sigue haciéndolo, esta antaño misteriosa parte de Golarion.



HISTORIA

Los forasteros de la Extensión de Mwangi suelen conocer sólo unos pocos datos sobre la historia de la región, sobre todo cuando se cruza con los acontecimientos de Avistan. La Extensión ha desempeñado un papel fundamental en la historia de Golarion desde el principio, pero el resto del mundo no sabe nada de sus héroes, excepto el legendario Viejo-Mago Jatembe, y aún menos de su geografía más allá de las ruinas que los aventureros avistanos llevan siglos saqueando. Pero los habitantes de la Extensión de Mwangi conocen su historia: sus manos construyeron las grandes ciudades que los forasteros sólo ven como fuentes de tesoros y aventuras sangrientas; sus mentes descubrieron la magia legendaria, medicinas que salvan vidas y demás conocimientos tan cruciales para la vida como la sal y mucho más valiosos que el oro. Estas historias se han transmitido de generación en generación a través de meticulosos registros escritos e historias orales, aunque, al igual que muchas naciones del resto de la región del mar Interior, los acontecimientos históricos catastróficos han hecho que con frecuencia se pierdan franjas de conocimiento.

ERA DE LAS SERPIENTES (FECHA DESCONOCIDA)

Antes de que la humanidad surgiera en el escenario mundial de Golarion, los hombres serpiente ya habían construido un imperio que abarcaba múltiples continentes. Sin embargo, una edad de hielo frenó tanto su expansión como su reproducción y, combinada con los conflictos con las civilizaciones de los iruxis y de los cíclopes, impidió que los hombres serpiente se extendieran demasiado por el mundo de la superficie.

A finales de la Era de las Serpientes, los elfos llegaron a Golarion. Viajaron desde Sovyrian, su tierra natal en el planeta Castrovel, hasta Avistan, el continente de Golarion, a través de un enorme portal interplanetario conocido como *aiudara*, o «puerta élfica». Después de fundar la nación de Kyonin, muchos elfos se dispusieron a explorar el mundo de Golarion, construyendo más *aiudara* para poder viajar al instante a tierras dispares de muchos continentes.

ERA DE LAS LEYENDAS (FECHA DESCONOCIDA HASTA –5293 RA)

El apogeo de la civilización élfica llegó en la Era de las Leyendas, y los exploradores elfos llegaron a la Extensión de Mwangi durante esta época. Los elfos fundaron la nación mualijae en la Extensión de Mwangi, que abarca la mayor parte de la selva de Mwangi. Las primeras culturas humanas expansionistas entraron en conflicto con esta nación élfica en múltiples ocasiones a lo largo de los siglos y fueron rechazadas; aunque los asentamientos humanos más pequeños y pacíficos no tuvieron muchos

problemas con los elfos mualijae, estos conflictos cimentaron la reputación de la selva de Mwangi como peligrosa para la mayor parte de la humanidad.

La nación humana de Azlant surgió durante la Era de las Leyendas. A medida que el imperio se expandía hacia el este, se enfrentó al imperio de los hombres serpiente en la Extensión de Mwangi, lo que provocó que los azlantes acabaran expulsando a los hombres serpiente a reductos subterráneos y, finalmente, a las Tierras oscuras. Los hombres serpiente se mantuvieron firmes en Ilmurea, el santuario de su semidiós Ydersius. La campeona azlante Savith se enfrentó a ellos desde las colonias del oeste de Avistan hasta la Extensión de Mwangi, hasta que puso fin a la guerra decapitando a Ydersius. Savith cayó ante el veneno del dios-serpiente poco después y sus seguidores la enterraron en un remoto puesto de avanzada al que llamaron Saventh-Yhi en su honor. Sin embargo, los azlantes no intentaron conservar las tierras de la Extensión de Mwangi de las que habían expulsado a los hombres serpiente y dejaron Saventh-Yhi como una ciudad aislada en una región que, por lo demás, permaneció intacta ante su expansión.

Tras la retirada de los hombres serpiente a las Tierras oscuras y el regreso de los azlantes a sus propias tierras, la civilización cíclope de Ghol-Gan se alzó para llenar el vacío de poder. La cultura ghol-gana pasó de ser pequeños asentamientos que veneraban la Naturaleza a un imperio que adoraba al sol y a la luna y que abarcaba gran parte de lo que hoy son Los Grilletes, las Tierras Empapadas y zonas de la Extensión de Mwangi. Al principio se enfrentaron a reductos supervivientes de hombres serpiente a medida que se expandían bajo tierra, aunque los ghol-ganos, desesperados por hacerse con cualquier ventaja, llegaron a adoptar algunos de los ritos religiosos y prácticas de sacrificio de sus enemigos. Expulsaron a los hombres serpiente a las Tierras oscuras y consolidaron sus nuevos territorios. Los ghol-ganos continuaron con estas prácticas religiosas adoptadas, lo que llevó a una competición entre ciudades-estado por los recursos. Los candidatos que complacieran a los nuevos dioses adoptados, incluidos los del Tapiz Oscuro, eran especialmente codiciados. La Gran Caída destruyó por completo muchas ciudades ghol-ganas; y las que quedaron se encontraron aisladas de sus redes comerciales, incapaces de adquirir recursos con los que reconstruirse. Con el tiempo, estas ciudades ghol-ganas se marchitaron, dejando tras de sí ruinas malditas y embrujadas que esperan a corromper a aquellos que se tropiecen con ellas.

ERA DE LA OSCURIDAD (-5293 RA HASTA -4201 RA)

En el -5293, llovieron estrellas sobre Golarion durante el cataclismo de la Gran Caída. Se dice que el impacto de la devastación ocultó el sol durante un milenio, lo que provocó la caída de los imperios azlante y thassiloniano, así como la de Ghol-Gan y la ya desaparecida Saventh-Yhi. En medio de toda esta destrucción y tragedia, el arboral Dimari-Diji se despertó para ser testigo del desastre. Al cabo de un siglo de explorar sus alrededores, Dimari-Diji descubrió el misterioso pozo Némesis, un camino entre los mundos, y juró proteger la región de los seres malignos que lo utilizarían para causar estragos en Golarion.

Las consecuencias de la Gran Caída duraron mucho tiempo tras el impacto inicial, desde la subida de las aguas hasta el cambio de los vientos alisios que antes traían la lluvia a los confines del sur de la Extensión. Una desastrosa serie de sequías provocó que un grupo de pastores zenj de la sabana abandonara sus tierras y se adentrara en la jungla. Liderados por un par de decididas hermanas, la curandera Jahar y la druida Kamar, los refugiados pacifistas vagaron durante años en busca de un territorio que no hubiera reclamado nadie en el que poder establecerse. Kamar, en su habitual comunión con el paisaje, acabó encontrando la mente antigua de Dimari-Diji y le propuso un pacto: su pueblo le ayudaría a ocultar y custodiar el pozo Némesis si el arboral permitía al grupo asentarse en su bosque. Dimari-Diji aceptó y los refugiados utilizaron las habilidades que habían aprendido en su viaje para desarrollar medicamentos y compuestos alquímicos cada vez más eficaces.

Aunque la mayoría de los elfos se retiraron a Sovyrian antes de la catástrofe, los elfos mualijae decidieron quedarse y defender sus tierras de la oscuridad que se avecinaba. Se enfrentaron a ese mal en forma de Dahak, dios de los dragones malignos, que se infiltró en el Plano Material durante la alteración causada por la Gran Caída, aprovechando una de las *aiudaras* élficas. Los clanes que se convirtieron

CRONOLOGÍA

aprox. -6280 RA	Savith decapita a Ydersius.
-5293 RA	La Gran Caída. Como consecuencia, el malvado dios dragón Dahak se cuela en el Plano Material a través de una brecha en una red *aiudara* de los elfos para devastar la Extensión de Mwangi. Los ekujae consiguen atrapar la encarnación de Dahak en el interior del Portal del Cazador, dejando su manifestación varada entre los Planos.
-5014 RA	Los clanes mualijae que se convertirán en alijae descubren Nagisa.
-4372 RA	Los enanos mbe'ke encuentran la Espira de las Nubes.
-3502 RA	El Viejo-Mago Jatembe revive la magia con sus Diez Guerreros Mágicos.
-3300 RA	Las hermanas zenj Kamar y Jahar guían a su pueblo a formar una alianza con el arboral Dimari-Diji y se instalan en su bosque.
-2832 RA	Los alumnos más aptos de los Diez Guerreros Mágicos se unen para fundar Magaambya.
-2556 RA	Los seguidores del Guerrero Mágico Garza Negra fundan el imperio shory.
-2323 RA	La primera ciudad voladora de los shory, Kho, alza el vuelo.
-632 RA	La tarasca derriba del cielo la ciudad shory de Kho, que se estrella en las montañas que separan la Extensión de Mwangi de Osirion.
-507 RA	La última ciudad voladora de los shory, Ulduvai, intenta recuperar su gloria con el poder del Tapiz Oscuro, pero se estrella.
-308 RA	Fundación de Mzali.
-58 RA	Los orcos matanji fundan la ciudad de Matakali.
106 RA	Un cazador mortal se tropieza con el Altar de Angazhan, muere y se reencarna en el primer Rey Gorila.
223 RA	Los matanji se encuentran con los esbirros demoníacos del Rey Gorila y comienzan a fortificar Matakali con su primer círculo de murallas.

1054 RA — La matriarca gnoll Huesos Hambrientos reúne a varias tribus gnolls y las dirige en una serie de incursiones contra Mzali, Elokolobha y Kibwe.

1098 RA — La sucesora de Huesos Hambrientos, Huesos Destrozados, se retira de las incursiones, pero se lleva a algunos de sus guerreros al norte, a Kibwe, para negociar sus servicios como mercenarios.

en los ekujae sacrificaron a sus mejores guerreros para apresar a Dahak en el interior de la red de portales *aiudara* y dejaron a la manifestación atrapada entre los Planos. Estos clanes se reunieron en torno al Anillo de Alseta, el gran núcleo de las *aiudara*s, para desarrollar los medios necesarios para mantener a raya la manifestación de Dahak hasta que lograran encontrar una forma de destruirla permanentemente. Mientras tanto, otros clanes viajaron hacia el noreste y acabaron descubriendo la Ciudad Blanca de Nagisa. A pesar de la arquitectura claramente élfica de la ciudad, sus orígenes se habían perdido en el tiempo y su centro había atraído influencias demoníacas.

Los clanes no se pusieron de acuerdo sobre cómo enfrentarse a este nuevo mal. Los que eligieron permanecer cerca de Nagisa, estudiando sus ruinas e intentando expulsar a los demonios, se convirtieron en los alijae. Otros temían corromperse y continuaron en las orillas del lago Ocota, donde vivieron en paz hasta la ascensión del primer Rey Gorila. Decididos a enfrentarse al mal en lugar de volverse a retirar, los clanes (que ahora se llaman kallijae) se propusieron resistir a la corrupción desde dentro.

Mientras que los mualijae perdieron el contacto con las otras civilizaciones de elfos que quedaban en Golarion, los enanos mbe'ke mantuvieron el contacto con sus parientes tras llegar a la Extensión. Algún tiempo después de que la Búsqueda del Cielo llevara a los enanos a la superficie, varios grupos viajaron al sur para fundar ciudadelas enanas más allá de Avistan. Un grupo de clanes construyó el bastión Dongun en lo que ahora es Alkenstar. Los clanes que se convertirían en los mbe'ke formaron una alianza con los dragones de las nubes del altiplano de Terwa y fundaron la Espira de las Nubes. A lo largo de los siglos, los mbe'ke convirtieron su ciudadela en un próspero centro de comercio, metalurgia y minería, al tiempo que mantenían vínculos con otras fortalezas enanas.

ERA DE LA ANGUSTIA (-4200 RA HASTA -3469 RA)

La Gran Caída arrasó muchas de las civilizaciones más antiguas de Golarion y muchos conocimientos murieron con ellas. En todo el mundo la gente luchó por reconstruir y reinventar lo que se había perdido. Este periodo condujo al surgimiento de los héroes más famosos de la Extensión de Mwangi: El Viejo-Mago Jatembe y sus Diez Guerreros Mágicos. Un recuento completo de todas sus leyendas abarcaría mucho más que una historia introductoria, pero el mayor logro de Jatembe fue la reintroducción de la magia y el lanzamiento de conjuros en un mundo que casi había olvidado su existencia. La primera enseñanza de Jatembe, y la más importante, fue que cualquier tipo de conocimiento debía compartirse: si nadie se beneficiaba de él, ¿qué valor tenía? Aunque cada uno de sus Diez Guerreros Mágicos tenía su propia perspectiva e intereses, seguían el ejemplo de su maestro, tomaban aprendices para formarlos y enviarlos a hacer el bien por el mundo. Con el tiempo, el principal seguidor del Guerrero Mágico Elefante, conocido como Pluma de Jade, se dio cuenta de que no se conservaba gran parte del conocimiento de lo que los otros Guerreros y sus aprendices habían logrado, ya que la mayoría pasaba de un problema o acertijo a otro sin documentar sus soluciones ni comunicarlas a los demás. Pluma de Jade le expuso el asunto a Elefante y le propuso que los aprendices eligieran un lugar en el que reunirse regularmente e intercambiar conocimientos. Elefante estuvo de acuerdo y animó a todos sus seguidores a reunirse con los de su amiga Araña Verde en la ciudad favorita de ésta, Nantambu.

Estas reuniones no tardaron en convertirse en un acontecimiento anual, y los seguidores de los otros Guerreros Mágicos (que no estaban dispuestos a que sus hazañas quedaran fuera de las crónicas de Elefante) se unieron también. En toda la Extensión, quienes buscaban el conocimiento por sí mismo o para beneficiar a sus comunidades pronto acudieron a Nantambu en busca de maestros de todo tipo, desde herboristería e irrigación hasta abjuración teórica y magia meteorológica. Elefante y Araña Verde no redactaron códigos de conducta, programas de estudio estrictos ni contratos de aprendizaje; lo único que pedía Araña Verde era que los

futuros estudiantes ayudaran a los aldeanos con su trabajo y que contribuyeran a su propia alimentación y manutención y a la de los demás. Esta actitud desalentaba de forma sutil a aquellos interesados únicamente en el beneficio personal y el prestigio, al tiempo que alentaba a los motivados a trabajar por el bien comunal. Los que no tenían esa inclinación eran presentados a los seguidores más militantes de Leopardo Azul, quienes estaban encantados acompañarles a la salida. Cuando los aprendices empezaron a actuar de forma comunitaria, Serpiente Dorada los honró con uno de sus propios apodos, «Magaambya».

Nantambu pasó a ser conocida como un lugar de aprendizaje compartido y de tolerancia para todos aquellos dispuestos a vivir, aprender y trabajar juntos. Esta reputación (y los rumores de la existencia de un anadi entre los Guerreros Mágicos) atrajo la atención del pueblo anadi, humanoides arácnidos que cambian de forma y tienen una capacidad natural para la magia de transmutación. Desde hacía siglos, los anadis se habían dirigido a ciudades ahora perdidas en la historia con la única intención de aprender y comerciar, pero fueron ahuyentados por la aracnofobia instintiva de muchas especies inteligentes. Los anadis se negaron a rendirse y dedicaron siglos a cambiar sus formas para evocar menos miedo, y con la aceptación por parte de Magaambya de suplicantes iruxis y gnolls, sus esperanzas aumentaron. Un trío de lanzadores de conjuros anadis solicitó la admisión en Magaambya y rápidamente se ganaron el respeto de todos gracias a su habilidad y dedicación.

En la víspera de su aceptación formal como maestros, pidieron hablar con Pluma de Jade en privado y revelaron su otra forma. Pluma de Jade superó su miedo inicial para decirles que serían bienvenidos independientemente de su forma. La anadi Bailarina Moteada replicó que, aunque algunos estuvieran dispuestos a pasar por alto una apariencia temible para ver el corazón bondadoso que había en su interior, no todos lo harían, y los anadis habían perdido a muchos seres queridos por malinterpretar una bienvenida. Bailarina Moteada le pidió a Pluma de Jade que fuera discreto con respecto a sus otras formas y que ayudara a los anadis a hacer del mundo un lugar más seguro en el que revelarse. A pesar de su creencia de que todo el conocimiento debía ser compartido, Pluma de Jade comprendió que revelar la naturaleza de los anadis los pondría en peligro y accedió a guardar su secreto. Los maestros de Magaambya llevan milenios contando discretamente historias sobre la Abuela Araña y sobre espíritus serviciales disfrazados de arañas, mientras siguen aceptando a los estudiantes anadis y esperan que un día se sientan lo bastante seguros como para salir de las sombras.

ERA DEL DESTINO (-3470 RA HASTA -632 RA)

Cuando Golarion superó la Era de la Angustia, surgieron nuevos imperios. Garza Negra, uno de los Guerreros Mágicos del Viejo-Mago Jatembe (o un sucesor que llevaba su máscara), unió a los nómadas garundi del sur y a varias tribus de Mwangi para luchar contra las sectas de Rovagug. Los líderes de la alianza empezaron a utilizar la magia del aire para atacar desde los árboles; pronto desarrollaron plataformas voladoras, casi invulnerables a los ataques convencionales y capaces de atacar desde cualquier lugar. Con las sectas de la Bestia Agreste neutralizados por el momento, las tribus aliadas deseaban volver a su estilo de vida nómada mientras mantenían sus relaciones y continuaban desarrollando su tecnología voladora. Formaron el imperio shory, que floreció en esta época de paz, e hicieron levantar el vuelo a Kho en primer lugar y luego a sus otras ciudades a los cielos. En consonancia con las tradiciones nómadas de hospitalidad y las enseñanzas de servicio de Magaambya, las ciudades voladoras ofrecían conocimientos, curación y noticias de otras tierras a las ciudades terrestres por las que pasaban.

Los magos que construyeron y mantuvieron el sistema de vuelo de las ciudades fueron ganando cada vez más poder y el imperio shory se convirtió en una verdadera sociedad regida por la magia en la que un triunvirato de lanzadores de conjuros gobernaba cada ciudad. Sin embargo, sus técnicas aerománticas dieron lugar a una dependencia de los seres convocados, comenzando por elementales, pero llegando a daimonions y a criaturas del Tapiz Oscuro. Entre la creciente arrogancia, el alejamiento de las civilizaciones terrestres y la falta de mantenimiento, las ciudades cayeron ante los ataques de las semillas de Rovagug, las enfermedades u otros eventos trágicos. Aunque el imperio shory duró casi dos mil años, apenas quedaron registros y muchos consideran

2089 RA	El Rey Gorila de Usaro tiende una emboscada al Sexto Ejército de Exploración de Taldor, destruyéndolo por completo.
2203 RA	Osibu refuerza sus defensas mágicas después de que los agentes del Consorcio de Aspis tropiecen con ella mientras buscan compuestos alquímicos para prolongar la vida.
2603 RA	Los caldaru llegan a la ciudad de Boali.
2618 RA	Tras casi dos décadas de alianza pacífica y matrimonios mixtos, los caldaru arrasan Boali. Justo después se hacen con Senghor y la convierten en un importante puerto comercial.
2653 RA	El Consorcio de Aspis se establece en Cala Sangrienta.
3705 RA	La guerra entre Rastel y Xatramba culmina con la invocación por parte de Rastel de una horda de demonios que arrasa Xatramba antes de destruir también Rastel.
3841 RA	El Rey Supremo Nkobe, el último de la antigua casa gobernante de los enanos mbe'ke, pierde a su único hijo por enfermedad. Se sume en una violenta paranoia y estalla una guerra civil.
3844 RA	La Guerra de los Corazones Partidos termina con la muerte de la mayoría de la aristocracia mbe'ke. Los supervivientes instituyen una monarquía constitucional, cuyo jefe de estado es elegido por la Asamblea de Reyes.
3967 RA	El Consejo de Mwanyisa derroca y sustituye a la casa real de Mzali.
4138 RA	Los nobles chelios reclaman el dominio de una parte de la costa y fundan la colonia de Sargava.
4141 RA	El 21 de desnio, todos los medianos esclavizados que quedan en Eleder, la capital de Sargava, desaparecen

	en lo que se conoce como «La gran fuga». El gobierno anuncia la prohibición de traer medianos esclavizados a la colonia para evitar nuevas fugas.
4606 RA	Aroden muere; se forma el Ojo de Abendego. Comienza la Era de los Presagios Perdidos.
4607-4611 RA	El rey huracán Kerdak Puño de Hueso comienza a asediar los barcos de los mbe'ke. Los mbe'ke toman represalias, dando lugar a la primera de las Guerras Corsarias.
4610 RA	Un ejército sargavio invade Mzali; la momia Walkena despierta y lo destruye con fuego divino.
4640 RA	Sargava se separa de la Cheliax gobernada por Thrune.
4662 RA	El Barón Grallus de Sargava muere y le sucede el Barón Utilinus.
4674 RA	Los Capitanes Libres unifican Los Grilletes bajo algo parecido a un gobierno.
4695-4699 RA	Estalla la Segunda Guerra Corsaria entre los enanos mbe'ke y los piratas de los Grilletes.
4710 RA	Unos aventureros matan al Rey Gorila de Usaro. Saventh-Yhi, la ciudad de los hombres serpiente, se revela a todo Golarion.
4715 RA	El pueblo colonizado de Sargava derroca al gobierno opresor y luego lucha contra un asedio pirata de los Capitanes Libres de Los Grilletes. Llaman Vidrian a su nueva nación independiente.
4718 RA	Privados de su antiguo tributo, los piratas de Los Grilletes reanudan sus ataques a los barcos de los mbe'ke, dando comienzo a la Tercera Guerra Corsaria.
4721 RA	Actualidad.

sus ciudades voladoras meras leyendas. Sin embargo, las ruinas de Kho en el Muro Barrera que separa la Extensión de Mwangi de los desiertos de Osirion demuestran que aquellas ciudades shory no fueron sólo un mito.

Las ciudades voladoras de los shory, incluso en su ocaso, habían mantenido su labor de enseñanza lo suficientemente bien como para que, aunque su imperio se derrumbara, la civilización que ayudaron a educar no lo hiciera. Para muchos habitantes de la Extensión, la vida continuó como lo había hecho durante los seis siglos anteriores, incluso cuando las visitas de las ciudades voladoras fueron cada vez menos frecuentes. Las redes comerciales y las esferas de influencia política se redujeron, pero permanecieron intactas y, con el tiempo, varios estados zenj llenaron el vacío de poder. En consonancia con su estructura social dual, la mayoría de los asentamientos estáticos se construyeron en el bosque bajo el liderazgo masculino, pero cada uno de ellos mantenía una relación con una tribu hermana en la sabana, gobernada por una matriarca nómada. Las ciudades del bosque comerciaban con productos agrícolas, medicinas, telas y otros productos acabados con su tribu hermana a cambio de adornos de hueso y cuerno, carne, marfil y pieles, así como leche fermentada y yogur. El mes del equinoccio era el momento tradicional de encuentro para estas ferias comerciales. Las comunidades también intercambiaban adolescentes y jóvenes: como antigua tradición, se animaba a un joven al que no le gustara el papel tradicional de su comunidad de nacimiento a buscar un aprendizaje o una pareja matrimonial en la tribu hermana, ya que los ancianos entendían que forzar a alguien inadecuado sólo conducía a la infelicidad de toda la comunidad. Gracias a estos intercambios, las comunidades se diversificaron sin dejar de estar unidas y algunas se convirtieron en grandes ciudades. No obstante, las más grandes y famosas de estas ciudades se dividieron en luchas de poder.

En un principio, Xatramba surgió como un centro religioso. Sus sacerdotes farásmicos, que consideraban que los espíritus de sus antepasados eran intercesores y mediadores entre los vivos y el reino de los muertos, eran ampliamente reconocidos como los más sabios y poderosos. Los dolientes de ciudades lejanas peregrinaban a Xatramba con un hueso o un recuerdo de su antepasado para consultar a los sacerdotes en busca de ayuda y consejo, y dejaban las reliquias en las crecientes catacumbas de la ciudad como ofrendas. La ciudad creció con una orientación tan espiritual que muchos comerciantes y artesanos materialistas se trasladaron al campamento de invierno de la sabana de su tribu hermana, los rastel. Rompiendo con la tradición, los nómadas rastel decidieron ampliar el campamento para convertirlo en un mercado permanente y, posteriormente, en una ciudad con el mismo nombre. La matriarca se instaló en una torre de hueso, desde donde coordinaba equipos de cazadores que se alternaban entre mantener la ciudad abastecida de carne y escoltar caravanas a otras ciudades zenj. En la época de paz y abundancia, la ciudad comercial se expandió rápidamente y mercaderes de Katapesh, Thuvia, Osirion, los Yermos de Maná y lugares más extraños se instalaron en Rastel y trajeron consigo una multitud de costumbres y creencias.

Los gobernantes de Xatramba, acostumbrados al dominio regional, se opusieron a estas influencias externas e intentaron restringir el comercio entre las ciudades del bosque y Rastel. Indignados, los dirigentes de Rastel acusaron a los gobernantes de Xatramba (con cierto acierto) de apelar al dogma religioso para conservar el estatus y el poder de la ciudad. Rastel contraatacó imponiendo aranceles y ofreciendo ventajas para atraer aún más comercio exterior a través de las rutas de la sabana. La batalla por el poder regional se intensificó a lo largo de décadas y Rastel acabó recurriendo a la magia demoníaca para rechazar a los autoproclamados «guerreros sagrados» que Xatramba envió a interrumpir sus rutas comerciales. El prolongado conflicto culminó en una guerra abierta: Xatramba invocaba a sus antepasados y a Farasma, mientras que Rastel convocaba a señores demoníacos, y ambas recibían respuesta. Los demonios descendieron sobre Xatramba y enviaron a sus habitantes a reunirse con sus antepasados; luego, se abrieron paso a través de la selva y la sabana para destruir a aquellos que pensaban que podían controlar los poderes del Abismo. La invocación de Rastel desgarró las barreras entre los Planos y abrió grietas que Magaambya y los ekujae lucharon durante siglos por cerrar. Con los demonios sueltos entre los mundos, la gente intentó apaciguarlos en lugar de luchar; algunos eruditos de Magaambya sospechan que los daños colaterales de esta guerra llevaron a ciertos clanes bekyar a adorar a los demonios.

Más al sur, un linaje de reyes y reinas guerreros que afirmaban descender de Chohar, uno de los tres aspectos divinos de su sol, fundaron la ciudad de Mzali. Muy orgullosos de su destreza marcial, momificaron a sus muertos reales y seleccionaron a sus sirvientes para proteger la capital desde el más allá. Los primeros gobernantes no tardaron en hacerse con el dominio de las zonas circundantes, a las que cobraban fuertes impuestos para financiar sus ejércitos. Sin embargo, una vez que consiguieron la hegemonía sobre la región, las oportunidades de gloria en la batalla se fueron volviendo cada vez más escasas. La estirpe gobernante se obsesionó con reconstruir y reutilizar sus órdenes militares como equipos de gladiadores y exigieron más niños de las zonas periféricas para entrenarlos en sus sangrientos juegos, más oro y piedras preciosas para los lujosos premios que recibían los vencedores y más comida y telas para distribuir entre los habitantes de Mzali y atraer al público a los juegos.

Finalmente, una red de mandatarios regionales y líderes religiosos locales formaron una alianza para arrebatarle el dominio sobre la economía de la región a la familia gobernante. Se hicieron llamar el Consejo de Mwanyisa, coordinaron un levantamiento contra un ejército que se había convertido en poco más que una campaña de reclutamiento de gladiadores y derrocaron a los gobernantes de Mzali. Walkena, un joven príncipe del linaje real, había muerto debido a una enfermedad unas décadas antes de la revuelta y se le había enterrado a toda prisa en el sepulcro destinado a un famoso gladiador. Los seguidores militantes del Consejo buscaron las tumbas reales y destruyeron sus momias, pero no encontraron la de Walkena y la dejaron dormir en la oscuridad.

ERA DE LA ENTRONIZACIÓN (1 RA HASTA 4605 RA)

Algunas décadas después de la llegada de Aroden al norte, el señor demoníaco Angazhan encontró la forma de proyectar parte de su poder en el Plano Material. En los acantilados sobre la costa meridional del lago Ocota, dio forma a una piedra irregular en un tosco altar y esperó a ungir a su representante en Golarion. Nadie conoce el nombre del primer desventurado mortal que tocó el Altar de Angazhan y se reencarnó a la fuerza en el Rey Gorila, pero él y sus sucesores fueron convirtiendo poco a poco a Usaro en un sangriento santuario del señor de la destrucción. Cuando los charau-ka del Rey Gorila y otros seguidores comenzaron a adentrarse en la Extensión para realizar sacrificios, se encontraron con los orcos matanji. Una vez que las tribus nómadas se enteraron de las brutales torturas de Angazhan, los sacrificios y la horrible profanación de sus parientes fallecidos, se unieron para hacer frente a la amenaza demoníaca. Transformaron Matakali, que antes era un lugar de encuentro para las negociaciones matrimoniales y los rituales sociales, en un reducto amurallado donde se entrenaban para cazar demonios. A lo largo de los siglos, los cazadores de Matakali aseguraron aún más su patria construyendo las Nueve Murallas que protegen a los orcos matanji y las Tierras Empapadas de los sectarios demoníacos.

Mientras los matanji y, más tarde, los elfos mualijae dirigían su atención hacia la amenaza demoníaca, los habitantes de la sabana se enfrentaban a una serie de señores de la guerra gnolls cada vez más poderosos. La matriarca Huesos Hambrientos unió su tribu, los Rompeespinazos, con los Colmillos Rojos y los Moldeadores de Piedra tras una década de astutas maniobras políticas. Dirigió la confederación gnoll en una serie de incursiones contra Mzali y Elokolobha y se aventuraron tan al norte que llegaron a Kibwe. Después de que cayera en batalla (dirigiendo sus tropas desde primera línea a la venerable edad de 60 años), su hija, Huesos Destrozados, cambió de táctica y empezó a pedir tributos a cambio de protección en las rutas comerciales de la sabana.

Tras una larga y provechosa carrera, Huesos Destrozados pasó el liderazgo de los Rompeespinazos a su hija, Huesos de Ceniza, y se retiró a Kibwe, donde aprovechó su reputación de astuta negociadora y guerrera experimentada para hacer tratos con caravanas que buscaban mercenarios gnolls como guardias. Aunque la alianza gnoll se disolvió tras la muerte de Huesos de Ceniza, los lugartenientes de Huesos Destrozados continuaron con su trabajo, concertando contratos para mercenarios gnolls en lugares tan lejanos como Senghor y Nantambu.

A medida que los autoproclamados imperios de Avistan surgían y caían, varios de ellos intentaron expandirse hacia Mwangi con resultados dispares. El Sexto Ejército de Exploración de Taldor intentó reclamar el territorio entre el desfiladero Ndele en Nex

VISITANTES PROBLEMÁTICOS

Cuando el Consorcio de Aspis comenzó a explorar la Extensión, un grupo de agentes se aventuró en las profundidades de la selva Chillona, en busca de una «fuente de la juventud», en nombre de un noble taldano con más riquezas que sentido común. Para su sorpresa colectiva, el grupo encontró pruebas considerables de que la leyenda tenía una base real. Bajo tortura, un puñado de mwangi cautivos acabaron proporcionando suficiente información para que los agentes encontraran la ciudad de Osibu. Los agentes se hicieron pasar por aventureros perdidos que buscaban medicinas para curar a su querido señor enfermo. Los curanderos de Osibu atendieron las heridas y la desnutrición de los recién llegados mientras los mantenían bajo arresto domiciliario hasta que pudieran verificar su historia. El consejo electo de la ciudad no tardó en descubrir las mentiras de los agentes y su rastro de destrucción a través de la selva Chillona hasta llegar a Osibu. El consejo se encontró ante un dilema: su antigua misión de proporcionar un lugar de seguridad y curación estaba en peligro a menos que neutralizaran a los agentes, pero matar a sangre fría iba en contra de esa misma misión.

Tras consultar al arboral Dimari-Diji, los líderes de la ciudad llegaron a un consenso sobre los intrusos: si accedían a rechazar sus costumbres, se les permitiría vivir en la ciudad, pero no salir de ella; si no, las mujeres sabias elaborarían una mezcla de potentes alucinógenos a base de hierbas que sustituirían los recuerdos de la ciudad de los agentes por sueños febriles. Dos de los agentes, influenciados por el altruismo de Osibu, aceptaron quedarse. El resto fueron drogados y abandonados a kilómetros de la protección del Círculo de las Mujeres doblemente venerables. Estos agentes regresaron a Sargava con historias descabelladas sobre una ciudad pavimentada con oro en la que un elixir de inmortalidad fluía de una fuente pública presidida por un árbol parlante (la mayoría de los agentes de Aspis considera estos relatos fantasías febriles o malas excusas para el fracaso).

RESISTENCIA DISCRETA

A medida que Sargava crecía, algunos de los nuevos colonos traían consigo medianos esclavizados. Una noche de primavera, que acabaría convirtiendo a la policía de Eleder en el hazmerreír de la región, todos los medianos traídos de Cheliax desaparecieron misteriosamente. Los nobles, furiosos, encargaron a agentes del Consorcio de Aspis que recuperaran lo que consideraban su propiedad, pero los agentes sólo pudieron dar con historias locales sobre gente pequeña y reservada que recorría el bosque. En décadas posteriores, se han encontrado entre los song'o algunos medianos que podrían ser de origen o ascendencia avistana, pero los song'o se muestran parcos cuando se les presiona para que den detalles.

y la costa occidental de Garund. El Rey Gorila puso fin a sus ambiciones, masacrando al ejército en una emboscada en Nagisa y humillando aún más a los dirigentes taldanos al apoderarse de la máquina de asedio mágica *Rompemundos*. Aunque este golpe hizo retroceder la expansión taldana, otras fuerzas encontraron distintas formas de aprovechar los recursos de la Extensión. Cala Sangrienta, que durante mucho tiempo fue un puerto temporal para piratas y merodeadores, experimentó un auge en el tráfico cuando la red criminal de rápido crecimiento conocida como el Consorcio de Aspis se estableció allí. No tardaron en dedicarse a explotar los recursos naturales de la Extensión de Mwangi y a saquear lugares culturales históricos. Varios grupos, entre ellos los ekujae, se resistieron a estas incursiones con todas las tácticas de guerrilla que tenían, pero el canto de sirena de los tesoros atraía cada año a más aventureros sin escrúpulos.

Más al norte, la agitación política interna había dejado de lado a los enanos de la Espira de las Nubes, a quienes los matanji y los ekujae habían pedido ayuda contra los demonios sin éxito. El Gran Rey Nkobe, último de la antigua casa gobernante de los enanos mbe'ke, perdió a su único hijo por enfermedad. Sumido en la paranoia y la desesperación por la muerte de su heredero, ordenó la ejecución de los médicos reales, seguida de la de los cirujanos y después la de los barberos y curanderas locales. La ciudad de la Espira de las Nubes no tardó en rebelarse, dando comienzo a la Guerra de los Corazones Partidos. Los tres años que duró la sangrienta guerra civil que se desató acabaron con la mayor parte de la aristocracia hereditaria. Los pocos supervivientes, reconociendo que la falta de controles y equilibrios había permitido la caída del sistema, reunieron a los representantes de las hermandades más poderosas de los mbe'ke para conseguir sacar adelante una monarquía electoral constitucional. Los líderes de las hermandades formaron lo que se conoció como la Asamblea de Portavoces, y la Asamblea de Reyes seleccionaría y asesoraría al monarca. Aunque, a largo plazo, estas reformas fortalecieron a los mbe'ke y a la Espira de las Nubes, los disturbios les impidieron adoptar un papel más activo en la resistencia a la invasión avistana.

A medida que la nación avistana de Taldor se desmoronaba, varios territorios extensos declararon su independencia del debilitado imperio. Atraída por los recursos de la Extensión y decidida a triunfar donde los Ejércitos de Exploración de Taldor habían fracasado, la recién declarada nación de Cheliax empezó a patrocinar a exploradores para que establecieran puestos de avanzada en Los Grilletes. Tras algunos alarmantes encuentros con ruinas ghol-ganas embrujadas en las islas, se asentaron al sur de las Tierras de Kaava, reclamaron la zona en nombre de Cheliax y la llamaron Sargava. Los nuevos colonos, en su mayoría jóvenes de la nobleza con escasas posibilidades de heredar riquezas, tierras o poder en Avistan, relegaron rápidamente a los pueblos indígenas de la Extensión a una ciudadanía de segunda clase y a la explotación económica. Sin embargo, no gobernaron impunemente y se encontraron con la resistencia de sectores inesperados.

En Mzali, el Consejo de Mwanyisa redescubrió la momia de Walkena, junto con su fantástico ajuar funerario. Poco después, varios consejeros tuvieron visiones del antiguo símbolo del disco solar de Mzali que se elevaba en lugar del sol y oyeron susurros de que Mzali pronto resucitaría con su ayuda. Tras consultar a sus autoridades religiosas, que tenían pocos registros de la familia gobernante de Mzali y su desastroso descenso, el Consejo interpretó esta visión como que Mzali estaba destinada a recuperar su antigua hegemonía regional. Sacaron al príncipe momificado en exposición y convocaron a los pueblos circundantes para que fueran testigos de la

grandeza de sus antiguos gobernantes. Después de siglos de perturbación por parte de los colonos sargavios, los piratas de Los Grilletes y los asaltantes de Cala Sangrienta, los pueblos de los alrededores acudieron a Mzali a contemplar los signos materiales de su orgulloso pasado. Trajeron consigo tributos de oro, sal, piedras preciosas y otros bienes comerciales. Mzali pronto se convirtió en un centro de peregrinación religiosa, comercio regional y resistencia a los estragos de los sargavios. Irritados por este desafío, los líderes sargavios de Kalabuto enviaron una expedición de mercenarios y piratas, dirigidos por jóvenes nobles ansiosos de gloria, a que saquearan Mzali. Para asombro de todos, la momia salió en defensa de la ciudad, expulsando a los invasores con una lluvia de fuego sagrado. Walkena no tardó en erigirse como gobernante de la ciudad, evocando sus antiguas pretensiones hereditarias, así como su poder y autoridad divinos. Indignado por el hecho de que los forasteros hubieran invadido su fortaleza, Walkena juró librar a la Extensión de los invasores. Los diversos movimientos de resistencia se unieron a su estandarte y el Consejo de Mwanyisa pasó a un segundo plano cuando Mzali dejó de ser una ciudad comercial para inclinarse hacia la guerra.

ROSTROS FAMILIARES

Los personajes que estén familiarizados con el líder de la facción *Pathfinder*, Eando Kline también podrían conocer sus aventuras en la Extensión de Mwangi y su peligrosa exploración de una ciudad de hombres serpiente, así como el desencuentro con el Decenvirato de la Sociedad por la publicación de sus descubrimientos.

ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS (4606 RA HASTA 4721 RA [PRESENTE])

Aunque el dios Aroden tenía poca influencia en la Extensión, su muerte dejó consecuencias duraderas en la región. La aparición del Ojo de Abendego (una catastrófica e interminable tormenta sobrenatural) inundó las regiones de Yamasa y Lirgen y cambió las rutas de navegación entre las costas, enviando más comerciantes a través de Cala Sangrienta. Los gobernantes de Lirgen, la Hermandad de Saoc, eran famosos por su pericia astrológica, pero no lograron predecir el suceso; sus profecías fueron inútiles en este momento crítico. Es difícil decir cuál fue el golpe más duro para los lirgenos: la disolución de su país o la ruptura de su visión del mundo. Al cabo de una década del impacto, la Hermandad de Saoc y gran parte de la población habían desaparecido, dejando tras de sí fragmentos de tecnología y registros dispersos que desconcertaron a los que llegaron a la región después de ellos.

En los conglomerados coloniales de Cheliax, el actual gobernante, el Barón Grallus, se encontraba en un dilema: después de respaldar a su rival de la casa Thrune durante la guerra civil de Cheliax, se encontró sin el apoyo de la casa cuando Thrune ascendió al trono en el 4640. Decidido a mantenerse en el poder, declaró la independencia de Sargava con el apoyo de los piratas de Los Grilletes, apoyo que obtuvo mediante copiosos sobornos que pronto se convirtieron en pagos regulares por protección. Posiblemente, al darse cuenta de los beneficios potenciales que podían obtenerse de la agitación geográfica y política, algunos de los piratas más poderosos de Los Grilletes decidieron unirse bajo la bandera del Rey del Huracán en el 4674. A pesar de los peligros, la riqueza y la aventura que se podían encontrar en alta mar provocaron que cada vez más gente de mala reputación se uniera a las tripulaciones de los Capitanes Libres. Se formó un concejo pirata en torno al Rey del Huracán y, aunque nadie podía afirmar que los piratas de Los Grilletes tuvieran un gobierno formal, se convirtieron en una potencia regional a pesar de su falta de organización. Mientras concentraban sus expolios en los ricos barcos mercantes de Cheliax y Rahadoum y dejaban a los pescadores de Mwangi prácticamente indemnes, los hábiles marineros bonuwat y bekyar se negaron a desafiar el autoproclamado dominio de los piratas.

No obstante, el dominio colonial no duraría. Los matanji y los kallijae intensificaron su campaña contra los demonios de Usaro y unos aventureros consiguieron matar al propio Rey Gorila. En las caóticas secuelas, un equipo mixto de matanji y kallijae robó el Altar de Angazhan para evitar que ascendiera otro Rey Gorila. Poco después, el largo movimiento de resistencia contra los colonialistas chelios consiguió finalmente derrocar al gobierno de Sargava, convirtiéndola en la recién liberada nación de Vidrian.

Habitantes de Mwangi

Aunque otras culturas de Golarion suelen referirse a ellos con el término general de «mwangi», los humanos de la Extensión de Mwangi están divididos en una miríada de etnias diferentes. Aunque estos grupos se dividen aún más en función de sus diferencias regionales, sociales e históricas, las poblaciones comparten tantas tendencias similares en apariencia, valores, vestimenta, costumbres y otras tradiciones que la opinión cultural generalizada de los mwangi es que comparten un origen social.

Sociedad

Gracias a una sólida historia de comercio regional y a un entorno rebosante de recursos, las culturas de la Extensión de Mwangi han crecido tanto juntas como de forma independiente a lo largo de los eones. Aparte de la nación de Vidrian, la mayoría de los grandes núcleos de población de la Extensión son ciudades-estado poderosas e independientes, cada una con su propia cultura, sorprendentemente diferente de la de sus vecinos. Otros grupos son nómadas que abren nuevos caminos o siguen los mismos senderos durante generaciones. La mayoría de los descendientes de la gente de mwangi tienen la piel oscura, aunque la coloración del pelo y otros rasgos físicos varían mucho entre etnias y ascendencias.

Ascendencias

Como en casi todos los rincones del mundo, los humanos son la ascendencia más común en la Extensión de Mwangi. Aunque las civilizaciones, como el imperio shory, han surgido y caído con el transcurso del tiempo, muchas culturas humanas de la Extensión se remontan a eras atrás, lo que ha dado lugar a una increíble riqueza de conocimientos transmitidos a lo largo del tiempo. Los elfos también constituyen una parte considerable de la población, la mayoría de ellos descendientes de los elfos mualijae que permanecieron en Golarion en lugar de retirarse a su hogar ancestral de Sovyrian tras la Gran Caída. Los enanos son algo menos comunes y las dos principales sociedades enanas tienen una reverencia única por los dragones. Los medianos habitan principalmente en las sombras de las sociedades humanas y, a menudo, pasan desapercibidos para los habitantes de mayor altura. Una población notable es la de los song'o, cuyas comunidades aisladas reniegan de la aventura, pero no dudan en defenderse.

Hay gnomos viviendo en la Extensión, pero su número es reducido y no tienen enclaves específicos que puedan señalar como fortalezas dentro de la región. Las poblaciones de goblins son raras lejos de la costa: los goblins piratas, que suelen ser goblins mono, son los más comunes. Como resultado, los habitantes de Mwangi suelen tratar a los goblins que se encuentran con curiosidad más que con prejuicios.

Los orcos de la Extensión tienen fama de heroicos cazadores de demonios, y tanto ellos como sus parientes semiorcos son tratados con el máximo respeto por parte de la mayoría de las sociedades mwangi. Los extranjeros que traten a los orcos con agresividad probablemente se encontrarán con el rechazo o directamente serán exiliados. Muchas otras ascendencias pueblan la Extensión en mayor número que en otras partes del mundo, como los félidos y los kóbolds, y algunas otras sólo existen en la Extensión, como los golomas y los shisks.

Dados los hábitos itinerantes de muchos habitantes de Mwangi, los matrimonios entre personas de diferentes etnias son habituales. Algunas culturas tienen costumbres de incorporar a los cónyuges y a los hijos a la cultura de los padres, pero, en otros casos, los niños con un origen étnico doble o múltiple pueden sentirse divididos o alejados de las culturas de sus progenitores.

Idioma

El idioma común de la Extensión de Mwangi se conoce sencillamente como mwangi, un idioma comercial desarrollado para que sea accesible a personas de diferentes orígenes en toda la Extensión. Cuando se juegue con personajes nativos de la Extensión de Mwangi, el DJ deberá sustituir el «común» como idioma por defecto por el «mwangi».

Este libro también introduce las lenguas regionales de Mwangi: calda, ekujae, kibwano, lirgeno, mzunu, ocotano y xanmba. Estos idiomas deben ser comunes para los personajes que residen o tienen una conexión con la Extensión de Mwangi, pero son poco comunes para otros personajes. A discreción del DJ, los idiomas regionales avistanos, como el keleshio y el varisiano, deben ser poco comunes para los residentes de la Extensión de Mwangi.

Rareza

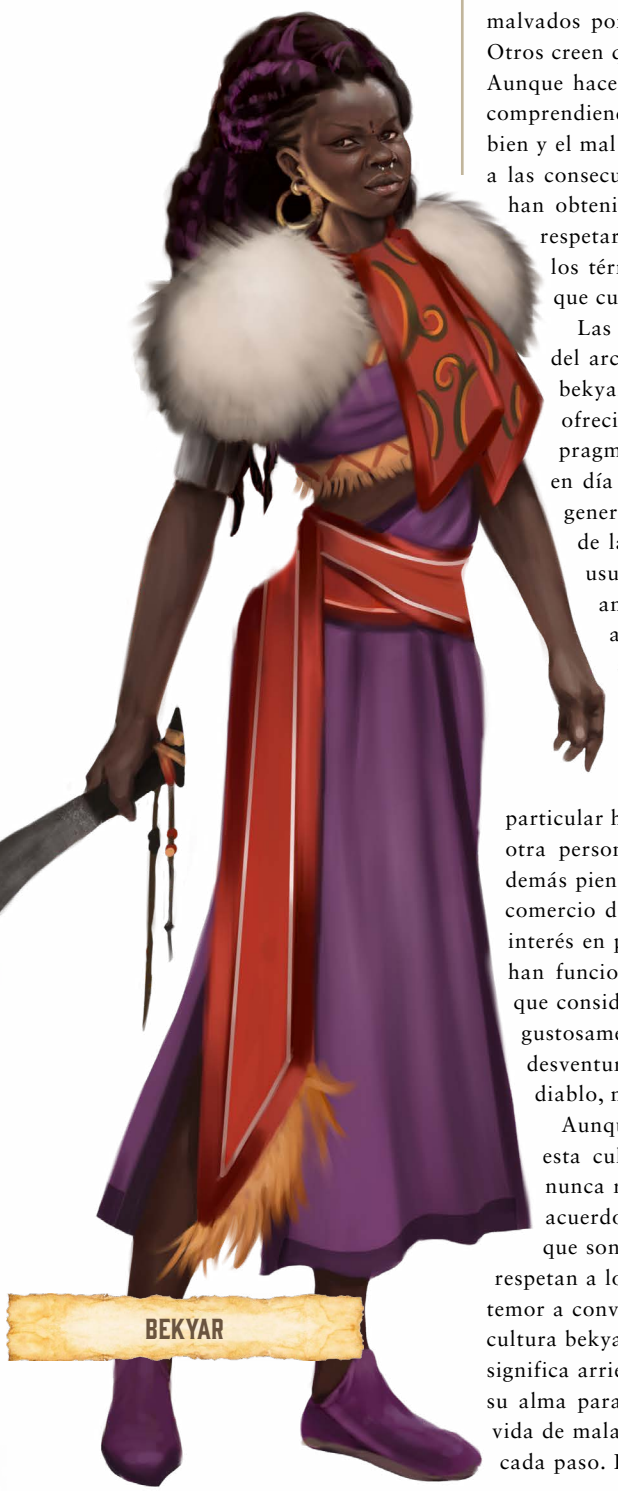
Este libro introduce nuevas ascendencias que tienen profundos lazos con la Extensión de Mwangi, o lazos adversos hacia la mayoría de las otras partes del mundo. Estas ascendencias se califican como poco comunes; sin embargo, esta rareza refleja su relación con Golarion en general, más que su presencia dentro de la Extensión de Mwangi. Además, el libro también presenta una serie de ascendencias que residen en la Extensión, pero que tienen una población muy reducida o que están aisladas culturalmente. Como con pocas las ocasiones en las que los demás los ven, son raros como aventureros. Estos rasgos de rareza se aplican específicamente a las reglas para interpretar a un miembro de esta ascendencia y es independiente del rasgo de rareza que determina el secretismo de la información sobre una criatura.

Para reflejar la composición cultural diferente de la Extensión de Mwangi, los DJ podrían considerar ajustar la rareza de varias ascendencias aplicables.

- Los hombres lagarto, los kóbolds y los orcos se consideran ascendencias comunes.
- Los gnomos y los goblins se consideran poco comunes.
- Algunas ascendencias poco comunes con fuertes lazos con Garund, como los félidos, los gnolls (página 110) y los grippli (página 118), pueden considerarse comunes si el grupo y el DJ así lo deciden.

NOMBRES BEKYAR

Los nombres masculinos bekyar incluyen Ake, Javeil, Mirrok, Otajo y Yekskya; los nombres femeninos incluyen Accaza, Brijou, Naoke, Soki y Xakieya; y los nombres de género neutro incluyen Gyssek, Irekyo, Saynak y Yassel.



BEKYAR

GRUPOS COMUNES

Los siguientes grupos étnicos representan los pueblos más extendidos que viven en la Extensión de Mwangi.

Bekyar

Los bekyar, que residen principalmente en Vidrian, Los Grilletes y las Tierras Empapadas a lo largo de la costa de Mwangi, ocupan un lugar complicado en la Extensión de Mwangi. Los bekyar tienden a ser altos y sus peinados suelen incluir largas y elaboradas rastas o trenzas, que a veces complementan con pañuelos de seda muy vistosos y decorativos en la cabeza. Utilizan inciensos especiados y velas florales más que otros perfumes personales y domésticos. Existe la idea errónea de que los bekyar son sencillamente mezquinos y malvados porque sí, pero se consideran pragmáticos y brutalmente realistas. Otros creen que adoran a los demonios y a otros poderes igualmente terribles. Aunque hacen tratos y pactos con demonios y diablos, lo hacen sopesando y comprendiendo los riesgos y las consecuencias. Los bekyar apenas consideran el bien y el mal conceptos objetivos; simplemente creen que, si pueden sobrevivir a las consecuencias de sus acciones y deseos, entonces se han ganado lo que han obtenido. Consideran que los demonios tienen un poder que hay que respetar y del que hay que desconfiar, y creen que respetar y comprender los términos de un pacto es más importante para una sociedad estable que cualquier otra consideración.

Las creencias de los bekyar giran en torno al respeto por el poder del archidiablo Mefistófeles y sus siervos infernales menores. El pueblo bekyar sobrevivió a la Gran Caída cuando el propio Mefistófeles les ofreció un pacto colectivo, un trato que marcaría la pauta de la actitud pragmática de su cultura hacia los tratos infernales. Los bekyar de hoy en día desconocen los términos exactos de aquel pacto inicial, pero en general creen que, de alguna manera, la función de su cultura dentro de la Extensión de Mwangi cumple colectivamente el pacto. Algunos usuarios de la magia bekyar adoptan este aspecto de sus orígenes ancestrales en pequeñas dosis y utilizan la magia infernal para curar a los enfermos o realizar milagros, normalmente a cambio de algún sacrificio personal o del cumplimiento de un pacto al final de su vida. Otros adoptan la magia diabólica hasta el punto de perseguir la transformación en demonio o diablo y la capacidad de ofrecer pactos por sí mismos.

La cultura bekyar siente un odio brutal hacia los forasteros, en particular hacia los colonos sargavios, los exploradores avistanos y cualquier otra persona a la que consideren un invasor en potencia. Saben que los demás piensan que sus prácticas son bárbaras, en particular su adopción del comercio de esclavos y la magia infernal, pero los bekyar no tienen ningún interés en permitir que otras personas cambien la forma en la que las cosas han funcionado siempre para ellos ni en que juzguen su cultura desde lo que consideran pedestales demasiado idealistas. Por el contrario, comercian gustosamente con otros mwangi. Incluso pueden ayudar a un mwangi desventurado o a un forastero que haya un trato desafortunado con un diablo, normalmente en busca de un trato mayor con ellos.

Aunque otros habitantes de Mwangi no comprendan los entresijos de esta cultura más bien reservada, respetan el hecho de que los bekyar nunca rompen un trato, aunque haya que tener cuidado al llegar a tales acuerdos. Algunos creen que los bekyar miran sin miedo a los demonios o que son demonios en realidad, lo que no siempre es falso. Otros mwangi respetan a los bekyar tanto por su aparente fortaleza psicológica como por el temor a convertirse en enemigo de por vida de uno de ellos. A pesar de que la cultura bekyar se centra en la disciplina y el pragmatismo, ofender a un bekyar significa arriesgarse a tener un enemigo que podría estar dispuesto a sacrificar su alma para asegurarse de que una persona sufra una condena eterna, una vida de mala suerte o una fuerza infernal que pretende desatar una tragedia a cada paso. Los bekyar son increíblemente apasionados, tanto en su forma de

amar como de odiar; esta arma de doble filo es al mismo tiempo su fortaleza y su debilidad, y pocos otros mwangi quieren descubrir en qué lado encajarían.

Bonuwat

Aunque los hogares permanentes de los bonuwat se encuentran sobre todo a lo largo de la costa de Mwangi, desde la bahía de la Desesperación hasta Los Grilletes e incluso las Tierras Empapadas y partes del sur de Rahadoum, es mucho más probable encontrar comunidades bonuwat en el agua. Los bonuwat son de altura media y su estilo de vida les ha convertido en potentes nadadores. Llevan el pelo corto, trenzas africanas o van rapados para ser hidrodinámicos. La mayoría de los bonuwat se ganan la vida en el mar. La sociedad bonuwat se basa en clanes y la mayoría de ellos se diferencian por lo que buscan en sus viajes con mayor énfasis. La mayoría de estos clanes pescan y se especializan en intrincados métodos de captura de una especie concreta. También cuidan de dichas especies para asegurarse de mantener el equilibrio de sus prácticas y evitar así la sobrepesca y poner en peligro su sustento. Otros clanes utilizan magia de respiración acuática para bucear y buscar tesoros en el fondo del mar. Los bonuwat más curtidos incluso navegan cerca del Ojo de Abendego para saquear barcos recién abandonados, a sabiendas de que los desventurados forasteros que son arrastrados por este huracán del tamaño de una nación rara vez logran atravesarlo, aunque si un clan encuentra marineros varados, no son despiadados y sacan a los supervivientes de la tormenta aunque no hayan planeado una misión de rescate.

Dado que los bonuwat pasan mucho tiempo en el mar como pequeños clanes fracturados, creen en una variedad de dioses por diversas razones. Los dioses más comunes a los que rinden culto son Sarenrae, el Sol que guía y Gozreh, el Viento y las Olas. Todos los bonuwat hacen ofrendas a Gozreh para garantizar un viaje seguro, aunque son conscientes de que no pueden hacer mucho para apaciguar al temperamental dios del mar. Como utilizan el sol como principal medio de navegación durante el día, la mayoría de los marineros veneran a Sarenrae, aunque los clanes bonuwat que prefieren trabajar de noche tienden a adorar a Desna, dado que navegan utilizando las estrellas y la posición de la luna. Los clanes que operan de noche son mucho menos comunes que sus homólogos diurnos y, por tanto, han desarrollado algunas diferencias culturales propias. Estos bonuwat llevan algo más de ropa que sus parientes debido a las bajas temperaturas nocturnas, además de que muchos de sus rituales y costumbres tienen lugar durante estas horas. En la mayoría de las costumbres que suelen implicar al sol, éste se sustituye por la luna o las estrellas.

La mayoría de los bonuwat (los que trabajan principalmente durante el día) no llevan mucha ropa, lo que les permite mantenerse frescos y moverse sin impedimentos en el clima de Mwangi. Son una cultura moderna con una economía moderna y comercian con todas las costas de la Extensión de Mwangi. La mayoría de los demás habitantes de Mwangi los consideran una parte esencial de la sociedad, ya que pocos son tan hábiles a la hora de adquirir recursos del mar, ya sean alimentos, perlas, plantas submarinas raras utilizadas en medicina o tintas. Pocos miembros de otras culturas pueden afirmar tener una amistad estrecha con un bonuwat; la mayoría de los bonuwat pasan tanto tiempo en el mar que los forasteros tienen dificultades para conocer realmente a alguno de ellos. Se casan casi exclusivamente con personas de su misma etnia, tienen la mayoría de sus hijos en el mar y utilizan sus tierras como almacén comercial glorificado. Los bonuwat menos hábiles en la navegación suelen tener la responsabilidad de cuidar los recursos terrestres de su pueblo, pero estos individuos se enorgullecen de su contribución única a su sociedad.

Caldaru

Los caldarus se consideran a sí mismos, y así suelen verlos otros habitantes de Mwangi, como particularmente únicos: su cultura utiliza palabras, estilos arquitectónicos y rituales que no parecen tener raíces en ninguna otra cultura de Mwangi. Los caldarus,

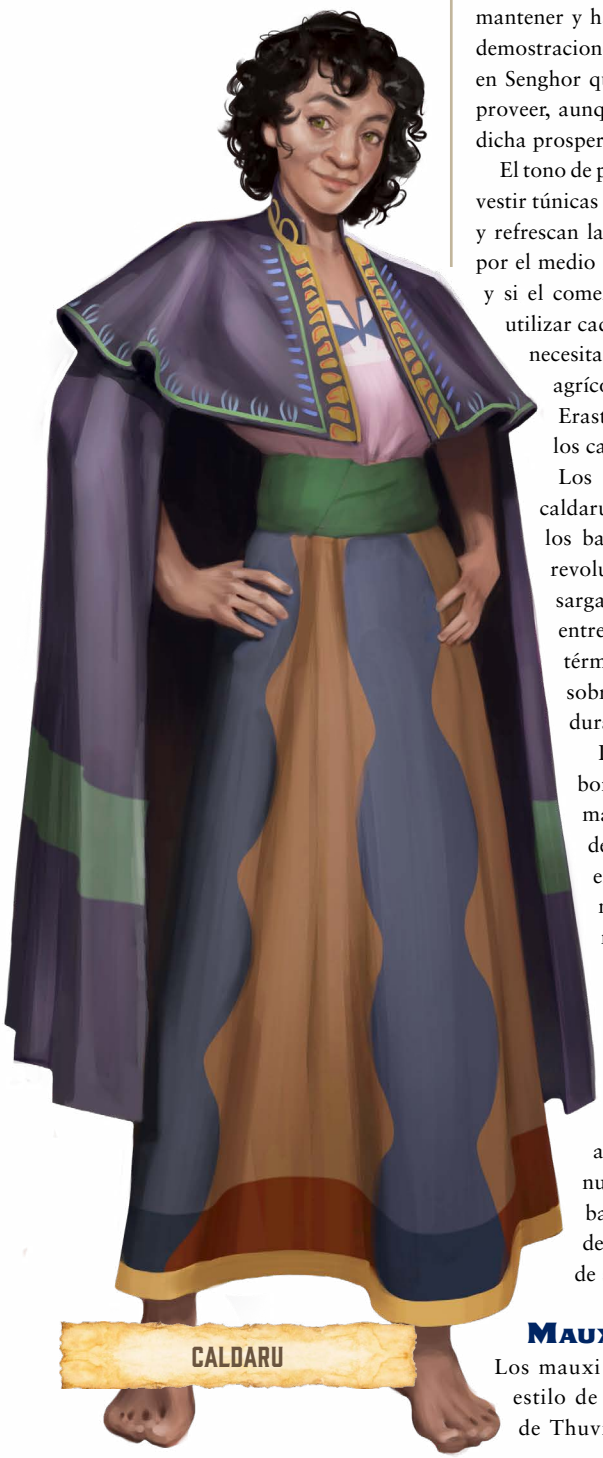
NOMBRES BONUWAT

Algunos nombres masculinos bonuwat son Bakary, Korotoum, Oulai, Ramatou y Vassiriki; algunos nombres femeninos son Akissi, Djeneba, Naminata, Salimata y Yaoua; y algunos nombres de género neutro son Camara, Diomande, Kan y Sangare.

BONUWAT

NOMBRES CALDARU

Algunos nombres masculinos caldaru son Azadi, Mohe, Sollonah, Unadu y Woshali; algunos nombres femeninos son Eyota, Galihi, Maji, Onawa y Salila; y algunos nombres de género neutro incluyen Kimeya, Tanama, Waya y Yono..



CALDARU

que residen principalmente en la ciudad de Senghor, comercian intensamente con una gran variedad de pueblos, e incluso amparan algún que otro barco procedente de la lejana Arcadia.

Generaciones de intercambios y diplomacia han permitido a los caldarus absorber muchas lenguas y aspectos de comunidades remotas, un legado que ha hecho de su civilización un crisol de tecnologías y culturas de tierras lejanas. Aunque rara vez pierden de vista su identidad como pueblo, tampoco frenan el progreso y la evolución de su sociedad.

Muchos otros grupos, incluidos otros mwangi, estereotipan a los caldarus como capitalistas principalmente interesados en ganar dinero, sobre todo debido a acuerdos comerciales previos con la antigua colonia de Sargava. Sin embargo, los caldarus tienden a ver la acumulación de dinero y riquezas como un medio para mantener y hacer crecer una familia, no como un objetivo loable en sí mismo. Las demostraciones manifiestas de riqueza y propiedades tienen connotaciones diferentes en Senghor que en otras culturas. El estatus financiero se ve como la capacidad de proveer, aunque hay muchos que sencillamente disfrutan del lujo que acompaña a dicha prosperidad.

El tono de piel de los caldarus va desde aceitunado hasta un bronce oscuro. Prefieren vestir túnicas largas y sueltas y los vestidos con materiales finos que absorben la brisa y refrescan la piel en lugar de dar calor. Los caldarus suelen tener un gran respeto por el medio ambiente, ya que, si éste no es floreciente, el comercio no es próspero, y si el comercio no es próspero, sus familias no están sanas. Por ello, tienden a utilizar cada parte de un animal sacrificado o cazado, nunca toman más de lo que necesitan de la Naturaleza, e incluso apoyan económicamente las necesidades agrícolas de sus naciones comerciales cercanas. Muchos caldarus adoran a Erastil y abrazan sus valores en cuanto a la familia y la provisión, aunque los caldarus los interpretan de una forma que consideran más moderna.

Los recientes acontecimientos han limitado las rutas comerciales de los caldarus debido a las secuelas de la Revolución Vidriana, que han hecho que los barcos comerciales sean presa de un mar de piratas descontentos. La revolución también ha creado una relación algo tensa entre las poblaciones sargavia y vidriana derivada de un tratado y acuerdo comercial desigual entre Senghor y Vidrian. La mayoría de los caldarus insisten en que los términos son justos debido a su creencia de que sus contribuciones justifican sobradamente el acuerdo y por la ayuda que la flota de Senghor ofreció durante la revolución.

Por el contrario, los caldarus mantienen una estrecha relación con los bonuwat, ya que sus tripulaciones están más que dispuestas a navegar más rápido que los piratas de los Capitanes Libres para que el comercio de Senghor siga fluyendo. Las dos culturas comparten valores similares en cuanto a la Naturaleza y su entorno, pero los caldarus valoran mantener a la familia unida, mientras que los bonuwat están mucho más dispuestos a separarse de sus familias durante meses o incluso años para realizar un largo viaje. Los bonuwat y los caldarus también se respetan mutuamente por su habilidad para navegar, aunque mantienen un debate amistoso sobre qué pueblo es mejor en realidad.

Sin duda, los caldarus son maestros de la ingeniería. Su ciudad de Senghor es una maravilla arquitectónica y defensiva y tienen barcos más sofisticados que casi todos los de la Extensión de Mwangi y más allá. Además de sus tradiciones culturales únicas, buscan constantemente nueva información y métodos tecnológicos de otras civilizaciones. Sus barcos y fortificaciones son exhibiciones blindadas de arte militarista, destinadas a intimidar a cualquier pirata que se atreva a atacarles en una de sus muchas misiones diplomáticas o comerciales.

Mauxi

Los mauxi viven principalmente en el norte de la Extensión de Mwangi. Su estilo de vida en general está muy influenciado por las sociedades vecinas de Thuvia y Osirion y la mayoría de los mauxi hablan principalmente el

idioma osiriano. Sin embargo, una brecha generacional divide actualmente la cultura Mauxi. Los mauxi de más edad tienden a rechazar incluso la noción de que tienen algo que ver con los habitantes de Mwangi, mientras que las generaciones más jóvenes tienden a considerar el sur como su patria y han crecido viendo la influencia cultural de Thuvia y Osirion como un subproducto de haber vivido entre ellos durante tanto tiempo. A diferencia de sus mayores, los jóvenes mauxi suelen adoptar las costumbres y rituales de otros habitantes de Mwangi, al igual que el reciente renacimiento cultural de Vidrian. Algunos mauxi han empezado a crear su propio ritual de mayoría de edad, en el que viajan al sur, a la región de Mwangi con la que más se identifican y luego regresan y cuentan sus experiencias y penurias tras al menos un año. La mayoría de las experiencias de los mwangi del sur con los mauxi se basan en encuentros con estos jóvenes peregrinos o, en su defecto, con diplomáticos mauxi preparados.

Los mauxi suelen tener un tono de piel que va desde un bronceado claro hasta el marrón oscuro, normalmente con ojos marrones o dorados. Dado que viven en un clima desértico y seco, suelen llevar la cabeza cubierta para protegerse del sol. Su moda abarca desde una variedad de túnicas coloridas para los mauxi de más edad hasta la estética de varias culturas mwangi para los más jóvenes, y muchos jóvenes se decantan por una fusión de ambas. Los mauxi suelen ser muy religiosos y adoran a los dioses del panteón de Osirion, pero también adoran a dioses de otras culturas, principalmente Abadar, Farasma, Nethys y Sarenrae.

El gobierno de los mauxi es una monarquía gobernada estrictamente por una familia de la que se dice que está remotamente emparentada con la realeza de Osirion, y muchas decisiones políticas tienden a tener en cuenta las necesidades y la voluntad de los dioses, lo que representa otra fuente de conflictos generacionales. Aunque ambas generaciones respetan enormemente a los dioses, existe una división en cuanto al grado de incorporación de la religión a la política de Mauxi. La generación más joven cree que las generaciones más ancianas utilizan a los dioses para sus propios intereses y que mezclar la política y la fe es una falta de respeto hacia los dioses. Las generaciones más ancianas creen que sería un sacrilegio no incorporar a los dioses en sus políticas.

A pesar de estas fuertes diferencias, las dos generaciones no suelen odiarse ni tienen resentimientos. La generación joven hace todo lo posible por respetar a sus mayores a pesar de sus desacuerdos y los mauxi sacan tiempo para reunirse en fiestas y celebraciones y cuidarse mutuamente. Sus numerosos debates suelen ser muy intensos, pero pocos dejan de quererse por estos desacuerdos, ya que suelen ser sobre cuestiones estrictamente personales y no asuntos a vida o muerte.

Sargavios

Los sargavios son los descendientes de los colonos chelios de la antigua nación de Sargava. La mayoría de ellos son de estatura media y tienen la piel entre pálida y rosada. Llevan chalecos, túnicas, togas y armaduras que eran comunes durante la Edad de Oro de Cheliax, mezclados con la estética y peinados de prácticamente todas las zonas de la Extensión de Mwangi. Denostados por Cheliax, su nación progenitora, y expulsados de su posición de poder en Vidrian, muchos sargavios sienten que han perdido el rumbo como pueblo, pero la percepción generalizada que tienen de sí mismos como líderes y gobernantes les hace estar muy decididos a triunfar y esforzarse bajo cualquier circunstancia, aunque carezcan del respeto y el reconocimiento a su historia cultural que suelen tener los habitantes de la Extensión de Mwangi.

El pueblo sargavio se ha dividido en dos por la Revolución Vidriana. La mayoría de ellos residen ahora en Cala Sangrienta tras huir del ajuste de cuentas de la revolución y ahora intentan hacerse un nuevo lugar entre

Nombres mauxi

Los nombres masculinos mauxi incluyen Baragsen, Izil, Maqrin, Usem y Yuften; los nombres femeninos incluyen Dassin, Lunja, Noumidia, Sidra y Tamenzut; y los nombres de género neutro incluyen Asrat, Kebra, Meaza y Tsige.

MAUXI

NOMBRES SARGAVIOS

Algunos nombres masculinos sargavios incluyen Climent, Nilos, Lorrec, Raimion y Vicens; algunos nombres femeninos incluyen Arlette, Immia, Mereia, Sofena y Thereth; y algunos nombres de género neutro incluyen Cesce, Jorda, Montserrat y Silvi.

SARGAVIO

los piratas y el crimen organizado. A pesar de las riquezas ilícitas que se llevaron de Vidrian, la mayoría de estos exiliados tuvieron dificultades para encajar en la estructura de poder de la zona. Algunos sargavios acabaron siendo atracados y dados por muertos, mientras que otros consiguieron sobornar a los piratas o al Consorcio de Aspis. A pesar de estos contratiempos, la mayoría de los sargavios asentados en Cala Sangrienta se aferran con orgullo a la idea de que, al igual que sus antepasados coloniales, pueden tomar el control y convertirse en la potencia dominante.

Las relaciones son más complejas en Vidrian. Por ley, los sargavios que ayudaron a los esclavos a rebelarse o a luchar contra los piratas de los Capitanes Libres son ciudadanos oficiales y están libres de represalias, pero siguen teniendo choques culturales y sufren problemas de desarrollo. Están acostumbrados a ser la cultura dominante; muchos de los que se rebelaron por repugnancia contra el estado sargavio esperaban seguir en el poder o verse en las posiciones que antes envidiaban. A medida que la realidad de la revolución se impone, los sargavios de Vidrian continúan con la larga adaptación a este cambio de paradigma. Muchos antiguos esclavos y sirvientes son abiertamente hostiles: hay un fuerte nivel de agresión pasiva justificada con los antiguos sirvientes que hablan sin tapujos y critican la estética de los sargavios por mezclar al azar aspectos de los diferentes grupos de Mwangi o que sencillamente les recuerdan su nueva posición de igualdad en la vida. Los sargavios que se oponen de verdad a la esclavitud y la consideran aborrecible (y que tienden a evitar el comportamiento orgulloso y altivo de los demás) reciben algo más de respeto y aceptación. Muchos de ellos contribuyen a la política vidriana ayudando a unir a los pueblos dispares. Sin embargo, ahora mismo, el estado del pueblo sargavio sigue siendo muy inestable, su división de objetivos y su historia colonial complican enormemente cualquier solidaridad inmediata entre ellos y con los pueblos indígenas vidrianos.

Los sargavios de cualquier origen son percibidos, en general, de forma negativa en la Extensión de Mwangi, una percepción exacerbada por otros esfuerzos coloniales del norte sin relación. Principalmente se los considera invasores y esclavistas, una reputación basada en una historia muy real, y desde la Revolución Vidriana, muchos mwangi prefieren aprovechar la oportunidad de atacar a los sargavios antes que ayudar, colaborar o comerciar con ellos. Los bekyar, en particular, no sienten ningún aprecio por sus antiguos socios del comercio de esclavos, ahora que han dejado de ser útiles. Sin un incentivo económico que una a ambos grupos, los bekyar no tienen motivos para confiar en los sargavios, que tras la revolución son forasteros coloniales con motivaciones inciertas.

Los sargavios que no poseen ninguna riqueza real se encuentran en la posición más difícil de todas, ya que pocos mwangi están dispuestos a darles la oportunidad de ascender a una posición más alta en la sociedad; muchos prefieren no trabajar con ellos, e incluso en los lugares donde es ilegal hacerles daño, no es ilegal rechazarlos. Sin embargo, los sargavios siguen encontrando oportunidades, ya que para muchos el trabajo es el trabajo y el dinero es el dinero.

Vidrianos

Los vidrianos son una cultura distinta a la mayoría de culturas de la Extensión de Mwangi. Reciben su nombre de Vidrian, la antigua colonia de Sargava que recientemente se ha vuelto a forjar y están compuestos principalmente por antiguos esclavos y siervos que fueron subyugados por los colonizadores sargavios. Después de muchas generaciones, la mayoría desconoce su herencia étnica y es probable que muchos tengan orígenes muy mezclados. Una facción de los vidrianos ha adoptado el seguimiento de la cultura mwangi con la que más se identifican. Mientras que muchos se han fijado en otros habitantes de Mwangi por su moda, filosofías y creencias, otros buscan forjarse una identidad única con sus experiencias. En ocasiones, estos ciudadanos siguen vistiendo la moda sargavia, modificada de forma desafiante: túnicas con las mangas arrancadas, vestidos sargavios de corte corto, pantalones sargavios caros, pero sin camisa, y otras modificaciones estilísticas. Hay algunos que llevan cadenas o grilletes sin cadena como brazaletes; sin embargo, este alarde es un

asunto polémico dentro de la cultura vidriana, ya que algunos consideran de mal gusto abrazar esa estética, mientras que otros encuentran que llevar los símbolos de su servidumbre como un simple artículo de moda que ya no tiene ningún tipo de poder sobre ellos los empodera.

A pesar de sus desacuerdos, los vidrianos tienen un espíritu único en su día a día. Se ganaron su libertad mediante duras luchas y no tienen ninguna intención de volver a perderla. Los responsables de Vidrian tienen muchas disputas sobre cómo dirigir y proteger la nación, pero el ciudadano medio saborea por primera vez una vida de oportunidades. Es habitual encontrarse fiestas espontáneas por la calle, vidrianos que celebran grandes festines en la casa de un antiguo señor y grupos que organizan largos viajes para ver lo que el resto de la Extensión de Mwangi tiene para ofrecer. Aunque el vidriano medio está agradecido a los sargavios que ayudaron a los suyos a conseguir la libertad y respeta las leyes que mantienen a los ciudadanos sargavios a salvo de cualquier daño, la mayoría sigue guardando un fuerte rencor hacia los colonizadores. No es raro escuchar murmullos y temores de que los sargavios que les ayudaron a liberarse puedan algún día intentar esclavizarlos de nuevo.

Zenj

La mayor parte de la extensión de Mwangi está poblada por el pueblo zenj. Aunque esta etnia está formada por miles de tribus, se divide principalmente en dos grupos: los matriarcales de la sabana y los patriarcales de la selva.

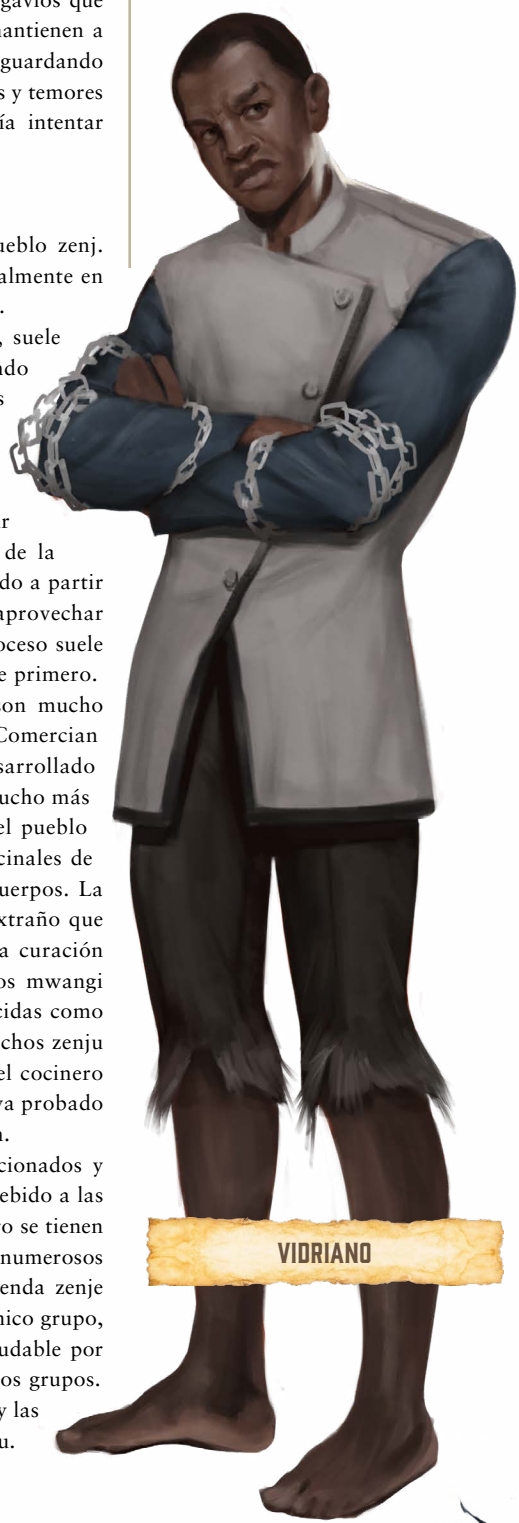
El pueblo seminómada de la sabana, que se autodenomina zenje, suele construir asentamientos temporales durante meses, domesticando y pastoreando el ganado antes de volver a desplazarse. Sus desplazamientos sirven como rutas comerciales naturales y la mayoría de los mwangi siguen los patrones de migración de sus tribus zenje locales para acceder al ganado y a las hierbas que no suelen tener disponibles a nivel local. La moda zenje más popular consiste en vestir pieles de animales, y las más raras indican la riqueza y el estatus de la persona. La matriarca de una tribu suele llevar un tocado confeccionado a partir del depredador que ha tenido que cazar, matar y del que ha tenido que aprovechar todas sus partes tras la elección democrática de la matriarca. Este proceso suele producirse cada diez años, o cuando la matriarca fallece, lo que ocurre primero.

Los habitantes de la selva se autodenominan zenju. Sus tribus son mucho más sedentarias y suelen construir sencillas casas de madera. Comercian principalmente con plantas y la mayoría de las tribus han desarrollado tradiciones culturales vegetarianas; los zenju creen que esta dieta es mucho más sana y civilizada que la dieta de la sociedad basada en el ganado del pueblo zenje. Los valientes zenju también han descubierto los secretos medicinales de muchas plantas venenosas, a menudo probándolas en sus propios cuerpos. La medicina zenju es una de las más avanzadas del continente y no es extraño que la gente acuda a ellos recorriendo kilómetros de distancia cuando la curación mágica ha fallado. Los zenju son también uno de los pocos pueblos mwangi que pueden preparar platos con frutas y verduras ampliamente conocidas como venenosas. Cuando los extranjeros intentan probar estos platos, a muchos zenju les encanta hacer bromas morbosas sobre que es la primera vez que el cocinero intenta preparar un plato tan peligroso o esperan a que el visitante haya probado un bocado antes de fingir que ha habido algún error en la preparación.

Las tribus zenje y zenju siguen siendo pueblos estrechamente relacionados y comparten muchas costumbres. Los grupos no suelen casarse entre sí debido a las grandes diferencias culturales y a la falta de proximidad geográfica, pero se tienen cariño y confianza mutua como si fueran familia y celebran juntos numerosos rituales anuales por la riqueza, la prosperidad y la diversión. La leyenda zenje cuenta que, hace mucho tiempo, cuando los zenje y los zenju eran un único grupo, un patriarca insistió en que una dieta vegetariana era mucho más saludable por miedo a la caza de un depredador, lo que provocó la división de los dos grupos. Nadie puede corroborar esta historia, pero persiste en la tradición oral y las mujeres zenje la utilizan para burlarse lúdicamente de los hombres zenju.

Nombres vidrianos

Algunos nombres masculinos vidrianos son Avan, Calex, Jerrin, Okori y Thulanus; algunos nombres femeninos son Desta, Idrirm, Mirembe, Samoni y Quilla; y algunos nombres de género neutro son Dajon, Perri, Rasha y Vertis.



VIDRIANO

NOMBRES ZENJ

Los nombres masculinos zenj incluyen Gakere, Jelani, Mwenye, Sadiki y Zahur; los nombres femeninos incluyen Hasina, Marjani, Nuru, Shanit y Zuri; y los nombres de género neutro incluyen Bahari, Enzi, Imani y Lishan.

El pueblo zenj tiende a ser muy despreocupado y práctico, y nunca da por sentada su libertad. Adoran a muchos dioses diferentes, pero sienten un amor especial por la Nana Anadi (la Abuela Araña) debido a las «Escuelas de Mamá» que suelen dirigir los adeptos a su religión. Tanto los zenje como los zenju son artesanos y fabrican cuentas que tienen un gran significado cultural. Un mayor número de cuentas suele indicar riqueza; varios colores pueden representar habilidades, profesiones, acontecimientos vitales y otra información compleja. Los usuarios de la magia suelen tener al menos un abalorio mágico prominente que brilla y cuyo material utilizado en su creación indica el tipo de magia que emplea. Los que no pertenecen a la cultura zenj no tienen una idea clara del simbolismo de estas cuentas, pero la mayoría son conscientes de su significado.

Muchos otros habitantes de Mwangi sienten cariño o, en el peor de los casos, tienen una percepción neutra de los zenj. Los individuos zenj no se complican en perturbar la vida de otros habitantes de Mwangi y, por lo general, están contentos de seguir con sus tradiciones y maneras principalmente pacíficas.

OTROS GRUPOS

La abundancia de la Extensión de Mwangi ha dado lugar a una interminable diversidad de sociedades humanas. Los siguientes pueblos representan sólo una muestra de los grupos étnicos más pequeños de toda la región.

El Pueblo Elefante

El Pueblo Elefante es una tribu derivada de los habitantes de Mauxi y Osirion que, hace muchas generaciones, descubrió pruebas del antiguo culto a los elefantes de Osirion. El grupo se desprendió de sus culturas maternas y llegó a tener unos cuantos miles de miembros que decidieron llevar un estilo de vida sencillo y migratorio, protegiendo y cuidando a los elefantes. Consideran que sus elefantes son, no sólo animales sabios, sino también una fuerza que los guía enviados por un dios sin nombre y olvidado hace mucho tiempo para cuidarlos y guiarlos. Por ello, no tienen un nombre colectivo más allá que el de sus compañeros animales, y los extranjeros y otros mwangi se refieren a ellos sencillamente como el Pueblo Elefante.

El Pueblo Elefante considera que carece de las complicaciones y dificultades que conllevan la vida y los gobiernos modernos. No son especialmente cordiales con los forasteros debido a las generaciones de otros pueblos que intentaron cazar y explotar a los elefantes, por lo que tienden a recibir incluso a otros mwangi con cierto escepticismo y hostilidad. Sin embargo, se llevan muy bien con los elfos ekujae, que han ayudado y apoyado al Pueblo Elefante en muchas ocasiones, así que el Pueblo Elefante considera que los ekujae son mucho más sabios que el humano moderno medio.

Lirgenos

El pueblo lirgeno carece de un único hogar desde la destrucción de la nación de Lirgen hace 100 años por el Ojo de Abendego. En el pasado, su avanzada civilización dependía en gran medida de la interpretación de las estrellas en busca de profecías, utilizaban los cuerpos celestes para obtener información y orientación en sus vidas. En la actualidad, los lirgenos están repartidos por todo Mwangi y más allá en pequeñas comunidades dispersas, como la Pequeña Lirgen en el Barrio de los Forasteros de Absalom. En la actualidad, la mayor población de lirgenos

reside en Jaha, donde su cultura se inclina cada vez más hacia el ámbito científico, sin abandonar del todo la religión ni los últimos vestigios de la adivinación.

A pesar de la gran variedad de lugares en los que residen los lirgenos, hacen todo lo posible por mantenerse en contacto con los parientes que les quedan, por lo que es habitual que viajen de ida y vuelta a las comunidades de los demás. Unos pocos miles siguen residiendo en las Tierras Empapadas, viviendo en sus ciudades ahogadas y estudiando astrología para intentar discernir el futuro, pero son los más desconectados de la cultura lirgena moderna en su conjunto. A día de hoy, unos pocos académicos lirgenos siguen buscando la forma de detener el Ojo de Abendego. Algunos lirgenos creen que, de alguna manera, lograrán regresar a su tierra natal, pero, en la actualidad, la mayoría ha adoptado una vida moderna cada vez más alejada de sus orígenes.

Uomoto

Los uomoto son una tribu mwangi que habita cerca de las misteriosas ruinas de Kho. El hecho de vivir cerca de unas ruinas tan mágicas ha hecho que este grupo tenga un número de hechiceros, entre otros usuarios de magia, superior a la media. Los hechiceros uomoto reciben tradicionalmente tatuajes ceremoniales para marcar su graduación como aprendices por parte de sus mentores más experimentados. Para fomentar la igualdad, los habitantes de Uomoto suelen llevar mangas largas para ocultar quién es hechicero y quién no, debido a la proporción inusualmente alta de estos usuarios de la magia.

Los manitas constituyen la otra clase común entre los uomoto, dado que muchos crecen experimentando con cosas extrañas que se encuentran en las ruinas, reuniendo tanta experiencia como los investigadores mágicos que les doblan la edad de otras regiones. Los miembros de las tribus uomoto tienden a ser saqueadores, a menudo recuperan y venden los artefactos raros que se encuentran en las ruinas de Kho, o pueden vender objetos de interés abandonados en las ruinas por desafortunados aventureros que cayeron presa de las numerosas y peligrosas máquinas inestables y de las extrañas fuentes de energía mágica que hay por allí. En general, el estilo de vida de los Uomoto es muy práctico y, a la vez, único, ya que se basa en un estilo de vida y unas prácticas cotidianas muy alejadas de la norma de los mwangi.

Yamasanos

Los yamasanos fueron devastados por el Ojo de Abendego, al igual que los lirgenos, de quienes descienden desde hace muchas generaciones. Sin embargo, la tormenta les afectó con mucha más dureza, expulsándolos por completo de sus tierras natales. Sus tierras de origen, principalmente agrícolas, quedaron arruinadas y no tenían forma de recuperar su sustento ni de alimentarse. De la población superviviente, la mayoría de las familias se dispersaron para ganarse la vida como trabajadores del campo allá donde les fuera posible. Una gran parte de la diáspora reside ahora en Absalom, mientras que los orcos matanji acogieron y protegieron a la otra parte de los yamasanos, que a cambio ayudaron a mejorar enormemente la agricultura de los matanji.

A pesar de los contratiempos y las limitaciones que supuso la pérdida de su nación, el pueblo yamasano rebosa ingenio. Son maestros de la agricultura hasta el punto de que consiguen plantar y cultivar en su pequeño y muy urbanizado barrio de Absalom, utilizando materiales de los edificios de los alrededores y la tierra y los nutrientes que pueden conseguir. En un momento dado, los yamasanos estaban divididos en un sistema de castas, en el que los de mayor rango no querían participar en las tareas agrícolas; hoy en día, a muchas generaciones de distancia, los yamasanos son como una familia que se apoya mutuamente y prosperan en la adversidad sin prestar atención a las costumbres poco prácticas de antaño.

Nombres lirgenos y yamasanos

Algunos nombres masculinos lirgenos y yamasanos son Brahm, Nassem, Rayan, Sifeddine y Tahar; algunos nombres femeninos son Azima, Chaima, Majdouline, Soukaina y Zainab; y algunos nombres neutros son Fatine, Ghali, Islem y Vissene.

LIRGENO

ALIJAE

Los elfos alijae, una escisión de los antiguos elfos mualijae, tienen una amplia reputación de ermitaños extremadamente solitarios que confían en poderes de otro mundo que podrían volverse contra ellos en cualquier momento. Los elfos ekujae los consideran incomprensibles, y el flagrante desprecio que sienten por las tradiciones que una vez compartieron queda patente en los propios muros de Nagisa (que revelan todos sus secretos a cualquiera que pueda leerlos) y en el gran uso del oro en los vestidos de los alijae y de las gemas grabadas de su cultura. Los elfos kallijae se compadecen de ellos, creen que han caído presa de la oscuridad interior, que se expresa en su comunión con seres más allá de Golarion y del Plano Material sin apenas temer las consecuencias. Desde la perspectiva de los pueblos que no descienden de los mualijae, incluso otros de la Extensión de Mwangi, los alijae son una curiosidad a la que hay que temer y envidiar a la vez, acompañados de palabras y gestos semicorteses. Cuanto más se alejan de las selvas, más curiosos se vuelven los alijae para quienes los conocen y más abiertamente se les fetichiza.

Sin embargo, los elfos alijae se consideran pragmáticos: hacen lo que haya que hacer para mantener a raya los males demoníacos que se agitan dentro de los hermosos muros de la Ciudad Blanca. Cuando los forasteros ofrecen ayuda en esta labor y la fuente no parece albergar hostilidad, los alijae aceptan lo que se les ofrezca y escogen afrontar las consecuencias tal y como vengan. Puede que se tomen su tiempo en las deliberaciones, pero, si uno demuestra ser honrado, los elfos alijae se convertirán en aliados dispuestos a compartir su profundo conocimiento para hacer retroceder la caótica marea de demonios que podría extenderse desde Nagisa en cualquier momento.

Aunque antaño formaron parte del pueblo unificado de los mualijae, el grupo ahora conocido como los alijae se separó de sus hermanos por una diferencia filosófica. El conflicto giraba en torno a la naturaleza del «antiguo mal» en una profecía mualijae, que debía formar parte tanto del pasado como dictar el destino de su pueblo. Los escribas de los alijae registraron esta profecía, que antes se transmitía exclusivamente de forma oral como un extenso poema épico y una historia dramatizada que finalmente se plasmó en las paredes de las ruinas élficas de Nagisa. Los que se convirtieron en los elfos alijae no sólo creían que esta tradición oral debía formalizarse y escribirse para evitar que se perdiera alguna parte de ella, sino que también tenían una idea muy firme de a qué se refería este poema y de lo que debía hacerse. Ninguna de las dos era una opinión popular en el conjunto de la población mualijae y los que se convertirían en los alijae fueron los primeros en separarse del grupo. También rompieron con lo que había sido durante mucho tiempo una tradición de narrativa puramente oral para, en

su lugar, iniciar una tradición de registrar todo lo importante de múltiples y redundantes maneras.

Este primer grupo escindido de elfos era pequeño, con no más de unas pocas docenas de batidores, combatientes, cuentacuentos y aquellos con un gran interés en la seguridad de todos los que viajaban por la selva. Su primera decisión colectiva como alijae recién formados fue investigar Nagisa, la Ciudad Blanca de la que se rumoreaba desde hacía tiempo que era un bastión de la oscuridad. Los orígenes de la propia ciudad siguen siendo en gran parte un misterio incluso para los alijae que han pasado toda su vida estudiando. Los elementos de su estilo arquitectónico son claramente paralelos a los empleados por los elfos mualijae, aunque rara vez utilizaban la piedra de forma tan abundante debido a lo difícil que es encontrar y excavar de forma segura en la maraña de la selva. Las paredes están llenas de grabados y, al comprobar las referencias y aventurarse en el mundo exterior para obtener un marco de referencia mayor, los elfos alijae descubrieron que las marcas eran llamadas a los señores demoníacos y a poderes letales a través de los Planos. Esto hizo que muchos alijae se sintieran vindicados, ahora que tenían pruebas de que sus decisiones no habían sido en vano. Tras expandirse y asegurar los campamentos base en las afueras de Nagisa, los elfos alijae emprendieron valientes expediciones al corazón de las pirámides.

Esas primeras incursiones fueron desastrosas, aunque educativas. Los constructores de las pirámides las habían dedicado a poderosas fuerzas demoníacas y, sobre todo, a los señores demoníacos y colocaron un tótem en el corazón de cada una de ellas que servía de puerta al Abismo. Las graves heridas y la pérdida de vidas hicieron que los elfos se limitaran a las pirámides más pequeñas y las poco frecuentes incursiones los limitaron a un lento pero inexorable avance hacia el corazón de la ciudad en el interior de la pirámide más grande. Una a una, los elfos despejaron cada pirámide, acabaron con todos los tótems demoníacos que había en su interior, investigaron a fondo su contenido y fortificaron los muros contra posibles represalias. Cada vez que conseguían completar este ciclo, celebraban la victoria registrando el relato en su totalidad para honrar a los heridos y a los perecidos.

Un grupo de cuentacuentos ancianos compuso el principio del poema que acabaría en las murallas de Nagisa, que luego escribieron los sucesores a aquellos que entrenaron. Con su peligrosa misión y sus numerosas pérdidas, era totalmente posible que el pequeño grupo de alijae fuera aniquilado. No permitirían que su historia y la de los mualijae en su conjunto se perdiera sin más en el tiempo si algo le ocurriera a su pueblo. Así, quedaría registrada de forma que fuera difícil de destruir en su totalidad, no pudiera ser olvidada por las generaciones futuras y pudiera ser descubierta por aquellos que pudieran seguirles en caso de que ellos fracasaran. También se reduciría parte de la carga de los recuerdos de sus mayores. La creencia en que una carga se alivia cuando se comparte entre muchas manos es algo que se extiende por todos los aspectos de la cultura y la historia de los alijae.

El poema histórico que ahora se extiende por los muros de Nagisa comenzó en las paredes de una pirámide que en su día estaba dedicada a Nocticula cuando aún era una señora demoníaca. Algunos historiadores y eruditos creen que esta temprana reclamación puede ser una de las primeras semillas del Culto de la Reina Redentora, en base a la aparente facilidad con la que los elfos alijae fueron capaces de asegurar la pirámide a pesar de su tamaño, así como su comodidad histórica a la hora de lidiar con poderes que otros evitan.

Con cada alijae que aprendía un método distinto de registro venía otra redundancia para sus registros: primero sobre la piedra de las pirámides despejadas y fortificadas de la Ciudad Blanca; luego, en libros y vitelas cuidadosamente almacenados y conservados en salas especiales en el interior de esas pirámides, sólo retirados para revisiones e investigaciones ocasionales; más tarde, en máscaras mágicas parlantes capaces de vigilar los actos del portador y conservar las historias personales lo más a mano posible; e incluso grabados taquigráficos en piedras preciosas, con la esperanza de que el valor de las propias piedras ayudara a proteger las historias que contenían cuando apenas tenían otro valor para los alijae aparte de la vanidad.

UN PUEBLO DIVIDIDO

Tanto las pruebas como la historia de Mwangi cuentan que los elfos de Mwangi conocidos como alijae, ekujae y kallijae formaron en su día parte de un pueblo y una nación unidos conocidos como los mualijae, que cubrían la mayor parte de la selva de Mwangi. El pueblo se dividió algún tiempo después de la Gran Caída, los ekujae se quedaron para vigilar el Portal de Alseta y otros lugares peligrosos, los alijae se dedicaron a limpiar la ciudad de Nagisa y los kallijae se enfrentaron a la nación de Usaro.

LA REINA REDENTORA

La ascensión de Nocticula ha causado un gran revuelo tanto entre los elfos alijae como entre los demonios del Abismo, ya que demuestra que nada está tan corrupto que no pueda ser absuelto. Algunos infernales de Nagisa pueden sentirse tentados por una vida diferente, pero convencer a cualquiera de la sinceridad de un infernal es una tarea ardua.

ASPECTO

Una gran cantidad de alijae tiene tonos de piel más claros que muchos en la Extensión de Mwangi, así como manchas de piel clara, pelo blanco y ojos de colores brillantes y claros a menudo salpicados con motas de color rojo y naranja. Algunos dicen que la vida y el color se están agotando en su pueblo, sustituidos por el brillo infernal de los siniestros poderes que poseen y en los que confían. En realidad, esta coloración está causada por la frecuencia de vitíligo, albinismo y otros problemas de pigmentación comunes entre su población. Para la mayoría de los alijae, estos rasgos físicos son simplemente eso, rasgos que significan poco a largo plazo cuando hay asuntos mucho más urgentes que atender.

Lo más llamativo de cualquier alijae adulto, especialmente de aquellos que han realizado incursiones en las pirámides de Nagisa o que pasan largas temporadas fuera de casa, son las enormes máscaras mágicas que cubren partes de su cuerpo. Empezando por una máscara central que contiene sus historias familiares y extendiéndose hacia el exterior, estos semblantes, normalmente de madera u oro, pueden contar toda la historia de la familia de un alijae en un formato abreviado antes de pasar a la propia historia del individuo, abarcando desde su nacimiento hasta el momento presente. Los alijae que se acercan al final de sus vidas suelen pedir que las máscaras cuenten la historia de la muerte del elfo (como se describe a continuación) y que se envíen a sus familiares antes de que sus cuerpos se devuelvan a su tierra natal. Muchos alijae se quitan y esconden las máscaras de su historia familiar en algún lugar seguro cuando están entre forasteros hasta que se desarrolla una confianza plena.

Por lo demás, los elfos alijae anteponen la funcionalidad de la ropa por encima de la moda o la vanidad y, en su lugar, prefieren embellecerla con patrones brillantes, marfil demoníaco, complementos tejidos y otras opciones de estilo. Debido al calor de la jungla, a menudo esto significa poca ropa más allá de una capa protectora, pero no siempre es así; por ejemplo, un alijae archivista puede llevar ropa ajustada debajo de capas más holgadas y guantes, para no traer contaminantes al espacio en el que manipula documentos, mientras que un batidor puede llevar largos tramos de tela envueltos alrededor de su cuerpo que puede enrollar y desenrollar para adaptarse mejor a los entornos por los que viaja.

La mayoría de los accesorios alijae se transmiten de generación en generación, se amplían con el paso del tiempo y sirven como un método más de registro codificado que otros alijae pueden reconocer a simple vista. Por ejemplo, las borlas tejidas pueden indicar a qué se dedica el portador y cuánto ha progresado en su oficio; un colmillo de marfil y sus anillos de metal pueden mostrar cuántos demonios ha derrotado un elfo o los lugares que ha purificado; un pañuelo bien tejido de muchos colores denota un largo linaje y que el portador probablemente es el próximo cabeza de familia.

MÁSCARA GENEALÓGICA — OBJETO 1

POCO COMÚN | ADIVINACIÓN | INVESTIDO

Acceso etnia alijae

Precio 10 po

Uso puesta; **Impedimenta** L

Estas grandes máscaras se forjan con metales preciosos o se tallan en madera y protegen la historia de una familia. La mayoría de los alijae reciben una máscara genealógica cuando alcanzan la mayoría de edad y que, a su vez, legan a su descendiente. Cuando un miembro de la familia a la que representa la máscara genealógica realiza un acontecimiento especialmente significativo mientras lleva la máscara, sus ojos y oídos se animan, permitiendo que el objeto sea testigo y registre los hechos para la posteridad. Las familias tienen diferentes estándares para sus máscaras genealógicas: algunas pueden valorar la precisión y los hechos objetivos y clínicos, mientras que otras pueden disfrutar embelleciendo sus historias hasta el filo de la credibilidad en nombre de una buena historia.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Le preguntas a la máscara sobre las hazañas de un antepasado concreto y la máscara habla durante 10 minutos, rememorando las historias que conoce sobre ese antepasado. La máscara está limitada por la información que el antepasado en particular haya compartido con ella.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *enlace mental* o *recuerdos ancestrales* (*Reglas básicas*, pág. 405). Tienes que ser un elfo alijae.

SOCIEDAD

La sociedad alijae tiene una estructura relativamente abierta, sin un consejo supervisor ni un gobierno visible. Esto se debe principalmente a su escasa población y a la naturaleza extremadamente dispersa de su comunidad (muchos alijae viajan durante gran parte de sus vidas como aventureros, investigadores y cronistas), lo que hace imposible mantener una estructura rígida. En lugar de intentar forzar un gobierno tradicional para que encaje, desarrollaron un sistema de correspondencias codificadas gestionado por archivistas en las afueras de Nagisa, donde se asentaron los primeros alijae. Este sistema permite que todos los alijae adultos tengan voz y voto en los asuntos de su pueblo, independientemente de la distancia.

Ese mismo sistema mantiene a los que se encuentran lejos en contacto con sus seres queridos en Nagisa. Al contrario de lo que algunos forasteros podrían creer al ver las distancias que muchos alijae recorren, los elfos dan una enorme importancia a las conexiones familiares, aunque pueda ser más difícil de ver para los demás. Si bien atienden a todos los miembros de la comunidad, los alijae no consideran familia a todos los miembros de su comunidad. Sólo los que tienen lazos de sangre forman parte de la familia y se consideran dignos de figurar en los registros de la máscara histórica que llevan puesta. No obstante, existen rituales para vincular a una persona a un linaje alijae y convertirla en miembro de una familia. El más obvio es a través de las ceremonias matrimoniales, pero de vez en cuando se celebran otros ritos para quienes han hecho un gran favor a la familia. Pocos fuera de la comunidad alijae están dispuestos a llevar a cabo estos rituales por temor a atar sus almas a demonios o a ser presa de otras peligrosas criaturas extraplanarias con las que la familia haya hecho tratos o pactos en el pasado.

FE

Los elfos alijae suelen tener algún tipo de patrón divino, más por pragmatismo que por otros motivos. No adoran a un dios unificador o a un aspecto de la Naturaleza. Consideran que la fe es un asunto mucho más personal, un tema que sacan a relucir en contadas ocasiones y que cuestionan aún menos, ya que algunos alijae han hecho voluntariamente tratos con infernales y otras fuerzas extraplanarias para obtener algún poder o conocimiento que consideraban necesario para la supervivencia de su pueblo. Los extranjeros suelen encontrar este hecho aterrador y desagradable, y acusan a los alijae de ser adoradores de demonios.

Sin embargo, algunos alijae optan por seguir a dioses de los panteones más aceptados. Por ejemplo, el Culto de la Reina Redentora, aunque no se denomina localmente como un culto, tiene muchos seguidores entre los artesanos alijae que utilizan parte de su pirámide en Nagisa como espacio de trabajo. Otros dioses populares son Desna, Irori, Nethys y Findeladlara.

CULTURA

La vida de los alijae se centra en gran medida en la ingrata tarea de salvaguardar y limpiar Nagisa, y eso se nota en la mayoría de los aspectos de su cultura. Sus tradiciones se han transformado lentamente a lo largo del tiempo y siguen haciéndolo, cambiando a menudo para adaptarse a las necesidades actuales. Algunos forasteros se escandalizan por esta falta de continuidad, pero la comunidad alijae ha llegado a aceptarla como una forma mejor de permanecer conectados incluso cuando la distancia entre los seres queridos interviene. Muchos otros elfos se muestran horrorizados o desconcertados por la informalidad de los alijae en lo que respeta a la tradición.

Aunque la cultura alijae se centra en el conocimiento, su adquisición y su preservación, cualquier individuo puede tener una miríada de intereses y búsquedas tangenciales que suelen encajar dentro de las artes. Muchos tienen un gran interés en las actividades culinarias y alquímicas, aunque generalmente no al mismo tiempo. La cultura alijae concede un gran honor a los métodos de archivo, elevados a la categoría de arte, y les otorgan un gran prestigio a los maestros de la caligrafía,

RELIQUIAS FAMILIARES DE VALOR INCALCULABLE

Como los mualijae señalaron hace generaciones, las exhaustivas crónicas de los alijae tienen sus riesgos. Con la larga vida de los elfos, una *máscara genealógica* puede contener una cantidad asombrosa de historia y sería inestimable para los historiadores, los buscadores de tesoros y demás, lo que los convierte en atractivos objetivos para el robo.

Derramamiento de sangre extranjera

A pesar de los esfuerzos de los alijae por defender su ciudad de los demás, su reducido número hace que muchos extranjeros sigan llegando a Nagisa. El incidente más famoso fue la matanza del Sexto Ejército de Exploración de Taldor a manos del Rey Gorila, que manchó de sangre las blancas murallas de la ciudad, pero todos los años parten grupos de aventureros más pequeños y los alijae no consiguen atraparlos a todos. Un grupo de cazadores de tesoros de Cheliax consiguió escapar de Nagisa en dos ocasiones con un impresionante botín de tesoros, aunque con grandes pérdidas entre sus miembros. La tercera vez que entraron en la ciudad, nunca regresaron.

la escarificación y el tatuaje, la escultura y el cincelado, la ilustración de libros y la pintura mural. Estas tradiciones se transmiten de un maestro a los aprendices que ayudan en cualquier trabajo mientras se encuentran en las cercanías de Nagisa. Los maestros artesanos de máscaras forman a todos los aprendices que pueden, ya que luego viajan a visitar a alijae lejanos y amplían sus registros.

Aprovechar todo lo que se ofrezca

En una región llena de peligros, los elfos alijae habitan lo que puede ser una de sus secciones más peligrosas. Por ello, han llegado a aceptar todo lo que se les ofrece como algo natural. No se trata de fe ciega, sino de la convicción en la fuerza de sus conocimientos y habilidades como defensa contra peligros mayores. A algunos ancianos especializados en curación y medicina se les ha oído decir «un veneno también puede ser una cura» a pacientes especialmente desagradables. Esta filosofía compartida de «acepta lo que se te presente, tanto si es un regalo como si es una maldición, y úsalo como te convenga» resume el núcleo de las creencias alijae. Como es lógico, esta filosofía no ayuda mucho a mejorar la reputación de los alijae entre aquellos que ya no los entienden.

En cualquier caso, el elfo alijae medio optará por aceptar o aprender algo nuevo si se le da la oportunidad. Aquellos que se lanzan al mundo en busca de conocimientos más profundos de la demonología pueden volver a casa con libros sobre demonios, conocimientos de esgrima, experiencia en el ámbito político y conocimientos sobre la cocina de la región del mar Interior. La mayoría de los alijae encuentran interés en prácticamente cualquier tema que se les presente; si el tema puede contener una solución por descubrir para las complicaciones y pruebas a las que se enfrenta su pueblo, tanto mejor para librar al mundo de los males que acechan en Nagisa. Por ello, preservar el conocimiento tiene la máxima importancia en la vida de los alijae.

Lejos de casa

A lo largo de la vida de un alijae, es probable que se encuentre con muchas ocasiones en las que deba adherirse a las tradiciones y prácticas culturales a distancia, sin contacto ni conexión con sus semejantes. Pueden encontrarse en las profundidades de una pirámide, en la selva para comerciar con suministros, en el mundo exterior para recopilar conocimientos esenciales o trabajando en un grupo de aventureros. Por ello, las comunidades alijae han adaptado y evolucionado muchas tradiciones a lo largo del tiempo para que resulten gratificantes tanto en solitario como en comunidad. Los banquetes de la cosecha que normalmente se disfrutarían con la familia o las celebraciones que implicarían a toda la comunidad pueden reducirse para ser tranquilas y solitarias, manteniendo el espíritu de estas celebraciones si no la práctica completa.

Por ejemplo, los alijae conmemoran el solsticio de invierno y recuerdan las vidas de los que han dejado este mundo reuniéndose para contar historias y compartir un hidromiel con sabor a hibisco. Cuando no hay nadie con quien compartir o no hay acceso al hidromiel (raramente se encuentra fuera de la Extensión de Mwangi), cualquier hidromiel o cerveza servirá y la mayoría cree que a sus ancestros no les importará que se compartan historias con forasteros que no revelen demasiado. Si un elfo cree que los ancestros preferirían que sus historias no fueran contadas a aquellos que no sean alijae, escribir las historias o repetirlas en voz baja también satisface esa necesidad.

La otra vida a través de la historia

El inquietante entendimiento al que han llegado los alijae en todos sus tratos con demonios, criaturas extraplanarias y magia no convencional es que la muerte no siempre es el final. Aunque algunos pueden creer en el alma de forma similar a los ekujae o en el equilibrio de las energías como los kallijae, pocos alijae tienen fe en la certeza de una vida después de la muerte. ¿Qué consuelo hay en la

idea de la vida después de la muerte cuando se empeña tanta magia en imbuir a los cadáveres con energía sucia, traer de vuelta a los seres queridos perdidos o trascender lo que se conoce como ser mortal?

En lugar de apostar por la vida más allá de la muerte, los alijae creen que sus vidas y legados son heredados por la familia, los amigos y aquellos a los que se les confía su historia. Todos los alijae adultos llevan versiones abreviadas de toda su historia familiar impresas en sus máscaras; los registros e historias detallados se anotan, se mantienen y se conservan meticulosamente en Nagisa, y estas historias se comparten con las personas en las que más confiaba un alijae cuando estaba vivo y con las que le suceden. A los forasteros que un alijae ha conocido y en los que ha confiado en vida, se les concede la misma cortesía, y las historias y registros se guardan como medio para conservar sus recuerdos.

Semielfos

Debido al tamaño relativamente pequeño de la población alijae, cada individuo juega un papel clave en su sociedad. Los semielfos no son diferentes y, por lo general, son los que viajan más lejos para reunir el conocimiento más distante posible. La mayoría trabajan en las numerosas facciones que se extienden por Golarion o caminan junto a grupos de aventureros, especialmente los que tienen un interés o una posible interacción con Nagisa o los señores demoníacos. Algunos enarbolan su herencia y su misión con orgullo, otros la ocultan y se crean identidades completamente nuevas, y los hay que van a caballo entre ambas.

Muchos forasteros suponen erróneamente que los semielfos alijae están obligados y forzados a desempeñar este papel sin poder apenas decidir en el asunto. Las razones para elegir esta vida varían según el individuo, pero muchos sencillamente citan el mismo impulso que cualquier otro alijae: hay mucho por descubrir y aprender en este mundo, y cualquier parte de él puede contener las respuestas que ellos y su gente buscan.

Relaciones

Los alijae se muestran cautelosos con cualquiera que no pertenezca a su pueblo (incluso con los elfos ekujae y kallijae, a pesar de la ascendencia que comparten) debido a su tutela sobre Nagisa y lo que podría suponer que su poder cayera en las manos equivocadas. Sólo mantienen la distancia mientras las intenciones de alguien no están claras, momento en el que toman una decisión casi irreversible: o bien acogen a esa persona como invitado y compañero en la búsqueda de conocimiento al servicio del bien común, o bien la rechazan por sus ansias de riqueza y poder. Los líderes de los alijae no llevan a cabo estos juicios precipitadamente y suelen deliberar durante días o semanas el caso de algunos individuos, o meses y años en el caso de organizaciones más consolidadas como la Sociedad *Pathfinder* o el Consorcio de Aspis. Para tomar estas decisiones, los alijae suelen unirse de buen grado a partidas de aventureros y facciones, toman copiosas notas codificadas y las envían a casa junto con cartas sobre su bienestar. La mayoría, cuando se enteran de esto, lo llaman traición, pero los alijae lo consideran un mal necesario para estar seguros de con quién están tratando exactamente en cada momento. Este metódico proceso de investigación aún no les ha fallado en exceso, pero algunos de los que lo han vivido temen que sólo sea cuestión de tiempo.

Aunque la Gran Caída separó a los elfos mualijae de los elfos de Kyonin, recientemente se han dado pasos para restablecer aquel vínculo. La reina **Telandia Edasseril** (*Leyendas de los Presagios Perdidos*) viajó hasta Nagisa y, tras muchas deliberaciones entre los alijae y con su permiso, presentó sus respetos a la Ciudad Blanca. Tras horas de negociación, también se acordó una propuesta

Vecinos sospechosos

En los alrededores de Nagisa también habitan hadas agresivas que tienden trampas mortales y emboscadas para disuadir a los intrusos. Sin embargo, estas hadas no parecen tener ningún interés en molestar a los alijae y, de acuerdo con su credo cultural, los alijae tampoco perturban a las hadas.

de alianza matrimonial entre la reina y un elfo alijae llamado **Zazirele** (NB elfo guardián 14), aunque Zazirele pidió pasar un tiempo en Kyonin antes de tomar su decisión final para observar y valorar como siempre hacen los alijae.

NAGISA

Nagisa, también conocida como la Ciudad Blanca, se encuentra al este del río Bdonge y está construida en gran parte con hermosas pirámides blancas de un diseño elfo desconocido. Aunque los historiadores alijae han encontrado conexiones con el diseño y la arquitectura mualijae, también han descubierto pruebas de otras influencias elfas y desconocidas. Los magníficos edificios de la ciudad encierran secretos mucho más siniestros que los orígenes de su diseño: el interior de cada uno de ellas alberga un tótem dedicado a un demonio diferente, que atrae en masa a infernales, hadas malignas y a otras criaturas. Cuanto más cerca del centro de la ciudad se encuentra, mayor es la fuerza de esos demonios, y los males que se reúnen en torno a ellos y los que se encuentran en el corazón de la ciudad están dedicados a los señores demoníacos. Cuando descubrieron la ciudad, los primeros alijae supieron que debía ser la gran oscuridad que los mualijae siempre habían temido y se consagraron a la tarea de eliminar lentamente los tótems.

Ahora, Nagisa es como se conoce tanto a la ciudad de las pirámides de piedra blanca como a los puestos avanzados de alijae en las entradas principales, así como a los otros puntos de entrada más transitados. Sin embargo, el reducido tamaño de la fuerza de centinelas alijae en relación al gran número de salidas potenciales supone que sólo unas pocas permanecen vigiladas en todo momento. Si unos forasteros se presentan y el liderazgo de los alijae juzga que sus intenciones son buenas, los elfos permiten a esos forasteros entrar en la ciudad con un guía alijae para garantizar su propósito y seguridad. Si se les niega, un pequeño grupo de batidores sigue a los forasteros durante una distancia antes de dar la vuelta y se refuerza la vigilancia durante todo el tiempo que se pueda mantener.

Los fallos en la vigilancia alrededor de la ciudad han provocado el surgimiento de un mercado negro migratorio de forasteros llamado Puesto Comercial Intereses de Colaboración, que se desplaza por las afueras de Nagisa para dar con los puntos ciegos de los vigías alijae. Aquellos a los que los alijae han rechazado, pero que siguen queriendo saquear Nagisa, acechan, incursionan y comercian desde el bazar transitorio, fuera de la vista de los autoproclamados guardianes de la ciudad.

Buyisela

Los alijae tienen varias estaciones y puestos avanzados en las entradas principales de Nagisa o cerca de éstas. Sin embargo, su mayor fortaleza está escondida en la selva, cerca de la puerta principal. Buyisela, a menudo llamada el Refugio de los Eruditos por los forasteros a los que se les permite la entrada, es un gran puesto de avanzada que sirve como biblioteca, archivo, bóveda y campo de entrenamiento. En marcado contraste con gran parte de la cultura alijae, la vida en Buyisela está muy reglamentada y controlada por horarios estrictos. Para

algunos alijae, estas reglas son irritantes y van en contra de lo que conocen de los puestos de avanzada donde han crecido. Sin embargo, los alijae del pasado aprendieron que esta estructura es esencial para continuar el trabajo de conservar los archivos y avanzar lentamente hacia el corazón de Nagisa.

Los Archivos

Aunque la biblioteca de Nagisa no tiene un nombre formal, tanto los residentes como los visitantes la llaman los Archivos. Repartidos en pirámides reconvertidas en la misma linde de la ciudad y en varias estructuras construidas por los alijae en las cercanías, los Archivos representan una de las mayores colecciones de conocimiento demoníaco contenido en un solo espacio, especializada en los señores demoníacos, sus historias y todos los lugares en los que históricamente han tenido intereses en Golarion. Para cualquiera que se plantee enfrentarse a las hordas demoníacas y que pueda realizar el viaje, los conocimientos aquí recogidos pueden resultar inestimables. Sin embargo, a los forasteros rara vez se les permite la entrada en los propios Archivos debido a la naturaleza de doble filo que contienen: el mismo conocimiento que ayudaría a derrotar a un señor demoníaco también puede utilizarse para ayudarlo o convocarlo. En su lugar, los archivistas alijae ayudan a los forasteros investigando por ellos y presentándoles los resultados.

Las Pruebas

Además de una educación centrada en el conocimiento demoníaco, se espera que los alijae aprendan alguna forma de defensa y necesitan espacios de entrenamiento para ello. Las Pruebas son una serie de terrenos circulares preparados para el combate, los duelos y la práctica de métodos mágicos o marciales. Aunque la mayoría de los alijae se sienten más cómodos con la magia, especialmente la que contiene o contrarresta otra magia, algunos prefieren un enfoque más directo y físico del combate, o una combinación de destreza marcial y mágica. Estos espacios fuertemente protegidos y fortificados están ocultos y alejados de cualquier invitado que pueda encontrarse en Buyisela en un momento dado. Los alijae son muy conscientes de la reputación que tienen en la Extensión de Mwangi de coquetear sin miramientos con poderes corruptores y se esfuerzan por demostrar, al menos hasta cierto punto, que pueden controlar esos poderes. Muy pocos forasteros llegan a ver el interior de las Pruebas.

La Bóveda de la Reina

Tótems demoníacos y criaturas peligrosas no son lo único que albergan las pirámides de Nagisa; también hay valiosos artefactos, y algunos de ellos (en concreto, poderosos cristales abisales) podrían resultar devastadores si cayeran en las manos equivocadas. Con cada pirámide que se despeja y se pone a salvo, estos artefactos se recogen, se investigan, se catalogan y se almacenan en lo más profundo de las primeras pirámides, empezando por la que en su día estuvo dedicada a Nocticula, la Reina Redentora. Estas cámaras de almacenamiento y contención se conocen como las Bóvedas de la Reina, o simplemente las Bóvedas. En estas salas sólo entran los archivistas alijae más hábiles y de fiar, siempre atentos a cada artefacto mientras buscan la forma de sellar los poderes que contienen de forma permanente, destruir el objeto y la amenaza que supone o hacer que el objeto trabaje a favor de las fuerzas de los alijae a medida que continúan limpiando paulatinamente las pirámides.

El Pabellón

Si los alijae permiten la entrada de invitados en la ciudad, piden que los visitantes se mantengan sólo en los lugares

Cristales Nahyndrianos

Los regalos de doble filo que Nocticula hizo a los elfos alijae son conocidos como cristales nahyndrianos, unas piedras de color púrpura oscuro formadas a partir de la sangre de un señor demoníaco asesinado. Varios de estos cristales, otrora comunes en las Islas de Medianoche en el Abismo, el dominio de Nocticula, parecen haber acabado en la pirámide de Nocticula en la Extensión de Mwangi. Aunque los cristales contienen un poder increíble, los alijae aún no han descubierto cómo aprovecharlos de forma segura. Descubrir los secretos que esconden estos artefactos requerirá mucha más investigación, probablemente en lugares lejanos que estén más familiarizados con la resucitada Nocticula y sus víctimas del pasado.

PERSONAJES ALIJAE

Los elfos alijae suelen tener la herencia de los elfos silvanos o de los elfos videntes, lo que representa su familiaridad con la selva y su proximidad y comprensión de los fenómenos de otro mundo. Su especial atención en mantener su historia supone que muchos tienen las dotes Conocer a los tuyos y Saber (elfos). La exposición a Nagisa o sus tratos con poderes extraños hacen que muchos alijae tengan las dotes Magia de otro mundo y Perspicacia de otro mundo**; las dotes Compartir pensamientos y Sentir pensamientos también son habituales, lo que hace que muchos no elfos se vuelvan paranoicos al tratar con los alijae. La reclusión cultural hace que muchos alijae tengan la dote de ascendencia Desconfianza ancestral, pero la búsqueda constante de más conocimientos hace que los alijae puedan tener también las dotes Lingüística ancestral y Longevidad ancestral.

a los que se les ha invitado y en los espacios públicos. La mayoría de los espacios públicos dentro de Nagisa y Buyisela son para sentarse y reunirse al aire libre, comer y cocinar, donde cualquiera puede preparar algo para los interesados. Estos lugares también incluyen viviendas cómodas pero pequeñas con espacios de reunión más privados específicamente para los visitantes invitados a Nagisa, para que puedan prepararse antes de aventurarse en la ciudad y descansar a su regreso. Estas habitaciones, que los huéspedes denominan el Pabellón, pero a las que los alijae no han dado nombre, también permiten a los visitantes acceder a los curanderos y archivistas de la ciudad.

El Templo del Sapo

Este templo, que es el objetivo actual de los esfuerzos de los alijae por limpiar la ciudad, cuenta con una enorme y grotesca estatua de piedra negra brillante en la entrada, fuera de lugar entre las afiladas piedras blancas de la ciudad. La enorme escultura representa a un sapo hinchado, cubierto de ojos saltones y pústulas y con una lengua obscenamente larga que sale de su ancha y babeante boca. Las inscripciones lo llaman el Devorador de Inmundicias y tiene signos de la magia oscura del señor demoníaco Gogunta. Del interior de la estructura emana un resplandor dorado, así como un hedor a ciénaga y un interminable grito de tormento. Desde que empezaron sus excursiones para despejar el lugar, los alijae han estado librando una batalla en dos frentes, dado que los boggards de la jungla no han cesado en su intento por entrar en la ciudad y llegar al templo profano.

El Puesto Comercial de la Cía. Intereses de Colaboración

No todos los que abandonan Nagisa y Buyisela se van fácilmente o de buena gana. Este puesto de avanzada, fundado por un consorcio de partes con interés en la ciudad y el potencial que encierra, fue financiado originalmente por los esfuerzos imperiales chelios fuera de la entonces Sargava y permitió a los aliados lanzar sus propias incursiones desde el lugar. Aunque sería preferible una base más permanente, el bazar en movimiento es mucho más fácil de mantener fuera del alcance de las fuerzas de los alijae, que es bastante corto. Con el paso del tiempo, la gestión pasó de manos chelias a patrocinadores secretos de todo Golarion con propósitos finales dispares, pero con un interés común en las posibilidades de poder y tesoros que se ocultan en el corazón de Nagisa. Antes se llamaba simplemente Puesto de Avanzada de Sargava n.º 4, pero, desde entonces, se ha rebautizado como Puesto Comercial de la Cía. Intereses de Colaboración, lo que le confiere una legitimidad fingida para otros forasteros que deseen hacer uso de su acceso.

Abundan los rumores sobre cómo el grupo directivo del puesto comercial parece ir un paso por delante de los guardias alijae. Algunos creen que hay un topo en lo alto de la guardia alijae que les mantiene al tanto de cuándo y dónde se intensificarán las patrullas. Algunos dicen que hay poderosos adivinos y magos con interés en Nagisa que espían para ellos. Otros creen que los alijae sencillamente permiten que el puesto comercial continúe para mantener cerca a sus enemigos y detenerlos si llegan demasiado lejos. Nadie puede confirmar ni negar ninguno de estos rumores, sólo extenderlos o añadir otros.

El uso de este puesto comercial y sus recursos de fácil disponibilidad seguramente pesará en los corazones de aquellos a los que se les negó la entrada pero que siguen teniendo altos valores morales,

especialmente al ver cómo se comercia con artefactos peligrosos y de valor inestimable con los mejores postores y los bolsillos más llenos.

ZOLHA

NB | ELFO | NO BINARIO | ARCHIVISTA 7

Zolha es el único descendiente de dos maestros archivistas y antiguos aventureros, Nkosana y Nonhle. Sus padres solían viajar juntos por todo el mundo, buscando conocimientos de forma activa en nombre de la comunidad alijae y plantándose en organizaciones y partidas de aventureros para averiguar sus objetivos. Su trabajo impulsó la limpieza de las pirámides restantes más que el de ningún otro antes de ellos y siempre estuvieron dispuestos a emprender nuevas búsquedas y aventuras hasta que les llegó el momento de ser mentores de otros. Muchos esperaban que Zolha siguiera con orgullo sus pasos y se convirtiera en un aventurero de la academia que rivalizara con sus padres.

Por desgracia, en una de sus primeras incursiones a las pirámides, Zolha se quedó aterrorizado durante un encuentro cara a cara con un demonio y el pánico lo paralizó. Esto brindó una oportunidad que resultó desastrosa y terminó con la mayoría del grupo gravemente herido y la muerte del guerrero que les acompañaba. Pese a que los alijae son muy conscientes de que las pérdidas forman parte de su vida, Zolha no fue capaz de dejar atrás el incidente. El trauma resultante y los profundos sentimientos de culpa por la tragedia le atormentan y hacen que cualquier viaje le resulte demasiado angustioso como para llevarlo a cabo. Aunque la comunidad alijae agradece los esfuerzos de Zolha como archivista e historiador de la ciudad, no son pocos los que siguen queriendo que Zolha coja el testigo que dejaron sus padres.

En la actualidad, Zolha rara vez pone un pie fuera de Nagisa; en su lugar, actúa como punto de contacto para los alijae y examina a los aventureros y buscadores de tesoros que pretenden saquear la Ciudad Blanca. Aunque gran parte de los deberes de Zolha giran en torno a la conservación de los registros de su linaje familiar y al seguimiento de la correspondencia con los alijae que están de viaje, también posee una gran cantidad de conocimientos sobre demonios, diablos, otros infernales y las diversas facciones de Golarion con un interés potencial en ellos, los alijae o Nagisa. Para ser alguien que no sale mucho, parece tener una cantidad casi infinita de conocimientos sobre lo que ocurre en la selva y más allá.

Frío y distante a primera vista, Zolha tarda en abrirse a cualquiera que no considere de la familia. Demasiadas personas en el mundo se aprovecharían de los conocimientos del pueblo alijae, del poder encerrado en la ciudad y de los demás fenómenos que se dan en la Extensión de Mwangi y más allá de este plano y lo utilizarían todo para hacer daño. Son demasiados los que anhelan sólo el dinero, el poder y la gloria como para que Zolha confíe en alguien demasiado pronto. A medida que va ganando confianza y conoce a otros que están dispuestos a ayudar a frenar la marea del mal en el mundo, se convierte en una fuente inagotable de anécdotas y conocimientos variados y, en ocasiones, dispares, siempre encantado de ayudar a aquellos que están dispuestos a llegar donde Zolha no es capaz.

Zolha busca héroes que estén dispuestos a realizar algunas «tareas relativamente pequeñas» para él: ir a buscar un oscuro libro de Absalom que nadie más quiere entregar (posiblemente debido a la maldición que pesa sobre él y que Zolha quiere investigar más a fondo); escoltar a un pequeño equipo en una misión de exploración a Usaro o a otro lugar de actividad demoníaca conocida para aclarar las notas de una antigua incursión; o entregar un mensaje a un contacto potencialmente perdido que aún se encuentra en Cheliax. Si confía y deposita la suficiente fe en un grupo de aventureros, Zolha puede incluso acompañarles durante un breve periodo de tiempo e intentar volver a realizar el trabajo de campo por el que sus padres se hicieron famosos.

Incluso aunque un grupo de aventureros no pueda ayudarle en estas tareas, a Zolha siempre le gusta escuchar historias de lugares que nunca ha visto, mientras toma notas meticulosamente e interrumpe el relato con preguntas de una forma que algunos encuentran irritante. Al fin y al cabo, nunca sabe cuándo y dónde puede dar con un dato curioso que pueda desvelar nuevos secretos.

CARTA DESAFORTUNADA

Entre la correspondencia de Zolha hay un folio encuadernado en cuero y sellado con cera. Parece ser un simple registro de un mercader, pero Zolha no conoce al remitente, a pesar de que el mensajero afirma que el mercader nombró claramente a Zolha. Ahora, al no poder ponerse en contacto con el remitente, Zolha busca a los compradores de la lista con la esperanza de encontrar una pista sobre la entrega.

EKUJAE

Los elfos que habitan en la selva, conocidos como ekujae, son enigmas para la mayoría de los forasteros y tienen una reputación distinta entre las culturas que han entrado en contacto con ellos. Para los maestros de Magaambya en la ciudad académica de Nantambu, los ekujae son una antigua y respetada civilización de eruditos que en ocasiones se aventuran a abandonar sus hogares para enseñar a los estudiantes o traer semillas raras a las bibliotecas de la universidad. Para las tribus dispersas de la selva de Mwangi, los ekujae son misteriosos e implacables guardianes de lo salvaje, vistos con temor y superstición a partes iguales. Para organizaciones capitalistas como el Consorcio de Aspis, los ekujae son temibles enemigos bien conocidos por sus feroces ataques a los esclavistas de Aspis, como la infame masacre de la estación de Puenteblanco. Sin embargo, para todos los que los conocen, los ekujae son guerreros que aguardan listos para luchar contra una oscuridad desconocida desde tiempos remotos.

Los ekujae tienden a tener una visión escéptica de la mayoría de los extranjeros, especialmente de los humanos. Las tierras de los ekujae son ricas en oro y otros tesoros preciosos, un hecho que ha llevado a generaciones de buscadores de fortunas a saquear la selva sin dar nada a cambio. Tienen una relación especialmente amarga con los pueblos no mwangi debido a los conflictos con los esclavistas colonialistas, incluido un reciente y violento enfrentamiento con el Consorcio de Aspis que, a su vez, ha motivado a los guerreros ekujae a destruir cualquier puesto de avanzada de esclavistas que se topen. Los ekujae también custodian muchos lugares de gran poder o maldad latente, lugares que no quieren que descubran aventureros imprudentes o fuerzas siniestras. Aunque la cultura ekujae cree firmemente que los individuos no pueden ser juzgados por las acciones de los demás, tratan con cautela a los forasteros y son reacios a establecer alianzas o compartir sus secretos. Los mortales, según la experiencia de los ekujae, tienden a repetir los mismos errores una y otra vez y, aunque determinados grupos o gobernantes puedan ser dignos de confianza, mueren rápidamente para los estándares de los elfos y los individuos que los sustituyen suelen estar demasiado ansiosos por explotar a los ekujae por una u otra ambición.

Por este motivo, los ekujae se enfrentan rápidamente a cualquier intruso que se aventure en sus tierras, aunque sería una simplificación excesiva llamarlos xenófobos o aislacionistas. No son autoritarios por naturaleza, así que dejan en paz a los viajeros que no parecen ser una amenaza. Un simple comerciante de frutas o un explorador virtuoso no tiene mucho que temer de los ekujae; sus batidores probablemente seguirán y vigilarán a esos visitantes, pero lo hacen tanto por

compasión como por sospecha: los ekujae tienen la costumbre de asegurarse de que sus invitados no sufran daños por culpa de animales o males ancestrales. Incluso a los forasteros que los ekujae no consideran bienvenidos se les suele ofrecer la oportunidad de abandonar pacíficamente el bosque, aunque la negativa puede provocar rápidamente la ira de los combativos elfos.

HISTORIA

La historia de los elfos mualijae y de los ekujae que descienden de ellos difiere de la de otros elfos de Golarion en la época de la Gran Caída. Mientras que la mayoría de los elfos decidieron marcharse a su reino ancestral de Sovyrian para sobrevivir al desastre, los clanes ekujae decidieron quedarse a pesar de la devastación que se avecinaba. No se sabe si tomaron esta decisión por deber, por amor, por terquedad o por el presentimiento de lo que iba a suceder; lo único que se sabe es que cuando la tierra se hizo añicos y los cielos se volvieron negros, los ekujae estuvieron allí para derrotar a la «Gran Oscuridad» que surgió de la destrucción, salvando la vida que quedaba en Golarion de la extinción total. Sin embargo, ni siquiera sus mejores guerreros y magos pudieron destruir la Gran Oscuridad de forma permanente y ahora entrenan para prepararse por si vuelve a surgir.

A pesar de que la mayoría de los eruditos creen que la identidad de esta Gran Oscuridad se ha perdido en el tiempo (o que toda la historia es simplemente una leyenda fantasiosa que cuentan los elfos), los ekujae conocen la verdad sobre su enemigo ancestral, aunque nunca lo llaman por su nombre común. La Gran Oscuridad era una encarnación del dios dragón Dahak, que fue atraída a Golarion por la muerte y el caos que asolaron el mundo durante aquella terrible época. Si hubieran permitido que Dahak se quedara, Golarion habría sufrido consecuencias nefastas; el dios dragón Apsu había jurado luchar contra Dahak, y su lucha cataclísmica habría invitado inevitablemente a otros dioses a interferir también hasta que el choque de dioses terminara el trabajo que comenzó la Gran Caída y destruyera todo el planeta. En lugar de ello, las fuerzas de los ekujae derrotaron a Dahak y condujeron a la encarnación del dios a una *aiudara*, o puerta élfica, conocida como el Portal del Cazador. Esto cortó las conexiones entre las *aiudara* en el instante en el que Dahak se encontraba entre un portal y el siguiente, atrapando a la encarnación del dragón en un espacio entre realidades sin otro objetivo para su ira insaciable que él mismo.

Esta victoria tuvo un coste devastador. Para atravesar la carne de un dios, los elfos ekujae más heroicos y virtuosos se sacrificaron voluntariamente para que sus espíritus pudieran reforzar la fuerza de los guerreros ekujae que quedaban. Estas almas élficas ardían como el hierro caliente en el reino espiritual y su determinación permitió a los ekujae supervivientes atravesar las escamas de Dahak. La sangre dorada de Dahak se derramó por las tierras de los ekujae y los guerreros elfos rompieron un cuerno y dos colmillos de la cabeza de Dahak con la fuerza suficiente como para arrojarlos al mar. El dragón fue derrotado con el terrible coste de innumerables vidas ekujae y el sabor de la victoria fue como un bocado de ceniza.

Los ekujae consideran esta batalla tanto su mayor triunfo como su más aplastante derrota. Al derrotar a Dahak, los elfos lograron un milagro: derrotar el aspecto vivo de un dios con magia y manos mortales. Sin embargo, sólo hirieron y apresaron al dragón; la mayoría de los ekujae consideran un fracaso su incapacidad para acabar limpiamente con su enemigo. Por ello, se convirtió en el deber sagrado de todos los ekujae entrenar y prepararse para el regreso de Dahak, en respeto al valor y al sacrificio de sus antepasados y por su propio orgullo como cazadores que han herido a una bestia y que ahora están obligados por su honor a asestar el golpe de gracia.

ASPECTO

Los ekujae tienen un aspecto similar al de los humanos que viven en la Extensión de Mwangi. Suelen tener la piel de color marrón oscuro y el pelo negro junto con los ojos negros como el azabache, aunque entre individuos ekujae hay cierta variabilidad, desde la piel oscura hasta el pelo rubio rosado muy rizado. Suelen

ALIMENTAR LA SELVA

Los elfos ekujae no son muy sentimentales con sus enemigos caídos. En lugar de arriesgarse con las llamas de una pira funeraria o perder el tiempo en un entierro, su táctica más común para deshacerse de los cuerpos es cortar en pedazos a sus enemigos muertos y dejar la carne para que la consuman los insectos de la jungla y los carroñeros.

LA HOSPITALIDAD DE LOS EKUJAE

Los ekujae pueden parecer poco hospitalarios con los visitantes, que a menudo entran en las tierras de los elfos sin permiso y se cuelan en lugares peligrosos sin sopesar las consecuencias. Sin embargo, si los ekujae declaran a alguien como invitado, lo tratan con la mayor generosidad. Suelen preparar un festín de bienvenida con abundante vino de palma, platos de acompañamiento y una gran cacería organizada para la comida (aunque los ekujae suelen comer poca carne, salvo pescado, que no se considera apropiado para servir a los invitados). Los elfos suelen intercambiar historias con los visitantes al final de la noche y el lingüista del clan llama a una de las polillas de Desna para que les traiga un cuento.

tener una complexión más musculosa que otros elfos gracias a su entrenamiento como guerreros, aunque siguen siendo larguiruchos y enjutos en comparación con muchos humanos de profesión similar.

Tradicionalmente, los ekujae ornamentan sus cuerpos con patrones de pintura blanca, cuyos significados son lo bastante complejos como para despistar a casi todos los forasteros. Aunque la mayoría de las veces sólo representan la familia y el clan de un elfo específico, las marcas de un ekujae también pueden proporcionar información sobre su profesión, sus logros, su historia personal o incluso el estado de ánimo que tiene ese día. A pesar de estos matices, la mayoría de los ekujae suelen ceñirse a un patrón específico de símbolos en su piel, ya que la pintura pretende representar los aspectos más esenciales del individuo; un ekujae que cambia frecuentemente sus símbolos se considera voluble por parte de sus compañeros.

Los ekujae visten casi siempre de verde y marrón, tanto porque estos tonos son prácticos para el camuflaje en la selva como porque se consideran los colores ancestrales de su pueblo. Suelen utilizar madera, hojas, cuero, pieles y huesos en sus ropas y son conocidos por su preferencia por las telas de corteza elaboradas presionando la corteza interior de los árboles en forma de láminas. La magia de los ekujae para trabajar la madera mejora la calidad de estos tejidos. Las finas telas de corteza y las intrincadas joyas de madera que producen pueden ser muy valiosas en los mercados adecuados.

SOCIEDAD

Los ekujae se organizan en distintos grupos sociales conocidos como clanes, que tienen a su vez sus propios pueblos y ciudades. Estos clanes son tan autosuficientes que muchos forasteros que se encuentran con ellos dan por sentado que son estructuras políticas totalmente independientes. Sin embargo, los clanes ekujae constituyen una nación unida y mantienen fuertes vínculos entre sí, aunque estos lazos pueden no resultar evidentes para personas con una vida más corta que la de los elfos. Aunque esta nación elige técnicamente a un rey o una reina entre los líderes de los clanes, ese cargo existe principalmente en caso de que se necesite una autoridad central que se haga cargo durante una emergencia más que para dictar leyes a nivel nacional.

Aunque los ekujae valoran mucho a sus familiares directos, la mayoría considera a los miembros del clan tan cercanos como la familia, y un hijo de una unidad familiar es tratado como un hijo de todo el clan. El clan de un ekujae también suele influir en su vocación. Aunque los clanes apoyan gustosamente las aspiraciones individuales de sus miembros, algunos se especializan en diversos oficios o trabajos cualificados, ya sea por ventaja geográfica o por tradición. Un clan cercano a unas ruinas antiguas, por ejemplo, puede ser célebre por sus guerreros y su magia protectora, mientras que aquellos cercanos a Magaambya en Nantambu suelen formar a diplomáticos y magos. Los ekujae no nacen en sus clanes, aunque siempre consideran que el clan de su madre es también su familia; en su lugar, eligen a qué clan unirse cuando alcanzan la edad adulta. Se espera que los ekujae sigan formando parte del clan que han elegido durante toda su vida; unirse a un clan o abandonarlo es un asunto muy serio, aunque son pocos los clanes que rechazan cualquiera de ambas solicitudes. El destierro de un clan es una vergüenza reservada para los delitos sociales atroces que los ekujae consideran que no merecen la pena capital, como el abandono de niños o el comportamiento imprudente que provoca la muerte de otra persona. Este tipo de castigo es sólo un poco menos severo que una sentencia de muerte.

Los clanes ekujae nominan y eligen democráticamente a los gobernantes y a sus consejeros. Todos los adultos tienen voz y voto en el resultado final. En las elecciones especialmente polémicas, los miembros del clan pueden exigir una tarea al gobernante potencial para que demuestre su valía. Una vez aceptado el gobernante, éste y el clan escogen conjuntamente a sus consejeros. Además de los asesores mágicos, militares y espirituales, los ekujae valoran mucho a los asesores conocidos como lingüistas, que sirven simultáneamente como diplomáticos, traductores, narradores e historiadores. Estos lingüistas son casi siempre semielfos, que, con su corta vida, tienden a adaptarse más fácilmente a los tiempos cambiantes y a las situaciones que requieren una solución inmediata.

FE

Los ekujae consideran a la diosa élfica Yuelral como la patrona de su nación y creen que su papel como guardianes y eruditos rinde homenaje a esta diosa de la magia. También veneran a muchos de los dioses élficos tradicionales: Ketephys, el dios de la caza y el guerrero idealizado; Findeladlara, la diosa del cielo; Desna, a la que representan como una polilla errante y cuentacuentos; y Calistria la avispa, a la que los ekujae consideran una astuta figura embaucadora. La fe de los ekujae es un asunto extremadamente personal, dado que creen que los dioses pueden ofrecer dones innatos o programar un destino concreto para individuos elegidos. No les resulta extraño que algún elfo crea que tiene la tarea de seguir a un dios determinado y de llevar a cabo su agenda, por lo que no son raros los adoradores de credos oscuros entre los clanes ekujae.

CULTURA

Un complejo entramado de tradiciones y costumbres que se remonta a miles de años atrás conforma la vida de los ekujae, que sigue vigente incluso en los actuales retos cotidianos de la vida en la selva. Los ekujae se consideran a sí mismos guardianes y defensores de sus tierras, y ven como su deber sagrado luchar contra la Gran Oscuridad y contra cualquier demonio, dragón u otra amenaza que pueda acechar a su pueblo. Tienden a ser militantes y crían a sus hijos con la expectativa de que les aguarda un conflicto violento en sus vidas. Los ekujae también son extremadamente formales en sus tratos, incluso para los estándares de los elfos, y practican muchos rituales en torno a los juramentos y la elaboración de pactos.

Los ekujae valoran mucho el arte y el saber, pero su método de registro puede parecer impenetrable para los eruditos extranjeros, lo que dificulta que compartan gran parte de su sabiduría con aquellos que no son ekujae. Además de mantener sólidas tradiciones orales y musicales, también crean «árboles de registros». Los ekujae cultivan cuidadosamente estos árboles para que crezcan patrones específicos en sus troncos y ramas, que sirven como registros semipermanentes de información y acontecimientos importantes. Este sistema único de escritura basada en la forma también puede registrar movimientos físicos e incluso notas musicales. Desde pequeños, los ekujae aprenden a leer y escribir en este lenguaje tridimensional; los semielfos son especialmente hábiles en la traducción del discurso de formas de sus antepasados ekujae o en la transcripción de los árboles de registro a otras formas de comunicación, como finas tiras de bronce tejidas con formas de árbol o una escritura basada en la forma, aunque compleja, para cuando sea necesario escribir con tinta.

ESTEREOTIPOS CULTURALES

Los ekujae no son inmunes a los prejuicios debido a su educación social. En general, reciben a los elfos no ekujae con cordialidad, aunque con cierta curiosidad. Los ekujae dan una cálida bienvenida a los semielfos; han oído que muchos semielfos avistanos tienen problemas para encontrar su lugar, por lo que quieren proporcionar un entorno acogedor a sus parientes extranjeros. Los orcos y semiorcos matanji son bien conocidos como cazadores de demonios, y los ekujae los saludan con respeto. Los goblins no son comunes en la selva de Mwangi y los ekujae muestran curiosidad por ellos. Por el contrario, los ekujae tratan a los chelios, a los asociados o relacionados con los dragones y a los adoradores de Abadar o de los infernales (en particular de Asmodeo) con una desconfianza discreta.

JARDINES COLGANTES

Además de buscar comida en la selva, los ekujae construyen enormes plataformas agrícolas en los lados de los colosales árboles de Mwangi donde construyen sus pueblos y ciudades. Entrelazan las ramas en una malla cilíndrica y las rellenan con tierra, creando sofisticados jardines en las copas de los árboles por encima de la sombra de la selva. Crean campos de huertos colgantes y horizontales a partir de árboles frutales injertados en los troncos. Los ekujae moldean cuidadosamente el crecimiento de las ramas de sus árboles anfitriones, tanto para ayudar en la planificación de la ciudad como para asegurar que los jardines puedan recibir suficiente lluvia y luz solar.

El entretenimiento de los ekujae suele consistir en música, historias o deportes que hacen resaltan la precisión y la destreza física, desde carreras a pie por las ramas de los árboles hasta prácticas de tiro con palomas de arcilla. Los ekujae también son partidarios de los juegos de estrategia que se juegan con fichas pequeñas y que pueden llevarse fácilmente en un bolsillo o una bolsa. Uno de los juegos más populares entre los ekujae es un juego de baile conocido como *daikada*. Cada jugador lleva un par de tobilleras de cobre, cada una de las cuales está diseñada para hacer sonar campanas con un timbre distinto de los otros pares al ser golpeadas. El objetivo del juego es bailar al ritmo de una canción mientras se utiliza un elegante juego de pies para golpear las tobilleras del jugador contrario y hacerlas sonar.

Los elfos ekujae creen que su vínculo con el medio ambiente es especialmente fuerte debido a que sus antepasados permanecieron en Golarion durante una de sus horas más oscuras y derramaron su sangre para salvar el planeta de la ruina. Prefieren construir sus elegantes ciudades enteramente en las copas de los árboles, trenzando ramas y lianas vivas para formar estructuras elaboradas. Los ekujae practican una forma de agricultura no invasiva, injertando árboles frutales en los troncos de las ramas más grandes de sus ciudades y cultivando en el sotobosque productos que prefieren zonas sombrías. Su amor por la Naturaleza se extiende también a los animales que habitan en sus tierras; a menudo les ponen nombre a los animales con los que se encuentran habitualmente, y no es raro que hablen de los elefantes y leopardos locales de la misma manera que cotillean sobre un vecino.

El alma de los ekujae

Los ekujae tienen una comprensión extremadamente compleja y matizada del alma. Creen que cada ser vivo tiene cuatro espíritus que se heredan o que les otorgan diferentes aspectos de la vida de un individuo. El primero, al que los ekujae se refieren como «lo que te dio tu padre», representa la forma física del individuo y la percepción de su forma física; el segundo, «lo que te dio tu madre», es la herencia y la familia del individuo; el tercero, «lo que te dio tu corazón», es la personalidad y el gusto personal del individuo. El cuarto espíritu, conocido como «lo que tus dioses te dieron», es la parte más enigmática del alma de un individuo y se refiere a una intrincada maraña de dones intrínsecos y destino divino que constituye una influencia que guía (se quiera o no) la vida de una criatura.

Estos espíritus tienen sus propios nombres y personalidades, y no necesariamente coinciden entre sí. De hecho, el enfrentamiento entre dos espíritus particulares se considera una fuente común de agitación interna. Sin embargo, los ekujae no consideran que estos cuatro espíritus sean cosas independientes; son intrínsecamente parte de la misma alma, al igual que muchas emociones y pensamientos complejos son intrínsecamente parte de una misma persona. Por esta razón, los ekujae creen que todos los espíritus de una criatura se deben atender para que esa criatura siga siendo feliz, sana y moral. Cuando se descuida un espíritu de forma constante, el descontento y la lucha no tardan en aparecer, por lo que la introspección y el cuidado personal son de suma importancia en la sociedad ekujae.

Las joyas y los keledi

Aunque los ekujae comparten el amor de los elfos por el arte, sus joyas suelen ser discretas y estar hechas con materiales naturales. Un batidor ekujae, por ejemplo, no suele llevar adornos ostentosos que puedan engancharse en las plantas de la selva ni brillar con un rayo de sol. Además, tienen ciertos tabúes y costumbres respecto a los distintos tipos de accesorios. Por ejemplo, sólo los ekujae capaces de hacer magia llevan gemas, y éstas siempre están en bruto por respeto a la diosa élfica Yuelral. Sólo los semielfos llevan oropel, ya que los ekujae creen que la aleación representa la conexión que los semielfos comparten tanto con el mundo natural como con el mundo de los humanos; los mercaderes semielfos suelen llevar joyas de oropel de exquisita elaboración por todo el

cuerpo como signo de riqueza, y casi todos los semielfos ekujae reciben un adorno de oropel hecho a mano por su padre elfo o madre elfa al nacer.

El metal más tabú en la cultura Ekujae es, sin duda alguna, el oro. Creen que el oro que hay bajo sus tierras son el aliento y la sangre enfriados de Dahak, derramados durante su batalla con los elfos hace siglos, y que todo el oro está maldito por la ira del aspecto del dios dragón. La maldición de Dahak hace que incluso el más amable de los dragones y el más noble de los humanos codicien el oro y asegura que siempre se derramará sangre por la codicia que inspira el oro. Ningún ekujae viste con oro por voluntad propia, con una única excepción: los keledi, elfos de gran virtud que han jurado sacrificar sus vidas para luchar contra Dahak si la Gran Oscuridad regresa. Estos elfos llevan oro purificado ritualmente como señal de que son lo suficientemente dignos como para que sus almas puedan cortar la propia carne de un dios y para marcarlos como un sacrificio vivo para la lucha contra su enemigo ancestral. Portar el título de keledi es a la vez el mayor honor y el dolor más profundo en la sociedad ekujae.

La lucha contra la Gran Oscuridad

A pesar de su amor por la erudición y el arte, los ekujae son un pueblo en guerra y gran parte de su sociedad funciona en torno a este frío aspecto. Aunque la Gran Oscuridad no vuelva a surgir, las amenazas antinaturales siguen asolando la selva de Mwangi y las tierras de los ekujae albergan santuarios de antiguos demonios y cosas aún peores. Aunque estos elfos toman las precauciones que pueden, saben que el aislamiento no les salvará de los peligros de su pasado o de su tierra natal, por lo que se preparan para las inevitables batallas. Los demonios y los dragones son las presas favoritas de los guerreros-cazadores ekujae, pero, aparte de estos, innumerables peligros acechan en la selva de Mwangi, desde antiguos muertos vivientes hasta arcanos olvidados y males primordiales de una era desconocida. Tradicionalmente, cada ekujae adulto lleva consigo un cuchillo de plata y otro de hierro frío en previsión de una batalla contra demonios o diablos. Los guerreros ekujae también llevan un «protector del alma» de hierro frío, un disco circular blindado que se lleva alrededor del abdomen y que proporciona protección contra la magia demoníaca.

Los ekujae deben estar siempre atentos a cualquier signo de influencia oscura, ya que son extrañamente susceptibles a los venenos y corrupciones demoníacas, así como a la licantropía. Se desconoce si esta susceptibilidad se debe simplemente a una vulnerabilidad inusual en sus constituciones o a alguna otra razón más misteriosa, pero sigue siendo una preocupación constante entre los ekujae que se exponen a tales peligros. Siglos de lidiar con esta particular vulnerabilidad han hecho de los ekujae unos de los mayores eruditos en métodos para revertir tales venenos y transformaciones mágicas y muchos buscan la ayuda de los ekujae para salvar a sus seres queridos cuando no les queda otro recurso. Sin embargo, pocas curas ekujae son agradables o sencillas.

Los semielfos

El papel de los semielfos en la cultura ekujae está repleto de matices y no es fácil de entender para los forasteros. Muchos semielfos ekujae viven en clanes exclusivamente de semielfos, aunque esta disposición no se debe a que sean marginados o rechazados por los elfos puros, como algunos extranjeros podrían suponer. Aunque muchos ekujae entregan ritualmente a sus hijos semielfos para que se críen en aldeas de semielfos, lo hacen por la creencia de que los semielfos se desenvuelven mejor entre los suyos que entre elfos, que tienen una esperanza de vida muy distinta. En su mayor parte, los semielfos ekujae están de acuerdo con esta política, aunque algunos semielfos aún se sienten excluidos de la cultura élfica y abogan por una mayor integración entre elfos y semielfos. A pesar de esta tradición de segregación, no es extraño que un elfo ekujae críe a un hijo semielfo en un clan predominantemente élfico y los semielfos pueden escoger libremente su clan al alcanzar la mayoría de edad, al igual que los elfos.

Los clanes de semielfos ekujae son valorados como puentes entre los elfos y los demás pueblos de la Extensión de Mwangi. Los semielfos son los emisarios más

Presentaciones

Los ekujae tienen un método muy formalizado para presentarse, aunque no esperan que nadie que no sea ekujae siga su ejemplo (y a menudo los intentos de hacerlo resultan bastante torpes). La forma correcta en que un ekujae se presenta a un extraño es diciendo su nombre, su clan y el clan de su madre, en ese orden.

comunes de los ekujae a las ciudades-estado vecinas para fines comerciales, intercambios culturales u otras negociaciones. La tradición ekujae dicta firmemente que los semielfos sirvan como lingüistas de un gobernante para asegurar que su valiosa perspectiva se escuche, especialmente cuando se toman decisiones que conciernen a criaturas de vida más corta a las que los elfos no necesariamente entienden.

RELACIONES

Los ekujae suelen desconfiar de los forasteros y prefieren mantenerse en sus propias tierras y tratar con los demás sólo en sus propios términos. Tienen fuertes vínculos con la academia Magaambya de Nantambu, pero su asociación es demasiado esporádica como para llamarla alianza. Por lo demás, los ekujae tratan con la mayoría de la gente en función de cada caso. A menudo envían lingüistas u otros emisarios a las tribus o ciudades locales a comerciar o intercambiar noticias, pero suelen mantener a los forasteros a distancia cuando se trata de los detalles sobre los asuntos de los ekujae.

ASENTAMIENTOS EKUJAE

La mayoría de los asentamientos ekujae tienden a crecer sobre (o lo más cerca posible) antiguos lugares de poder a lo largo de la Extensión de Mwangi. Este método, aunque resulta increíblemente arriesgado y peligroso, les permite protegerse mejor de los males que se esconden en esos lugares y evitar que caigan en las manos equivocadas. Otros pocos son más remotos y ofrecen tanto un refugio seguro como un campo de entrenamiento para los que vigilan los numerosos peligros de la jungla. Algunos, como Ijo, son pequeños pueblos que llevan una vida tranquila, sólo interrumpida por las vacaciones, la gente que sale para entrar en los Círculos y los que vuelven a casa. Otros, como los Círculos, son lugares de entrenamiento donde reina el trabajo duro. Otros son puestos de guardia en lugares de poder peligroso, como Akrivel.

Existen algunas similitudes estructurales en todos los asentamientos ekujae, lo que constituye un hilo conductor entre todos ellos. Están construidos en torno a dos edificios principales: un espacio de cocina comunal al aire libre y un espacio de curación y recuperación cerrado pero ventilado. Los espacios comunales para cocinar y comer son esenciales para la vida de los ekujae, ya que proporcionan un lugar de descanso de los males que a menudo acechan en las cercanías. Cuando ocurre algo que merece la pena celebrar, casi siempre hay una deliciosa comida chisporroteando sobre las llamas o burbujeando en una olla. Cuando no se utilizan, los espacios para comer pueden convertirse en espacios de entrenamiento para mantener sus habilidades en plena forma, incluso lejos de los Círculos. Asimismo, las zonas de cocina se pueden utilizar también para fabricar remedios y otros suministros curativos. Fuera de estos edificios principales, cada asentamiento se construye para albergar lo que más necesita, como casas, almacenes, más espacios de entrenamiento o una armería.

Cuando los forasteros llegan al territorio de los ekujae, se les suele detectar mucho antes de que vean un asentamiento, sean conscientes de ello o no. Los exploradores ekujae juzgan antes de actuar y algunos buscan el consejo de los ancianos antes de acercarse a los forasteros. A veces esa decisión implica revelar su presencia y escoltar al grupo hasta el asentamiento. En otras ocasiones, significa confundir y dirigir a los forasteros lejos del asentamiento. En otros casos, supone asegurarse de que dichos viajeros se pierdan en lo más profundo de la selva sin ningún respiro viable. La mayoría de los batidores consideran este deber algo que hay que cumplir, aunque pueda convertirse en un acontecimiento desafortunado.

Akrivel

Akrivel es el hogar del Clan del Leopardo y se encuentra cerca de un antiguo templo de Ketephys y de su Estación de paso del Portal del Cazador, un lugar asolado por la respuesta negativa mágica provocada cuando los ekujae atraparon el aspecto del dios dragón Dahak en el interior de la *aiudara* que se encuentra allí y que, recientemente, ha vuelto a estar activa. Debido a su proximidad al templo de Ketephys, el lugar sirve tanto como punto estratégico de repliegue como de estación de lanzamiento ideal, así como de lugar de alivio y recuperación para los heridos que lo defienden. También permite a los exploradores vigilar el Portal del Cazador. Con el tiempo, este asentamiento ha pasado de ser un puesto de avanzada que albergaba tal vez una docena de personas a uno de los mayores asentamientos de ekujae, lleno de hogares comunales en las copas de los árboles y plataformas de jardinería bien mantenidas. Mientras que los asentamientos alrededor de otras ruinas o artefactos peligrosos tienen un aire de transitoriedad, como si pudieran desaparecer sin previo aviso, Akrivel desprende la sensación de ser un verdadero hogar para sus residentes. El miedo a que este asentamiento desaparezca existe, pero no hasta el punto de alejar a los ekujae, ya que valoran mucho más la comunidad y la familia.

Alrededor de las zonas comunes y de entrenamiento se encuentra un grupo cada vez mayor de casas privadas, un espacio común para dormir para los visitantes de otros clanes y los aventureros ocasionales, un almacén de alimentos y grano y un pequeño ahumadero que no se utiliza con demasiada frecuencia. Estos edificios se extienden en una espiral asimétrica que parte desde el centro y cada uno de ellos se construye o se reubica según dictan las necesidades.

Los Círculos

Los Círculos no se parecen a ningún otro asentamiento de los ekujae. Son tanto un centro académico como un campo de entrenamiento marcial y rompen muchas de las reglas tácitas de la planificación civil de los ekujae, con edificios permanentes para el entrenamiento. Cuando alcanzan la madurez, se alienta a los guerreros ekujae a asistir y comenzar su entrenamiento. En primer lugar, los nuevos aprendices se someten a una serie de pruebas de entrenamiento de combate físico y mágico para evaluar sus aptitudes y ver dónde centrar sus esfuerzos. A continuación, comienzan un entrenamiento intensivo que puede durar años o incluso más, en función del área de especialización prevista. Los que se entrenan como guerreros dedican menos tiempo a estudiar las formas de combate (pues muchos ya las han aprendido de niños) y más a conocer las amenazas de la selva, los demonios y especialmente a Dahak. Aquellos que se inclinan por el combate arcano experimentan un método de aprendizaje combinado, aprovechan sus habilidades al tiempo

Hacer regalos

Los ekujae tradicionalmente hacen regalos como símbolo de amistad y confianza, aunque nunca los hacen a la ligera a los no ekujae. Estos regalos suelen ser algo práctico que simbolice que el obsequiador ayuda a su camarada incluso cuando está ausente, pero no son infrecuentes las joyas o las muestras para honrar a un compañero o pariente. Los ekujae no tienen mucho estigma a la hora de volver a regalar estos obsequios a otros amigos queridos, ya que significa que el regalo sigue siendo útil, sólo que de un modo distinto a lo esperado.

PERSONAJES EKUJAE

Los elfos ekujae suelen tener la herencia de los elfos silvanos o de los elfos de los susurros, lo que representa su familiaridad con la selva y los agudos sentidos que afinan como guardianes de la Naturaleza. Los que están conectados con la magia élfica innata tienden a escoger la dote Magia de la selva en lugar de la dote de Magia de otro mundo, aunque existen muchas excepciones. Algunos ekujae tienen una fuerte conexión con la Naturaleza que se manifiesta en la dote Ira elemental. Muchos ekujae tienen la dote Compartir pensamientos, que les permite deliberar entre sí en silencio de una manera que incomoda a los demás. Los arqueros y guerreros ekujae suelen tener las dotes Elfo ágil y Sigilo forestal, lo que les permite atacar y luego fundirse rápidamente con la jungla. Las dotes Artesano de la madera, Familiaridad con las armas de los elfos, Paciencia intemporal y Trepador de árboles (elfo) también son comunes entre los ekujae.

que aprenden la teoría y el conocimiento asociados para enlazar inexorablemente sus estudios. Aunque muchos alumnos se centran en las artes marciales, la base de conocimientos académicos adquirida durante su entrenamiento suele suponer la diferencia entre desatar involuntariamente los males que intentan contener o tener éxito en la tarea que han escogido. Casi todos los estudiantes continúan esa educación de forma independiente, tal vez entrenando o aprendiendo con un experto que provenga de fuera de los clanes ekujae o buscando un maestro entre su pueblo. Los que deciden aprender magia se inclinan por la magia divina o primigenia, apoyando y curando a los guerreros tanto dentro como fuera de la batalla, y acumulan todo el conocimiento que pueden sobre sus enemigos hasta que se lo aprenden de memoria. Pocos se especializan en otros tipos de magia y aún menos buscan combinar el combate mágico con el marcial, pero los que lo hacen están considerados entre los más formidables.

Los que demuestran ser capaces en su entrenamiento reciben una última prueba de habilidad: acompañar a un keledi en una misión, normalmente una que no debería resultar letal, pero que pueda poner a prueba las capacidades del aprendiz. Al regresar de esta misión, el keledi determina si el alumno será capaz de valerse por sí mismo. Con el paso del tiempo, muchos ekujae regresan a los Círculos para perfeccionar sus habilidades, aprender más y ser mentores de aquellos que empiezan su entrenamiento.

Una de las pocas partes de los Círculos a las que los ekujae permiten sistemáticamente el acceso a los forasteros es la modesta biblioteca. Esta biblioteca se construyó cuando los ekujae que estaban en su Awari riri (un viaje de autodescubrimiento que muchos ekujae realizan antes de entrar en los Círculos), y volvieron a casa con libros y pergaminos, así como con vitelas en blanco y los medios para registrar sus conocimientos. Juntos, estos materiales conforman una colección muy focalizada en los distintos males del mundo y las posibles formas de frustrarlos, que rivaliza con las de Absalom y Buyisela. Cuando los ekujae necesitan profundizar en temáticas ocultistas y demoníacas, a menudo recurren a los alijae a regañadientes; admiten que sus compañeros mualijae están mucho mejor informados, pero muestran un profundo desagrado por la forma en que se impregnan de los males de este mundo.

Ijo

Ijo fue fundada cuando muchas familias de clanes variados que vigilaban zonas especialmente peligrosas empezaron a preocuparse por el bienestar de sus hijos. Se unieron y establecieron un asentamiento en lo más profundo de la selva y lo protegieron con un acceso sencillo a varios otros asentamientos. La mayor parte de Ijo está formada por un grupo de casas fácilmente defendibles; su propiedad suele rotar, dependiendo de quién las necesite más. El asentamiento también cuenta con espacios en los que la tarea de criar a los niños puede repartirse entre toda la comunidad, lo que permite a los guerreros que son necesarios en otros lugares de la Extensión dejar a sus seres queridos con aquellos en los que confían. Ijo es uno de los pocos espacios en los que los que los ekujae no permiten el paso a los forasteros bajo ningún concepto, por lo que desvían a los viajeros que necesitan ayuda hacia cualquiera de los asentamientos cercanos o los alejan discretamente antes de desaparecer entre los árboles para dejarlos perdidos.

La mayor parte de la población de Ijo sería considerada civil por otras culturas: quienes se dedican a la agricultura a pequeña escala, al comercio, a la artesanía y al estudio, dedicando tiempo colectivamente al cuidado y la educación donde otros no

pueden. Aunque Ijo es relativamente único en su propósito, existe un puñado de otros asentamientos ekujae como éste en otros lugares, incluyendo un asentamiento de ancianos que no actúan como mentores en los Círculos.

ADE CARO

CN | SEMIELFO | HECHICERO 9

Ade, diminutivo de Adebayo, creció en Absalom con su padre humano, un infame hechicero llamado Itri Caro que procedía de Los Grilletes. Conocido por su afición a las mujeres, Itri se las apañó para ganarse el corazón de Unathi, una experta luchadora con dagas e hija de la matrona del Clan del León ekujae. Unathi sólo veía lo mejor de Itri, aunque el resto del clan lo veía con cautela. La más recelosa de todas era Thandi, una ekujae que había esperado probar y profesar su amor a Unathi antes de la llegada de Itri.

Finalmente, Itri decidió marcharse al sentir la llamada de la aventura una vez más. Un jovencísimo Ade, que ya empezaba a mostrar signos de habilidad mágica distintos a los de cualquier otro niño de su entorno, sorprendió al clan al marcharse con su padre. Con sus poderes arcanos como hechicero, se convirtió rápidamente en un activo para cualquier tripulación que pudiera soportar sus constantes bromas, junto con los problemas que le perseguían al igual que a su padre. Pasó gran parte de su vida joven experimentando las historias de piratería que su padre le había contado durante su infancia, al tiempo que empleaba algunas de las tácticas de combate que aprendió de cuando aún vivía en Ibori con su madre. Aunque la vida solía ser más dura de lo esperado, Ade se las arreglaba y ayudaba a los demás con su ingenio y su buen humor.

Ade se hizo un pequeño nombre en el mundo antes de regresar repentinamente al asentamiento donde nació. Algunos susurran que lo hizo debido a la repentina pérdida de su padre en una incursión, mientras que otros rumores lo atribuyen a algún tipo de compulsión o magia de los ekujae o incluso de la propia Extensión de Mwangi. Aunque probablemente Ade nunca dará una respuesta clara sobre el motivo, lo cierto es que Unathi le pidió que prestara sus habilidades mágicas al clan y asistiera a su unión con Thandi. La nostalgia llevó a Ade a dejarlo todo y regresar sin avisar a nadie.

Tras separarse de algunos de sus amigos y conocidos en Vidrian y zarpar hacia su hogar con una pequeña tripulación, Ade se dirigió lentamente hacia el interior de Ibori. Lo que ocurrió exactamente en este viaje y quién lo acompañó son, para preocupación de su familia, asuntos de los que no habla. Es evidente que lo que ocurrió le pesa mucho, ya que se desentiende y distrae sin cesar cuando se habla de ese viaje. Cuando Ade por fin llegó a Ibori, estaba herido y al borde del agotamiento. Las heridas físicas fueron sencillas de curar, pero las psicológicas parecían mucho más profundas y difíciles de tratar. Volviendo a sus antiguos mecanismos, Ade ocultó su dolor con humor, aunque algunos en Ibori lo han visto contemplando a la selva con miedo y determinación.

Cuando llegan a Ibori aventureros dispuestos, Ade trata rápidamente de caerles bien con la esperanza de que, una vez que terminen con cualquier asunto que les haya llevado hasta allí, esos aventureros estén dispuestos a realizar con él «una pequeña misión rápida» en la selva. Según él, sus hermanos están perdidos en la selva y Ade necesita ayuda para encontrarlos y rescatarlos. Su ubicación exacta y las circunstancias en torno a lo sucedido parecen cambiar y transformarse con cada grupo que llega y relato que les cuenta: los hermanos de Ade han caído presa de los bilokos y están retenidos como rehenes y mercancía de despensa; o pronto serán sacrificados por los charau-ka en Usaro como ofrenda de sangre a Angazhan; o los sabosan se los llevaron a rastras por la noche. Si alguien pregunta al respecto, Unathi y Thandi dicen que Ade no tiene hermanos (ni siquiera medio hermanos) que conozcan, al menos ninguno que sea ekujae. Los que han preguntado a la tripulación de Ade en Vidrian no están seguros de si los hermanos de Ade podrían ser otros hijos de Itri (dado el comportamiento de Itri en el pasado, se rumorea que podría estar emparentado con cualquiera de los Grilletes). El propio Ade, cuando se le pregunta, titubea sobre la respuesta como si fuera incapaz de dar una. Sea cual sea el origen y la verdad de su extraña petición, ninguno de los grupos que le han ofrecido ayuda ha encontrado lo que Ade anda buscando.

MAGOS DE BARCO

Convencer a un usuario de la magia de cualquier talento para que comparta la peligrosa y brutal vida de un marinero es difícil, lo que significa que cualquier mago de barco vale su peso en oro (incluso las tripulaciones enemigas preferirían llevarse a uno a su lado antes que matarlo). Como es lógico, la mayoría de los magos de barco dispuestos a soportar la vida en el océano tienen una conexión extrema con el agua o las tormentas, aunque hay excepciones.

KALLIJAE

En el cisma filosófico que fracturó a los elfos mualijae, los que se convirtieron en kallijae consideraron que el «antiguo mal» que tanto tiempo se había profetizado y del que debían protegerse residía en su interior. Estos elfos creían que su longevidad podría fomentar una desconexión con el mundo que les rodeaba tras la Gran Caída, lo que les llevaría a un insensible sentimiento de superioridad. Tenía el potencial de empujarlos a una trayectoria lenta pero inevitable en la que podrían volverse susceptibles al mal simplemente porque ya no podían reconocerlo como tal. Este comportamiento ya se había observado en otros habitantes de la Extensión de Mwangi y algunos mualijae se dieron cuenta de que eran tan susceptibles a la corrupción como cualquier otro (quizás incluso más, teniendo en cuenta su larga vida). Era necesario tomar medidas para protegerse a sí mismos y, por tanto, al mundo del potencial mal que podría desatarse por la negligencia del deber y la falta de disciplina.

Los elfos que partieron para comprender mejor y suprimir su supuesta inclinación «natural» hacia los complejos de superioridad y la insensibilidad, que temían que su pueblo pudiera convertirse fácilmente en aquello contra lo que luchaban, llegaron a ser conocidos como kallijae. Aunque originalmente un gran número se separó de los elfos mualijae, su población ha disminuido lentamente con el paso del tiempo debido al constante conflicto contra las fuerzas del mal a las que se oponen. En particular, los charau-ka de Usaro bajo la influencia de Angazhan han mostrado ser enemigos persistentes.

HISTORIA

Aunque sombría, la historia de los elfos kallijae comenzó con grandes promesas. No sólo querían luchar contra los males del mundo, sino reconocerlos en su interior, para no ser presa de ellos. Para ello, decidieron asentarse en un autoaislamiento cerca de Usaro. El lugar cumplía un doble propósito: por un lado, allí tendrían siempre a mano un recordatorio de su posible destino en forma de Angazhan y sus crueles charau-ka y, por otro lado, podrían combatir activamente ese mal.

Lo primero que hicieron fue establecer una base de operaciones móvil en las afueras de Usaro, a la que llamaron Primera defensa. Armados con un profundo conocimiento de sí mismos y con un riguroso entrenamiento físico, comenzaron su primera oleada de asaltos a Usaro. Lo que siguió fue, y continúa siendo, una lenta guerra de desgaste por ambas partes. Los kallijae luchan con tácticas de guerrilla, mientras que los charau-ka realizan asaltos frontales, la mayoría de las veces contra Primera defensa, dondequiera que esté situada. Primera defensa ha sido destruida y reconstruida tantas veces que la mayoría de los kallijae sólo conservan unas pocas posesiones materiales.

Su historia se conserva principalmente mediante la tradición oral, junto con algunos registros ajenos de algunos archivistas alijae que la consideran una extensión de sus obligaciones.

Muchos kallijae lamentarían más tarde su ofensiva inicial contra Usaro, llegando a considerarla un fracaso absoluto que provocó demasiados heridos y bajas. Los elfos, al verse obligados a retroceder, se retiraron a una isla envuelta en niebla a la que llamaron Refugio y determinaron que el lugar era seguro, o al menos lo suficientemente seguro. Al construir asentamientos allí, descubrieron que varias lagunas cercanas (estanques circulares de aguas tranquilas y claras) eran focos excepcionales para la meditación. Aunque los elfos mualijae no solían practicar la meditación, muchos de los que se convirtieron en kallijae empezaron a utilizarla como un método para obtener una comprensión más profunda de sí mismos y reunir energía para prepararse para su lucha contra el mal. También se convirtió en una oportunidad para reflexionar sobre su naturaleza potencialmente corruptible y suprimir cualquier impulso egoísta en la medida de sus posibilidades. Con el tiempo, fueron creando todo un sistema que asociaba la autorreflexión sosegada con la mejora física y construyeron más retiros con métodos adicionales de concentración para encontrar y erradicar cualquier corrupción potencial que existiera en su interior.

A pesar del constante riesgo de destrucción de sus asentamientos, los kallijae siguen perfeccionando sus mentes y cuerpos para poder hacer frente a cualquier amenaza que pueda surgir. En ocasiones, esto ha resultado contraproducente, puesto que algunos kallijae se han visto arrastrados por el mismo mal y la corrupción que intentan contener. Estos lamentables incidentes nunca se consideran una refutación de su filosofía, simplemente una prueba más de que son tan susceptibles a las corrupciones del mundo como cualquier otra persona. Y así, los kallijae siguen mejorándose a sí mismos y al mundo que los rodea.

NOMBRES OCULTOS

Aunque el conocimiento es importante para luchar contra el mal, algunos secretos son lo bastante peligrosos como para corromper a quien los conoce. Los elfos kallijae conocen los verdaderos nombres de ciertos demonios, pero los esconden en fragmentos de historias específicas. Si se necesita un nombre, un narrador kallijae puede reconstruirlo a partir de las pistas que hay en estos cuentos.

ASPECTO

Los elfos kallijae suelen tener la piel muy oscura y el pelo negro, largo y densamente rizado. Para un extraño, un kallijae podría parecer casi mundano en comparación con un ekujae que viste con metales brillantes o un alijae que lleva con orgullo sus prominentes máscaras mágicas. Aunque sus tejidos pueden incluir colores brillantes, esto se debe únicamente a que muchos de los tintes naturales fabricados en la Extensión son especialmente vibrantes. A los kallijae también se los conoce por llevar gemas como focos para sus mentes y meditaciones y por las sutiles marcas de escarificación en sus rostros que representan su historia cultural.

Aunque no es una creencia codificada entre los kallijae, muchos de ellos consideran que deben evitarse las joyas llamativas, las baratijas brillantes y otros signos externos de riqueza, a pesar del uso que hacen de gemas focales. Los kallijae apenas tienen posesiones caras y éstas suelen ser herencias familiares. Los objetos mágicos de protección, los objetos que ayudan a pasar desapercibidos durante su interminable conflicto contra los males del mundo y las baratijas que pueden venderse o intercambiarse en caso de emergencia son excepciones. Incluso así, la mayoría de los kallijae evitan comprar joyas opulentas, ya que esto se considera una invitación a ser consumido por la avaricia o a convertirse en un objetivo tentador para alguien que ya sea presa de las garras de la codicia. Cualquier riqueza que un kallijae posea debe ser fácil de llevar y de esconder.

Pelo trenzado

Las largas y elaboradas trenzas, los bucles y las rastas son la concesión más visible de los elfos kallijae a la vanidad, aunque

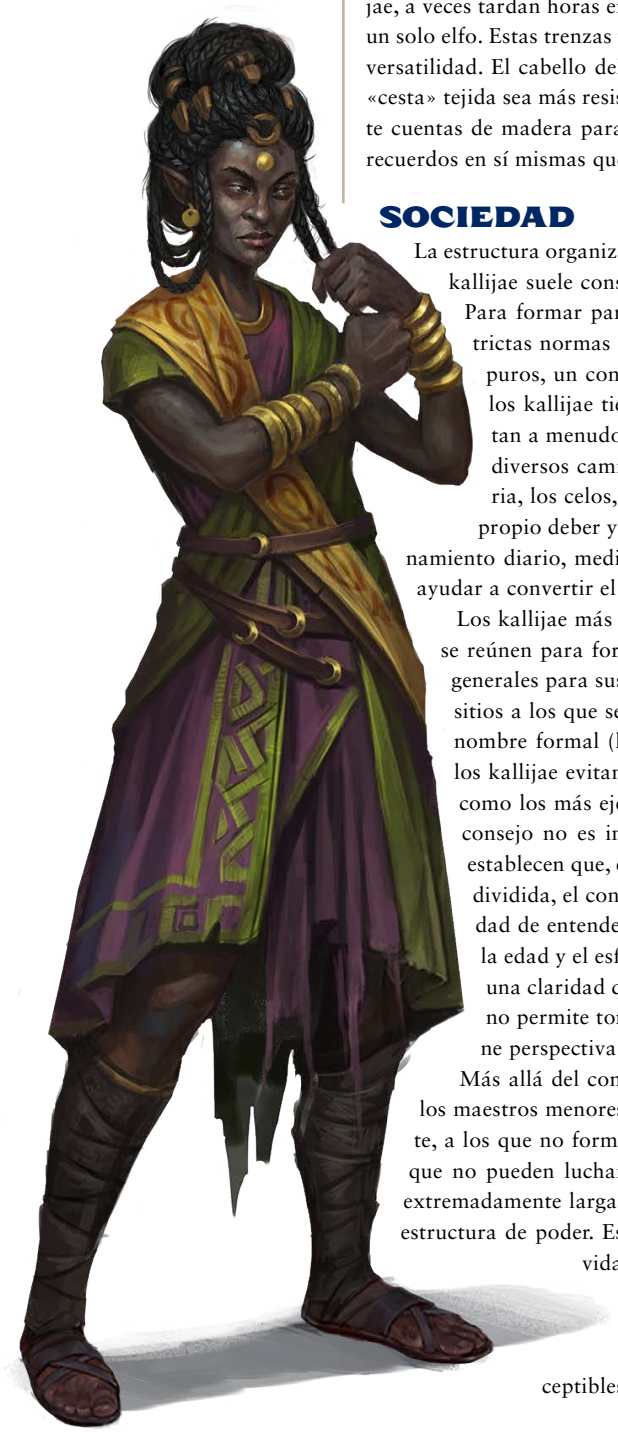
RESPETO POR LA VIDA

Los kallijae creen que vincularse con cualquier criatura contra su voluntad invita al mal. Muy pocos tienen familiares o practican la magia de convocación (los conjuros que no convocan criaturas reales se consideran mucho menos objetables). Los kallijae suelen evitar la magia de compulsión de todo tipo, aunque algunos la utilizan para contrarrestar las compulsiones de otras criaturas.

a menudo son mucho más funcionales de lo que parece a primera vista. Para llevar todo lo posible encima, en caso de tener que viajar rápidamente, los kallijae se trenzan en el pelo sus posesiones más preciadas. Estas posesiones suelen ser pequeñas, de escaso valor para cualquiera que no forme parte de una familia o comunidad y se transmiten con cariño de generación en generación o de mentor a aprendiz. Normalmente, sólo se quitan y muestran estos recuerdos a otros cuando se crea un vínculo profundo y de confianza. Los raros kallijae vistos fuera de la Extensión de Mwangi también utilizan su pelo para guardar objetos importantes como documentos, monedas y tinturas.

Por ello, los peinados de los kallijae tienden a ser patrones elaborados que soportan el peso y, a la vez, protegen la cabeza. Dependiendo de lo que se guarde en las trenzas o en las rastas, los peinados pueden ser enormes y elaborados o discretos y extremadamente funcionales.

La elaboración de estos peinados es una de las artes más conocidas de los kallijae, a veces tardan horas en hacer las trenzas, las rastas o en mantener la cabeza de un solo elfo. Estas trenzas y rastas suelen ser extremadamente finas para darles más versatilidad. El cabello del portador tiene que ser muy largo para permitir que la «cesta» tejida sea más resistente y tenga más capacidad. Se utilizan estratégicamente cuentas de madera para ayudar a reforzar el patrón, algunas de las cuales son recuerdos en sí mismas que se transmiten en una familia.



SOCIEDAD

La estructura organizativa que sirve de columna vertebral de la rígida sociedad kallijae suele considerarse esotérica e incomprensible para los forasteros. Para formar parte de una comunidad kallijae, hay que cumplir con estrictas normas y reglamentos. Ante todo, los kallijae deben mantenerse puros, un concepto que a menudo se malinterpreta. La «pureza» que los kallijae tienen en tan alta estima es una libertad de las cosas que tan a menudo atormentan a las almas mortales y las arrastran por los diversos caminos de la corrupción: la riqueza material no comunitaria, los celos, la vanidad y cualquier otra cosa que pueda distraer del propio deber y propósito. Esto requiere un fortalecimiento y acondicionamiento diario, meditación, estudio académico y una dieta equilibrada para ayudar a convertir el propio cuerpo en un recipiente limpio.

Los kallijae más capaces de dominarse a sí mismos en todos los aspectos se reúnen para formar un consejo de seis, que toman todas las decisiones generales para sus comunidades y dirigen las incursiones en Usaro y otros sitios a los que se enfrentan los kallijae. Aunque este consejo no tiene un nombre formal (los títulos y el prestigio son otra de las tentaciones que los kallijae evitan), todos los kallijae reconocen su sabiduría y autoridad como los más ejemplares de lo que significa ser kallijae. Sin embargo, el consejo no es infalible y esto también debe reconocerse. Sus estatutos establecen que, en caso de que cualquier decisión provoque una votación dividida, el consejo debe escuchar a su acólito más joven con la capacidad de entender la elección en cuestión. Aunque la sabiduría viene con la edad y el esfuerzo, la juventud y la ingenuidad también pueden tener una claridad que puede revelar caminos antes ocultos. Cuando la edad no permite tomar una decisión, debe ser la juventud la que proporcione perspectiva.

Más allá del consejo, la jerarquía de autoridad desciende lentamente de los maestros menores a los mentores, los aprendices, los acólitos y, finalmente, a los que no forman parte de su orden semimilitarista. Por lo general, los que no pueden luchar, como los heridos, los ancianos que han vivido vidas extremadamente largas o los padres de niños muy pequeños, están fuera de la estructura de poder. Esta preparación y planificación excesiva se traslada a la vida cotidiana de la cultura kallijae.

FE

Para los elfos kallijae, los dioses son tan falibles y susceptibles a la corrupción como cualquier mortal. Al igual que los

mortales, experimentan miedo, odio, celos y todas las demás emociones que hacen que uno sea susceptible al mal. Esas emociones y vulnerabilidades se pueden transmitir a sus seguidores, diseminándose a través de gran parte de sus adoradores. En lugar de abrirse a tal vulnerabilidad, los kallijae no veneran a ningún dios.

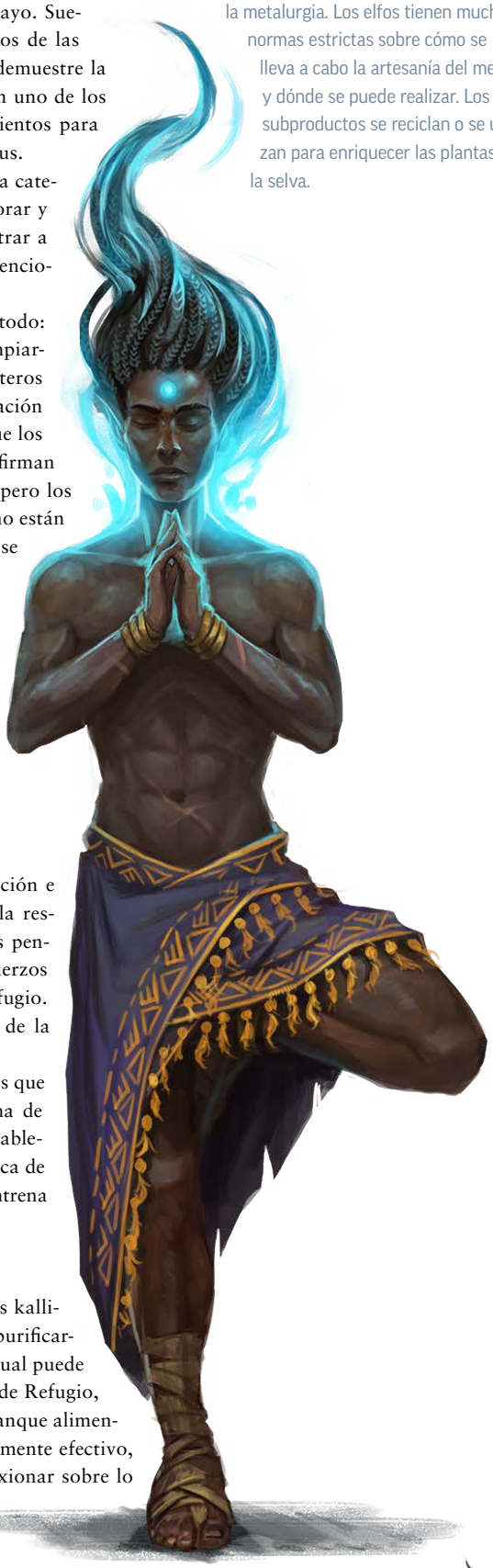
En cambio, aquellos que han demostrado conocimiento, competencia y dominio de sí mismos son venerados por su pericia y denominados onyukayo. Suelen ser ancianos vivos que se han convertido en mentores queridos de las siguientes generaciones, pero cualquiera que muestre aptitudes y demuestre la compostura ejemplar que enseñan los kallijae puede convertirse en uno de los estimados onyukayo. A menudo, los que abandonan los asentamientos para viajar en aventuras lejanas vuelven habiendo ascendido en su estatus.

Sin embargo, los kallijae procuran no elevar nunca a alguien a la categoría de dios, ya que esto tiene los mismos inconvenientes que adorar y seguir a los dioses. Aun así, algunos caen en la tentación de idolatrar a alguien que camina entre ellos y acaban convirtiéndose en cultos silenciosos que acechan en los márgenes de su sociedad.

Los kallijae creen que sus cuerpos son partes que forman un todo: mente, ojos, boca, corazón, manos, tronco y pies. El cuerpo debe limpiarse a fondo periódicamente en un ritual llamado el Alivio. Los forasteros que han participado en este ritual o han sido testigos de su realización suelen describirlo como una oración de una forma diferente, aunque los kallijae no dirigen esta oración a ningún oyente divino. También afirman que el concepto kallijae de la mente y el corazón es afín al alma, pero los propios kallijae dicen que esto es inexacto. La mente y el corazón no están separados del resto del cuerpo. Todas las partes son necesarias y se deben atender fielmente para formar un todo funcional.

HIERRO ÉLFICO

Los kallijae empuñan armas de hierro frío para luchar contra los demonios, pero son extremadamente cautelosos con los desechos y la contaminación que puede producir la metalurgia. Los elfos tienen muchas normas estrictas sobre cómo se lleva a cabo la artesanía del metal y dónde se puede realizar. Los subproductos se reciclan o se utilizan para enriquecer las plantas de la selva.



CULTURA

Desde que se separaron de sus antepasados mualijae, los elfos kallijae se han esforzado por alcanzar unos objetivos generales: comprender la naturaleza del mal, identificarlo en su interior, suprimirlo o eliminarlo, y suprimirlo o eliminarlo en los demás. Esto adopta muchas formas: la meditación, el Alivio, la reflexión a través de la tradición oral y la vigilancia.

Meditación y autorreflexión

Para ello, los kallijae han desarrollado varios métodos de meditación e introspección. Algunos son mundanos, basados en el control de la respiración y la concentración en puntos del cuerpo para aclarar los pensamientos. Algunos utilizan un foco externo para reforzar sus esfuerzos y aligerar su carga, como las gemas focales o los estanques de Refugio. Otros recurren a la magia primigenia para potenciar los efectos de la meditación, como el Alivio.

Los diversos métodos de meditación son una de las pocas prácticas que los kallijae están dispuestos a compartir con los demás, una forma de disminuir la propagación de los males más allá de donde se han establecido. Cuando los forasteros llegan a un asentamiento kallijae en busca de orientación, se les guía con júbilo durante el Alivio y luego se les entrena tal y como se haría con un joven kallijae, como si no supieran nada.

El Alivio

Cuando tus viajes y hazañas comienzan a pesar y a ralentizarte, los kallijae creen que todas las partes del cuerpo deben limpiarse a fondo, purificarse y volver a centrarse en un ritual conocido como el Alivio. Este ritual puede llevarse a cabo tal y como estaba previsto originalmente en la isla de Refugio, pero aquellos que no puedan realizar el viaje pueden utilizar un estanque alimentado por un manantial o de agua dulce. Para que el Alivio sea realmente efectivo, deben seguirse los siguientes pasos: en primer lugar, hay que reflexionar sobre lo que se ha hecho con cada parte que se limpia, para reconocer lo que ha pasado entre este Alivio y el último; a continuación,

REGALOS LIGEROS

Dado que los kallijae evitan el materialismo, rara vez intercambian regalos físicos. En su lugar, si un elfo kallijae quiere honrar a alguien, suele contar anónimamente la historia de esa persona a los narradores kallijae. Algunos incluso componen un poema o una representación para transmitirla. Este conocimiento se recopila, al igual que todos los cuentos de los kallijae, pero cuando se regala un cuento de esta manera, los intérpretes se esfuerzan por localizar a la persona honrada e interpretar la historia de forma discreta. El objetivo de la representación es asegurarse de que el destinatario es consciente del regalo, evitando al mismo tiempo cualquier sentimiento de arrogancia (o, en algunos casos, de paranoia) que pudiera derivarse de ser el centro de un relato importante.

hay que evaluar esos hechos y perdonarse los que se lamentan, al tiempo que se disfruta de los que producen alegría; y, por último, se conservan todos estos recuerdos y se extraen las lecciones que hay que aprender. La última parte que se lava es siempre el cuero cabelludo y el pelo, puesto que los recuerdos ocupan un lugar en la mente. Este ritual siempre se lleva a cabo después de los viajes largos o, al menos, una vez al año en el cumpleaños, para representar y reconocer el viaje que ha significado ese año.

Tradición oral

Los kallijae confían en los conocimientos, las historias y las habilidades que se transmiten de generación en generación. Aunque los forasteros pueden considerar estos métodos poco fiables, son lo que ha mantenido vivas las tradiciones kallijae, a pesar de la aparentemente interminable destrucción de sus asentamientos. Si bien los libros pueden arder y los edificios derrumbarse, las palabras que se transmiten de boca a oreja persisten mientras haya quien las escuche. Aunque otros eruditos podrían temer la corrupción de la información que puede resultar de tal práctica, un narrador kallijae entrenado posee una memoria tan precisa que algunos podrían considerar incluso sobrenatural. Las frases clave que se repiten y otras ayudas mnemotécnicas ocupan un lugar destacado en las historias kallijae, pero gran parte de su precisión es resultado de la dedicación y la disciplina de los historiadores kallijae.

En lugar de mantener extensos registros como hacen los maestros alijae, los kallijae preservan su historia a través de relatos orales contados por los ancianos y aquellos que los escuchan y recuerdan. Los relatos alegres se transmiten con frecuencia después de las comidas y los relatos sobrios de su historia se recitan solemnemente en momentos clave de cada año. Todas las habilidades y conocimientos se transmiten de persona a persona, tanto a través de mentores de la familia como de la comunidad.

La Prueba del Corazón

Para conocer de primera mano lo que existe en el mundo exterior al llegar a la mayoría de edad, todos los kallijae deben realizar una Prueba del Corazón. Para ello, deben viajar durante varios años lejos de cualquier asentamiento kallijae para poner a prueba su voluntad y perseverancia contra todo lo que el mundo tenga para ofrecer y traer de vuelta su reconocimiento. Esta prueba sirve como rito de paso que deben superar para comprender la lucha que van a librar durante toda su vida. Aunque los kallijae se centran principalmente en la amenaza que supone Angazhan, existen muchos otros males en el mundo que pueden agravar esa amenaza. Cuando los jóvenes kallijae parten, no se llevan consigo nada más que la ropa que visten y lo que saben. Deben ganarse todo lo demás por sí mismos, incluyendo la comida y el refugio.

Muchos de los que emprenden este viaje se limitan a viajar a los confines más lejanos de la Extensión de Mwangi, prefieren permanecer cerca de aquellos que, al menos nominalmente, se parecen a ellos como consuelo. Estas Pruebas suelen ser más cortas, más parecidas a un aprendizaje que a un viaje de introspección, en las que uno aprende de primera mano nuevas técnicas y quiénes son sus potenciales aliados y enemigos dentro de la Extensión. Otros, sin embargo, terminan mucho más lejos, llegando incluso hasta las Tierras de los Reyes de los Linnorm y Numeria. Estos viajeros suelen ser los que se enamoran de las historias de aventureros y quieren llegar a ser como ellos, ampliando la recopilación de conocimientos orales que se transmitirán durante generaciones.

Semielfos

Otra palabra para designar a los semielfos kallijae es umanyano, que simboliza el puente y la unidad potencial con otros que estos representan. Para los elfos de pleno derecho y los kallijae significativamente mayores, los umanyano suelen parecer la única forma de entender y mantenerse en contacto con un mundo que cambia rápidamente. ¿Cómo puede uno esperar acabar con los males del mundo si no es capaz de conocerlos y comprenderlos plenamente?

Un semielfo kallijae criado dentro de la cultura kallijae se entrena especialmente en las prácticas meditativas antes de realizar su Prueba del Corazón con los alijae en Nagisa como una prueba doble: deben resistir las tentaciones de poder en las que la mayoría de los kallijae creen que se ahogan los elfos alijae, así como conocer toda la historia de su pueblo para comprender todo lo ocurrido en el pasado. Tras un periodo que puede durar hasta varios años, regresan a su hogar para limpiar su espíritu antes de volver a salir al mundo en busca de prácticas que puedan mejorar sus hábitos de meditación y limpieza, junto con cualquier otra cosa que pueda ayudar a su pueblo. A veces, estas exploraciones pueden provocar una profunda desconfianza en sus comunidades hacia los forasteros, especialmente los procedentes del Imperio de Cheliax y los piratas de los Grilletes.

A los semielfos kallijae criados fuera de su cultura se les pide que asuman los mismos deberes si llegan a formar parte de un asentamiento, pero pueden ser utilizados trágicamente como lecciones objetivas más que como puentes proverbiales: más que un puente entre culturas, son ejemplos de lo que los males del mundo pueden acumular en un alma.

VECINOS DE LOS MATANJI

Los elfos kallijae son los vecinos más cercanos de los orcos matanji (página 92) y los más propensos a aliarse con ellos cuando luchan contra los demonios. También son los menos propensos a asociarse con los matanji, socialmente. La desagradable costumbre de los matanji de consumir sangre de demonio en el combate es un motivo, pero también es una decisión táctica: si los elfos o los orcos son invadidos y aniquilados por sus enemigos demoníacos, el otro grupo no se verá comprometido.

RELACIONES

Muchos forasteros consideran que los elfos kallijae son extraños, pero, en última instancia, dignos de confianza, aunque sólo sea por su estricta disciplina y su sosegado autocontrol. Su concentración y autoconocimiento les permite mantener la mente fría ante cualquier crisis. La mayoría de los grupos de aventureros de la Extensión están encantados de invitar a un miembro kallijae como fuerza de anclaje. Los de fuera de la Extensión tienden a ver a los elfos kallijae con curiosidad y desconcierto: un grupo aparentemente rígido y sin emociones en un mar de pueblos que expresan sus sentimientos incluso en sus coloridas y bien equipadas ropas.

La creencia de los kallijae en la falibilidad de los dioses suele atraer preguntas de aquellos que se han criado en sociedades más reverentes, con indagaciones que van desde lo inocente hasta lo agresivo; pero, como los kallijae no guardan ningún rencor a los fieles y tienen poco interés en debatir con ellos, tienden a ser aceptados y apreciados por todos, a excepción de los teístas más militantes. Estos puntos de vista pueden atraer una atención más positiva por parte de los residentes de Rahadoum, a quienes se ha preparado para considerar a los elfos kallijae como aliados filosóficos. Sin embargo, los kallijae suelen encontrar desagradable el ateísmo beligerante, lo que a menudo provoca decepción durante estos encuentros. No obstante, Rahadoum sigue siendo una nación popular en la que emprender la Prueba del Corazón, y los rahadoumitas suelen acoger a estos visitantes, dado que les intrigan las técnicas de meditación y los rituales no religiosos de los kallijae.

Por su parte, los kallijae tienden a desconfiar de todo el mundo, con mucha cautela y a la espera de la posible caída en la villanía, no porque consideren que los forasteros sean intrínsecamente malvados, sino porque hay mucha corrupción sin control en el mundo. Los alijae se impregnan de ella con sus tratos sobrenaturales y los ekujae coquetean con ella mediante sus adornos personales. Aunque todavía pretenden redimir a sus primos mualijae, la mayoría de los kallijae se desesperan porque nunca llegue a suceder. Muchos otros dentro de la Extensión y más allá se consideran perdidos, pero ningún individuo es indigno de ayuda.

ASENTAMIENTOS KALLIJAE

Los asentamientos kallijae son cónclaves en las pequeñas islas que salpican el lago Ocota, agrupados principalmente

al norte y al noreste de Usaro. Estos lugares son difíciles de encontrar y aún más difíciles de acceder; tienen fuertes defensas y patrullas constantes para asegurar que los charau-ka no los descubran. El mayor de ellos, con diferencia, es Refugio, la isla rodeada de niebla cerca del centro del lago Ocota, donde los kallijae encontraron por primera vez la paz necesaria para la introspección. Su rival en tamaño es Bere Nibi, donde se aprenden y perfeccionan las habilidades para librar batallas tanto internas como externas. La mayoría de los demás asentamientos son simplemente puntos de repliegue temporales y rincones ocultos para cuando los ataques de Usaro sean demasiado para los sitios más grandes y obvios. Sin embargo, la mayoría de ellos permanecen vacíos y no se utilizan, con poco más que algo de espacio para un puñado de personas, comida para unas pocas semanas y un lugar para la meditación y el entrenamiento.

La arquitectura de estos asentamientos es sencilla y de apariencia casi brutal, construida para resistir ataques y asedios y posteriormente reconstruida o reparada según ha sido necesario. Los elfos kallijae no se preocupan por la estética exterior, ¿para qué molestarse cuando sus esfuerzos son destruidos con tanta frecuencia? Cuando decoran los espacios interiores, prefieren utilizar métodos provisionales que pueden cambiarse o sustituirse fácilmente y que, a menudo, priorizan la funcionalidad. Los tapices tejidos con hierbas que cambian de color a medida que se secan y los «jardines» de los patios interiores con plantas de rápido crecimiento rodeadas de rocas de distintos tamaños son elementos comunes, tanto por la facilidad con la que se pueden reemplazar como por su función como posibles métodos para concentrarse.

Las conexiones estructurales más comunes entre los edificios de los kallijae son su uso sin ornamentos de los materiales más sólidos estructuralmente y más fáciles de conseguir, normalmente maderas duras y ladrillos cocidos elaborados para construir edificios bajos y muy angulares con colores apagados. Aunque nadie cultiva plantas alrededor de estos edificios, la flora que se da de forma natural y no supone una amenaza se deja crecer y sólo se poda cuando es necesario. Muchos de estos edificios están situados en valles, cerca de cañones o junto a cascadas y acantilados, barreras naturales que se aprovechan como ayuda a las defensas de los kallijae.

Aunque los kallijae ven a los forasteros como aliados potenciales en su interminable cruzada, siguen sin ser kallijae y, por tanto, sólo tienen acceso a ciertas partes de su cultura, asentamientos y hogares. Por ejemplo, a menos que alguien sea de total confianza, no se les permite entrar en los espacios más privados de una familia: los dormitorios y los lugares de meditación. Incluso los kallijae que se encuentran en aventuras y en las zonas salvajes de Golarion se ponen muy a la defensiva ante las intrusiones en sus espacios de sueño, incluso aunque esa intrusión sea inevitable. Ensuciar el aire de estos espacios con las impurezas de aquellos que no han sido entrenados puede cambiar y alterar cualquier meditación que pueda ocurrir antes de que el espacio pueda limpiarse adecuadamente.

Todos los asentamientos kallijae del lago Ocota se mantienen bajo una estricta y constante vigilancia, aunque la mayoría de las patrullas se esfuerzan por mantenerse ocultas y moverse sigilosamente entre los árboles en un esfuerzo por no conducir a los enemigos hasta su entorno. Toda la actividad de los kallijae en la zona se rige por un estricto calendario, que puede cambiar de un momento a otro si se detectan amenazas en la región.

Refugio

La isla que finalmente se convertiría en Refugio fue descubierta en gran parte por accidente: una partida de hostigadores en plena retirada se vio obligada a adentrarse en el lago Ocota más de lo que la mayoría estaba dispuesta a aventurarse. No tardaron en perderse en la niebla que se extiende desde el centro del lago y acabaron encallando en las orillas de lo que resultó ser una gran isla. Aunque la niebla les permitió cubrirse lo suficiente como para atender sus heridas, también significaba que no podrían ver a nadie acercarse. A pesar de que pasaron días en la isla, nadie se atrevió a acercarse a ellos: ni los charau-ka ni ningún otro depredador agresivo que acechara en el lago. Aprovechando la niebla de nuevo, el grupo de hostigadores se reagrupó con los demás kallijae e informó de sus hallazgos.

Así comenzó la vida en Refugio, un lugar de retiro y recuperación para los heridos. Al igual que a su principal base de operaciones se la denomina siempre Primera defensa, Refugio se considera en ocasiones la Última defensa. Con el descubrimiento de los estanques reflectantes y las aguas termales dentro de los sistemas de cuevas de la isla, Refugio se expandió hasta convertirse en uno de los pocos asentamientos kallijae que permite entrar a los forasteros, así como el más ferozmente protegido. Si un forastero consigue llegar a Haven y demostrar que es digno de confianza, se le permite la entrada.

Al igual que todos los asentamientos de los kallijae, permanentes o temporales, Refugio está diseñado en torno a la defensa de sus habitantes. Los edificios no esenciales constituyen las estructuras más externas, construidas con muros sólidos y apiñadas con barreras entre ellas. Esto acorta el tiempo de construcción de las defensas, a la vez que pone a salvo los bienes y a los no combatientes en tiempos duros. Estos edificios exteriores están en constante reparación y patrullaje y nadie pueda entrar o salir sin ser visto. Los edificios exteriores suelen utilizarse como almacenes de armas, secaderos y ahumaderos para los alimentos cazados y recolectados, así como almacenes de bienes poco utilizados que pueden ser útiles para el comercio necesario, como mapas, baratijas y libros.

Más allá de las lindes exteriores se encuentran las viviendas, los almacenes de alimentos y ropa, las zonas de entrenamiento y los espacios al aire libre para cocinar y hacer manualidades. Aunque estos edificios no están tan juntos como los del anillo exterior, aunque sí que están escalonados para proporcionar una cobertura estratégica en caso de que fuera necesario.

Por último, están los espacios de curación y recuperación, una serie de salas semiabiertas dispuestas en un gran patrón circular y situadas sobre el sistema de cuevas subterráneas. Esta estructura se ha construido de tal manera que, como último recurso, pueda cerrarse por completo y permitir a los que están dentro retirarse a los serpenteantes manantiales que hay debajo, o teletransportarse si hay usuarios de magia presentes.

Actualmente, Haven es también el escondite ocasional del *Altar de Angazhan*, robado por una ambiciosa kallijae llamada Dayo. Cuando está oculto en Refugio, se mantiene en las profundidades de los sistemas de cuevas, un lugar que pocos kallijae recorren debido al extraño y profundo gemido que retumba perpetuamente desde las profundidades. Algunos temen que las mismas cosas que siempre han hecho que la isla sea defendible puedan estar ocultando peligrosos secretos y que, más adelante, pagarán un terrible precio por haber decidido ignorarlos.

Guerreros azote demoníaco

Desde los siervos de Angazhan hasta el exiliado Arrasador de árboles, los elfos tienen una larga historia de enfrentamientos con los demonios.

Guerrero azote demoníaco **Dote 1**

ELFO

Obtienes un bonificador +1 por circunstancia al daño con armas y ataques sin arma contra demonios. Si tu ataque inflige más de un dado de arma de daño (como es común en niveles superiores al 1), el bonificador es igual a la cantidad de dados de arma o de ataque sin arma. Si tus acciones obligan a un demonio a sufrir daño por su vulnerabilidad al pecado, aumenta ese daño en 2.

PERSONAJES KALLIJAE

Los elfos kallijae suelen tener la herencia de los elfos silvanos o de los elfos de los susurros, lo que representa su familiaridad con la selva y una aguda percepción perfeccionada a través de la conciencia interior. Aquellos que conectan con la magia élfica innata tienden a escoger la dote de Magia de la selva en lugar de la dote de Magia del otro mundo, aunque hay algunas excepciones. Algunos kallijae adquieren una fuerte conexión con la Naturaleza a través de sus meditaciones que se manifiesta como la dote Ira elemental. Muchos kallijae pueden usar su meditación para extender sus pensamientos y escoger la dote Compartir pensamientos. Las prácticas de acondicionamiento mental y físico de los kallijae llevan a algunos a escoger las dotes Indiferencia élfica, Semblante decidido y Brío élfico. Las dotes Artesano de la madera, Instintos élficos, Paciencia intemporal y Buscador de la iluminación también son habituales.

Bere Nibi

En lugar de establecerse en una de sus islas del lago Ocota, el consejo de los kallijae decidió que el viaje a sus terrenos de entrenamiento formara parte del desafío para convertirse en uno de sus guerreros. Enclavado precariamente en las lejanas colinas Bandu y alejado de los oídos de los forasteros, Bere Nibi es el lugar en el que los jóvenes kallijae aprenden las habilidades básicas de sus familias y de la comunidad y sus jóvenes mentes se perfeccionan en los multifacéticos apoyos de la comunidad y la cultura kallijae. Aprenden de todo, desde conceptos básicos para el campo y la medicina, pasando por la búsqueda de alimentos y la caza, hasta métodos de meditación y combate cuerpo a cuerpo; los asistentes reciben una base amplia y estable de habilidades para que luego les guíe hacia cualquier habilidad más avanzada que se adapte a sus capacidades. En las raras ocasiones en las que un alumno muestra afinidad por un tipo de magia que no enseña ninguno de los actuales maestros kallijae, todos los maestros presentes se reúnen y llegan a un consenso sobre cómo proceder.

Aunque la disposición básica de Bere Nibi se adhiere a la estética defensiva del resto de asentamientos kallijae, hay algunas diferencias notables. En primer lugar, las patrullas de Bere Nibi las realizan los estudiantes residentes. Los estudiantes más nuevos hacen los turnos menos peligrosos, y sus responsabilidades y el peligro potencial de su patrulla aumentan a medida que sus habilidades y su autodominio crecen en la misma medida. Si no hay suficientes estudiantes para completar una patrulla, se convocan guardias de asentamientos disponibles. La distancia al lago Ocota y sus peligros siempre presentes suelen provocar que tanto los estudiantes como los maestros sean negligentes en sus deberes; por suerte, esto todavía no ha tenido consecuencias importantes. En particular, aunque no se permite a los forasteros entrar en las fortificaciones del complejo, a menudo se les permite merodear cerca en sus propios campamentos. Los estudiantes más valientes a menudo les dan la lata para que les cuenten historias o los entrenen.

En segundo lugar, las estructuras defensivas de Bere Nibi se han modificado para aprovechar mejor las colinas y sus picos, que permiten múltiples puntos de observación elevados. Mientras que la mayoría de las estructuras de los kallijae suelen tener un máximo de tres pisos, algunas torres de Bere Nibi son el doble de altas y se elevan hasta espigados miradores. Aunque se utilizan como torres de vigilancia, no es ningún secreto que muchos estudiantes se ofrecen como voluntarios para trabajar en las torres sólo por las vistas. Algunos estudiantes se desafían en carreras por las oscilantes escaleras hasta la cima, mientras que otros pasan una noche entera allí, rodeados por los ululantes vientos, por un reto.

La última diferencia entre Bere Nibi y otros asentamientos kallijae es su permanencia. En lugar de estar construidos con ladrillos que pueden desmoronarse con el tiempo o con cualquier madera disponible, los edificios de Bere Nibi son de piedras unida con mortero reforzado. Como el complejo de entrenamiento nunca ha sufrido un ataque fuerte, estos muros nunca se han puesto a prueba en combate, pero han resistido la prueba del tiempo y nunca se han tenido que reconstruir. Por ello, las plantas autóctonas que crecen sobre los muros, normalmente anodinos, se han convertido en una vibrante decoración por derecho propio. Aunque los guardianes kallijae dicen que incentivan que estas plantas crezcan de forma que fortifiquen las murallas y refuercen sus

defensas, cualquiera puede observar que el cuidado de estas plantas es casi artístico y muy consciente de su estética.

DAYO AGITACORAZONES

LB | ELFA | GUERRERA 11

Dayo, la mayor de cuatro hermanos, desarrolló un profundo orgullo por su herencia kallijae y la misión de su pueblo de suprimir los males de su interior, así como del mundo. De niña, ayudó a su madre a atender a muchos combatientes heridos en Haven, donde escuchaba absorta las historias de sus batallas mientras se recuperaban de sus heridas. Cuando llegaban aventureros de lugares lejanos, Dayo los acosaba para que le dieran una lección de combate o le contaran una historia interesante que pudiera ayudarla en el futuro a enfrentarse a una amenaza. Su apetito por la perfección era tan voraz como para convertirse en un punto de preocupación para los ancianos maestros de Haven.

La razón por la que Dayo sentía un impulso tan profundo por convertirse en la mejor era sencilla: deseaba honrar al padre que sólo había conocido a través de las historias de sus heroicas incursiones en Usaro y sus valientes defensas de varios asentamientos. Todas estas historias terminaban con aquella en la que él se perdía en una última búsqueda en las profundidades de la ciudad, con un objetivo poco claro. El constante acoso de Dayo en busca de historias era un intento infantil de persuadir a alguien para que le dijera por qué su padre había desaparecido.

Dayo se dedicó a entrenar en Bere Nibi con una pasión furiosa, trabajando más duro que nadie y pidiendo constantemente patrullas más largas y peligrosas. Cuando entraban forasteros en la fortaleza, normalmente acompañando a algún nuevo estudiante aterrorizado en el largo viaje hasta las colinas Bandu, ella era la primera en empezar a hacerles preguntas y la última en verlos marchar cuando por fin partían hacia algún lugar nuevo. Tardó años, pero al fin una semiorca duelista llamada Sitara Bailarina de cuchillas llegó sin ningún estudiante y fue recibida como una vieja amiga por un puñado de maestros. Dayo se sentó absorta mientras Sitara contaba sus historias, incluyendo un desgarrador relato de un infructuoso viaje a las profundidades de Usaro para robar el *Altar de Angazhan* con la ayuda de un guía kallijae local. La comparación de las líneas de tiempo y la descripción de Sitara bastó para convencer a Dayo de que este guía local no era otro que su padre y se comprometió a continuar donde terminó su última cruzada.

Su entrega se convirtió en algo más parecido a una obsesión: sólo interrumpía sus entrenamientos y misiones por un intenso estudio de Angazhan, los charau-ka, Usaro y el lago Ocota. Mientras que algunos veían una dedicación sin igual a los objetivos del pueblo kallijae, otros temían que la ambición de Dayo creciera si continuaba por ese camino. Por su parte, Dayo se centró en encontrar un grupo de aventureros dispuestos a adentrarse en la ciudad. Cuando apareció uno lo bastante atrevido, un grupo de orcos y semiorcos matanji entre los que se encontraba Sitara, se unió a ellos sin pensárselo dos veces. Esta incursión tuvo éxito y juntos robaron el *Altar de Angazhan* durante el tumulto causado por la muerte del Rey Gorila mientras los charau-ka trataban de iniciar la sucesión del siguiente rey. La hazaña le valió el título de «Agitacorazones» entre los matanji y se lo quedó cuando regresó a casa.

Dayo se niega a dejar el *Altar* en manos de otros durante demasiado tiempo, ha pasado los últimos años escoltándolo entre varias fortalezas matanji y Refugio, para mantener la guardia y limpiarse la mácula que siente del artefacto maligno que amplifica las emociones corruptas que alberga su propio corazón. Lo que comenzó como un simple viaje a casa dos veces al año para ver a la familia, complementado con la meditación y el entrenamiento diarios, se ha convertido en un viaje cada pocas semanas. No importa dónde se encuentre en ese momento, Dayo busca un grupo dispuesto a asumir la ardua tarea de discernir cómo destruir el *Altar* de forma permanente, antes de que puedan reclamarlo o de que su influencia pueda cambiarla a peor de forma irrevocable.

DESTRUIR UN ARTEFACTO

Aunque Dayo y los orcos matanji aún no han descubierto esta información, el *Altar de Angazhan* sólo puede ser destruido por un Rey Gorila (tanto si es actuando por su propia voluntad como si está bajo los efectos del control mágico), que puede dañar el tótem como si fuera un objeto normal. Una vez que un Rey Gorila realiza su primer ataque contra el *Altar*, la blasfemia contra Angazhan hace que el *Altar* intente revocar sus dones y luego mate al traidor sacrílego.

MBE'KE

Esta es la historia que cuentan los mbe'ke.

Hace mucho tiempo, los enanos marcharon hacia arriba en una Búsqueda del Cielo. En esa marcha vieron muchas cosas maravillosas; templos y tesoros, magias y misterios. Un grupo de enanos, que más tarde se convertiría en los mbe'ke, terminó llegando a un valle protegido.

Vieron los lados rocosos del valle y observaron la gran cosa azul de arriba y la confundieron con una caverna más, aunque quizás más grande que la mayoría. Los sabios se acariciaron la barba, los ingenieros empuñaron sus herramientas y los enanos se dispusieron a atravesar la bóveda del cielo. Subieron a la montaña más alta de la tierra, apuntalaron bien el cielo y empezaron a cavar. Los enanos, por supuesto, pueden cavar a través de cualquier cosa, así que muy pronto atravesaron el cielo hasta el Plano del Aire.

Los habitantes del aire se vieron muy sorprendidos por estos extraños. Primero un gran espíritu huracanado trató de ahuyentar a los enanos, pero éstos habían luchado contra cosas peores bajo tierra y no se dejaron amedrentar. Luego, un gran djinni del viento del oeste ofreció a los enanos tesoros estupendos para que se marcharan, pero nada se comparaba con las maravillas que los enanos hacían por sí mismos. Finalmente, un curioso dragón de las nubes preguntó qué hacían los enanos en las siete estrellas de arriba y en las tres de abajo.

Una vez que comprendieron su error, los enanos descendieron de nuevo a Golarion y observaron el valle del que habían salido. Ciertamente, podían establecer un hogar allí y así lo hicieron; desde entonces los mbe'ke han sido buenos amigos de los dragones de las nubes.

HISTORIA

Si se consultan las historias, surge un relato diferente. Los enanos protombe'ke formaron parte de la misma migración que otros que siguieron la Búsqueda del Cielo. Al igual que los enanos del bastión Dongun, viajaron al lejano suroeste para establecer un puesto de avanzada, la ciudadela celeste que se conocería como la Espira de las Nubes. Cuando llegaron, descubrieron que el altiplano de Terwa ya estaba habitado por un gran clan de dragones de las nubes.

Los detalles de esa época se han perdido, pero los eruditos creen que los dos grupos se enfrentaron inicialmente por el territorio y los recursos. Ciertamente, un número sospechoso de las reliquias más antiguas de los mbe'ke están hechas de hueso de dragón. Sin embargo, con el tiempo, el conflicto dio paso a un estancamiento, el estancamiento pasó a ser una tregua incómoda, la tregua se convirtió en una verdadera paz y la paz se convirtió finalmente en asociación e integración.

Desde aproximadamente el año 2000 RA, los mbe'ke han

convivido con los dragones de las nubes en el altiplano de Terwa y, a estas alturas, la asociación entre ambas especies se ha convertido en una tradición y un ritual. Los mbe'ke no adoran a los dragones, pero los respetan enormemente y los dragones de las nubes se han convertido en uno de los símbolos centrales de la identidad enana mbe'ke. En la actualidad, los mbe'ke han establecido asentamientos por todo el altiplano y se dedican a la agricultura, la minería, la artesanía y el comercio en Garund y Avistan. Todavía viven en la ciudadela celeste de la Espira de las Nubes y siguen manteniendo su alianza con los dragones de las nubes.

Aparte de la casi mítica Búsqueda del Cielo, el acontecimiento más importante de la historia de los mbe'ke es la Guerra de los Corazones Partidos (3841-3844 RA). El Rey Supremo Nkobe, el último vástago de la familia real mbe'ke, siempre había sido famoso por su temperamento y sus sospechas. Cuando su hijo murió repentinamente de una enfermedad, la furia y la paranoia de Nkobe se multiplicaron por diez. El Rey Supremo, seguro de que su hijo había sido envenenado, comenzó a urdir planes en secreto y a reclutar secuaces. Entonces, en lo que se conoció como los Nueve Días de Sangre, miles de enanos fueron arrestados por sicarios enmascarados, arrastrados a los puentes de la Espira de las Nubes y decapitados. El Manantial, un profundo estanque bajo la ciudad, se tiñó de sangre.

Estalló una sangrienta guerra civil que enfrentó a hermanos contra hermanos, calcinó ciudades y destruyó minas. Ambos bandos estaban igualados y la marea sólo cambió cuando un grupo de dragones de las nubes bajo el mando del joven Cykurarreot la Niebla se unió a los rebeldes. Una vez terminada la guerra, Nkobe y casi toda la familia real estaban muertos, junto con la mayor parte de la aristocracia mbe'ke. Se fundó el sistema moderno de monarquía electoral mbe'ke en el lugar que ocupaba la destrozada monarquía. Entre los mbe'ke, Nkobe sigue siendo sinónimo de maldad, de caos y de la más cruel tiranía.

Más recientemente, las Guerras Corsarias (4607-4611 RA, 4695-4699 RA, 4718 RA-actualidad) han ocupado la atención de los mbe'ke. Al ser un reino poblado y urbanizado, los enanos mbe'ke prosperan con el comercio. Los barcos enanos transportan artículos de calidad, lana, mercancías finas y, en raras ocasiones, cofres de oro a lo largo de la costa garundi hasta los puertos de Avistan occidental y traen de vuelta maderas duras, telas e incluso seda o especias de Jalmeray y de la nación anadi de Nurvatcha. La riqueza de este cargamento atrajo la atención de los piratas de Los Grilletes, por lo que pronto se desató una lucha encarnizada. Los piratas se reunían en grupos para enfrentarse a los buques mercantes mbe'ke, lentos pero fuertemente armados, y luego se dispersaban antes de que un dragón de las nubes pudiera llegar y destrozar sus cascos con su aliento de rayos. En dos ocasiones, durante el reinado del Rey del Huracán Kerdak Puño de Hueso, estas escaramuzas irregulares se convirtieron en batallas navales a gran escala, con la pérdida de docenas de barcos en ambos bandos.

Al principio, parecía que la muerte de Kerdak pondría fin a las Guerras Corsarias, pero no fue así. En el 4717 RA, la colonia chelia de Sargava se declaró independiente y se convirtió en la nación libre de Vidrian. Esto puso fin a los pagos por protección de Sargava a los Capitanes Libres y eso, a su vez, supuso un excedente de piratas a la caza de nuevas presas. La Tercera Guerra Corsaria se perfila como la más sangrienta hasta la fecha y entre los mbe'ke crece el apoyo para acabar con la amenaza pirata de una vez por todas, sin importar a qué coste.

ASPECTO

Los mbe'ke son uno de los pueblos de ergaksen, o enanos de la superficie. El típico enano mbe'ke tiene la piel de color marrón oscuro, normalmente de un tono pardo, y un cabello negro que tiende a formar rizos compactos y elásticos, aunque los mbe'ke suelen empezar a encanecer a principios de la mediana edad. El color de sus ojos suele ser marrón oscuro, aunque los ojos dorados y grises también son comunes y el verde no es algo inaudito. En comparación con otros enanos, los mbe'ke tienden a ser más delgados, aunque para los estándares humanos siguen pareciendo bastante fornidos.

LAS RELIQUIAS DE NKOBE

Al final de la Guerra de los Corazones Partidos, el Rey Supremo Nkobe fue declarado abandonado y olvidado. Sus estatuas fueron destruidas, su nombre borrado de la lista de reyes y su imagen fue borrada de los muros de la Espira de las Nubes. A pesar de ello, existe un comercio clandestino de reliquias relacionadas con el último rey nacido. Algunos son objetos mundanos valorados por su artesanía y su macabra historia por coleccionistas de dentro y de fuera del altiplano. Otros tienen un matiz antinatural, un aspecto espeluznante que recuerda a los Nueve Días de Sangre y a la guerra civil que los siguió. Tienen rostros que nadan en las profundidades de las gemas o sombras que brotan de coronas con ángulos antinaturales y demasiadas curvas. Los siniestros ocultistas que compran estas cosas son un grupo hermético, pero pagan bien.

EMBARCACIONES DE LOS MBE'KE

Al igual que muchas ciudades enanas, los barcos mercantes de los mbe'ke son grandes, sólidos y están fuertemente armados. Sin embargo, a pesar de la fácil comparación con fortalezas flotantes, estos galeones son objetivos muy atractivos para los piratas. Indefectiblemente, los barcos de los mbe'ke son más lentos que los veloces navíos de los Capitanes Libres que los acechan, y una combinación de ganchos para cortar velas y cañones robados puede dejar incluso al barco más formidable a merced de los corsarios locales. Sin embargo, los marineros mbe'ke no están indefensos, y los piratas que intentan aprovecharse de ellos deben tener cuidado de evitar los vientos mágicos capaces de hundir barcos (que los resistentes barcos mbe'ke pueden capear mucho mejor que los ligeros bergantines piratas) o la presencia de escoltas dragones de las nubes que pueden partir fácilmente un mástil por la mitad con un rayo bien dirigido.

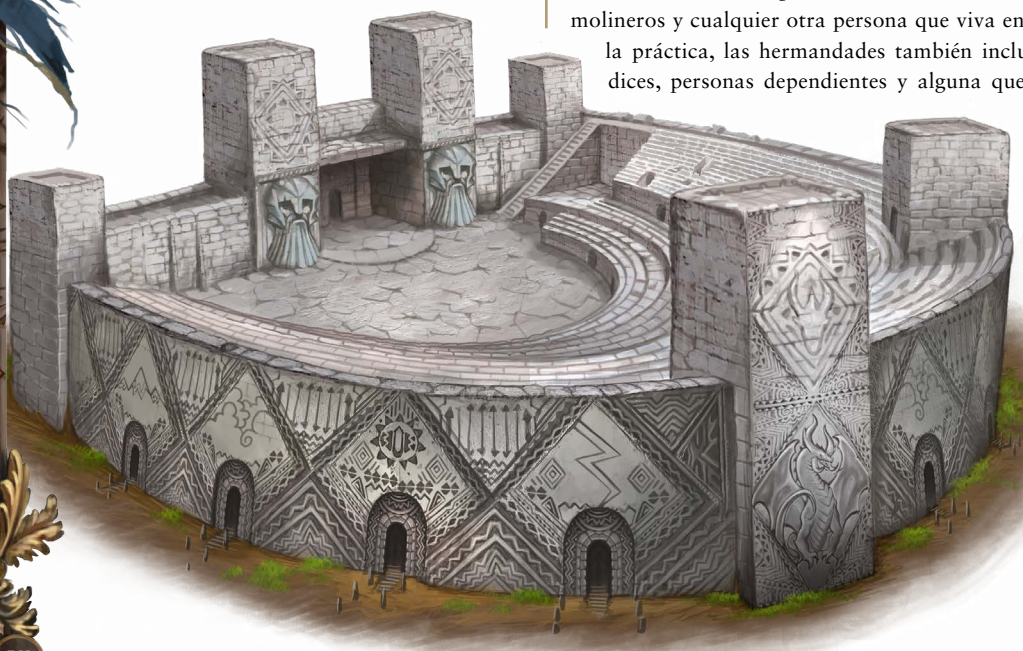
Sin embargo, la forma más fácil de identificar a un enano mbe'ke es su hábito cultural de afeitarse la barba y llevar el pelo muy corto. En el altiplano de Terwa habitan numerosos insectos nocivos, muchos de los cuales podrían encontrar en la barba de un enano un lugar estupendo en el que anidar, por lo que los mbe'ke tienden a ir bien afeitados. Esto a veces escandaliza a los enanos visitantes.

Independientemente de su género, los enanos mbe'ke suelen llevar pantalones ondulados, una camisa suelta y un caftán: una túnica con cinturón y mangas ajustadas que suele llevarse abierta. Son populares los pañuelos para la cabeza, que se envuelven alrededor de la frente para dejar visible el pelo de la parte superior de la cabeza; suelen ser de colores vivos y bordados y a menudo están hechos de la mejor tela que posee una familia mbe'ke. Hasta el más pobre de los campesinos posee al menos una tira de tela brillante para demostrar que sigue teniendo orgullo de enano. Las prendas de vestir suelen estar hechas de lana o lino, aunque los conjuntos más extravagantes pueden estar hechos de seda importada, lana de cachemira fina o tela de corteza de los ekujae. Tanto los caftanes como los pañuelos para la cabeza se ornamentan mucho con diseños y dibujos, normalmente de dragones, rayos u otros símbolos celestiales, y todos los mbe'ke llevan joyas, aunque sólo sean unos anillos de latón. En cuanto a los colores, los mbe'ke prefieren el extremo más cálido del espectro, en particular los tonos rojos y naranjas intensos, aunque siempre les interesan las prendas nuevas y brillantes y una multitud de mbe'ke acaudalados podría provocar fatiga visual en los espectadores.

Los mbe'ke tienen una especial predilección por el ámbar, debido a su asociación con la electricidad y, por tanto, con los rayos y los dragones de las nubes. Lo consideran el más moderno y deseable de los materiales preciosos, aún con mayor razón dado que el ámbar es escaso en el altiplano de Terwa y se debe importar a un gran coste. También utilizan escamas caídas de dragón de las nubes en la decoración, ya que son lo bastante comunes como para que incluso un enano relativamente pobre pueda tener un amuleto elaborado con una sola escama; los grandes jueces y mercaderes llevan armaduras o capas de escamas de dragón. Sin embargo, las reliquias más preciadas de los mbe'ke están talladas a partir de los cuernos desechados de los dragones de las nubes, y un anillo de cuerno de dragón es la posesión más preciada de muchas familias.

SOCIEDAD

La unidad básica de la sociedad mbe'ke es la hermandad, que es algo similar a un gremio y un bloque electoral. Una hermandad está formada por entre treinta y cincuenta enanos, que aparentemente realizan un mismo trabajo (o al menos, uno relacionado). Así, la espira de las Nubes tiene la Hermandad de la Forja del Cobre, formada por los trabajadores del cobre y el bronce de la ciudad, mientras que la Hermandad de los Agricultores del Sur de Simel está formada por agricultores, molineros y cualquier otra persona que viva en la mitad sur del valle de Simel. En la práctica, las hermandades también incluyen a miembros jubilados, aprendices, personas dependientes y alguna que otra alma extraña que no encaje en otro lugar; la Hermandad de la Forja del Cobre cuenta con un sacerdote de Torag que bendice las forjas. Cabe destacar que no es necesario ser un enano para unirse a una hermandad, y un modesto número de humanos y otras personas viven entre los mbe'ke como ciudadanos de pleno derecho.



Las hermandades tienen muchas funciones ceremoniales o administrativas menores, pero, en general, desempeñan tres tareas principales. En primer

lugar, son responsables de la salud y el bienestar de sus miembros, y se aseguran de que ninguno de ellos pase hambre o sufra pobreza. Las hermandades rara vez dan caridad excepto durante las emergencias, pero los mbe'ke son infinitamente creativos a la hora de encontrar tradiciones y sinecuras que permitan a todo el mundo recibir lo que necesita cuando lo necesita y que permitan a todos sentir que contribuyen, al menos un poco. En segundo lugar, las hermandades se encargan de reunir tropas en tiempos de guerra, ya sea empuñando las armas ellos mismos, contratando a otros o proporcionando algún tipo de servicio básico de guerra, como herreros o magos. Por último, cada hermandad elige a un portavoz para que asista a la Asamblea de Portavoces.

La Asamblea de Portavoces es el órgano legislativo de los mbe'ke y los Portavoces pueden discutir y discutirán durante días sobre puntos legales y rituales. Las votaciones se ponderan según el número de soldados que la hermandad pueda reunir en tiempos de crisis, pero incluso la hermandad más próspera o militante es sólo la primera entre iguales. Entre sus otros deberes, los Portavoces también seleccionan a los jueces (que se ocupan de las disputas y los delitos entre los enanos), juzgan ellos mismos los delitos más graves y eligen a los reyes.

Un rey mbe'ke es simplemente el enano a cargo de la autoridad ejecutiva de una comunidad mbe'ke, por grande o pequeña que sea. La Asamblea determina lo que hay que hacer, y el rey lo hace realidad, aunque los reyes también tienen el deber de dirigir a los guerreros de su comunidad en la batalla. El Rey Supremo de Espira de las Nubes es, a su vez, elegido por los votos ponderados de la Asamblea de Reyes, y actúa como máximo responsable ejecutivo y bélico de todos los mbe'ke. Tanto los reyes como los reyes supremos suelen servir durante una o dos décadas y sus Asambleas pueden destituirlos por incompetencia o signos de tiranía. Incluso siglos después, los mbe'ke temen (y con razón) que otro líder siga el camino del Rey Supremo Nkobe.

Los dragones de las nubes ocupan un lugar peculiar en la sociedad mbe'ke. A todos, excepto a los más jóvenes, se les conceden los derechos y honores de los reyes, se les da la bienvenida a la Asamblea de Reyes y se les trata con gran respeto y reverencia. Dragones y enanos se reúnen en los solsticios y equinoccios en grandes celebraciones formales para reavivar votos milenarios. Al mismo tiempo, los mbe'ke son conscientes de la diferencia entre los dragones de las nubes como símbolos y los dragones de las nubes como criaturas reales de carne y hueso. Los dragones de las nubes son bestias poderosas y majestuosas, avatares de la destrucción y de la gloria. También son volubles, como los gatos, propensos a vuelos por capricho que pueden distraerlos durante años y tan capaces de la sabiduría o la estupidez como cualquier enano. Los mbe'ke respetan mucho a sus aliados dracónicos, pero se aseguran de poder superarlos fácilmente en votos en cualquier asamblea que pueda surgir. Como los dragones de las nubes suelen interesarse poco

CYKURARREOT LA NIEBLA

La matriarca de los dragones de las nubes del altiplano de Terwa, Cykurarreot ha vivido cerca de los enanos mbe'ke durante casi mil años. Sus días de gloria han quedado atrás, tiene las alas marchitas y desgarradas y los ojos nublados por la edad, pero sigue teniendo la mente afilada como una cuchilla y todavía pesa más que un pequeño barco pirata. En su vejez, Cykurarreot ha decidido aprovechar su fama y su poder para disfrutar de una cómoda jubilación, jugando a juegos que duran años con otros dragones, aterrorizando a sus nietos y, de vez en cuando, forjando algunos objetos mágicos con cuernos desechados. Su última obsesión es coleccionar carillones e incluso podría llegar a cambiar un anillo mágico por un carillón que sea realmente interesante.

GHYMTHUR

Gracias a sus aliados los dragones de las nubes, los mbe'ke conocen mucha más magia del aire que la mayoría de los enanos. Los magos de batalla invocan el trueno y el relámpago, los sabios del cielo rastrean los cielos en busca de presagios y los arqueros ghymthur custodian todas las ciudades mbe'ke. El ghymthur es una tradición mística que consiste en infundir el viento en las flechas para que vuelen bien e impacten con fuerza. Se dice que un maestro arquero ghymthur es capaz de lanzar una flecha de tal forma que doble una esquina y atraviese una placa de acero, e incluso un novato puede acertar en la diana desde el otro lado de un valle. Impregnadas de rituales y tradiciones, las hermandades de ghymthur forman la columna vertebral de los ejércitos mbe'ke.

por la política de los mortales, este acuerdo ha funcionado razonablemente bien para ambos pueblos.

Varias hermandades, la principal de ellas los Guardianes de Dragones de la Espira de las Nubes, se encargan de servir a los dragones y de actuar como emisarios enanos ante sus aliados dracónicos. En la práctica, esto significa asegurarse de que los dragones tengan abundante comida y suministros acumulados, al tiempo que convencen a los dragones de las nubes para que hagan algo útil de vez en cuando. Los dragones más jóvenes suelen patrullar el territorio de los mbe'ke para divertirse, bajando en picado para arruinar el día de algún asaltante o pirata. Los dragones son bienvenidos entre los consejos mbe'ke por su edad y experiencia, y **Cykurarreot la Niebla** (N dragón de las nubes antiguo hembra 19), ahora vieja y marchita, lleva asesorando al reino mbe'ke desde la Guerra de los Corazones Partidos. La anciana dragona rara vez habla, dado su escaso interés en los asuntos cotidianos de los enanos, pero ha visto más crisis y desastres que nadie en el altiplano y proporciona una voz de calma ante situaciones graves.

FE

Los mbe'ke rinden culto al panteón tradicional de los enanos con pequeñas alteraciones. Torag gobierna como jefe y primero de los dioses, y cada comunidad mbe'ke tiene al menos un pequeño santuario dedicado al Creador. De forma más inusual, el hijo de Torag, Grundinnar el Pacificador, goza de una reverencia ligeramente inferior a la de su padre y se le considera responsable de la alianza de los mbe'ke con los dragones y del éxito de sus hazañas mercantiles. En los últimos años, el culto a Angradd, tradicionalmente una rama menor de la fe mbe'ke, ha crecido en popularidad debido a las Guerras Corsarias. Mientras que Torag es comedido, defensivo y cauteloso, el Fuego de la Forja es agresivo y se apresura a derramar sangre, buscando y eliminando las amenazas para el pueblo enano. Han surgido sectas dedicadas a Angradd por todo el altiplano de Terwa y, aunque su fe aún no es tan fuerte como la de su hermano, está creciendo rápidamente.

Junto a los dioses enanos tradicionales, los enanos mbe'ke veneran a Gozreh como patrón del viento y las olas y a Uvuko (página 142) como señor del cielo y de los dragones. Los templos de Gozreh tienden a ser lugares sombríos entre los asentamientos mbe'ke y es un dios más respetado que amado, pero Uvuko es un dios muy popular, especialmente entre los enanos más jóvenes.

CULTURA

Si uno preguntara a un mbe'ke, éste diría que su pueblo es famoso por tres cosas: primero, son los más testarudos de todos los enanos; segundo, son los que más discuten de todos los enanos; y tercero, carecen por completo de sentido del humor. Esto último lo dicen con la cara totalmente seria.

Aunque es difícil medir la terquedad de los mbe'ke con respecto a otros enanos, lo cierto es que cuentan con una orgullosa y vibrante tradición de debate, argumentación y cuestionamiento. Por un lado, las discusiones entre amigos se consideran una forma agradable de pasar el tiempo. Los mbe'ke discuten sobre la comida, el tiempo, la historia de la familia, la política y casi cualquier cosa que se pueda imaginar. Por otro lado, también ven el debate como una forma de llegar a la verdad de un asunto. Los mbe'ke creen que hay que cuestionarlo todo y que defender una posición intelectual ayuda a evitar que se osifique y carezca de sentido, aunque suelen saber distinguir entre las preguntas honestas y los esfuerzos de mala fe.

Los mbe'ke también tienen un sentido del humor muy característico, una fusión de la tradicional mordacidad enana y la extravagancia de los dragones de las nubes. Les encanta contar cuentos o historias surrealistas (llamados cuentos de líos), pero el truco particular consiste en relatar

los sucesos más extraños, fantásticos o hilarantes manteniendo una cara absolutamente seria. El público, por su parte, se acaricia el mentón y hace preguntas totalmente serias hasta que la historia se convierte en una maraña de absurdeces y alguien acaba soltando una carcajada. Si un mbe'ke no está discutiendo, probablemente esté contando extraños cuentos de líos con la esperanza de hacer reír a alguien. Otra ventaja es que los mbe'ke son jugadores temibles, dado que aprenden el arte de farolear con la cara seria desde la infancia.

La vida cotidiana de los mbe'ke gira en torno al trabajo y la confraternidad. Creen firmemente que hay que contribuir a la comunidad, por lo que casi todos trabajan de un modo u otro. Incluso a los que no pueden trabajar por razones de edad o discapacidad se les asigna una pequeña tarea o una función adecuada a sus capacidades como forma de sentirse parte de la comunidad. Las comidas de la mañana y del mediodía suelen ser más bien sencillas, algo de pan y verduras, pero tras el trabajo del día se celebran grandes comidas comunitarias con la familia o los compañeros en las que el enano más veterano presente lee las noticias o se narran cuentos de líos. Las celebraciones menores son comunes y una de las tareas clave de una hermandad es organizar una serie interminable de festivales, días sagrados, conmemoraciones y fiestas, de modo que cada semana (más o menos) se celebra algún tipo de fiesta.

RELACIONES

Al ser un pueblo mercantil, los mbe'ke acogen a los extraños con facilidad y con frecuencia. Cualquiera que llegue al altiplano de Terwa dispuesto a trabajar puede encontrar un lugar entre ellos y los no enanos constituyen una minoría considerable en el reino mbe'ke. Los humanos son comunes, sobre todo los bekyar y los bonuwat, pero se pueden encontrar elfos kallijae, medianos song'o, o incluso iruxis, orcos matanji o gnolls viviendo en las comunidades mbe'ke. En lo que respecta a los mbe'ke, todos estos habitantes son también mbe'ke, con los mismos derechos y responsabilidades que los enanos nativos.

En ningún lugar está esto más claro que con los kóbolds mbe'ke del altiplano de Terwa. Ambas ascendencias veneran a los dragones, ambas prefieren vivir bajo tierra y ambas poseen una fuerte ética laboral, un amor por la artesanía y una cierta vena militarista. Las relaciones amistosas tardaron varios siglos en asentarse y costaron varias guerras, pero hoy en día los kóbolds constituyen una parte valiosa de la sociedad mbe'ke, con sus propias hermandades, dagas de clan, reyes y votos en los asuntos de los mbe'ke.

Los iruxis de las Tierras Empapadas, en particular los gobernados por los agresivos Señores de Terwa, son harina de otro costal. Aunque la mayoría de los Señores de Terwa dirigen su atención al norte, hacia las Tierras Empapadas, al menos unos pocos han atacado a las comunidades mbe'ke de la periferia. Varios reyes mbe'ke han reunido tropas para acabar con ellos, pero, aunque los enanos son perfectamente capaces de aplastar a los hombres lagarto en las montañas, es poco probable que aventurarse en las pantanosas tierras del norte de la costa de Terwa acabe bien.

Los más problemáticos, con diferencia, son los Capitanes Libres de los Grilletes. Desde la caída de Sargava y la victoria de Vidrian sobre los corsarios, los ataques piratas a las rutas marítimas de los mbe'ke no han parado de aumentar. Tradicionalmente, el reino mbe'ke se ha abstenido de realizar ataques de represalia contra Puerto Peligro y otras ciudades piratas, tanto porque tal acción militar probablemente costaría vidas y tesoros como porque los puertos son un lugar conveniente para que los mbe'ke compren de nuevo sus bienes robados. Algunos mbe'ke temen que arrasar las ciudades piratas simplemente provoque que los asaltantes trasladen sus operaciones a un lugar menos práctico. Sin embargo, a medida que las Guerras Corsarias siguen pasando factura, el deseo de una acción definitiva crece, y con ello, la influencia de los intransigentes como el **rey Thabsing Ojo de Sangre** (página 71) y el **Rey-Mago Khawu** (N enano no binario sabio del cielo 69).

DIPLOMACIA DRACÓNICA

La mayoría de los dragones se dejan convencer fácilmente por los tesoros, y los aliados dragones de las nubes de los mbe'ke no son una excepción. A cambio de su sabiduría, protección y magia, los dragones de las nubes reciben un diezmo de las mejores obras que producen los mbe'ke, y casi siempre hay un artesano mbe'ke dispuesto a aceptar incluso las peticiones de encargo más extravagantes. Aunque los dragones de las nubes se hacen los tímidos y actúan como si estuvieran por encima de los asuntos de los mortales, el tamaño de la comunidad residente de un dragón de las nubes es un claro signo de estatus entre sus filas. Los dragones de las nubes jóvenes empiezan con comunidades pequeñas y van ascendiendo. Un dragón adulto bien establecido puede actuar como guardián de un pueblo o ciudad respetable, mientras que una cría joven probablemente empezará con un diminuto colectivo agrícola alejado de la civilización.

La Espira de las Nubes

Construida por antiguos albañiles enanos en los días posteriores a la Búsqueda del Cielo, la ciudadela celeste de la Espira de las Nubes es el corazón espiritual y cultural de los enanos mbe'ke. En las canciones e historias, los mbe'ke la llaman la Ciudad que Empieza y Termina, porque es aquí donde el pueblo enano surgió por primera vez y será la última fortaleza que caerá. Todos los enanos del altiplano de Terwa se proponen ver la Espira de las Nubes al menos una vez en su vida. De forma más mundana, la Espira de las Nubes es también una enorme y bulliciosa ciudad-estado, con sus salones repletos de forjas y talleres y sus mercados repletos de mercancías procedentes de todo Garund y Avistan. Es la sede del Rey Supremo de los mbe'ke y fácilmente triplica el tamaño de la siguiente comunidad mbe'ke más grande.

Vista desde el exterior, la Espira de las Nubes no ofrece mucho que recomendar. Parece una gran montaña protuberante de piedra pálida, como una especie de puño que se eleva hacia el cielo. Sólo una vista muy aguda detecta los amplios caminos que conducen a las puertas situadas en las laderas de piedra. Sin embargo, una vista aérea cuenta una historia diferente: toda la montaña ha sido deshuesada como una manzana y su centro ha sido tallado hasta formar un enorme vacío de cientos de metros. Está abierto al cielo y se hunde en las profundidades de un estanque abisal. Tallada en los laterales de la hondonada se oculta la ciudad enana, con sus amplios bulevares que descienden en espiral, mientras que las tiendas, las residencias y los templos se adentran más en la montaña. Unos sofisticados ascensores que utilizan contrapesos y poleas suben y bajan a la gente, mientras que unos finísimos puentes de piedra cruzan la extensión.

Explorar la Espira de las Nubes

La espira de las Nubes es una ciudad antigua plagada de ecos, pero hay algunos lugares que destacan tanto para los visitantes como para los residentes.

Las Aguileras

Muchos enanos consideran la ciudadela celeste su hogar, junto con una población significativa, aunque mucho más pequeña, de otras ascendencias, pero la fortaleza también acoge a muchos dragones de las nubes en cualquier momento. Las Aguileras, talladas en el hueco superior, son cavernas enormes y bien equipadas, adecuadas como guaridas para dragones de casi cualquier tamaño. Muchos dragones del altiplano de Terwa pasan parte de su vida en las Aguileras, donde los atienden los Guardianes de dragones como invitados de honor y aliados. La mayoría de los dragones acaban marchándose, ya que el bullicio y el ruido de la ciudad les resultan demasiado agotadores, por lo que la población local de dragones es mayormente joven.

Cykurarreot la Niebla es la notable excepción a esta tendencia. Anciana, cubierta cicatrices de batalla, medio ciega y casi sorda, la sierpe de las nubes lleva viviendo en la ciudadela celeste desde antes de la época del Rey Supremo Nkobe. Muchos de los dragones de las nubes del altiplano de Terwa son sus hijos y nietos, y Cykurarreot se considera en cierto modo responsable de dragones y enanos por igual. Por supuesto, el

sentido de la responsabilidad de un dragón de las nubes es algo extraño y la sierpe puede ser problemática y cascarrabias en sus mejores momentos, aunque nadie puede dudar de su conocimiento ni de su poder.

La Asamblea de Reyes

Las máscaras mortuorias de todos los Reyes Supremos del pueblo mbe'ke (y de una buena cantidad de reyes menores también) decoran este gran anfiteatro, situado al otro lado de la hondonada del Salón de Nkobe. Aquí, los gobernantes mbe'ke se reúnen para discutir y debatir, para elegir un Rey Supremo y para resolver asuntos de estado. A pesar de su nombre, es raro que aquí se reúnan únicamente los reyes; muchos encuentran conveniente enviar emisarios en su lugar, tanto si son parientes de confianza como simplemente cualquiera que parezca competente y dispuesto a argumentar sus casos.

Actualmente, el principal tema de debate son las Guerras Corsarias y cómo acabar con la amenaza de los piratas de forma permanente. Las soluciones propuestas van desde pacíficas hasta violentas. Algunos, como la **Reina Moshjele** (N enana negociadora 8), creen que se puede negociar con los piratas o comprarlos. Otros, como el rey Thabsing, abogan por una guerra sin límites y por arrasar todos los puertos piratas de la costa norte del altiplano de Terwa. El actual Rey Supremo, un viejo enano llamado **Lek'sanji** (N enano aristócrata 12) que fue elegido como candidato de compromiso ampliamente inofensivo, se ha visto bastante superado por la situación. Lek'sanji ha perdido el control del debate y se están considerando propuestas cada vez más descabelladas, entre las que destaca el arrogante plan del Rey-Mago Khawu de utilizar la magia de la Hermandad celestial para inclinar el Ojo de Abendego y que sus zarcillos arrasen Los Grilletes, destrozando todos los puertos piratas al mismo tiempo. Un plan algo menos apocalíptico es utilizar a los dragones de las nubes de forma más agresiva en los esfuerzos bélicos, aunque esto requeriría persuadir a Cykurarreot la Niebla para que arriesgue a su familia.

La Campana del dragón

Esta campana de bronce, suspendida en una plataforma en el centro de la hondonada, es tres veces más grande que un enano, pesa unas cuarenta toneladas y está decorada con un complejo relieve que muestra la historia de los enanos mbe'ke y sus aliados dragones de las nubes. La Hermandad del Gran Reloj mantiene un estricto horario para la ciudad y utiliza una enorme aldaba con forma de ariete para señalar las horas y alertar a la ciudad de las emergencias. El sonido de la Campana del dragón puede oírse a varios kilómetros de distancia.

La Hermandad celestial

Los magos, eruditos y sabios enanos de la Hermandad celestial, que trabajan desde su salón cubierto de marcas de rayos en los niveles superiores de la hondonada frente a las Aguileras, dedican sus vidas a dominar la magia del aire. La hermandad comenzó con los aprendices y buscadores de sabiduría que deseaban aprender de los patrones de los dragones de las nubes de los mbe'ke, pero con el paso del tiempo se ha expandido hasta convertirse en una academia mágica especializada y altamente cualificada.

Enanos de todo el altiplano de Terwa viajan hasta aquí para ser aprendices de uno de los sabios del cielo, a pesar de la considerable duración y rigor del programa de estudios. Los aprendices aprenden los principios de la hechicería y la astronomía y desarrollan una comprensión bastante sólida de la teoría planaria. Algunos se entrenan como magos de batalla y de guerra para conjurar vientos aullantes y lanzar rayos a los enemigos de su reino; otros se convierten en sabios del cielo y predicen el tiempo y el viento, adivinando presagios y ampliando los límites de la erudición.

La Hermandad celestial también tiene la mejor biblioteca de conocimientos arcanos de todo el altiplano de Terwa. Escritos de enanos y dragones llenan la

DE CIELO Y PIEDRA

La caelurgia es el antiguo arte de la magia del cielo de los mbe'ke, derivada de las antiguas enseñanzas de los dragones de las nubes que aún recordaban el Plano del Aire. En las eras transcurridas desde entonces, se mezcló primero con la aeromancia shory y más tarde con la astrología saoc, convirtiéndose en un estilo distintivo de magia dedicado a la comprensión de los cielos. Los sabios del cielo mbe'ke aprenden a volar, a lanzar rayos o a leer augurios en las estrellas, pero su especialidad es la magia meteorológica. Los sabios del cielo pueden predecir las tormentas y las sequías y, con los rituales adecuados, atraer la lluvia o alejar el mal tiempo. Los mayores rituales, realizados por comunidades completas bajo la dirección de sus reyes, pueden desatar huracanes.

PERSONAJES MBE'KE

Debido a su fuerte conexión con los dragones, muchos enanos mbe'ke tienen la herencia de Enano de corazón elemental, así como la dote de ascendencia Bendito por la energía. También pueden tener la herencia Enano del yunque debido a su fuerte tradición cultural artesanal o la herencia Enano de la roca por mantener su posición en las montañas. Los artesanos m'beke pueden escoger las dotes Ojo para los tesoros o Astucia de la roca y pueden usar sus conocimientos en combate con las dotes Refuerzo enano y Losa protectora. Los guerreros mbe'ke, especialmente los que pertenecen a hermandades como la de los Marcados por la Sangre, probablemente escojan las dotes No impedido por el hierro y Vengarse con gloria. La familiaridad de los mbe'ke con el terreno rocoso de las montañas hace que muchos enanos también escojan la dote de ascendencia de Corredor de las rocas.

mayor parte de sus estantes, pero también han llegado unas cuantas reliquias shory también a la Espira de las Nubes y a menudo acuden a ella eruditos de Magaambya o incluso de Nex.

El Salón de las campanas

Estos pasajes del nivel intermedio deben su nombre al sonido del martillo golpeando el metal. Los enanos m'bekee forjan muchas cosas en estas herrerías, desde espadas y hachas afiladas y brillantes hasta robustas ollas y calderos que duran décadas. Alrededor de una docena de hermandades gestionan la industria metalúrgica m'beke, cada una con sus propias especialidades y peculiaridades. La Hermandad de las Púas fabrica las mejores puntas de flecha del oeste de Garund y tiene el derecho exclusivo de producir flechas para las hermandades de ghymthur. La Hermandad Humilde fabrica ollas y sartenes y experimenta con piezas intercambiables y técnicas de producción en masa. Cada hermandad compite con las demás, intentando superarlas con obras de arte, mayores ventas y con festivales y celebraciones más extravagantes. La competencia es, en su mayor parte, amistosa, pero de vez en cuando las hermandades están dispuestas a contratar a alguien para que ponga palos en la rueda a algún rival.

Salón de Nkobe

Hace mucho tiempo, los Reyes Supremos de la Espira de las Nubes gobernaban desde este palacio situado en un lugar prominente a media altura de la espira, bellamente decorado y resplandeciente de riquezas enanas. Aquí fue donde el rey tirano Nkobe libró su última batalla y sus ejecutores enmascarados fueron abatidos ante él durante la Guerra de los Corazones Partidos. Nunca se encontró el cuerpo del rey, aunque la carnicería en el asalto final fue tal que resultó difícil identificar a ninguno de los caídos.

Durante un tiempo, los sucesores electos de Nkobe intentaron vivir en el palacio, pero pronto se ganó la reputación de lugar maldito y de mal agüero. La gente informaba de ruidos extraños y visiones sobrenaturales y, tras un incidente especialmente grave que culminó con el mayordomo del rey cortándose la garganta en público, se cerró el que fuera el gran salón. El palacio está demasiado integrado en la ciudadela celeste como para destruirlo, por lo que sencillamente se ignora y sus puertas están bloqueadas. Sólo unos pocos ingenieros lo visitan una vez por temporada para asegurarse de que continúa en pie; entran en grupos y se marchan antes de que caiga la noche.

El Manantial

El profundo estanque de color azul oscuro situado en el centro de la hondonada tiene una profundidad insondable y se cree que conecta con ríos y océanos ocultos en las Tierras Oscuras. Peces pálidos y ciegos revolotean periódicamente por sus aguas, que están heladas incluso en el día más caluroso del año. Según la antigua ley, ensuciar el estanque es un crimen casi mortal, dado que los enanos obtienen la mayor parte de su agua de él. La orilla del estanque baña un pequeño templo dedicado a Torag y sus miembros vigilan de cerca la pureza del agua.

El papel más destacado del Manantial en la sociedad mbe'ke es el de formar parte de las tradiciones funerarias: cuando un mbe'ke muere, su cuerpo se quema, pero se arroja un pequeño amuleto o estatuilla al Manantial con la debida ceremonia para que el alma del difunto pueda regresar al primer hogar de los enanos. Las familias pobres se limitan a arrojar una piedra con el nombre del difunto, mientras

que las familias más ricas arrojan una imagen tallada del difunto o, en raras ocasiones, efigies de tamaño natural adornadas con oro y gemas.

EL REY THABSING OJO DE SANGRE

LN | ENANO | ALMIRANTE 13

Thabsing, hijo de marineros, nació en el puerto mbe'ke de K'lereng. En su juventud, sirvió a bordo de un barco mercante mbe'ke y su vida cambió para siempre cuando su barco fue tomado por piratas frente a la costa de la isla de Mediogalti. La batalla fue larga y sangrienta y, según cuenta la leyenda, el capitán de los piratas se dedicó a ejecutar a los enanos uno por uno, arrojándolos por la borda y viendo cómo se ahogaban. Ofreció a cada uno de ellos la oportunidad de decir unas últimas palabras y, cuando le tocó el turno a Thabsing, el joven enano dijo que era bueno que lo mataran, porque, si vivía, vería cómo colgaban a cada uno de ellos. A los piratas les hizo tanta gracia su atrevimiento que decidieron perdonarle la vida y se llevaron el ojo de Thabsing, en lugar de su vida, como tributo.

Cuando Thabsing regresó a casa, se dispuso a cumplir su amenaza. Pronto se le conoció como Thabsing Ojo de Sangre, un luchador sombrío y letal y, más tarde, el líder de los Marcados por la Sangre, la hermandad de guerreros más famosa de K'lereng. Cuando las Guerras Corsarias comenzaron a ponerse más serias en el año 4695, las hermandades de K'lereng decidieron que necesitaban un guerrero para liderarlas y eligieron a Thabsing como su nuevo rey.

Durante los últimos veinticinco años, Thabsing ha liderado todos los esfuerzos mbe'ke contra los piratas, planificando campañas, tendiendo trampas y hundiendo barcos, pero, a estas alturas, Thabsing Ojo de Sangre ha empezado a perder la esperanza de tener éxito. Mientras el comercio fluya a través de Los Grilletes, mientras degolladores desesperados ansíen el oro de los enanos, mientras haya bahías poco profundas y calas cubiertas en las que esconderse, la amenaza pirata nunca terminará. Recientemente, Thabsing ha comenzado a considerar soluciones más extremas, incluyendo el plan aeromántico del Rey Khawu.

Para los que lo conocen, Thabsing Ojo de Sangre es un enano sorprendentemente tranquilo y sofisticado, con una voz amable y un profundo conocimiento de las culturas de Avistan y Garund. Tiene un sentido del humor irónico y sutil y disfruta contando cuentos de líos náuticos, en los que aprovecha su propio aspecto feroz. Sólo cuando habla de la amenaza pirata que se avecina se revela la ardiente rabia que lleva dentro. Thabsing no es un hombre malvado, pero está enfadado y los años de lucha han dejado poco espacio para la piedad en su corazón. Intenta que esta ira no le nuble la mente ni le ciegue ante la justicia, pero en ocasiones es difícil... muy difícil.

En realidad, el temperamento de Thabsing preocupa a sus compañeros mbe'ke. Su ira es útil en un líder de guerra, pero a medida que las Guerras Corsarias continúan, más y más acuden a él. Algunos dicen que pronto será Rey Supremo y susurran que quizá un líder más fuerte haga lo que la Asamblea de Reyes no puede. Los seguidores de Angradd consideran a Thabsing un campeón y el Rey ha hecho votos sagrados al Fuego de la Forja.

Físicamente, Thabsing Ojo de Sangre es un enano corpulento y de complexión fuerte de mediana edad, que a menudo viste una armadura de escamas de dragón. Suele llevar un parche carmesí sobre el ojo que ha perdido, aunque se lo quita en la batalla, para que la herida abierta asuste a sus enemigos, sobre todo porque cuando Thabsing se esfuerza demasiado llora sangre. Thabsing, un consumado arquero ghymthur, utiliza la magia para compensar su ojo perdido y suelen acompañarle los Marcados por la Sangre, soldados con hachas y arqueros enanos que atan cintas escarlatas alrededor de su armadura. La mayoría de los Marcados por la Sangre son veteranos de una veintena de batallas y fanáticamente leales a Thabsing. Su buque insignia, el *Juramento cumplido*, es un galeón enano lento pero robusto, fuertemente blindado y con las velas de color rojo sangre, que incluye nidos para los dos dragones de las nubes adultos que suelen acompañar al rey, Herssiniekl Ala de chasquido y Corssilmiriez el Viento del oeste.

LOS MARCADOS POR LA SANGRE

Los Marcados por la Sangre, una antigua hermandad militar, se formaron durante la Guerra de los Corazones Partidos. Los Marcados por la Sangre originales fueron los únicos supervivientes de las masacres del Rey Supremo Nkobe y se dedicaron a la guerra para obtener venganza y justicia por sus parientes perdidos. Llevaban cintas o abrigos escarlata para simbolizar la sangre derramada de sus seres queridos perdidos y se ganaron una reputación de guerreros sombríos y despiadados. Los Marcados por la Sangre modernos, aunque quizás más profesionales desde aquellos primeros días, siguen insistiendo en que todo iniciado en sus filas debe haber perdido a alguien por la guerra o la violencia. Hoy en día, la mayoría de los Marcados por la Sangre son los supervivientes de incursiones piratas.

TARALU

Los enanos taralu son una comunidad espiritual y nómada con una amplia reputación como mediadores, que se encuentra en las exuberantes y nebulosas tierras bajas de la selva de Mwangi. Abandonaron sus asentamientos en la Sierra Resquebrajada (y sus relaciones con otros enanos de la superficie) por un juramento que cambió su vocación como comunidad. Esparcidos por la selva de Mwangi, los Dieciséis Clanes de los taralu conforman una comunidad que se mueve con naturalidad por el verde terreno y se abre paso hábilmente por la insondable extensión utilizando herramientas y trampas de cazadores, tanto mágicas como mundanas. Aunque muchos de sus clanes y asentamientos pueden parecer aislados unos de otros, los taralu viajan y se comunican con frecuencia mediante festivales y celebraciones anuales que atraen de vuelta a casa hasta a los aventureros más ávidos de viajes.

Para un forastero, los taralu podrían parecer completamente altruistas en sus ideales, pero el trabajo de diplomático no está exento de ventajas. A cambio de sus servicios espirituales, su sabiduría y sus consejos, los taralu reciben acceso y conocimientos sobre el funcionamiento interno de las numerosas organizaciones políticas que conforman el mundo. Como suele decirse, el conocimiento es poder, y los taralu tienen eso y más. En términos de compensación económica, un mediador capaz de evitar una guerra larga y sangrienta vale su peso en platino.

El semblante calmado de los taralu, sus palabras amables y su actitud desarmante pueden atraer fácilmente a otros hacia una complacencia tonta. Cuando las conversaciones fracasan y la gente no cumple sus acuerdos verbales o escritos, los taralu pueden utilizar su poder y su magia para corregir las injusticias cometidas.

Físicamente, los taralu tienen el pelo de colores vibrantes, su característica más llamativa. Estos enanos expresan su personalidad e individualidad tiñendo regularmente su larga y oscura cabellera de colores que reflejan el cielo.

HISTORIA

Los enanos taralu, antiguamente una cultura tradicional de militantes enanos de montaña, se vieron atrapados entre los conflictos de Nex y Geb. A medida que la magia se volvía cada vez más inestable y sus vecinos solicitaban sus servicios como mercenarios, los taralu reunieron un consejo para planificar su proceder. En el consejo, cada uno de los líderes de los Dieciséis Clanes debatió durante cuatro días, parando sólo para descansar. Durante la noche del cuarto día, los dieciséis enanos se despertaron con un estruendo. Los líderes agarraron sus dagas de clan y corrieron a la entrada de su refugio en la cima de la montaña.

En la entrada, encontraron a un antiguo dragón de las nubes llamado Tanin, cubierto de profundas cicatrices que latían con

magia. El jadeante dragón le contó al consejo que tenía planeado vagar durante siglos, pero que el fuego cruzado de las tierras vecinas lo había abatido. Les habló de tierras lejanas, con la voz cada vez más ronca. Con su último suspiro, la orgullosa sierpe rogó al consejo que lo llevaran al lugar donde nació hace mucho tiempo, una tierra baja de la selva donde la niebla era tan pacífica como las nubes.

El consejo miró al dragón moribundo, recordando sus resentidas discusiones sobre qué bando escoger en la guerra. No queda constancia de quién habló primero, pero uno a uno, los enanos empuñaron cada uno su daga de clan e hicieron un juramento sobre sus propios nacimientos y la inminente muerte de la sierpe para honrar su petición.

Cuando los miembros del consejo regresaron a sus tribus, su gente comprendió el cambio antes de oír una sola palabra. Sus líderes, antes descarados y amargados, se mostraron solemnes y decididos. Presentaron su juramento como algo personal y afirmaron que los clanes podían seguir existiendo si así lo deseaban, pero la mayoría de los Dieciséis Clanes juraron ayudar.

Cuando los clanes convergieron en la cima de la montaña, trajeron grandes caravanas adaptadas a muchos terrenos. En el transcurso de cuatro años, se turnaron para transportar a la sierpe a lo largo de la cordillera, a través de la jungla y, finalmente, a una tierra baja envuelta en niebla.

Los clanes enterraron el poderoso cuerpo de la sierpe y los líderes de los Dieciséis Clanes hicieron un nuevo juramento: sus clanes ya no lucharían ni entrarían en guerra sin motivo. Los enanos taralu se convertirían en un pueblo paciente, que esperaría a que la niebla se extendiera, a que las presas cayeran en las trampas y a que las heridas se curaran. Sin embargo, no hicieron un juramento de pacifismo. La paciencia no puede ser infinita, no puede soportar peso sin un propósito. Por ello, los taralu siempre están dispuestos a luchar contra quienes abusan de la magia y rompen sus juramentos.

Para proteger la última morada del antiguo dragón de las nubes, los Dieciséis Clanes construyeron un mausoleo sobre el cementerio y lo llamaron el Sudario de Tanin. Con el paso de cientos de años, el mausoleo se convirtió en un símbolo imperecedero de aquel juramento y en el punto central del Camino del Peregrino, un ritual que todo enano taralu espera llevar a cabo una vez en su vida.

El mundo cambió a lo largo de los siglos. Nex y Geb se convirtieron en nombres de tierras en lugar de gobernantes, Alkenstar se alzó y tiranos y santos han luchado y caído por igual. Los enanos taralu han ayudado en conflictos por todo Garund, normalmente como mediadores, pero también como guerreros cuando los contratos han fracasado o se ha hecho un mal uso de la magia.

ASPECTO

Dado que los antepasados de los taralu antaño formaron parte de la etnia holtaksen de enanos de montaña, suelen ser ligeramente más altos que otros grupos étnicos de enanos de la superficie. Tienen la piel oscura y, aunque su pelo rizado es oscuro al nacer, en la adolescencia un enano taralu se tiñe el pelo para que coincida con los colores del cielo. Este proceso de teñido tiene lugar cada vez que la niebla atraviesa un asentamiento y se dedican varias horas a teñir el pelo de un solo enano para que coincida con el aspecto del cielo en un momento crucial de su vida. Con el paso de los años, la mayoría de los taralu se tiñen el pelo varias veces y la mayoría se lo tiñen de diferentes colores a medida que ocurren nuevos acontecimientos y abrazan nuevos valores. Los taralu suelen vestirse con túnicas y llevan sus pertenencias en bolsas y carteras cruzadas.

Dada su propensión a viajar a pie, la mayoría utiliza robustos bastones adornados con hilos de cuentas, hueso y piedra. Los taralu llevan estas joyas, en su mayoría hechas de materiales minerales y animales, para indicar su estatus social y su papel en la comunidad, especialmente los colgantes que llevan al cuello. El elemento central del colgante dice mucho del papel de un enano taralu: un diente de bestia significa que es un

ROMPER CON LA TRADICIÓN

Los clanes taralu rara vez entran en contacto con otras civilizaciones enanas, ni siquiera con los enanos mbe'ke del oeste. Por lo tanto, la cultura taralu se ha alejado de casi todas las tradiciones ancestrales comunes entre los enanos que descienden y se han criado en las ciudadelas celestes. Muchos enanos más tradicionales no saben qué hacer con los taralu, y los encuentros entre las dos culturas pueden resultar forzados e incómodos. A pesar de su reputación como mediadores, los taralu pueden ser poco adecuados a la hora de tratar con otros enanos.

EMBAJADAS EXTRANJERAS

Los taralu se mantienen principalmente en la selva de Mwangi, pero su papel como diplomáticos los pone a menudo en contacto con otros pueblos que residen en la enorme selva. Aunque no es raro ver a los taralu trabajando con los escribas de la lluvia magaambyanos cerca de Nantambu, también tienen una gran presencia en Kibwe, donde tienen una reputación como guías de confianza. En consonancia con su estilo de vida nómada, los grupos de taralu suelen rotar entre sí en estas ciudades, con lo que mantienen una residencia sin atar a nadie a un solo lugar de forma permanente.

defensor de la paz, mientras que una piedra con una veta de la gema de su clan indica un dignatario y una escama de dragón de nube denota a aquellos pocos honrados como líderes espirituales de un asentamiento.

SOCIEDAD

Los taralu se agrupan en dieciséis grandes clanes, cada uno de los cuales desciende de un antepasado lejano que fundó el clan reclamando un mineral para su pueblo. Estos minerales se utilizan para fabricar las dagas y las joyas de su clan. Los miembros de cada clan taralu pueden encontrarse en muchos asentamientos y están repartidos a lo largo de grandes distancias, incluso dentro de las tierras de Mwangi que reclaman como propias. Mientras que muchas culturas enanas forman un nuevo clan cuando crecen demasiado para contenerlos, los Dieciséis Clanes de los taralu honran el juramento que sus líderes se hicieron a sí mismos y al antiguo dragón de las nubes, por lo que se niegan a dividirse más.

Cualquier clan o asentamiento taralu tiene muchos líderes. Un clan está dirigido oficialmente por un líder espiritual, que sólo puede tomar el manto tras muchos años de desempeñar un papel espiritual y hábil en el clan mientras realiza una serie de tareas. Cuando un líder espiritual deja su puesto, tanto si es por jubilación como si es por muerte, los líderes de las distintas habilidades del clan (como el herborista principal, el mejor colocador de trampas y el defensor más hábil) celebran una votación para decidir quién debe ocupar su lugar. La mayoría de los líderes espirituales de los clanes son lanzadores de conjuros divinos o primigenios, con algunos lanzadores de conjuros arcanos u ocultistas de por medio. Actualmente, sólo un clan taralu está dirigido por un líder espiritual que no puede lanzar conjuros, **Amakell Inre del Clan Zaphyrie** (página 81). El Clan Zaphyrie votó por unanimidad a Amakell para que asumiera el papel cuando su conocimiento de las ruinas de la región mantuvo a su pueblo a salvo después de que los sectarios de Dahak desplazaran al clan.

En general, los taralu defieren a quienes tienen más experiencia en una situación determinada, lo que contribuye en gran medida a que sus líderes espirituales deban ser hábiles en diversos aspectos. Esta perspectiva también es válida a menor escala. Al educar a los niños, los taralu les dicen desde pequeños que son los únicos expertos en sí mismos y que la comunidad valora sus conocimientos. Los padres tratan a los adolescentes con paciencia y confianza, los animan a participar en las tradiciones, los orientan hacia elecciones que se alinean con la comunidad y les piden que demuestren que merecen aún más confianza cuidando de los enanos más jóvenes.

En el caso de los taralu que buscan caminos que difieren de lo esperado, como los que sienten la llamada de un género diferente, los que cambian de carrera repentinamente o los que quieren abandonar la comunidad, se celebran reuniones y debates sobre lo que la comunidad ha hecho ante este tipo de cambios en el pasado, si se aplican ahora y si debe surgir un nuevo precedente.

FE

El sistema de creencias de los taralu deriva en gran medida de su reverencia hacia los dragones y el aire elemental, mezclada con adaptaciones de creencias enanas más tradicionales. Aunque muchos asentamientos taralu albergan un santuario a Apsu, dios bondadoso de los dragones, rara vez carecen de algún tipo de santuario a Ranginori, el Señor Elemental del aire de alineamiento bueno. Cuando se asientan cerca de lagos de tamaño considerable, también es común el culto al Señor Empíreo Ylimancha.

Aunque adoran principalmente a los dioses del aire y de las sierpes, los taralu también prestan atención al panteón enano. Dicho esto, su reverencia por Torag y sus parientes se acerca más al respeto que se puede tener por un viejo maestro que a una

verdadera veneración. Las excepciones a esta tendencia se encuentran en su reverencia a Grundinnar, ya que propugna la paz y la diplomacia y a Kols, por la importancia que tuvieron los juramentos en el desarrollo de su pueblo.

Cuando un taralu esculpe una estatua o pinta un mural de un dios enano, suele representar al dios como un enano y como un dragón, lo que representa una dualidad del ser y la creencia de que el poder divino de los dioses tiene orígenes dracónicos. Los sacerdotes taralu se dividen en dos facciones principales cuando discuten el poder de los dioses: una cree que, para ser un dios, uno debe tener una naturaleza dracónica, tanto si es reconocida públicamente como si no; la otra cree que un dios que no defiende activamente el poder dracónico ha ido en contra de su naturaleza. Estos sacerdotes defenderán su bando con sosegado fervor, pero rara vez tomarán medidas para silenciar al otro bando, ya que consideran que no les corresponde decidir el culto de sus parientes.

Otro aspecto de la naturaleza espiritual de los taralu es su existencia nómada, similar a la de una cometa que revolotea y vuela allá donde la lleve el viento, aunque su cuerda permanece firmemente unida al Sudario de Tanin, el antiguo mausoleo del dragón de las nubes. No importa lo ocupado que esté, un enano taralu dedicará un rato cada día a renovar su juramento a su clan y a la gran sierpe. Este juramento consiste en arrodillarse mirando en la dirección cardinal del Sudario de Tanin y recitar lo siguiente: «En mi nombre y el de mi clan, juro cumplir el juramento que los Dieciséis Clanes hicieron a Tanin. Mantendré la paz a través de mis palabras y acciones, con la menor cantidad de sangre y lágrimas derramadas. Protegeré a quienes no pueden protegerse a sí mismos. Que Tanin y mis antepasados descansen en paz con mis actos».

Una tradición espiritual que todo enano taralu aspira a cumplir al menos una vez en su vida es realizar una peregrinación que conmemore su migración desde los antiguos asentamientos de la Sierra Resquebrajada hasta la Extensión de Mwangi. Los aspirantes comienzan en las antiguas cámaras del Consejo de los Dieciséis en lo alto de la montaña, donde llenan sus caravanas con pesadas cargas para representar la responsabilidad y el peso de su juramento. A continuación, descienden por la ladera hasta el Sudario de Tanin y terminan su viaje presentando sus respetos al dragón que cambió el destino y la estructura de sus clanes. Cuando varios aspirantes realizan este peregrinaje simultáneamente, se denomina la Migración de los Aspirantes, un acontecimiento que se produce una vez cada varias décadas.

Linaje bendito por las sierpes

El siguiente nuevo linaje está disponible para los hechiceros de 1.er nivel.

Bendito por las sierpes

Reivindicas el poder de los dragones, pero tus poderes son sagrados en lugar de arcanos, nacidos de un culto al poder dracónico tan poderoso que infundió tu sangre o, quizás, de una bendición de poder celestial o dracónico que recibió uno de tus antepasados.

Lista de conjuros divinos

Habilidades de linaje Intimidación, Religión

Conjuros concedidos truco: leer el aura; 1.er: *armadura de mago*; 2.º: *resistir energía*; 3.er: *acelerar*; 4.º: *escamas reflectantes* (*Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 107); 5.º: *capa de colores*; 6.º: *repulsión*; 7.º: *máscara del terror*; 8.º: *inspiración divina*, 9.º: *presencia abrumadora*

Conjuros de linaje iniciales: *garras de dragón;* avanzados: *aliento de dragón;* mayores: *alas de dragón*

Magia de sangre Tu voz transmite poder dracónico. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Intimidación durante 1 asalto o al objetivo se le impone un penalizador -1 por estatus a las salvaciones de Voluntad durante 1 asalto.

Sierpes divinas

El culto a los dragones de los taralu ha llamado la atención de algunos investigadores mwangi en Magaambya. Aunque la mayoría se burla de la idea de que un dragón sea divino, incluidos muchos de los propios dragones, estos eruditos pueden establecer más de una conexión entre ambos. Los mitos avistanos afirman que los dragones son fragmentos de dioses dracónicos perdidos a los que Dahak hizo pedazos, e incluso el más malvado de los dragones imperiales es innegablemente un agente de la Corte Celestial. La presencia de los hechiceros sagrados benditos por las sierpes de los taralu proporciona otra pista que añadir a un controvertido montón de pruebas.

CULTOS A LOS DRAGONES DE MWANGI

En Mwangi son comunes los cultos a demonios de todo tipo, incluyendo a las sierpes demoníacas como Abraxas, pero los adoradores de Dahak también abundan en la selva de Mwangi. Durante la Era de la oscuridad, Dahak arrasó la Extensión y su influencia aún perdura con fuerza. Hoy en día, los cultos a Dahak siguen causando estragos en la Extensión, buscando siempre la forma de devolver a su dios al reino de los mortales para que pueda terminar lo que empezó.

Tipo de dragón

En el 1.er nivel, escoge el tipo de dragón que influyó en tu linaje. No podrás cambiar tu tipo de dragón más adelante. Esta elección afecta al funcionamiento de algunos de tus conjuros de linaje. Los dragones metálicos buenos y sus tipos de daño son de bronce (electricidad), de cobre (ácido), de latón (fuego), de oro (fuego) y de plata (frío). Los dragones cromáticos malignos y sus tipos de daño son azules (electricidad), blancos (frío), negros (ácido), rojos (fuego) y verdes (veneno). Los dragones primigenios de origen planario y sus tipos de daño son de cristal (perforante), de magma (fuego), de las nubes (electricidad), de salmuera (ácido) y sombríos (negativo). Los dragones imperiales y sus tipos de daño son del inframundo (fuego), del firmamento (electricidad), forestales (perforante), marinos (contundente) y soberanos (mental). El área del conjuro de foco *aliento de dragón* es una línea de 60 pies (*18 m*) para un dragón de salmuera; un cono de 30 pies (*9 m*) para un dragón de cristal, de las nubes, de magma, forestal, soberano o sombrío; y una explosión de 10 pies (*3 m*) a menos de 30 pies (*9 m*) para un dragón del firmamento, del inframundo o marino.

Linaje relacionado

Dado que el linaje bendito por las sierpes y el dracónico tienen orígenes similares, son iguales a efectos de prerrequisitos y requisitos de acceso.

CULTURA

Los taralu tienden a ser un grupo amistoso con una actitud calmada y sus sonrisas centellean como una noche estrellada, capaces de tranquilizar a la mayoría. Debido a su naturaleza curiosa y su afán viajero, los taralu llevan un estilo de vida seminómada y tienen enclaves de la diáspora repartidos por todas las tierras.

Uno de los primeros hitos para cualquier enano taralu cuando alcanza la mayoría de edad es su primer tinte de pelo. Quizás más importante que la ceremonia de su nombramiento, este ritual es la primera expresión de la identidad cultural de un enano taralu. Los colores elegidos para teñirse el pelo reflejan no sólo su afinidad con el cielo y las nubes, sino su visión del mundo. Por ejemplo, si deciden teñirse el pelo con tonos amarillos del amanecer mezclados con azul, expresan su claridad a la hora de hacer aquello que les espera, o tal vez fueron traídos a este mundo mientras el sol salía por el horizonte. Por el contrario, otro individuo podría elegir teñirse el pelo con los tonos del crepúsculo para reflejar la calma de la noche o la introspección que conlleva el atardecer sereno. Los sucesivos tintes y cambios de color se producen a medida que el individuo crece y cambia con la edad, y cada nuevo tinte refleja otra perspectiva o faceta de su personalidad.

Existe una tradición entre el clan birangi (conocido por su comunidad artística) de organizar los Juegos del Tinte. Este festival anual consiste en invitar a miembros de los dieciséis clanes a participar en una competición amistosa de varios días sobre sus habilidades de teñido y sus obras maestras capilares. Tradicionalmente, el asentamiento natal de los birangi acogía este evento; sin embargo, tras las acusaciones de parcialidad, el festival se celebra ahora en el asentamiento del clan del campeón actual.

Dado que los taralu viajan por todo Garund en misiones comerciales o diplomáticas, han desarrollado una interesante paleta epicúrea. Disfrutan recogiendo todos los pequeños retazos de texturas, olores y sabores diversos que han experimentado en su vida y sus viajes y mezclándolos en nuevos platos. Es raro que no lleven consigo pequeñas provisiones de aperitivos para situaciones como encuentros con amigos o desconocidos (a los que simplemente

consideran amigos que aún no conocen). De hecho, algunos de los mejores «chefs errantes» de todo el mundo son taralu, conocidos por aventurarse al mundo en busca de su próxima inspiración comestible.

Muchos taralu son lingüistas en ciernes que coleccionan fragmentos de varias lenguas que encuentran en sus aventuras. Por ello, su humor y sus expresiones idiomáticas tienden a ser muy variadas y multilingües, lo que puede ser un arma de doble filo. Aunque ellos entienden y se ríen de los juegos de palabras y homónimos lingüísticos, los que no pertenecen a su comunidad pueden reaccionar con confusión. Un joven enano taralu también puede ser presa de los malapropismos al comenzar su vida aventurera y decir cosas como «agua que no has de beber, déjala comer» o «era un enano de gran estatua».

Los taralu sienten un profundo respeto y veneración por los miembros de la estirpe de las sierpes y, como tales, sienten una gran reverencia por los miembros que se encuentran en sus viajes. Si un dragón o un miembro de la raza de los dragones están en peligro, un taralu hará todo lo posible para ayudar a la criatura que lo necesite. Los campeones taralu veteranos pueden incluso tener una montura o compañero wyvern, y algunos héroes de leyenda pueden incluso tener un compañero dragón de por vida que se une a ellos y a sus descendientes.

RELACIONES

Los clanes de los taralu han establecido muchas conexiones en los valles que llaman hogar debido a que su cultura centrada en la paciencia y su enfoque diplomático de la vida les hace ganarse el cariño de mucha gente. En particular, han encontrado estrechos aliados en los orcos de la jungla gracias a su desprecio común por las influencias malignas. Este vínculo se estrechó aún más cuando dos clanes de taralu distintos, cercanos al territorio de los orcos matanji, respondieron a una petición de ayuda contra los miembros de una secta de Abraxas; cada uno de ellos envió sus propias escuadras de tropas y magos e incluso llamaron a cada uno de los otros catorce clanes a la acción contra una secta que se atrevía a causar estragos en nombre de una serpiente malvada. Los taralu también consideran a las distintas comunidades de kóbolds y a la diáspora que hay por el país como sus «primos» espirituales, con los que comparten filosofías, perspectivas y una reverencia similar por los miembros de la estirpe de las sierpes.

Su papel como mediadores también ayudó a los taralu a ganarse la simpatía de muchos pueblos y aliados insólitos. En el año 4623 RA, una delegación liderada por **Anutara Velrits del Clan Galalia** (LB enano no binario emisario 10) facilitó la paz entre una banda de gnolls y un asentamiento de conrasu cuando sus territorios se solapaban, estableciendo en el proceso un terreno neutral para posteriores reuniones relativas a la región circundante.

Muchos taralu, especialmente los que quieren servir a sus comunidades a través de los conocimientos académicos y mágicos, acuden a la academia Magaambya. Aunque la mayoría regresan a sus clanes tras alcanzar el rango de Letrado, varios se quedan para ser oradores de la tradición o, en extraños casos, un docto. Existe una amplia red de exalumnos taralu, tanto dentro del recinto como en el mundo, que son un recurso inestimable para los jóvenes asistentes con la intención de cursar estudios superiores.

A pesar de sus muchos aliados, los taralu también tienen enemigos. A medida que las sectas de Dahak y su vil adoración se extienden por Mwangi, los asentamientos taralu se ponen cada vez más nerviosos por lo que el más malvado de los dragones podría hacerle a su pueblo si no se le detiene. Otro enemigo, aunque con buenas intenciones, es la Orden de la Esquinela de la Congelación, una banda itinerante de caballeros que se consagran al Señor Empíreo Smiad, el Matadragones Despiadado. Mientras que la mayoría de los seguidores de Smiad creen que hay que ayudar a las obras de los dragones buenos, esta orden considera la reverencia de los taralu hacia los anárquicos e imprevisibles dragones de las nubes como una afrenta a su dios, por lo que ambos grupos se han enfrentado en varias ocasiones.

DIPLOMACIA DRACÓNICA

Aunque los taralu consideran las sectas a los dioses dragón malvados como sus enemigos, irónicamente son más propensos a llevarse bien con los dragones malignos reales. No todas las sierpes malignas están poco dispuestas a conversar o negociar, aunque las más malvadas de su especie son imposibles de tratar. Los clanes taralu tienen un historial de trato con estos dragones más largo que el de la mayoría, probablemente debido a la profunda reverencia que sienten por estos seres (por lo menos, los halagos adicionales no hacen daño). Los taralu han llegado a un acuerdo provisional con media docena de estos dragones, engatusándolos y sobornándolos para que no los agredan y, en ocasiones, incluso para que los ayuden a regañadientes.

El Sudario de Tanin

Recogido en las tierras bajas llenas de niebla de la selva de Mwangi, este mausoleo protege los restos de Tanin, el antiguo dragón de las nubes que los Dieciséis Clanes juraron llevar de regreso a su lugar de nacimiento. Protegido por un grupo de custodios de élite procedentes de todos estos clanes taralu, este antiguo lugar es el destino final del Camino del Peregrino. Debido a la niebla y la bruma siempre presentes, localizar el Sudario de Tanin es una tarea difícil. Sólo los aspirantes más decididos del Camino o los guías religiosos taralu (increíblemente hábiles recorriendo el sinuoso terreno) pueden dirigirse con seguridad a esta tumba. Si se sabe qué buscar, un ojo observador puede percibir el tenue brillo de una bioluminiscencia cuidadosamente colocada en el terreno que guía al viajero lejos de los peligros comunes de la zona y hacia la bienvenida vista de la ermita, señalando el final de su largo y arduo viaje.

Como todos los clanes consideran este lugar sagrado, también sirve como terreno neutral para cualquier disputa que se produzca entre clanes. Aquí se encuentran las nuevas Cámaras del Consejo de los Dieciséis, mantenidas en secreto para cualquiera que no sea taralu. Aunque los taralu hacen lo mínimo para mantener las antiguas cámaras en la Sierra Resquebrajada (conservando la fachada y marcando el primer punto del Camino del Peregrino), las cámaras actuales son el lugar en el que se deliberan y deciden los verdaderos asuntos de importancia para la comunidad en general.

Las Cámaras de los Dieciséis

Desde el exterior, su arquitectura austera oculta la sede del gobierno taralu. Sin embargo, el interior cuenta con una ornamentada sala del consejo que irradia magia antigua y siglos de historia. Por encima de la mesa del consejo, un mosaico de cristal, gemas y azulejos se extiende por todo el techo y las paredes, representando el emblema de cada clan en un gran fondo de cielo estrellado. Con el paso del tiempo, los sucesivos líderes de los clanes han ido añadiendo elementos a este techo, creando una crónica artística de la historia de cada clan, dejando espacio para añadir más. La mesa forma un arco casi circular con un hueco que permite al peticionario acceder a su interior, donde puede ponerse de pie y mirar a los 16 líderes mientras hace su petición. En el segmento de cada clan de la mesa está grabado el nombre de cada uno de sus predecesores y los nuevos nombres se añaden mediante magia de encantamiento.

La Ermita

Este edificio, lugar de descanso para los que terminan su peregrinación, también alberga a los custodios del Sudario de Tanin. Un gran patio en su centro se abre a los elementos y al cielo, con una fina lona, aunque robusta, que lo protege de las inclemencias del tiempo. Este patio salpicado de desgastadas alfombras de felpa no sólo funciona como un lugar donde los visitantes pueden pasar sus días en tranquila reflexión, sino también como un lugar donde apoyar su cansada

cabeza. Para los que no pueden descansar en el duro suelo de piedra por su edad o su frágil constitución, también hay disponibles unos cuantos sofás cama con cojines básicos y raídos.

Aunque los guardianes se encargan de preparar comidas comunales modestas pero sustanciosas hechas con la flora y la fauna locales, se anima a los visitantes a que ayuden en los preparativos, además de cualquier otra tarea que implique el mantenimiento o la conservación del edificio. De hecho, la preparación de la comida comunitaria puede ser el principal acontecimiento de la noche y un bienvenido descanso de la introspección, casi siempre silenciosa, del día. Durante las visitas más concurridas, como la Migración de los Aspirantes o las reuniones de los clanes, la hora de comer puede resultar festiva, ya que cada persona aporta su estilo y sus conocimientos para difundirlos.

El Mausoleo

Este mausoleo circular, una sencilla estructura de piedra negra extraída de la Sierra Resquebrajada, tiene poca ornamentación. Sin embargo, en su superficie está tallada la historia de la Migración de los taralu y su juramento en enano y mwangi, incluyendo los nombres de los dieciséis líderes originales del clan y del dragón de las nubes Tanin. Su forma circular sin fisuras permite que quienes quieran presentar sus respetos a la sierpe lo hagan mirando en cualquier dirección. En el suelo, un anillo negro plateado rodea la estructura a 5 pies (*1,5 m*) de distancia. Cuando se les pregunta por el anillo, los custodios cuentan la historia de un audaz par de sectarios que, hace mucho tiempo, intentaron robar los restos de Tanin cavando un túnel por debajo. Descubiertos por el oportuno sueño de un custodio, o tal vez por la intervención divina del propio Tanin, los autores fueron detenidos y ejecutados sumariamente. Al acabar con ellos, los custodios cavaron una zanja alrededor de la tumba y la llenaron de adamantita fundida para impedir cualquier otro intento de hacerse con los huesos de la sierpe mediante la excavación.

Camino del Peregrino

El Camino del Peregrino es un importante ritual que los taralu realizan al menos una vez en la vida para conmemorar el juramento original que los líderes de los Dieciséis Clanes hicieron a Tanin. Esta peregrinación, que pasa por lugares alejados por muchos kilómetros, desde las antiguas cámaras del consejo en la Sierra Resquebrajada hasta el corazón de la selva de Mwangi, justo al sur del lago Ocota, puede llevarle varias semanas incluso al enano más experimentado.

Zaphyrie

Zaphyrie es un asentamiento más reciente, fundado después de que **Amakell Inre** (página 81), su actual líder espiritual, acabara con los sectarios de Dahak de la zona que llevaban tiempo acosando a su clan. Se encuentra en la selva de Mwangi, al oeste del Sudario de Tanin y al este de Nantambu. En las dos últimas décadas, este floreciente asentamiento se ha ido ganando poco a poco la reputación de fomentar el interés de la comunidad por la conservación de los diversos biomas que rodean la zona, así como de evitar que sus antiguas tradiciones y su artesanía se pierdan debido a los estragos del tiempo. En el corazón de Zaphyrie se encuentra la Academia, una robusta estructura de origen desconocido que el clan ha acondicionado para otros propósitos.

Debido a los cambios estacionales extremos, que incluyen fuertes lluvias, toda la ciudad se construyó sobre robustos soportes varios metros por encima del suelo de la selva. Este elemento de diseño ayuda a evitar los daños excesivos de las inundaciones, especialmente las repentinas. Algunos de los lugares más destacados para los visitantes son los siguientes.

La Academia

La Academia es el único edificio de piedra del asentamiento, y sus cimientos llegan a lo más profundo del suelo blando de la selva hasta un sólido lecho de roca. Sus orígenes son un completo misterio. Una vez que eliminaron la maleza y los árboles caídos,

PERSONAJES TARALU

Debido a su fuerte conexión con los dragones, muchos enanos taralu tienen la herencia Enano de corazón elemental, así como la dote de ascendencia Bendito por la energía. También pueden tener la herencia de Enano Custodio de Juramentos debido al fuerte énfasis de los taralu en mantener su palabra, o la herencia Enano de sangre fuerte debido a las generaciones de convivencia con las criaturas tóxicas de la selva. Los mediadores taralu podrían escoger la dote Cultura de la superficie para actuar mejor como diplomáticos con otros pueblos, mientras que un enano con profundas raíces religiosas o culturales podría escoger la dote Saber (enanos). Los guerreros taralu podrían elegir representar su fuerte devoción al juramento de sus antepasados escogiendo las dotes de ascendencia Valentía enana o Llamada de los héroes.

el edificio que había debajo reveló unas paredes estructuralmente sólidas y herméticas. Amakell Inre vio inmediatamente su potencial y ahora sirve como depósito de conocimientos y aprendizaje, al tiempo que ofrece espacios para la enseñanza, registros permanentes y almacenamiento de archivos. En caso de condiciones meteorológicas extremas, tiene espacio suficiente como para albergar a toda la comunidad que se ha construido a su alrededor.

El muellercado

Este espacio comunal, formado por las zonas de las lindes del asentamiento, incluido el terreno bajo los soportes, es una palabra compuesta entre «muelle» y «mercado». Durante las estaciones más secas, muchos aprovechan el suelo de la selva para preparar y almacenar productos en conserva para los meses de escasez y utilizan el espacio para la cría del ganado local y la plantación de algunos cultivos agrícolas experimentales. También ofrecen un amplio espacio para festivales y mercados donde los mercaderes, tanto vecinos como distantes, comercian con el clan.

En épocas más lluviosas, muchos de los habitantes del asentamiento pescan con cañas y redes y se desplazan por el agua entre las distintas partes del asentamiento. Los recientes intentos de agricultura hidropónica durante la temporada de lluvias también han dado resultados prometedores.

La Sociedad *Pathfinder*

Los taralu creen firmemente que el mundo no va a venir a ellos y que hay que salir a buscarlo, por lo que se llevan bien con la Sociedad. Este edificio es la estructura más nueva del asentamiento y alberga a los iniciados y a los agentes que viajan por las tierras relatando las hazañas de los héroes y aventureros, aunque todavía no hay agentes residentes permanentes. La creación de este edificio es una iniciativa relativamente nueva de Amakell Inre que busca iniciar una nueva Logia que pueda beneficiar no sólo a su clan, sino a la comunidad taralu en general.

La Sahiba

Los miembros de esta organización, que lleva el nombre de la atenta compañera de Amakell Inre, son rastreadores y académicos a partes iguales que patrullan la selva local y recopilan información. Algunas de estas patrullas pueden llegar hasta la linde occidental de la Extensión de Mwangi. El clan se percató de que seguir confiando en descubrimientos afortunados no les aseguraría un futuro, pero una organización que sirviera de ojos y oídos más allá de Zaphyrie podría permitir al clan prever cualquier amenaza que se acercara. La Sahiba también funciona como puesto de observación de cualquier reliquia histórica o descubrimiento de importancia histórica. De vez en cuando, la Sahiba puede encontrar algo que considere demasiado peligroso, remoto o inaccesible. Transmiten estas pistas a la Sociedad *Pathfinder* y suelen ofrecer recompensas a quienes sean lo suficientemente valientes y capaces como para completar la investigación.

El Santuario de todas las fes

Este espacio de culto está abierto a todos los miembros de la comunidad. Su fachada exterior tiene muchas tallas y relieves de dioses del panteón enano y dracónico, aunque recientemente los habitantes de varias comunidades han añadido tallas de otros credos. Su parte central suele estar abierta al cielo, aunque una simple lona puede cubrir el espacio si fuera necesario. El santuario sirve como eje central de la espiritualidad y la curación del clan. Los numerosos suplicantes y devotos ofrecen servicios de curación divina. Debido a la presencia de seguidores de tantos credos, a menudo se oyen saludables debates y disertaciones en los alrededores.

AMAKELL INRE DEL CLAN ZAPHYRIE

NB | ENANA | ARQUEÓLOGO 8

Amakell nació en la más difícil de las situaciones: sus padres huían de la primera incursión de los sectarios de Dahak que arrasó el asentamiento de Zaphyrie. Pasó su juventud trasladándose con frecuencia de un asentamiento a unas ruinas y viceversa debido a que los sectarios adquirieron un poder considerable en la región, lo que dificultó la reconstrucción y el reasentamiento de su clan. Quizás estas experiencias despertaron a Amakell su actual vocación de arqueóloga; motivada por el deseo de desvelar los secretos del pasado para ayudar al futuro, espera cambiar las cosas para su comunidad. Su habilidad para las lenguas, especialmente las lenguas muertas y arcaicas, la hizo ascender rápidamente entre las filas de los Escribas de la lluvia y de la Rama esmeralda en la Magaambya y con cuarenta años se convirtió en la Oradora de la tradición más joven de la historia reciente de los enanos. Su sed de conocimiento no terminó ahí y pasó las siguientes décadas explorando ruinas en la Extensión de Mwangi, donde se centró en reunir información sobre los sectarios de Dahak de la región.

A pesar de ser incapaz de lanzar conjuros, Amakell fue votada de forma unánime como líder espiritual de Zaphyrie debido a su perspicacia y sus tácticas. Utilizó sus habilidades lingüísticas para descifrar los mensajes de los sectarios de Dahak, adelantándose a sus nefastos planes. Gracias a su información privilegiada, Amakell dirigió un equipo que se dedicó a fomentar la disensión entre los sectarios más leales de Dahak, interceptando comunicaciones, lo que permitió a los enanos observar desde la distancia cómo los desorganizados sectarios se enfrentaban entre sí y el culto se desmoronaba desde dentro. Desde entonces, lleva 20 años liderando el Clan Zaphyrie.

Físicamente, Amakell Inre es de estatura y complexión medias para un enano taralu. Lleva el pelo entrecano trenzado y teñido con los colores brillantes de un tranquilo día de primavera, azul claro intercalado con grises naturales. Sus penetrantes ojos grises asoman con frecuencia por detrás de sus gafas, que alterna entre llevarlas puestas y ponérselas encima de la cabeza; se niega rotundamente a usar bifocales, porque dice que son para «enanos mayores». Amakell suele llevar una túnica azul brillante con una cantidad obscena de bolsillos, además de acabados y bordados ornamentales de color gris. Lleva su daga de clan en la cadera y empuña un bastón muy robusto con un gancho que suele utilizar para llegar a objetos que están lejos de su alcance.

Para los que la conocen por primera vez, la energía de Amakell puede ser contagiosa. Tiene conversación sobre una gran variedad de temas y habla casi sin parar mientras su público siga interesado. Aunque sigue siendo muy popular debido a su papel en el desmantelamiento de los sectarios de Dahak, se ha hecho algunos detractores a lo largo de los años debido a su brusquedad e impaciencia por el decoro cuando hay asuntos importantes que atender. Su comportamiento en medio de una crisis importante es el de una ardilla huidiza: mientras habla de una cosa, puede cambiar de tema en su cabeza, o puede completar frases internamente, pero no expresar esos pensamientos en voz alta a los que la rodean. Sin embargo, sus asistentes y compañeros de siempre están acostumbrados a sus peculiaridades y procesos de pensamiento y pueden ayudar rápidamente a descifrar sus bruscos giros en las conversaciones para los nuevos conocidos.

SAHIBA

Mientras exploraba las ruinas de un asentamiento de Zaphyrie recientemente recuperado de los sectarios de Dahak, Amakell se topó con un valioso cargamento que fue abandonado a toda prisa: un huevo de dragón de las nubes. Al realizar sus pruebas de diagnóstico para determinar su viabilidad, lo incubó accidentalmente y la cría de dragón se apegó a ella. Amakell llamó a la cría Sahiba y se comprometió a devolver a la cría de dragón a su familia, aunque varias décadas después aún no la ha encontrado.

Sahiba nunca se aleja de Amakell y suele encontrarse enroscada en una posición de siesta no muy diferente a la de un gato doméstico, con los ojos alerta ante cualquier señal de peligro.

SONG'O

Los medianos song'o de la Extensión de Mwangi se han dejado ver recientemente fuera de la jungla Risueña. Las naciones imperialistas tachan a los song'o de medianos caprichosos y cobardes que llevan joyas inusuales, pero este estereotipo ignorante pasa por alto la rica y generosa cultura que se encuentra en el interior de la jungla Risueña. Los habitantes de la Extensión suelen ver a los song'o como aliados ocasionales y sorprendentes o como una molestia persistente, dependiendo de cómo hayan tratado a los song'o en el pasado. Debido al sigilo y la discreta vigilancia de los medianos, los viajeros pueden descubrir que ya se han ganado una reputación entre los song'o sin siquiera haberlos visto nunca.

Algunos podrían ver a los song'o como otro clan de medianos que llevan una vida pastoril de viajes y aventuras simples, pero aquellos que han tenido un contacto prolongado con ellos han comprobado justo lo contrario. Más de un revolucionario vidriano, hambriento y tembloroso, ha rodeado un matorral para encontrar una cesta tejida llena de pan caliente, mantas de colores y pequeños cuchillos sorprendentemente útiles. Los grupos de aventureros que se pierden en la selva a veces regresan con extrañas historias. Para algunos, la última mañana antes de encontrar la salida, se despertaban con bastantes más raciones para su viaje. Pero si el grupo tenía un propósito malvado en mente, se despertaba y descubría que todas sus posesiones habían desaparecido y que no había pista alguna sobre cómo se había llevado a cabo el acto.

HISTORIA

Los medianos song'o se aventuraron por primera vez en la jungla Risueña mucho antes de que la Extensión de Mwangi se considerara un lugar explotable por varios imperios de Golarion; o, al menos, eso es lo que cuentan sus historias. Sus canciones hablan de la travesía por vastos océanos, desiertos traicioneros y montañas precarias para encontrar una tierra que no era menos peligrosa, pero que parecía más un hogar. Aunque no está claro cuándo llegaron los song'o a la jungla Risueña (la mayoría de las pruebas apuntan al 4.100 RA), determinar de dónde proceden es una cuestión sencilla.

Los medianos que llegaron a ser conocidos como song'o han estado luchando contra imperios tiránicos durante toda su historia. Su historia comienza en Osirion, con breves menciones históricas a pequeños héroes que pocos humanos vieron o se dignaron a recordar. Después, huyeron por el océano Obari y cruzaron ágilmente de una orilla a otra mientras tanto Qadira como Taldor se disputaban las conquistas imperiales. Finalmente, los medianos se encontraron en los Yermos de Maná y bordearon tranquilamente la frontera de Nex mientras atravesaban el interior antes de cruzar la sierra Resquebrajada para

llegar a la Extensión de Mwangi. Aún no satisfechos, se dirigieron hacia el oeste, a través de la selva Chillona y hacia lo que se convertiría en Sargava y, más tarde, en Vidrian. Hasta hoy, la mayoría de los campamentos, asentamientos y senderos de los song'o siguen el río Korir y sólo se aventuran a recorrer cortas distancias por sus afluentes hasta llegar al refugio y la relativa seguridad de los árboles.

Los medianos song'o, considerados una molestia menor y persistente en los anales de las conquistas (cuando se hace referencia a ellos), creen que lo mejor es que los perciba poco y se los encuentre menos aún. A menudo se han posicionado como aliados silenciosos de varias rebeliones imperiales, la más reciente de las cuales fue el establecimiento de la colonia chelia de Sargava. Esto reavivó la profunda desconfianza de los song'o hacia los colonizadores y los empujó a esconderse donde las garras del imperio no pudieran alcanzarlos. Durante casi seis siglos, los medianos evitaron la mayoría de los contactos con los forasteros y obligaron a cualquiera que interactuara con ellos a mantener su existencia en secreto. Con el tiempo, la historia contará que los song'o dieron un ligero empujoncito hacia la independencia de Vidrian, pero, por ahora, no son más que cuentos y relatos.

ASPECTO

Al igual que muchos humanoides de la Extensión de Mwangi, los song'o comparten la misma piel marrón oscura y el pelo negro rizado. Debido a sus constantes viajes y a los siempre presentes peligros potenciales de la jungla, casi todos los song'o tienen alguna capacidad de combate básica, un nivel de forma física generalmente alto en comparación con otros medianos y al menos un arma a su alcance. Aun así, muchos song'o empiezan a engordar y ablandarse con la edad y bajan poco a poco la guardia al permitir que la siguiente generación se haga cargo de las tareas que los han mantenido a salvo durante siglos. A menudo se oye a los song'o más jóvenes decir a sus mayores: «dame cuartel y déjame ocuparme de las cosas».

Los peinados de los song'o varían mucho según su ubicación y su ocupación. Los que viajan constantemente y tienen pocos recursos constantes tienden a mantener sus rizos recortados cerca del cuero cabelludo o a afeitarse la cabeza por completo, siempre que tienen la oportunidad. Los mercaderes que recorren largas distancias suelen enorgullecerse de lo cerca del cuero cabelludo que pueden mantener sus peinados, prueba de su capacidad para compaginar las necesidades higiénicas con sus obligaciones como líderes de caravanas. Los mercaderes especialmente ricos en tiempo y dinero llevan peinados afros cortos de exactamente una pulgada (*2,5 cm*), una hazaña que sólo puede mantenerse con un recorte constante y la aplicación de aceites difíciles de encontrar. Añadir flores decorativas y follaje selvático sirve tanto de camuflaje como de otra capa de mantenimiento necesario, lo que hace que el peinado resulte aún más impresionante.

Por el contrario, los que viven en el asentamiento song'o de Lakay Se suelen dejarse el pelo largo y cuidan y moldean sus rizos hasta convertirlos en enormes peinados afros, o los trenzan artísticamente con una multitud de técnicas recogidas de los pueblos de toda la Extensión. Incluso después de jubilarse, muchos song'o mantienen su elaborado arte capilar como señal del trabajo que realizaron en su día.

Aunque sólo algunos song'o prefieren la permanencia de la escarificación para conmemorar acontecimientos vitales importantes como nacimientos, muertes, matrimonios y victorias en la lucha con palos, todos se adornan con maquillaje y pinturas faciales para celebrar acontecimientos especiales. El maquillaje y la pintura facial también pueden aplicarse simplemente por motivos de belleza, como en la celebración de la Kana Fete (página 85). En ocasiones sombrías, como los combates oficiales de lucha con palos, los funerales y las bodas, el maquillaje cuenta otra historia.

HISTORIAS DE LOS SONG'O

Los viajes por los senderos ancestrales de los song'o pueden ser largos y tediosos. Los song'o cuentan cuentos durante estos viajes para pasar el tiempo e impartir lecciones importantes. Un cuento popular es el de *Kallbanar y Mamá Anadi*. La historia cuenta que la Abuela Araña le pidió al mediano Kallbanar que la acompañara en un paseo por los cielos para gastarles una broma a los dioses. Kallbanar, siempre inteligente y reflexivo, se dio cuenta de que nunca sería capaz de esconderse tan bien como Mamá Anadi, rechazó su oferta y se dirigió a casa para disfrutar de una bebida en su lugar. Los padres song'o cuentan este cuento para animar a los niños a ser lo suficientemente valientes como para rechazar a un dios y lo suficientemente inteligentes como para reconocer los posibles problemas antes de que estos sucedan.

LA ROPA DE LOS SONG'O

Los medianos song'o suelen llevar varias capas de ropa estampada, aunque todas las prendas son ligeras para evitar el calor de la jungla. Cada capa tiene una historia asociada: una tradicionalmente proporciona protección contra los depredadores, otra contra los insectos, una tercera contra la lluvia, y así sucesivamente. Las telas diáfanas pero resistentes que tejen los song'o son especialmente apreciadas por los pocos comerciantes que han entablado amistad con los medianos song'o.

En el caso de los combates con palos, puede ser un registro de las victorias y las aventuras a las que ha sobrevivido un competidor, y parecerse o perfilar cicatrices y viejas heridas para intimidar. Durante las bodas, es el entrelazamiento de dos vidas como inicio de otra historia y puede presentar nudos o eslabones. En los funerales, se esperan pequeños relatos pictográficos de conexión con el difunto como una forma de celebrar su vida.

Los song'o suelen vestir con telas brillantes y ligeras y con pañuelos que pueden ponerse y quitarse en cualquier momento. Puede ser por moda, por calor o por protección del cuerpo, dependiendo de las circunstancias. Estas telas se enrollan con fuerza y pericia alrededor del cuerpo sobre camisas ligeras y transpirables y pantalones largos.

Quizá el adorno más llamativo sea el que menos ven quienes sólo han conocido a algún aventurero o comerciante song'o. Uno de los mayores símbolos visibles, tanto de belleza como de prestigio, es dilatarse los labios y las orejas con platos, un proceso en el que uno estira cuidadosa y lentamente sus lóbulos de las orejas y su labio inferior para encajarse discos tallados y esculpidos de arcilla o piedras preciosas. Aquellos que tienen tiempo, paciencia y un estilo de vida lo bastante sedentario llegan a encajarse platos del tamaño de una mano o más grandes, pero, por lo general, esto sólo se ve en los ancianos que se han ganado el estilo de vida necesario para conseguirlo. Aun así, la mayoría de los song'o se hacen algún tipo de dilatación a lo largo de su vida.

SOCIEDAD

Pocos song'o viven en un mismo lugar durante más de un puñado de semanas a lo largo del año. La mayoría migran junto al río Korir y a la jungla Risueña con las estaciones, mientras recorren caminos bien trazados que les llevan a áreas de plantas raras y caza interesante. Otros se aventuran más allá, si sus caprichos les guían en la dirección correcta, y hay pequeños grupos que vagan por la Extensión en busca de nuevas historias que contar. Aun así, todos los song'o asisten al menos a una celebración de la Kana Fete cada año, y todos los grupos itinerantes planean sus viajes en consecuencia.

Aparte de esos pocos días de grandes celebraciones, los song'o se mantienen en grupos familiares más pequeños que se reúnen y se separan cuando quieren o cuando es necesario. Dentro de una misma caravana, todos o la mayoría de los miembros son parientes consanguíneos directos, que descienden de antepasados comunes hace un puñado de siglos. Cuando el deseo de viajar se apodera de los song'o más jóvenes, suelen separarse de su caravana para seguir a otra. También pueden unirse a una compañía de mercaderes o partir con aventureros que los lleven al otro extremo del mundo. Sea como sea, se cree que todos los song'o acaban regresando a sus hogares, de una forma u otra.

CULTURA

En los pocos campamentos permanentes que tienen, los song'o han creado un sistema autosuficiente de rotación de cultivos vegetales, donde cultivan lo suficiente como para que los que pasan por allí no tengan que buscar alimentos más difíciles de encontrar, como granos y calabazas. Cultivan en parcelas durante todo el año en lugar de depender de cada caravana que pase y proporcionan una base sólida para la dieta de los song'o, que se complementa con la caza y la pesca de la selva circundante. Los campamentos también disponen de espacios donde ahumar carnes para incluirlas como parte habitual de sus raciones.

Además de alimentos, los song'o también recogen muestras de las plantas que encuentran por la selva. No sólo utilizan esta flora como decoración personal, sino que gran parte de la medicina song'o se basa en la práctica de la herboristería. Los grupos de song'o que están de viaje intercambian diligentemente estas plantas secas entre ellos cuando se reúnen, asegurándose de que todo song'o tenga acceso a cualquier medicina que pueda necesitar. Antes de un largo viaje, los song'o suelen regalar ingeniosas hebras de plantas medicinales, junto con la esperanza de un regreso seguro. Aunque los song'o rara vez utilizan sus conocimientos botánicos en este sentido, su experiencia también se extiende a los venenos. Si bien los song'o tienden a evitar los conflictos en lugar

de agravarlos, se considera extremadamente imprudente obligarles a recurrir a medidas tan desesperadas.

Los song'o están dirigidos por un consejo de ancianas matriarcas druidas conocido como el Ansyen Bann. Estas cinco matriarcas de las familias más numerosas han aprendido colectivamente las habilidades que ayudan a mantener vivo a su pueblo. Realizan las principales ceremonias y rituales y conservan las historias y canciones importantes. Conocen los caminos y senderos, quiénes son dignos de confianza a lo largo de los mismos y quiénes deben evitarse, cómo cuidar de los animales de carga y mantenerlos a salvo, la ubicación de los alimentos que hay que buscar y los animales que hay que atrapar o cazar, y mucho más. Juntas, toman la mayoría de las decisiones generales de los song'o en la jungla Risueña.

Más allá del consejo, los expertos en sus respectivos campos prestan sus conocimientos al Ansyen Bann siempre que sea necesario. Estos maestros también se encargan de muchos asuntos cotidianos, como la gestión de quién cultivará las parcelas y tejerá las cuerdas. Todas estas tareas rotan entre los song'o más jóvenes, una forma segura no sólo de que descubran lo que se les da mejor, sino también de asegurarse de tener una amplia gama de conocimientos y experiencia. Entre los song'o no hay suposiciones sobre quién debe hacer qué tarea, sólo quién ha demostrado ser capaz de hacer bien el trabajo.

Caravanas

Los song'o que no residen en Lakay Se viajan en caravanas por la jungla Risueña. Muchos recorren caminos ancestrales, cosechando y cuidando pequeñas parcelas de vegetación autosuficiente, pescando en los ríos y cazando animales de caza menor mientras hacen el viaje una y otra vez, haciendo paradas en Lakay Se para la Kana Fete y en Bon Syasyon para comerciar con los excedentes de bienes y artesanía que recogen en sus viajes. Para evitar que el viaje se vuelva aburrido o tedioso, los song'o se entretienen contando parábolas que enseñan lecciones de viaje e historias populares sobre la valentía y la astucia de sus antepasados.

Kana Fete

Tres veces al año, los song'o se reúnen en Lakay Se para celebrar la Kana Fete, una reunión de ancianos y expertos para discutir y deliberar sobre los problemas a los que se han enfrentado los song'o en el último año y a los que esperan enfrentarse en la próxima temporada. Entre los asuntos que se discuten están las rutas que las caravanas deben tomar o evitar, las amenazas que crecen en la selva, los bienes que se pueden ahorrar para el comercio y quién será elegido para estudiar y convertirse en un maestro de su oficio o artesanía. Mientras todo el mundo está reunido, la comunidad celebra ritos funerarios y un torneo de lucha con palos para demostrar quién es el luchador con más talento y la piel más gruesa, donde a menudo se resuelven disputas que no tienen nada que ver entre los competidores mediante los resultados de sus combates. Los que llegan a la ciudad ayudan a recoger la cosecha que espera en las afueras y la presentan como un regalo; el trabajo duro se termina antes de que empiecen otros trabajos duros.

Antes de que se celebren encuentros, torneos o ritos funerarios, los medianos song'o celebran un enorme festín, en el que se aseguran de disfrutar de los últimos frutos de la cosecha anterior y se comen todo lo que se vaya a estropear pronto. Durante esta celebración, que dura una semana, los miembros de la comunidad anuncian las próximas nupcias y los nacimientos o las muertes recientes para que todos puedan compartir la alegría o llorar la pérdida y aliviar la pena. Según los song'o, la mejor manera de llorar y celebrar es con la familia y con comida.

Regalos dulces

Los medianos song'o tienen métodos únicos para conservar la fruta y las verduras, las aromatizan con sales especiales y especias. Aunque rara vez se comparten con los forasteros, los pocos que han probado esta inusual comida han descubierto que los alimentos poseen propiedades especiales que acompañan a sus sabores únicos.

Un explorador vidriano que muerda una naranja de cereza especialmente preparada podría descubrir que sus heridas se curan como si hubiera bebido una poción mágica, mientras que un visitante que beba té de malva de yute song'o podría librarse de la magia oscura como si se curara con una oración divina. De la misma manera que los song'o ofrecen trenzas de hierbas medicinales a los demás, los song'o que realmente están agradecidos a otro pueden ofrecer estas conservas como regalo, aunque pocos forasteros reconocen el tremendo significado de tal ofrenda.

Algunas de las variedades de los song'o son menos amables, aunque la existencia de estos peligros se mantiene en secreto incluso para los forasteros de mayor confianza. Entre los colonos sargavios circulan persistentes rumores sobre melones kiwanos de aspecto inofensivo que explotan como bombas al mínimo contacto.

ELOGIOS CAUTELOSOS

Los song'o son extremadamente reacios a hacer cumplidos, especialmente en el caso de las artes o la artesanía, sin importar lo impresionados que estén por la calidad o la belleza. Se cree que los elogios pronunciados abiertamente pueden atraer los celos de dioses y espíritus, por lo que, siempre que posible, lo mejor es evitarlos.

A partir de la tarde del segundo día, los ancianos se aíslan del calor para discutir asuntos de estado en el cambio de estación. Más allá del Ansyen Bann, todos los ancianos y maestros de sus campos asisten a estas reuniones y cada uno añade sus conocimientos y opiniones a las deliberaciones que se llevan a cabo. Esta sesión del consejo puede durar sólo unas horas, como ocurrió una vez después de un año especialmente tranquilo y próspero, o durar hasta cuatro días completos de acaloradas discusiones, como cuando los líderes de los song'o decidieron ayudar y comerciar con Vidrian. Sea como fuere, al final del sexto día tiene que haberse tomado una decisión.

Cuando sale el sol en la mañana del tercer día, comienza el torneo de lucha con palos. En primer lugar, el campeón de la temporada anterior encabeza una procesión hacia la arena, acompañada de ruidosas canciones de lucha y gloria. El campeón pasa una mano por la dura tierra y golpea las vallas antes de considerar que el espacio es digno de los combates de esta temporada. Los competidores deben abrirse paso a través de una doble eliminatoria sin sufrir lesiones graves para tener la oportunidad de convertirse en campeones. Para muchos, estos combates son el mayor atractivo de la celebración.

El séptimo día, las Ansyen Bann anuncian todas las decisiones finales, junto con el ganador del torneo (y las muertes resultantes). Por último, toda la comunidad se reúne para llevar al río una barca con recuerdos de los que murieron entre las Kana Fetes. Aunque nadie está obligado a hacerlo, muchos esperan hasta que la barca desaparece en el horizonte antes de partir y regresar a sus caravanas.

Lucha con palos

La lucha con palos, descrita como algo a medio camino entre un intrincado duelo de esgrima y un épico choque de espadas largas, es una agotadora prueba de fuerza, habilidad y resistencia, todo ello ambientado con música de ritmo acelerado. Los song'o creen que, si soportan el doloroso golpe del bastón del oponente y se sobreponen al dolor para vencerlo, pueden demostrar que son dignos campeones de su pueblo. La prueba más fidedigna de esto es en el Estad de Bomaye durante la Kana Fete, y la mayor competición tiene lugar durante el festival de verano.

Los combates de exhibición durante la Kana Fete son bellos y extravagantes, y se trata tanto de ganarse al público como de ganar el combate. Los competidores llevan el pecho descubierto, pero con unos pantalones de colores cubiertos de trozos de metal que tintinean. Algunos se cubren con pinturas de guerra o llevan un séquito hasta el mismo borde del campo de lucha para animar y distraer. Otros competidores empuñan palos con pictogramas o símbolos grabados en el extremo, buscando dejar literalmente su marca en la carne de su oponente. Otros visten con ropas comunes sin adornos y no llevan seguidores, sino que dejan que su habilidad hable por ellos.

Algunos combates tienen lugar fuera del torneo, normalmente para resolver disputas personales. Mientras que los combates oficiales son sólo a primera sangre o cesión, los no oficiales pueden ser a muerte si los participantes están de acuerdo. En la jungla, es más probable que los forasteros se topen con estos combates a muerte, en los que dos o más song'o se miran fijamente, empuñando largos palos con forma de látigo en lugar de los tradicionales palos del torneo, que son más cortos y pesados.

PALO DE LUCHA — OBJETO 0

POCO COMÚN | EMPUJÓN | MEDIANO | NO LETAL | REVÉS

Acceso etnia song'o

Precio 5 pp

Uso sostenido con una mano; **Impedimenta** 1

Esta pieza de madera, dura pero flexible, del tamaño de una espada larga parece más una vara que un arma, pero puede ser mortal en las manos adecuadas. Aunque

generalmente no se utiliza para el combate fuera de la cultura song'o, algunos medianos se han vuelto tan hábiles que para ellos resulta tan efectiva como una espada en una pelea. Muchos medianos incluso cantan para mantener un cierto *tempo* y ritmo durante el combate. Inflige 1d6 de daño contundente. Un palo de lucha es un arma marcial cuerpo a cuerpo a una mano del grupo de armas de los palos.

FE

En lugar de depositar su fe en los dioses, que son escurridizos y pueden ser asesinados u olvidados, los song'o creen en sí mismos, en su cultura perdurable y en los espíritus de sus antepasados. Invocar a los antepasados para que les ayuden en la vida diaria puede ser tan sencillo como susurrar una breve oración para que sople una brisa suave y llueva lo suficiente como para conseguir el agua del día siguiente, o tan complejo como suplicar a los antepasados que les guíen en asuntos de estado y supervivencia. Dado que estos han visto infinidad de cosas, los song'o les piden su opinión y confían en que, al igual que en vida, les transmitan conocimientos que de cualquier otro modo no tendrían. Los ancianos que se han ido siguen estando con ellos; pero el proceso para obtener su perspectiva es más complicado.

Vida y muerte

A medida que los song'o envejecen y son menos capaces físicamente de llevar a cabo las tareas que antes realizaban con facilidad, se les insta a transmitir sus conocimientos a los aprendices más jóvenes para mantener vivos esos métodos y prácticas. Cada día, se espera que un anciano dedique al menos unas horas de su tiempo a enseñar y supervisar. A medida que se acerca su hora, no sólo transmiten sus conocimientos, sino que entregan las historias de sus vidas, familias y comunidades para que las conserve la siguiente generación. Algunos dicen que los song'o sienten que se acerca su muerte y se esfuerzan por asegurarse de transmitir todo lo que saben. En el caso de los que no pueden transmitir sus conocimientos antes de su muerte, como los marineros, los comerciantes, los aventureros y los miembros de caravanas que se pierden en la selva, su familia y su comunidad se ocupan de recabar lo que cada uno sabía sobre ellos a través de historias y transmiten así sus conocimientos.

Los ritos funerarios song'o se dividen en varias partes: una oración, un recuerdo para la familia y una procesión para la comunidad en general. Tras una muerte, los song'o piden a sus antepasados que mantengan al difunto a salvo de los males de este mundo. A continuación, se hace todo lo posible por preservar el cuerpo el tiempo suficiente para llevarlo a casa. Si eso resulta imposible, reúnen las pertenencias del difunto y queman su cuerpo en una pira, ya que creen que debe poder regresar a casa de alguna forma para descansar en paz. Si el cuerpo vuelve a casa, los más allegados al difunto deben construir una pequeña embarcación fluvial para llevar el cuerpo solo hacia su descanso. A continuación, la barca se lleva a pie hasta la desembocadura del río Korir y se empuja hacia el mar. Por último, durante la Kana Fete, la posesión más preciada de una persona se recoge en una barca con las de cualquier otra persona fallecida durante la temporada anterior. Nadie está por encima de los demás; en la muerte, los héroes y los líderes son tan importantes como los agricultores y los comerciantes.

RELACIONES

Cuando se trata de negociar con los distintos habitantes de la Extensión, los song'o confían en el conocimiento que se les ha transmitido a través de historias para moderar sus expectativas.Aunque conocen bien los males de la selva y sabe cómo evitarlos, siguen siendo reacios a exponer a su pueblo proporcionando ayuda abiertamente, porque saben que

MOMENTOS FUGACES

El estilo de vida nómada de los song'o deja poco lugar para piezas de arte voluminosas o frágiles que no puedan transportarse fácilmente. En su lugar, prefieren el arte efímero, como sus pinturas corporales y sus elaboradas decoraciones florales. Su música a menudo se hace con objetos improvisados, como un tronco hueco encontrado en un camino de la selva, y sus esculturas suelen ser obras de tierra mojada y hojas. La naturaleza efímera de este arte es parte de su propósito: al igual que los propios song'o, su arte no deja rastro de sí mismo. Puede ser difícil distinguir sus obras de una feliz coincidencia del bosque.

La excepción a esta regla son sus tiendas de campaña, que llevan a todas partes por necesidad y que se transmiten de generación en generación. Estas tiendas se elaboran con telas de colores vivos por fuera y se decoran con patrones tejidos de forma ornamental en el interior.

incluso la gente supuestamente «buena» puede traicionar su confianza. Si encuentran un elfo kallijae herido, por ejemplo, a menos que ya conozcan al individuo de alguna manera, lo máximo que un song'o podría hacer es ofrecerle una venda y agua antes de seguir adelante.

Vidrian y su población nativa constituyen la única gran excepción a esta regla. Las historias dicen que la gente de Vidrian siempre ayudó a los song'o que lo necesitaban, y los medianos parecen dispuestos a pagar esta vieja deuda. Sin embargo, los motivos de esta decisión van más allá del altruismo. Con la amenaza de la expansión de Cheliax cerniéndose sobre la jungla Risueña, ayudar a Vidrian a conseguir la independencia era también una cuestión de supervivencia para los song'o.

Han llegado a cultivar boniatos para los revolucionarios hambrientos y dejarles anónimamente comidas preparadas, y muchos luchadores por la libertad vidrianos han mirado hacia las sombras de la jungla y se han preguntado por la identidad de sus misteriosos benefactores. Además, misteriosos incidentes parecían acosar a los peores colonos sargavios, culminando en varios asaltos atrevidos contra propietarios de esclavos, cuyos autores nunca fueron encontrados. Muchos ancianos song'o consideran a toda la nación como una familia adoptiva, aunque ninguno se lo diría a Vidrian. Ahora, aunque las dos culturas han empezado a comerciar abiertamente, los habitantes de Vidrian siguen sin estar seguros de su posición con respecto a los medianos de la jungla Risueña.

CAMPAMENTOS SONG'O

Las comunidades song'o son, en su mayoría, caravanas nómadas que se desplazan según las necesidades y regresan a unos pocos terrenos semipermanentes a lo largo del año. Estas reuniones se centran en los cónclaves del Ansyen Bann y las Kana Fetes que allí se celebran. Lakay Se se distingue por ser un asentamiento permanente, con cabañas de almacenamiento, campos atendidos, casas bien cuidadas, secaderos y otros edificios. Cerca de allí se encuentra la Estad de Bomaye, la arena donde se celebran torneos de lucha con palos durante la Kana Fete y donde algunos lugareños deciden perfeccionar sus habilidades.

Las estructuras permanentes de Lakay Se no tienen un estilo arquitectónico uniforme. Algunas son simples series de habitaciones cuadradas interconectadas, pero muchas están diseñadas a partir de edificios que los song'o han visto en sus viajes fuera de la jungla Risueña. Aquellos que añoran el camino han intentado incluso recrear el aspecto de sus tiendas con materiales permanentes, con mayor o menor éxito. Todo ello da lugar a una variedad ecléctica de estructuras, tan diversas que los pocos forasteros que han tenido la suerte de visitar Lakay Se se han preguntado si los song'o construyeron aquí sus casas o simplemente las arrastraron desde otros lugares. En algunos casos, esa apreciación es totalmente correcta. Los song'o no dejan que nada se desperdicie en la selva, ni siquiera un edificio.

Cuando viajan en caravana, los campamentos song'o son un derroche de color en la selva, como una alfombra de flores

que sólo florecen por la noche. Cuando el sol se pone, la caravana se detiene y todos se ponen rápidamente manos a la obra para levantar el campamento. Se encienden hogueras en el centro para cocinar, iluminar y a modo de protección, y se montan las tiendas de campaña en forma de anillo a su alrededor. Cada tienda representa la historia de los que viven en ella y los ocupantes están más que dispuestos a contarla. Algunas tiendas se construyen y reparan lentamente a lo largo del tiempo, gracias a las manos de todos los miembros de la familia, y las historias de esas reparaciones suelen conducir a otras historias sobre cada una de las personas que trabajó en ella. Algunas familias tienen una rotación establecida para mantener sus tiendas, y cada creador muestra su propio estilo único en su lienzo y se enorgullece de contar cómo adquirió ciertos materiales raros o cómo surgió un patrón. Otros patrones pueden contar el arduo viaje que hizo la familia para encargar sus tiendas a un artista de renombre cuyo hogar se encontraba en algún lugar de la Extensión de Mwangi, muy lejos del rincón que habitan y recorren los song'o.

Bon Syasyon

Este puesto comercial, construido originalmente a instancias de un Ansyen Bann poco después de que Vidrian cambiara de nombre y declarara su independencia, es el primero de su clase y un signo de la lenta confianza que los song'o han empezado a sentir hacia otros habitantes de la Extensión. El campamento, levantado en torno a un gran árbol de enormes dimensiones con un símbolo tallado a la altura de los ojos de los medianos, se extiende hacia el exterior con tiendas bien organizadas y casetas y puestos para lectura de montaje rápido.

En este mercado se venden todas las baratijas designadas para la venta, tanto si se han elaborado durante un viaje como si se las han encontrado en los senderos, junto con el exceso de comida, las telas teñidas y la cestería y la cerámica de Lakay Se. Los song'o cambian toda esta mercancía por nuevas herramientas y bienes a los que tienen menos acceso, como libros interesantes, suculentas golosinas y especias y condimentos que no se encuentran en la selva.

En la periferia del campamento song'o hay un conjunto de edificios más permanentes, construidos por los mercaderes vidrianos que vienen a comerciar. Aunque también prefieren no habitar el puesto de avanzada constantemente, tienen puestos y tiendas improvisadas en la zona de los song'o para poder hacer negocios con más rapidez y porque a menudo los song'o ofrecen descuentos como agradecimiento por no tener que montar o desmontar ellos mismos sus puestos. Algunos mercaderes vidrianos también utilizan el puesto de avanzada como punto de partida para sus propias incursiones en la selva, casi siempre acompañados por guías song'o que conocen bien su tierra.

Aunque los mercaderes de Vidrian están agradecidos a los medianos song'o por su apertura al comercio y su disposición a atravesar vastas extensiones de la jungla, otros forasteros que se dirigen a Bon Syasyon pueden no ser tan dignos de confianza. Pero cualquiera que intente engañar a los song'o con un mal trato o robarles directamente puede encontrarse con lenguas afiladas, los bolsillos más ligeros y golpes de palo increíblemente dolorosos.

Estad de Bomaye

Aunque no está demasiado alejada de Lakay Se, Estad de Bomaye se considera un lugar totalmente independiente por los song'o, a pesar de que muchos forasteros creen erróneamente que la arena es una extensión de la ciudad. Durante la mayor parte del año, la arena permanece vacía, sin vida ni color, deteriorándose mientras los song'o se dedican a viajar, deambular y ocuparse de Lakay

Campeones song'o

La lucha con palos song'o es una tradición con historia que ha dado lugar a varios luchadores notables.

Halbinat el Brillante: aunque no tuvo mucho éxito como luchador, Halbinat se niega a llevar los habituales pantalones de tonalidades de joyas en la lucha con palos y, en su lugar, siempre lucha con unos simples calzoncillos. Esto ha dado lugar a un estilo de lucha con bastones en el que se lleva lo menos posible, descartando la protección a cambio de una mayor movilidad.

Noiria Kulla: Noiria siempre ha sido más baja que sus compañeros y ha sabido sacarle provecho. Desarrolló el Kulla Jia, una técnica de lucha que utiliza una postura abierta para mantenerse pegada al suelo. La postura baja facilita el contraataque como respuesta a los golpes del oponente.

Ig Hantan: la fama de Ig procede de su voz fuerte y estridente. La utilizaba en su beneficio durante los combates, bramando notas arrítmicas que perturbaban la concentración de sus oponentes. Ig se mantenía constantemente a la ofensiva hasta que sus interrupciones creaban una apertura para asestar un golpe rápido y decisivo.

PERSONAJES SONG'O

La mayoría de los medianos song'o tienen la herencia mediano de las florestas salvajes, aunque las herencias mediano del crepúsculo, mediano gafe y mediano observador, no son raras. Muchos escogen las dotes de ascendencia Escalador astuto y Pies seguros, aunque los song'o que hacen tratos con otros pueblos suelen tener la dote Mediano vigilante. Los song'o que luchan con palos pueden elegir la dote Paso sin obstáculos o pueden adaptar sus métodos de lucha tradicionales para escoger las dotes de ascendencia Paso enérgico, Baile escurridizo y Danza derribante. Los song'o verdaderamente legendarios probablemente escojan la dote de ascendencia Ser de sombra.

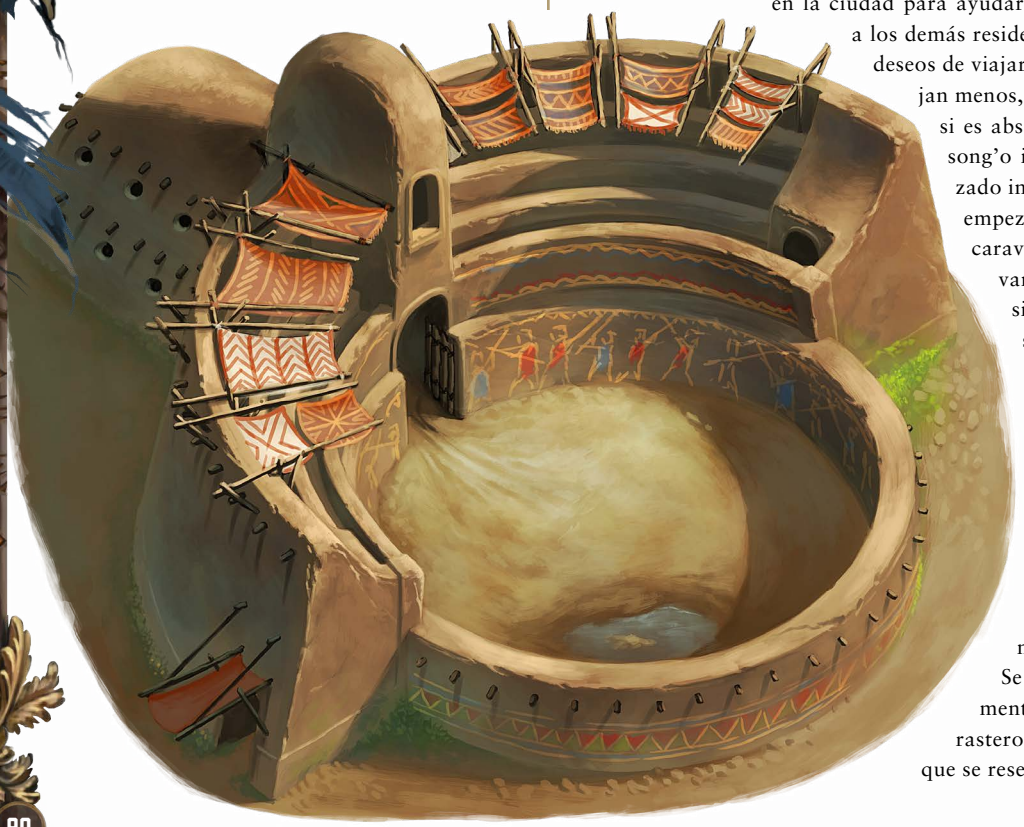
Se. Sin embargo, cuando se acerca un torneo, los trabajadores del mismo barren la suciedad acumulada, hacen las reparaciones necesarias, expulsan a las sabandijas y reponen el almacén de suministros médicos de la arena. También retocan la pintura del edificio y añaden nuevos murales que representan los mejores combates que se han celebrado recientemente.

La enfermería es el edificio más sólido de Estad de Bomaye y la única parte de la arena que se mantiene durante todo el año. No sólo sirve como lugar para que los luchadores con palos se recuperen de las heridas durante un torneo (o incluso después, si las heridas son lo suficientemente graves), sino que también proporciona a todas las caravanas de song'o que viajan a lo largo del año un lugar en el que curarse y descansar durante el tiempo que necesiten sin perturbar el flujo de la vida y el comercio de Lakay Se.

Desde hace poco, la arena se utiliza más durante todo el año como lugar para entrenar el arte de la lucha con palos. En las semanas que preceden a la Kana Fete, aquellos que esperan convertirse en campeones entrenan allí durante horas. Algunos incluso se adelantan a sus caravanas para llegar con tiempo suficiente para entrenar. Lo que comenzó como una pequeña escuela informal de competidores con aspiraciones ha crecido hasta incluir a cualquiera que esté dispuesto a enseñar a luchar con palos a cualquier estudiante lo bastante duro como para soportar la naturaleza brutal del entrenamiento, incluso a forasteros. Algunos song'o creativos han empezado incluso a innovar en este deporte, utilizando palos más largos e incluso más resistentes que pueden chasquear contra la piel como un látigo. El entrenamiento aquí no está formalizado de ninguna manera y rara vez es un tema discutido por los ancianos durante las sesiones del consejo de la Kana Fete, a diferencia de todas las demás áreas de conocimiento aplicables a la vida de los song'o.

Lakay Se

El único asentamiento song'o realmente permanente es Lakay Se, situado a lo largo de las orillas del río Korir. Rodeado de pequeños campos de judías, maíz y boniato, con una plaza central muy apisonada en la que se celebran las fiestas estacionales de las Kana Fete, el tranquilo pueblo contiene suficientes edificios lo bastante variados como para albergar a todos los song'o nómadas de la Extensión de Mwangi, si fuera necesario. Casi todos los song'o pasan algún tiempo viviendo en la ciudad para ayudar a sus grandes familias y permitir a los demás residentes satisfacer periódicamente sus deseos de viajar. Algunos prefieren esta vida y viajan menos, mientras que otros sólo se quedan si es absolutamente necesario. Unos pocos song'o intrépidos de Lakay Se han empezado incluso a coquetear con el comercio, empezando por Vidrian. Una vez que las caravanas están abastecidas y se reservan suficientes provisiones para la siguiente Kana Fete, cualquier exceso se empaqueta y se lleva a Bon Syasyon para comerciar.



Los edificios están hechos de piedras encontradas y ladrillos cocidos pintados con dibujos de colores vivos y brillantes que reflejan la ropa y el maquillaje de los song'o y que cuentan muchas historias para aquellos que saben leerlas. Además del secado, el ahumado y el almacenamiento, Lakay Se también elabora una cerveza fermentada a base de té que algunos forasteros han llegado a codiciar mucho, ya que se reserva sólo para ocasiones especiales.

NANA ZHELLA

NB | MEDIANA | SUPERVISOR 6

Nana Zhella, la única miembro de los Ansyen Bann que reside actualmente en Lakay Se, es una negociadora sin pelos en la lengua que prefiere ir directamente al meollo de cualquier asunto. Su nombre completo y su título son Zhella Kenbe de los song'o, Matriarca de los Jardines, debido a su posición como cabeza de una de las mayores familias con presencia constante en Lakay Se. Nana Zhella pasa la mayor parte de su tiempo atendiendo diligentemente los campos, supervisando los preparativos de la cosecha y la caza y asegurándose de que todas las caravanas estén adecuadamente abastecidas para sus viajes. También es la historiadora de facto del pueblo y cuenta una y otra vez muchas de las historias y leyendas song'o que ha oído (y en las que ha participado) durante su larga vida.

Muchos de los detalles del pasado de Nana Zhella se han perdido por la demosofía: dependiendo de a quién preguntes, ha sido líder de una caravana, campeona de lucha con palos, aventurera, pirata y druida sanadora de Lakay Se. Lo cierto es que antaño formó parte de un grupo de aventureros que recorrió Golarion, aunque estaban más preocupados por recoger historias interesantes que por amasar grandes tesoros o salvar el mundo. Cuando regresó a casa, trajo consigo esas historias, así como magia rara y poderosa, y se dedicó a transmitir lo que sabía a todo aquel que quisiera escucharla. Sus conocimientos y soluciones mágicas siguieron impresionando a sus compañeros ancianos hasta que acabó formando parte del Ansyen Bann.

Dura, pero justa, y nunca cruel en sus pronunciamientos, Nana Zhella es el alma del pueblo song'o a los ojos de muchos. Es el ideal de alguien que ha sobrevivido a los peligros de la selva sin dejar que la vida la aplaste bajo su peso. Técnicamente, Nana Zhella no es la líder de los Ansyen Bann, pero hace todo lo posible por mantenerlos en el camino y hacer que cumplan su palabra por el interés del pueblo. También ha sido una defensora del crecimiento y el cambio dentro de la comunidad song'o, comenzando con una apertura a los forasteros poco habitual entre los song'o, especialmente entre sus líderes. El compromiso de los song'o con Vidrian puede atribuirse, al menos en parte, a Nana Zhella, al igual que la fundación de Bon Syasyon. Sus desafíos contra las convenciones suelen ser rechazados por otros consejeros al principio, incluso entre aquellos que más tarde aprenden a ver el sentido de sus palabras.

En lo personal, Nana Zhella es inteligente y cariñosa, un faro de luz contra las sombras del mal y la desesperación. De risa fácil y de burla incluso más fácil, mantiene a los que considera su familia cerca y con los pies en la tierra. En una cultura que suele evitar el contacto con los demás, Nana Zhella es un raro punto de accesibilidad. Cuando saluda a nuevos aventureros, es mucho más acogedora que la mayoría de los song'o y les abre su casa si aquellos en quienes confía dicen que un grupo es digno, les da una comida caliente y una buena noche de sueño. Si un problema no puede resolverse con una comida caliente acompañada de la sabiduría de una vida longeva, verá qué más puede hacer en forma de magia y la ayuda de uno de los muchos miembros de su gran familia adoptiva.

A pesar de su aptitud receptiva hacia la gente nueva, especialmente hacia los aventureros, Nana Zhella sigue siendo cautelosa: siempre está dispuesta a escuchar a los forasteros, pero espera a que demuestren quiénes son antes de decidir si confía completamente en ellos. Al final, anuncia su decisión sin rodeos, ya sea con una comida para proclamar su aceptación o rechazo, o exigiendo que demuestren su valía con un favor. Estos «pequeños favores» suelen ser el precio que pide por servicios como la curación y los conjuros, en lugar de aceptar el pago en oro. Un favor puede ser tan sencillo como llevar un paquete o un mensaje a Estad de Bomaye o Bon Syasyon, o tan complejo como buscar a un explorador perdido que se alejó de su caravana en lo más profundo de la jungla Risueña. Cuando se trata con Nana Zhella, no hay nada claro al principio, pero sus pensamientos y objetivos siempre se revelan al final.

UNA FIGURA ROCAMBOLESCA

Mientras que la mayoría de los song'o intentan evitar ganarse una reputación por lo que puedan decir, a Nana Zhella no parece importarle. Esto, combinado con su pasado misterioso, ha llevado a muchos jóvenes song'o a contar en broma historias cada vez más extravagantes sobre ella, desde insistir en que tiene cien gatos monteses como familiares hasta afirmar que toda la Revolución Vidriana la ganó ella sola en secreto.

MATANJI

Los orcos matanji son un grupo étnico nativo de la Extensión de Mwangi cuya reputación difiere significativamente de los estereotipos que se tienen en el resto del mundo. Aunque son ampliamente conocidos como guerreros diestros y violentos, y con razón, esta reputación proviene principalmente de la ferocidad que dirigen hacia un enemigo específico: los demonios y demás fuerzas infernales. Los orcos matanji son los mayores expertos en demonios de la Extensión de Mwangi, llevan a cabo cacerías de demonios, exorcismos, rituales de protección y cualquier cosa necesaria para proteger a su pueblo y al continente entero. Tras siglos de lucha contra los infernales, han adquirido una gran resistencia a la posesión y a la influencia demoníaca, y son tan expertos en combatir el poder infernal que pueden consumir directamente la magia demoníaca para fortalecerse. Asimismo, los matanji se esfuerzan por enseñar a otras culturas formas de cazar demonios, ya que creen que tienen el deber de evitar que otros sufran las mismas tragedias a las que se ha enfrentado su pueblo. El resto de habitantes de Mwangi suelen considerar como unos héroes a los matanji debido a su sentido del deber y su voluntad de aumentar los lazos familiares con personas ajenas a su sociedad.

Como los matanji carecen de un historial de conflictos con las sociedades humanas cercanas, muchos habitantes de Mwangi tienen una sensación de seguridad cuando hay orcos y semiorcos cerca. La principal excepción es el pueblo bekyar (página 24), que teme que los matanji decidan un día que los bekyar han sido infestados por los demonios e intenten acabar con todo su pueblo. La mayoría de los bekyar intentan evitar a los matanji y se rumorea que los temores de los bekyar no son del todo infundados, ya que más de un bekyar ha aparecido brutalmente asesinado tras viajar cerca de los territorios de los matanji.

Los matanji se han adaptado mejor a la política tradicional de los humanoides que la mayoría de los orcos de Golarion, por lo que no es raro encontrarlos intentando fomentar sus relaciones diplomáticas con otras ciudades y naciones. A menudo orquestan matrimonios políticos e intentan influir en la política militar de todo el continente. Tienen una estrecha relación con los yamasanos (página 31), que son increíblemente importantes para el estado moderno de la agricultura dentro de la sociedad matanji. Los pueblos de todo el continente saben lo dispuestos que están los matanji a buscar vínculos y matrimonios fuera de su sociedad. Si bien los extranjeros pueden tener prejuicios y estereotipos basados en lo que generalmente esperan de los orcos, los matanji suelen ser pacientes y muchos otros miembros de la sociedad mwangi suelen defenderlos con ferocidad de que los llamen bárbaros o de que les hablen como si estuvieran a punto de estallar

en violencia. Al final, siempre es mejor dirigirse a los matanji con una nueva perspectiva y la mente abierta, ya que son tan variados e individuales como cualquier otra cultura.

FRENESÍ DE SANGRE DEMONÍACA — DOTE 5

POCO COMÚN | ORCO

Acceso etnia matanji
Prerrequisitos ataque sin arma de colmillos
Frecuencia una vez por minuto
Desencadenante Asestas un Golpe con éxito a una criatura viva que tenga el rasgo infernal con tu ataque sin arma de colmillos.

El mero sabor de la sangre infernal basta para que te hierva la sangre con una furia sobrenatural. Pasas a estar acelerado hasta el final de tu siguiente turno y puedes utilizar la acción adicional para asestar un Golpe de colmillos, dar un Paso o dar una Zancada.

HISTORIA

Los primeros matanji llegaron a la Extensión de Mwangi durante la antigua Búsqueda del Cielo de los enanos. Salieron sin estar preparados para el mundo de la superficie y heridos debido a las numerosas batallas con los enanos bajo tierra e hicieron un angustioso viaje a través del océano en balsas hechas de troncos y otros desechos durante la Era de la Oscuridad. La mayoría de los orcos no sobrevivieron, pero los que lo hicieron aprendieron a prosperar y adaptarse a su nuevo entorno selvático. Poco a poco aprendieron a construir refugios eficaces y a cazar la fauna local; estudiaron las plantas locales consumiendo venenos y aprendieron a través de muchas muertes desafortunadas. A pesar de todo, siguieron siendo una cultura tribal relativamente aislada hasta el día en el que se enfrentaron a los siervos del señor demoníaco Angazhan. Los fanáticos seguidores de Angazhan lucharon contra los orcos en numerosas ocasiones y cada una de las veces secuestraron a más de uno. En un principio, los orcos creían que los matanji secuestrados eran devorados o asesinados, pero en una fatídica batalla se enfrentaron a las formas retorcidas de su propio pueblo, orcos transformados en los simios adoradores de demonios conocidos como charau-ka.

Esta falta de respeto hacia los muertos indujo en el pueblo matanji su primera experiencia real de una furia berserker en generaciones y mataron de mala gana a sus hermanos y hermanas transformados antes de unirse para expulsar al campeón del señor demoníaco, el Rey Gorila. Cientos de orcos se lanzaron contra él, desgarrándole la carne con dientes y garras, levantándose cada vez con más fuerza al verse fortalecidos por su sangre demoníaca. Después de esta tragedia, se dedicaron a cazar a los sectarios de Angazhan y a cualquier ser demoníaco con el que se encontraran. Los orcos matanji pasaron siglos capturando demonios para estudiarlos, aprender nuevas formas de matarlos y experimentar con sus propios cuerpos generación tras generación para convertirse en los mejores cazadores de demonios. Este crecimiento en la educación y la destreza analítica condujo a una complejidad de rituales, intereses políticos, modernización y agricultura. Ahora, los orcos matanji son un ejemplo de supervivencia, una representación de la capacidad de los orcos para prosperar y evolucionar en cualquier circunstancia.

ASPECTO

Los matanji no son tan musculosos como el orco medio, pero son igual de altos. Sus cuerpos tienen una definición muscular increíblemente alta, mucho más que la de un humano medio, y esto se traduce en un control motor preciso a la hora de hacer tatuajes o realizar rituales, así como en un movimiento rápido en general en el combate. Les gusta dejarse los colmillos largos, como a cualquier orco, pero casi todos los matanji también reciben una incrustación tradicional o un revestimiento de hierro frío sobre sus

RECONOCIMIENTO GANADO A PULSO

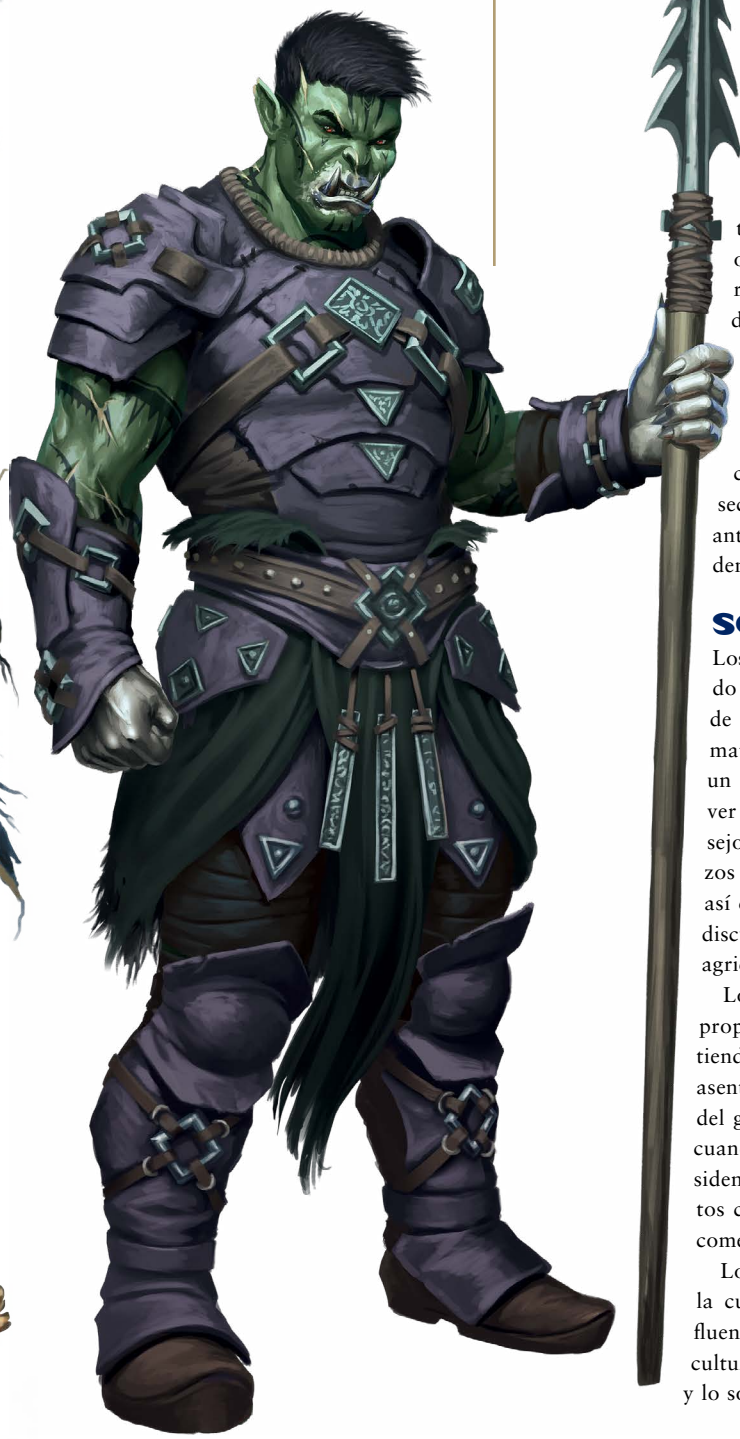
Aunque muchos forasteros afirmarían que los orcos valoran el poder y el dominio, es más exacto decir que exigen respeto. Los orcos matanji son muy respetados en la Extensión y, por tanto, es más probable que se rían de un insulto a que lo interpreten como un desafío.

DANZA MATANJI

Los bailarines matanji realizan complejos números sincronizados con todos los demás miembros del grupo de baile. Se espera que los bailarines expertos sean lo más precisos y rápidos posible, sin dejar de transmitir emoción en todos y cada uno de sus movimientos.

colmillos, una necesidad cultural tras generaciones de morder a los demonios con fines de combate o poder temporal. Suelen llevar el pelo corto o en un cómodo recogido independientemente de su sexo, debido a que los demonios especialmente furibundos se aprovechan del pelo largo en el combate. Lo más notable son los clásicos tatuajes de los matanji, diseños atrevidos que contienen magia protectora contra la influencia de los demonios.

La moda matanji tiende a una mezcla de cueros, hierro frío y plata. La mayoría de los orcos matanji utilizan un híbrido de lucha cuerpo a cuerpo y magia, por lo que llevan ropa ligera y tienden a vestirse siempre para el combate debido a la imprevisión de un ataque. Al igual que la mayoría de los orcos, los tonos de piel de los matanji varían entre varios tonos de verde, pero la lucha contra los demonios suele dejar marcas físicas prominentes en la piel y que no sólo se limitan a las cicatrices. Los orcos jóvenes o los que no tienen experiencia en la lucha contra los demonios tienden a ser de color verde brillante, mientras que los orcos de más edad se vuelven de forma natural de tonos que coinciden con el follaje de las selvas de Mwangi.



Sin embargo, no es raro que los orcos matanji tengan coloraciones extrañas, como manchas de piel de color rojo infernal, las manos blancas como el hueso o cicatrices plateadas alrededor de la mandíbula y la boca. Los orcos con estas anomalías suelen ser los más viejos y experimentados, ya que han matado a suficientes demonios poderosos como para verse afectados por sus estertores infernales. También son los orcos más temidos por las fuerzas demoníacas, ya que se han convertido en depredadores naturales de casi cualquier demonio. Ganar una de estas anomalías debido a la exposición a las energías diabólicas es el punto máximo de orgullo y estatus. Como efecto secundario, los matanji tienden a reaccionar con aprobación ante cualquier rasgo físico inusual, haya sido causado por un demonio o no.

SOCIEDAD

Los matanji están gobernados por un pequeño consejo, formado por aquellos que han demostrado mayor destreza en la caza de demonios o en la diplomacia y a quienes toda la sociedad matanji percibe como figuras altamente honorables. Cuando un líder muere, las personas con más experiencia votan para ver quién debe ocupar el lugar de ese líder en el consejo. El consejo suele tomar decisiones sobre dónde concentrar los esfuerzos para proteger a su pueblo y a la Extensión en su conjunto, así como para gobernar a los matanji. Entre los temas que se discuten habitualmente se encuentran los salones de tatuaje, la agricultura, el comercio y las funciones de los líderes políticos.

Los matanji suelen estructurar sus asentamientos con un propósito concreto. Por ejemplo, sus asentamientos agrícolas tienden a estar cuidadosamente escondidos en el interior de los asentamientos militares y los soldados en formación se encargan del ganado y de la agricultura con los agricultores yamasanos cuando no están entrenando activamente. Los asentamientos residenciales suelen estar situados en el interior de los asentamientos comerciales, tanto por seguridad como por la facilidad de comerciar dentro de su propia sociedad.

Los estrechos lazos familiares son una parte fundamental de la cultura matanji. Los matrimonios políticos amplían la influencia de su sociedad y les dan más acceso a los conocimientos culturales extranjeros (sobre todo en el ámbito de los demonios y lo sobrenatural), al tiempo que les permite difundir la filosofía

matanji sobre el gobierno, que creen que es para la seguridad del mundo. Dado que se exponen con frecuencia a situaciones trágicas, tener alianzas ricas y políticamente influyentes también es importante, ya que los matanji quieren disfrutar de la vida mientras la tienen y desean que sus hijos tengan una vida cada vez mejor que los que les precedieron.

Los matanji suelen ser muy previsores y creen que la Extensión de Mwangi será mejor cuanto más difundan su cultura y sus costumbres. Como sociedad, valoran a los cazadores de demonios y a los curanderos por encima de todo, ya que ambos aseguran el futuro y la salud de su pueblo. Por debajo de ellos están los eruditos, típicamente semiorcos, ya que lideran los rápidos y frecuentes cambios en la evolución de su sociedad. Pero, por lo general, la jerarquía social desciende cuanto más se aleja de la matanza de demonios y la curación, por lo que los matanji se centran mínimamente en cosas como el arte aficionado y las habilidades que consideran poco prácticas.

Los yamasanos desempeñan un papel vital en la sociedad matanji, ya que son las únicas personas en las que los orcos de Mwangi pueden confiar y con las que pueden contar (aparte de ellos mismos) para contribuir al proceso crítico de la agricultura. Por lo general, encabezan los esfuerzos agrícolas en los asentamientos matanji, lideran la mezcla de yamasanos y matanji que trabajan en las granjas. Los yamasanos siguen considerándose distintos y, por lo tanto, no ocupan puestos de alto rango en la sociedad matanji, pero el consejo les consulta mucho sobre todo lo relacionado con la agricultura. Los matanji educan a sus hijos para que respeten y protejan a los yamasanos, ya que los consideran esenciales para el estado moderno de la agricultura matanji. Si hay una cualidad por la que los orcos de Mwangi son conocidos, es su gratitud.

En la cultura matanji hay poca diferencia entre géneros, y la mayoría de ellos rara vez se molestan en tener en cuenta este tema más allá del cortejo con otras culturas. Su lengua nativa apenas utiliza terminología de género, pero saben de su importancia para otros pueblos y han adoptado algunas palabras prestadas para la comunicación intercultural.

Semiorcos

Los witanji son semiorcos matanji, a menudo conocidos como Progenie de la Lluvia por los forasteros. La sociedad matanji los tiene en alta estima y les ofrece oportunidades educativas excepcionales de aprender magia, medicina, política y tecnología. Los witanji gozan de un alto estatus en las aldeas matanji y aportan prestigio a la propia aldea, por contar con un individuo en el que se ha invertido tanto. Aunque esta cantidad de esfuerzo podría ponerse en un humano o en un joven orco matanji, la inercia cultural hace que los witanji sean el foco principal de este orgullo, ya que tradicionalmente son símbolos de algunos de los matrimonios políticos más valiosos que los habitantes de Mwangi han forjado desde los primeros días de sus culturas.

Los semiorcos witanji también suelen asumir el papel de educadores, consejeros, curanderos, magos y otros puestos de gran importancia para la educación que un orco nacido en Mwangi no habría tenido la oportunidad de adquirir. Por consiguiente, más allá de la mera percepción de los individuos witanji como símbolos de estatus, por lo general aportan más riqueza y prosperidad a una aldea.

El estatus altamente prestigioso de los individuos witanji significa que mucha gente pretende sacar provecho de su existencia, ya sea un padre orco que persigue el estatus de un respetado hijo semiorco, o una aldea de humanos de Mwangi que espera aumentar su seguridad o prosperidad, o quizás alguien que aspira a tener alguna influencia poderosa sobre los cazadores de demonios matanji. No es raro que los witanji acaben amargados por la naturaleza mercantilizada de su herencia, a pesar de que también se les cuida con tanto cariño como a cualquier otro miembro de la familia (quizá incluso con más cariño, lo que también aumenta la presión y el resentimiento). La forma en la que perciben sus circunstancias suele depender de cada individuo, pero los witanji tienden a formar sus propios pueblos con personas que creen que les comprenderán de verdad.

Adicciones infernales

Ciertos tipos de sangre de demonio pueden ser altamente adictivos. Gracias a la robusta constitución de los orcos matanji, pequeñas dosis de sangre de demonio apenas tienen efecto en ellos (en particular, no sufren ningún efecto negativo por usar la dote Frenesí de sangre demoníaca de la página 93). Sin embargo, algunos cazadores matanji llevan frascos de sangre de infernal o mastican huesos de demonio, mientras sus compañeros, por lo general, miran para otro lado.

BEBIDAS ALCOHÓLICAS MATANJI

El alcohol fuerte es un regalo de cierta importancia para los orcos matanji, ya que cualquier situación que permita el embotamiento voluntario de los sentidos implica confianza o victoria. Una de las bebidas alcohólicas más populares para este fin es el ogogoro, una potente bebida elaborada con savia de palma. Los orcos matanji descubrieron este alcohol gracias a los refugiados yamasanos y, como resultado, la bebida se ha convertido en un símbolo de extraordinaria gratitud..

Hay un número considerable de witanji nacidos de yamasanos, y la mayoría de los semiorcos de este origen tienden a no experimentar los complejos problemas sociales de los demás. Simplemente contribuyen a la agricultura y suelen permanecer con sus padres en las granjas matanji.

FE

Muchos matanji creen que Kazutal, la Madre Jaguar (o Majagua, como la llaman), los educó en la caza y la supervivencia al principio de su historia en la Extensión de Mwangi. Nadie lo sabe con certeza, pero la creencia es tan persistente que la gran mayoría de los matanji la adoran fielmente, lo cual es muy notable a la luz de que la influencia de Kazutal está contenida principalmente en el continente de Arcadia. Como muchos asentamientos de matanji carecen de arte decorativo que pueda quedar destruido en un ataque, suelen alabarla mientras cazan, ya cacen comida o cacen demonios, porque consideran que es algo importante para su sociedad y les encanta. También pronuncian el nombre de Majagua mientras preparan trampas, antes de las reuniones del consejo y durante todo lo que implican las funciones cotidianas de su sociedad. Los orcos matanji creen que lo que más deben amar por encima de todo es la salud de su sociedad, por lo que el culto a Kazutal ha saturado casi todos los aspectos de sus vidas.

CULTURA

La cultura matanji es muy franca y directa. Un matanji que miente se considera débil, por muy competente que sea, y el que se anda con rodeos y no dice directamente lo que quiere decir o lo que piensa se considera igual de débil. Mientras que otros orcos son conocidos por ser muy directos y lanzarse de cabeza a la batalla, los matanji aprovechan esa franqueza para funcionar como pueblo. Aunque los matrimonios suelen ser políticos, los matrimonios por amor implican escandalosas muestras de devoción y fuerza. Quien inicia el cortejo suele empezar por averiguar qué es lo que le gusta al objeto de su afecto para luego regalarle una cantidad excesiva de ello, arrojándolo frente a su puerta. Un cajón de lingotes de hierro frío, un carro entero de manzanas... el mayor y más ostentoso despliegue de lo que sea que el pretendiente sea capaz de entregar. Por supuesto, estos objetos suelen devolverse o se les da un mejor uso, pero la tradición persiste. Incluso robar temporalmente algo grande para un ritual de cortejo se considera amable y dulce, o incluso valiente, más que algo mal visto o que deba castigarse.

Los matanji tienden a ser muy directos al hablar: dicen lo que sienten y lo que quieren decir. Cuando se asocian o cortejan fuera de su sociedad, es habitual que aprendan todo lo posible sobre esa cultura e intenten encarnar un híbrido entre sus ideales culturales y los ideales de los orcos matanji. A veces esto puede llevar a situaciones en las que un orco está completamente fuera de su elemento, como intentar moverse con gracia en un baile o aprender a crear obras de arte mucho más elaboradas de lo que cualquier matanji podría aprender. Pero los matanji suelen poner mucha pasión en aprender para impresionar con una nueva habilidad a la persona a la que quieren, y no importa lo buenos o malos que sean en lo que han aprendido, este esfuerzo suele dejar una impresión entrañable en la persona a la que va dirigido, ya que el intento es bastante serio y sincero.

La caza de demonios es un aspecto integral de la cultura matanji y se espera que todo orco matanji capaz se dedique a ello de un modo u otro. Desprecian a los demonios con toda su alma, hasta el punto de que desgarrar a un demonio con sus colmillos y devorar su carne se considera un insulto a su condición de depredador. Sólo los individuos matanji o witanji más depravados y perdidos llegarían a negociar con un demonio o considerarían la posibilidad de ayudar y confiar en uno de ellos, fuera de circunstancias extraordinariamente excepcionales. Los orcos y semiorcos

de Mwangi llevan *tatuajes benditos* (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 56) para protegerse de los demonios, que evolucionan continuamente desde su nacimiento hasta la edad adulta.

RELACIONES

Los orcos matanji mantienen fuertes lazos con quienes puedan ser sus vecinos, con la excepción de los bekyar o cualquiera que tenga fuertes lazos con los demonios. Inician y participan en la diplomacia o los matrimonios políticos con la mayoría de los vecinos a los que muestren afecto. Los matanji no se fijan mucho en las pequeñas disputas y en lo que consideran diferencias culturales menores, por lo que están más que contentos de pasar tiempo con las sociedades vecinas y conocerlas. Sin embargo, tienden a relacionarse con los extraños con una fuerte cautela: uno nunca sabe cuándo puede estar tratando con una influencia demoníaca. Los matanji rara vez son groseros según sus propios estándares; son directos, pero rara vez acusan a alguien de ser un demonio de adorarlos sin tener pruebas. Sin embargo, no se acercarán especialmente a nadie a quien no puedan descifrar en un grado adecuado.

Los orcos matanji respetan mucho a los elfos ekujae (página 42), y a menudo cuentan las leyendas y rumores que han oído sobre la historia de los ekujae, en concreto su batalla contra un dragón demoníaco. Como resultado, muchos matanji también evitan el oro por superstición; si los ekujae lo hacen, debe haber una buena razón. Los orcos no pasan mucho tiempo con los ekujae, aunque la mayoría de los matanji creen que, si alguien consigue contraer un matrimonio político con ellos, estarán en el camino de convertirse en una sociedad de matademonios excepcionalmente poderosa.

De forma similar, los matanji tienen un reservado respeto hacia los elfos alijae (página 32). Los orcos comprenden la difícil tarea que han emprendido los alijae y admiran el trabajo que han realizado los elfos en la limpieza de Nagisa. Sin embargo, el concepto de los alijae de utilizar todos los conocimientos y recursos disponibles siembra dudas en los matanji. Temen que el hecho de estar dispuestos a empuñar cualquier arma en la batalla contra los demonios podría llevarles a aceptar pactos demoníacos, una línea estricta que los matanji no se atreven a cruzar. Por el momento, los matanji dejan que los alijae hagan su trabajo e incluso les ayudan en ocasiones, pero los cazadores de demonios saben que deben estar preparados para abatir a cualquier alijae que se atreva a conspirar con poderes diabólicos.

Los matanji son activamente hostiles hacia los bekyar, dado que los orcos creen que son agentes de las fuerzas demoníacas que los humanos parecen respetar o adorar. Los bekyar evitan activamente a los orcos, pero no es inaudito que un orco matanji asesine directamente a un bekyar en la oscuridad de la noche o cuando se le presenta la oportunidad. Desde el punto de vista diplomático, cuando los matanji tienen que comerciar con otras naciones y personas afines a los bekyar, se muestran civilizados, aunque internamente traman un posible movimiento para más adelante. La política de los matanji no actúa de forma autodestructiva y los orcos saben que hay veces que tienen que estar cerca de sus enemigos por el bien del panorama general.

Los yamasanos y los orcos matanji tienen una estrecha relación. Puede que el pueblo yamasano tenga una población reducida tras la tragedia del Ojo de Abendego, pero una parte considerable de los que quedan encuentran un buen hogar en la sociedad matanji. Cuando no tenían a donde ir tras la destrucción de su hogar, los orcos de Mwangi los acogieron y los protegieron, mostrándoles hospitalidad cuando más la necesitaban. A cambio, los yamasanos se convirtieron en peones de los granjeros matanji; con el tiempo, empezaron a mejorar en gran medida la agricultura matanji y, por tanto, el nivel de vida de su sociedad en general. Los yamasanos forman ahora una parte muy importante de la sociedad matanji y se les trata con un increíble respeto.

En cuanto a los orcos de otros continentes, los matanji rara vez se encuentran con ellos. Cuando lo hacen, suele haber una gran curiosidad mutua e intercambio cultural, ya que los orcos que son tan diferentes tienden a encontrarse absolutamente fascinantes.

YAMASA

Yamasa, antiguamente una nación agrícola en la costa oeste de la Extensión de Mwangi, fue destruida por el Ojo de Abendego. El fuerte énfasis de Yamasa en el avance agrícola significa que la mayoría de las evidencias de sus ciudades han desaparecido.

Asentamientos matanji

Los orcos matanji viven en lo que sólo puede describirse como asentamientos fortaleza. Sus tierras se encuentran entre las Tierras Empapadas y Usaro, a las que todos los habitantes de la Extensión de Mwangi llaman las Nueve Murallas, ya que hay nueve capas que funcionan como un perímetro que separa el asentamiento central de los matanji del resto de la Extensión. Las Nueve Murallas son esencialmente una nación construida como una fortaleza. Cada asentamiento tiene el tamaño de una gran ciudad y envuelve el perímetro de su respectiva capa, todas ellas delimitadas por muros hexagonales. Esto forma anillos alrededor de asentamientos cada vez más pequeños hasta llegar al asentamiento central de Matakali, más abierto. Se tardan 7 horas en llegar desde las murallas exteriores a la ciudad central a caballo, por lo que la mayoría de los viajeros hacen descansos en distintas ciudades durante el viaje. Cada perímetro está formado por seis murallas, con escuadras de orcos, trampas mágicas y custodias estratégicamente colocados entre esas murallas y delante de ellas. La agricultura, los hogares, las escuelas y todo lo que tiene que ver con su sociedad se encuentra tras estas murallas hexagonales protegidas contra los demonios.

Algunos asentamientos notables son el asentamiento de semiorcos, Witanli, el campo de entrenamiento en vivo de Kutanju, el militarista asentamiento exterior de Ukuja, el rico asentamiento político de Matakali y un asentamiento agrícola con una alta población de yamasanos conocido como Yamonji.

Ukuja

Ukuja es la primera muralla y, por tanto, la primera línea de defensa de toda la nación. Es esencialmente una fortaleza del tamaño de una ciudad glorificada, llena de soldados orcos y semiorcos jóvenes pero experimentados, con unos cuantos veteranos al mando. El gran y extenso asentamiento está cubierto de torres de vigilancia que dominan la muralla exterior a lo largo de kilómetros, junto con cuarteles, campos de entrenamiento e instalaciones médicas mágicas para hacerle un chequeo a todos los forasteros que entran en las Nueve Murallas. Es habitual ver batallas desde el exterior de la muralla, normalmente matanji luchando contra charau-ka devotos de los demonios. El interior suele resonar con el ruido de los exorcismos, el afilado de espadas y el fuego purificador.

Dado que ésta es la primera impresión que tienen los visitantes de las Nueve Murallas, el asentamiento puede resultar muy intimidante. Los bekyar no se atreven a acercarse a menos de un kilómetro de distancia, ya que saben que podrían encontrarse con flechas incendiarias disparadas «accidentalmente» contra ellos. Pero para la mayoría de la gente, independientemente de la impresión aterradora que pueda dar este lugar, Ukuja es increíblemente segura y los matanji darán su vida por mantener protegidos tanto a sus ciudadanos como a los forasteros.

Kutanju

Kutanju es la segunda muralla, situada inmediatamente después de Ukuja. Aunque es un gran asentamiento por derecho propio, funciona en gran medida como un complemento de Ukuja. El propósito principal de Kutanju es el de servir tanto una prisión como un campo de entrenamiento en vivo. A menudo se envían soldados a este lugar para su entrenamiento.

También es aquí donde se encarcelan demonios menores para poderlos liberar y que los jóvenes matanji que aún no están preparados para el combate en el mundo real les den caza. Estos demonios son siempre lo suficientemente débiles como para que un veterano pueda deshacerse de ellos fácilmente y, en general, no suponen una amenaza para las Nueve Murallas.

Kutanju también encierra a demonios más poderosos, normalmente aquellos que son demasiado fuertes para destruirlos sin más o aquellos que, al ser destruidos, podrían causar más daño del que pueden soportar las fuerzas matanji; los orcos los mantienen atrapados mientras intentan encontrar un medio más seguro para deshacerse de ellos. En Kutanju residen muchos más veteranos que en Ukuja, que supervisan en gran medida el entrenamiento y el uso de la compleja magia que supone mantener cautivos a demonios poderosos.

La mayor parte de la información, la magia antidemoníaca, las estrategias y las tácticas relativas a los demonios proceden de las investigaciones y de las pruebas realizadas en este asentamiento. Este conocimiento se mantiene en una de las capas exteriores para minimizar el daño en caso de posibles fugas, ya que los matanji consideran más importante mantener a los residentes y al consejo a salvo que mantener a los demonios encerrados. Los orcos conducen a los forasteros a través de un camino protegido, con flechas de fuego apuntándoles en todo momento. Sólo los funcionarios de alto rango pueden desviarse de los caminos de Kutanju sin un permiso especial.

Matakali

Matakali es la ciudad central de las Nueve Murallas, el noveno y más interior asentamiento. De hecho, es la más grande de todas y tiene fama de ser uno de los lugares más seguros de todo Mwangi. Es el centro de la política de los matanji, de los residentes ricos y de los funcionarios de alto rango. Todos los matanji pueden visitar Matakali, pero los forasteros necesitan una invitación de un individuo de alto rango o que se les conceda oficialmente la ciudadanía. Muchos orcos de esta zona son muy diferentes de la norma de los orcos de cualquier lugar de Golarion: tienen actitudes increíblemente altivas, su propia jerarquía de posiciones sociales se impone culturalmente y es donde se encuentra la mayor cantidad de orcos que nunca han visto el combate ni han tenido que ganar musculatura. La actitud más común hacia los forasteros es determinar su viabilidad para el cortejo.

Una gran cantidad de veteranos de guerra que ya no pueden luchar también viven aquí, sirviendo en el consejo y tomando las decisiones más importantes. Estos orcos tienden a tener una apariencia muy inusual debido a la cantidad de poder demoníaco al que han estado expuestos en combate. Quizás lo más sorprendente es el hecho de que consideran a la consentida aristocracia potencial como un éxito, ya que significa que no todos los orcos de Mwangi tienen que ser criados para llevar un estilo de vida militarista y, en su lugar, pueden centrarse en aumentar los recursos y el prestigio de la sociedad matanji de otras formas.

Mansión Azote de demonios

Este es el centro social de Matakali, donde se encuentra la mayor variedad de gente en un solo lugar de la ciudad. Los miembros del consejo suelen estar reunidos en los niveles superiores, pero también suelen deambular inquietos o detenerse para intimidar a los forasteros con un interrogatorio agresivo, una práctica que les resulta bastante divertida. Aquí es donde suelen producirse varios niveles de cortejo y donde los orcos preguntan sobre los antecedentes, el estatus, las finanzas, la cultura y los intereses de uno. No intentan ocultar su interés por el cortejo, lo que a muchos forasteros les resulta incómodo si les pilla desprevenidos en su primera visita. A menudo se pueden encontrar orcos matanji de todos los sexos holgazaneando con muy poca ropa o con atuendos extremadamente extravagantes de piel de animal, quizás incluso con un sombrero de calavera de demonio a la moda. Es habitual ver a los veteranos discutiendo o preocupados por algún problema político y a los aristócratas orcos más jóvenes lamentando la falta de material matrimonial viable.

Witanli

Witanli es el único asentamiento de todo el territorio matanji sin población de orcos matanji, ya que está poblado exclusivamente

Artesanía demoníaca

Incluso los matanji son cautelosos a la hora de conservar los restos de los demonios cerca, ya que algunos males poderosos persisten mucho tiempo después de la muerte. Sin embargo, algunos artesanos matanji ven esto como un desafío y luchan contra la corrupción de los restos diabólicos de la misma manera que los guerreros matanji luchan contra los demonios vivos. Se afirma que los gritos sobrenaturales de los huesos demoníacos pueden oírse por encima del estruendo de la jungla cerca de las murallas matanji, mientras los artesanos y los armeros intentan desgarrarlos para que cumplan su cometido.

PERSONAJES MATANJI

Los orcos matanji son más propensos a tener la herencia orco de la lluvia u orco con cicatrices, cuyas «cicatrices» son tatuajes o marcas demoníacas. Algunos matanji raros pueden tener la herencia orco sepulcral (*Guía de Ascendencias de los Presagios Perdidos*) debido a un enfrentamiento con un demonio. La mayoría de los matanji escogen la dote colmillos para poder usar la dote Frenesí de sangre demoníaca (página 93). Las marcas demoníacas pueden hacer que algunos matanji elijan las dotes Golpes Sangrientos y Puños de Hierro. Las dotes que representan el fervor y la dedicación de los matanji en la batalla son habituales, como Ferocidad de orco y Tambores de la muerte. Los tatuajes de los matanji pueden representarse con la dote Mantener marca o con el objeto tatuaje bendito (*Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*) y las tradiciones de los matanji de repeler a los demonios pueden manifestarse como la dote de ascendencia de Superstición de orco.

por semiorcos. A muchos witanji les resulta más fácil relacionarse y convivir con los demás, pero sus parientes orcos puros temían que abandonaran la seguridad de las Nueve Murallas. En algún momento de la historia, los dos grupos llegaron a un compromiso y se fundó Witanli a partir de un asentamiento mayoritariamente académico a tres murallas del centro de la nación. Witanli es conocido por su investigación académica, su desarrollo tecnológico y sus movimientos artísticos. También es aquí donde se envía a muchos de los semiorcos de Mwangi para su educación.

En Witanli, los edificios van desde simples casas de ladrillo hasta grandes mansiones. Es muy poco común que los witanji vivan solos, por lo que en una gran mansión pueden convivir docenas de semiorcos sin parentesco; es inusual encontrar un hogar con menos de cinco, aunque no sean familia. En este asentamiento se presta mucha menos atención a los demonios y a la caza de demonios, pero también dedica su tiempo y sus investigaciones a ello. Los witanji son muy acogedores con los forasteros, dado que muchos crecieron protegidos del mundo y por ello poseen una profunda curiosidad por lo que otros tienen que ofrecer y enseñarles. Los semiorcos que han viajado más son un poco más recelosos, pero siguen siendo acogedores.

El camino pavimentado entre las murallas que conduce a Witanli no goza de una gran defensa, dada la profundidad de las Nueve Murallas en la que se encuentra este asentamiento. Normalmente, unos pocos magos witanji montan guardia y mantienen custodias por si acaso.

Academia de la Progenie de la Lluvia

La Academia de la Progenie de la Lluvia es un enorme campus que se extiende a lo largo de al menos un kilómetro, con múltiples y grandes palacetes que se especializan en un amplio abanico de temas relacionados. Anteriormente se conocía como la Academia de Ruksaw el Decapitador, en su memoria, pero se le cambió el nombre cuando Witanli se convirtió en un asentamiento exclusivo de semiorcos. Algunos siguen refiriéndose con cariño a la academia como Ruksaw, incluso generaciones después.

En este campus, los witanji practican la magia, crean arte, perfeccionan sus habilidades de combate y muchas otras cosas. Es bastante habitual que se produzca un drama cuando aparecen los padres matanji, tanto si son orcos de baja cuna de los asentamientos exteriores como si son aristócratas que sólo piensan en el estatus del interior. Los semiorcos de Mwangi están sometidos a una presión constante para estar a la altura de las grandes expectativas, lo cual es, en parte, la razón por la que muchos viven en su propio asentamiento: para escapar de ellas. Pero las expectativas, y el hecho de saltárselas con regularidad, convierten a la Academia de la Progenie de la Lluvia en un constante hervidero de drama social y asuntos interpersonales, tanto desde dentro como desde fuera.

Yamonji

Yamonji es un gran asentamiento a las afueras de Matakali. Más que una ciudad, Yamonji es una granja increíblemente grande que atiende las necesidades de cada asentamiento de las Nueve Murallas. Sus residentes son una mezcla de yamasanos y matanji. El asentamiento está plagado de coloridos bazares y las casas suelen ser cabañas de madera muy sencillas con custodias demoníacas talladas en ellas. Amplios caminos de tierra permiten el paso de la gente entre las murallas, los bazares y las casas de madera. Es habitual ver a cientos de soldados orcos sin experiencia trabajando en las granjas con los agricultores yamasanos. En los bazares suele haber una gran variedad de productos, desde simples porciones de carne hasta mezclas de hierbas mágicas utilizadas en exorcismos demoníacos. No es raro encontrar auténticas partes de demonios en el bazar, ya que los granjeros matanji suelen comprárselas a los soldados para la investigación de remedios herbales mágicos. De vez en cuando, una gran caravana entra o sale de Yamonji para abastecer al resto de las Nueve Murallas y para comerciar con el resto de Mwangi.

MORKLAU ROMPECUERNOS

LB | ORCO | HECHICERO 15

Morklau Rompecuernos nació en la aristocracia matanji y se crio entre mimos y cuidados en los asentamientos interiores. Antes se le conocía como Morklau Hacedor de lluvia, por la cantidad de Progenie de la Lluvia que engendró a una edad temprana. Pero las cosas cambiaron para él cuando finalmente decidió que quería ver el mundo real, sin protección. Tomó una caravana para salir de las murallas y ser testigo de lo que la vida en el exterior podía ofrecer. Fue una buena época durante un tiempo, hizo muchos amigos en diferentes naciones, probó comidas distintas y abrió sus ojos a un mundo sin filtros. Sin embargo, algo se despertó en su sangre, un poder demoníaco que se sabe que despierta en muchos orcos matanji: las aptitudes de hechicero son muy comunes en la descendencia de los guerreros orcos de Mwangi. La exposición de los jóvenes orcos a las fuerzas demoníacas suele acabar despertando extraños poderes entre los jóvenes. En el caso de Morklau, tomaron la forma de aptitudes mágicas siniestras y problemáticas.

Morklau se encontraba lejos de su hogar, por lo que comenzó a entrenar con varias culturas, vagando por su cuenta para aprender más sobre sí mismo y sobre estos poderes. Luchó contra numerosos demonios por el camino, ya que se sentían atraídos por su sangre demoníaca. Gracias a ello, adquirió experiencia matando demonios y, finalmente, regresó a las Nueve Murallas. Allí, se encontró con una batalla en curso, provocada por una horda de despiadados demonios que intentaba atravesar el muro exterior. Morklau se unió y luchó ferozmente de un modo que la mayoría de los matanji nunca habrían esperado de un aristócrata mimado. Cuando agarró los cuernos de un demonio nabasu y los partió por la mitad con sus propias manos, marcó el final de la batalla; desde entonces se le conoció como Morklau Rompecuernos.

Morklau se convirtió en uno de los únicos matanji que abandonó voluntariamente el estilo de vida aristocrático y se unió a las filas de los guerreros, y siguió usando y perfeccionando sus poderes mágicos y su fuerza naturales para matar y capturar demonios. Utilizó su estatus aristocrático para hacer oír las voces de los soldados entre quienes normalmente los ignorarían. Morklau es una figura increíblemente popular entre los orcos de Mwangi y a los jóvenes aristócratas les encanta hacer viajes largos similares y volver con la percepción de que ellos también han cambiado, aunque su experiencia tiende a ser mucho más como unas vacaciones que como un viaje de autodescubrimiento. La percepción de ser como Morklau es lo que realmente importa entre la aristocracia.

En total, Morklau ha engendrado 67 hijos y subiendo, tanto orcos como semiorcos. Algunos de ellos han alcanzado la edad adulta, pero Morklau todavía es bastante joven y sigue construyendo un legado. Aspira a formar parte del consejo algún día y a acercar las culturas orca y semiorca de los matanji. Morklau se lleva mejor con los witanji que muchos orcos, principalmente porque se identifica con la sensación de pertenecer a dos mundos muy diferentes.

Como veterano de la matanza de demonios, suele ir de un objetivo a otro sin detenerse siquiera. Incluso enseña a otros con poderes similares a controlar sus aptitudes de hechicero demoníaco, tanto a nativos matanji como a extranjeros, aunque aquellos que acuden a él son advertidos por los demás de que no se lo pondrá fácil. Estos estudiantes son sometidos a rigurosas pruebas, se les lleva al límite de sus capacidades y experimentan un dolor y un combate demoníaco en vivo que va mucho más allá de lo que podrían imaginar. Pero hasta que sus alumnos no partan los cuernos de un demonio por la mitad con sus propias manos, serán considerados novatos a sus ojos.

PROGENIE PRODIGIOSA

Aunque Morklau no necesita mucha ayuda en el asunto, parte de la razón por la que tiene tantos hijos se debe a un número realmente inusual de gemelos y trillizos entre su descendencia. Que estos hermanos permanezcan unidos o traten de distanciarse depende mucho, pero casi todos ellos son considerados problemáticos por quienes los conocen.

Anadi (Raro)

Los anadis son arañas inteligentes y solitarias que proceden de las junglas del sur de Garund. Aunque actúan, en muchos aspectos, como cambiaformas naturales, sus formas gemelas en realidad provienen de una magia cuidadosamente desarrollada.

Como pueblo comunal y pacífico, los antepasados de los anadis intentaron establecer un comercio con los vecinos de su tierra natal. Sin embargo, estos anadis pronto descubrieron que la mayoría encontraban su aspecto extremadamente desagradable. Para evitar el conflicto, los antiguos anadis se retiraron al aislamiento hasta encontrar una solución. La respuesta llegó cuando sus mayores eruditos crearon una fusión de magia de transmutación e ilusión que les permitía adoptar una forma humanoide. La técnica se desarrolló, se perfeccionó y finalmente se enseñó a la inmensa mayoría de los anadis.

Los primeros intentos con su nueva estrategia para la diplomacia han dado resultados mucho mejores, aunque el contacto esporádico hace que algunos forasteros cuenten falsas leyendas sobre los anadis, como las afirmaciones de que son humanos que se transforman en arañas monstruosas cuando sale la luna. Incluso exploradores contemporáneos han tachado a los anadis de híbridos entre una araña y un humano. Hoy en día, los anadis se esfuerzan por crear, lenta pero inexorablemente, un mundo en el que ya no tengan que ocultar su verdadera naturaleza.

Podrías...

- Revelar tu verdadera forma únicamente ante aquellos que se han ganado tu confianza.
- Expresar abiertamente tu simpatía por las culturas mal representadas y estigmatizadas injustamente.
- Cuidar de tus seres queridos y defenderlos del peligro sin vacilar.

Otros probablemente...

- Valoren tu voluntad de buscar soluciones no violentas a problemas complejos.
- Tengan una reacción fuerte al ver tu forma natural.
- Den por sentado que tienes afinidad con la magia druídica, dada tu capacidad de transformación.

Descripción física

En su forma verdadera, los anadis parecen arañas de tamaño humano con un gran a variedad de coloraciones. Algunos tonos parecen sencillos o apagados, mientras que otros son llamativos y vibrantes; la mayoría de los patrones de un anadi son hereditarios. Un anadi típico mide 5 pies (*1,5 m*) de largo desde sus patas delanteras hasta las traseras cuando está cómodamente de pie.

Todos los anadis poseen la capacidad de adoptar apariencia humana. Esta forma puede parecerse a cualquier etnia humana, pero suele ser una que le permita camuflarse en la región de nacimiento de un anadi. Los anadis alcanzan la madurez física a los 13 años y pasan por varias fases de muda en el proceso. Un anadi típico tiene una esperanza de vida de unos 80 años.

Sociedad

Los anadis viven en una sociedad comunal, compartiendo vidas pacíficas cultivando setas o tejiendo cálidas mantas. Su cultura valora mucho la cooperación y el respeto mutuo. Debido a esta educación cultural, los anadis suelen tener problemas a la hora de enfrentarse a conflictos graves y a menudo se muestran muy tímidos ante otras etnias. Su historial de lidiar con la aracnofobia de otros pueblos (que los anadis entienden que suele ser instintiva y muy difícil de controlar) ha dado lugar a que los anadis hagan todo lo posible por ser complacientes y reconfortantes, incluso en situaciones que no son necesariamente justas para ellos.

Alineamiento y religión

La naturaleza cooperativa de la sociedad anadi y su aversión a la violencia hacen que muchos anadis se inclinen por los alineamientos buenos. Suelen ser más neutrales que caóticos o legales, aunque estos últimos no son inauditos.

Las leyendas cuentan que la Abuela Araña rescató al pueblo anadi de la servidumbre y lo condujo hasta Golarion, convirtiéndose en su dios patrón en el proceso. Sus valores de cuidado mutuo y engaño juguetón se entremezclan en la cultura anadi, e incluso aquellos que no la adoran cuentan historias de sus aventuras.

Nombres

A los anadis les ponen nombre los miembros del matrimonio telaraña que los ha criado. Cada progenitor aporta una única sílaba, normalmente la primera, de su propio nombre. Los anadis mayores que sienten que ya se ha asentado su identidad también suelen adoptar o recibir una frase o título que les honra. Los anadis que viven entre poblaciones humanas rara vez adoptan un nombre falso, pero algunos pueden adoptarlo si su verdadero nombre contrasta fuertemente con la norma en la cultura local.

Ejemplos de nombres

Altava, Anavachti, Inkeelah Hilos-Sobre-El-Río, Kerialnamu, Maracha, Naiala Hojas-En-Las-Patas, Orvasa, Reloana, Rivuken, Velachamon

Herencias de los anadis

Los anadis están bien adaptados para sobrevivir en la Naturaleza, gracias a diversas herencias que habían desarrollado antes incluso de que se extendiera el uso de la magia de transformación. Elije una de las siguientes herencias anadis en el 1.er nivel.

Anadi adaptable

Desciendes de un linaje de anadis que se ha dedicado a perfeccionar su magia de transformación, lo que les ha permitido integrarse en una mayor variedad de culturas. Escoge una ascendencia de humanoide común Mediano. Tu forma humana se sustituye por una forma que coincida con esta elección. También obtienes la dote de ascendencia Adoptado para la ascendencia humanoide que hayas escogido.

Anadi atrapador

Has nacido con unos colmillos ganchudos que te dan una ventaja cuando cazas en tu forma real. Tu ataque de colmillos obtiene los rasgos apresar y derribo.

Anadi larguirucho

Tus extremidades son excepcionalmente largas en ambas formas, lo que te permite desplazarte con una agilidad sorprendente. Tu Velocidad aumenta de 25 (*7,5 m*) a 30 pies (*9 m*).

Anadi policromático

Tu cuerpo está cubierto de pelos excepcionalmente coloridos que crean patrones vibrantes y llamativos, algunos de los cuales pueden aparecer incluso en tu forma humana. Pasas a estar entrenado en Interpretar (u otra habilidad si ya estabas entrenado en Interpretar) y obtienes la dote Interpretación impresionante.

Anadi venenoso

Los colmillos de tu forma natural son capaces de inyectar veneno a los enemigos. Obtienes la aptitud Veneno anadi.

VENENO ANADI ❖

Frecuencia una cantidad de veces al día equivalente a tu nivel

Envenenas tus colmillos. Si el siguiente Golpe de colmillos que hagas antes del final de tu turno impacta y causa daño, el Golpe inflige 1d6 de daño por veneno adicional. En caso fallo crítico, el veneno se gasta de forma normal. En el 12.º nivel, este daño por veneno aumenta a 2d6.

Dotes de ascendencia

En el 1.er nivel, obtienes una dote de ascendencia y obtienes una dote de ascendencia adicional cada 4 niveles a partir de entonces (en el 5.º, 9.º, 13.º y 17.º nivel). Como anadi, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

PUNTOS DE GOLPE
8

TAMAÑO
Mediano

VELOCIDAD
25 pies (*7,5 m*)

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA
Destreza
Sabiduría
Gratuita

DEFECTO DE CARACTERÍSTICA
Constitución

IDIOMAS
Anadi
Mwangi
Idiomas adicionales equivalentes a tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre dracónico, élfico, gnoll, iruxi, orco, silvano y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como los idiomas que predominan en tu región).

RASGOS
Anadi
Humanoide

CAMBIAR DE FORMA ❖
(anadi, arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación)
Cambias a tu forma humana o de araña. Cada forma tiene una apariencia específica y constante. En tu forma humana, no puedes utilizar los ataques sin arma que te otorga tu ascendencia. En tu forma de araña, no estás desprevenido cuando trepas, pero no puedes usar armas, escudos u otros objetos sostenidos de ningún tipo ni puedes realizar ninguna acción que tenga el rasgo manipular

COLMILLOS
Has nacido con un medio natural para cazar y defenderte. Obtienes un ataque sin arma de colmillos que inflige 1d6 de daño perforante. Tus colmillos pertenecen al grupo de pelea y tienen los rasgos sin arma y sutil.

AVENTUREROS ANADIS

Los anadis que responden a la llamada de la aventura suelen hacerlo para aprender más sobre el mundo en general. Los orígenes comunes entre los anadis incluyen artesano, cazador, emisario, erudito y herbolario. Los aventureros anadis que quieren apoyar a sus comunidades suelen convertirse en clérigos o druidas. Pícaro sigue siendo una opción popular entre aquellos que buscan ocultar su verdadera forma. Los anadis que desean continuar con sus tradiciones mágicas tienden a convertirse en magos o hechiceros.

1.ER NIVEL

CAMINANTE DE TELARAÑAS — DOTE 1

ANADI

Tienes mucha práctica en desplazarte por telarañas. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones y a la CA contra el conjuro *telaraña*, las telarañas naturales y los efectos que te atrapan en telarañas, así como un bonificador +1 por circunstancia contra otros efectos que te atrapan y enmarañan, como el conjuro de *enmarañar*. Siempre que tengas éxito en una tirada de salvación contra un efecto que implique una telaraña, obtienes un éxito crítico en su lugar.

HABLAR ERRÁTICO — DOTE 1

ANADI

Puedes hacer preguntas, recibir respuestas y utilizar la habilidad Diplomacia con arañas y otros arácnidos. El DJ determina qué criaturas cuentan para esta aptitud.

MAGIA ESTUDIOSA — DOTE 1

ANADI

Te has interesado por las tradiciones arcanas anadis. Elige un truco de la lista de conjuros arcanos. Puedes lanzar este conjuro como un conjuro arcano innato a voluntad. El truco es potenciado a un nivel de conjuro equivalente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

PRESENCIA RECONFORTANTE ↷ — DOTE 1

ANADI AUDITIVO VISUAL

Desencadenante Un aliado en un radio de 30 pies (*9 m*) obtiene el estado negativo asustado.

Sirves de ancla a tus compañeros cercanos y los calmas en momentos de estrés. Disminuye en 1 el valor del estado negativo asustado del aliado desencadenante. El aliado se vuelve temporalmente inmune a tu Presencia reconfortante durante 1 hora.

SABER DE LOS ANADI — DOTE 1

ANADI

Has aprendido a mantener a tu comunidad, ya sea con el sustento ganado con esfuerzo o con manualidades útiles. Obtienes el rango de competencia entrenado en Artesanía y en Supervivencia. Si estuvieras entrenado en una de estas habilidades (por tu clase o bagaje, por ejemplo), pasas a estar entrenado en una habilidad a tu elección. También pasas a estar entrenado en Saber (anadi).

TEJEDOR DE TELARAÑAS — DOTE 1

ANADI

Puedes producir una seda suave con la que tejer objetos útiles. Obtienes la dote Especialidad artesana en tejer. Puedes utilizar tus telarañas para fabricar objetos sencillos y no consumibles, como ropa y cuerdas, a coste cero, siempre que su precio base sea de 1 pp o menos. Estos objetos no tienen valor de reventa y se degradan naturalmente al cabo de 24 horas sin un mantenimiento regular (aunque menor). Puedes mantener hasta 10 objetos de este tipo al mismo tiempo; si creas uno nuevo, tu creación más antigua se descompone por falta de cuidado. Elaborar estos objetos temporales sólo te lleva 1 día de trabajo en lugar de 4. Si tienes nivel experto en Artesanía, puedes Elaborar estos objetos en 1 hora; si tienes nivel maestro, puedes Elaborarlos en 10 minutos; si tienes nivel legendario, puedes Elaborarlos en 1 minuto.

5.º NIVEL

COLMILLOS DE CAZADOR — DOTE 5

ANADI

Tus colmillos son excepcionalmente dolorosos. Siempre que aciertes un impacto crítico con tu ataque sin arma de colmillos, aplicas el efecto de especialización crítica del ataque sin arma.

FORMA HÍBRIDA — DOTE 5

ANADI

Tu dominio del cambio de forma te permite combinar los mejores rasgos de tus formas humanoide y arácnida. Cuando utilizas tu aptitud Cambio de forma, puedes adoptar una forma híbrida bípeda. Esta forma obtiene todos los beneficios de tu forma arácnida, así como la capacidad de usar objetos y realizar acciones de manipular con la misma facilidad que tu forma humana.

FORMA DE AMIGO — DOTE 5

ANADI

El vínculo que compartes con tus aliados te permite hacerte pasar por ellos. Durante tus preparativos diarios, puedes llevar a cabo un sencillo ritual con hasta cinco humanoides Pequeños o Medianos dispuestos, en el que los participantes intercambian amuletos menores que tengan significado personal. Mientras conserves el amuleto de un participante, puedes adoptar su forma con tu aptitud Cambiar de forma y obtener un bonificador +4 por estatus a las pruebas de Engaño para hacerte pasar por esa persona y añadir tu nivel a la prueba incluso aunque no estés entrenado. Pierdes el acceso a la forma de un participante si éste no lleva tu amuleto o si vuelves a utilizar el ritual.

9.º NIVEL

ADEPTO ESTUDIOSO — DOTE 9

ANADI

Prerrequisitos Magia estudiosa

Logras un gran avance en tu exploración de la magia. Obtienes *forma humanoide* e *imagen múltiple* como conjuros arcanos innatos de 2.º nivel. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros arcanos innatos una vez al día.

CAZADOR DE TELARAÑAS — DOTE 9

ANADI

Gracias a unos pelos altamente sensibles, has desarrollado la capacidad de percibir criaturas sin verlas. Obtienes un sentido de la vibración impreciso con un alcance de 15 pies (*4,5 m*). Cuando una criatura y tú estéis tocando el mismo objeto anclado, parecido a un hilo (como una cuerda, una red o un cable), tu sentido de la vibración impreciso puede detectar a esa criatura en un alcance de 60 pies (*18 m*).

VENENO DESORIENTADOR — DOTE 9

ANADI

Prerrequisitos Anadi venenoso

El veneno inyectado por tus colmillos desorienta a tus enemigos. Una criatura dañada por tu veneno de anadi debe hacer una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase o la CD del conjuro, la que sea mayor, o queda desprevenido durante 1 asalto.

ZANCADA DE LAS HEBRAS — DOTE 9

ANADI

Tus ocho patas te sirven para trepar por paredes y telarañas por igual. Obtienes una Velocidad trepando de 25 pies (*7,5 m*) en tu forma de araña.

13.º NIVEL

LANZADOR DE TELARAÑAS ◆◆◆ — DOTE 13

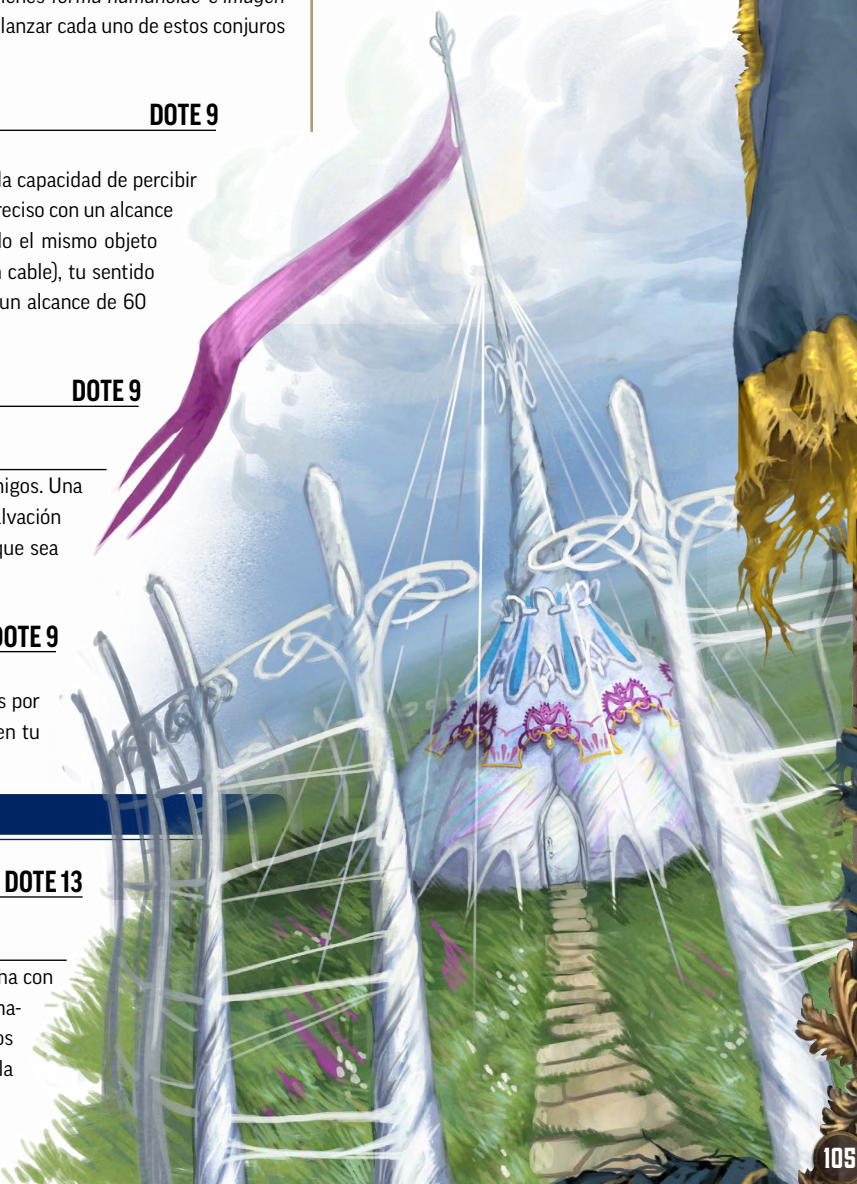
ANADI

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Tu capacidad natural para crear telarañas de seda se combina con tus poderes mágicos, permitiéndote crear telarañas extremadamente grandes con gran frecuencia. Esto tiene los efectos de un conjuro *telaraña* de 2.º nivel usando tu CD de clase o la CD del conjuro, la que sea mayor.

ENCLAVES DE LOS ANADI

Los asentamientos anadis, que se encuentran principalmente en su nación natal, Nurvatcha, se construyen tradicionalmente con técnicas desarrolladas antes del descubrimiento de la magia de transformación. Como resultado, estas ciudades se han construido, en su mayoría, sobre acantilados o en densas junglas capaces de soportar las redes anadis. En la capital, Domithari, un consejo de funcionarios electos se reúne en torno al Trono Vacío, un asiento honorífico reservado para la Abuela Araña, aunque nadie espera que asuma el papel de monarca. En la ciudad de Majabi, los mejores eruditos del pueblo anadi tienen sus hogares por encima y por debajo de la superficie. Majabi también alberga el Primer Tejido, un tapiz de telarañas infundido con magia arcana que documenta los primeros conjuros de transformación de los anadis.



Conrasu (Raro)

Los conrasus son fragmentos de fuerza cósmica dotados de conciencia que se construyen intrincados exoesqueletos para interactuar con el mundo mortal. Los conrasus, parte integrante de los procesos subyacentes del universo a la vez que extrañamente apartados, recurren a los eones para comprender su existencia.

Los conrasus no tienen del todo claro su propio origen. Algunos historiadores creen que son un experimento fallido de una cábala de magos (posiblemente una escisión de artífices del antiguo Imperio Jitska) que esperaban desesperadamente atar a un pléroma para reforzar su ejército, pero que, en su lugar, conjuraron accidentalmente fragmentos esparcidos del eón. Otros creen que los conrasus fueron construidos por sus antepasados mediante un proceso evolutivo acelerado e iterativo, tan natural como el que podrían lograr quienes construyen partes de sus propios cuerpos. Lo más probable es que se trate de una mezcla de ambas cosas.

Podrías...

- Hacer todo lo posible por determinar y actuar según la voluntad de tu eón guía.
- Llevar a cabo rituales y acciones repetitivas como medio para meditar y reflexionar sobre tu propósito.
- Tener dificultades para aplicar tus instintos y sentidos cósmicos a una existencia física.

Otros probablemente...

- Te consideren parte de una mente colectiva, en el mejor de los casos, o como alguien que carece de libre albedrío, en el peor.
- Tengan problemas para entender tu perspectiva o tus intentos de comunicación.
- Te consideren un experto en cualquier asunto que implique a los eones o seres relacionados.

Descripción física

La verdadera forma de un conrasu es un fragmento abstracto de esencia espiritual. Aunque su ser existe más allá de la verdad de los sentidos humanoides, para el ojo mortal, su cuerpo suele parecer una esfera de luz, oscuridad o del espacio. En el interior de la bola flotan puntitos de luz, ligeramente oscurecidos, como si se vieran a través de una sustancia gelatinosa. Estos «núcleos» se envuelven con un cuerpo hecho de madera aún viva, creando la forma que la mayoría de la gente reconoce como un conrasu. Los conrasus son llamados a un camino y, una vez que lo encuentran, moldean su cuerpo para crear una forma adecuada, lo que da lugar a una gran variedad de apariencias.

A medida que un conrasu envejece, la flexible madera verde de su cuerpo se endurece, haciendo que sus miembros pierdan movilidad. Los conrasus deben desarrollar constantemente nuevos brazos y raíces para su exoesqueleto vivo, dejando sus miembros congelados como efigies inmóviles a lo largo de su caparazón.

Los conrasus no pueden mantener su integridad sin sus exoesqueletos de madera. Un conrasu que pierde su exoesqueleto se disipa y muere, aunque se le puede devolver a la vida con magia como otros seres.

Sociedad

Hay tres tipos distintos de conrasus: los mantenedores atienden y cuidan a los demás porque creen que deben buscar un equilibrio adecuado entre varias fuerzas; los formadores construyen y dirigen a los que les rodean y creen que el equilibrio se mantiene gracias a los que se esfuerzan

por preservar el equilibrio del mundo; y, por último, los correctores solucionan problemas de todo tipo y, a menudo, actúan como baluartes incondicionales de la ley que perciben el mundo en términos absolutos, con pocos o ningún matiz de gris. El verdadero equilibrio sólo puede alcanzarse en los casos en los que se ha ejercido fuerza y presión para realizar los cambios necesarios.

En raras ocasiones, un conrasu puede escuchar y atender la llamada de otro tipo de ser extraplanario. Uno puede servir a un psicopompo, otro a un arconte y otro puede convertirse en brujo y adoptar una figura desconocida como patrón.

Alineamiento y religión

Muchos conrasus se consideran vinculados a un eón específico, lo veneran como a un dios y actúan según lo que creen que es el mandato del eón. Por ello, casi todos los conrasus tienen un alineamiento neutral.

Nombres

Los conrasus carecen de consciencia tal y como la entienden los demás hasta que se materializan a sí mismos y abandonan las ciudades-vivero en las que germinaron. Eso incluye un nombre, un concepto de género e incluso el paso del tiempo más allá de sus pequeñas burbujas: todo esto está ligado al mundo exterior. Como resultado, un conrasu puede tener casi cualquier apelativo.

Ejemplos de nombres

Automa, Azubu, Carcasa, Dumi, Emeka, Ganizadi, Locu, Incanes, Radi, Tejido

HERENCIAS DE LOS CONRASUS

Cuando un conrasu crece, participa en un rito que cambia y mejora su forma. Cada rito tiene diferentes beneficios, que se manifiestan como herencias específicas. Elije una de las siguientes herencias de conrasu en el 1.er nivel.

Rito del conocimiento

Has mejorado tu exoesqueleto mediante una conexión con el Eje, lo que te permite aprovechar el conocimiento infinito del plano. Obtienes la acción Llamada al Eje.

LLAMADA AL EJE ◆

FORTUNA

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Estás a punto de hacer una prueba para Recordar conocimiento.

Recurres al conocimiento del Eje para comprobar la exactitud de tu información. Tiras una segunda vez y utilizas el resultado más alto. Si sacas un fallo crítico, obtienes un fallo en su lugar. Si sacas un éxito, obtienes un éxito crítico.

Rito de la invocación

Potencias tu exoesqueleto con magia. Obtienes un truco de la lista de conjuros arcanos o de ocultismo. Puedes lanzar este conjuro como un conjuro innato a voluntad. El truco es potenciado a un nivel de conjuro equivalente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

Rito de la luz

Tu exoesqueleto produce pequeños brotes que pueden compartir la vida. Cuando usas tu Curación por luz solar, puedes restaurar los Puntos de Golpe de un aliado adyacente en lugar de los tuyos. Ese aliado se vuelve temporalmente inmune a todos los usos de la Curación por luz solar durante 1 día.

Rito de paso

Tu exoesqueleto permanece conectado a las plantas que lo crearon. Puedes ignorar el terreno difícil y los desniveles causados por la maleza. Además, cuando utilizas la habilidad Acrobacias para Mantener el equilibrio en superficies estrechas o terrenos irregulares dentro de los bosques, no quedas desprevenido. Si sacas un éxito al hacer una de estas pruebas de Acrobacias, obtienes un éxito crítico en su lugar.

PUNTOS DE GOLPE

10

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

25 pies (7,5 *m*)

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA

Constitución
Sabiduría
Gratuita

DEFECTO DE CARACTERÍSTICA

Carisma

IDIOMAS

Mwangi
Rasu
Idiomas adicionales equivalentes a tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre celestial, élfico, iruxi, silvano, térraro, utópico y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como los idiomas predominantes en tu región).

RASGOS

Eón
Conrasu
Planta

CURACIÓN POR LUZ SOLAR

Un conrasu puede entrar en un estado meditativo y curativo como una actividad de 10 minutos mientras esté expuesto a luz solar directa, en cuyo caso recupera 1d8 Puntos de Golpe. En el 3.er nivel y cada 2 niveles posteriores, esta curación aumenta en 1d8. Una vez que un conrasu ha recuperado Puntos de Golpe de esta forma, se vuelve inmune temporalmente a futuros usos de Curación por luz solar durante 1 día.

AVENTUREROS CONRASU

Los mantenedores que se convierten en aventureros suelen ser magos, bardos o clérigos que ofrecen su magia y sus conocimientos al grupo y dan un sutil empujón al grupo cuando es necesario. Los correctores forman una pesada y dura armadura de madera viva a su alrededor para mantenerse a salvo de cualquier daño y tienden a convertirse en campeones, clérigos y luchadores. Los raros formadores pueden viajar con un grupo como druida o incluso como bardo, normalmente para lograr un objetivo que creen que se encuentra fuera de los enclaves. Independientemente del camino que siga un conrasu, suelen tener orígenes similares. Los médicos de campo y los herbolarios suelen encajar con aquellos que se encuentran cómodos en sus hogares y con los de su vivero, mientras que los conrasus con los bagajes emisario o nómada suelen disfrutar vagando de un lugar a otro.

Rito de refuerzo

Tu exoesqueleto tejido rivaliza con las armaduras más duras que se puedan encontrar. Tu exoesqueleto es una armadura media del grupo de las armaduras completas que otorga un bonificador +4 por objeto a la CA, un límite por Destreza de +1, un penalizador de prueba de -2, un penalizador a la Velocidad de -5 pies (*1,5 m*) y un valor de Fuerza de 16, y tiene el rasgo de cómoda. No puedes llevar ninguna otra armadura ni quitarte el exoesqueleto. Puedes grabar runas de armadura en tu exoesqueleto de la forma habitual.

DOTES DE ASCENDENCIA

En el 1.er nivel, obtienes una dote de ascendencia y obtienes una dote de ascendencia adicional cada 4 niveles a partir de entonces (en el 5.º, 9.º, 13.º y 17.º nivel). Como conrasu, puedes elegir una de las siguientes dotes de ascendencia.

1.ER NIVEL

CEREMONIA DE LA MANO LISA — DOTE 1

CONRASU

Has cultivado tu exoesqueleto con una forma diseñada para el combate cuerpo a cuerpo, utilizando nudos, espirales y ramas reforzadas. Cuando escoges esta dote, obtienes un ataque de garras sin arma que inflige 1d4 puntos de daño cortante y tiene los rasgos ágil y sutil o un ataque sin arma de ramas que inflige 1d6 puntos de daño contundente y tiene el rasgo revés. Cada uno de estos ataques sin arma pertenece al grupo de armas de pelea y requiere una de tus manos.

Especial Puedes seleccionar esta dote dos veces y elegir el otro ataque sin arma la segunda vez que la escojas.

CEREMONIA DE PROTECCIÓN ❖ — DOTE 1

CONRASU MANIPULAR

Manipulas tu exoesqueleto para que se superponga. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el comienzo de tu siguiente turno.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS CONRASU — DOTE 1

CONRASU

Te has propuesto conocer las formas de combate para ayudarte en tus tareas, quizás en el papel de corrector. Estás entrenado con el arco corto, el arco corto compuesto, la espada larga, la guja, la lanza y la lanza larga. También obtienes acceso a todas las armas de conrasu poco comunes (*Guía de Ascendencias de los Presagios Perdidos*). A efectos de determinar tu competencia, las armas marciales de los conrasus son armas sencillas y las armas avanzadas de los conrasus son armas marciales.

SABER DE LOS CONRASUS — DOTE 1

CONRASU

Has aprendido sobre tu historia y tu pueblo a través de los formadores. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Artesanía y en Ocultismo. Si estuvieras entrenado automáticamente en una de estas habilidades (por tu clase o bagaje, por ejemplo), pasas a estar entrenado en una habilidad a tu elección. También pasas a estar entrenado en Saber (conrasus).

5.º NIVEL

CEREMONIA DEL CONOCIMIENTO — DOTE 5

CONRASU

Ganas acceso al conocimiento del eón. Obtienes la dote general Improvisación no entrenada. Además, puedes llevar a cabo acciones de habilidad que normalmente requieren que estés entrenado, incluso aunque no estés entrenado.

CEREMONIA DE LA LUZ SOLAR — DOTE 5

CONRASU

Has aprendido a dominar el poder que contiene la luz del sol, al igual que los árboles que forman tu cuerpo. Tu Curación por luz solar recupera 1d8 Puntos de Golpe por nivel.

ENTENDIMIENTO DE LAS ARMAS DE LOS CONRASU — DOTE 5

CONRASU

Has llegado a conocer las armas de los conrasus como a ti mismo. Siempre que aciertes un impacto crítico usando un arco corto, un arco corto compuesto, un arma de conrasu, una espada larga, una guja, una lanza o una lanza larga, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

9.º NIVEL

CEREMONIA DEL ESCUDO DEL EÓN — DOTE 9

CONRASU

Tu eón patrón te ha agraciado con poderes de protección. Puedes lanzar *escudar a otro* y *resistir energía* una vez al día como conjuros divinos innatos de 2.º nivel.

CEREMONIA DE LA GUÍA DEL EÓN — DOTE 9

CONRASU

Tu eón patrón te permite recurrir a sus dones para servir a sus fines. Puedes lanzar *augurio* y *calmar emociones* una vez al día cada uno como conjuros divinos innatos de 2.º nivel.

CEREMONIA DE FORTIFICACIÓN — DOTE 9

CONRASU

Prerrequisitos Ceremonia de protección

Tu exoesqueleto está dispuesto en una forma defensiva óptima. Cuando usas tu Ceremonia de protección, también obtienes resistencia al daño contundente, cortante o perforante equivalente a la mitad de tu nivel contra el siguiente Golpe que te alcance e inflija uno de esos tipos de daño hasta el comienzo de tu siguiente turno.

CEREMONIA DE LA MANO REFORZADA — DOTE 9

CONRASU

Prerrequisitos Ceremonia de la mano lisa

Las armas de tu exoesqueleto son aún más potentes. Si tienes un ataque sin arma de garras, éste obtiene el rasgo letal d8. Si tienes un ataque sin arma de rama, éste obtiene los rasgos derribo y empujón.

13.º NIVEL

CEREMONIA DEL CRECIMIENTO — DOTE 13

CONRASU

Puedes alterar el tamaño de tu exoesqueleto. Obtienes constantemente los efectos de *agrandar*. Puedes disipar o reanudar estos efectos como una acción, que tiene el rasgo concentrar.

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE CONRASU — DOTE 13

CONRASU

Siempre que obtengas un rasgo de clase que te otorgue una competencia de nivel experto o mayor con ciertas armas, también obtienes esa competencia para el arco corto, el arco corto compuesto, la espada larga, la guja, la lanza, la lanza larga y todas las armas de conrasu en las que estés entrenado.

17.º NIVEL

CEREMONIA DEL DON DEL SOL — DOTE 17

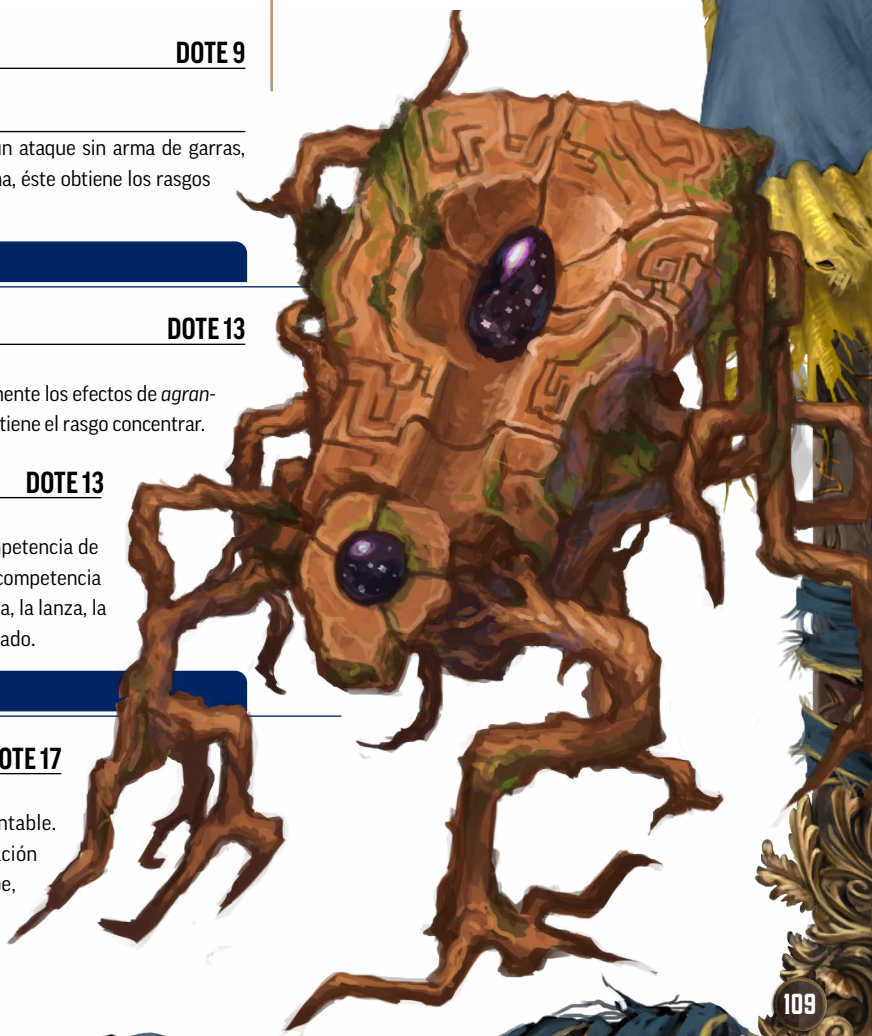
CONRASU

Tu conexión con el sol se ha convertido en un vínculo inquebrantable. No te vuelves temporalmente inmune a los efectos de tu Curación por luz solar y, en lugar de tirar para recuperar Puntos de Golpe, obtienes la cantidad máxima de PG posible (por ejemplo, 64 PG en lugar de 8d8).

ENCLAVES DE LOS CONRASUS

La Guardería es un enclave compuesto principalmente por formadores que cuidan un extenso vivero de estos extraños árboles, cada uno de los cuales brota a partir de miembros cercenados de conrasus y que, finalmente, se convierten en los conrasus y sus exoesqueletos. Situado en las densas y poco cartografiadas junglas del noreste de la Extensión de Mwangi, este enclave es el primer lugar que conocen la mayoría de los conrasus y donde comienzan sus viajes como manos de los eones. Si hay un lugar que hace de corazón y alma de la civilización conrasu, es la Guardería.

Las Arboledas son otro enclave situado entre la Guardería y el lago Ocota donde los formadores cuidan los árboles que se utilizan para reforzar los exoesqueletos de los jóvenes conrasus cuando salen al mundo. Tradicionalmente, los conrasus se detienen aquí y se toman un tiempo para aprender mientras elaboran sus nuevos seres.



Gnoll (poco común)

Los gnolls, humanoides de constitución fuerte similares a hienas, son astutos guerreros y cazadores. Su espantoso aspecto y sus eficientes tácticas les han conferido una mala reputación.

En las tierras del este, como Katapesh, los gnolls se han ganado una merecida reputación como brutales esclavistas y adoradores de demonios. Incluso en la Extensión de Mwangi, muchos forasteros creen que los gnolls son brujos, caníbales y cosas aún peores. Pero la verdad es más compleja.

Los gnolls de Mwangi, conocidos como «kholo», son unos cazadores y asaltantes eminentemente prácticos y pragmáticos. Para los gnolls, el honor no es más que un sinónimo de riesgo inútil. Cualquier pérdida de un gnoll no sólo afecta al individuo, sino también a sus compañeros de manada y a sus parientes. Perder el tiempo en cualquier cosa que no sea la victoria, tanto si es por piedad como por crueldad, se considera poco menos que inmoral. Los gnolls consideran la eficacia una virtud cardinal y creen que el mejor combate es el aquel en el que el oponente no tiene nunca la oportunidad de devolver un golpe. Los gnolls de Mwangi son maestros de las emboscadas, las fintas tácticas y la guerra psicológica, lo que no les ayuda a ganarse la simpatía de sus vecinos.

Igual de incomprendida es la práctica gnoll del culto a los antepasados y el endocanibalismo. Los gnolls se comen a sus muertos como signo de reverencia, celebran un gran festín y transforman los huesos de los caídos en arte o en armas. Los gnolls extienden este honor a enemigos respetados, con la esperanza de aportar la astucia o la fuerza de su enemigo al clan. Aunque es un signo de admiración, no todo el mundo lo ve así.

Podrías...

- Tratar siempre de trabajar más inteligentemente, no más duro.
- Ser muy expresivo físicamente: abrazar a menudo, golpear o lamer a tus amigos.
- Conservar un hueso de un pariente preferido para pedirle consejo.

Otros probablemente...

- Se sientan intimidados por tu tamaño, tus dientes y tu extraña risa.
- Den por sentado que eres indecente o algo peor.
- Respeten la brutal eficiencia de tu estilo de caza.

Descripción física

Los gnolls son humanoides grandes, parecidos a las hienas, con un hocico corto, los dientes afilados y un par de grandes y expresivas orejas redondas. Tiene el cuerpo cubierto de un pelaje desgreñado, más áspero en el lomo y más suave y ligero en el vientre y la garganta, normalmente de un tono blanquecino, tostado o marrón; es común que tengan manchas y rayas. Los gnolls suelen medir entre seis (*1,80 m*) y siete pies (*2,10 m*). Las mujeres suelen ser una cabeza más altas que los hombres y, por tanto, más fuertes. Los gnolls se consideran adultos a los 15 años y viven una media de 60 años, aunque algunos pueden llegar a los 100 o más con buena salud.

Sociedad

Los kholo suelen vivir en clanes de 10 a 20 grupos familiares interrelacionados, que contienen entre 100 y 200 gnolls. Están gobernados por un consejo de gnolls mujeres, normalmente seleccionadas entre los miembros más viejos de cada familia. Este consejo de ancianas elige a una de ellas como Anciana Jefa, que es esencialmente la primera entre iguales y establece la agenda. El

consejo está asesorado por el cuentacuentos y el guardián de los huesos del clan, así como por uno o varios gnolls más jóvenes que lideran las manadas de caza y de incursión.

Los guardianes de los huesos se centran en atender los deseos de los antepasados y los dioses de los gnolls; su nombre proviene de los huesos ancestrales que adornan sus ropas y hogares. Los cuentacuentos actúan como maestros y sabios y se espera que tengan un conocimiento enciclopédico de la historia del clan, de la sabiduría regional y de cualquier otro asunto relevante para el clan. Suelen hablar varias lenguas.

Las mujeres kholo suelen trabajar como cazadoras, guerreras y líderes, mientras que los hombres son artesanos, cuidadores y recolectores. Sin embargo, la adhesión a los roles de género varía de un clan a otro. Los miembros de ambos sexos pueden convertirse en cuentacuentos o en guardianes de los huesos y estos puestos suelen ser rutas hacia la autoridad para los gnolls varones.

Alineamiento y religión

Los gnolls de Mwangi tienen una perspectiva poco sentimental y muy práctica de la vida, para ellos el fin justifica los medios. Suelen ser leales y generosos con su pueblo y despiadados con los forasteros; los gnolls suelen ser caóticos neutrales, pero pueden inclinarse hacia el bien o el mal dependiendo de a quién consideren «su pueblo».

Los gnolls recurren a sus antepasados en el día a día, convocando a sus parientes para que bendigan a los cachorros, eviten las enfermedades o les den suerte en las cacerías. apelan a los dioses en ocasiones especiales o en momentos de gran crisis. La mayoría de los kholo rinden homenaje a Calistria y Shelyn como Hermana Mayor y Hermana Menor, diosas gemelas del poder y la belleza. Nethys, el Hermano, es el patrón de los guardianes de los huesos y Lamashtu, aunque es una diosa popular en otras sociedades gnolls, es propiciada como la Vieja Madre, una diosa a la que sólo se recurre como último recurso, y a la que, en caso contrario, se le ruega que se mantenga alejada.

Nombres

Los kholo recién nacidos reciben un nombre principal, normalmente el de un hueso, una planta o un animal (aunque nunca Hiena, ya que se considera narcisista y arrogante). A medida que un gnoll alcanza ciertos hitos en la vida, añade descriptores a su nombre. Los nombres principales suelen transmitirse de padres a hijos, mientras que los descriptores se eligen en base a la personalidad del gnoll, normalmente en ceremonias estridentes.

Ejemplos de nombres

Acacia blanca, Baobab, Chacal, Diente Melancólico, Elefante de Ónice en las Sombras, Espina Roja, Junco de Hierro Indoblegable, Pájaro Carpintero

Herencias de los gnoll

La fisiología de los gnolls puede variar mucho entre las vastas franjas de la Extensión de Mwangi. Elige una de las siguientes herencias de gnoll en el 1.er nivel.

Gnoll brujo

Eres un gnoll desgreñado con un pelaje oscuro y capaz de emitir algunos sonidos verdaderamente extraños. Puedes lanzar el truco *sonido fantasmal* como un conjuro de ocultismo innato a voluntad. El truco está potenciado a un nivel de conjuro equivalente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Además, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Crear una distracción e Imitar cuando uses sólo tu voz.

Gnoll de aliento dulce

Eres un gnoll con un pelaje pálido con rayas y un aliento extrañamente agradable, que puedes utilizar para embelesar a tu presa. Estás entrenado en Diplomacia (u otra habilidad si ya estabas entrenado en Diplomacia). También obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas para Causar impresión si el objetivo puede oler tu aliento.

Gnoll hormiga

Eres un gnoll de rasgos afilados y orejas grandes de unos 3 pies (90 cm) de altura. A muchos les cuesta creer que de verdad eres un gnoll. Tu tamaño es Pequeño en lugar de Mediano. Estás entrenado en Engaño (u otra habilidad si ya estabas entrenado en Engaño). Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Engaño para

Puntos de golpe
8

Tamaño
Mediano

Velocidad
25 pies (7,5 *m*)

Mejoras de característica
Fuerza
Inteligencia
Gratuita

Defecto de característica
Sabiduría

Idiomas
Común
Gnoll
Idiomas adicionales equivalentes a tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre dracónico, élfico, iruxi, necril, orco, silvano y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como los idiomas predominantes en tu región).

Rasgos
Gnoll
Humanoide

Mordisco
Tus afilados dientes y tus poderosas mandíbulas son armas temibles. Tienes un ataque sin arma de mandíbulas que inflige 1d6 de daño perforante. Tus mandíbulas pertenecen al grupo de pelea.

Visión en la penumbra
Puedes ver con luz tenue como si fuera luz brillante e ignoras el estado oculto debido a la luz tenue.

AVENTUREROS GNOLLS

Algunos gnolls abandonan sus clanes para trabajar como mercenarios y aventureros, aprender nuevas habilidades, ganar dinero y conseguir aliados que algún día beneficien a su pueblo. Otros gnolls aventureros carecen de clan, se han quedado huérfanos por algún desastre o están en el exilio, de forma justa o no, por algún crimen. Todos los gnolls tienen una fuerte mentalidad de manada y tienden a adoptar a sus amigos como gnolls honorarios y compañeros de manada.

Los gnolls suelen tener los bagajes animador, batidor, cazador, guerrero, herbolario, nómada y susurrador de animales. La clase arquetípica de los gnolls es la de explorador, un astuto guerrero de las tierras salvajes, pero los gnolls también son excelentes bárbaros y luchadores, y su afición a los trucos ingeniosos los convierte en unos pícaros excelentes. Los guardianes de los huesos suelen ser brujos, que tratan a los espíritus ancestrales más como compañeros contendientes que como objetos de culto, mientras que los cuentacuentos acostumbran a ser bardos.

Mentir cuando afirmas específicamente inocencia, a las CD de Engaño contra las pruebas de Averiguar intenciones para descubrir tales mentiras y a las pruebas de iniciativa cuando tiras Engaño para determinar la iniciativa.

Gran gnoll

Eres un gnoll grande y poderoso, con el pelaje leonado y manchas marrones en la piel. Obtienes 10 Puntos de Golpe por tu ascendencia en lugar de 8 y obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Empujar o para Derribar a los enemigos.

DOTES DE ASCENDENCIA GNOLL

En el 1.er nivel, obtienes una dote de ascendencia y ganas una dote de ascendencia adicional cada 4 niveles a partir de entonces (en el 5.º, 9.º, 13.º y 17.º nivel). Como gnoll, puedes elegir entre las siguientes dotes de ascendencia.

1.ER NIVEL

CAZADOR EN MANADA — DOTE 1

GNOLL

Te han enseñado a cazar como parte de una manada. Obtienes un bonificador + por circunstancia a las pruebas para Prestar ayuda y tus aliados obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para Prestarte ayuda.

FAMILIAR HIENA — DOTE 1

GNOLL

Las hienas sirven a los gnolls como mascotas, rastreadores y, en tu caso, como recipientes para los espíritus. Obtienes una hiena Menuda como familiar.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS GNOLLS — DOTE 1

GNOLL

Te han enseñado a ser un cazador y un asaltante. Estás entrenado con *khopeshes*, lanzas, *mambeles* (*Dioses y magia de los Presagios Perdidos*), manguales y manguales de guerra.

HOCICO SENSIBLE — DOTE 1

GNOLL

Tu gran nariz negra no es sólo para aparentar. Obtienes olfato impreciso con un alcance de 30 pies (*9 m*).

Especial Sólo puedes obtener esta dote en el 1.er nivel y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en esta.

MASCAR — FEAT 1

GNOLL

Tus mandíbulas pueden machacar huesos y atravesar armaduras. Tu ataque sin arma de mandíbulas inflige 1d8 puntos de daño perforante en lugar de 1d6 y obtiene el rasgo apresar.

SABER DE LOS GNOLL — DOTE 1

GNOLL

Has prestado atención a los cazadores veteranos para aprender sus trucos. Obtienes el rango de competencia entrenado en Sigilo y en Supervivencia. Si estuvieras entrenado automáticamente en una de esas habilidades (por tu clase o bagaje, por ejemplo), pasas a estar entrenado en una habilidad a tu elección. También estás entrenado en Saber (gnolls).

5.º NIVEL

ACECHADOR EN MANADA — DOTE 5

GNOLL

Prerrequisitos Cazador en manada, experto en Sigilo

Las emboscadas son una honrosa tradición gnoll. Obtienes la dote Acechador del terreno y

puedes extender sus efectos a un único aliado siempre que permanezca a 10 pies (*3 m*) de ti. Si tienes una competencia de maestro en Sigilo, puedes extender el efecto a dos aliados. Si tienes una competencia de legendario en Sigilo, puedes extenderlo a cuatro aliados.

PRÁCTICA CON LAS ARMAS DE LOS GNOLLS — DOTE 5

GNOLL

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los gnolls

Siempre que aciertes un impacto crítico usando khopeshes, lanzas, *mambeles*, manguales y manguales de guerra, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

RISA LEJANA — DOTE 5

GNOLL

Prerrequisitos Herencia de gnoll brujo

Hace falta ser muy valiente para adentrarse en el bosque embrujado y plagado de risas en el que habitas. Puedes lanzar *ventriloquía* una vez al día como un conjuro de ocultismo innato de 1.er nivel.

SANGRE DE LA MANO DERECHA — DOTE 5

GNOLL

Se dice que la carne del lado derecho de una hiena puede curar enfermedades, pero la del lado izquierdo es venenosa. Puedes sufrir 1 de daño para alimentar a alguien con sangre de tu lado derecho y administrarle Primeros auxilios o sufrir 2d8 de daño para Tratar enfermedad o Tratar heridas; en ambos casos, no necesitas herramientas de curandero y obtienes un bonificador +1 por objeto. La sangre de tu lado izquierdo hace que la prueba falle críticamente de forma automática.

9.º NIVEL

ALIENTO DE MIEL — DOTE 9

GNOLL

Prerrequisitos Herencia de gnoll de aliento dulce

Hueles a miel y a cosas sabrosas. Puedes lanzar cautivar una vez al día como un conjuro de ocultismo innato de 3.er nivel, salvo porque el conjuro tiene un alcance de 30 pies (*9 m*) y el rasgo inhalación en lugar del rasgo auditivo. Los objetivos no obtienen ningún bonificador por circunstancia por no estar de acuerdo contigo. Tu bonificador por circunstancia a las pruebas de Causar impresión aumenta a +2 si el objetivo puede oler tu aliento.

GNOLL RISUEÑO — DOTE 9

GNOLL

Prerrequisitos maetsro en Intimidación

La siniestra risa de un gnoll es un sonido de advertencia y de amenaza. Obtienes la dote de habilidad Grito de guerra. No se te impone un penalizador cuando intentas Desmoralizar a una criatura que no entiende tu idioma.

SABIDURÍA DE LA ABUELA — DOTE 9

GNOLL

Llevas contigo los huesos de tus antepasados y puedes pedirles consejo. Puedes lanzar *augurio* dos veces al día como un conjuro de ocultismo innato de 2.º nivel.

13.º NIVEL

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE LOS GNOLLS — DOTE 13

GNOLL

Prerrequisitos Práctica con las armas de los gnolls

Siempre que obtengas un rasgo de clase que te otorgue una competencia de experto o mayor con un arma o armas determinadas, también obtienes esa competencia con manguales, *khopeshes, mambeles*, lanzas y manguales de guerra.

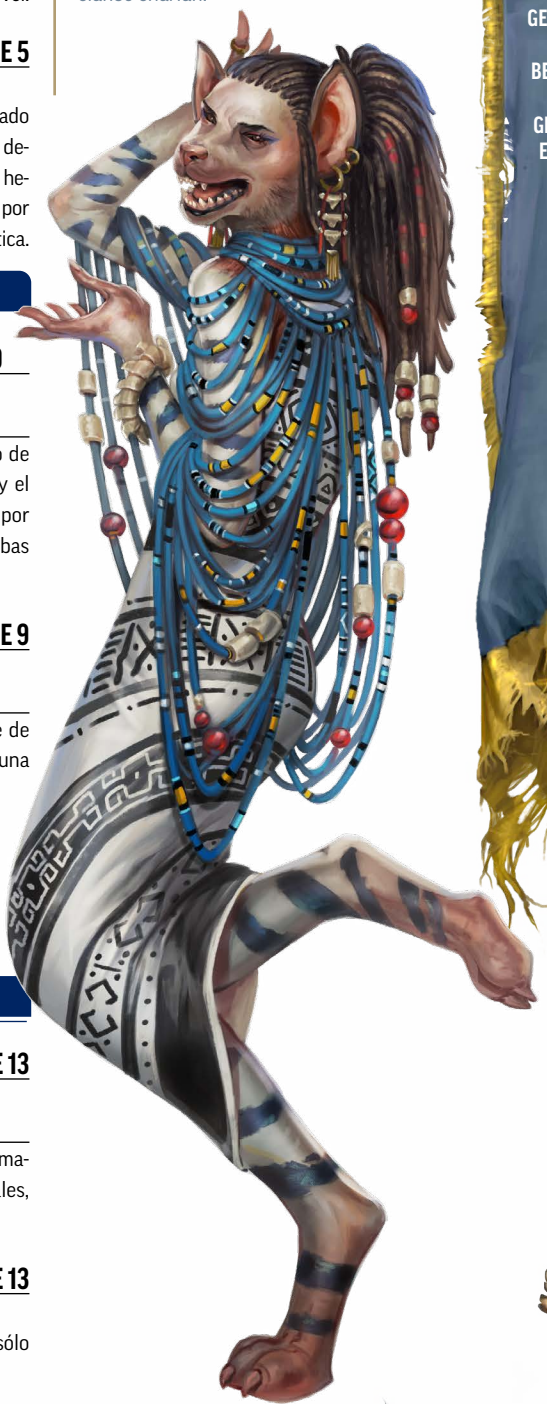
FURIA DE LOS ANTEPASADOS — DOTE 13

GNOLL

Te transformas en una enorme hiena de otro mundo. Puedes lanzar *forma de animal* (sólo forma canina) una vez al día como un conjuro de ocultismo innato de 5.º nivel.

ENCLAVES DE LOS GNOLLS

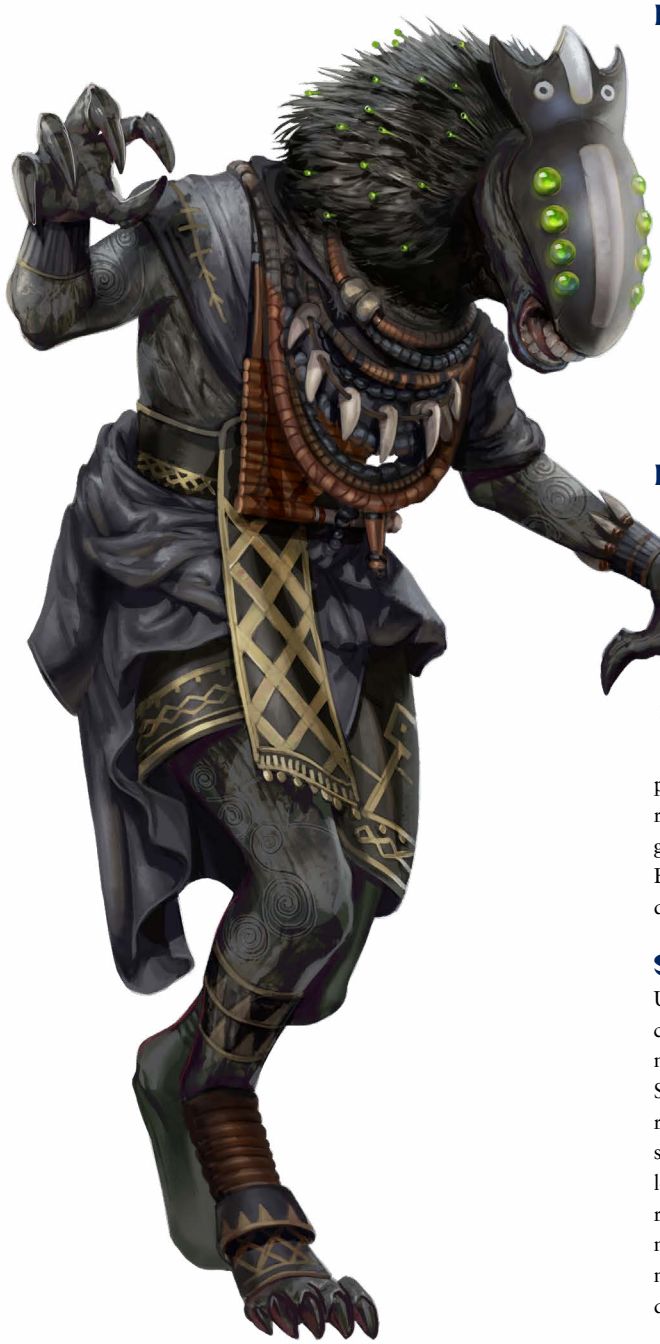
Los kholo viven principalmente en clanes seminómadas en las llanuras al sur de la selva de Mwangi y se trasladan entre un puñado de campamentos permanentes cerca de pozos de agua o de buenos terrenos de caza. Los clanes gnolls celebran festivales improvisados cuando sus rutas se cruzan y, cada pocos años, se producen reuniones de dos docenas de clanes o más. Aunque los líderes de los clanes discuten asuntos de guerra y política en estas reuniones, la mayoría prefiere celebrar, comerciar o relacionarse mientras los ancianos charlan.



Goloma (Raro)

Los golomas temen a la mayoría de las personas y utilizan su inusual biología deliberadamente para ahuyentar a quienes consideran depredadores peligrosos. Los rostros de los golomas, en rara ocasión vistos y poco conocidos, tienen muchos ojos y están cubiertos de madera, lo que infunde terror en la mayoría de los que se encuentran.

Aunque pueden ser tan peligrosos como cualquier criatura inteligente de Golarion, los golomas tienen un complejo psicológico muy arraigado de que son presas y de que todas las criaturas que tienen dos ojos son depredadores. Como resultado, los golomas rara vez se revelan ante los demás y, cuando lo hacen, suelen adoptar una personalidad amenazante para protegerse. Incluso los pocos golomas que se aventuran en la gran sociedad de Mwangi suelen tener problemas para relacionarse con otras ascendencias debido a sus fuertes diferencias de percepción y mentalidad.



Podrías...

- Analizar instintivamente grandes cantidades de información dispar con rapidez y eficacia.
- Proyectar una actitud intimidante para ocultar tu propensión al nerviosismo.
- Tener dificultades para distinguir objetos o personas individuales de otros similares.

Otros probablemente...

- Se asusten por tu extraña fisiología.
- Confundan tus dificultades para identificar a personas distintas entre sí con indiferencia.
- Se asombren por tu habilidad para detectar detalles minúsculos de un vistazo y sacar conclusiones rápidas.

Descripción física

Los golomas son humanoides con una piel áspera que oscila entre el marrón anaranjado y el negro, aunque no son raros los individuos de color gris enfermizo o blanco con albinismo. Sus dedos y pies están recubiertos de una capa fina de quitina. La cara de un goloma es un prisma triangular alargado hecho de quitina lisa, casi como una máscara de madera. De este rostro protruyen ocho ojos brillantes y gelatinosos. La boca y la mandíbula de un goloma se encuentran debajo de su placa facial, y una cresta ósea sobresale de la parte superior de su rostro quitinoso. La parte posterior de la cabeza y el cuello de un goloma están cubiertos de pelo negro con miles de ojos diminutos. Estos ojos tienden a brillar y a retorcerse cuando miran a su alrededor, una visión inquietante para la mayoría.

Sociedad

Una antigua historia de los golomas afirma que, durante una calamidad desatada hace mucho tiempo, los dioses y los demonios salieron de la tierra para robarles los ojos a otras criaturas. Sólo se salvaron los golomas y algunos otros que se escondieron, pero pronto empezaron a ser cazados por los que ahora sólo tenían dos ojos, que estaban deseosos de robarles los ojos a los golomas para reemplazar los que ellos habían perdido. Esto resume con exactitud la mentalidad de la mayoría de los golomas: estar expuesto es ser vulnerable y confiar en un extraño es mortal. Suelen viajar y vivir con grupos de otros golomas, ya que es donde se sienten más cómodos.

Los golomas aprenden a una edad temprana a estar vigilantes en todo momento; observan el entorno en busca de cualquier irregularidad y reaccionan con un instinto rápido y calculado en lugar de una acción deliberativa. Otras ascendencias suelen percibirlos como paranoicos e hipervigilantes. Los golomas también son mejores en la observación a gran escala que en la observación de cosas específicas: pueden detectar fácilmente similitudes entre grandes campos, pero tienen dificultades para recordar el aspecto de un objeto o de una criatura específica. Esto sólo aumenta su paranoia, ya que les cuesta distinguir visualmente a los amigos que conocen de los enemigos potencialmente hostiles.

Alineamiento y religión

Los golomas tienden a centrarse en su propia supervivencia y, por lo tanto, suelen ser neutrales, aunque aquellos que se sienten más cómodos en la conformidad que otros tienden hacia los alineamientos legales. Los golomas suelen rendir homenaje a Kalekot, un dios del miedo protector, como guardián de su pueblo, aunque no es de fiar. Se invoca a Kalekot para que maldiga a quienes victimizan a los golomas, ya que la mayoría considera que la justicia sólo puede alcanzarse utilizando medios sobrenaturales. Otros dioses populares son la Abuela Araña y Mazludeh, que fomentan la fuerza de la comunidad, aunque la idea de comunidad de un goloma típico suele ser muy aislada.

Nombres

El verdadero nombre de un goloma sólo se comparte entre los golomas, ya que hay cientos de historias que advierten sobre lo que podría pasar si otra criatura descubre su verdadero nombre. Los nombres tienden a carecer de sílabas suaves, que los golomas suelen tener dificultades para pronunciar y que suelen consistir en consonantes fuertes y vocales pronunciadas individualmente. Entre desconocidos, tienden a utilizar nombres que pretenden resultar intimidante, tomando elementos y sonidos del aklo, el necril o palabras de lenguas locales que parecen provocar reacciones fuertes.

Ejemplos de nombres

Biqkuul, Ehbouja, Haamaah, Kouzo, Quaerjii, Tebaazu, Uruueda, Zekuukeu

HERENCIAS DE LOS GOLOMAS

Elige una de las siguientes herencias de goloma en el 1.er nivel.

Goloma atento

Has aprendido a ser consciente no sólo de los peligros físicos evidentes, sino también de las amenazas mágicas perceptibles. Puedes lanzar el truco *detectar magia* como un conjuro arcano innato a voluntad. El truco se potencia a un nivel de conjuro equivalente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Además, tu precepción te permite detectar las trampas mágicas más fácilmente que otros. Tu rango de competencia en Percepción se considera un grado mejor cuando intentas detectar trampas mágicas (entrenado se considera experto, experto se considera maestro y maestro se considera legendario).

Goloma aterrador

Tu rostro tiene un aspecto especialmente desagradable. Estás entrenado en Intimidación (u otra habilidad a tu elección si ya estabas entrenado en Intimidación) y obtienes la dote de habilidad Mirada intimidante como dote adicional.

Goloma de vista penetrante

Tus ojos se han adaptado para ver mejor en condiciones poco favorables. Obtienes visión en la penumbra.

Goloma feroz

La quitina de tus manos forma poderosas garras que te permiten defenderte. Obtienes un ataque sin arma de garras que inflige 1d6 de daño cortante. Tus garras pertenecen al grupo pelea y tienen los rasgos ágil, sin arma y sutil.

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

30 pies (*9 m*)

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA

Sabiduría
Gratuita

IDIOMAS

Goloma
Mwangi
Idiomas adicionales equivalentes a tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre abisal, aklo, dracónico, élfico, mediano, necril, orco, silvano y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como los idiomas que predominan en tu región).

RASGOS

Goloma
Humanoide

OJOS EN LA NUCA

Tienes ojos que apuntan en varias direcciones diferentes y percibes instintivamente el movimiento en las periferias de tu visión. Cuando usas la acción básica Buscar, puedes buscar criaturas en dos áreas en lugar de una. Si necesitas precisión, puedes seleccionar dos conos de 30 pies (*9 m*) o explosiones de 15 pies (*4,5 m*) dentro de la línea de visión en lugar de una.

AVENTUREROS GOLOMAS

Los golomas viven en sociedades autosuficientes y normalmente tienen bagajes como artista, bracero, cazador o labrador. Los que vigilan sus comunidades pueden ser batidores o acólitos. Son excelentes clérigos de los dioses más inusuales (los que están menos en sintonía con la mentalidad típica de los humanoides y buscan adoradores que puedan comprenderlos de verdad). Los druidas no son poco comunes entre los golomas y también son unos investigadores excelentes.

Goloma perspicaz

Has aprendido a observar los signos reveladores de sentimientos peligrosos para ayudarte a evitar problemas. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu CD de Percepción contra los intentos de Mentirte y a tus pruebas de Percepción para Averiguar intenciones.

DOTES DE ASCENDENCIA

En el 1.er nivel, obtienes una dote de ascendencia y ganas una dote de ascendencia adicional cada 4 niveles a partir de entonces (en el 5.º, 9.º, 13.º y 17.º nivel). Como goloma, puedes elegir una de las siguientes dotes de ascendencia.

1.ER NIVEL

CAPTAR LOS DETALLES — DOTE 1

GOLOMA

Se te da bien identificar detalles generales sobre la gente y las cosas que te rodean. Estás entrenado en Sociedad y obtienes la dote de habilidad Ojo para los números (*Guía del jugador avanzada*, pág. 207). Si su entrenado automáticamente en Sociedad (por tu clase o bagaje, por ejemplo), tienes el mismo nivel en una habilidad a tu elección.

CORAJE DE GOLOMA — DOTE 1

GOLOMA

Lo más importante que has aprendido al vivir con miedo es cómo superarlo. Cuando sacas un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de miedo, obtienes un éxito crítico en su lugar. Además, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones de Voluntad contra los efectos de miedo y un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Voluntad contra los intentos de Desmoralizarte.

MIRADA VIGILANTE ❖ — DOTE 1

CONCENTRAR GOLOMA

Utilizas tus múltiples ojos para mirar en todas las direcciones a la vez, lo que te vuelve extremadamente observador durante un breve periodo de tiempo. Obtienes visión periférica total hasta el inicio de tu siguiente turno. Esto te permite ver en todas las direcciones y evita que te flanqueen.

SABER DE LOS GOLOMAS — DOTE 1

GOLOMA

Has llevado una vida aislada centrada en evitar el peligro. Obtienes el nivel de competencia entrenado en Sigilo y en Supervivencia. Si tienes el nivel entrenado automáticamente en una de estas habilidades (por tu clase o bagaje, por ejemplo), pasas a tenerlo en una habilidad a tu elección. También estás entrenado en Saber (golomas).

TRASPASAR LA OSCURIDAD — DOTE 1

GOLOMA

Prerrequisitos Visión en la penumbra

Tus ojos se han adaptado para ver en cualquier circunstancia, incluso sin la ayuda de la luz. Obtienes visión en la oscuridad, lo que te permite ver en la oscuridad y con luz tenue tan bien como con luz brillante. Sin embargo, en la oscuridad sólo ves en blanco y negro.

Especial Sólo puedes escoger esta dote en el 1.er nivel y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en esta.

5.º NIVEL

CONSCIENCIA DE LAS EMBOSCADAS — DOTE 5

GOLOMA

Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción hechas como tiradas de iniciativa. Además, si el resultado de tu tirada de iniciativa empata con el de un oponente, vas tú primero, independientemente de si has hecho o no una tirada de Percepción.

GARRAS PROTECTORAS — DOTE 5

GOLOMA

Prerrequisitos herencia de goloma feroz

La quitina de tus garras es tan dura que puedes defenderte de los ataques con ellas. Tu ataque sin arma de garras de la herencia goloma feroz obtiene el rasgo de arma parada.

9.º NIVEL

INSTINTOS DEFENSIVOS ❖ — DOTE 9

GOLOMA

Requisitos tienes al menos dos enemigos adyacentes

Tu cuerpo se tensa cuando estás rodeado y te pones lo bastante nervioso como para anticipar un ataque. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el comienzo de tu siguiente turno y das un Paso.

MIRADA CONSTANTE — DOTE 9

GOLOMA

Prerrequisitos Mirada vigilante

Tus ojos vigilan continuamente los peligros que provienen de todos lados. No puedes ser flanqueado por criaturas de tu nivel o inferior, incluso cuando no hayas usado Mirada vigilante.

13.º NIVEL

VER LO INVISIBLE — DOTE 13

GOLOMA

Percibes cosas que otros no pueden ver. Mientras estés adyacente a una criatura no detectada de tu nivel o inferior, sólo se considera escondida para ti. Sólo necesitas tener éxito en una prueba plana CD 5 para apuntar a una criatura escondida.

VISTA ARCANA — DOTE 13

GOLOMA

Prerrequisitos capacidad de lanzar el truco *detectar magia*

Te has entrenado para estar constantemente atento a los efectos mágicos, incluso cuando te concentras en buscar otras cosas. Mientras Registras, también obtienes los beneficios de Detectar Magia a menos que elijas no hacerlo. Consulta la página 479 de las *Reglas básicas* para obtener más información sobre las actividades de exploración.

17.º NIVEL

MIRADA VERDADERA ❖ — DOTE 17

ADIVINACIÓN ARCANO CONCENTRAR GOLOMA

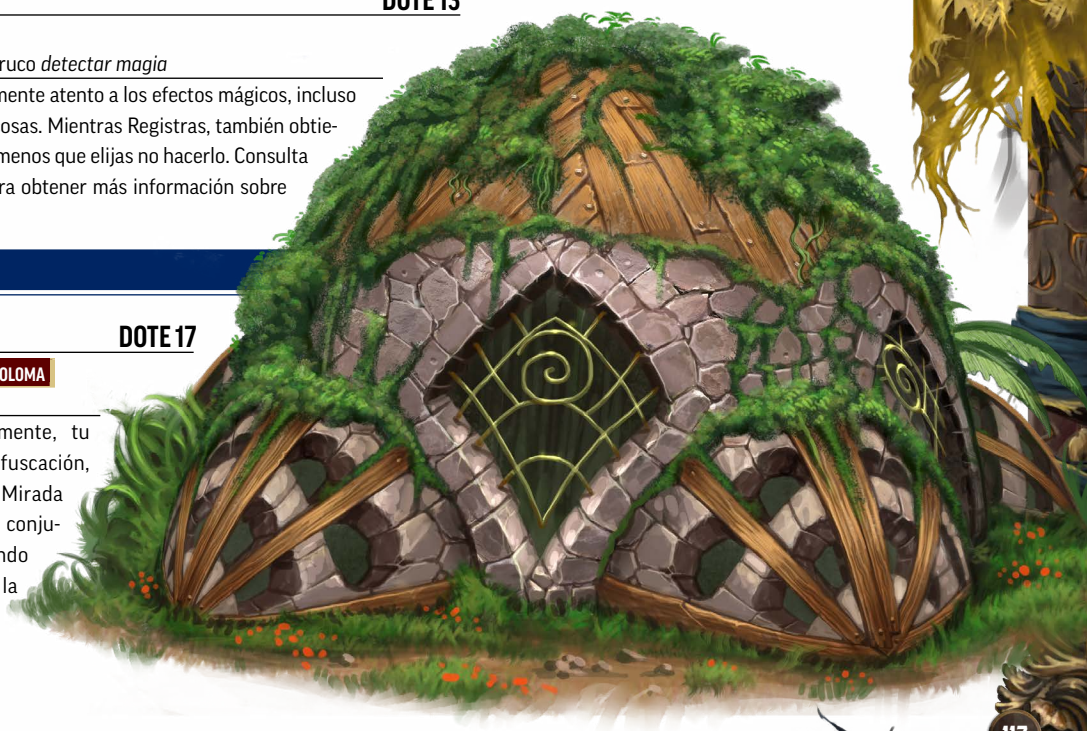
Frecuencia una vez por hora

Cuando fijas la mirada minuciosamente, tu mirada puede atravesar cualquier ofuscación, incluso las mágicas. Cuando usas Mirada verdadera, obtienes los efectos de un conjuro *visión verdadera* de 6.º nivel, usando tu modificador por Percepción para la prueba de contrarrestar.

ENCLAVES DE LOS GOLOMAS

La mayoría de los enclaves de los golomas se encuentran en las selvas, donde la oscuridad y el exceso de ruido les permiten ocultar su presencia. Sin embargo, se pueden encontrar algunos enclaves escondidos en montañas y colinas bien protegidas. Los golomas son más frecuentes en la selva Chillona; unos pocos están dispuestos a tratar con los habitantes de Osibu, que al menos parecen compartir una actitud sensata con respecto al mundo. Algunos golomas también viajan a Nantambu con la esperanza de estudiar en la universidad de la Magaambya.

Los golomas son prácticamente desconocidos fuera de la Extensión de Mwangi. Se cree que unos pocos enclaves han emigrado al sur de Garund y que algunos pueden haber viajado a otros continentes. De ser así, los golomas de Mwangi han perdido la pista de sus parientes descarriados hace mucho tiempo, y no podrían verificar tales rumores, aunque quisieran.



Grippli (Poco común)

Los grippli son gente tímida y cautelosa que, por lo general, tratan de evitar verse envueltos en los complicados y peligrosos asuntos de los demás. A pesar de su actitud y de su baja estatura, suelen emprender acciones nobles y audaces cuando la situación lo requiere.

Los grippli, astutos y solitarios, son supervivientes de las copas de los árboles que cosechan la abundancia de sus hogares y los defienden de terribles amenazas. Su dependencia de la astucia y las herramientas sencillas ha llevado a que se les califique erróneamente de primitivos, pero esto pasa por alto cómo dan forma al terreno con huertos ocultos y calzadas camufladas que les permiten vivir en próspera paz. Los grippli suelen abandonar sus hogares en el bosque para comerciar, explorar y combatir las amenazas que podrían devastar el mundo.

Podrías...

- Buscar formas ingeniosas de explotar tu entorno para superar los desafíos.
- Tener dificultades para hacer amigos, preocupado por las historias de forasteros explotadores.
- Ser ferozmente protector con tu hogar o comunidad.

Otros probablemente...

- Den por sentado que eres ingenuo, primitivo o ambas cosas.
- Confíen en tu perspectiva imparcial y comedida para comprender las situaciones y resolver los problemas.
- Te dejen espacio, temerosos de que tocarte resulte tóxico.

Descripción física

Los grippli parecen ranas arborícolas humanoides, con la boca ancha, una constitución desgarbada y los ojos enormes. Su complexión delgada y sus grandes dedos permiten un excelente agarre al trepar, mientras que su colorida piel les proporciona un camuflaje fiable que varía en función del entorno en el que vivan: verde y marrón para los grupos que viven en la selva, azul y naranja para las comunidades ribereñas, y muchos otros colores intermedios. Un grippli crece rápidamente, alcanza un tamaño adulto de unos 2 pies (*60 cm*) de altura unos 3 años después de salir del huevo, aunque sólo se consideran adultos alrededor de los 12 años. Los grippli rara vez viven más de 60 años, aunque algunos individuos excepcionales llegan a vivir hasta un siglo.

Sociedad

Los grippli llevan un sofisticado estilo de vida de cazadores-recolectores con el que reconfiguran el paisaje para adaptarlo a sus necesidades: construyen desagües para atrapar a los peces, plantan árboles frutales, siembran follaje de cobertura para futuras cacerías y más técnicas que normalmente escapan al ojo de un agricultor. Estas estrategias dependen de la cooperación comunitaria y de la dispersión de sus poblaciones, por lo que suelen vivir en pequeñas aldeas, cada una de las cuales forma parte de una compleja red de alianzas y relaciones. El aislamiento ha preservado su vida y su estilo de vida durante milenios, pero cada vez se ven más amenazados tanto por antiguos males como por nuevos exploradores.

Alineamiento y religión

Muchos grippli, enseñados a esperar, observar y respetar los procesos naturales de la vida y la muerte, adoptan alineamientos neutrales. Los que adoptan un papel más activo en la supresión de los males que se ocultan en la selva suelen ser neutrales buenos, sobre todo aquellos raros guardianes de infernales que absorben un ser maligno en el interior de su alma para contenerlo y, con el tiempo, transformar su villanía mediante actos virtuosos. Los dioses de la Naturaleza, como Erastil o Gozreh, suelen ganarse el respeto de los grippli, aunque las comunidades suelen preferir dioses menos prominentes y más íntimos, como los Señores Empíreos, los ujieres psicopompos o los feéricos Primogénitos.

Nombres

Los nombres de los grippli suelen incluir vocales resonantes y consonantes chirriantes que resultan difíciles de vocalizar correctamente para aquellos que no son grippli. Los que viajan mucho suelen adoptar uno o varios nombres más fáciles de pronunciar para sus socios.

Ejemplos de nombres

Aalpo'ol, Bogwynne, Ctaprak, Eegru, Gpoun, Gruoksh, Hrrauti, Iopo, Iykiki, Kyrsiik, Mhruugu, Oplugo, Quaasol, Yolkuu, Ztaal

Herencias de los grippli

Elige una de las siguientes herencias de grippli en el 1.er nivel.

Grippli atrapabrisas

Las resistentes membranas que tienes en las manos y entre los dedos de los pies pueden frenar cualquier caída. Mientras tengas una mano libre, no sufres daño por caída, independientemente de la distancia que caigas.

Grippli lengualarga

Tu lengua es especialmente larga y puedes lanzarla con un alcance y una precisión extraordinarios. Puedes utilizar tu lengua para lanzar conjuros con el alcance toque y realizar acciones de Interactuar extremadamente sencillas, como abrir algunos tipos de puertas que no estén cerradas con llave. Tu lengua no puede realizar acciones que requieran dedos o una destreza manual significativa, incluida cualquier acción que requiera una prueba para realizarla, y no puedes usarla para sujetar objetos.

Grippli pielvenenosa

Puede que seas pequeño, pero las glándulas venenosas ocultas en tu cuerpo esconden una defensa mortal. Obtienes la reacción Piel tóxica.

Piel tóxica ↷

GRIPPLI VENENO

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Una criatura te toca, por ejemplo, al hacerte una Presa, acertarte con un ataque sin arma o al usar contra ti un conjuro con el alcance toque.

Exudas una toxina mortal. La criatura desencadenante sufre 1d4 de daño por veneno (salvación de Fortaleza básica usando tu CD de clase o la CD del conjuro, la que sea mayor). En el 3.er nivel y cada 2 niveles posteriores, el daño aumenta en 1d4.

Grippli piespegajosos

Tus manos y pies exudan una película que les ayuda a adherirse a las superficies. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu CD de Fortaleza y de Reflejos contra los intentos de Derribarte, Desarmarte o Empujarte. Cuando te subes a los árboles, enredaderas y otro tipo de follaje, si sacas un éxito en la prueba de Atletismo para Trepar, obtienes un éxito crítico en su lugar.

Dotes de ascendencia

En el 1.er nivel, obtienes una dote de ascendencia y obtienes una dote de ascendencia adicional cada 4 niveles posteriores (en el 5.º, 9.º, 13.º y 17.º nivel). Como grippli, puedes elegir una de las siguientes dotes de ascendencia.

1.er nivel

Defensa del cazador ↷ — Dote 1

GRIPPLI

Prerrequisitos entrenado en Naturaleza

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Una criatura con el rasgo animal, bestia, elemental, hada, hongo o planta te ataca y puedes ver al atacante.

Tu conocimiento de las criaturas naturales y primigenias te ayuda a predecir y esquivar sus ataques. La tirada de ataque desencadenante tiene como objetivo tu CD de Naturaleza en lugar de tu CA. Aunque esto te permite evitar los penalizadores a tu CA, no elimina los estados negativos u otros efectos que causen dichos penalizadores. Por ejemplo, un enemigo con ataque furtivo seguiría infligiéndote daño adicional por estar desprevenido, aunque no sufrirías el penalizador -2 por circunstancia contra el ataque.

Puntos de golpe
6

Tamaño
Pequeño

Velocidad
25 pies (7,5 *m*)

Mejoras de característica
Sabiduría
Gratuita

Defecto de característica
Fuerza

Idiomas
Común
Grippli
Idiomas adicionales equivalentes a tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre abisal, acuano, boggard, dracónico, élfico, iruxi, silvano y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como los idiomas predominantes en tu región).

Rasgos
Grippli
Humanoide

Visión en la penumbra
Puedes ver con luz tenue como si fuera luz brillante e ignoras el estado oculto debido a la luz tenue.

AVENTUREROS GRIPPLI

Para los muchos grippli que provienen de regiones remotas, los bagajes relacionados con las tierras salvajes como batidor, cazador o nómada son excelentes. Los que están más acostumbrados a las zonas urbanas pueden ser cazarrecompensas, herbolarios y susurradores de animales. Los ermitaños son comunes y los emisarios son fundamentales para mantener las relaciones con otros pueblos.

Gracias a sus profundas conexiones culturales con la naturaleza, los grippli son excelentes druidas y exploradores. Sus tradiciones musicales son ideales para los bardos. La agilidad y percepción naturales de los grippli también los convierten en unos hábiles clérigos, monjes y pícaros.

FAMILIARIDAD CON LAS ARMAS DE LOS GRIPPLI — DOTE 1

GRIPPLI

Te has entrenado con las armas ideales para pantanos y bosques densos. Estás entrenado con arcos cortos, arcos cortos compuestos, cerbatanas, guadañas y hachuelas.

También obtienes acceso a todas las armas grippli poco comunes. A efectos de determinar tu competencia, las armas grippli marciales se consideran armas sencillas y las armas grippli avanzadas se consideran armas marciales.

GRIPPLI NOCTURNO — DOTE 1

GRIPPLI

Sueles cazar y trabajar de noche y te has adaptado a los requisitos de la vida nocturna. Obtienes visión en la oscuridad, lo que te permite ver en la oscuridad y con luz tenue tan bien como con luz brillante. Sin embargo, en la oscuridad, sólo ves en blanco y negro.

Especial Sólo puedes escoger esta dote en el 1.er nivel y no puedes reconvertir esta dote en otra u otra dote en esta.

SABER DE LOS GRIPPLI — DOTE 1

GRIPPLI

Estás bien versado en la cultura y las tácticas grippli. Obtienes la competencia de entrenado en Naturaleza y en Sigilo. Si estuvieras entrenado automáticamente en una de esas habilidades, pasas a estar entrenado en una habilidad a tu elección. También estás entrenado en Saber (grippli).

ZANCADA DE LA JUNGLA — DOTE 1

GRIPPLI

Eres experto en esquivar raíces, follaje y otros obstáculos de la jungla. Ignoras el terreno difícil en bosques y selvas. Además, cuando utilizas la habilidad Acrobacias para Mantener el equilibrio en superficies estrechas o en terrenos irregulares de material vegetal, no estás desprevenido, y cuando saques un éxito en una de estas pruebas de Acrobacias, obtienes un éxito crítico en su lugar.

5.º NIVEL

INNOVADOR CON LAS ARMAS DE LOS GRIPPLI — DOTE 5

GRIPPLI

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los grippli

Has aprendido formas retorcidas de sacarle el máximo partido a tus armas grippli. Siempre que aciertes un impacto crítico usando un arco corto, un arco corto compuesto, un arma grippli, una cerbatana, una guadaña o una hacha de mano, aplicas el efecto de especialización crítica del arma.

LENGUA LARGA — DOTE 5

GRIPPLI

Prerrequisitos grippli lengualarga

Has aprendido a estirar tu lengua ya excepcionalmente larga más allá de sus límites originales. Cuando usas tu lengua para lanzar conjuros con el alcance toque o realizar acciones de Interactuar muy simples, puedes hacerlo desde 5 pies (*1,5 m*) más allá de tu alcance habitual.

PLANEO DE LOS GRIPPLI ❖ — DOTE 5

GRIPPLI

Prerrequisitos grippli atrapabrisas

Requisitos Debes tener al menos una mano libre.

Puedes usar tus pies palmeados para dirigir tu caída. Planeas lentamente hacia el suelo, 5 pies (*1,5 m*) hacia abajo (10 pies [*3 m*] si no tienes ambas manos libres) y hasta 25 pies (*7,5 m*) hacia adelante por el aire. Mientras gastes al menos 1 acción en planear cada asalto y no hayas llegado aún al suelo, permaneces en el aire al final de tu turno.

RED TENAZ — DOTE 5

GRIPPLI

Escapar de tus redes no es una tarea sencilla. La CD de Atletismo para Abrir por la fuerza o Huir de tus redes aumenta de 16 a 18. Después de que una criatura a la que hayas agarrado con una red Abra por la fuerza o Huya de la red, los hilos de la red se aferran a la criatura, haciendo que permanezca desprevenida hasta el comienzo de su siguiente turno.

9.º NIVEL

ABSORBER TOXINAS — DOTE 9

GRIPPLI

Prerrequisitos No eres inmune a enfermedades o venenos

Desencadenante Haces una tirada de salvación contra un efecto de enfermedad o veneno que afecta a un área.

Tu piel absorbe fácilmente el veneno y puedes atraer conscientemente las toxinas a tu cuerpo para evitárselas a los demás. Haz una prueba de contrarrestar el efecto desencadenante; tu nivel de contrarrestar es equivalente a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba) y para la tirada utiliza tu CD de clase -10 o tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros más tu bonificador por competencia de lanzamiento de conjuros. Si contrarrestas el efecto desencadenante, acabas con el efecto para todas las demás criaturas que haya en el área; sin embargo, debes hacer igualmente una salvación contra el efecto con un penalizador -2 a la salvación inicial.

LENGUA PEGAJOSA — DOTE 9

GRIPPLI

Prerrequisitos grippli lengualarga

Puedes agarrarte con tu lengua momentáneamente con la misma facilidad que con tus manos. Mientras puedas abrir la boca libremente, no necesitas tener las manos libres para Agarrarte a un saliente, Derribar o Desarmar. Si tienes la dote Lengua larga, puedes Agarrarte a un saliente, Derribar y Desarmar con tu lengua a una distancia de 5 pies (*1,5 m*) más allá de tu alcance normal.

SALTO CON REBOTE — DOTE 9

GRIPPLI

Prerrequisitos maestro en Atletismo, Saltar paredes

Utilizas rápidamente tu impulso para hacer caer y saltar sobre los enemigos. Puedes usar Saltar paredes para dar saltos adicionales desde criaturas más grandes que tú como si fueran paredes. Una vez por turno, cuando des un salto adicional desde una criatura de este modo, también puedes intentar Empujar o Derribar a esa criatura como una acción gratuita.

13.º NIVEL

EXPERIENCIA CON LAS ARMAS DE LOS GRIPPLI — DOTE 13

GRIPPLI

Prerrequisitos Familiaridad con las armas de los grippli

Con tu experiencia, luchas sin esfuerzo con las armas de los grippli. Siempre que obtengas un rasgo de clase que te otorgue una competencia de experto o mayor en un arma o armas determinadas, también obtienes esa competencia con el arco corto, el arco corto compuesto, la cerbatana, la guadaña, la hacha de mano y las armas de los grippli en las que estés entrenado.

FILO ENVENENADO — DOTE 13

GRIPPLI

Con una combinación de tus glándulas venenosas y mejunjes de hierbas, puedes llevar a cabo constantemente ataques venenosos cuando golpeas los puntos débiles de un enemigo. Cuando aciertas un impacto crítico usando un Golpe con un arma o un ataque sin arma e infliges daño cortante o perforante con ese Golpe, infliges 1d4 de daño adicional persistente por veneno a tu objetivo.

ENCLAVES DE LOS GRIPPLI

La mayoría de los grippli son originarios de las Tierras de Kaava, una gran península selvática de la Extensión de Mwangi. Tras siglos de presión colonial, muchos grippli han emigrado a Vidrian, tanto a su capital, Anthusis, como a sus tierras menos pobladas. Del mismo modo, los grippli que antes eran aislacionistas disfrutan ahora de fuertes lazos con Nantambu, y una población considerable vive en esa metrópolis mágica y sus alrededores. Los grippli especialmente ambiciosos o turbios hacen su fortuna en la traicionera Cala Sangrienta, al norte, donde constituyen una pequeña minoría.

Más allá del oeste de Garund, los grippli son mucho más raros. Pequeños grupos han establecido sus hogares en el bosque Verduran, donde ayudan a los druidas de las florestas salvajes a patrullar el vasto territorio. Los grippli viajan periódicamente a Katapesh, cuyos mercados están ávidos de productos raros de Kaava y nunca se muestran reacios a recibir visitantes extraños. Sobre todo, una considerable población de grippli habita en la mortífera selva de Valashmai del sur de Tian Xia, donde se enfrentan a dinosaurios y a bestias aún más grandes.

Shisk (raro)

Los shisks son habitantes reservados de las montañas, humanoides cubiertos de plumas de hueso que acechan bajo tierra en cavernas y túneles oscuros. Su fascinación por recopilar y proteger el conocimiento esotérico es una de las pocas cosas que puede persuadirles para que exploren el mundo exterior.

Los shisks rara vez se encuentran con otros pueblos, incluso en la Extensión de Mwangi. Subsisten con dietas bajas en calorías a base de vegetales e insectos, por lo que rara vez compiten con otros por los recursos o buscan gente con quien comerciar. Tienen una sociedad muy unida y desconfían de los forasteros, aunque no atacan directamente a los visitantes. Su historia se transmite verbal y musicalmente, y rara vez conservan registros escritos para mantener sus conocimientos a salvo. A menudo, la única prueba de que los shisks existen es que los exploradores encuentran signos de su arquitectura: edificios de adobe orgánicos y de bajo impacto tallados en las montañas en lugar de construidos sobre ellas.

Podrías...

- Considerarte parte de la Naturaleza y evitar coger cualquier cosa que no necesites.
- Desconfiar de que los demás se aprovechen de ti engañándote para que reveles algo.
- Amar el calor y disfrutar tomando el sol a pesar de tu naturaleza subterránea.

Otros probablemente...

- Se preocupen por tu dieta y por lo poco que comes.
- Se sientan confundidos o molestos por tu negativa a compartir información gratuitamente.
- Aprecien tu increíble memoria y conocimientos.

Descripción física

Los shisks tienen rasgos y tonos de piel similares a los de los humanos, que suelen ir del bronceado al negro intenso. Son más ligeros de lo que su tamaño corporal podría indicar, debido a que sus huesos son huecos. Los shisks no tienen pelo en el cuerpo, sino que su espalda está cubierta de un plumaje vestigial que ahora sólo crece en forma de púas óseas que parecen plumas calcificadas. Aunque los shisks no pueden volar, estas espinas son más largas alrededor de sus brazos, como si alguna vez hubieran tenido alas. Sus ojos se contraen en forma de rendijas cuando se exponen a la luz del sol y suelen ser de colores cálidos, desde el avellano y el marrón hasta colores más singulares como el rojo o el ámbar. Tienen un par de colmillos estrechos y prominentes en la mandíbula superior, lo que hace que algunas personas los confundan con asanbosams o vampiros.

Sociedad

Aunque es raro encontrárselos, los shisks están dispuestos a hablar, acoger y comerciar con los forasteros. Su economía puede resultar confusa para los demás: evitan en gran medida el materialismo en favor de la información y las artes. Regalan libremente bienes materiales a cambio de conocimientos o incluso actuaciones, y se consideran la parte «ganadora» de un trato si la gente está dispuesta a aceptar cosas materiales a cambio de información valiosa. Nunca regalan información a cambio de bienes materiales, sólo a cambio de otros conocimientos, y rara vez piden bienes materiales en los intercambios.

Los shisks son tan paranoicos que se sabe que diferentes comunidades de shisks están enfrentadas entre sí por secretos. Las guerras no se libran por el territorio o los recursos, sino por información codiciada. En algunas ocasiones, cuando los sabios o diplomáticos shisks han convencido a diferentes grupos de shisks para que dejen de lado sus diferencias y colaboren, se han resuelto grandes rompecabezas y misterios de Golarion en cuestión de horas.

La ropa de los shisks es holgada, transpirable y, a menudo, mínima para evitar que se enganche en sus huesudas plumas. Debido al desprecio de su sociedad por el materialismo, viven en gran armonía con la naturaleza que les rodea y sólo cogen lo que necesitan. Los shisks suelen dedicarse a pasatiempos sencillos, como tomar el sol.

Alineamiento y religión

Dado que se consideran parte del mundo natural y normalmente se centran en sus propios objetivos en lugar de en la sociedad, la mayoría de los shisks adoptan alineamientos neutrales. Algunos tienen dioses patrones ya olvidados. Muchos shisks adoran al dios del sol Chohar, un hecho que puede parecer extraño para gente que vive bajo tierra. La Fe Verde es muy común entre ellos, pero a la hora de buscar dioses personales a los que venerar, la mayoría prefieren dioses del conocimiento y los secretos como Irez, Nethys o Norgorber.

Nombres

Los nombres de los shisks suelen ser otorgados por sus padres, aunque estos nombres suelen tener significados secretos que sólo conocen sus familias. Suelen estar llenos de sílabas sibilantes, ocasionalmente interrumpidas por vocales agudas.

Ejemplos de nombres

Adomssha, Asjossa, Chishinsa, Dalissho, Lessia, Lishassha, Quinshu, Somissu

Herencias de los shisks

Elige una de las siguientes herencias de shisk en el 1.er nivel.

Shisk abrigo de plumas

Tu cuerpo ha adaptado un mecanismo defensivo para romper tus púas ante un atacante, lo que te permite defenderte de los depredadores agresivos, aunque las púas tardan en volver a crecer. Obtienes la reacción Púas punzantes.

PÚAS PUNZANTES

Frecuencia una vez al día

Desencadenante Te impactan con un Golpe sin arma o un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo sin alcance.

Tus púas se desprenden en la carne de tu atacante. Infliges 1d8 puntos de daño perforante a la criatura desencadenante (salvación básica de Reflejos usando tu CD de clase o la CD del conjuro, la que sea mayor). En caso de fallo crítico, la criatura también sufre 1d4 puntos de daño persistente por sangrado cuando tus púas se clavan en su carne. En el 3.er nivel y cada 2 niveles posteriores, este daño aumenta en 1d8 y el daño perforante persistente aumenta en 1.

Shisk guardián de los conjuros

Tus conocimientos mágicos te permiten lanzar conjuros sencillos. Elige ocultismo o primigenio. Obtienes un truco de la lista de conjuros de esa tradición mágica. Puedes lanzar este truco como un conjuro innato a voluntad, como si fuera un conjuro de tu tradición elegida. El truco está potenciado a un nivel de conjuro equivalente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

Shisk guardián del saber

Has crecido rodeado de conocimientos y secretos. Pasas a estar entrenado en una habilidad de Saber y otra basada en Inteligencia o en Sabiduría a tu elección. En el 5.º nivel, te conviertes en experto en las habilidades elegidas.

Shisk paso de piedra

Desplazarte por montañas y otros terrenos rocosos es algo natural para ti. Puedes ignorar los terrenos difíciles no mágicos causados por escombros y terrenos irregulares de piedra y tierra.

Shisk tripasfuertes

Tienes un metabolismo lento, lo que te permite pasar días sin comer y procesar las

PUNTOS DE GOLPE

8

TAMAÑO

Mediano

VELOCIDAD

25 pies (7,5 *m*)

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA

Inteligencia
Gratuita

IDIOMAS

Mwangi
Shisk
Idiomas adicionales equivalentes a tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre cualquier idioma común y cualquier otro idioma al que tengas acceso (como los idiomas predominantes en tu región).

RASGOS

Humanoide
Shisk

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Puedes ver en la oscuridad y con luz tenue tan bien como con luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

AVENTUREROS SHISKS

Los shisks, con su obsesión cultural en torno al aprendizaje y los secretos, encajan perfectamente en el bagaje erudito. También son solitarios en sus tareas, por lo que los ermitaños y los nómadas son habituales. El amor de los shisks por las historias difundidas a través de canciones los convierte en animadores ideales, mientras que su convivencia con la naturaleza hace que sean buenos herbolarios y susurradores de animales. Son excelentes bardos y magos, ya que destacan por su concentración y sus largas horas de investigación. Los que se aventuran en otras sociedades para aprender también encajan muy bien en la clase investigador.

enfermedades a un ritmo más lento. Puedes pasar una semana sin comer antes de empezar a morir de inanición (*Reglas básicas*, pág. 500). Además, los períodos de incubación y la duración de las fases de todas las enfermedades y venenos que te afectan se incrementan en un 50 %. Si el período de activación o la fase es instantánea o sólo dura 1 asalto, esta habilidad no tiene efecto.

DOTES DE ASCENDENCIA

En el 1.er nivel, obtienes una dote de ascendencia y obtienes una dote de ascendencia adicional cada 4 niveles posteriores (en el 5.º, 9.º, 13.º y 17.º nivel). Como shisk, eliges una de las siguientes dotes de ascendencia.

1.ER NIVEL

ACUCHILLADOR CON PÚAS — DOTE 1

SHISK

Las púas de tus brazos son especialmente afiladas y resistentes. Obtienes un ataque sin arma de púas que inflige 1d6 de daño perforante. Tus púas pertenecen al grupo de armas de cuchillos y tienen los rasgos sin arma y sutil.

ESPELEÓLOGO — DOTE 1

SHISK

Al vivir bajo tierra, has aprendido a encontrar el camino sin puntos de referencia o incluso sin tierra firme. Si sacas un éxito en una prueba de Supervivencia para Sentir la dirección o en una prueba de Atletismo para Trepar, obtienes un éxito crítico en su lugar. No te quedas desprevenido cuando intentas Trepar.

OÍDO EIDÉTICO — DOTE 1

SHISK

Tienes una memoria asombrosa para los sonidos. Obtienes la dote Seguro (Interpretar). Si tienes éxito en una prueba plana CD 8, puedes recordar con precisión un sonido o un fragmento de conversación que hayas escuchado durante la última semana. Memorizas por repetición y no el contenido, por lo que no puedes usar esto para memorizar datos, así que no te otorga ninguna habilidad adicional para Recordar conocimiento.

SABER DE LOS SHISKS — DOTE 1

SHISK

Acumulas conocimientos como un dragón acumula oro. Obtienes el rango de competencia entrenado en tres habilidades de Saber a tu elección. También estás entrenado en Saber (shisks).

5.º NIVEL

ERIZARSE ❖ — DOTE 5

SHISK

Te enroscas en una postura que extiende tus espinas óseas. Obtienes un +1 a la CA hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Especial Si tienes la reacción Púas punzantes o un ataque sin arma de púas, cada uno obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de daño hasta el comienzo de tu siguiente turno.

HABITUADO AL CALOR — DOTE 5

SHISK

Adoras el calor extremo. Obtienes resistencia 4 al fuego. Tratas los efectos del calor ambiental como si fueran un grado menos extremos (el calor inverosímil se convierte en extremo, el calor extremo se convierte en severo, y así sucesivamente).

PÚAS RENOVADORAS — DOTE 5

SHISK

Prerrequisitos shisk abrigo de plumas

Tus púas vuelven a crecer mucho más rápido que las de otros shisks. Puedes usar la reacción Púas punzantes una vez cada 10 minutos.

9.º NIVEL

DESENTERRAR SECRETOS — DOTE 9

SHISK

Eres un pozo inagotable de conocimiento y puedes recordar muchos datos vitales al mismo tiempo. Puedes lanzar *hipercognición* como un conjuro de ocultismo innato una vez al día.

PÚAS PERFORANTES — DOTE 9

SHISK

Prerrequisitos Acuchillador con púas

Tus púas pueden clavarse muy profundamente en la carne de tus oponentes. Tu ataque sin arma de púas inflige 1d4 puntos de daño persistente por sangrado en caso de impacto crítico.

ROCIADA DE PÚAS ◆◆ — DOTE 9

SHISK

Frecuencia una vez al día

Prerrequisitos shisk abrigo de plumas o ataque sin arma de púa

Puedes lanzar una masa de púas a los oponentes. Lanzas plumas en un cono de 30 pies (*9 m*), infligiendo 5d8 de daño perforante. Cada criatura en el área debe hacer una tirada de salvación básica contra tu CD de clase o la CD del conjuro, la que sea mayor. En caso de fallo crítico, la criatura también sufre 5 puntos de daño persistente por sangrado. En el 11.º nivel y cada nivel par posterior, el daño perforante aumenta en 1d8 y el daño persistente por sangrado aumenta en 1.

13.º NIVEL

CAVADOR — DOTE 13

SHISK

La vida subterránea te ha enseñado a nadar por el suelo como si fuera agua. Obtienes una Velocidad excavando de 10 pies (*3 m*) a través de tierra suelta o barro.

NADIE DEBE SABERLO — DOTE 13

SHISK

Incluso con medios mágicos es difícil sonsacarte información. Obtienes *indetectabilidad* como un conjuro de ocultismo innato una vez al día, que sólo puede lanzarse sobre ti mismo y se potencia automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

OJOS SECRETOS — DOTE 13

SHISK

Puedes invocar un ojo invisible que te permita espiar secretos. Una vez al día, puedes lanzar *ojo fisgón* como un conjuro de ocultismo innato.

17.º NIVEL

FUENTE DE SECRETOS ◆ — DOTE 17

SHISK

Frecuencia una vez por asalto

Recuerdas constantemente detalles sobre el mundo. Haces una prueba para Recordar conocimiento. Si tienes éxito, obtienes información o contexto adicional. Si tienes un éxito crítico, a discreción del DJ puedes obtener incluso más información o contexto adicional de lo habitual.

ENCLAVES DE LOS SHISKS

La mayoría de los shisks se encuentran en pequeñas comunidades excavadas en el Muro Barrera, en las cavernas y túneles que acribillan las montañas desde la base hasta la cima. Se pueden encontrar algunos enclaves dispersos en las colinas Bandu, una región seca y árida muy adecuada para los gustos de los shisks. De vez en cuando, las sociedades shisks profundizan lo suficiente como para residir en las Tierras Oscuras de Mwangi, mientras que otras familias o individuos valientes buscan el refugio académico de Nantambu con la esperanza de acelerar su educación.

Los shisks son casi completamente desconocidos fuera de la Extensión de Mwangi. Se pueden encontrar algunos en el lado thuviano del Muro Barrera y se cree que al menos un shisk se ha acercado a la Ciudadela del Alquimista para que los aceptaran como estudiante. Se rumorea que hay un pequeño y audaz enclave en la sierra Resquebrajada, cerca de la nación de Nex, con la esperanza de obtener secretos de los numerosos y poderosos magos que habitan allí.

Otros Pueblos

Muchos pueblos aparte de los que se asocian frecuentemente a ella tienen su hogar en a la Extensión de Mwangi. Entre estos habitantes se encuentran los charau-ka con influencias demoníacas que dominan el lago Ocota, los mbaikis con dotes adivinatorias, los emprendedores y competitivos hombres lagarto y los aventureros kóbolds, entre otros. Los propósitos de la miríada de pueblos de la Extensión son tan variados como ellos mismos: algunos esperan encontrar la paz y la soledad, mientras que otros buscan dar un nuevo sentido a sus vidas.

Biloko

Los bilokos, considerados por muchos como unos de los cazadores más fuertes de la Extensión, son hadas carnívoras que emplean astutas trampas no letales para atrapar a sus presas. Durante el día, los bilokos rondan por los pantanos que se extienden desde el lago Ocota y vigilan perezosamente las trampas y a las presas de arenas movedizas en sus despensas. Por la noche, cazan y acechan a las presas potenciales, atrayendo a sus víctimas a las profundidades de los árboles para comérselas o incapacitarlas. Cuando acosan a su presa, los bilokos tienden a acechar en los rincones de la visión de su víctima, utilizando la magia para dejar a la presa confundida y maleable. Permanecen pacientes mientras conducen lentamente a sus víctimas hacia las trampas preparadas. Los bilokos mantendrán a sus víctimas con vida el mayor tiempo posible una vez capturadas para atraer a aventureros y partidas de búsqueda contratadas, y luego se darán un festín a su antojo mientras se reponen sus despensas. La mayoría de los habitantes de la Extensión evitan los territorios de los bilokos, y algunos advierten a los aventureros de los crueles espíritus ancestrales que se manifiestan y abaten a la gente por el mínimo error. Los elokos (bilokos que han consumido grandes cantidades de criaturas con habilidades mágicas) pueden incluso transformarse en gigantes.

Abundan las historias sobre una ciudad de bilokos y elokos en la Extensión, pero, de ser ciertas, los residentes parecen ser mucho más capaces de hacer magia que sus parientes, creando ilusiones que son casi imposibles de ver e imitando sonidos y olores hasta tal punto que pueden ser indistinguibles de la realidad. Aquellos que buscan esta ciudad rara vez vuelven a ser vistos, atrapados en cuerpo y mente sin poder liberarse de las maravillas que los rodean.

Boggard

Los boggards de la Extensión de Mwangi suelen aterrar a quienes están acostumbrados a las variedades más pequeñas que se encuentran en otros lugares, ya que son musculosos y robustos en lugar de ágiles y escurridizos. Su coloración marrón estriada les permite camuflarse con la maleza espesa o el barro y pocos aguantan el tipo cuando se enfrentan a sus profundos graznidos de batalla. Los boggards de Mwangi, superados en número por los hombres lagarto locales, tienden a mantenerse aislados a menos que se les obligue a interactuar y suelen atacar a cualquiera que se acerque demasiado a sus hogares en las Tierras Empapadas. Los boggards que confían en los forasteros suelen tratarlos como extensiones de sus familias, con todas las ventajas y responsabilidades que ello conlleva.

Las tribus de boggards, que se encuentran principalmente en las Tierras Empapadas, suelen colocar advertencias en sus tierras como huesos y cráneos en picas para ahuyentar a los intrusos. Se oyen leyendas e informes no confirmados que hablan de vastas tribus lideradas por reinas boggard conocidas como mobogos, que son incluso más grandes que los boggards de la Extensión. Los relatos cuentan que estas reinas boggard están en guerra entre ellas en los rincones más profundos de la selva, que aún no han sido cartografiados y carecen de nombre.

Charau-ka

Los charau-ka de Usaro encarnan una insensibilidad socializada y aceptada que rara vez se encuentra en Golarion y mucho menos en

la Extensión de Mwangi. Su curiosidad por todo tipo de vida sólo rivaliza con la rapidez con la que se aburren de ella; ambas cosas se ven superadas por la fría displicencia con la que se deshacen de los que una vez despertaron su curiosidad.

Aunque su origen es objeto de debate, los charau-ka modernos surgieron cuando fueron infundidos con la corrupción de Angazhan y sus peores cualidades se vieron amplificadas. Poco hacen para acallar los rumores y las advertencias que se oyen sobre su pueblo. Las historias de charau-ka que se alimentan de carne humanoide y transforman a sus enemigos caídos en miembros de su especie se han difundido por toda la Extensión y más allá. Sin embargo, los charau-ka presentan pocas diferencias con respecto a otros humanoides, salvo por su inclinación social hacia el mal y la capacidad de manipular fuerzas demoníacas para fortalecer sus formas físicas.

En los peligrosos alrededores de Ocota, los charau-ka recorren los territorios de su reino sin miedo y perciben a los intrusos como una fuente potencial de entretenimiento que puede saciar sus malvados deseos.

FÉLIDO

Para un forastero, los félidos pueden parecer panteras distorsionadas por algún truco de la luz. Otros tienden a confundirlos con los druidas herméticos de la selva o con hombres-criatura que se aíslan de la civilización. Para los habitantes de la Extensión, la visión de bípedos con aspecto de pantera moviéndose entre el espeso follaje es uno de los peores presagios de muerte que se pueden presenciar. Esto se debe a que la zona que rodea la ciudad-estado de Murraseth, en el sur de Garund, es un fértil caldo de cultivo de fauna y flora venenosa, como mambas y ortigas luz de luna, además de albergar peligrosos terrenos y trampas naturales. Los peligros naturales de su tierra natal hacen que muchos félidos (también conocidos como amurruns) se centren en viajar de forma segura causando el menor daño posible o atendiendo a los heridos por la maleza. Si estos félidos errantes encuentran a otros que necesitan ayuda, suelen ofrecerse a ayudar. Aun así, los rumores persisten.

Aunque estos félidos consideran Murraseth como el centro de su civilización, muchos viajan para saciar su curiosidad. Algunos se aventuran en secreto para comprar suministros en puestos de comercio o asentamientos que tiendan a hacer pocas preguntas, o contratan a hombres serpiente como guías en nombre de aventureros varados en el sur de Garund. Los félidos de Murraseth enseguida emulan a los félidos de otras partes de Golarion para evitar los estigmas que puedan sufrir por parte de los nativos de Mwangi.

HOMBRES LAGARTO

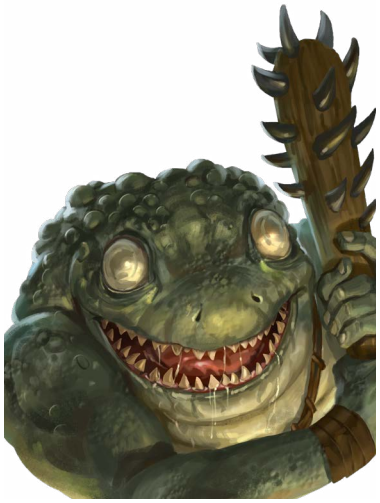
Los hombres lagarto de la Extensión de Mwangi están mucho menos aislados que los hombres lagarto (también conocidos como iruxis) de otros lugares. Muchos iruxis de Mwangi utilizan sus habilidades como exploradores y luchadores para servir como mercenarios en nombre de las naciones que una vez invadieron sus territorios. Otros trabajan como mercaderes que abren y gestionan centros de comercio y estaciones de paso a lo largo de la Extensión, siempre en grupos de tres y con condiciones extremadamente estrictas en favor del comercio justo. Es poco aconsejable traicionar a un comerciante iruxi, y aún menos aconsejable es traicionar a un mercenario iruxi. Debido a la posible competencia y a su cuota de mercado como guías, los kóbolds de Mwangi y los iruxis suelen estar enfrentados. Los kóbolds suelen cobrar menos que los iruxis y están dispuestos a trabajar para prácticamente cualquiera. Los iruxis rara vez negocian con los aventureros que se plantean contratar a kóbolds, señalando su volubilidad y su posible falta de credibilidad.

Aunque los Señores de Terwa son la única nación de hombres lagarto establecida en las Tierras Empapadas y en la Extensión de Mwangi, todas las naciones de hombres lagarto más importantes y varias congregaciones más pequeñas pueden estar representadas en las Tierras Empapadas. Aunque nunca se ha aclarado la razón de esto, muchos especulan que las Tierras Empapadas actúan como sede de un consejo de hombres lagarto.

HOMBRES SERPIENTE

Los hombres serpiente, también conocidos como sekmin, gobernaron en su día vastos imperios que se extendían por la Extensión de Mwangi y el mar Interior, pero fueron masacrados en la antigüedad por los azlantes. A pesar de su retirada a

BILOKO



BOGGARD

CHARAU-KA

HOMBRE LAGARTO

LA EXTENSIÓN DE MWANGI
CÓMO RECLAMAR LA EXTENSIÓN
HISTORIA
HABITANTES DE MWANGI
RELIGIÓN
GEOGRAFÍA
BESTIARIO
GLOSARIO E ÍNDICE

HOMBRE SERPIENTE

KÓBOLD

LESHY

RETOÑO PLANARIO

las Tierras Oscuras, su población nunca se recuperó y su número sigue siendo bajo. Algunos se preguntan si hay más de un puñado de ellos en toda la Extensión, aunque todavía están presentes en la ciudad de Ilmurea, situada debajo de Savinth-Yhi, en las Tierras Oscuras.

Los pocos hombres serpiente que se encuentran suelen cubrir y ocultar sus rostros cuando trabajan como guías y mercenarios. Sus exorbitantes tarifas hacen que nunca entren en conflicto con ningún iruxi o kóbold que se atreva a desafiar su competencia. El dinero que ganan financia las expediciones a las profundidades de la Extensión mientras persiguen las leyendas que cuentan que la cabeza cortada del dios Ydersius yace enterrada en algún lugar del interior. La llamada de estas historias es como un canto de sirena cargado de promesas de un retorno a la gloria ya casi olvidada. Algunos dicen que esta atracción puede ser tan poderosa que a veces se encuentran hombres serpiente vagando por la selva al borde del agotamiento y cayéndose al suelo húmedo para arañar el barro antes de levantarse y alejarse arrastrando los pies.

KAAVA

Los kaava son extraños en muchos sentidos, incluso para los habitantes de la Extensión. Tienen ojos de reptil, pero parecen estar cubiertos de un suave pelaje. Si se observa con detenimiento, este «pelaje» es en realidad un plumaje muy corto y denso, cuya aberración cromática dificulta distinguirlos. Aunque no son técnicamente malévolos, suelen atacar a los humanoides que se acercan en cuanto detectan la más mínima hostilidad. Incluso un arma a medio levantar basta para que un kaava envíe tantas mambas negras entrenadas como tenga a su disposición en dirección a la amenaza potencial. Si un kaava se encuentra en deuda con un humanoide, está obligado a cumplirla, aunque hará únicamente lo mínimo que considere necesario. Una vez pagada la deuda, se escabulle lo antes posible.

Los kaava más reconocidos habitan alrededor de un manantial alimentado por una fuente de agua subterránea donde crían y entrenan mambas negras. Los que han conseguido acercarse sin ser vistos hablan de un enorme kaava al que los demás sirven, con una pierna ennegrecida y atrofiada por el veneno de las mambas. Se supone que este kaava es un gobernante o un anciano venerado.

KÓBOLD

Los kóbolds de la Extensión de Mwangi parecen estar segregados en dos grupos: los que son muy parecidos a otros kóbolds que se encuentran por todo Golarion, cobardes y reclusos; y los que se adentran audazmente en la selva y ofrecen sin tapujos sus habilidades de rastreo y cuchillas a los aventureros cuando y donde sea posible. Este segundo grupo es el más probable de encontrar en la región, ya que rondan cerca de las tabernas en la mayoría de las ciudades y los principales puestos de avanzada que los toleran. Suelen enfrentarse a los iruxis que ejercen el mismo oficio, y ofrecen sus servicios más baratos que los hombres lagarto para conseguir la mayor cantidad posible de oro y tesoros. Comercian con estos ingresos en las ciudades y los envían a sus tribus asentadas en su hogar. En zonas en las que en ocasiones es difícil conseguir los alimentos y suministros necesarios, el trabajo de estos kóbolds es esencial para la supervivencia de todos.

Los kóbolds asentados en Mwangi construyen entre las ramas de los grandes árboles cuando les es posible, con lo que tanto ellos como sus provisiones se mantienen con maestría lo más alejados posible de los depredadores. Incluso con estas precauciones, a veces son capturados por seres más poderosos que los obligan a servirles para aprovechar sus conocimientos de alquimia con fines perversos.

LESHY

Algunos creen que los leshys son la manifestación de la voluntad de la Extensión, que aprovecha un poder antiguo para defender su fuente. Lo más probable es que los leshys sean descendientes de receptáculos de espíritus que en su día fueron especialmente poderosos, que desaparecieron durante generaciones y que ahora se autoperpetúan por completo. Cómo lo hacen sigue siendo un misterio, y los propios leshys no han dado más información.

Dependiendo de su ubicación, los leshys pueden vivir en las ramas de los árboles, escondidos entre raíces retorcidas o anidar entre la maleza. Sea como sea, son casi

invisibles para todos, excepto para aquellos con la vista muy entrenada. Aunque nunca buscan problemas y normalmente se puede contar con ellos para que ayuden a quienes lo necesitan en la jungla, los leshys de Mwangi son mucho más caprichosos que la mayoría y les gusta observar y ver si alguien puede arreglárselas solo.

MBAIKI

Los mbaikis, que a primera vista pueden confundirse con los félidos y de los que se dice que son personas malditas por un dios airado por su arrogancia, son leopardos excesivamente grandes e inteligentes que acechan silenciosamente la selva. Lo más probable es que los mbaikis fueran antaño humanos y se transformaran en un intento fallido de salvarse de las terribles consecuencias mágicas de la Gran Caída. Aunque algunos mbaikis se aventuran en la civilización para intentar escapar de su destino, rara vez se los ve en otro lugar que no sea la selva.

Los lugareños dicen que, si uno consigue cazar y capturar a un mbaiki, se le ofrece una visión de dos futuros posibles: uno lleno de promesas y otro forjado en la desesperación. Todo lo que hay que hacer es liberar a la criatura y curarle cualquier herida para conseguir un destino afortunado. Si un mbaiki resulta herido o fallece por malicia, negligencia o acción directa, el futuro plagado de desesperación se cumplirá sin duda alguna. Debido a esta promesa de un futuro deseable, se suele cazar a los mbaikis sin descanso. Por ello, la mayoría rehúye todo contacto y aprovecha sus dones de adivinación y magia de ilusión para evitar a los que van tras ellos.

RETOÑOS PLANARIOS

En la Extensión de Mwangi, se cree que todos los retoños planarios, independientemente de su origen, tienen un gran destino predeterminado que puede alterar la historia. En el caso de los tiflins, la mayoría cree que este destino es sombrío y que los niños tiflins están malditos y que no traerán más que oscuridad. Como resultado, estos adolescentes son abandonados al nacer o sus padres huyen de sus hogares con ellos por la noche. Muchos tiflins de la Extensión llevan una vida de extremos, ya sea ejemplificando su supuesta naturaleza corrupta o demostrando ser parangones del bien.

Los aasimares, por otro lado, suelen ser considerados buenos augurios y bendiciones de los dioses por la mayoría, salvo quienes adoran a los demonios. Estas personas «no tan mortales» suelen alcanzar posiciones de idolatría y poder, ya que su bondad percibida les otorga influencia. Algunos aasimares se dejan seducir por el poder que se les otorga gratuitamente y abusan de él.

Los ganzis son objeto de un acalorado debate en la mayoría de las culturas. Algunos consideran que sus mutaciones provocadas por la magia caótica y primigenia del mundo son bendiciones, manifestaciones de una nueva forma de entender el universo. Otros, por el contrario, los consideran peligrosos elementos desestabilizadores que se deben controlar. Y otros simplemente los dejan en paz. Si un ganzi llega a la Extensión desde la frontera con Holomog, el trato que recibe de los lugareños puede variar tanto como sus propósitos.

SABOSAN

Los solitarios sabosan suelen ser los hombres del saco de la Extensión, una fábula cuyo origen es cierto, aunque los padres rara vez los utilizan para asustar a los niños que se portan mal. Abundan las historias sobre sombras que pueden ocultar la luna, cuerpos desangrados y vísceras extrañamente abandonadas.

En realidad, estos hombres murciélago carnívoros fueron cazados hasta casi su extinción y ahora viven en lo más recóndito de la selva. Con uno de sus dioses, Vyriavaxus, muerto y el otro, Easivra, olvidado con el paso del tiempo, los sabosan buscan un nuevo significado y un nuevo dios al que dedicarse: uno capaz de ayudarles a enfrentarse a la furia del señor demoníaco Angazhan y sus adoradores charau-ka. Expulsados de la ciudad de Jaytirian en las profundidades de la jungla, ahora pueden encontrarse en cualquier lugar de la Extensión en busca de un propósito y un significado mayores. Si uno de ellos consigue establecer una conexión sin desangramiento, las ramificaciones en el camino de todos los sabosan podrían verse alteradas para siempre.

LECTURA ADICIONAL

Se puede encontrar más información sobre:

Boggards: *Bestiario*, pág. 43

Félidos: *Guía del jugador avanzada*, pág. 8

Hombres lagarto: *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 52

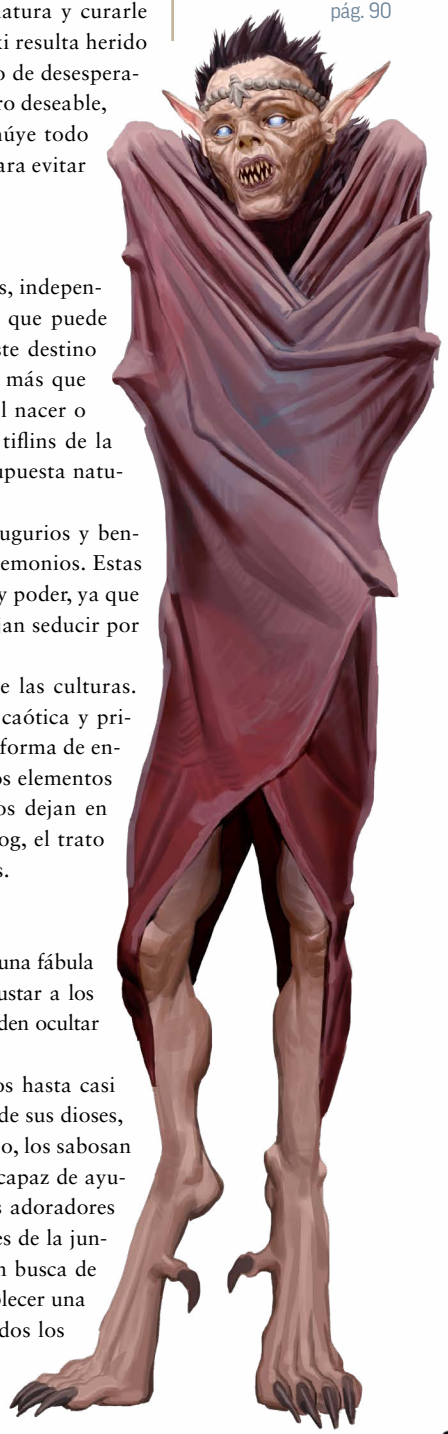
Hombres serpiente: *Bestiario 2*, pág. 165

Kóbolds: *Guía del jugador avanzada*, pág. 12

Leshys: *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 56, *Bestiario*, pág. 229, *Bestiario 2*, págs. 181 a 182

Retoños planarios: *Guía de Ascendencias de los Presagios Perdidos Guía del jugador avanzada, págs. 34 a 41*

Sabosan: *La era de las cenizas* 2 de 6, pág. 90



Religión

Las barreras naturales y las enormes distancias han dado forma tanto a las religiones de la Extensión como a sus gentes, creando mil variantes compuestas por dioses familiares y fes regionales. A pesar de la diversidad de cultos y representaciones artísticas, hay temas comunes que unifican la perspectiva de Mwangi en torno al culto.

La raíz de las identidades de los dioses reside en las expresiones simbólicas de las aspiraciones y ansiedades más imperecederas de la Extensión de Mwangi. Angazhan representa el poder, el dominio y la destrucción, al igual que la Abuela Araña constituye la base de las tradiciones orales. La existencia como muerto viviente de Walkena refuerza la narrativa de invasores externos, que alimenta los temores de la explotación extranjera. Aquí los dioses no son tanto la fuente de la fuerza, la inteligencia o el odio de los animales como un medio para personificar y traducir esos conceptos, y cualquiera que quiera entender a los habitantes de la Extensión haría bien en estudiar sus creencias.

Sin embargo, los dioses también son muy reales. Las bestias y las apariciones sobrenaturales son prueba de su influencia y razón suficiente para ofrecerles oraciones a cambio de protección. Tanto los celestiales como los infernales cumplen la voluntad de sus patrones en el mundo material. Incluso los sacerdotes realizan pequeños milagros a diario, lo que demuestra que los dioses son tan poderosos y dignos de admiración como han sido siempre. Sin embargo, a pesar de la importancia cósmica de los dioses, su papel en la mayoría de las sociedades de Mwangi es más humilde, y en el lenguaje cotidiano se les trata más como parientes excéntricos o vecinos inquietos a los que es mejor no despertar que como seres omnipotentes, sobre todo teniendo en cuenta que las genealogías de algunos grupos identifican a uno o varios dioses como antepasados lejanos. Una lluvia inoportuna puede ser motivo para reprender a Gozreh en voz alta, y en los días de calor lejos de Mzali, alguien puede regañar a Walkena diciendo que no es momento de jugar con fuego. En otros lugares, es un gran elogio al final de un cuento acusar a un cuentacuentos de gran talento de ser la Abuela Araña disfrazada de mortal y burlarse de ella por haber ignorado las oraciones anteriores.

Este comportamiento se debe en parte a una insensibilización a lo sobrenatural; la magia está tan presente en la Extensión que en ocasiones puede parecer mundana. Pero lo más importante es que estas bromas divinas desenfadadas tienen su origen en los miles de mitos en los que los distintos dioses que engañan, luchan, frustran, roban y coquetean entre sí, inmortalizando las supuestas hazañas de los dioses desde una perspectiva humilde. Los dioses no son distantes, sino que están presentes y son accesibles para cualquiera que se atreva a invocarlos. Así, los antepasados de Holomog suplicaron a los Señores Empíreos que negociaran la Concordancia Celestial para que así pudiera cualquier persona, desde un laico hasta un sacerdote, suplicar a los dioses o hacerles responsables. En ningún lugar se ilustra mejor esto que en Mzali, donde el dios Walkena camina entre el mismo pueblo que un siglo antes consideró a sus tres dioses del sol complacientes y les dio la espalda.

A pesar del poder que aportan, estos pactos son vinculantes. Walkena da cobijo al pueblo de Mzali, pero exige oraciones. Angazhan otorga fuerza a costa del control. Incluso la obediencia celestial de Holomog conlleva restricciones que sus ciudadanos no pueden ignorar fácilmente. Aquí los credos preferidos son los más fuertes, a menudo por reverencia sincera, pero a veces porque cualquier indicio de blasfemia invita a un castigo severo.

Sin embargo, incluso estos credos más exigentes son la excepción más que la regla. En la mayoría de las zonas, se venera a una gran cantidad de dioses, desde dioses conocidos hasta patronos locales más oscuros. La reverencia de Senghor por Abadar coexiste con la fuerte fe gozrana. Kibwe está repleta de cientos de dioses familiares zenj importados por los comerciantes de toda la Extensión. La larga conexión de Cala Sangrienta con Los Grilletes les ha dado a los clérigos de Besmara un lugar en el que establecerse, incluso cuando muchos habitantes se han insensibilizado ante los ladrones que sacan de contrabando reliquias sagradas de los credos del interior. Incluso en Nantambu, donde las tradiciones mágicas milenarias de Jatembe ofrecen una alternativa convincente al poder divino, los santuarios de Shelyn, Irez, Nethys y otros tienen su nicho.

En el fondo, la fe es como muchas otras cosas en la Extensión de Mwangi: un reflejo diverso, intemporal y a veces peligroso de su historia y de sus gentes, con demasiada frecuencia malinterpretada por los observadores externos.

Cómo usar las entradas

Las entradas de los dioses de este libro utilizan el formato de bloque de estadísticas descrito a continuación para presentar la información vital necesaria para su adoración. La información adicional útil para interpretar a un adorador, campeón o clérigo de un dios está disponible en el Capítulo 8 de las *Reglas básicas*, así como en *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*.

Nombre: el nombre del dios más un título o epíteto común.

Áreas de interés: los temas que más preocupan al dios.

Alineamiento: el alineamiento del dios. Entre paréntesis, la entrada enumera otros alineamientos de personajes que este dios acepta de sus devotos.

Fuente divina: esta entrada especifica si el dios concede a los adoradores curación o daño, o si puede conceder ambos.

Aptitud divina: esta sección enumera las dos mejoras de característica que el dios concede como opciones para los personajes con el bagaje Educado en la fe (*Dioses y magia*, pág. 9).

Habilidad divina: esta sección detalla una habilidad especialmente asociada a este dios.

Dominios: los dominios que mejor representan a este dios.

Dominios alternativos: si el dios ofrece dominios adicionales (*Dioses y magia*, pág. 7), se enumeran aquí.

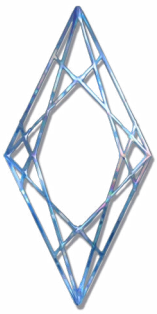
Conjuros de clérigo: cada dios proporciona al menos tres conjuros adicionales a la lista de conjuros de los clérigos que los adoran.

Edictos: directivas que el dios insta a sus seguidores a realizar.

Anatemas: actos o comportamientos que se consideran absolutamente aborrecibles para el dios.

Arma predilecta: el arma favorita del dios. Consulta la página 9 de *Dioses y magia* para más detalles.

Abuela Araña



La Tejedora

Áreas de interés crepúsculo, familia, historias, ilusión, tejer
Alineamiento N (NB, N, CB, CN)
Fuente divina *curar* o *dañar*
Aptitud divina Artesanía
Habilidad divina Inteligencia o Sabiduría
Dominios creación, destino, familia, trampas
Dominios alternativos cambio, oscuridad
Conjuros de clérigo 1.er: *forma de peste*, 2.º: *telaraña*, 4.º: *labia*
Edictos ser hábil e inteligente, pensar por ti mismo, recibir el debido pago por tu trabajo, humillar a los poderosos
Anatemas abusar de alguien sobre el que tienes poder, dañar a alguien que te ha hecho un favor sincero, ignorar un desaire, tener un esclavo
Arma predilecta boleadoras (*Guía del jugador avanzada*, pág. 248)

Entre los Mwangi, pocos son tan respetados como los cuentacuentos. Como administradores de las tradiciones orales de sus pueblos, hacen las veces de historiadores, educadores y artistas, por lo que es justo que rindan homenaje a la diosa de las historias, la Abuela Araña. Conocida también como Nana Anadi, la Abuela Araña estuvo otrora satisfecha con su papel de tejedora del destino para los dioses, ya que le daba la capacidad de elaborar los cuentos más grandiosos que jamás se hayan conocido. Pero cuando contaba una historia tras otra siguiendo los caprichos de los otros dioses, éstos no mostraban el debido respeto a la que hacía que sus gloriosas y terribles leyendas se hicieran realidad, y la trataban como una sirvienta o una herramienta. La Abuela no tenía paciencia para los egos exagerados, y menos aún con los que se atribuían el trabajo de otros. Ideó humillaciones únicas adaptadas a cada uno de los dioses y, a medida que se extendían las historias de sus travesuras, tejía su propia divinidad a partir de ellas. Algunos de los dioses más orgullosos niegan que Asmodeo siga adorando a la Abuela Araña mientras ésta siga haciendo girar copias de sus llaves alrededor de sus dedos, y Abadar aún le guarda rencor desde el Siglo de la Balanza Desequilibrada. Al norte del territorio de los Mwangi, apenas se encuentran santuarios dedicados a la Abuela Araña, pero los inteligentes y voluntariosos siempre encuentran formas de venerarla.

Por mucho que les haya herido el orgullo, pocos se han atrevido a actuar directamente contra la Abuela Araña, ya que es lo suficientemente peligrosa por sí sola, pues dicen que Nana Anadi guarda todos los secretos del mundo en su telaraña. Sin embargo, su hermano Achaekek, la Mantis Roja, es una fuerza que incluso los dioses temen. Aunque trata a su hermana con indiferencia, en una ocasión arremetió contra alguien que pretendía hacer daño a la Abuela Araña con una retribución desproporcionada. Ese único acto ha sido más que suficiente.

La Abuela Araña anima a los que se rebelan contra el *statu quo*, a quienes atacan a los que están por encima de ellos o a los que luchan por la libertad. Aunque prefiere el subterfugio y la astucia, no renuncia a la violencia, que considera simplemente una herramienta más: aplicada con criterio en el lugar y el momento adecuados, puede lograr mucho. Los abolicionistas y los luchadores por la libertad de todo Mwangi consideran las arañas un presagio de buena suerte. Los que se ven obligados a vivir y luchar en secreto contra sus opresores se consuelan sabiendo que Nana Anadi seguirá contando sus historias mucho después de que ellos se hayan ido.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de la Abuela Araña obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Abuela Araña Velocidad 70 pies (*21 m*), Velocidad trepando 70 pies (*21 m*), inmune a inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ❖ pierna (alcance 15 pies [*4,5 m*], letal 3d8, sutil, versátil Per), **Daño** 6d6+6 contundente; **A distancia** ❖ telaraña venenosa (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 por veneno

Adanye

El calor del hogar

Áreas de interés hogar, imaginación, protección, soledad
Alineamiento LB (LB, LN, NB, CB)
Fuente divina *curar*
Aptitud divina Destreza o Sabiduría
Habilidad divina Sociedad
Dominios deber (*Dioses y magia*, pág. 112), familia, protección, reposo (*Dioses y magia*, pág. 117)
Dominios alternativos confianza, fuego
Conjuros de clérigo 1.er: *caída de pluma*, 2.º: *desorientar*, 7.º: *mansión magnífica*
Edictos guardar un secreto, seguir tu corazón, apreciar un hogar cálido, defender a los que te acogen en su casa
Anatemas obligar a cualquiera a realizar trabajos monótonos o sin sentido, negar el apoyo a los seres queridos, rendirse cuando la huida es una opción, destruir un lugar que te ha dado cobijo
Arma predilecta garra o *kukri*

Cuenta la leyenda que los amurruns (también conocidos como félidos) fueron creados como guardianes contra las amenazas al hogar, la Naturaleza y el mundo en general. Aunque no se considera que la diosa Adanye fuera su creadora, se dice que fue la mentora de estos primeros guardianes y que les enseñó las habilidades necesarias para proteger y defenderse, tanto en el combate como en la interacción prudente con los demás. También les enseñó la importancia de lo que protegían y a identificar el calor del hogar, así como el derecho a la autodeterminación y a la soledad, como dignos de ser defendidos. Se dice que inculcó a los amurrunes su necesidad de soledad y su estima por la imaginación. Como maestra, se la representa como una mujer félida canosa o como una gata junto al fuego de la chimenea, con unos grandes y gentiles ojos llenos de sabiduría.

La fe de Adanye tiene pocos principios y son flexibles. Ayuda a los curiosos y a los errantes a conservar su sentido del yo y su necesidad de mantenerse a salvo a medida que se descubren y crecen. Adanye honra las horas que se pasan soñando frente a la chimenea, ya sea junto a la hoguera de un campamento remoto o en la cocina de una casa familiar de varias generaciones. No proscribe muchos actos. Aumenta la perspectiva fortuita de los félidos, potenciando su curiosidad innata. Su culto tiende a moderar la terquedad y el deseo de vagar, y les recuerda a sus seguidores la seguridad inherente en tener un hogar propio, incluso aunque ese lugar sea temporal. Entiende que a veces la mejor protección pasa por la retirada y les recuerda con dulzura a sus seguidores la virtud de la transitoriedad y de vivir el momento. En lugar de centrarse en el pasado o el futuro, recomienda vivir plenamente el presente: el lugar en el que se está, el hogar junto al que se duerme y la compañía que se tiene en ese momento, especialmente cuando se puede hacer en soledad.

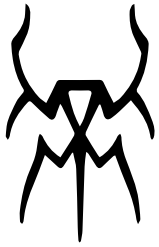
Dado que los félidos del sur de Garund no han establecido grandes comunidades fuera de Murraseth, no hay templos dedicados a Adanye fuera de su tierra natal, sólo pequeños santuarios erigidos por los viajeros, quizá cerca de senderos de montaña poco frecuentados o en los rincones de grandes templos dedicados a otros dioses. Sus adoradores suelen pintar o dibujar su símbolo sagrado, una simple huella de pata de color naranja (o sobre un fondo naranja), que a veces se realza con dibujos de llamas u otro símbolo del fuego, en una piedra angular poco visible de un edificio o en un tronco caído. Adanye tiene afinidad con Desna y con Shelyn, dado que sus intereses coinciden en los soñadores y el individualismo. Aunque mantiene una antigua rivalidad con la diosa felina osiriana Bastet, no dedica mucho tiempo a pelearse. El cuidado de Adanye está totalmente encomendado a sus seguidores.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Adanye obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Adanye Velocidad 70 pies (*21 m*), Velocidad trepando 70 pies (*21 m*), inmune a inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ❖ garra (ágil, sutil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d10+6 cortante; **A distancia** ❖ brasa del hogar (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 4d6+3 por fuego y 2d6 persistente por fuego

Angazhan



El Rey voraz

Áreas de interés tiranos, selvas, simios
Alineamiento CM (CM)
Fuente divina *dañar*
Aptitud divina Atletismo
Habilidad divina Fuerza o Constitución
Dominios destrucción, Naturaleza, poder, tiranía
Dominios alternativos indulgencia, fervor
Conjuros de clérigo 1.er: *colmillo mágico*, 3.er: *forma de animal* (sólo simio), 5.º: *frenesí lunar*
Edictos cometer actos de una violencia brutal, ponerse a prueba contra la naturaleza, hacer que los animales sean más peligrosos
Anatemas huir de las peleas, permitir que te resuciten en lugar de reencarnarte
Arma predilecta puño o lanza

Angazhan es un nombre muy conocido en la Extensión de Mwangi, y con razón. También llamado Rey voraz y Señor demoníaco de las bestias, se aparece como un enorme y aterrador simio de pelaje rojo con seis largos dedos en cada mano, manos enormes y con garras. Sus ojos rojos, sus cuernos retorcidos y sus colmillos brutalmente afilados le dan un aspecto demoníaco. Sus seguidores, que se cuentan por miles, van desde gnolls hasta charau-ka y demonios nalfeshni.

Angazhan tiene una presencia y una influencia asombrosas, pero esa influencia rivalizada con su poder. Es bastante hábil con las armas, pero prefiere utilizar sus propias aptitudes: sus poderosos puños, sus letales colmillos, sus afilados cuernos y su mortífera cola. Su terrible dominio se extiende más allá de la vida, hasta la muerte. En ocasiones, los caídos en combate a manos de los esbirros de Angazhan se reencarnan a la fuerza en una criatura con aspecto de simio al servicio del Rey voraz. Esta maldición somete a la víctima a la eterna servidumbre y sólo en la muerte existe la posibilidad de recuperar su alma antes de acabar en el Osario para ser enviada a sufrir un tormento interminable en el Abismo.

Un juramento a Angazhan es un compromiso para adquirir poder. Angazhan anima a sus seguidores a destruir a todos los que se oponen a ellos con una fuerza implacable, a dominar hasta que no quede nada que te desafíe y a tratar los obstáculos como algo que hay que aplastar con rapidez. Aquellos que no cumplen estos mandatos son rápidamente desechados. Esta fuerza atrae a figuras peligrosas, criaturas ladronescas y seres aterradores. Los seguidores no comparten tanto un vínculo, sino un entendimiento de que al final sirven a un señor cuyo dominio no puede ser rivalizado.

Angazhan es el patrón de Usaro (página 268), una temida y odiada ciudad charau-ka en la Extensión de Mwangi. Un representante de Angazhan, el Rey Gorila, gobernaba antes Usaro, pero fue asesinado recientemente, sumiendo a la ciudad en el caos.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Angazhan obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Angazhan Velocidad 60 pies (*18 m*), Velocidad trepando 60 pies (*18 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ puño (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d8+6 contundente; **A distancia** ❖ rugido atronador (incremento de rango de distancia 100 pies [*30 m*]), **Daño** 6d6+3 mental

Balumbdar

El agitador de mundos

Áreas de interés fuerza, gran tamaño, megafauna
Alineamiento N (NB, N, NM)
Fuente divina *curar*
Aptitud divina Fuerza o Constitución
Habilidad divina Atletismo
Dominios Naturaleza, perfección, poder, protección
Conjuros de clérigo 1.er: *capacidad de carga de la hormiga*, 2.º: *agrandar*, 4.º: *forma de dinosaurio*
Edictos crecer tanto como puedas, proteger a aquellos más pequeños y débiles que tú, atender a los animales grandes y a la megafauna
Anatemas herir accidentalmente a otros con tu tamaño, derribar un enorme monumento natural, usar magia para adoptar una forma más pequeña que la tuya
Arma predilecta gran clava

Balumbdar, o El enorme, es el dios de todas las cosas enormes del mundo que se elevan sobre las más pequeñas. Las criaturas de gran tamaño, como los elefantes y los dinosaurios, son sagradas para él, al igual que los elementos naturales que dominan el paisaje, como las montañas y los árboles enormes. Balumbdar también es un dios de la fuerza, pero de la fuerza nacida del gran tamaño más que del entrenamiento o la habilidad. La mayoría del resto de dioses lo consideran bruto y poco inteligente, pero el hecho de que sea mucho más grande que ellos da como resultado que siempre impone respeto en cualquier interacción. Cuando se molesta en manifestarse, lo hace como un hombre asombrosamente grande, musculoso y rollizo a partes iguales. Otras veces se aparece como un animal del tamaño de una ciudad o como imponentes nubes cargadas de lluvia y cercanas al suelo.

Los adoradores de Balumbdar son testigos del poder de su dios en las tormentas que destrozan un bosque pero que dejan en pie los árboles más altos, o en las avalanchas que atraviesan edificios pero que dejan la montaña intacta. Saben que éste es el poder del tamaño: resistir cuando el resto del mundo es débil y pequeño. Buscan emular a su dios haciéndose grandes, ya sea desarrollando sus músculos o engordando hasta volverse inmensos.

Al propio Balumbdar no le importa cómo se utiliza el gran tamaño y la fuerza, pero sus seguidores se dividen generalmente en dos escuelas de pensamiento. Los que consideran que corresponde a los grandes pisar a los pequeños suelen ser malignos. Los que creen que el tamaño implica la obligación de proteger a los pequeños suelen ser buenos. Los druidas suelen venerar a Balumbdar debido a su relación con el mundo natural y adoptan el cuidado de animales mucho más grandes que ellos (o, en ocasiones, de animales mucho más pequeños) para demostrar la incondicional tutela de Balumbdar sobre las criaturas más pequeñas.

El Pueblo Elefante venera a Balumbdar, pero no por su nombre; saben que algún antiguo mecenas divino envió a los elefantes al mundo para guiar a los demás. Este mecenas es Balumbdar, a quien no le importa que este pueblo anónimo no tenga, a su vez, ningún nombre para él; Balumbdar les habla a través de los elefantes que sirven a su voluntad.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Balumbdar obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Balumbdar Velocidad 70 pies (*21 m*), Velocidad trepando 50 pies (*15 m*), inmune a inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ❖ golpetazo (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 6d12+4 contundente; **A distancia** ❖ presión dominante (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 contundente

Chohar

El León dorado

Áreas de interés justicia, lealtad, trabajo
Alineamiento LB (LB, LN, NB)
Fuente divina *curar*
Aptitud divina Fuerza o Carisma
Habilidad divina Intimidación
Dominios fuego, familia, ciudades, sol
Dominios alternativos deber, celo, trabajo duro (*La Era de las cenizas* 4 de 6, pág. 62), vigilia
Conjuros de clérigo 1.er: *manos ardientes*, 3.er: *bola de fuego*, 4.º: *escudo de fuego*
Edictos terminar cualquier tarea que aceptes, llevar a los crueles ante la justicia, mostrar orgullo por tu hogar y tu herencia
Anatemas incumplir tu palabra, ser cruel con los inocentes, reprender a alguien por su patria
Arma predilecta cuchillo de estrella

Los antiguos dioses del triple sol fueron casi olvidados bajo el gobierno de Walkena, el Dios-Niño. El tirano inmortal castiga con la muerte a cualquiera que no tenga fe y no hay peor blasfemia que adorar a un dios rival en su ciudad. Pero la luchadora por la libertad Sihar y sus seguidores, los Leones brillantes, han difundido la palabra de los antiguos dioses del sol en secreto y ahora están reapareciendo entre la gente.

Aunque sólo ha pasado poco más de un siglo desde que Walkena volvió a tomar el trono, el culto a los antiguos dioses del sol se había desvanecido antes. Sus enseñanzas estaban arraigadas en la vida cotidiana y muchas tradiciones de Mzali se remontan directamente a los rituales iniciados por los reyes del sol, gobernantes que se creían descendientes de los antiguos dioses del sol. Pero cuando el Consejo de Mwanyisa derrocó a los reyes del sol y arrastró al imperio de Mzali a la decadencia, el pueblo se volvió complaciente en su culto y, a su vez, los dioses del sol también se volvieron complacientes.

Tras el ascenso del Dios-Niño, los sacerdotes de Walkena limpiaron la ciudad de cualquier otro dios, destrozando estatuas y templos, editando la verdad a gusto de Walkena y destruyendo el resto. Al hacerlo, los nombres de Tlehar, Chohar y Luhar fueron borrados en su mayor parte de la memoria colectiva y sus remanentes fueron subvertidos a las necesidades de Walkena. Sólo en las cámaras más ocultas existía alguna señal de sus enseñanzas originales. Ahora que se han redescubierto, Chohar no tiene intención de volver a ser olvidado.

Aunque Walkena y Chohar se autodenominan dioses de la justicia, el Antiguo Dios del Sol aborrece el sentido cruel y despiadado que tiene Walkena de este concepto. Chohar enseña que el deber de uno es luchar por los inocentes y los indefensos y que nunca se debe ejercer el poder en beneficio propio. Sin embargo, el dios del sol tiene objetivos mucho más amplios que enfrentarse a lo que considera un mero dios farsante. La derrota del tirano que los gobierna no bastaría para deshacer las generaciones de desgracias. El pueblo debe encontrar un renovado sentido de la fuerza y el orgullo para poder luchar por sí mismo. Hasta entonces, Chohar brillará sobre ellos, ofreciendo toda la protección que pueda. Cuando llegue el momento, guiará a su pueblo hacia un futuro prometedor.

Aunque los Antiguos Dioses del Sol se consideran igual de importantes, Chohar es quien atrae al mayor número de seguidores, tanto históricamente como en la actualidad. Sin embargo, incluso aquellos que prefieren las enseñanzas de un dios del sol en particular suelen rendir respeto y homenaje a los otros dos.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Chohar obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Chohar Velocidad 70 pies (*21 m*), caminar por el aire; **Cuerpo a cuerpo** ❖ mandíbulas (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 5d6+6 perforante más 1d6 de daño por fuego; **A distancia** ❖ rayo solar (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+6 por fuego

Kalekot

El Aventador

Áreas de interés miedo, silencio, custodia, los vilipendiados
Alineamiento CN (N, CB, CN, CM)
Fuente divina *dañar*
Aptitud divina Destreza o Carisma
Habilidad divina Intimidación
Dominios muerte, Naturaleza, pesadillas, secreto
Dominios alternativos miembros de las razas de las sierpes (*Dioses y magia*, pág. 119), oscuridad
Conjuros de clérigo 1.er: *pasar sin dejar rastro*, 3.er: *paralizar*, 4.º: *asesino fantasmal*
Edictos difundir el miedo en los demás, ocultar secretos peligrosos, escandalizar a los santurrones, matar a los culpables para proteger a los inocentes
Anatemas abusar de alguien sobre el que has aceptado cierto poder, gritar, lloriquear ante la autoridad, permitir que una víctima escape por regodearte
Arma predilecta mandíbulas o daga

Kalekot, guardián de los secretos mortales y los lugares peligrosos, es un hombre del saco para la mayoría, asesino de los culpables y devorador de los intrusos. Kalekot es el verdugo de quienes la sociedad no puede castigar, ataca desde las sombras y deja que los cuerpos se pudran en el suelo. Para los que se pierden en la noche, Kalekot es un seguidor silencioso, un guardián del peligro. Los pocos que lo han vislumbrado describen una figura de piel marchita con una columna vertebral retorcida como la de una serpiente. Siempre oculta sus rasgos tras una máscara sin ojos, con la boca llena de dientes de serpiente y un par de colmillos del tamaño de colmillos de elefante.

Sólo aquellos que han visto los aspectos más oscuros del mundo entienden a Kalekot lo suficientemente bien como para buscarlo sin riesgo. Porque Kalekot no difunde el miedo por gusto: lo difunde para mantener a la gente viva. El mundo alberga muchos lugares que no deben visitarse, muchos secretos que nunca deben difundirse y muchos monstruos que se esconden detrás de rostros sonrientes. El miedo mantiene a la gente en guardia. El miedo evita que los niños y los curiosos busquen problemas. Y el miedo es el único elemento disuasorio que entienden las criaturas depredadoras. Kalekot y sus sirvientes aterrorizan a los inocentes, pero también acechan a los culpables, recordando a los que atormentan a otros que siempre habrá un ajuste de cuentas.

Kalekot es un cínico que cree que debe ensuciarse las manos para mantener limpias las almas de los demás. A pesar de ello, desprecia a los que mantienen el optimismo a través de la ignorancia. Favorece a los que incomodan a los demás mediante su propio mal: los desfigurados y deformados, los pobres, los maltratados y las víctimas, los que rompen tabúes y los monstruosos. Se sabe que vigila a los que tienen dos herencias, a los bicéfalos y a los gemelos. Algunos eruditos creen que el propio Kalekot tenía un gemelo, antes de enterrar a su doble y sellarlo para toda la eternidad.

Kalekot siente un profundo amor por las plantas silvestres; elabora chocolate líquido, café y sidras a partir de frutos de la selva y sus sacerdotes suelen utilizar estas bebidas en sus conjuros y rituales.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Kalekot obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Kalekot Velocidad 70 pies (*21 m*), ignora el terreno difícil; **Cuerpo a cuerpo** ❖ colmillos de marfil (alcance 10 pies [*3 m*], letal d10), **Daño** 6d6+6 perforante; **A distancia** ❖ susurro de deshacer (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 cortante

Lubaiko

La Chispa entre el polvo

Áreas de interés fuego incontrolado, mala suerte, inspiración, confusión
Alineamiento CN (N, CB, CN, CM)
Fuente divina *curar* o *dañar*
Aptitud divina Inteligencia o Carisma
Habilidad divina Diplomacia
Dominios ambición, celo, fuego, rayos (*Dioses y magia*, pág. 117)
Dominios alternativos cambio (*Dioses y magia,* pág. 112), destrucción
Conjuros de clérigo 1.er: *mal agüero* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 221), 2.º: *esfera flamígera*, 7.º: *cuerpo flamígero*
Edictos provocar incendios, cambiar el mundo, actuar con ambición o no actuar
Anatemas calmar a una multitud, apagar un fuego, dormir en el mismo lugar tres noches seguidas
Arma predilecta lanza larga

Los incendios y las explosiones de todo tipo son la pasión de Lubaiko, desde la brasa que enciende un molino de harina hasta la bomba que arrasa con una nación. Es el barril de pólvora cuya mecha se ha consumido y estalla en algo trascendental, ya sea para bien o para mal. Vaga por el cielo de Golarion y se deleita lanzando sus rayos sobre los campos y las mentes de la gente, siempre que las condiciones lo permitan y dondequiera que caigan. Algunos creen que el humo de los fuegos de Lubaiko son maldiciones y desgracias que vuelan por el aire para extenderse por toda la tierra. Sin embargo, las llamas de Lubaiko también suelen despejar el camino para nueva vida.

Aunque es una diosa peligrosa, Lubaiko tiene un lado juguetón y travieso, al igual que hay una belleza errática en las chispas que bailan y en el susurro burlón de la llama de una vela. Le encantan las bromas desenfrenadas, las historias que hacen brotar las emociones, la pasión y el tumulto que fluyen con el exceso de brandy y la ropa de hombre. Su humor es ligeramente sádico: puede prender fuego a la manga de alguien para divertirse o reírse histéricamente de la mala suerte de los demás, siempre que nadie (al menos, quien no lo merezca) salga demasiado herido. Aunque no participó en la creación de la pólvora, también la ha adoptado y se deleita con ofrendas de pólvora quemada, salvas de cañón y barriles que explotan.

Tanto los revolucionarios como los inventores, los artistas y los pirómanos ofrecen oraciones a Lubaiko para que sus logros se propaguen rápidamente. También se sabe que interviene y protege a otros de las luchas destructivas, por ejemplo, salvando una orquídea o una granja en particular, aunque es tan probable que lo haga por capricho como por reconocimiento a una súplica desesperada. Atrae a algunos seguidores que buscan provocar la agitación para cambiar el mundo, pero la mayoría de sus adoradores comparten su fascinación por el poder sin límites, incluso aunque éste haga que todo arda.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Lubaiko obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Lubaiko Velocidad 30 pies (*9 m*), Velocidad de vuelo 70 pies (*21 m*); **Cuerpo a cuerpo** ❖ lanza larga (alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 6d12+6 perforante; **A distancia** ❖ rayo flamígero (versátil fuego, alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 por electricidad

Luhar

El Sol Poniente

Áreas de interés destino, muerte, sueños
Alineamiento LN (LB, LN, LM)
Fuente divina *dañar*
Habilidad Divina Destreza o Sabiduría
Aptitud divina Sigilo
Dominios ciudades, oscuridad, sol, sueños
Dominios alternativos alma, destino, estrella, celo
Conjuros de clérigo 1.er: *dormir*, 3.er: *esfera de invisibilidad*, 5.º: *caminar por la sombra*
Edictos conocer la noche y prepararse para enfrentarse a sus criaturas y peligros, buscar siempre tiempo para dormir y soñar, asegurarse de que los demás nunca se vayan a dormir asustados
Anatemas permanecer despierto toda la noche sin pararse a dormir o soñar, atacar a una persona o criatura mientras duerme, dejar a un oponente malherido vivo y sufriendo, crear muertos vivientes o hacer preguntas a los muertos
Arma predilecta cadena armada

Los antiguos dioses del triple sol fueron prácticamente olvidados bajo el gobierno de Walkena, pero a Luhar no le importó ser olvidada. Es la muerte en vida de Walkena lo que encuentra ofensivo, ya que ella le había creado un sueño eterno maravillosamente perfecto. Ahora no sólo rechaza su don, sino que infunde tanto miedo a sus seguidores que su descanso es irregular y breve.

Se suele representar a la diosa del crepúsculo como una leona con cabeza de mujer, con la piel tan oscura como la noche y unos ojos que brillan como estrellas. Se la suele representar a la derecha de Chohar, casi siempre dormida mientras el león del mediodía vigila. Algunos de sus adoradores siguen su ejemplo y echan largas siestas durante el día para estar mejor preparados para vigilar a sus compañeros que duermen por la noche. Los seguidores de Luhar creen que no hay mayor vocación que enfrentarse a los peligros de la noche por el bien de los que uno quiere proteger.

Hay muchos dioses de los sueños, pero para Luhar, lo más preciado es el propio sueño. La muerte es simplemente el último y más preciado sueño. Aunque sigue siendo una experiencia sombría, no es una que los seguidores busquen retrasar. Cuando les llega la muerte, sólo rezan para que sea indolora y rápida. Luhar responde a estas plegarias y se encarga personalmente de cada muerte, haciendo todo lo que está en su mano para que los últimos momentos sean tranquilos. Por ello, siente un gran desprecio por los ladrones de tumbas, los nigromantes y cualquiera que pueda profanar sus dones. En el pasado, las sacerdotisas de Luhar enterraban a los muertos con amuletos de un león de obsidiana. Aunque los amuletos podían ser simples baratijas, algunas creían que, si su fe era fuerte, el león negro se manifestaría con ellas en el más allá y protegería su alma hasta su próxima vida.

En realidad, lo que más molesta a Luhar no es Walkena. Son las personas que sacaron a Walkena de su descanso eterno y expusieron su cuerpo para su propio beneficio las que no pueden ser más aborrecibles para la diosa. Convertir la muerte en un espectáculo para obtener beneficios iba en contra de todas sus enseñanzas. Cuando llegó su hora, Luhar no respondió a sus plegarias. Sus finales no fueron pacíficos. No fueron breves. No encontraron descanso en sus dominios.

En cuanto a Walkena, Luhar planea elaborar una nueva muerte para él, más hermosa incluso que la anterior.

AVATAR

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Luhar obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Luhar Velocidad 70 pies (*21 m*), ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ❖ cadena armada (alcance 15 pies [*4,5 m*], derribo, desarmar, sutil), **Daño** 6d8+6 cortante; **A distancia** ❖ toque de piedad (incremento de rango de distancia 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 negativo

Mazludeh

Madre del hogar y el muro

Áreas de interés comunidad, crepúsculo, equilibrio, negociación
Alineamiento NB (LB, NB, CB)
Fuente divina *curar*
Aptitud divina Diplomacia
Habilidad divina Sabiduría o Carisma
Dominios ciudades, conocimiento, familia, perfección
Dominios alternativos deber, Naturaleza
Conjuros 1.er: *compartir saber*, 4.º: *moldear la piedra*, 5.º: *muro de piedra*
Edictos buscar la mejora de uno mismo y de su comunidad, confiar en aquellos con los que trabaja, fomentar la cooperación
Anatemas poner el conflicto entre las diferencias ideológicas por encima de la vida de las personas, traicionar la confianza de otro
Arma predilecta escudo con umbo

Mazludeh era antaño una de los muchos Señores Empíreos, responsable de los dominios de la administración de la comunidad y el sacrificio amoroso. Sin embargo, sus acciones durante la Gran Caída y la Era de la Oscuridad salvaron incontables vidas en Mwangi. Consternada por el caos y la pérdida de vidas, Mazludeh incitó a sus compañeros Señores Empíreos a actuar, formando una concordancia divina que protegió a la nación garundi de Holomog de la devastación. Los esfuerzos de Mazludeh la elevaron a la verdadera divinidad y al estatus de diosa matrona de la nación de Holomog. Ahora es la diosa de las negociaciones y los tratados y sus seguidores suelen viajar con comerciantes y embajadores. También se la considera la diplomática de los demás Señores Empíreos, capaz de transmitir las plegarias a los más adecuados para responderlas y de persuadir a los seres celestiales para que las cumplan. En todo Mwangi, los adoradores de Mazludeh han desarrollado una reputación de ser valientes, empáticos y justos incluso con sus enemigos.

Con el paso de los años, cada vez es más habitual que las comunidades mwangi rindan homenaje a Mazludeh, especialmente cuando construyen nuevas casas y asentamientos, aunque todavía es poco frecuente un culto más estructurado. Mazludeh ve el amor y el cuidado en todas las comunidades de Mwangi y les ofrece toda la protección que puede. Incluso antes de su presencia allí, muchos edictos de su fe eran ya una práctica común, que se espera de cualquier miembro que contribuya a la sociedad. Por tanto, los nuevos fieles de Mazludeh debían cambiar muy poco su forma de vida.

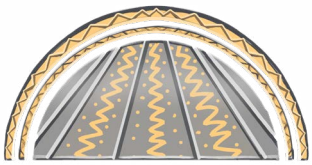
A menudo se representa a Mazludeh como una serpiente gigante con una melena de huevos e higos frescos, o como una mujer con serpientes por pelo. Los estudiosos debaten mucho sobre el significado de esta doble naturaleza, pero la mayoría está de acuerdo en que su divinidad es probablemente anterior a los humanos y que éstos la adoptaron más tarde. A diferencia de su culto en otras partes del mundo, los habitantes de Mwangi tienden a abrazar la dualidad de Mazludeh. Negar cualquiera de sus lados sería negar una parte de ella y ambos son necesarios para comprender plenamente a la diosa. Para ellos, representa no sólo la unidad con los vecinos, sino la unidad y la coexistencia con la naturaleza. Vivir en equilibrio con los alimentos que se cultivan, los animales que se cazan y la tierra en la que se vive es tan importante como lo que ocurre entre los muros de un hogar.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Mazludeh obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Mazludeh Velocidad 70 pies (*21 m*), trepar 50 pies (*15 m*), escudo (dureza 15, no puede resultar dañado); **Cuerpo a cuerpo** ❖ golpe de víbora (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 6d10+6 perforante; **A distancia** ❖ lluvia de piedras (alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 contundente

Tlehar



El sol naciente

Áreas de interés amor, hierro, renacimiento
Alineamiento NB (LB, NB, CB)
Fuente divina *curar*
Aptitud divina Inteligencia o Carisma
Habilidad divina Artesanía
Dominios ciudades, curación, pasión, sol
Dominios alternativos cambio, celo, creación, vigilia
Conjuros de clérigo 1.er: *amansar*, 3.er: *cautivar*, 5.º: *potencial onírico*
Edictos entregarte por completo a todo lo que intentas, conservar siempre la esperanza de que mañana será un día mejor, atesorar cada regalo que te dan aquellos que te importan
Anatemas perder la motivación por tus arrepentimientos, sembrar la desesperación, tratar mal a un ser querido
Arma predilecta maza de armas

Los antiguos dioses del triple sol fueron casi olvidados bajo el gobierno de Walkena, el Dios-Niño. Pero Tlehar nunca desesperó, ya que el lucero del alba debe representar siempre la esperanza para todas las personas buenas que lo contemplan. Guarda con especial cariño en su corazón a los Leones Brillantes de Mzali, ya que fueron un rayo de esperanza para su pueblo incluso cuando ella no pudo serlo. Gracias a ellos, los ciudadanos de Mzali y de más allá han recordado su cariñoso abrazo y vuelven a despertar con determinación en sus corazones.

Tlehar vela por todos los nacimientos y nuevos comienzos, ya que no hay mayor símbolo de esperanza que la nueva vida. Las comadronas y las enfermeras rezan a Tlehar para que vigile su trabajo y garantice la salud de los recién nacidos. Las personas que aceptan un nuevo género o sexualidad pueden invocar la bendición y la protección de Tlehar mientras aprenden a comprenderse mejor a sí mismas. Las personas que huyen de hogares inseguros pueden buscar a sus seguidores para obtener un refugio seguro; estos seguidores de Tlehar llevan discretos amuletos de hierro para hacer saber que estarán dispuestos a luchar por ellos. Independientemente de sus necesidades, Tlehar representa un santuario de paz en un mar de miedos. Tiene la esperanza de que los habitantes de Mzali dejen pronto de vivir con miedo.

La diosa del amanecer se representa como una mujer humana de piel dorada, con la cabeza de una leona de pelaje gris y los ojos negros como la noche. A menudo se la representa a la izquierda de Chohar, frente a su hermana, con una mano extendida en señal de bienvenida y la otra sosteniendo una maza de armas. Aunque Tlehar no suele ser tan estricta en su justicia como sus homólogos, no tiene piedad con los que hieren a quienes aman. Puede estar dispuesta a perdonar a aquellos que ofrecen un arrepentimiento sincero, pero la leona del alba tiene una voluntad de hierro. Cree que, en ocasiones, proteger la esperanza de un mañana mejor significa destruir a aquellos que arrojan oscuridad sobre el futuro.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Tlehar obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Tlehar Velocidad 50 pies (*15 m*), Velocidad de vuelo 70 pies (*21 m*), no puede ser inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ❖ maza de armas (alcance 15 pies [*4,5 m*], versátil perforante), **Daño** 6d6+6 contundente; **A distancia** ❖ luz matinal (incremento de rango de distancia 120 pies [*36 m*]), **Daño** 3d6+3 por fuego y 3d6+3 positivo

Uvuko

El Anillo de diamante

Áreas de interés ciclos, crecimiento, fertilidad, metamorfosis
Alineamiento CB (NB, N, CB, CN)
Fuente divina *curar*
Aptitud divina Fuerza o Sabiduría
Habilidad divina Atletismo
Dominios cambio (*Dioses y magia*, pág. 112), creación, curación, miembros de la estirpe de las sierpes (*Dioses y magia*, pág. 118)
Dominios alternativos aire, frío (*Dioses y magia*, pág. 114)
Conjuros de clérigo 1.er: *paso ligero*, 3.er: *acelerar*, 6.º: *forma de dragón*
Edictos abrazar el cambio y el futuro, dominar la adversidad con flexibilidad, fomentar la libertad y el progreso de los demás
Anatemas aplastar un huevo, permitir que tú y tu entorno os estanquéis, usar un lenguaje cruel o grosero
Arma predilecta piqueta

El dios Uvuko baila por la tierra, su cuerpo forma el límite entre la tierra y el cielo. Su cola, que se retuerce, convierte el aire en nubes y sus creaciones reparten agua sobre todos los sedientos. Sus escamas deslizantes labran la tierra, dando lugar a plantas que se nutren de las lluvias de Uvuko. El culto a Uvuko está muy extendido por la Extensión de Mwangi y es común entre muchas tribus de enanos mbe'ke y taralu, hombres lagarto y las ciudades más cosmopolitas.

Los seguidores de Uvuko coinciden en el ideal del cambio como un aspecto de la vida, tanto para ellos como para los demás. Al igual que el movimiento constante de Uvuko aporta renovación a la tierra y al cielo, el crecimiento personal y la elección permiten que el mundo florezca. Cuando se niega a las criaturas su capacidad de elegir, su energía se desperdicia y el gran ciclo del mundo amenaza con detenerse. Por esta razón, los seguidores de Uvuko se oponen firmemente a la esclavitud y a la servidumbre y están dispuestos a luchar para acabar con ellas. La enfermedad también hace que una criatura se estanque y se pudra, por lo que los adoradores suelen formarse como sanadores, ayudando a otros a desprenderse de su enfermedad de la misma forma que una serpiente se desprende de su piel.

Los adoradores de Uvuko también coinciden en la importancia primordial de mirar hacia el futuro con una actitud inquebrantable de afán y expectación. El pasado es la tierra que hay que labrar, el futuro el potencial infinito del cielo vacío. Evolucionar hacia un yo mejor, estar preparado para lo que sea que haya a la vuelta de la esquina y ser consciente de uno mismo son el núcleo de las enseñanzas de Uvuko. La necesidad de seguir adelante, a medida que el individuo cambia y crece, ya sea gracias a un lugar, una relación o un sustento, se honra entre los seguidores de Uvuko.

A pesar de su edad y poder, Uvuko es un dios inocente, a veces incluso tímido. Los rituales a Uvuko suelen ser simples intentos de persuadir al dios para que aparezca. Las discusiones, la miseria o incluso una palabra desagradable pronunciada con ira pueden hacer que el dios se aleje, por lo que los sacerdotes que buscan la bendición de Uvuko deben tener cuidado de presentarle un entorno acogedor.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Uvuko obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Uvuko Velocidad 30 pies (*9 m*), Velocidad de vuelo 70 pies (*21 m*), inmune a inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ❖ piqueta (alcance 15 pies [*4,5 m*], empujón), **Daño** 6d12+6 contundente; **A distancia** ❖ aliento de relámpago (incremento de rango de distancia 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+3 por electricidad

Walkena

El Dios-Rey

Alineación LM (LN, LM)
Fuente divina *dañar*
Aptitud divina Engaño
Habilidad divina Fuerza o Sabiduría
Dominios familia, libertad, sol, tiranía
Dominios alternativos deber, fuego
Conjuros de clérigo 1.er: *manos ardientes*, 3.er: *bola de fuego*, 4.o: *muro de fuego*
Edictos respetar las leyes de Mzali, atender a Walkena y obedecer sus instrucciones, oponerse a la explotación de la Extensión de Mwangi
Anatemas Aliarse o comerciar con pueblos no mwangi, desafiar las órdenes de Walkena
Arma predilecta lanza

En la ciudad-estado de Mzali, en la Extensión de Mwangi, reside un ser muerto viviente con un poder inmenso, un Dios-Rey del tamaño de un niño. En el pasado, Walkena era un descendiente mortal de los dioses que gobernaban Mzali en la antigüedad, uno de los reyes del sol de un antiguo imperio y una época dorada de la ciudad. Años después, su cuerpo conservado fue encontrado por los miembros del Consejo de Mwanyisa, que gobernaba Mzali en aquella época. Creyendo que era un presagio del inminente resurgimiento de la ciudad, el consejo se lo llevó para exponerlo en Mzali. Cuando un ejército de la ciudad sargavia de Kalabuto atacó la ciudad, Walkena despertó (esta vez como una criatura muerta viviente) y mató a todos y cada uno de los invasores con una lluvia de fuego purgante.

Walkena es completamente distinto a como era antes de su muerte. Antes era habitual un sentido de la bondad y la compasión en sus juicios, pero tras su resurrección, se volvió controlador e inquebrantable. El joven rey sol que antes encarnaba una amable compasión; ahora se ha vuelto duro como el sol de verano. Purifica, pero a un precio terrible.

La postura de Walkena es que todos los residentes de la Extensión de Mwangi están unidos y que todos deben practicar la unidad. Aquellos que se asocian y conspiran con los forasteros son traidores y un peligro. Aunque sus medios no siempre se consideran buenos, hará cualquier cosa para proteger a su pueblo, siempre que no lo desafíen. Su mayor objetivo es devolver a su patria la gloria que tuvo antaño.

Aunque su gobierno es cruel y resulta aterrador para sus enemigos, durante mucho tiempo, Walkena fue uno de los puntos más fuertes de la resistencia contra las fuerzas coloniales y la explotación de la Expansión de Mwangi. Muchos eran reacios a enfrentarse a los abusos del Dios-Niño, temerosos de criticar a uno de los defensores más destacados de los habitantes de Mwangi. El aparente desprecio de Walkena por la nueva nación de Vidrian hace que muchos se preocupen de que, a largo plazo, Walkena pueda ser más perjudicial que útil. A pesar de ello, Walkena sigue siendo una figura convincente para muchos. Su gracia se manifiesta en cada acción y palabra que pronuncia. Bendice a los que se han dedicado a la Extensión de Mwangi. Walkena no predica grandes recompensas después de la muerte, sino que predica la grandeza en vida.

Avatar

Al lanzar el conjuro *avatar*, un adorador de Walkena obtiene las siguientes aptitudes adicionales.

Walkena Velocidad 60 pies (*18 m*), caminar por el aire; **Cuerpo a cuerpo** ❖ lanza sagrada (alcance 20 pies [*6 m*]; versátil fuego), **Daño** 6d12+6 perforante; **A distancia** ❖ fuego solar (incremento de rango de distancia 120 pies [*36 m*]), **Daño** 6d6+6 por fuego

Otras religiones

Los dioses no conocen fronteras, y el tamaño y la diversidad de la Extensión hacen que se puedan encontrar religiones de todo tipo. Muchos de los dioses conocidos en Avistan y el norte de Garund también se veneran en la Extensión de Mwangi, aunque no siempre de una forma que resulta claramente reconocible para los adoradores de más al norte.

Desna

Desna es una de los dioses más antiguos, y las primeras tradiciones religiosas de Mwangi emparejan a Desna, Reina del Cielo, con Curchanus, el Dios-Bestia de los bosques y los lugares salvajes. Aunque estas tradiciones difieren en cuanto a si Desna y Curchanus eran amantes o amigos, coinciden en que, desde su posición en los cielos, Desna suspiraba por la libertad salvaje de Curchanus para explorar la superficie del mundo a su antojo.

Cuando Lamashtu atrapó y mató a Curchanus para obtener su dominio sobre las bestias, el dios moribundo le inculcó a Desna su poder sobre los viajes. Desna utilizó esta nueva libertad para adentrarse aún más en el cielo y en los sueños de sus devotos. Ahora se la conoce como la patrona de las estrellas del cielo nocturno, especialmente de las que son difíciles de ver por su lejanía, y proporciona sueños placenteros a quienes también honran a sus amigos y anhelan viajar lejos. Es amable y benévola, pero se enfada cuando sus fieles o sus amigos se ven amenazados y no ofrece cuartel a los seguidores de Lamashtu.

En la Extensión de Mwangi, Desna se asocia más a menudo con un color azul pálido, una reliquia de su antiguo papel como Reina del Cielo. Los Bonuwat consideran a Desna la mitad de la pareja conocida como Shimye-Magalla, junto a Gozreh, ya que el cielo y el viento están tan entrelazados que son inseparables.

Gozreh

Gozreh, el dios dual de la tormenta y las olas, es un estudio de contrastes muy anterior al surgimiento de la humanidad. Representa tanto a las olas como al viento, a lo masculino y a lo femenino, a lo viejo y a lo joven, Gozreh inspira a los que estudian la Naturaleza a apreciar la generosidad y la destrucción en igual medida.

En la Extensión de Mwangi, Gozreh suele tener un aspecto dominante, aunque qué aspecto es el dominante varía dependiendo de la región. En las Tierras Empapadas, los gozranos fanáticos conocidos como los Avivadores de Tormentas consideran el Ojo de Abendego, el incesante huracán, una prueba de la presencia destructiva de su dios. Insisten en que el crecimiento y la abundancia no pueden resistir los azotes de la tormenta. Los bonuwat consideran que Gozreh encarna la libertad del viento y, desde hace tiempo, emparejan a Gozreh con Desna como Shimye-Magalla, un poderoso aspecto del cielo abierto. Muchos sacerdotes de las selvas centrales veneran a Gozreh como el Portador de la Lluvia, cuyas lluvias restauradoras son vitales para la supervivencia de la selva y cuyo descontento se manifiesta igualmente a través de sequías o de tormentas destructivas.

Sea cual sea su forma, a Gozreh nunca se le ve como un dios pequeño. Gozreh es siempre imponente e impresionante, ya sea en forma de huracán, de vientos que llenan el cielo o de lluvias que hinchan los ríos. La frase «grande como Goz» significa imposiblemente grande, sobre todo cuando se aplica a alguien cuyas aspiraciones parecen improbables.

La Fe Verde

La Fe Verde no es una religión, sino una filosofía amplia. Al igual que en otras partes de Golarion, los miembros de la Fe Verde en la Extensión de Mwangi veneran la Naturaleza,

protegen los lugares salvajes y guían a la civilización para que respete la interconexión de todas las cosas. Los miembros de la Fe Verde de Mwangi son percibidos como eruditos sin parangón en lo que respecta a los hábitats de la selva, lo que irrita a los muchos miembros de la Extensión que no viven en selvas.

Los miembros de la Fe Verde son menos propensos a transmitir sus conocimientos tallando verdades en piedras erguidas; en su lugar, tejen reliquias de madera y cañas. Las máscaras vivientes son formas populares de compartir la sabiduría, al igual que los intrincados tableros de madera de los cuentacuentos, cuyos patrones son demasiado abstractos para los no iniciados. Lo más espectacular es el arte de cuidar los árboles de la selva para que crezcan en forma de runas titánicas. Estos glifos sólo imparten sus verdades a los buscadores que los ven desde ciertas perspectivas lejanas.

Entre las órdenes más singulares de la Fe Verde en la Extensión de Mwangi están la Orden de la Rana y la Orden del Puente caído. La primera entrena a sus miembros tanto para curar como para infligir venenos naturales de todo tipo, mientras que la segunda impide activamente las conexiones entre los poderosos asentamientos de la región. Los miembros del Puente caído consideran que el comercio sin trabas es inaceptablemente peligroso, ya que el comercio abierto desalienta la biodiversidad regional, difunde las innovaciones industriales y transmite eficazmente las enfermedades.

LAMASHTU

La influencia de Lamashtu en la Extensión de Mwangi no es muy fuerte, pero ha dejado su huella de muchas formas horribles. La Madre de los Monstruos es conocida en la Extensión de Mwangi como la Aulladora o la Devoradora de Niños, una bestia depredadora que roba las crías a los padres desatentos. Aunque los chacales y otros cánidos astutos son sus hambrientos descendientes, también se manifiesta en forma de plagas que matan o desfiguran a las crías. Cuando los animales se vuelven desobedientes o agresivos, es un signo de la malvada influencia de Lamashtu, y mantener a los niños alejados de esos animales es sabio tanto desde el punto de vista práctico como desde una perspectiva religiosa.

La mayor huella de Lamashtu en la Extensión de Mwangi fue el asesinato de Curchanus, dios de las bestias y los lugares salvajes que gozaba de un favor especial en la Extensión. Curchanus podía convertir el corazón de cualquier animal salvaje a su antojo y Lamashtu codiciaba este poder para afirmar su dominio sobre las bestias y hacer de la selva un lugar de pesadillas. Curchanus desvirtuó la victoria de Lamashtu otorgándole su libertad de viajar a Desna; Lamashtu obtuvo la autoridad de Curchanus sobre los animales salvajes, pero sus animales se esconderían y no irían muy lejos. El dominio de Lamashtu se vio aún más erosionado por dioses animalistas como Angazhan, que reivindican el control sobre las bestias agresivas y los simios.

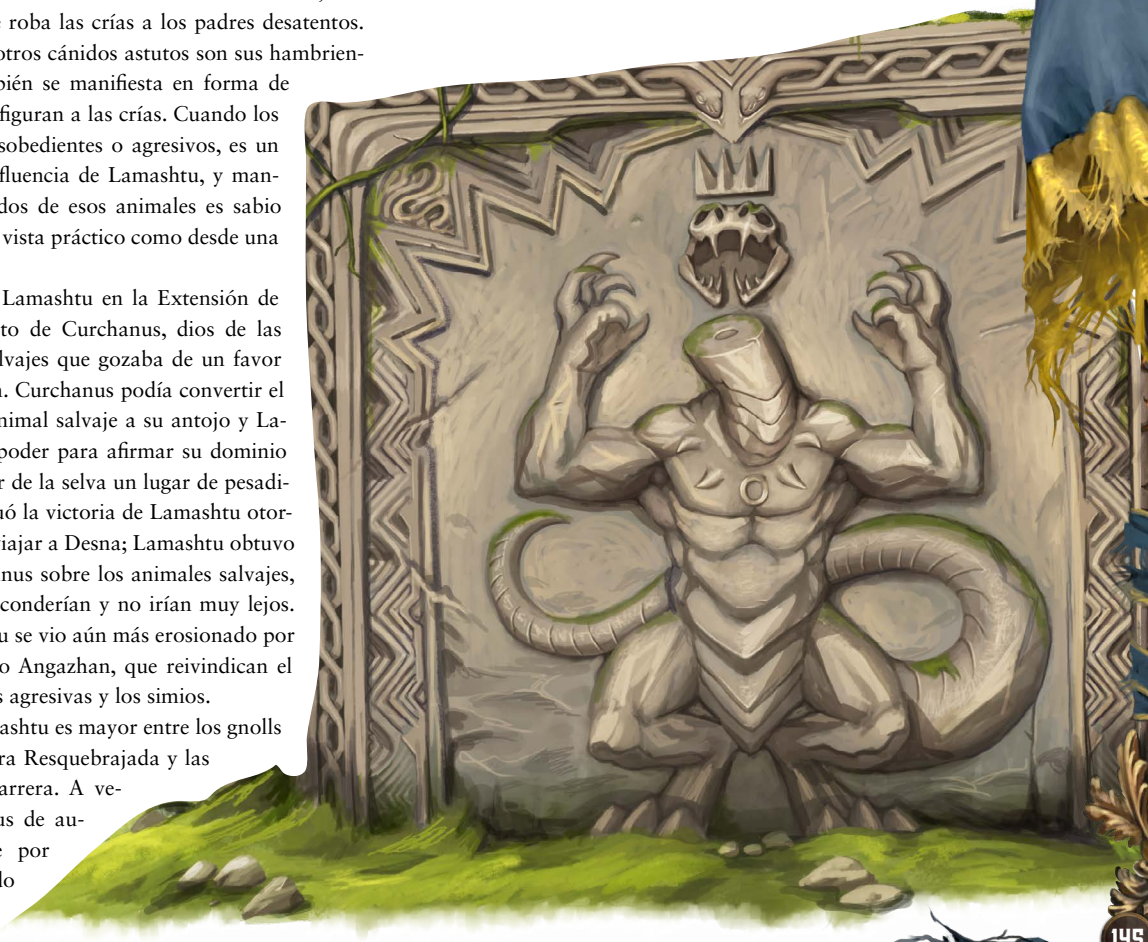
La influencia de Lamashtu es mayor entre los gnolls del otro lado de la Sierra Resquebrajada y las montañas del Muro Barrera. A veces obliga a estas tribus de aulladores a aventurarse por las montañas, llegando a mostrarles visiones de caminos secretos para descargar sus frustraciones sobre las tierras que han rechazado su dominio.

YDERSIUS

Ydersius, el dios sin cabeza de los hombres serpiente, fue decapitado por la heroína azlante Savith durante la Era de las Leyendas. Cuando el dios de los hombres serpiente cayó, también lo hizo su imperio. Sin embargo, ni siquiera un héroe mortal legendario puede matar a un dios y, en cierto modo, tanto el cuerpo sin cabeza de Ydersius como su cabeza sin cuerpo viven. Sus adoradores (casi exclusivamente hombres serpiente que, al igual que su dios cercenado, sueñan con recuperar algún día el poder) reciben visiones contradictorias e incoherentes de su patrón. Estas visiones a menudo se centran en reunir la cabeza y el cuerpo de Ydersius para que éste recupere su antiguo poder.

A pesar de su estado decapitado, Ydersius sigue siendo el patrón de los hombres serpiente, la inmortalidad y el veneno, aunque sus sueños incipientes engendran oráculos con más frecuencia que clérigos. Los alquimistas valoran los antiguos conocimientos de Ydersius sobre potentes venenos y los secretos de sus tres venenos se intercambian entre ciertos círculos siniestros.

Los templos de Ydersius fueron en su día baluartes de las comunidades de hombres serpiente y solían fortificarse en las fronteras donde los hombres serpiente se enfrentaban a sus enemigos. Estos templos, antaño grandiosos, son ahora meras ruinas, aunque las serpientes sobrenaturalmente inteligentes y los hombres serpiente siguen acechando en su interior, maquinando. Los exploradores pueden identificar fácilmente estas ruinas por la iconografía repetitiva de humanoides con cabeza de serpiente.



Geografía

Los entornos de la Extensión de Mwangi son tan variados e interesantes como la gente que los habita. Desde lo alto de las montañas del Muro Barrera, pasando por los misterios que rodean al inmenso lago Ocota, hasta la vida verde de la selva de Mwangi, la región contiene una cantidad inconmensurable de lugares, escenas y experiencias que encontrar. Hay muchas ciudades en ruinas esparcidas por la Extensión de Mwangi, restos de desastres, tragedias o simple orgullo desmedido.

El lago Ocota es el lago central que se encuentra en el interior de la selva de Mwangi y conecta con todos los ríos principales de la Extensión. Una enorme estructura blanca conocida como la Aguja del Destino sobresale del centro del lago, pero una niebla densa e impenetrable rodea su base, lo que impide que nadie se acerque a ella. El lago en sí alberga un vasto ecosistema de animales peligrosamente grandes, el más notable de los cuales es un orm acuático gigante conocido como el Dios Fétido. En la orilla sur del lago Ocota se encuentra Usaro, la ciudad que alberga el río de la Sangre, donde antaño gobernaba el Rey Gorila antes de encontrar su fin a manos de unos aventureros.

Al norte se encuentra el Muro Barrera, una extensa cordillera que separa la Extensión de Mwangi de Osirion. Se rumorea que el pasaje que conduce a la legendaria ciudadela del alquimista Artokus Kirran está oculto en la cordillera, lo que atrae a potenciales estudiantes a millas (*km*) de distancia. En las montañas del sur se encuentra la Tumba de los Mil Colmillos, una cripta laberíntica construida para albergar el tesoro de un espeluznante asura extraviado.

En el extremo noreste del Muro Barrera se encuentran las ruinas de Kho, situadas en el paso Kho-Rarne. Kho fue la primera ciudad voladora construida por el imperio shory y muchos de sus secretos mágicos aún yacen enterrados en la tierra. Los habitantes de la cercana Uomoto (página 31) son los únicos expertos en atravesar los variados y extensos peligros que se esconden entre las ruinas. En el extremo más septentrional del Muro Barrera se encuentra Haldun, el cuartel general del Muro de Lluvias, una red de centinelas que impide que las criaturas de las Tierras Empapadas vaguen hacia el norte más allá del Muro Barrera. Las Tierras Empapadas ocupan el extremo noroeste de la Extensión de Mwangi y son el resultado de dos reinos arrasados por la formación del Ojo de Abendego, un huracán perpetuo que causa estragos en la costa.

El lago Terwa y el altiplano de Terwa se encuentran al sur de las Tierras Empapadas. El lago Terwa alberga muchas ciudades caídas en sus orillas, quizá debido a los gases volcánicos que brotan de sus profundidades cada cierto tiempo. La misteriosa ciudad de los murales, Sangresal y la ciudad gol-ghana de Egregzia descansan en las orillas del lago Terwa, ambas deshabitadas desde hace generaciones. El altiplano de Terwa se encuentra en el extremo occidental de Garund y es el hogar de los enanos mbe'ke.

Justo al sur del altiplano de Terwa se encuentran las Tierras de Kaava, una región boscosa que recibe el nombre de los kaava, criaturas que viven en los árboles y que tienen unas plumas cortas que parecen pelo. Las Tierras de Kaava suelen ser difíciles de recorrer debido al comportamiento territorial de los kaava y su aptitud para coordinarse de forma intimidante.

La región seca y montañosa conocida como las colinas Bandu se encuentra en el sureste de la Extensión, conectando las Selvas de Mwangi y la selva Chillona con las Tierras de Kaava. El principal lugar de interés aquí es la ciudad en ruinas de Arzikal, conocida como la Ciudad de las Agujas Hambrientas, llamada así por las estructuras volcadas y en ruinas que parecen dientes desordenados. Las agujas, precarias y propensas a caerse, siempre amanecen erguidas de nuevo al día siguiente, aunque en lugares diferentes.

Por último, más allá de las colinas Bandu se encuentra la selva Chillona, en el punto más meridional de la zona considerada la Extensión de Mwangi. La selva se llama así por los constantes gritos de los monos que dan a la zona su icónico entorno sonoro. Aquí se encuentra Dbede, una estructura de 100 pies (*30 m*) de altura que alberga millones de termitas, y Elokolobha, una gran ciudad de elokos.

Clima

La mayor parte de la Extensión de Mwangi presenta el clima de una selva tropical, un calor intenso y frecuentes precipitaciones. El terreno de la zona está formado principalmente por selva, aunque se pueden encontrar montañas y planicies de sabana en el interior y los pantanos dominan los lagos y las Tierras Empapadas de la costa. Cuando se considera el clima en cualquier localidad de Mwangi, lo más probable es que en un día cualquiera haga un calor suave y haya precipitaciones (consulta *Reglas básicas*, pág. 497 para más información sobre los efectos del clima). La niebla también es común por las mañanas y a menudo puede durar semanas en ciertas zonas de la selva. Durante la estación lluviosa, los aguaceros y las tormentas son comunes y las áreas cercanas a la costa están en riesgo de sufrir tormentas poderosas (es decir, tormentas de viento, trombas de agua y huracanes). Algunas regiones (como las Tierras Empapadas, donde el sol no ha atravesado las nubes desde el día en el que murió Aroden) siguen siendo inusualmente frías en comparación con el resto de la Extensión, y algunas de las montañas más altas de Mwangi son gélidas y están cubiertas de nieve.

Como en todos los lugares salvajes, la Naturaleza puede crear circunstancias peligrosas tanto para los viajeros como para los residentes. Cerca de cualquier masa de agua grande pueden desatarse inundaciones (*Reglas básicas*, pág. 519; *Guía de dirección del juego*, págs. 80 a 81) durante las estaciones lluviosas. En las orillas de los lagos, especialmente del lago Ocota hay arenas movedizas (*Reglas básicas*, pág. 527). Las montañas pueden estar cubiertas de derrubios traicioneros (*Guía de dirección del juego*, pág. 78), especialmente en las erosionadas laderas de las colinas Bandu. Unas pocas áreas raras contienen fumarolas mortales (*Reglas básicas*, pág. 518) que han aniquilado civilizaciones. Las verdes junglas también pueden esconder peligros naturales más extraños, incluyendo plantas carnívoras, como los atrapamoscas titánicos (*Guía de dirección del juego*, pág. 78).

EL ALTIPLANO DE TERWA

El altiplano de Terwa es una península rocosa y montañosa que se adentra en el océano justo al sur del Ojo de Abendego. Tradicionalmente se considera la línea divisoria entre Garund al este y las islas de los Grilletes al oeste. La mayor parte del altiplano de Terwa consiste en montañas bajas y muy boscosas, que suelen rondar entre los dos mil (*600 m*) y los cinco mil pies (*1500 m*) sobre el nivel del mar, con algunos picos que se elevan hasta los ocho mil (*2400 m*) o los nueve mil pies (*2700 m*). El bosque de las montañas es lo que los eruditos llaman bosque nuboso o musgoso, ya que, por un capricho de la geografía, rara vez llueve en el altiplano y la humedad vuelve a la tierra a través de capas casi constantes de niebla. Las plantas y los animales recogen el agua de la condensación, y el sol sólo puede verse débilmente a través de la eterna niebla. La mayoría de las plantas son árboles bajos y robustos con tallos nudosos, cubiertos por una espesa alfombra de musgo, mientras que los animales son más pequeños que en la selva de Mwangi al este, con una plétora de monos, cerdos salvajes, leopardos y anfibios. El altiplano es especialmente conocido por sus pequeños, coloridos y tóxicos tritones.

La región está habitada por los enanos mbe'ke, una sociedad cosmopolita y urbanizada que suele habitar en las altas montañas que se ciernen sobre los bosques. Los mbe'ke poseen una de las ciudadelas celestes originales, la Espira de las Nubes (página 68) y se han expandido para construir otros pueblos y ciudades por el altiplano. Un pueblo típico de los mbe'ke alberga a varios cientos de enanos junto con algunos humanos y otras ascendencias diseminadas entre ellos. Suele estar fortificado con robustos muros de piedra y construido al menos a mitad de camino en una montaña. Los mbe'ke cultivan tubérculos y setas en el bosque y extraen cobre y oro, que convierten en objetos de belleza para comerciar con otros pueblos.

Una gran cantidad de dragones de las nubes, caprichosos y de mentalidad salvaje, reclaman el altiplano como su hogar. Cada dragón suele escoger un valle en particular para sí mismo y normalmente anida en el árbol más alto o en algún estanque de la montaña, pero todos están ligados entre sí por una gran red de parentesco. Son aliados y amigos incondicionales de los enanos y la mayoría de los mbe'ke pueden nombrar al menos unos cuantos dragones locales.

K'LERENG

La segunda ciudad más grande de los enanos mbe'ke, K'lereng se erige como un gran puerto comercial en el borde superior del altiplano de Terwa, en la esquina sureste de las Tierras Empapadas. En sus muelles se pueden encontrar mercancías de un centenar de naciones y personas de un centenar

de tierras, aunque la mayoría de los residentes permanentes son mbe'ke que viven bajo el gobierno del rey Thabsing Ojo de Sangre (página 71).

La riqueza de K'lereng proviene principalmente del comercio y la construcción naval y el profundo puerto artificial construido por los enanos hace generaciones es una parte vital del sustento de la ciudad. Una enorme cadena marina, que se levanta mediante antiguas máquinas para bloquear el paso de los barcos cuando es necesario, protege el puerto. Cada eslabón de la cadena marina tiene el tamaño de un toro y la mayoría de los eslabones están patrocinados por varias hermandades de mbe'ke o por capitanes mercaderes locales, que pagan su mantenimiento y encargan a grabadores locales que los decoren. El dragón de las nubes Corssiarzyx, que tiene su guarida en un árbol gigante al borde del puerto, ha reclamado siete eslabones para sí mismo, cada uno de ellos grabado con el aspecto de un dragón mordiéndose la cola. En ocasiones, los piratas intentan atacar el puerto, pero hasta ahora la gran cadena marina, el dragón y los guerreros del rey Thabsing siempre han logrado repelerlos.

EL POZO DE LA TORMENTA

Hay un pequeño valle boscoso escondido en el corazón del altiplano. El musgo y el liquen cubren las piedras de formas extrañas que se encuentran en su interior, y los árboles retorcidos se agolpan alrededor de un profundo barranco. Una niebla gris oscurece el fondo de esta grieta y, en ocasiones, se pueden ver destellos de rayos en sus profundidades. En realidad, el barranco es un portal permanente al Plano del Aire, que conduce a las afueras de la gran Tormenta de Colmillos, una vorágine eterna que empequeñece incluso al Ojo de Abendego. Es desde aquí desde donde los dragones de las nubes entraron por primera vez en el altiplano de Terwa y la existencia del portal es un secreto muy bien guardado entre ellos. Esto se debe a que el Pozo de la Tormenta es también el lugar de sepultura de su pueblo. Cuando un dragón de las nubes envejece y se debilita, viaja al Pozo de la Tormenta y lo vigila durante sus últimos años hasta que sus huesos se unen a las formas cubiertas de musgo del suelo del bosque.

Entre el portal elemental estable y el rescate de un emperador en huesos de dragón, el Pozo de la Tormenta es el mayor tesoro del altiplano, pero no está desprotegido. Aunque las sierpes de esta zona pueden estar envejecidas y marchitas, siguen siendo dragones con siglos de astucia y su trabajo consiste tanto en proteger a los demás del Pozo de la Tormenta como en vigilar los huesos de sus antepasados, ya que los depredadores invisibles del viento y la malicia a menudo intentan atravesar el portal.

EL VALLE DE LOS FANTASMAS

La omnipresente niebla del altiplano es más espesa de lo habitual en este valle bajo y húmedo y los visitantes que se acercan juran que ven los rostros de conocidos que saben que están muertos arremolinándose en la niebla. Los valientes que se atreven a adentrarse en el valle afirman tener la sensación de que los siguen y oyen sonidos extraños y desorientadores que resuenan en el límite de la percepción. Es fácil perderse irremediablemente en el valle y el lugar no está exento de peligros, como caídas repentinas y depredadores mortales. Muchos de los que entran no regresan nunca.

Los visitantes más afortunados del valle pueden encontrarse con una leyenda local conocida únicamente como el **Tamborilero fantasma** (NB humano bardo 15). El Tamborilero fantasma, un hombre mwangi alegre y despreocupado, lleva tres tambores de madera decorados y una vieja lanza con punta de pedernal. Conduce a los viajeros perdidos de vuelta al valle, aunque él nunca se va. También se le puede convencer de que enseñe a los interesados un par de compases. Aquellos que aprenden con éxito sus rítmicos e hipnóticos compases descubren que tienen poder sobre los muertos.

¿DÓNDE DICES QUE ESTAMOS?

El altiplano de Terwa se encuentra directamente al oeste de las llanuras de Mugumo (página 176) y al sur de las Tierras Empapadas (página 172). Cala Sangrienta se encuentra en su extremo sur, mientras que Los Grilletes y la ciudad pirata de Puerto Peligro quedan al norte. A los enanos mbe'ke no les gustan los piratas, los agentes de Aspis ni los colonos que huyen, por lo que el altiplano es una especie de barrera para la mayoría de la gente que podría querer atravesarlo.

DRAGONES DE LAS NUBES

Los dragones de las nubes son criaturas poderosas y primitivas que proceden del Plano Elemental del Aire y planean sobre los picos más altos de la Extensión de Mwangi. Aunque la mayoría de los dragones de las nubes son viajeros y exploradores de corazón, los del altiplano de Terwa se contentan con mantener una residencia permanente en las montañas. A veces, incluso, se les puede ver merodeando entre las nieblas de las selvas de Mwangi, en las tierras bajas. Como no son ni especialmente benévolos ni especialmente violentos, la mayoría de los habitantes de Mwangi los ven como algo más parecido a un clima pasajero que como una amenaza a la que haya que enfrentarse. Para más información sobre los dragones de las nubes, consulta el *Bestiario 2*, págs. 99 a 100

LAS COLINAS BANDU

Las colinas Bandu se alzan silenciosas y lúgubres hacia el sureste. Estas sombrías laderas sirven como tumbas desoladas (hogares para los muertos vivientes sin descanso); unas ruinas de piedra blanqueadas por siglos bajo el sol despiadado que salpican la tierra estéril. En los estrechos valles se hunden nubes grises, cubriendo los traicioneros caminos con una densa niebla que promete una lluvia fría que cala hasta los huesos. Lo que otrora era una delicada señal de la primavera cae sobre los viajeros como heladas e impenetrables sábanas de color gris pizarra que agitan el barro de las colinas Bandu, empapando con avidez al viajero a cada paso que da. A pesar de las constantes lluvias, las colinas y los valles sólo tienen piedras, tierra compactada y algún túmulo vacío.

Mucho se ha susurrado en torno a hogueras chisporroteantes que la hierba dispersa y espinosa y los esqueletos de árboles petrificados albergan espíritus hambrientos y deseosos de robarles el aliento a los viajeros desprevenidos. Los que recorren los descuidados senderos de esas colinas enseguida descubren que perderse en los valles poco profundos es mucho más fácil de lo que esperaban.

Es donde el monte Nakyuk y sus primos se elevan, como los dedos huesudos de un antiguo dios sin nombre, donde la erosión de las colinas Bandu es más prominente, salpicada por campamentos mineros olvidados y senderos de cazadores que antaño buscaban alimento en la gran garganta de la tierra. En las profundidades del subsuelo brotan los frutos de las colinas Bandu: vetas de valioso oro, depósitos de minerales y ramitas de piedras preciosas que se abren como flores brillantes en las manos de exploradores extranjeros y nativos por igual.

La caza silvestre es difícil, en el mejor de los casos, de encontrar en las colinas Bandu. Los viajeros tendrán algo de suerte si encuentran la corteza comestible y las raíces disecadas que salpican el paisaje, pero estas comidas, como la mayoría en las colinas Bandu, son raras y no muy satisfactorias.

ARZIKAL

En lo alto de las copas de los árboles occidentales de la selva Chillona se alzan los escarpados dientes de Arzikal, la ciudad en ruinas de las Agujas Hambrientas. Esta silenciosa ciudad ha sido arrancada de la tierra, destripada y mostrada en toda su grotesca gloria. Cada aguja es un testimonio de la ira de algún dios antiguo; aunque en otro tiempo fue una metrópolis llena de vida, ahora sus palacios y casuchas se apilan precariamente unos sobre otros en tambaleantes columnas repartidas a lo largo de una docena de millas (*19,2 km*), como las semillas de una flor.

Los que se adentran en la ciudad esquelética pueden oír el silbido del viento solitario que se filtra a través de los

recovecos de estos edificios en ruinas, mientras cada torre se balancea desafiando el paso de los siglos. Se rumorea que cualquier aguja que sucumbe al viento cortante se derrumba sin hacer ruido para brotar como un siniestro hongo de piedra en otro lugar. Así es como crece la ciudad, más que por la propagación de cualquier persona o bestia que aceche entre las sombras de los obeliscos y torres. Esta ciudad engulle toda vida, es un fantasma hambriento de su antigua gloria, que devora a los visitantes y atrapa sus espíritus para siempre.

Otros peligros aguardan a los aventureros más allá de recorrer el laberinto de torres olvidadas hace mucho tiempo. Las puertas de madera de ébano, antaño delicadamente talladas, cuelgan de sus goznes abiertas como fauces, permitiendo el paso a cualquiera que se atreva a entrar. Las plazas y los paseos, que en su día fueron el alma de esta silenciosa ciudad, están cubiertos de profundas huellas de miles y miles de manos con siete dedos.

LA COMPAÑÍA MINERA TESORO PROFUNDO

La compañía minera Tesoro Profundo, una operación centrada en una serie de bases remotas y secretas en las colinas Bandu, suministraba en su día gemas enormes y de gran calidad a los mercados de Eledar en la colonia de Sargava. La empresa explotaba a los xorns para extraer rápidamente las vetas de gemas locales, prometiendo a los elementales un camino de vuelta a casa en cuanto cumplieran alguna cuota imprecisa. Sin embargo, los mineros han sufrido dos grandes reveses en rápida sucesión. En primer lugar, la Revolución Vidriana puso patas arriba los mercados locales y el nuevo gobierno sólo pudo continuar provisionalmente el comercio con sus antiguos socios colonialistas. En segundo lugar, los mineros se han topado recientemente con hobgoblins de Oprak en sus túneles mineros, que llegaron a través de los Caminos de Piedra en busca de una supuesta población de hobgoblins en la zona. Aunque los hobgoblins se han mostrado sorprendentemente poco violentos en estos enfrentamientos, han expresado claramente su intención de hacerse con la empresa y han saboteado a los mineros en todo momento, como por ejemplo ayudando a los xorns de Tesoro Profundo a escapar al Plano de la Tierra.

CONFÍN OSCURO

Hay una inscripción en la figura de piedra de un hombre que se alza sobre las nubes bajas y las montañas de cima plana que dominan las colinas Bandu orientales: «Señalo el camino a Zurakai, de donde nunca se vuelve». Este titán de rasgos afilados desprende un aura intimidatoria, su superficie de un color negro intenso está salpicada con vetas verdes como un inquietante cielo nocturno. La estatua hace tiempo que se cayó de su posición en lo alto del río Ocota. La fatídica frase está grabada en su amplio pecho y hombros, que son tan anchos como los brazos extendidos de un hombre adulto. ¿Podría esta estatua señalar el camino a una ciudad legendaria en el corazón de la selva o simplemente pretende conducir a los intrusos en su tierra natal hacia una muerte agónica?

A pocos kilómetros del misterioso monumento y de las supuestas ciudades ocultas que acechan en las brumas de la jungla se encuentran las ruinas carbonizadas de Confín Oscuro. A diferencia de otros restos dispersos de civilizaciones centenarias, la historia de Confín Oscuro sólo abarca unas décadas, truncadas en su mejor momento, cuando los esperanzados peregrinos y comerciantes que antaño encontraban paz y prosperidad entre sus muros de piedra desaparecieron de repente. El puesto comercial se mantiene como un recordatorio silencioso para todo aquel que vague por las tierras salvajes de la Extensión de Mwangi, con las sombras calcinadas de los edificios como única prueba de las vidas que desaparecieron en la jungla.

¿DÓNDE DICES QUE ESTAMOS?

Las colinas Bandu separan la selva de Mwangi (página 164) y las llanuras de Mugumo (página 176) en el norte de la selva Chillona (página 160) en el sur. Su cordillera más occidental llega hasta la nación de Vidrian, con las Tierras de Kaava orientales (página 170) directamente al norte. Aunque algunos habitantes de las Tierras de Kaava se adentran en las colinas Bandu, compitiendo o aliándose con los guls locales, la mayoría de la gente evita la región siempre que sea posible.

EL CÁLIZ DE SARGAVA

Establecido por los colonos de Sargava, el acontecimiento conocido como el Cáliz de Sargava es una carrera a pie de una semana de duración que abarca partes de la jungla Risueña, las llanuras M'neri y las colinas Bandu. Armados únicamente con su ingenio y los objetos que se toman el tiempo de fabricar por el camino, los concursantes corren a través de selvas sin caminos, llanuras onduladas y traicioneros acantilados de montaña, esquivando animales salvajes por el camino. Cualquier tipo de trampa, como el almacenamiento de provisiones, se castiga severamente, y el punto de partida y el destino exactos de la carrera se mantienen en secreto hasta el día que comienza. Aunque la carrera se salda con varios accidentes mortales y muchos vidrianos consideran que se aprovecha de los pobres y los desesperados, ha sobrevivido a su homónimo sargavio. Cada año llegan más participantes que compiten por la fama y la gloria en forma de un gran premio en metálico.

EL LAGO DE PIEL ROBLIZA

Los restos de tiendas, chozas y cabañas en ruinas rodean las orillas pedregosas del lago de Piel Robliza, algunas con reveladores surcos de afiladas garras. Aquí se encuentra el hogar temporal de los miembros del Reino Adoquinado. Estos guls y umasi errantes (misteriosos humanoides que prolongan su vida mediante el trasplante de órganos en sus cuerpos) recorren las desoladas montañas y valles de las colinas Bandu, atraídos por el olor de los exploradores mortales que buscan oro y gloria en las brillantes vetas de las profundidades de la tierra.

Según la leyenda, el lago en sí es una superficie lisa y vidriosa de color rosa, sin perturbaciones de peces ni aves, y cualquiera que se adentre en sus profundidades flotará con facilidad en sus aguas saladas. Un viajero curioso que se adentre unos metros en el agua probablemente se encontrará rodeado de restos calcificados de aves y animales que se alejaron demasiado de la orilla. Al morir, estas criaturas se conservan para siempre como centinelas silenciosos del lago de Piel Robliza, testigos de los guls y los umasi (consulta el recuadro de la página 170) que han hecho del lago su imperio. Las historias de este legendario lago resuenan en los mercados y bazares sargavios, pero muchos temen que sus riquezas se hayan perdido en la noche de los tiempos.

EL VANJI MENOR

El Vanji Menor, hogar de feroces hipopótamos y letales serpientes constrictor, atraviesa las selvas de Kaava. Este río serpentea a través de cientos de kilómetros de selva tropical y los viajeros que recorren sus salvajes aguas pueden acabar luchando con cocodrilos acorazados o arrastrándose a través del denso follaje para evitar las plantas venenosas. Los que se aventuran río arriba, más allá de los rápidos que amenazan con hacer astillas las embarcaciones, se encuentran con los mayores terrores que merodean por las profundidades del río: peces cuyas bocas abiertas son lo bastante grandes como para tragarse a un hombre entero y reptiles al acecho que se camuflan en el lecho rocoso del río.

Los viajeros se sentirán aliviados al llegar a la confluencia del Vanji Menor con el río Dzimmi, un vado natural que es uno de los pocos puntos de cruce fiables; sin embargo, sus esperanzas podrían ser efímeras, ya que el vado es un terreno de caza frecuente para los bandidos que residen cerca de las ruinas de Confín Oscuro.

LOS CAMPOS DE ESTASIS

En el año 4516 RA, un grupo de exploradores que recorrían las colinas Bandu descubrieron lo que parecía ser una vasta prisión subterránea poblada en su totalidad por guerreros zenj con armadura congelados por arte de magia. Bautizado como los Campos de Estasis, el misterioso complejo de cavernas acabó inundado por colonos y aventureros oportunistas en cuanto la noticia llegó a la entonces colonialista Sargava. A pesar de las peligrosas montañas que rodean la entrada y de los letales conjuros de protección de la cárcel para disuadir cualquier intento de examinar las «celdas» de cerca, la Sociedad *Pathfinder*, los gremios sargavios y muchos otros emprendieron el viaje para descubrir los secretos de los Campos de Estasis.

El derrocamiento de Sargava y el ascenso de Vidrian interrumpieron todas estas operaciones y los habitantes de Vidrian han redescubierto la ubicación exacta del complejo recientemente. El gobierno vidriano ha financiado algunas expediciones de exploración a los Campos de Estasis, tanto por el deseo altruista de liberar a los posibles cautivos como por el motivo mercenario de encontrar cualquier aliado potencial que pueda ayudar a reforzar su inestable posición. Hasta ahora, ninguna de las expediciones vidrianas ha tenido más suerte que las anteriores.

EL MONTE NAKYUK

Las estribaciones circundantes se elevan hacia la cima del monte Nakyuk, el punto

más alto de una cordillera muy erosionada. Los picos desolados y desmoronados y la falta de vegetación ofrecen pocas razones para que la gente se aventure voluntariamente a la montaña. Las escarpadas laderas del monte Nakyuk siguen siendo el hogar de buscadores de oro extranjeros en campamentos de tamaño considerable, muchos de los cuales son restos del colonialismo de Vidrian. Estos mineros tienen como objetivo las ricas vetas minerales de la montaña que producen grandes cantidades de oro y un pequeño número de esmeraldas y zafiros, casi siempre sin defectos. También se extraen constantemente fósiles de las laderas, curiosidades que, sin embargo, se ocultan para venderse posteriormente. El precio de estas explotaciones mineras es más elevado que el de muchas otras, ya que los exploradores atraen rápidamente la atención del Reino Adoquinado del lago de Piel Robliza. A cambio de las demandas de derechos mineros en sus tierras, el Reino Adoquinado exige que los mineros entreguen los cadáveres de cada campamento para proporcionar piezas frescas para los Umasi y comida para los guls. La minería siempre tiene su precio en sangre y huesos, pero al menos en el monte Nakyuk, el coste se regatea por adelantado.

De todos modos, los buscadores de oro del monte Nakyuk son mortales y tan caritativos o tan crueles como cualquiera de su especie. Un explorador demacrado puede encontrar un respiro en un campamento minero, con ofertas de comida caliente y fuego antes de seguir adelante, siempre que nadie intente alimentar con el forastero a los guls para saldar alguna deuda.

EL SENDERO DE LAS ALMAS ROTAS

Preparado para llevar a muchos viajeros a su prematuro final, el Sendero de las Almas Rotas se escabulle y serpentea entre las colinas Bandu. Los visitantes de la ribera norte del río de las Lágrimas Perdidas observarán que el sendero está repleto de tumbas poco profundas y túmulos construidos de forma apresurada, algunos de ellos con miles de años de antigüedad, que conducen a los viajeros a adentrarse en tierras salvajes sin pausa ni propósito. El Sendero de las Almas Rotas serpentea durante kilómetros, sin llegar nunca a un destino claro y deslizándose por las colinas Bandu como una serpiente.

Aunque hay muchas tumbas, los exploradores del sendero de las Almas Rotas descubrirán que pocas han sido perturbadas por los transeúntes. Se rumorea que aquellos que profanan los montículos y túmulos que marcan el Sendero de las Almas Rotas serán presa de espíritus hambrientos y restos vengativos que acechan de noche en busca de aquellos que les hayan robado sus ajuares funerarios.

TOBAZAN

Los tobazan son un grupo disperso de gigantes de la madera que residen en la Extensión de Mwangi oriental, aunque su dominio principal se encuentra en el centro de los yermos de las colinas Bandu. Los tobazan, esbeltos y excepcionalmente altos, viven en grupos aislados y nómadas, sin apenas interés en contactar con los demás habitantes de la zona. Consideran a los gigantes de piedra y de las colinas de la Sierra Resquebrajada y a los kibwe como sus enemigos ancestrales, aunque la ausencia de solapamiento territorial hace que ambos pueblos casi nunca se enfrenten. Las historias de los tobazan afirman que las colinas Bandu eran antaño exuberantes y verdes, pero en su gran avaricia y orgullo, los gigantes de piedra negociaron con los dioses para reconvertir la tierra en roca dura y abundantes gemas. Ninguna de las culturas cercanas de gigantes de piedra y de las colinas tiene leyendas similares, aunque algunos eruditos se preguntan si las colinas Bandu podrían haber tenido una población nativa de gigantes de piedra que haya desaparecido de la región.

A pesar de su desinterés u hostilidad hacia la mayoría de sus vecinos, los gigantes tobazan son bastante amistosos con los pueblos que los visitan y las tribus zenj locales suelen ofrecerles comida a cambio de gemas y oro. Sin embargo, al igual que con todos los gigantes, las relaciones se abordan con mucha cautela, ya que los tobazan suelen tener un temperamento feroz y rara vez dudan en arrancarle un miembro a cualquiera que perciban como enemigo.

ZURAKAI

La misteriosa estatua de las colinas Bandu ha dado lugar a una gran especulación entre los eruditos que la conocen. La figura está compuesta por un extraño tipo de roca que hasta ahora sólo se encontraba en islas y bancos dispersos en los tramos más aislados del océano Arcadiano. Por ello, algunos creen que señala el camino hacia una ciudad azlante perdida, una reliquia de la colonización establecida antes de la Gran Caída que posiblemente haya escapado a la destrucción de su civilización. Si es así, dado el mensaje de la estatua, sus habitantes probablemente eran seguidores de la gobernante azlante y futura señora demoníaca, Zura la Reina Vampiro. Sin embargo, no se han encontrado otros artefactos azlantes en la Extensión fuera de Saventh-Yhi, por lo que el origen de la estatua sigue siendo un misterio.

EL LAGO OCOTA

El lago Ocota se encuentra en el centro de la Extensión de Mwangi y es, con diferencia, su mayor masa de agua dulce. Con una extensión de más de cien millas (*160 km*) y generalmente simétrico, casi todos los ríos principales de la Extensión de Mwangi desembocan en el lago Ocota, que alberga su propio ecosistema. Sin los ricos nutrientes que transportan estos ríos, las exuberantes selvas no podrían sobrevivir. No son pocos los misterios y los peligros que se ciernen sobre esta enorme masa de agua y sobre su extensa costa.

Algunos geomantes sospechan que el lago Ocota se encuentra en la intersección de dos grandes líneas Ley, que hacen brotar una inmensa cantidad de energía mágica por todo el continente. Aunque actualmente no se ha verificado, esta afirmación es popular entre muchos eruditos arcanos porque también podría explicar los numerosos peligros que acechan en las profundas aguas de la cuenca del lago Ocota, que es un ecosistema mortal de enormes depredadores. La convergencia del tamaño del lago con la rica mezcla de nutrientes (y un posible manantial de energía mágica) sustenta a lagartos gigantes lo bastante grandes como para que se los confunda con dragones, además de serpientes de tamaños improbables, cocodrilos y todo tipo de criaturas intermedias.

Existen innumerables los relatos sobre el lago Ocota que presentan una letanía de bestias peligrosas que no se pueden encontrar en ningún otro lugar. Se dice que los restos de un millar de embarcaciones se encuentran en el fondo del lago y que sus tripulantes han sido devorados por hambrientas mandíbulas de reptil y arrastrados a las profundidades. De vez en cuando, testigos desde la orilla informan de un barco vacío que gira sobre las aguas que, por lo demás, están en calma.

Estos rumores no contribuyen a frenar la oleada de aventureros y eruditos temerarios que buscan hacerse un nombre descubriendo los misterios del lago Ocota. Algunos incluso se lo toman como un reto. La reciente desaparición del Rey Gorila de Usaro ha abierto las puertas del resto del lago Ocota a todo tipo de emprendedores. Los eruditos esperan estudiar la Aguja del Destino (página 155), mientras que una tendencia entre los aventureros ha hecho que muchos aparezcan en el lago para dedicarse a la caza deportiva, una práctica temeraria que se conoce coloquialmente como «buceo de cebo» debido a su tendencia a atraer a muchas criaturas a un mismo lugar. Las comunidades zenj locales ofrecen el consejo «el pez grande se come al pequeño», pero los aventureros siempre parecen interpretarlo como que ellos son siempre el pez más grande.

Además del reciente auge de investigadores y amantes de las emociones fuertes, la muerte del Rey Gorila ha invitado

a muchos grupos cercanos y distantes a intentar llenar el nuevo vacío de poder. Desde colonos que intentan ampliar la influencia de las distintas ciudades-estado de Mwangi, pasando por refugiados de cualquier lugar del continente, hasta quienes buscan sacar provecho de la afluencia de actividad, las orillas del lago Ocota están más concurridas que nunca.

LA AGUJA DEL DESTINO

Uno de los principales misterios del lago es la Aguja del Destino, una imponente formación de roca blanca que sobresale en el centro exacto del lago. Una densa capa de niebla rodea la base de la aguja y la mantiene oculta permanentemente, aunque su cima se eleva 300 pies (*90 m*) por encima de la superficie del agua. Las historias populares hablan de una isla oculta en la niebla, pero advierten de que ningún barco que desembarque en sus costas regresa jamás. Ni siquiera los elfos kallijae que se asentaron en Haven, otra isla del lago Ocota, están seguros de si el lugar existe o no.

La superficie de la Aguja del Destino es inusualmente lisa y regular, más parecida a una construcción que a una estructura natural, y existen numerosas historias sobre su origen. Las tribus zenj locales creen que fue construida por titanes en un intento inútil de alcanzar el reino de los dioses. Otros afirman que se construyó como un arma para atacar a esos mismos dioses. Una leyenda más extensa habla del antepasado del dios Gozreh, un ser anónimo y antiguo que consumió con avidez todas las plantas y animales de la selva, convirtiendo la Extensión de Mwangi en un páramo estéril. Gozreh, que sentía la difícil situación del pueblo, cogió la Aguja del Destino y atravesó el estómago de su antepasado. El ser cayó, su estómago se convirtió en la cuenca del lago Ocota y su sangre en los numerosos ríos que devolvieron la vida a toda la tierra.

Atravesar la superficie del lago Ocota es increíblemente peligroso. Numerosos y grandes depredadores acechan en sus profundidades. El mayor de ellos es un orm acuático anormalmente grande y con cabeza de cocodrilo al que los pueblos zenj y bonuwat cercanos llaman el Dios Fétido. De vez en cuando, se le dejan ofrendas, a menudo cabras o ganado, en las orillas para apaciguar al Dios Fétido y evitar que se dé un festín con gente desprevenida. Se dice que el orm reconoce a quienes le proporcionan comidas regulares, y que a cambio les ofrece su protección y les permite atravesar la zona con seguridad. Por esta razón, muchos en la región creen que existe una secta que rinde homenaje al Dios Fétido y atiende a su descendencia. Si tal secta existe, la mayoría cree que sus adoradores pueden encontrarse en esa isla envuelta por la niebla en medio del lago Ocota.

Una de las leyendas más creíbles es la del Guardián del Lago de Ocota, una colosal serpiente albina que se dice que rodea la Aguja del Destino en el fondo del lago. La serpiente se describe como un ser de gran conocimiento e inteligencia con una gran disposición a entablar conversación. Aquellos que entretengan al Guardián con una historia interesante se ganan el derecho a hacer una sola pregunta, que éste responderá con una parábola que contiene la información deseada. Después, el Guardián regresa al fondo del lago para continuar su sueño.

Debido a la presencia de feroces depredadores y del muy territorial Dios Fétido, pocos barcos que buscan la Aguja del Destino regresan, y menos aún con personas vivas a bordo. Por ello, la veracidad de esta leyenda, así como la profundidad real del lago Ocota, siguen siendo algunos de sus principales misterios.

LAS ORILLAS DEL OCOTA

Aunque bajo su superficie acechan numerosos peligros, las orillas del lago Ocota también ofrecen una gran variedad de

¿DÓNDE DICES QUE ESTAMOS?

El lago Ocota está situado cerca del centro de la selva de Mwangi, con la ciudad de Usaro en su orilla sur. Muchas fortalezas matanji (página 92) se encuentran a lo largo de las orillas del lago, y la rodean las tres naciones mualijae: los ekujae (página 42) al oeste, los kallijae (página 52) al norte y los alijae (página 32) al este. Casi todos los ríos importantes de la Extensión de Mwangi conectan con el lago Ocota, ya sea como afluentes que descienden desde las montañas o como desembocaduras que transportan sus aguas cargadas de minerales hacia el mar. Las aguas rojas del río Vanji brotan del lago Ocota y desembocan en la ciudad de Cala Sangrienta.

TRATOS MORTALES

Las relaciones diplomáticas entre los humanos zenj y los iruxis (u hombres lagarto) del lago Ocota han sido a menudo problemáticas, ya que la civilización iruxi es antigua y sus miembros tienen una gran memoria. Los guerreros iruxis se han dedicado a defender los lugares de anidación y los cementerios sagrados de cualquier intruso, actuando con juicios rápidos y pocas explicaciones. Muchos zenj se quedan con la impresión de haber comerciado pacíficamente con los iruxis un día y para ser atacados con lanzas al siguiente. No obstante, el comercio continúa, ya que los iruxis son unos de los habitantes más hospitalarios de la orilla del lago.

amenazas. Los depredadores acechan en las aguas poco profundas en busca de presas fáciles y arrastran a las desventuradas criaturas que encuentran en la orilla para convertirlas en su próxima comida. Más allá de las orillas hay selvas pobladas por unas aves carnívoras que no vuelan llamadas zenzas. Estos depredadores aviares se desplazan en pequeñas manadas y su plumaje les proporciona un robusto camuflaje entre la densa vegetación de la selva. Colaboran para aislar y eliminar a los miembros más vulnerables del grupo. Aunque se mantienen alejados de los individuos sanos, más de un aventurero ha salido a trompicones de situaciones arduas sólo para encontrarse rodeado por una ominosa abundancia de arbustos en movimiento. Se desconoce dónde arrastran los zenzas a sus presas, pero apenas dejan restos, lo que lleva a algunos a especular que en estas pequeñas manadas debe haber un comportamiento social que va más allá de lo que se ha documentado.

Gran parte de la flora y la fauna del lago Ocota supone un gran peligro para quienes no saben lidiar con ellas. Muchos de los peces del lago tienen dientes afilados y un apetito voraz, pero su carne se vuelve deliciosa y tierna cuando se cocina. El método tradicional para capturar estos peces consiste en empapar un paño en jugos de frutas dulces y lanzarlo al agua. El pez morderá la tela, lo que permite al pescador sacar varios peces mientras evita la atención de los depredadores más grandes. Quizá la regla más importante al pescar en el lago Ocota sea perturbar el agua lo menos posible al recoger la captura.

Una rara planta llamada fruto de ortiga, que crece exclusivamente en las aguas del lago Ocota, da un fruto suculento muy buscado que se considera uno de los alimentos más deliciosos de toda la Extensión de Mwangi. La planta utiliza estos dulces frutos para atraer a los peces, que posteriormente quedan atrapados en sus lianas «pegajosas». Esta sensación pegajosa procede en realidad de una serie de pequeñas agujas que inyectan a la presa atrapada una sustancia paralizante lo bastante potente como para detener a un cocodrilo adulto. Una vez paralizada su presa, la planta fruto de ortiga envuelve a la víctima con sus hojas y le drena la vida.

Por ello, sólo pueden recolectar la fruto de ortiga aquellos capaces de mantenerse lo suficientemente quietos como para ocultar su presencia en el agua. Un rápido corte en la base de la planta hace que ésta no pueda tensarse y, entonces, el recolector puede llevársela. Aunque las hojas ya no pueden drenar la energía vital una vez desconectadas de las raíces, hay que tener mucha precaución para evitar tocar esas lianas, ya que sus agujas siguen activas. La fruta en sí suele fermentarse para obtener bebidas alcohólicas y posee una acidez refrescante, parecida a la del yogur, que complementa su dulzura decadente. Las lianas se pueden inutilizar mediante el fregado o el calor y se suelen hervir para hacer sopa. Las hojas se secan y se utilizan como té amargo, que es un estimulante muy eficaz para mantener al bebedor despierto y alerta.

El reciente aumento de actividad en la costa ha provocado una fuerte disminución de la accesibilidad tanto a las frutos de ortiga como al pescado. Los recolectores deben vadear cada vez más el lago para acceder a estos recursos, mientras atraen a los míticos depredadores a la orilla para hacerse con una comida fácil. En cuanto se pone el sol, los charau-ka merodean por el perímetro del lago Ocota en busca de rezagados para arrastrarlos hasta Usaro y sacrificarlos en el río de la Sangre. Estos charau-ka, al igual que muchos de los peligros del lago Ocota, tienden a atacar a los rezagados solitarios o a los grupos de aspecto débil. Por ello, sería una pésima idea por parte de los viajeros aventurarse en grupos de menos de tres personas cuando recorran las orillas del lago. Los lugareños se agrupan y sincronizan sus actividades para minimizar el tiempo que pasan solos o después de la puesta de sol. A cambio, los charau-ka suelen atacar a los aventureros o a cualquiera que parezca ser un aventurero, contando con su negativa, a menudo temeraria, a huir.

Cuanto más se aleja uno de Usaro, más problemática se vuelve la zona. Sin el Rey Gorila, la gran cantidad de facciones interesadas que compiten por el poder hace que los viajes cerca de la ciudad estén cargados de política y peligro. Desde las luchas internas de los anteriores residentes de Usaro hasta la llegada de las incursiones de los orcos y los elfos kallijae, cualquier encuentro tiene el potencial de convertirse en un conflicto mayor, y los sonidos de refriegas a menudo pueden oírse desde muy lejos.

EL POZO DEL HOMBRE VIEJO

Nadie conoce la ubicación exacta del Pozo del Hombre Viejo, pero la mayoría cree que es uno de los fenómenos más peligrosos del lago Ocota. Según la leyenda, un anciano obsesionado con descubrir el secreto de la vida eterna cavó en las profundidades del lago tras soñar con el inofensivo agujero del fondo del lago. Cada día volvía y cavaba un poco más profundo, mientras se volvía cada vez más experto en aguantar la respiración bajo el agua. Un día salió a la superficie y se dio cuenta de que ya no podía respirar. Presa del pánico, el anciano miró su reflejo en el agua y vio que se había convertido en un siluro. Desesperado, volvió al fondo del pozo y comenzó a cavar una vez más, esta vez buscando una manera de volver a su forma humana.

El verdadero peligro del Pozo del Hombre Viejo es su fuerte y repentina resaca, que puede pillar desprevenidos incluso a los nadadores más experimentados, arrastrando a las sorprendidas víctimas a las profundidades del pozo, donde se ahogan antes de llegar a orientarse. La leyenda local afirma que el viejo atrapa a sus víctimas en un intento de consumir suficientes almas mortales como para romper su maldición. Nadie sabe cuántos cuerpos yacen en el fondo del Pozo del Hombre Viejo porque nadie ha podido localizar ningún resto de sus víctimas, ni siquiera fragmentos de huesos. Lo que ocurre con estos restos es uno de los misterios más inquietantes del lago Ocota.

NEMSHENZU

Nemshenzu es el mayor bastión iruxi de la Extensión de Mwangi fuera de las Tierras Empapadas y Jaha; se encuentra en la orilla oriental del lago Ocota. La ciudad está tallada entre colinas cubiertas de vegetación, construida con cristal y huesos de dinosaurio fosilizados. Sus pasillos y cámaras submarinas aprovechan la adaptación al agua de los habitantes iruxis, lo que vuelve la ciudad inaccesible para la mayoría de los posibles invasores humanos o charau-ka. Allí donde las criaturas acuáticas han resultado problemáticas, los estrechos túneles, las redes tejidas de enredaderas y las puertas asesinas mantienen fuera a lo peor de la fauna local.

El actual gobernante de Nemshenzu es un rey iruxi llamado **Mergataulk** (hombre lagarto varón guerrero de los huesos 11) que ha dedicado su reinado a reunir numerosos guerreros fuertes y líderes espirituales en la ciudad. Aunque sus defensores son una fuerza a tener en cuenta y han protegido bien Nemshenzu hasta ahora, Mergataulk lleva mucho tiempo observando la expansión de los pueblos de sangre caliente con ojo avizor: primero el auge de los charau-ka en Usaro y ahora la avalancha de exploradores extranjeros en las costas del lago. Tanto los habitantes de Nemshenzu como sus competidores se percataron hace tiempo de que, por muy grande y formidable que sea la ciudad, le cuesta competir con sus rápidos vecinos. Por ahora, los habitantes de la ciudad observan y esperan pacientemente, pero algunos se preparan para reaccionar a una velocidad vertiginosa si se presenta alguna oportunidad prometedora.

CANCIÓN DE LA EXTINCIÓN

Una historia local zenj habla de una ciudad en la orilla norte del lago Ocota que fue devorada viva por su propio rey. Un artefacto atrapaalmas, conocido como la *Canción de la Extinción*, absorbió la vida de sus víctimas y utilizó ese poder para alargar la vida de quien lo empuñaba. Devastó la ciudad, se tragó los pueblos, aldeas y tribus de los alrededores y luego desapareció en la selva. Los lugareños zenj avisan de los peligros de acercarse demasiado a la orilla norte del Ocota, aunque estos rumores suelen atraer a aventureros temerarios que proporcionan más alimento a la *Canción*.

El Muro Barrera

En lo alto de la Extensión de Mwangi se encuentra el Muro Barrera, una imponente cadena montañosa que divide la tierra y las extensas selvas de los desiertos de la costa norte garundi. El aire aquí está enrarecido y los que intentan atravesar la cordillera informan de un ruido sordo constante más grave que un trueno. Aunque la abundante vegetación de la Extensión de Mwangi continúa un poco por encima de la base meridional de la muralla, pronto se desvanece para dejar paso a la dura y escasa vida vegetal y al resistente césped salvaje. Animales de gran tamaño como los okapis y los elefantes deambulan por las zonas boscosas, aunque pocas criaturas se atreven a subir a lo alto de las montañas por miedo a los innumerables peligros que se esconden en las cavernas. Entre los animales que habitan en las cumbres se cuentan cabras y musarañas, que encuentran seguridad en grietas muy inaccesibles a lo largo de la ladera de la montaña. El terreno del Muro Barrera es traicionero, pero hay asentamientos dispersos a lo largo de las montañas.

Haldun

Aunque son escasos, hay varios asentamientos dispersos por la cordillera, el más septentrional de los cuales es la fortaleza de Haldun, situada en Rahadoum. Haldun es el cuartel general crucial del Muro de Lluvias, una red de centinelas y guardias que impiden que las criaturas de las Tierras Empapadas vaguen hacia el norte. La rígida vigilancia del Muro de Lluvias aporta el beneficio involuntario de alejar a las grandes criaturas hostiles que acechan por todo el Muro Barrera. Aunque la naturaleza casi infranqueable de la cordillera hace que no sea práctico cruzarla, más de un puñado de personas han intentado hacerlo por una miríada de razones, y la visión de las custodias mágicas de Rahadoum señala el final de su arduo viaje.

Lanza de la tierra

Para los Mwangi, los últimos registros del Viejo-Mago Jatembe encerrados en la espiral Lanza de la tierra, una gran biblioteca tallada en el interior de una montaña que se adentra en la tierra, son de especial interés. Al igual que muchas leyendas del Muro Barrera, se desconoce la ubicación exacta de la Lanza de la tierra, y tampoco es segura su existencia. Las viejas historias cuentan que contiene copias de todos los textos que el Viejo-Mago Jatembe escribió y recopiló después de la Gran Caída, incluidos los legendarios *Últimos Registros de Jatembe*, palabras de inmenso poder e importancia salvaguardadas en el punto más profundo de la Lanza de la tierra. Nadie sabe con certeza lo que contienen estos registros, pero un mito popular dice que son instrucciones destinadas a introducir la magia en el mundo una vez más si se produjera un segundo apocalipsis.

El carácter esquivo de la Lanza de la tierra se atribuye a menudo a una poderosa magia que supuestamente traslada la biblioteca exactamente al lugar donde nadie la busca. La leyenda dice que la Lanza de la tierra se revelará cuando los habitantes de la Expansión más la necesiten, aunque esto no disuade a los ávidos eruditos de seguir aventurándose en el Muro Barrera en su busca.

La Torre de los Guardianes de la Piedra

Numerosos grupos solitarios conforman los habitantes del Muro Barrera. Una secta de druidas conocida como los Guardianes de la Piedra opera en la cordillera central a lo largo de la frontera entre la Extensión de Mwangi y la nación de Thuvia. Su objetivo principal es salvaguardar una serie de lugares ocultos, como santuarios, portales extradimensionales y fuentes de energía planetaria. También protegen la fauna de las criaturas antinaturales que merodean por la zona. De forma un tanto irónica, esta protección ha provocado que la mayoría de las caravanas de mercaderes que viajan entre Thuvia y la Extensión de Mwangi tengan que cruzar por el territorio de los Guardianes de la Piedra, una fuente de enfado constante para los druidas, agravada por la presencia constante de estudiantes que buscan la legendaria Ciudadela del Alquimista, donde supuestamente aún vive Artokus Kirran, creador del elixir de orquídea solar (*Leyendas de los Presagios Perdidos*). Sin embargo, en lugar de intentar combatirlo, los Guardianes de la Piedra guían a estos visitantes a través de sus tierras lo más rápido posible. Mantienen una alianza a regañadientes con el pueblo de Thuvia y proporcionan un paso seguro a los invitados a la ciudadela a cambio de disuadir a los forasteros de husmear en su territorio.

Esta fortificación abandonada, construida originalmente por gigantes como una torre de vigilancia, fue reclamada por los Guardianes de la Piedra cuando se dieron cuenta de su necesidad. La torre se encuentra en la cima de una de las montañas más altas del Muro Barrera y, en días claros, puede verse a más de 100 millas (*160 km*) de distancia. Se dice que cuando el sol se sitúa directamente sobre la torre, ésta brilla ligeramente. Algunos rumores incluso afirman que el estruendo parecido a un trueno que se oye ocasionalmente a través del Muro Barrera se origina en esta fortaleza.

La Tumba de los Mil Colmillos

En las montañas más meridionales del Muro Barrera se encuentra la Tumba de los Mil Colmillos, que marca la frontera entre la Extensión de Mwangi y las Tierras Empapadas. La Tumba de los Mil Colmillos es una cripta laberíntica que, según se cree, fue construida por el asura adhukait Kaisadvaisad para atraer a los aventureros temerarios que perseguían riquezas hacia una muerte prematura. Los túneles parecen no ser nunca los mismos y, las estructuras cambiantes desorientan incluso a los más experimentados exploradores de dungeons. La Tumba de los Mil Colmillos, llena de trampas y cubierta de huesos, es objeto de una gran variedad de leyendas.

Los últimos rumores dicen que la cripta es más profunda que antes y que el nivel más bajo contiene la cabeza del Señor Empíreo Shei Cinco Amaneceres. El sombrío deleite con el que Kaisadvaisad celebra su victoria sobre el ser divino provoca una expansión cada vez más febril. Algunos dicen que un día el adhukait llegará al centro de Golarion en su insensato afán por proteger su trofeo. Sin embargo, estos rumores entran en conflicto con el hecho de que un Señor Empíreo llamado Shei aún habita en el Plano del Nirvana.

¿Dónde dices que estamos?

La cordillera del Muro Barrera constituye la frontera norte de la Extensión de Mwangi, y sus traicioneros picos bloquean las naciones vecinas de Rahadoum, Thuvia y Osirion. La mayoría de la gente sólo se adentra en las montañas en busca de la legendaria Ciudadela del Alquimista, pero unos pocos comerciantes ambiciosos se atreven a escalarlas para importar mercancías de una nación a otra. Aunque pocos conocen su existencia, uno de los principales puntos de interés del Muro Barrera son las ruinas de Kho, los restos de una de las ciudades voladoras del imperio shory. Para más información sobre las ruinas de Kho, consulta las páginas 178 a 183.

LA SELVA CHILLONA

Aislada en la esquina sureste de la Extensión de Mwangi, la selva Chillona está sumida en una espesa capa de niebla que desciende perpetuamente desde la Sierra Resquebrajada y las colinas Bandu. Vista desde arriba, parece más un lago de nubes que un bosque. Los penetrantes gritos de los primates y de los pájaros resuenan constantemente a través de la sofocante y húmeda niebla, lo que da a la jungla su infame nombre. En contraste con los majestuosos y altos árboles comunes en otros bosques, los árboles de la selva Chillona están torcidos y atrofiados. El terreno es inclinado, dado que la selva se extiende hacia las montañas cercanas y las marañas de raíces resistentes y hojas húmedas hacen que desplazarse a pie resulte traicionero.

No sólo hay que tener cuidado con los pies. La atmósfera onírica de la selva Chillona pesa mucho en las mentes de todos los que se adentran en ella. Muchos en la Extensión sueñan con este lugar, incluso algunos que nunca han puesto un pie en sus brumas.

Desde los pájaros que anidan sobre la niebla, pasando por los diversos primates que habitan en las copas de los árboles, hasta los mamíferos terrestres que acechan en el suelo del bosque, la selva Chillona alberga una increíble densidad de vida salvaje. Cada capa alberga también una variedad endémica de insectos que van desde los de colores vibrantes hasta los casi invisibles y desde los inofensivos hasta los mortales. Algunos insectos y pájaros exclusivos de la selva Chillona también pueden imitar cualquier sonido con una precisión espeluznante. Esto contribuye a la cacofonía de la selva Chillona, ya que no todos los chillidos provienen de un mono. Los pasos de los cerdos de río y los roedores se ven interrumpidos ocasionalmente por el silencioso acecho del leopardo barukal, un depredador que tiene la capacidad de cambiar el color de su pelaje para adaptarse a su entorno. Por si fuera poco, muchas plantas de la selva Chillona son también carnívoras, algunas lo suficientemente grandes como para atrapar y consumir grandes criaturas depredadoras. Muchos aventureros incautos han tropezado con una raíz, han caído de cabeza en una enorme planta de jarra y han perecido, incapaces de perforar su dura piel ni de escalar sus resbaladizas paredes.

Al igual que las Tierras de Kaava, las particularidades de la selva Chillona no se conocen bien, ya que su ubicación y circunstancias la hacen peligrosa para todos aquellos que no estén familiarizados con ella. Para llegar a la selva Chillona, hay que atravesar las Colinas Bandu o cruzar la Sierra Resquebrajada, todo ello mientras te defiendes de los habitantes de Mzali, cada vez más hostiles. Una vez alcanzada, la propia selva se convierte en una amenaza. Salvo Osibu,

hay muy pocos asentamientos dentro de la selva Chillona y son aún menos los que están dispuestos a echar una mano a los forasteros. El Consorcio de Aspis ha enviado varias expediciones a la selva, pero su actitud hostil y su falta de voluntad para cooperar con sus residentes condujeron al desastre, agriando las relaciones entre los habitantes de la selva y los forasteros. Los que se han aventurado a entrar y han regresado con vida suelen contar historias vívidas, aunque llenas de digresiones, que no responden a ninguna pregunta sobre los misterios que encierra la selva.

DBEDE

La torre de Dbede atraviesa el dosel de la selva Chillona, dispersando la niebla que se acumula en su base de 15 pies (*4,5 m*). Desde lejos, se alza orgullosa, sobresaliendo por encima de las copas de los árboles de casi 100 pies (*30 m*) de altura. Este titán es una hazaña notable que no ha sido construida por hombres ni monstruos, sino por una industriosa colonia de millones de termitas. Construida grano a grano a lo largo de un periodo de tiempo inconmensurable, Dbede no muestra signos de detener su crecimiento. Nadie sabe el verdadero tamaño de la colonia ni la antigüedad de la estructura, sólo que lleva en pie el mismo tiempo que la gente lleva observando la selva Chillona. La base de la torre parece estar hecha de un material líquido que fluye constantemente; se trata de una ilusión creada por las innumerables termitas que suben y bajan por los pequeños surcos que recorren toda su superficie.

Aunque la torre parece frágil, en realidad es tan dura como cualquier monumento de piedra, y se erige como testimonio de la tenacidad de las termitas. Huesos de aventureros rodean su amplia base, despojados de carne, grasa y cartílagos. Ni siquiera la arena debajo de los esqueletos tiene manchas rojas de la vida derramada: cada gota ha llegado a los estómagos de los habitantes de la torre. Entre estos ominosos montones se encuentran los huesos de varios primates que han intentado darse un festín con la horda de termitas. Agredir a una sola termita hace que millones y millones salgan en su defensa, abrumando incluso a las criaturas más grandes.

Aunque la torre crece constantemente, su altura real fluctúa según la época del año. A pesar de su solidez, las fuertes tormentas ocasionales pueden saturar algunas de las paredes y hacer que se derrumben. Estos agujeros suelen ser reparados con notable celeridad, y casi siempre en cuestión de horas la torre vuelve a su forma anterior. El raro vistazo al interior revela los millones de pequeños túneles que asoman por la superficie porosa de Dbede, así como el hongo que las termitas cultivan para alimentarse. Este hongo da cierta resistencia adicional a la estructura de la torre.

EL RÍO KORIR

En ningún lugar de la Extensión de Mwangi se oye más el sonido del agua que cerca del río Korir. Sus corrientes chocan contra las rocas dentadas, salpicando la escarpada costa, arrastrando piedras, escombros y fauna a su paso. Numerosas cascadas y rápidos segmentan el río, haciéndolo traicionero salvo para el piloto más experimentado. Aunque estos factores disuaden a muchos de los cocodrilos e hipopótamos que pueblan el resto de los ríos de la Extensión de Mwangi, un gran número de animales sigue prosperando en el río Korir. Peces adaptados a la rapidez del Korir, como las barracudas o los peces tigre, nadan por sus aguas, mientras que grandes serpientes pueblan las ramas de los árboles que lo rodean. Estas serpientes se dejan caer sobre sus presas, normalmente mamíferos o aves y casi siempre logran nadar hasta la orilla sosteniendo aún su captura. Aunque por lo general no molestan a los humanoides, cuanto más grande sea la serpiente, más puede considerar que alguien es una comida adecuada, hecho que es doblemente cierto para los viajeros más pequeños, como los niños o los medianos. Por esta razón, los que navegan con frecuencia por el río Korir son expertos en apartar a estas serpientes antes de que puedan caer sobre el barco o sus pasajeros.

El río Korir es la principal ruta comercial entre las ciudades de Vidrian y también su principal conexión con Mzali. No es ni mucho menos la ruta más fácil (muchos de los rápidos y

¿DÓNDE DICES QUE ESTAMOS?

La selva Chillona se encuentra al sureste de las colinas Bandu (página 150) y al sur de la selva de Mwangi (página 164). Está cerca del límite oriental de la nación de Vidrian, cerca de la ciudad de Umnyango (antes conocida como Kalabuto). La ciudad-estado de Mzali limita con el borde suroccidental de la selva. Las fuerzas oficiales de Mzali rara vez se aventuran en su interior, debido a que el dosel de la selva bloquea el sol, por lo que el espeso follaje proporciona un escondite ideal para grupos rebeldes como los Leones Brillantes. La legendaria ciudad de Osibu está escondida en los confines del noreste de la selva Chillona, aunque sus habitantes se esfuerzan por ocultar este hecho al mundo exterior.

EL DESTINO DE ULDUVAI

Tras la caída de la mayoría de las ciudades shory, Ulduvai fue la última que quedó en pie. Sin embargo, desapareció de repente, sin dejar rastro. Aunque la mayoría de las ruinas shory se han descubierto y se han saqueado, Ulduvai nunca se encontró, lo que hizo creer a algunos que podría regresar de la noche de los tiempos. En realidad, Ulduvai cayó poco después que el resto del imperio shory. Tras descubrir un artefacto inmensamente poderoso del Tapiz Oscuro, un grupo de hechiceros shory renegados intentó utilizarlo de forma imprudente para conseguir poder. En lugar de ello, sus esfuerzos provocaron que todos los habitantes de Ulduvai acabaran devorados o transformados. La ciudad se sumió en la ruina y el sol se puso sobre el imperio shory.

cascadas exigen portear los barcos y toda su carga), pero recientemente, el ambiente en el río está más cargado de lo habitual. Las tensiones entre Vidrian y Mzali se perciben cada vez que los barcos de uno y otro lugar pasan flotando. Las tripulaciones dejan de trabajar para observar, con las manos sobre las empuñaduras y los ojos llenos de convicción. Un silencio frío y distante de ideales inflexibles atraviesa el tumulto de los rápidos. Se mantiene durante unos instantes sin aliento mientras los barcos pasan y sólo se disipa una vez que toman caminos distintos. Tal vez algún día se rompa la conexión que mantiene este río, pero, por ahora, fluye otro día de incómoda paz.

ELOKOLOBHA

Situada en el extremo oriental de la selva Chillona se encuentra la ciudad de los bilokos y elokos de Elokolobha. Los bilokos (página 126) son hadas enjutas con hocico de cocodrilo que acechan en la selva de Mwangi, cazando humanoides para darse un festín con su carne. Aquellos que consumen criaturas con importantes reservas de energía mágica se transforman en el transcurso de una semana en elokos, tras lo que desarrollan un apetito mayor y la capacidad de crecer repentinamente en tamaño. Elokolobha es la mayor agrupación de elokos conocida en la Extensión de Mwangi. Sus cimientos están tallados en grandes cimientos de piedra caliza de origen natural.

Los elokos no tienen el concepto de propiedad personal y normalmente tienen que buscar revolviéndolo todo para reunir equipo antes de salir a cazar. Como operan en pequeños grupos, al igual que cuando eran bilokos, suele haber suficientes objetos para todos. Los edificios de la ciudad son tan volubles e inconstantes como sus habitantes, se mantienen de cualquier modo hasta que se pierde el interés y se abandona el edificio, para luego reanudar su mantenimiento cuando se instala otro grupo de elokos. Esto puede cambiar de un día para otro, o incluso en un mismo día, dependiendo de los caprichos de los elokos; cualquier alojamiento abierto es una invitación para cualquier grupo de elokos que quiera ocuparlo. El suelo de Elokolobha está plagado de huesos y otros objetos diversos que los elokos no pueden digerir. Gran parte de ellos se utilizan para reparar edificios en ruinas o se reconvierten en lanzas o trampas para capturar más presas.

Hay muchos calderos esparcidos, con fuegos rugientes que alimentan caldos burbujeantes. Echan los huesos del suelo dentro y aprovechan la sopa resultante para calmar a los elokos hambrientos cuando las cacerías se tuercen. Los elokos pueden recurrir al canibalismo si están lo suficientemente desesperados, pero esto es extremadamente raro, ya que los caldos de huesos de Elokolobha alivian sus punzadas de hambre y les sacian el apetito. Aunque por lo general no se interesan por los que no pertenecen sus grupos de caza inmediatos, a los elokos de Elokolobha se los puede ser ocasionalmente participando en actividades sociales. Los elokos se hinchan para parecer lo más grande posibles y el eloko más alto es declarado vencedor. Otras actividades incluyen comparar cuánto pueden abrir sus mandíbulas. No parece haber ninguna razón para ello fuera del aspecto social, ya que el ganador no recibe nada.

Los caminos que conducen hacia Elokolobha están llenos de trampas, algunas muy obvias y otras no tanto. De vez en cuando, aventureros temerarios se lanzan a reclamar todos los tesoros que los elokos han acumulado a base de comer humanoides, pero pocos llegan a Elokolobha, y los que lo hacen casi nunca regresan.

MONTE DOWAMA

El pico nevado del monte Dowama, que se eleva al sur-este de la selva Chillona, domina la vista de toda la región. Su poderosa presencia atrae a visitantes y residentes por igual. Para los

lugareños, la montaña es un lugar sagrado, y sus frías e impresionantes laderas son sagradas y prístinas. Para los exploradores extranjeros, la montaña es un reto, una cumbre que hay que escalar y conquistar. No es de extrañar que este choque de puntos de vista haya dado lugar a amargas relaciones diplomáticas, aunque sólo en forma de desaires y juicios silenciosos. Si los forasteros buscan someterse al peligroso y desafiante terreno que conduce a la montaña, la mayoría de los lugareños no tiene problema alguno en dejarlos y normalmente hay un guía lo suficientemente desesperado o pobre como para llevarlos hasta allí a cambio de oro.

Los rumores hablan de un campo de escombros en la ladera sur de la montaña, un rastro de restos mágicos que quedan de la ciudad shory perdida de Ulduvai. Muchos creen que la propia ciudad está escondida en algún valle alto e inaccesible del monte Dowama. Tanto los aventureros extranjeros como los eruditos de Mwangi se sienten atraídos por estos rumores, tentados por el inestimable prestigio, la historia y el conocimiento que promete tal descubrimiento.

El monte Dowama es el hogar de una serie de pueblos extraños que no se encuentran en ningún otro lugar fuera de la Extensión de Mwangi, incluyendo criaturas conocidas como zothianos que se asemejan vagamente a los centauros, con torsos de iruxis y una parte inferior de cuatro patas. También son numerosas las historias entre los viajeros sobre avistamientos de derhiis, los poderosos gorilas alados que una vez vivieron entre el pueblo shory como valiosos aliados. La presencia de los derhiis no hace más que alimentar los rumores de que Ulduvai podría estar en la ladera de la montaña cercana, aunque también presenta barreras diplomáticas para aquellos que buscan explorar la zona. También se han difundido por la Extensión de Mwangi relatos salvajes de letales monstruos del caos o muertos en vida, lo que sugiere que, fuera cual fuere el destino de Ulduvai, no fue pacífico.

RASTEL

Rastel, antaño conocida como el Reino Devorador, era una ciudad situada al sur de Xatramba antes de su destrucción mutua. Aunque Rastel contaba con una población diversa que incluía humanos, enanos e iruxis, se la recuerda sobre todo por las cicatrices que dejó en la Extensión de Mwangi. Como Reino Devorador, las negociaciones con las ciudades cercanas se iniciaban y terminaban con las lanzas en ristre. El particular celo con el que Rastel intentó consumir a sus vecinos desató un conflicto con la ciudad sagrada de Xatramba. Xatramba, protegida a partes iguales por las bendiciones de sus antepasados y de Farasma, fue capaz de repeler el avance de Rastel durante un tiempo. Finalmente, Rastel convocó a infernales y conquistó Xatramba, sólo para que la propia Rastel cayera en una lucha interna. Tras consumir a su mayor rival, el Reino Devorador se devoró a sí mismo desde dentro y el caos resultante lo condujo a la ruina total.

La selva está devorando lentamente los restos calcinados de las ciudades de Rastel, sus templos han quedado olvidados y su historia se ha perdido. Muchos demonios aún rondan estas ruinas, aunque se nota que los más poderosos están ausentes. Se dice que estos peligrosos infernales yacen atados bajo las ruinas, encerrados junto con el tesoro robado de un centenar de ciudades. Durante la conquista de Xatramba, desaparecieron muchos artefactos religiosos; a día de hoy, no se ha recuperado ninguno de ellos. Toda la región rebosa de energía mágica ambiental y es uno de los principales puntos de interés para los lanzadores de conjuros e investigadores de la Extensión de Mwangi.

Las ruinas también albergan a los descendientes del pueblo de Rastel, conocidos como Los Que Esperan. Aunque su número es reducido y rara vez son hostiles, su coexistencia tranquila con infernales hace que la mayoría de los forasteros los eviten.

LOS QUE ESPERAN

Los habitantes de las ruinas de Rastel son todos tiflins, posiblemente influenciados por las fuerzas demoníacas que provocaron la caída de Rastel, y probablemente descendientes directos de esos mismos infernales. Veneran la memoria de sus antepasados mientras anuncian el regreso de los grandes infernales de Rastel que tanta destrucción causaron hace siglos.

LA SELVA DE MWANGI

La selva de Mwangi, verde, insondable, misteriosa y llena de vida, es el mayor bosque tropical de la región del mar Interior. Con una extensión de unas 800 millas (*1280 km*) de punta a punta y la mitad de ancho, sus verdes ramas contienen incontables mundos.

La selva de Mwangi podría denominarse con mayor precisión la cuenca hidrográfica del Ocota. Los persistentes vientos del este empujan el aire húmedo del Ojo de Abendego hacia Garund para estrellarse contra las montañas que rodean la selva. Este fenómeno provoca lluvias de unos 12 pies (*144 l/m²*) de agua cada año. Se acumula en el lago Ocota, un enorme mar Interior en el centro de la selva, y luego desemboca de vuelta al océano a través del río Vanji.

Toda esta agua alimenta una profusión de vegetación y un ecosistema únicos. Los árboles de la selva suelen alcanzar una altura de entre 100 (*30 m*) y 150 pies (*45 m*) y algunos especímenes gigantes pueden duplicar ese tamaño. Su altura y densidad dan lugar a capas únicas en la selva. En la parte superior se encuentra el dosel, una gruesa alfombra de vegetación a 100 pies (*30 m*) de altura, llena de ramas entretejidas con lianas y plantas trepadoras, sobre la que viven innumerables animales y algunas personas sin tocar nunca el suelo. Pájaros, monos, ranas, serpientes y una infinita profusión de insectos habitan en el dosel. Debajo está el sotobosque: más oscuro, más sombrío, hogar de bestias más grandes como pitones y leopardos, así como de una gran cantidad de helechos. Y luego está el suelo de la selva (donde casi nunca llega la luz del sol), hogar de bestias incluso más grandes, sobre todo cocodrilos y elefantes de la selva, que permanecen cerca de los ríos.

La selva tropical no perdona a los desprevenidos. La densa vegetación y el cielo oculto pueden volver casi imposible orientarse, y cualquier tipo de viaje supone una agotadora tarea de sudor y sangre. El viaje más rápido es por los ríos, aunque los constantes rápidos, las corrientes y los bancos de arena ocultos hacen que esa «rapidez» sea relativa. Los que intentan viajar por tierra encuentran su camino bloqueado por barrancos repentinos y arbustos espinosos que requieren un machete para poder cruzarlos. Recorrer incluso 10 millas (*16 km*) al día puede resultar una tarea hercúlea. Las junglas también albergan innumerables plantas tóxicas, insectos venenosos y depredadores hambrientos, que van desde los relativamente mundanos (leopardos, cobras y cocodrilos) hasta los más inusuales (saurios mokele-mbembe [*Bestiary 3*] o kishis demoníacos [*Bestiary 3*]). Sin embargo, las enfermedades de la jungla son más letales que cualquier depredador, especialmente la malaria transmitida por los mosquitos, que mata a más viajeros que cualquier otro peligro de la jungla.

Los habitantes permanentes de la selva, como los simios charau-ka o los elfos kallijae, tienen sus propias formas de facilitar los viajes y evitar a los depredadores, pero incluso ellos rara vez se aventuran lejos de sus territorios de origen. Como consecuencia de ello, la selva de Mwangi esconde innumerables secretos. Una antigua ciudad puede yacer enterrada en la selva a medio día de camino de un próspero puesto comercial, completamente oculta por el terreno. Cualquier cosa que aguarde en las profundidades de la selva, lejos de los ríos, puede permanecer siglos sin ser descubierta.

La Aguilera de las Canciones sangrientas

La aguilera es una pequeña meseta en las selvas del sur, de una media milla (*800 m*) de ancho y que se eleva 200 pies (*60 m*) sobre el suelo de la selva. Los locales la tienen como una zona maldita, ya que las plantas crecen enfermas y de formas retorcidas a lo largo de la meseta, y los pájaros que anidan a lo largo de sus laderas rocosas son seres mutados y deformes. Algunos tienen los ojos saltones como insectos; otros tienen colmillos afilados en sus picos; otros presentan heridas supurantes y llenas de pus que no les estorban lo más mínimo. Los pájaros acosan a cualquiera que intente subir por los escasos senderos de la meseta con cantos que hacen sangrar los oídos, los ojos y la boca. Los niños que nacen demasiado cerca de la meseta suelen tener extrañas marcas en sus cuerpos, una extraña escritura que nadie es capaz de descifrar.

Los habitantes de la zona afirman que, hace mucho tiempo, una tribu de adoradores de demonios sacrificaba a sus víctimas aquí y que los pájaros son los fantasmas enfadados de los muertos. Supuestamente, el altar de la tribu aún se encuentra en la cima de la meseta, al igual que (según las historias) su tesoro. Ciertamente, algo descansa en el corazón de la meseta, aunque no se trata del premio de un aventurero: allí yace una piedra negra del tamaño de un ser humano, cuya superficie bruta está cubierta de innumerables ojos mirones y la misma escritura espeluznante.

El Círculo de Ranage

Cerca del centro de la selva hay un curioso claro. Un denso círculo de cipreses de la selva, casi como un muro, rodea un pequeño espacio vacío, en cuyo centro hay un antiguo y retorcido baobab. El árbol está partido por la mitad y crece alrededor de una esfera de basalto negro del tamaño de un carro. Un extraño silencio inunda todo el claro y ni los letales depredadores ni las fuerzas del mal se acercan a él de forma voluntaria, pues encuentran el «olor» de la magia desagradable y desconcertante.

Según las leyendas locales, hace mucho tiempo esta tierra era el hogar de dos grandes espíritus hermanos, Ranage y Golokango. Ranage era amable y muy querido por la gente de la selva, pero Golokango era cruel y, con el tiempo, se volvió celoso. Discutieron y la disputa se convirtió en batalla; al final de la batalla el espíritu bondadoso aprisionó a su malvado hermano en el interior de la piedra y Ranage creció hasta convertirse en un gran árbol a su alrededor. Esta historia puede ser cierta o no; pero, ciertamente, alguien lanzó poderosos conjuros sobre el círculo para alejar el mal… y es poco probable que lo hiciera por capricho.

El Coloso de Senbaji

En el extremo norte de la selva se alza una extraña estatua alienígena. El Coloso es enorme, mide 200 pies (*60 m*) de altura y se eleva por encima de todos los árboles, excepto los más altos. Tiene un aspecto más o menos humanoide (aunque el tiempo no ha sido benévolo con él): un gran guerrero apoyado en una lanza, con el pecho desnudo y vestido con una falda escocesa y sandalias. Hay dos características extrañas en la estatua: sus manos tienen claramente seis dedos y su rostro es liso e inexpresivo, sin ni siquiera una depresión que indique ojos o boca.

Los habitantes de Senbaji, una comunidad zenj local, consideran al Coloso su protector y cada temporada celebran grandes festivales en los que los jóvenes suben a la estatua y la adornan con pinturas y guirnaldas. Lo llaman el Vigilante de las estrellas y dicen que Desna lo envió en la antigüedad para que los cuidara. Cierto o no, aunque ningún libro sagrado de Desna menciona tal cosa, lo cierto es que los habitantes de Senbaji han tenido pocos problemas de plagas o hambrunas a lo largo de su historia.

¿Dónde dices que estamos?

La selva de Mwangi se encuentra en el corazón de la Extensión, con el Muro Barrera (página 158) al norte, las Tierras Empapadas (página 172) al oeste y las colinas Bandu (página 150) al sur. Nantambu se encuentra en la esquina suroeste de la selva, mientras que Kibwe y Nagisa se encuentran al este, Jaha en el norte y el lago Ocota en el centro (página 154). El hogar de los elfos mualijae, los enanos taralu y los orcos matanji también se encuentra en esta zona.

Piedras rúnicas qlippoth

Antes de la creación, los qlippoth (*Bestiario 2*, págs. 237 a 242) gobernaban el Abismo, pero los cambios que se produjeron para crear el multiverso rompieron el Plano en pedazos. Algunos de estos fragmentos atravesaron los planos y aterrizaron en Golarion. Estas raras construcciones, conocidas como piedras rúnicas qlippoth, están cubiertas de extraños símbolos y envenenan todo lo que les rodea.

LA ESCUELA HAMBRIENTA

La Escuela Hambrienta es una aterradora columna de hormigas rojas de 60 pies (*18 m*) de ancho y 300 pies (*90 m*) de largo que recorre la selva occidental de Mwangi, aunque nunca permanece en un mismo lugar durante demasiado tiempo. Cuando se desplazan, producen ondas de movimiento y color que se mueven por la columna, formando palabras en un antiguo dialecto de Mwangi. Los mensajes que forman los cuerpos de las hormigas son lecciones de magia siniestra e historia secreta y una filosofía nefasta y nihilista que sólo predica la necesidad infinita. La Escuela Hambrienta ha sido quemada y exterminada en dos ocasiones, pero siempre regresa.

A la Escuela Hambrienta suelen seguirla varios estudiantes ansiosos, que escriben obedientemente cada lección y discuten cada punto de la filosofía. La Escuela protege a sus alumnos y, aunque nunca se comunica directamente, sus lecciones suelen ser extrañamente relevantes para sus necesidades. Estos alumnos suelen convertirse en algunos de los brujos más temidos de la selva, acompañados de enormes hormigas con cuerpos del color de la sangre seca.

El erudito enano **Dr. Marhelm** (N enano arqueólogo 4) afirma haber examinado el Coloso con el permiso de Senbaji, sólo para que le dijeran que se fuera cuando descubrió que debajo de la piedra hay una capa de metal. Actualmente está buscando asistentes que puedan ayudarle a conseguir un segundo análisis, ya sea mediante la diplomacia, la astucia o la fuerza.

El bosque de Agoyben

Esta área de selva situada junto a la orilla sur del río Vanji es conocida sobre todo por los árboles de la fiebre; unos árboles altos de tronco dividido que hacen la fotosíntesis a través de su corteza y de sus hojas, por lo que adquieren una coloración verde dorada. El bosque también alberga el fenómeno del árbol crepitante, en el que los viajeros se encuentran con enormes árboles dorados que arden o se astillan espontáneamente ante sus propios ojos.

Más preocupantes son los recientes informes sobre la «enfermedad de la división», una enfermedad parecida a la lepra, resistente a cualquier forma de curación, que acaba provocando que sus víctimas caigan en pedazos. La mayoría cree que se trata de una nueva variante de la lepra o de la maldición de los Umasi, pero algunos de los eruditos de la Magaambya recuerdan las viejas leyendas de Agohbindi el Niño Astillado, una semilla de Rovagug que el Viejo-Mago Jatembe enterró y ató a un bosque cerca del río Vanji.

El estanque de Gozreh

Escondido en las profundidades del bosque, entre el río Ocota y el Flujo de Jasut, el estanque de Gozreh es un cenote de unos 15 pies (*4,5 m*) de diámetro y una profundidad insondable, cuyas aguas son transparentes hasta un punto insólito. En el estanque de Gozreh no hay peces ni plantas, y los pocos lugareños que lo conocen evitan el misterioso sumidero.

Su precaución está justificada: dos elementales del agua habitan en el estanque, guardianes establecidos por el Viento y las Olas. Cualquiera que eluda a los elementales, por la fuerza de las armas o mediante una muestra de respeto, obtiene acceso a la bendición del estanque: beber las aguas del estanque de Gozreh es purificarse de toda enfermedad y dolencia, que no es poca cosa en esta jungla infestada de malaria.

El estanque también guarda un gran secreto, aunque sólo unos pocos miembros del clero de Gozreh lo conocen: en el fondo del estanque hay piedras y arena que forman una representación perfecta de todas las fuentes de agua en un radio de 50 millas (*80 km*) del estanque. Si un adorador de Gozreh configura las piedras, el agua de la región circundante se ajusta a su vez: los ríos suben, los lagos se vacían y el agua se mueve desafiando toda ley natural.

El río Mjer

Este río, un pequeño afluente del río Bdonge en la selva oriental, tiene desde hace mucho tiempo una reputación malsana entre la población local. Las plantas de la ribera crecen enfermas y débiles y sólo los peces más resistentes nadan en el río. Por la noche, aparecen curiosas luces en el cielo sobre la cabecera del río en las profundidades de la selva, y los que viajan hasta allí después de la puesta de sol dicen oír algunos sonidos de animales, pero en ocasiones también un curioso zumbido, no constante, sino modulado e irregular, que se oye a gran distancia.

La mayoría de los viajeros que recorren el río salen ilesos, pero, de vez en cuando, algunos desaparecen. Posteriormente se encuentran sus cuerpos congelados y destrozados, como si hubieran caído desde una gran altura. Muchos de

los cadáveres también presentan curiosas heridas en la cabeza, como si la parte superior del cráneo hubiera sido seccionada y les hubieran extraído el cerebro. Los gnolls espina de savia, que suben y bajan por el río, impiden cualquier intento de investigación. Los gnolls advierten primero a los extraños, pero empuñan armas inexplicablemente buenas de metales celestes en caso de que alguien se muestre más curioso de lo que le conviene.

La ciudad perdida de Ird

Poco se sabe de la ciudad perdida de Ird. Desde luego, es una de las sociedades más antiguas documentadas en la Extensión, sólo por detrás de Saventh-Yhi, y puede datar de la Era de la Oscuridad inmediatamente posterior a la Gran Caída o de la Edad de la Angustia que le siguió. La tradición oral, respaldada por los extraños artefactos encontrados en las ruinas de culturas posteriores, la pintan como un lugar funesto: una sociedad injustamente estratificada en la que una nobleza hechicera gobernaba las vidas e incluso las almas de una población esclavizada. La leyenda cuenta que el Viejo-Mago Jatembe y los Diez Guerreros Mágicos destruyeron la ciudad, invocando a la propia selva para destruirla piedra a piedra.

Un puñado de fuentes académicas postulan que hubo una conexión más profunda entre Ird y Jatembe y sugieren que el propio Viejo-Mago procedía de la ciudad, tal vez un vástago noble disgustado con sus congéneres. Estas controvertidas afirmaciones aún no han sido ampliamente aceptadas en la comunidad académica, pero entre el genuino misterio histórico y la perspectiva del antiguo saber oculto, encontrar Ird ha sido durante mucho tiempo una obsesión para ciertos arqueólogos y aventureros.

La tarea no es sencilla. Nadie tiene ni la más remota idea de dónde estuvo Ird, más allá de «en la selva», y todos los relatos coinciden en que Jatembe fue muy minucioso en la destrucción del lugar. Además, muchos de los habitantes locales de Mwangi, que viven en las profundidades de la selva, lo consideran un lugar maldito que es mejor dejar en el olvido, y tomarán medidas para desviar a los investigadores. Actualmente, hay una expedición dirigida por el profesor *pathfinder* Innobar DiGomphrey, que lleva más de una década buscando; otra dirigida por el autoproclamado «arqueólogo de fama mundial» Gerhard Pendergrast; y una tercera por la paracondesa chelia Domiana Lix, miembro de la misteriosa Conferencia Z.

La Pirámide de Kitumu

Poco conocida y en gran parte olvidada, la Pirámide de Kitumu es un curioso edificio cónico (si es que se trata de un edificio) cubierto por la exuberante selva. Alrededor de la pirámide pululan luciérnagas relucientes, pero mientras que las típicas luciérnagas son inofensivas y mansas, las Hijas de Kitumu pican, queman y actúan con una inteligencia antinatural. Las pocas leyendas que hablan del lugar se refieren a Kitumu como un gran espíritu o un dios menor, una reina de las luciérnagas y de las llamas. Duerme en su colmena-pirámide hasta que el hambre la despierta, pero puede ser apaciguada con sacrificios. Por supuesto, hace mucho que las gentes del lugar dejaron de ofrecer comida para la olvidada semidiosa, por lo que puede que la verdad que se esconde tras las leyendas se ponga de manifiesto.

El Portal a la Estrella Roja

El Portal a la Estrella Roja, un sitio que aparece en innumerables leyendas de Mwangi, es un círculo de megalitos magnéticos carmesíes. A lo largo de los siglos, han surgido ciudades alrededor de los menhires que luego han caído en el olvido. Durante un tiempo, la secta nihilista conocida como la Garganta de la Nada rindió culto a

Olohimba

Sólo los más temerarios se aventuran en Xatramba, que es justo como le gusta a **Olohimba** (NM dragona verde adulta 15). La naturaleza de Xatramba, abandonada por los demonios, es una especie de engaño. Aunque quedan muchos demonios, el corazón de la ciudad lo reclama actualmente la dragona verde Olohimba. Olohimba es astuta y manipuladora, como la mayoría de los dragones verdes, pero también es una adoradora sorprendentemente ortodoxa de Farasma y considera que su vocación es restaurar la ciudad sagrada. Para ello, se dedica a eliminar a los demonios y los muertos vivientes de su territorio, al tiempo que fomenta la leyenda de Xatramba, una ciudad plagada de demonios, para asegurarse de que ningún intruso interrumpa su trabajo. Los visitantes no invitados pueden acabar devorados por el dragón, a menos que demuestren ser seguidores de Farasma, en cuyo caso encontrarán en Olohimba una patrona exigente, aunque generosa.

KITUMU

Madre de las luciérnagas
Alineamiento CM (NM, CM)
Fuente divina *dañar*
Aptitud divina Destreza o Carisma
Habilidad divina Naturaleza
Dominios destrucción, indulgencia, pesadilla, plaga (*Dioses y magia*, pág. 115)
Conjuros de clérigo 1.er: *dormir*, 2.º: *vomitar plaga* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 227), 3.er: *forma de insecto*
Edictos ofrecer sacrificios a Kitumu, saciar el hambre de la naturaleza con criaturas humanoides
Anatemas pisar una luciérnaga, matar a los marcados por Kitumu
Arma predilecta daga

Si existen fervientes devotos de la monstruosa diosa luciérnaga, no se aventuran en la civilización. Lo más parecido a sirvientes o adoradores que tiene Kitumu son aquellos dispuestos a aplacar a la diosa para satisfacer su hambre y sus peticiones.

estas piedras. Aparecen en las leyendas del Viejo-Mago Jatembe y del Rey de las Hormigas Mordedoras, un hechicero malvado cuyo cuerpo estaba formado por un enjambre de hormigas venenosas. Lo que es innegable es que las piedras canalizan una magia poderosa e impredecible y los rituales que se lanzan entre las piedras tienen un poder de una magnitud más potente que los lanzados en cualquier otro lugar.

Lo que pocos saben es que el Portal a la Estrella Roja es precisamente lo que su nombre indica que es. En la antigüedad, un cónclave de sabios alienígenas llamado los Contemplativos de Ashok construyó el Portal para conectar su mundo natal de Akiton (el cuarto planeta del sistema solar) con Golarion. Pero el portal tenía defectos y sólo en raras ocasiones permite el paso físico a la Estrella Roja.

Después de que sus enseñanzas dieran lugar a la Garganta de la Nada y al Rey de las Hormigas Mordedoras, los Contemplativos obviaron el portal. Sin embargo, si se pudiera abrir el Portal y contactar con estos sabios de otro mundo, podrían enseñar muchas cosas, si las mentes mortales pudieran comprenderlas.

Sagrada Xatramba

Durante su apogeo, hace mil años, la Sagrada Xatramba era la ciudad más grande de la Extensión de Mwangi, sagrada para los dioses y sede de una confederación sólo desafiada por la cultura de Rastel al sur. Los habitantes de Xatramba construyeron fortalezas y tesorerías, escuelas y graneros. Como agradecimiento a sus patrones, erigieron grandes santuarios a sus antepasados, así como un poderoso templo laberíntico a la Dama de las Tumbas, Farasma. Durante siglos, la vida en Xatramba fue próspera, pero todo llega a su fin y la muerte de Xatramba llegó cuando los llamadores de demonios de Rastel convocaron una gran hueste de infernales para atacar la ciudad. Xatramba cayó, pero los demonios se liberaron y reclamaron la ciudad como propia.

Hoy en día, puede decirse que Xatramba se ha perdido a medias. A diferencia de la abandonada Ird y de la antigua Saventh-Yhi, Xatramba se alzó hace pocos años y los registros dan fe de su ubicación. Pero la zona de la selva en la que se encuentra está maldita y plagada de demonios, por lo que nadie que valore su vida se atreve a visitarla.

Saruhk

Saruhk, fundada hace casi un milenio por habitantes de la ya desaparecida ciudad de Dokaren, era un lugar de peregrinación y un centro de sabiduría sagrado para el señor arconte Winlas y para Aroden, Dios de la Humanidad. Durante siglos, Saruhk prosperó, y se dice que sus bibliotecas rivalizaban incluso con las de Nantambu. Cuando se profetizó el regreso de Aroden en el año 4606 RA, cientos de peregrinos se reunieron en Saruhk e incluso el heraldo de Winlas, el Penúltimo Pluma **Anwigasi** (LB heraldo divino de Winlas varón 15), acudió para supervisar una gran ceremonia de bienvenida. Cuando, en lugar del regreso de Aroden, los peregrinos fueron recibidos con la muerte de Aroden, Anwigasi los cobijó bajo sus alas y su magia, sólo para encontrarse después con un problema evidente: ¿qué hacer con los peregrinos, ahora varados tan lejos de casa?

Desde entonces, Anwigasi ha permanecido a regañadientes como protector de Saruhk, incluso cuando los peregrinos se convirtieron en ciudadanos y el mundo exterior se olvidó de Saruhk. Ahora, la ciudad es un refugio (e incluso una especie de universidad) en medio de algunos de los terrenos más mortíferos de Garund, y sus habitantes se turnan para cultivar los campos y atender la biblioteca. A Anwigasi le encantaría volver a su hogar en el Cielo, ya que su breve estancia ha durado cinco generaciones, pero no se

hace ilusiones sobre lo que le esperaría a su amable pueblo y a los conocimientos recopilados si se marchara. El Penúltimo Pluma, demasiado orgulloso como para pedir ayuda a los dioses o a los ángeles, ha llegado a cuestionarse si un problema de los mortales podría ser resuelto a su vez por mortales.

Saventh-Yhi

Antes incluso de la Gran Caída, durante la Era de las Leyendas anterior a la datación moderna, la heroína azlante Savith mató al gran dios de los hombres serpiente, Ydersius. El pueblo azlante construyó el puesto de avanzada de Saventh-Yhi, la Tumba de Savith, para conmemorar la ocasión y vigilar la entrada a la ciudad de los hombres serpiente de Ilmurea, situada a gran profundidad bajo tierra. Durante un tiempo, la ciudad fue poderosa, protegida por los zigurats místicos conocidos como las Siete Lanzas, hasta que la Gran Caída la derrumbó. Durante 10.000 años, Saventh-Yhi permaneció perdida y olvidada.

Entonces, en el año 4710 RA, los exploradores volvieron a encontrar la ciudad, reactivaron las Siete Lanzas y derrotaron a un resurgimiento de la amenaza de los hombres serpiente. Durante un tiempo, la ciudad continuó siendo un secreto, pero inevitablemente se extendió el rumor y, en el 4718 RA, se reveló formalmente la existencia de la ciudad, tras lo cual todo se convirtió en un desastre académico, geopolítico y teológico.

En la actualidad, media docena de grandes expediciones acampan en las ruinas de Saventh-Yhi, junto a un pequeño ejército de arqueólogos, ladrones de tumbas, eruditos, desesperados y malhechores. Los magaambyanos y los *pathfinders* buscan conocimientos antiguos, los representantes de Mzali y Nuevo Thassilon reclaman la primacía política, mientras que los charau-ka y los humanos autóctonos señalan que llevan viviendo en la ciudad desde hace generaciones con distintos grados de paciencia. Por si fuera poco, no todos los hombres serpiente están tan muertos como se imaginaban. Una de ellos, una hechicera e ingeniera renegada llamada **Sziskazha** (NM mujer serpiente espía de los anillos 14), ha devorado y suplantado discretamente a un jefe de expedición. La situación es un polvorín que sólo aguarda una chispa.

Spiro Spero

Esta antigua fortaleza al norte del desfiladero Ndele fue construida en algún momento no mucho después de la Gran Caída. Se desconoce quién la construyó, aunque las enormes y ciclópeas piedras (que encajan tan bien que ni siquiera un cuchillo puede abrirse paso entre las rocas) sugieren que se trata de un pueblo muy hábil en el trabajo de la piedra. Tal vez fueran los primeros enanos mbe'ke, algún cuerpo de exploradores anterior a la Búsqueda del Cielo o uno de los pueblos mwangi locales. El tiempo no ha dejado muchas pistas sobre este misterio, aunque los exploradores siguen encontrando periódicamente pasadizos o sótanos ocultos en la fortaleza.

En la actualidad, la fortaleza es el hogar de un grupo de gnolls katapeshinos liderados por **Escarabajo de oro** (gnoll mujer aspirante a señor de la guerra 11), una visionaria y demagoga. Tras pasar varios años como mercenaria en Galt y Andoran, Escarabajo de oro tiene la visión de una nación gnoll y de la idea de convertir Okeno en una ciudad-estado dirigida por gnolls bajo el impreciso vasallaje de Katapesh. Se ha apoderado de Spiro Spero con sus seguidores y se ha dedicado a reclutar a gnolls locales de Mwangi, prometiendo el fin del comercio de esclavos y el regreso de los dioses kholo tradicionales si gana.

WINLAS

Winlas, el Anciano de lo Divino, supervisa el uso de rituales y ceremonias entre grupos de personas para unirlos. Como uno de los Señores Empíreos, Winlas se dedica a mantener un registro de todos los ritos sagrados del universo. Cree que alterar estas observaciones sagradas es una forma de profanación, por lo que exige un estricto cumplimiento en la preservación de dichos sacramentos. Para más información sobre Winlas y los Señores Empíreos, consulta *Dioses y magia*, páginas 82 y 128.

LAS TIERRAS DE KAAVA

Las Tierras de Kaava se encuentran en una región peninsular en la costa oeste de la Extensión de Mwangi, situada entre el río Vanji y la bahía de la Desesperación. Aunque el clima es ligeramente más templado y menos húmedo que el de las junglas cercanas, la zona no es menos hermosa. El sonido de los pájaros que alzan el vuelo y de las cascadas que caen trazando un arco acentúan las suaves sacudidas de las hojas a través de las cuales la luz del sol motea el suelo del bosque. Todo tipo de insectos de colores revolotean entre las ramas, perseguidos reptiles y pájaros con plumas de colores. La menor densidad de enredaderas y plantas entorpecedoras da a las Tierras de Kaava una sensación menos claustrofóbica, aunque los visitantes afirman que la sensación de ser observados es más frecuente e intensa en esta parte de la selva.

Las Tierras de Kaava deben su nombre a los kaava, una especie de criaturas inteligentes que viven en los árboles y están cubiertas de un plumaje corto y denso. A menudo se les confunde con primates, pero un examen más detallado revela sus ojos de reptil y su plumaje de colores cambiantes. Los kaava se encuentran en todas las Tierras de Kaava y tienen fama de ser hostiles con los forasteros. La verdad es algo más complicada: los kaava se adhieren a órdenes sociales estrictos y desconfían mucho de los humanoides, incluso perciben la simple cautela como un acto de agresión. Nadie más que los propios kaava sabe si tienen o no una sociedad centralizada, pero los rumores hablan de un monarca que preside un manantial secreto donde los kaava crían y entrenan a las mambas negras con las que tienen fama de luchar. Aunque circulan rumores por toda la Extensión sobre un kaava con una sola pierna que ha crecido demasiado para trepar a los árboles, el origen de los rumores sigue siendo incierto, ya que la mayoría de los que entran en las Tierras de Kaava nunca regresan.

Los kaava no son el único peligro que acecha en la maleza. Charau-ka asesinos, grippli paranoicos y grupos territoriales de humanos y medianos habitan en esta sección del bosque profundo, y casi ninguno se lleva bien con los intrusos extranjeros. Sin embargo, la gran riqueza de la región sigue atrayendo a los aventureros, y un explorador victorioso que regresa con carros cargados de gemas y oro en bruto ayuda mucho a borrar el recuerdo de todos aquellos que desaparecieron en las tierras salvajes sin dejar rastro.

Las Tierras de Kaava albergan un abanico especialmente amplio de aves y una variedad aún mayor de insectos. Mientras que los grandes depredadores que acechan en las aguas son una amenaza constante en otros lugares de la Extensión de Mwangi, en las Tierras de Kaava el peligro más frecuente del agua es un escarabajo acuático del tamaño de una tortuga pequeña. Aunque estos insectos no son venenosos, tienen una

poderosa mordedura que puede perforar fácilmente la piel y suelen aferrarse a sus objetivos incluso cuando resulta perjudicial para ellos. Si bien las picaduras en sí son heridas graves, los escarabajos se vuelven aún más peligrosos cuando enjambres de estas criaturas se adhieren al cuerpo de la víctima. Existen numerosos relatos de exploradores desafortunados que se vieron tan abrumados por el peso de los escarabajos que se ahogaron en aguas poco profundas. Incluso escapar del agua es sólo el principio, ya que la extracción de estas mandíbulas puede conllevar una considerable pérdida de sangre.

Sin duda, hay más secretos ocultos en los bosques de las Tierras de Kaava. Incluso más allá de la leyenda de los mbaiki (consulta Las ruinas de Kiedu a continuación), las historias cuentan que a unos pocos bendecidos se les concede el paso seguro a través de las Tierras de Kaava y se les permite ocultar sus riquezas y conocimientos dentro de la seguridad de esta zona fuertemente vigilada, aunque las explicaciones sobre cómo lograr este paso seguro son vagas y confusas en el mejor de los casos. Uno de los lujos más codiciados en la Extensión de Mwangi es una especia llamada raíz milagro. Supuestamente, la planta da un sabor terroso que puede sentirse más en el interior del cuerpo que en la lengua, pero parece desafiar todos los intentos de cultivo controlado. La raíz milagro crece en aéreas dispersas por las Tierras de Kaava, y quienes la buscan siempre corren el riesgo de toparse de frente con un kaava perdido. Los que andan detrás de esta especia, a pesar del peligro, suelen establecerse en la ciudad de Senghor, situada en el extremo de la península en la que se asientan las Tierras de Kaava.

También se rumorea que ciertos Capitanes Libres han descubierto el secreto para aliarse con los kaava y utilizan las Tierras de Kaava como lugar para almacenar riquezas ilícitas. Toda persona que vive en Senghor tiene un pariente que ha «presenciado» cómo un Capitán Libre entraba en las Tierras de Kaava con mercancías y volvía con las manos vacías. Aunque la mayoría no es lo suficientemente insensata como para buscar estos tesoros de fábula, de vez en cuando los jóvenes piratas de Los Grilletes buscan fortuna desafiando las Tierras de Kaava. Los que van solos nunca regresan. Otros intentan contratar aventureros con las pocas monedas que tienen o con promesas de repartir el tesoro. Sin embargo, ninguno ha encontrado todavía con éxito las riquezas que buscan o, si lo han hecho, han mantenido su éxito en secreto.

Las ruinas de Kiedu

Justo en el límite del bosque se encuentra la antigua capital del pueblo mbaiki, una civilización humana irremediablemente transformada en leopardos en algún momento después de la Gran Caída. Las ruinas de la ciudad descansan tranquilamente sobre el río Vanji, sin que apenas quede rastro de sus antiguos habitantes en su interior. No está claro si la civilización mbaiki fue saqueada tras la transformación de su pueblo o si sus habitantes simplemente se trasladaron tras la Gran Caída. Sin embargo, en algún momento posterior, empezaron a surgir rumores de que los mbaiki tenían habilidades adivinatorias. Muchos de estos rumores surgieron de una historia sobre un joven que salvó a un leopardo mbaiki de una trampa de caza y recibió dos visiones: una de prosperidad y otra de desesperación. Después de liberar al leopardo, el niño descubrió que se le había recompensado su acto desinteresado con una vida llena de tierras ricas y cosechas abundantes.

La historia continúa diciendo que, después de que muchos se enteraran de esto, los leopardos mbaiki fueron cazados por quienes buscaban su propia fortuna. Estos cazadores se adentraron en los bosques de las Tierras de Kaava hasta que un día no regresó ninguno, presumiblemente por haber tropezado directamente con el territorio kaava. Un pequeño contingente de personas sigue buscando a los mbaiki y su legado de adivinación, pero este grupo está formado en gran parte por eruditos curiosos y gente particularmente desesperada.

¿Dónde dices que estamos?

Las Tierras de Kaava se encuentran directamente al norte de Vidrian y se extienden hacia el oeste bordeando la ciudad de Senghor. Nadie de ninguna de las dos naciones tiene especial interés en aventurarse en la zona, que es una de las principales razones por las que Senghor centró sus esfuerzos en el comercio naval.

Umasi

Los umasi, fuente de temibles rumores y malentendidos, son uno de los habitantes más pacíficos de las Tierras de Kaava. Los umasi fueron maldecidos en el pasado con la incapacidad de curarse de forma natural o mediante la magia. La única forma de mantener sus cuerpos es tomando carne y miembros de otros seres vivos e injertándoselos ellos mismos. Su horrible aspecto y lo que se percibe como depredación hacen que la mayoría de la gente quede horrorizada por los umasi si se encuentran con uno, pero los umasi no son malvados y tratan de vivir de la forma más inofensiva posible. Para más información sobre los umasi, consulta el *Bestiary 3*

LAS TIERRAS EMPAPADAS

El inicio de la Era de los Presagios Perdidos cambió drásticamente los paisajes espirituales y físicos de Golarion, provocando una tormenta en el océano Arcadiano que arrasó con todo. Llamado el Ojo de Abendego, el viento y la lluvia del huracán han asolado las Tierras Empapadas durante más de un siglo. Las tribus boggard afirman que el huracán es el ojo sin párpado de Rovagug, que observa desde su prisión. Otros susurran que el Ojo es un portal que conduce a una de las gemas que encierran a los benévolos señores elementales de la tierra o el fuego. De ser cierto, los celosos dioses elementales tiranos Kelizandri y Hshurha guardan el secreto con celo. Rumores aún más descabellados afirman que el ojo del huracán es un portal a un reino más allá de Golarion e incluso más allá del Gran Más Allá. Lo más cerca que la mayoría de la gente ha estado de la tormenta es la temeraria Regata de los Capitanes Libres, cuyas tripulaciones bordean sus vientos para acelerar su viaje. Por cada dos barcos que han conseguido hacer este truco, un tercero yace destrozado, hundido bajo las olas.

Muchos ven las Tierras Empapadas como los restos inundados de dos naciones costeras, Lirgen y Yamasa. Las ricas y fértiles tierras de cultivo de Yamasa han desaparecido por completo, y todo lo que queda de la cosmopolita Lirgen es una ciudad inundada cuyos descendientes viven en las cimas de las torres sobre las aguas oscuras y turbias. Depredadores de todo tipo vagan por este lugar sin ley, desde boggards hasta cocodrilos, pasando por aberraciones, bandas de supervivientes y los Señores de Terwa.

Pero existe una belleza exuberante en estos humedales sombríos y tormentosos. Han surgido y se han adaptado árboles de raíces profundas, hadas, pájaros y todo tipo de fauna. Aunque el pantano tiene apenas un siglo de antigüedad, parece prístino, un lugar fuera de los tiempos. Quienes lo recorren pueden oír una lluvia suave y constante, el zumbido de los insectos y el canto de muchas aves y anfibios. Cuando los habitantes de la tierra huyeron, otras culturas se expandieron por los humedales. Las tribus boggard, antes limitadas a unos pocos pantanos, cubren ahora la mayor parte del norte de las Tierras Empapadas. El sur ha sido reclamado por los iruxis, una mezcla de aldeanos pacíficos y violentos Señores de Terwa.

LOS BREBAJES DE CUDSLO

El hinchado alquimista boggard **Cudslo** (N boggard alquimista 6) es el propietario de una gran tienda de alquimia en una pequeña aldea boggard. El complejo, situado en una ensenada del río Marcharrana, se encuentra a medio camino entre Hyrantum y el territorio boggard más amplio. Desde el exterior, la tienda parece poco más que un conglomerado deforme de cabañas de barro que se apoyan precariamente unas en otras y que

expulsan un humo pútrido. En el interior, los clientes encuentran un taller alquímico ordenado, aunque estrecho, lleno de venenos, pociones y juguetes alquímicos. Cudslo, que habla con fluidez el mwangi y el iruxi, hace las veces de curandero, proveedor y comerciante de información para cualquiera que quiera atravesar el territorio de los boggard. Se lleva una buena tajada de cada transacción que negocia, pero está dispuesto a ofrecer trabajos peligrosos o desagradables a quienes no tengan dinero. Los aventureros que no podrían pagar sus servicios de otro modo son enviados en busca de ingredientes escurridizos, carnívoros o venenosos. Cudslo también paga bien por los rumores y la información sobre otras facciones de las Tierras Empapadas.

HYRANTUM

Hyrantum, capital de los reyes astrónomos de Lirgen, presumía antaño de cientos de torres de observación que llegaban hasta el cielo. Cuando el país se inundó, esas torres fueron la salvación de la ciudad, proporcionando un refugio alto por encima de las crecientes olas. Aquellos que fueron demasiado testarudos para marcharse sobrevivieron como pescadores, viajando de torre en torre mediante puentes improvisados y poleas. Sólo unos pocos líderes mantuvieron viva su historia y su tradición astrológica. Hace cinco años, uno de estos líderes, el Salvador de las Estrellas, se marchó misteriosamente. Desde entonces, la ciudad ha sufrido innumerables ataques de monstruos y únicamente ha sobrevivido aliándose con sus vecinos mágicos: Kaijong, un dragón de salmuera farero, y Ryssina, una naga enamorada del aprendizaje. Entonces, apareció el portal conocido como el Pozo de Ng, que trajo su propia avalancha de hadas visitantes e inmigrantes a la atribulada ciudad. Hyrantum se reconstruye ahora con ayuda mágica, pero se enfrenta a una nueva serie de problemas.

KOKUTANG

Kokutang, que en su día fue la capital de Yamasa, sigue siendo un lugar de reunión estacional y un santuario para los supervivientes de Yamasa. Estos supervivientes drenaron el famoso sistema de cisternas de Kokutang y lo convirtieron en viviendas subterráneas impermeables conectadas por pasajes inundados. Los yamasanos siguen sin decir por qué arriesgan tanto para volver a las ruinas de su ciudad cada año. Los rumores que explican su peregrinaje van desde la comunión con los espíritus de sus antepasados hasta la búsqueda de una reliquia perdida que creen que puede reconstruir su nación.

RÍOS

A pesar de las tormentas y el conflicto, el comercio continúa a buen ritmo a lo largo de las vías fluviales de las Tierras Empapadas. Ese comercio atrae a buscadores de tesoros, cazadores de monstruos, contrabandistas y druidas. El Flujo Negro se origina en las tierras altas del norte y fluye hacia el sur pasando por las ruinas perdidas de Oagon, una ciudad lirgena que antaño albergaba grandes bóvedas mágicas. El río Marcharrana marca la frontera no oficial entre el norte y el sur, al igual que una vez dividió Lirgen y Yamasa. Fluye más allá de Hyrantum y del recién descubierto Pozo de Ng hacia el mar. Más al sur, el río Cangrejo fluye junto a los restos de Kokutang. El río Terwa, el más meridional de los cuatro cursos de agua, nace en el lago Terwa y fluye hacia el norte hasta el mar. Las ensenadas de este río están ahora llenas de aldeas, barcos y tropas del Señor de Terwa.

VILLA FLIP

Hace años, un grippli llamado **Flip el Afortunado** (NB grippli varón campeón de Irez 7) navegó hacia el Pozo de Ng en un pequeño esquife. Reapareció un año después con una barcaza mágica que flota sobre las aguas. Flip rebautizó la barcaza con el nombre de *Villa Flip* y ahora es su propietario y navega con ella por las Tierras Empapadas. La ha convertido en una aldea grippli ambulante y en un casino fluvial que atrae a jugadores de altas apuestas del Primer Mundo, del Plano del Agua y de otras regiones inusuales. Estos jugadores no sólo apuestan por monedas, sino también por favores, magia y secretos. En las semanas previas a un torneo, *Villa Flip* contrata aventureros como seguridad, personal y animadores. Flip odia a los tramposos y a los que no apuestan; a cualquiera que sea

¿DÓNDE DICES QUE ESTAMOS?

Las Tierras Empapadas se encuentran en la costa oeste de la Extensión de Mwangi, se extienden entre el Muro Barrera y Rahadoum al norte, y los Grilletes al sur.

CULTOS BOGGARD

Las tribus boggard son omnipresentes en las Tierras Empapadas. Consideran que el Ojo, siempre en movimiento, es una señal de favor de Rovagug, lo que hace que muchas tribus se alejen de la diosa boggard, Gogunta. Gogunta, una diosa celosa, envía visiones a los líderes boggard, exigiendo que vuelvan al redil. Hasta ahora, los que han tenido la mala suerte de admitir tales visiones han sido asesinados, pero las visiones persisten.

Muchos boggards, desconfiados de los forasteros, son más propensos a atacar a los aventureros que a tratar con ellos. Los líderes de la tribu afirmarán con orgullo que tienen una herencia infernal, tanto si la tienen como si no. Unidos, los boggards podrían ser una fuerza poderosa en la región, pero las constantes incursiones y luchas internas lo han impedido.

El faro de Hyrantum

El faro de Hyrantum, que se eleva 40 pies (*12 m*) sobre las olas, guiaba a los barcos mercantes hacia la ciudad. Ahora sirve de guarida al dragón de salmuera **Kaijong** (LN dragón de salmuera varón adulto). Kaijong defendió a Hyrantum de las invasiones de las sagas del mar, pero últimamente ha empezado a refunfuñar debido a todos los visitantes hadas que recibe la ciudad. Estas hadas turistas en ocasiones invaden su intimidad, por lo que busca ayuda para convencer a sus molestas visitas de que se alejen.

sorprendido llevando a cabo cualquiera de estos delitos se la hace una marca brillante en la frente que sólo se activa a una milla (*1600 m*) de la ciudad-barcaza flotante.

La Biblioteca de la Universidad de Paralaje

Antaño, la Universidad de Paralaje prosperaba como una de las comunidades académicas más ambiciosas de Golarion, con un enfoque sin igual en la astronomía, las ciencias, la magia e incluso la exploración espacial. Antes de la llegada del Ojo de Abendego, un grupo de académicos envió una nave con tripulación élfica, la *Gloria de Lirgen*, al espacio como uno de los primeros intentos conocidos de explorar y catalogar metódicamente el sistema solar de Golarion.

Ahora todo lo que queda de esta renombrada institución es su biblioteca, un tesoro del legado de Lirgen preservado por custodias mágicas que mantienen los archivos secos y seguros. En su interior descansan miles de volúmenes de investigación científica y mágica, tomos de astronomía y predicciones astrológicas e información de la época dorada de Lirgen. Los tres pisos de la biblioteca están custodiados por trampas, sirvientes de relojería y una bibliotecaria autoproclamada, **Ryssina** (N naga lunar hembra 10), que da su aprobación personalmente a los eruditos que la visitan. Aunque la posesiva bibliotecaria no permite que ningún libro salga de la biblioteca, se ha mostrado receptiva a la idea de reabrir algunas pequeñas clases en la universidad. Lo que esto significa para una comunidad de pescadores autodidactas es que los adultos y los niños mayores responsables están aprendiendo a leer y escribir en el piso superior de la biblioteca, y aquellos que necesitan una tutoría especial la reciben de la temible bibliotecaria en persona.

El Enclave

La mayoría de los residentes de Hyrantum viven en el centro de la ciudad, en los pisos superiores no inundados de las torres o en casas flotantes conocidas como pecios. La ciudad se ha expandido gracias a las hadas inmigrantes y, poco a poco, los pecios se han ido sustituyendo por casas flotantes bellamente talladas que tienen la desafortunada costumbre de navegar solas. Las dríadas cultivan enormes marañas de manglares tan espesas que bloquean el paso del río en algunas zonas. Los nixis se han trasladado a los niveles inferiores de las torres y tocan una música inquietante día y noche. Las travesuras y la efervescencia de las hadas perturban lo que antes era una comunidad más tranquila y homogénea, pero también aportan emoción a la vida cotidiana.

El Pozo de Ng

El Pozo de Ng, lo suficientemente grande como para que un barco lo atraviese, es una puerta al Primer Mundo. Su repentina aparición sigue siendo un misterio. Se cree que es uno de los muchos cruces supervisados por Ng el Encapuchado y que abrió una oleada de comercio y becas entre Hyrantum y el reino de las hadas, provocando un resurgimiento económico en esta ciudad de pescadores, antaño desamparada, al tiempo que atrajo a aventureros e inversiones mercantiles.

El Planetario de Saoc

Las brillantes constelaciones que aún iluminan el techo de este planetario sumergido proporcionan poderosas visiones a quienes estudian sus secretos. Por desgracia, este enorme espacio no sólo sirve como tesoro de los eruditos, sino como fortaleza submarina para todo tipo de monstruos acuáticos maliciosos: skum, sagas y otras criaturas hostiles que disfrutan depredando la ciudad humanoide que flota sobre ellos. Los líderes de la ciudad esperaban que sus nuevos inmigrantes se

encargaran del problema, pero la mayoría de las hadas de Hyrantum no son combatientes y no tienen deseo alguno de buscar conflictos.

LOS SEÑORES DE TERWA

Los Señores de Terwa son un poder creciente en las Tierras Empapadas, un agresivo conglomerado de conquistadores iruxis que obtuvieron influencia y territorio a costa de sus vecinos más pacíficos. Cuando conquistan otros pueblos, matan a los líderes y asimilan a la población restante. Los conquistados pueden recuperar su estatus si se unen a las partidas de guerra periódicas para asaltar Los Grilletes o si tienen habilidades útiles como artesanos o cazadores-recolectores.

Los Señores de Terwa son una meritocracia guerrera que da gran importancia a la familia. Cuando personas de diferentes pueblos se reúnen para comerciar, primero intentan establecer lazos familiares. ¿Comparten un mentor o un bisabuelo común? Los primos lejanos pueden sentirse obligados a, al menos, escucharse y negociar. Todo padre ve a sus hijos como una continuación de su legado que ojalá les supere para ascender más en la sociedad.

La cultura de Terwa equilibra la honestidad con una intensa conciencia política. Los Señores de Terwa se dedican a la política con regocijo, acumulan abiertamente favores y persiguen metas diversas. Los forasteros podrían ver con alarma el deseo de los Señores de conquistar asentamientos iruxis más pacíficos, pero, para los terwa, estos iruxis son camaradas equivocados y sin rumbo. **Girzanje** (NM hombre lagarto señor 9), un guerrero con cicatrices y vidente, afirma tener sueños proféticos que requieren la completa unificación de todos los iruxis en las Tierras Empapadas para evitar la perdición. Sus visiones le han llevado a realizar constantes incursiones en Los Grilletes, donde cree que se esconde un lugar de poder ancestral iruxi.

Los Señores de Terwa guardan rencor durante mucho tiempo, pero hacen distinciones entre las diferentes ofensas. Es habitual reconciliarse con un adversario político honorable de larga duración si se ofrecen favores y se encuentra un terreno común. La muerte de un aliado en la batalla puede perdonarse fácilmente si el asesino se arrepiente y paga un tributo de sangre apropiado. Las mentiras y los engaños, en cambio, suelen ser imperdonables. Los mentirosos conocidos se enfrentan al exilio o a la muerte, ya que no se puede volver a confiar en ellos.

Arte

La arquitectura permanente de los terwa y las estructuras fortificadas son raras fuera de los observatorios celestiales o los lugares de culto. Los Señores de Terwa consideran sus casas elevadas viviendas temporales y las abandonan sin dudar durante las invasiones. Una de las tácticas preferidas de los terwa es incendiar sus propias casas con los invasores dentro, para luego fundirse en el pantano y emboscar a cualquier superviviente en el fango. Sin embargo, las embarcaciones de los terwa son obras de arte, que pasan de generación en generación, reciben un nombre y se reparan y decoran con cariño.

Como los terwa son una cultura móvil y a menudo nómada, la mayor parte de su arte consiste en joyas y otras piezas de artesanía desgastadas. Algunas son meramente decorativas, mientras que otras representan diferentes logros. La mayoría de los iruxis de Terwa llevan una piedra de eclosión que representa el momento de su nacimiento. Los amuletos triangulares indican las batallas ganadas, mientras que las gemas perfectamente redondas indican el entrenamiento chamánico. Los astrólogos pueden llevar botones de conchas dispuestos en patrones de constelaciones sobre un chaleco. Algunas joyas tienen símbolos familiares o imágenes que representan el apodo obtenido por un guerrero o un rey lagarto.

Chamanes y videntes

Los chamanes y los videntes no sólo son consejeros de confianza, sino también líderes tribales. Se les valora tanto que los Señores de Terwa suelen permitir el paso por sus tierras a los videntes y astrólogos que no son iruxis. Muchos terwa componen sus propias canciones de las estrellas y hacen composiciones militares que tratan sobre la muerte, el legado, el destino y la belleza de los cielos.

CONVOCADORES DE LA GUERRA

El consejo principal de los Señores de Terwa son los Convocadores de la guerra, un grupo de reyes y líderes espirituales que toman decisiones intertribales por consenso y necesidad. En general, actúan como una meritocracia, con un fuerte énfasis en la formación de reemplazos. Una de las excepciones es Girzanje, un vidente viejo y cubierto de cicatrices que se aferra a su posición de líder con un abrazo mortal. Aunque su posición como vidente y guerrero lo ha fortalecido políticamente, a muchos otros entre los Convocadores de la guerra les desagrada abiertamente.

LAS LLANURAS DE MUGUMO

La región conocida como las llanuras de Mugumo conecta la selva de Mwangi y las Tierras de Kaava; una sabana que contiene numerosas ciudades en ruinas. Las llanuras son algunas de las tierras de cultivo más fértiles de la Extensión de Mwangi, y la ciudad de Cala Sangrienta destaca por sus abundantes cultivos de ñame, que prosperan en el clima húmedo. Los animales más grandes, como las gacelas, viajan en manadas que recorren los restos de estructuras destruidas hace tiempo y descansan a la sombra de edificios perdidos en el tiempo. Las llanuras de Mugumo reciben su nombre por las numerosas higueras que dan sombra y que, según se cree, impregnan la tierra de vida. Los animales se agrupan bajo estos árboles para huir del sol de la tarde, dispuestos a dejar de lado el orden natural de depredadores y presas por un momento de fresco descanso.

EGREGZIA

Bajo la orilla occidental del lago Terwa se encuentran las ruinas hundidas de la ciudad gol-ghana de Egregzia. Debido al aire venenoso, es peligroso explorar cualquier ruina cercana al lago, pero ningún sitio es más peligroso que Egregzia. Las aguas limosas de Terwa cubren todas las ruinas excepto los edificios más altos, que asoman justo por encima de la turbia superficie, proporcionando cobertura a todo tipo de peligrosos depredadores. El terreno, similar a arenas movedizas, hace que sea fácil tropezar en él y peligroso salir. En las profundidades del lago Terwa es donde se acumula la mayor concentración de gases volcánicos, lo que hace casi imposible que cualquier criatura viva sobreviva bajo las aguas. Las ruinas, por otro lado, proporcionan una gran protección y cobertura para los boggards, dracos, hombres-cocodrilo y cualquier otro depredador que vaya en busca de presas.

La mayoría de los que se interesan por Egregzia se sienten atraídos por las numerosas leyendas que afirman que los Capitanes Libres de Los Grilletes solían enterrar sus tesoros en las orillas del lago Terwa. La más infame de estas historias es la de Basilisk Adem, un Capitán Libre de la Extensión de Mwangi que saqueó toda la costa occidental con gran infamia y éxito. Su reputación abarca desde el heroísmo hasta la pillería, y cuando Basilisk Adem desapareció, nadie fue capaz de encontrar ni una pizca de su riqueza. Las historias afirman que estas riquezas fueron arrojadas a mano, caja a caja, al fondo del lago Terwa y que la mera presencia de Basilisk resultó lo suficientemente peligrosa como para ahuyentar a los habitantes de las ruinas de Egregzia durante un tiempo. Si bien todo esto puede ser cierto, a estas alturas es mucho más probable que la cantidad de cadáveres que cubren el fondo del lago Terwa supere cualquier cantidad de tesoros que puedan yacer enterrados en las profundidades del limo. Aun así, el

atractivo de las riquezas enterradas llama la atención de muchos emprendedores de la Extensión de Mwangi y de otros lugares.

Los investigadores que estudian los rastros de la civilización de Gol-Ghan y su eventual colapso también tienen interés en estudiar Egregzia, al igual que ciertos comerciantes que esperan vender artefactos auténticos de la época dorada de Gol-Ghan. Las ruinas aún albergan muchas reliquias hermosas llenas de intrincados detalles de esta época, y se cree que los objetos creados por los gol-ghanos son capaces de desbloquear poderes adivinatorios secretos. Algunos incluso dicen que los gol-ghanos ocultaron sus amplios conocimientos sobre los cuerpos celestes en artefactos que ahora yacen olvidados en el limo, a la espera de que la persona adecuada desvele sus secretos.

KIUTU

Kiutu es una pequeña aldea de unos doscientos habitantes, cuya población está compuesta casi a partes iguales por humanos bonuwat y enanos mbe'ke, así como un puñado de otras ascendencias. La aldea está lo suficientemente cerca del lago Terwa como para aprovechar la vía fluvial, pero justo fuera de la zona frecuentemente afectada por los gases venenosos. La mayoría de los habitantes viven de la pesca, pero la mayor parte de la riqueza de la comunidad proviene de la construcción de barcos. Generaciones de tradición bonuwat combinadas con la innovación mbe'ke permiten a Kiutu producir y vender algunas de las embarcaciones más codiciadas de toda la región. Kiutu también produce muchos jóvenes artesanos con talento, que viajan al extranjero para dominar su oficio. Sin embargo, estos jóvenes casi siempre envían generosos regalos de vuelta a casa y suelen regresar a Kiutu con sus propias familias en sus últimos años.

LAGO TERWA

El lago Terwa, en cuyas orillas descansan numerosas ciudades en ruinas, se encuentra en el extremo norte de las llanuras de Mugumo. Las aguas del lago Terwa, que alimentan el río Terwa, se encuentran en la caldera de un volcán inactivo desde hace mucho tiempo. Los gases volcánicos se filtran en las frías aguas del lago y permanecen latentes hasta que la actividad sísmica los libera en forma de nube mortal. Estos gases densos e invisibles persisten durante días, ahogando toda la vida en kilómetros a la redonda. Aunque es posible caminar por la zona con la cabeza por encima del gas, basta con una repentina ráfaga de viento para que uno encuentre una muerte silenciosa. Los nativos de la Extensión de Mwangi llevan amuletos de plata que se deslustran en presencia del veneno al que se refieren como el Aliento del difunto.

SANGRESAL

La ciudad en ruinas de Sangresal, llamada así por el limo rojo y rico en hierro de la región que da al suelo y al agua la apariencia de sangre fresca, se encuentra en el borde oriental del lago Terwa. Aunque gran parte de las ruinas se encuentran bajo una gruesa capa de limo, las excavaciones realizadas en el pasado han revelado representaciones de personas con alas de dragón que vuelan por el cielo, lo que ha dado a las ruinas su apodo: la Ciudad de los Portavoces de los Dragones. El significado exacto de estas imágenes no está claro, pero los intentos de descubrir más información suelen verse interrumpidos por las ocasionales nubes de gases volcánicos letales que surgen del lago Terwa y permanecen en sus orillas. Muchos sospechan que el Aliento del difunto es la razón por la que Sangresal fue abandonada.

Existen teorías más extrañas en torno a Sangresal, ya que se especula mucho sobre la verdadera naturaleza de los símbolos de los Portavoces de los Dragones. Algunos eruditos sugieren que los Portavoces de los Dragones son las almas sin cuerpo de los habitantes de Sangresal, que ascienden a un reino divino y dejan atrás sus cuerpos para empapar la tierra de rojo sangre. De vez en cuando, según dicen, estos cuerpos extienden sus manos hacia arriba, buscando a sus espíritus y arrastrando a cualquiera que agarren hacia las profundidades de la tierra. Aunque no se ha confirmado, esta explicación es un cuento popular para evitar que los niños se acerquen demasiado al lago Terwa.

¿DÓNDE DICES QUE ESTAMOS?

Las llanuras de Mugumo se encuentran cerca de las ciudades mwangi de Nantambu y Cala Sangrienta, con Nantambu al noreste de la selva de Mwangi y Cala Sangrienta al sur en la desembocadura del río Vanji. Las Tierras de Kaava (página 170) bordean la sabana por el sur, y la ciudad pirata de Puerto Peligro se encuentra al oeste de la región, justo después del altiplano de Terwa (página 148). Gran parte de los productos agrícolas de Cala Sangrienta proceden de esta zona y de vez en cuando se pueden encontrar algunos magaambyanos audaces investigando las ruinas locales.

LAS RUINAS DE KHO

Las ruinas de Kho son los restos caídos de la primera ciudad voladora del legendario imperio shory. Se encuentran a lo largo del paso de Kho-Rarne, en las montañas del Muro Barrera. La fauna aquí es tan escasa como en el resto del Muro Barrera, salvo por una población de aves superior a la media. Esto se atribuye a un gran lago que cubre parcialmente las ruinas. Aquí, muchas aves de presa anidan en los restos de estructuras derrumbadas hace mucho tiempo, alimentándose de peces para subsistir. Este lago desemboca en el río Uomoto, que atraviesa el valle y proporciona la mayor parte del agua al pueblo uomoto.

Las ruinas de Kho son una atractiva perspectiva para los exploradores, una mezcla dispersa de maquinaria descuidada, elementos naturales y los típicos peligros aislados asociados a una ciudad muerta desde hace mucho. Los restos de una poderosa magia aún alimentan los mecanismos de movimiento perpetuo enterrados en las profundidades de las ruinas, lo que provoca un fuerte y molesto estruendo que resuena periódicamente por todo el valle. El follaje es sorprendentemente exuberante y recuerda más a las selvas bajas que al resto del Muro Barrera. A pesar de la proximidad de numerosos asentamientos de uomotos, sólo unos pocos aventureros uomotos se consideran lo suficientemente hábiles como para abrirse camino con seguridad por las ruinas de Kho.

Al haber sido tanto la capital del imperio shory como la primera en remontar el vuelo, la arquitectura de Kho es representativa del apogeo de su civilización. Los restos de cristales de colores brillantes y abundantes infraestructuras siguen siendo visibles incluso milenios después de la destrucción de Kho. Se dice que las ruinas se conservan gracias a la magia perdida del imperio shory, que sigue filtrándose desde sus cimientos hasta nuestros días. A pesar de haber sido saqueadas durante cientos de años, la mayoría cree que los saqueadores aún no han descubierto ni una décima parte de los artefactos y secretos de Kho. De vez en cuando, un solo par de excavadores uomoto viaja a las ruinas; entran y salen de los edificios caídos, llevando consigo palas para buscar cualquier cosa que pueda estar enterrada. La visión de más de dos personas explorando las ruinas en un momento dado sólo se produce en la circunstancia excepcionalmente rara de que unos forasteros hayan sido guiados hasta allí.

Muchos de los dispositivos mágicos utilizados para sustentar la vida en el cielo, como las máquinas arcanas que extraen agua del aire o enriquecen el suelo, permanecen intactos. Sin embargo, la mayoría hace tiempo que se han integrado en la infraestructura de Uomoto o se han vendido a mercaderes ambulantes. Pequeños recuerdos de Kho persisten en la réplica de los uomoto de su inmaculada e intacta decoración azul,

púrpura y blanca; así como a través de símbolos originarios del imperio shory que ahora están grabados en fragmentos de cristal luminoso. Los historiadores creen que los que sobrevivieron a la caída de Kho murieron solos en la selva o fueron discretamente asimilados por la población local.

EL INTERIOR DE LA CIUDAD

Las ruinas de Kho representan los altibajos de un pueblo que se abrió camino hacia el cielo para luego acabar estrellándose contra el suelo. Aunque la magia errante de las ruinas sigue chispeando y chisporroteando, el verde follaje proporciona un velo de paz que resulta difícil de atravesar incluso para el ruido más fuerte. Por supuesto, la realidad de las ruinas es mucho más peligrosa. Desde antiguos constructos que siguen sirviendo a su propósito eterno hasta relámpagos aleatorios provocados por el exceso de energía mágica, las ruinas de Kho albergan tantos peligros en la actualidad como el día en que la ciudad cayó.

Las ruinas de Kho son de especial interés para los eruditos, tanto por la abundancia de artefactos y secretos mágicos de la ciudad como por las circunstancias únicas de su caída. Se rumorea que la caída de Kho fue causada por la tarasca, una de las semillas de Rovagug, pero estas afirmaciones aún no se han comprobado. Aunque ciertamente es posible, la falta de certeza se debe a la imposibilidad de estudiar exhaustivamente las ruinas. Algunas torres de Kho tienen enormes marcas de garras, pero la mayoría han quedado destruidas, hundidas o cubiertas de vegetación durante demasiado tiempo como para distinguirlas a simple vista.

Muchos han dedicado tiempo y esfuerzo a intentar desvelar los secretos de Kho, pero la mayoría no consigue descubrir ninguna información o magia útil concreta. La mayor parte de la ciudad fue destruida más allá de cualquier análisis útil, y las expediciones a gran escala en lo que queda son excesivamente peligrosas. Hasta hace poco, un clan territorial de marids defendía las ruinas como su territorio. Además, constructos artificiales y poderosos elementales que vagan por la zona son más que suficientes para desalentar incluso a los guerreros más experimentados. Los buscadores de tesoros uomotos son expertos en sortear estos peligros, pero en su mayoría se niegan a cooperar con intereses externos, ya que prefieren no arriesgarse a sufrir daños indebidos. Aunque las ruinas llevan generaciones siendo saqueadas, pueden aparecer nuevos peligros sin previo aviso, despertados por un aumento de la actividad o de la magia latente.

Los barrios altos

Lo que otrora fue la parte alta de la ciudad de Kho se encuentra ahora bajo el agua, sumergida en un lago sin nombre formado por el cráter que quedó tras el impacto. La naturaleza del lago no está del todo clara, pero se sabe que gran parte de su agua procede de los portales planarios que conducen al Plano del Agua y que antaño llenaban la cisterna principal de la ciudad. Aunque existían métodos auxiliares de recolección de agua, sobre todo los que extraían la condensación de las nubes, la mayoría de estos dispositivos desaparecieron hace tiempo a manos de buscadores de tesoros uomotos.

Aunque la zona solía ser el dominio de un importante clan de marids, por razones desconocidas (quizá relacionadas con el aumento gradual del tamaño del lago) los genios han desaparecido sin dejar rastro. Es de suponer que los portales planarios siguen abiertos, ya que el nivel del agua sólo ha subido desde la caída de la ciudad, pero la cantidad de estructuras abandonadas en dos ocasiones y la actividad persistente dan la escalofriante impresión de un repentino desvanecimiento apocalíptico. Aunque la mayor parte se encuentra bajo el agua, los barrios altos siguen siendo una de las partes más intactas de Kho, cuyas torres más altas son lo único dañado. Unos pocos fragmentos de cristal asoman desde la superficie del lago, apuntando hacia el cielo. El cristal multicolor emite un brillo desde abajo, casi invisible como un coral fantasmal, mientras el metal y la piedra se oxidan en silencio.

Los marids dejaron un vasto e ilusorio laberinto en el fondo del lago, donde ocultaron objetos de valor y baratijas para su propia diversión con la

ECOS DE UN IMPERIO

Kho fue la primera ciudad voladora del imperio shory; se mantenía en el aire por una innovación mágica que los eruditos modernos conocen como el Infadibulum Aeromántico. La ciudad se desplomó hace milenios, supuestamente tras ser destruida por la tarasca, una bestia descomunal engendrada por el malvado dios Rovagug. A pesar de los siglos transcurridos desde su destrucción, las ruinas siguen causando un gran interés debido a los poderosos artefactos que se cree que yacen enterrados en la tierra. Su remoto lugar de reposo en las inaccesibles cumbres de las montañas hace que pocos sepan dónde encontrarlas, y son aún menos lo que están preparados para el arduo viaje de ida y vuelta.

CRIATURAS DE CRISTAL

Los DJ pueden añadir rasgos a las criaturas comunes del Bestiario para crear los seres inusuales que residen en las ruinas de Kho. Para crear un xorn de cristal, añade debilidad sónica 10 a un xorn (*Bestiario*, pág. 146) y la aflicción Corrupción de cristal (página 181) a todos sus Golpes. Para crear un cieno de cristal, elimina cualquier resistencia al ácido de cualquier cieno común, sustituye cualquier daño por ácido infligido por sus Golpes por daño sónico y dale al cieno la capacidad de lanzar *disipar magia* una vez al día como un conjuro arcano innato con una CD de 22, potenciado a la mitad del nivel del cieno redondeado hacia arriba.

esperanza de atraer a buscadores de tesoros desprevenidos a una perdición acuática. La estructura general de los barrios altos de Kho se conserva, pero se ha vuelto especialmente peligrosa por el uso de muros conjurados e ilusorios, algunos sólidos y otros no. Todo esto hace que sea peligroso abrirse camino por la ciudad hundida. Se dice que los portales planarios se encuentran en el punto más profundo del lago, ocultos por los marids para evitar que aquellos que no sean marids puedan dar con ellos.

Los barrios bajos

Los barrios bajos sobresalen del lago y están desparramados por la tierra. En comparación con los barrios altos, estas ruinas están mucho más deterioradas. Las estructuras más altas que quedan son montones de escombros unidos por una próspera vida vegetal que recuerda a las verdes selvas de la Extensión de Mwangi. Gran parte de la arquitectura original está oculta tras esta densa capa de follaje, salvo la gran cantidad de vidrio y cristal que era emblemática de la estética del imperio shory. Los restos destrozados de estas estructuras todavía brillan, a veces incluso incrustados en los edificios y en la vida vegetal, dando la impresión de un millar de gemas relucientes que cuelgan como frutas. Los pájaros anidan en lo más alto de estas estructuras y con frecuencia se les puede ver sobrevolando las ruinas.

Al norte de los barrios bajos se encuentra el puente del Obelisco, los restos derrumbados de una torre cubierta de runas borrosas y musgo. En su día fue el hogar de los ciudadanos de Kho, pero la mayoría de sus atractivos se han erosionado hasta quedar irreconocibles o se han derrumbado en fosas irregulares de cristal y vidrio. Sin embargo, aquí vivía mucha gente, y se pueden encontrar rastros de sus vidas en algunos lugares de los restos, si se sabe dónde buscar. Los constructos guardianes destinados a mantener la paz siguen vagando por esta zona, arrastrando sus deteriorados cuerpos sobre los antiguos escombros en eternas patrullas.

Más allá del puente del Obelisco se alza la colina Sombría, donde un portal planario defectuoso emite chispas cuando se abre y se cierra al Plano de la Sombra. Esta zona es extremadamente peligrosa y los buscadores de tesoros uomotos la evitan a toda costa. El aire es sofocante y asfixiante, y la energía del Plano de la Sombra puede causar daños irreparables en el cuerpo o el espíritu. Todo lo que sale del portal suele estar más que dispuesto a acabar con la primera criatura viva con la que se encuentre, aunque estos visitantes no suelen alejarse mucho del portal. El defecto del portal es lo único que mantiene a raya estas incursiones y limita la zona a la pequeña colina.

Campos de Cristal

Los Campos de Cristal, quizás la parte más llamativa de las ruinas de Kho, son los restos acumulados de las numerosas estructuras cristalinas de la ciudad. El impacto destrozó y fundió muchas de estas torres, lo que convirtió la masa resultante en un cúmulo inestable de energía mágica que funciona a medias y que terminó por resbalar por el valle y se hundió en el suelo. La magia disfuncional de los restos comenzó a propagar más cristales, extendiéndose cada vez más por los alrededores. Muchos creen que el motor que mantuvo a Kho a flote se encuentra en el interior de esta masa fundida. La gran cantidad de bordes dentados que sobresalen del suelo hace que sea peligroso recorrer los Campos de Cristal, pero los buscadores de tesoros uomotos saben qué caminos son seguros.

Hay una especie única de xorn que también patrulla los Campos de Cristal, especie que ha mutado por el consumo de los

cristales para reflejar su fuente de alimento. Estos xorn de cristal vagan por la superficie durante el día y regresan bajo tierra por la noche, recolectando los cristales que crecen en los campos de Cristal. Se refieren a la masa fusionada de las torres de Kho como el Cúmulo de Vokthavaravat. Debido al mal funcionamiento de la magia que consumen los xorn de cristal y a la extraña interacción entre ellos y el Cúmulo, algunos creen que el Cúmulo ha desarrollado algún tipo de conciencia a la que los xorn se ven obligados a obedecer. Estos xorn se ven a su vez obligados a «infectar» a otras criaturas, ya que cualquier elemental de tierra afectado se transformará igualmente en cristal (consulta la barra lateral de la derecha). En todas las demás criaturas, esta «infección» provoca una dolorosa cristalización que suele ser mortal a menos que se trate o se frene cortando el miembro infectado. Se desconoce si la conciencia del Cúmulo de Vokthavaravat tiene algún objetivo más allá de la autopropagación.

UOMOTO

"Aunque el aire esté enrarecido, la gente está más que dispuesta a compartirlo".

Estas palabras resuenan en el corazón de cada uomoto, dado que los uomotos poseen una gran generosidad y compasión. Los uomotos viven en aldeas dispersas alrededor del Muro Barrera, cerca de las ruinas de Kho. Valoran su vida en las montañas y agradecen las dificultades que conlleva, pues creen que templan sus espíritus. Están agradecidos por la fertilidad de su región natal y dan pocas cosas por sentado.

Una de las características más notables de los uomotos es la abundancia de individuos con habilidades mágicas que nacen en sus aldeas. Ya sea por la proximidad de las ruinas de Kho, por el legado oculto de sus antepasados shory o por simple coincidencia, entre los uomotos, de media, nacen más personas capaces de utilizar la magia que en cualquier otra población de la Extensión de Mwangi. Sus hechiceros más ancianos dedican mucho tiempo a sacar a la luz todo el potencial de aquellos que quieren desarrollar sus talentos, transmitiendo su sabiduría cultural de generación en generación. Resulta fácil reconocer a los hechiceros uomoto debido a los intrincados tatuajes que serpentean por sus brazos, concedidos gradualmente a lo largo de su proceso de aprendizaje. Cuando se completan las mangas, el aprendiz se convierte en maestro. Sin embargo, para fomentar la humildad y recordar a estos hechiceros que su poder debe utilizarse para el bien de todos, los uomotos suelen llevar mangas largas.

La practicidad es el principio más importante de los uomotos, como se demuestra en la forma en la que tratan las cercanas ruinas de Kho. Existe una relación desde hace varias generaciones entre las ruinas y las aldeas, en la que los uomotos buscan en las ruinas y, a cambio, ahuyentan a los que las perturban. Intercambian los artefactos que encuentran con mercaderes ambulantes o los desmontan y los integran en sus propios asentamientos. Los uomotos prefieren quedarse con los artefactos que les ayudan en la vida diaria, como aquellos diseñados para la agricultura, pero se sabe que se quedan con algún que otro artefacto desconocido por curiosidad.

Los uomotos poseen amplios conocimientos sobre artefactos mágicos y son los mayores expertos en el funcionamiento de los restos de Kho. Aunque sólo los buscadores de tesoros entran en las ruinas y siempre en pareja, casi todos los habitantes de las aldeas uomotos participan en la investigación de sus hallazgos. En muchas ocasiones, los avances se producen gracias a la inventiva de los niños, muchos de los cuales acaban abandonando sus hogares para convertirse en eruditos o ingenieros. Esta tendencia a juguetear desde una edad temprana conduce a una gran disposición a transformar la sabiduría heredada en un pensamiento crítico flexible. A muchos uomotos les encanta inventar y mejorar cosas y sobre todo encontrar nuevas formas de utilizar cosas viejas para que sirvan a nuevos propósitos.

CORRUPCIÓN DE CRISTAL

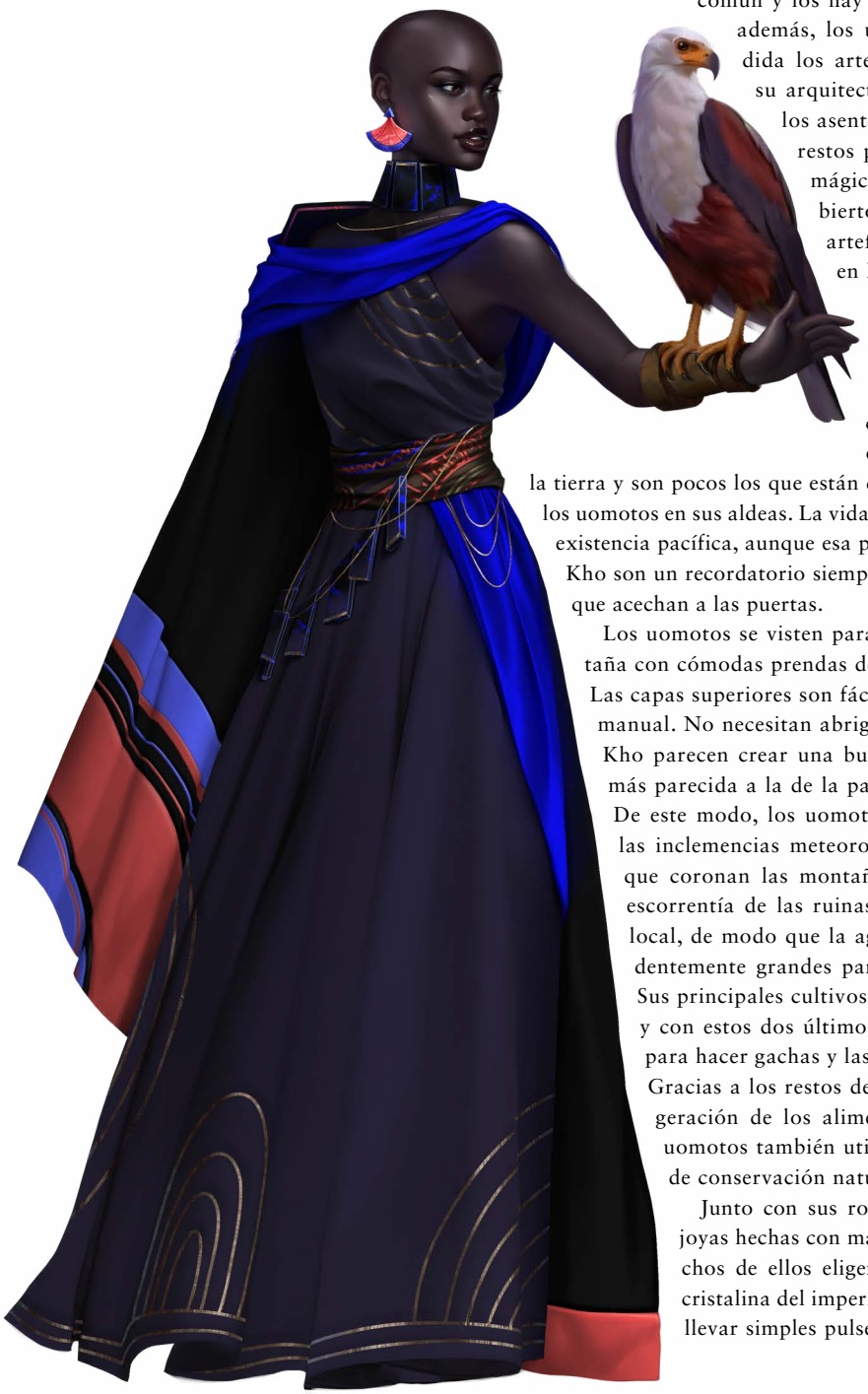
Corrupción de cristal (arcano, incapacitación, maldición, transmutación) Los estados negativos indispuesto, lentificado y paralizado de esta aflicción no pueden eliminarse hasta que se elimine esta aflicción. Una criatura afectada por corrupción de cristal se convierte lentamente en cristal hasta quedar petrificada. En su lugar, las criaturas con los rasgos elemental y tierra se convierten en portadoras y no sufren ningún efecto negativo aparte de obtener vulnerabilidad al daño sónico; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Fase 1** indispuesto 1 (1 hora); **Fase 2** vulnerable al daño sónico 5 e indispuesto 1 (1 día); **Fase 3** vulnerable al daño sónico 5 y lentificado 1 (1 día); **Fase 4** vulnerable al daño sónico 10 y paralizado (1 día); **Fase 5** vulnerable al daño sónico 10 y la criatura queda petrificada permanentemente.

CETRERÍA SOSTENIBLE

Los uomotos no crían ni capturan permanentemente águilas como mascotas. En su lugar, un uomoto que quiere un compañero se hace con un ave salvaje de alrededor de un año de edad. Este tipo de aves tienen una alta tasa de mortalidad en el mundo natural, por lo que los uomotos consideran que asociarse con un ave de este tipo es una forma temporal de criarla. Una vez que el águila crece, se libera de nuevo en la Naturaleza.

Aunque los uomotos tienden a centrarse en la familia y fomentan la permanencia en el hogar, también valoran la independencia y el desarrollo personal. Cuando alcanzan la edad adulta, se alejan de sus aldeas y sólo regresan cuando se cansan de deambular. Aunque algunos llegan a disfrutar de la vida fuera del Muro Barrera y deciden continuar sus viajes de forma indefinida, muchos acaban por echar de menos la llamada del hogar. Incluso los que deciden marcharse suelen volver para contar historias de sus viajes, entreteniendo tanto a los ancianos como a los niños. Los uomotos siempre dan la bienvenida a sus parientes, sin importar el tiempo que hayan estado fuera.

A medida que uno se acerca a un asentamiento uomoto, los sonidos ambientales de la vida llenan el aire: el animado intercambio de bebidas, el acalorado trueque y los aprendices de hechicero aprendiendo su oficio. Aunque son relativamente sencillos, los asentamientos uomoto muestran similitudes arquitectónicas con las cercanas ruinas de Kho. Los ornamentos de cristal son una característica común y los hay en casi todos los tonos imaginables, además, los uomotos han integrado en gran medida los artefactos que han ido encontrando en su arquitectura. Gran parte de lo que queda en los asentamientos uomotos hoy en día son los restos prácticos de Kho: circuitos y núcleos mágicos desnudos, ocasionalmente recubiertos de metal simple. El uso de estos artefactos alivia la dura realidad de vivir en las montañas.



La remota ubicación y los escarpados alrededores de los asentamientos uomotos hacen que rara vez se enfrenten a amenazas externas. Los hechiceros y artífices uomotos protegen de las criaturas que pueden atravesar la tierra y son pocos los que están dispuestos a esforzarse por molestar a los uomotos en sus aldeas. La vida de los uomotos es principalmente una existencia pacífica, aunque esa paz no se da por sentada: las ruinas de Kho son un recordatorio siempre presente de los peligros potenciales que acechan a las puertas.

Los uomotos se visten para la vida en el fresco aire de la montaña con cómodas prendas de lana, normalmente de manga larga. Las capas superiores son fáciles de quitar para facilitar el trabajo manual. No necesitan abrigos más pesados, ya que las ruinas de Kho parecen crear una burbuja de atmósfera cálida y húmeda más parecida a la de la parte baja de la Extensión de Mwangi. De este modo, los uomotos no suelen tener que vestirse para las inclemencias meteorológicas, a pesar del hielo y la nieve que coronan las montañas más altas del Muro Barrera. La escorrentía de las ruinas también parece enriquecer el suelo local, de modo que la agricultura produce cosechas sorprendentemente grandes para la altitud a la que se encuentran. Sus principales cultivos son el boniato, los dátiles y el arroz, y con estos dos últimos destilan alcohol. El sorgo se muele para hacer gachas y las verduras se secan y conservan al sol. Gracias a los restos de artefactos shory, no es rara la refrigeración de los alimentos, aunque muchos platos de los uomotos también utilizan la fermentación y otros medios de conservación natural.

Junto con sus ropas de lana, muchos uomotos llevan joyas hechas con materiales rescatados de las ruinas. Muchos de ellos eligen adornos que reflejan la naturaleza cristalina del imperio shory, mientras que otros optan por llevar simples pulseras o collares de metal. A menudo se

puede distinguir a un buscador de tesoros uomoto por la falta de estos adornos, ya que su ocupación se beneficia de evitar cosas que puedan engancharse en los escombros. Por esta razón, los buscadores de tesoros de Kho también suelen llevar el pelo corto.

Los uomotos consideran que gran parte de su estilo de vida es una bendición y, a su vez, están más que dispuestos a repartir esa bendición. Cuando los uomotos trabajan, trabajan, y cuando celebran, *celebran*. Cuando los visitantes entran en sus aldeas, los uomotos les ofrecen abundante comida y bebida, así como la obligada invitación a beber alcohol. Los invitados son escasos y los uomotos los aprecian tanto como aprecian todos los aspectos de su vida.

El hogar medio de un uomoto alberga a varias generaciones de miembros de la familia. Las ampliaciones y el mantenimiento son frecuentes, lo que hace que muchas estructuras antiguas sean tan robustas y estén tan limpias como las más nuevas. Llamativas decoraciones adornan los exteriores: grandes cuerdas de cristal y vidrio cuelgan de los tejados, sacadas o diseñadas para parecerse a las encontradas en las ruinas de Kho. Cuando pasa el viento, el suave repiqueteo del cristal contra el cristal resuena por toda la aldea.

Los uomotos suelen alimentar a las águilas y sus edificios suelen tener alojamientos para que éstas aniden. Se cree que albergar una familia de águilas da buena suerte, lo que lleva a los uomotos a pescar en el lago de las ruinas para atraer nuevas águilas a la aldea. De hecho, las águilas suelen traer fragmentos de cristal o artefactos de sus viajes a por comida y no les importa que se los queden los uomotos a cambio del alojamiento. En ocasiones, incluso dejan caer estas pequeñas baratijas delante de sus puertas como ofrenda. Los niños de una casa pueden incluso crecer cuidando de los aguiluchos y formar vínculos para toda la vida. Es habitual ver a los uomotos con un guante protector, llevando un águila de un lugar a otro. Muchos las utilizan para detectar posibles amenazas mientras viajan por el Muro Barrera.

¿DÓNDE DICES QUE ESTAMOS?

Las ruinas de Kho se encuentran en el extremo noreste de la Extensión de Mwangi, en la cordillera del Muro Barrera, cerca de la nación de Osirion. Su lejanía con respecto a otros centros importantes de civilización y su posición inaccesible en las montañas hacen que muy poca gente viaje a la zona o sepa siquiera de su existencia.

PERSONAJES UOMOTO

Aunque nadie está seguro de los orígenes del pueblo uomoto ni de cuántos de ellos podrían descender de los habitantes de Kho, su conexión con el legado shory es difícil de negar. Si interpretas a un personaje de etnia uomoto, obtienes acceso a las dotes de ascendencia humana poco comunes Aeromante shory y Equilibrista shory (*Guía de Personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 14).

Cala Sangrienta

Puerto mercante y remanso para refugiados, piratas y mercaderes sin escrúpulos

CALA SANGRIENTA **ASENTAMIENTO 9**

NM CIUDAD

Gobierno Gran Almirante (elegido de por vida), Sindicato secreto

Población 7.817 (79% humanos, 5% enanos, 3% elfos, 3% goblins, 10% otros)

Idiomas élfico, enano, gnomo, goblin, mwangi, taldano

Religiones Abadar, Besmara, Erastil, Gozreh, Hei Feng, Norgorber

Amenazas Piratas, agentes de Aspis, disputas territoriales, monstruos acuáticos

Conexiones comerciales Los piratas de Cala Sangrienta utilizan métodos únicos para adquirir artículos para vender. La ciudad tiene objetos de hasta nivel 15 disponibles para su compra, pero todo lo que sea superior al nivel 9 debe adquirirse primero fuera de la ciudad y, por tanto, requiere esperar 3d6 días para obtener el objeto.

Harthwik Barzoni (CN humano corsario 13) Gran Almirante de Cala Sangrienta, gobernante de la ciudad principalmente dominado

Erwyn Harvacus (N humano druida 9) Líder de un círculo druídico que evita que los manglares se traguen Cala Sangrienta

Malika Fenn (NM humana explorador 8) Jefa de operaciones de Aspis en la ciudad y *expathfinder* descontenta

Kunari Mobo (N humana comerciante 8) Capitana Libre retirada que dirige una importante red de comercio pirata

RECURSOS

Alcohol/ Medicinas

Armadura/ Armas

Artículos de lujo

Barcos

Especias/Sal

Grano/Fruta/ Verduras

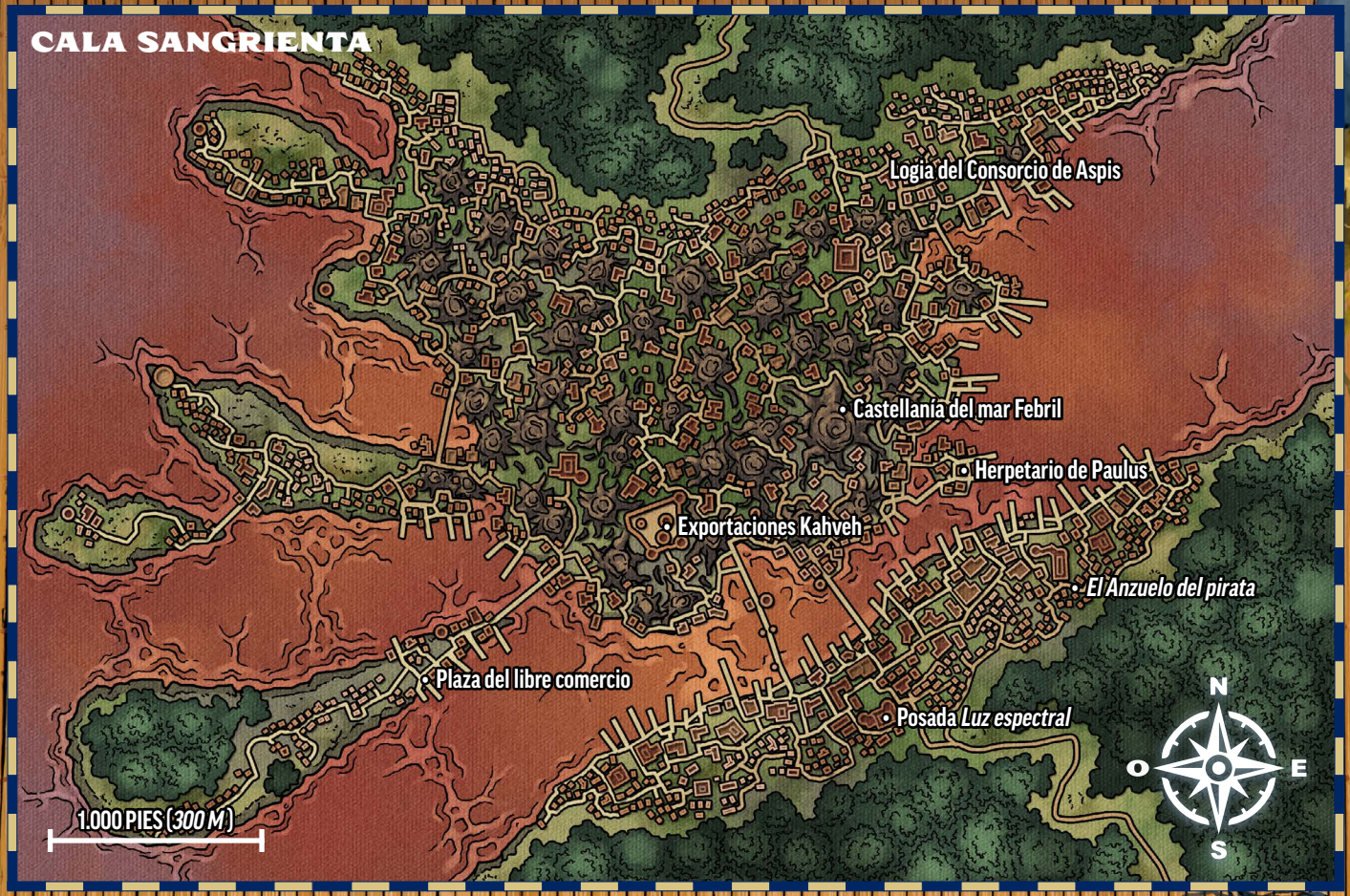
Joyería/Gemas

Madera

Marisco

Mercenarios

Objetos mágicos


CALA SANGRIENTA
Logia del Consorcio de Aspis
Castellanía del mar Febril
Herpetario de Paulus
Exportaciones Kahveh
El Anzuelo del pirata
Plaza del libre comercio
Posada Luz espectral
1.000 PIES (300 M)
N
O
E
S

BARCOS DE CALA SANGRIENTA

Debido a su ubicación cerca de Los Grilletes y a la ausencia de leyes que regulen el contrabando, Cala Sangrienta ofrece una increíble variedad de barcos en sus muelles, muchos de ellos robados. Las naves rápidas de Tian Xia y Vudra atraen el interés de muchos constructores de barcos y marineros y cualquiera que traiga una nave de Senghor probablemente podría ponerle el precio que quisiera.

LA CIUDAD DE LOS MANGLARES

La ciudad de Cala Sangrienta es un santuario para piratas astutos, mercaderes maliciosos y cualquiera que esté a medio camino entre ambos perfiles. Los capitanes piratas fundaron Cala Sangrienta como un lugar en el que los corsarios pudieran dedicarse al comercio propiamente dicho y al mismo tiempo tener un puerto propio. Para algunos, Cala Sangrienta tiene un aire de auténtica ciudad comercial; para otros, es una letal guarida de ladrones y asesinos. Si uno busca algo raro o ilícito, lo más probable es que pueda encontrarlo aquí, sin duda a un precio elevado.

Oficialmente, Harthwik Barzoni, el Gran Almirante de Cala Sangrienta, gobierna la ciudad. Entre bambalinas, el verdadero control recae en un sindicato secreto de las principales partes interesadas, que tiene el poder de elegir al Gran Almirante y definir qué poder conlleva el cargo.

El origen del nombre de la ciudad queda claro al ver las aguas de color carmesí que fluyen desde el río Vanji a través de la cala hasta el mar Febril. Sin embargo, la atención de la mayoría de los visitantes se centra primero en los gigantescos manglares, que sólo se encuentran en la costa de Mwangi. Toda la ciudad está construida sobre y alrededor de las raíces de estos árboles, asentada sobre plataformas, pasarelas y otras suspensiones que cuelgan sobre las aguas de color sangre. Los que están preparados para los peligros de Cala Sangrienta pueden apreciar su belleza: contemplar la selva y el mar, abrazar y disfrutar de la amplia extensión de árboles que se funden con el océano rojo puede ser un tesoro en sí mismo. Se trata de un lugar en el que las brillantes tonalidades del amanecer y el atardecer se reflejan tanto en el cielo como en las olas.

Cala Sangrienta es una de las pocas civilizaciones de tamaño moderado que se encuentran en el mar Febril. A diferencia de la mayoría de los paraísos piratas del norte, Cala Sangrienta mantiene una apariencia de orden incluso sin mucha autoridad general. Al ser uno de los lugares con más comercio de toda la Extensión de Mwangi, tiene la ventaja de que los bienes obtenidos por medios ilícitos no se rechazan necesariamente. Los «mercados negros» no existen en Cala Sangrienta, los artículos prohibidos en otros lugares se venden abiertamente en sus calles. Las apuestas y los juegos de azar son igualmente comunes; en los callejones y en el interior de las tabernas, decenas de personas esperan dispuestas a apostar y a desafiar a extraños a un juego de ingenio, de azar o, potencialmente, de ingenio y de azar. Pero la mayor apuesta de todas es entrar en Cala Sangrienta y salir igual que estabas.

Aquí la confianza puede ser difícil de ganar, pero el respeto tiene su peso. Ser un recién llegado no significa ser un objetivo automáticamente, pero sí que hay que ser precavido. Una vez que el viajero se ha ganado el respeto de los lugareños, empieza a ver más allá de la superficie de Cala Sangrienta y a apreciar la ciudad polifacética que es en realidad. Los comerciantes ofrecen clandestinamente mercancías ocultas a la vista. Los piratas cuentan historias que parecen increíbles, pero que encierran mucha más verdad de la que uno se espera. La política se basa en el dinero y la influencia; una reputación arruinada puede terminar con una daga en la espalda y un ascenso para la persona que la clavó.

Algunos residentes llaman a Cala Sangrienta la ciudad de las oportunidades. Y lo es, para aquellos capaces de lidiar con el caos. Cuantos más negocios hagas en Cala Sangrienta, más crecerá tu reputación, lo que te traerá mayores oportunidades... y más peligros.

La vida en Cala Sangrienta

Un día normal en Cala Sangrienta gira en torno al comercio y los acuerdos de alto riesgo. Como ciudad basada en el comercio, el mercado principal de Cala Sangrienta acapara gran parte de la atención local. Muchos pasean entre la concurrida multitud simplemente para ver qué nuevas mercancías han traído los mercaderes y qué artículos se perdieron el día anterior. A menudo son las mismas caras las que pasan por las mismas tiendas a horas regulares, pero no es de extrañar que en un mismo día haya varios clientes nuevos.

La ciudad siempre está en movimiento, ya que se pueden necesitar recursos a cualquier hora del día: los marineros y los piratas llegan al puerto de día y de noche y muchas tabernas ofrecen sus servicios a cualquier cliente sin importar la hora. Hay gente

despierta y durmiendo a cualquier hora. En lugar de presumir de que Cala Sangrienta nunca duerme, es más exacto decir que duerme a diferentes horas en distintos lugares. La gente corriente suele empezar el día al amanecer, un poco antes de la salida del sol. La mayoría de las pescaderías del mercado ofrecen sus piezas más frescas a primera hora de la mañana, justo cuando terminan de limpiar y preparar la última captura. A última hora de la mañana, cuando el bullicio de los mercados se hace más fuerte, los que se levantan más tarde se despiertan malhumorados y se unen a ellos. Los bares y restaurantes abren temprano para servir el desayuno a los clientes que van a comerciar, a la mar o emprenden viajes, mientras que muchos lugareños se reúnen en la zona de restaurantes, varios comedores, restaurantes y tabernas que ofrecen cocina de todo Golarion, para probar los alimentos importados o disfrutar de la mezcla de aromas.

Con el mar y la selva tan cerca, los chefs tienen un amplio abanico de ingredientes con los que trabajar, por no mencionar las hierbas y especias importadas que los mercaderes y marineros traen constantemente. La cocina local de Cala Sangrienta tiene su origen en los piratas que cazaban su propia carne, pero que también daban el paso de ahumar o asar sus capturas. Con nuevos ingredientes importados de diferentes lugares y nuevos animales que cocinar a medida que Cala Sangrienta crecía, este estilo de cocina se hizo popular en la ciudad. Desde las criaturas marinas con enormes mandíbulas hasta las grandes bestias con forma de lagarto de la jungla, la carne ahumada es una delicia culinaria habitual por la mañana, por la tarde o por la noche, especialmente si se acompaña de una pinta de hidromiel de bayas rosas.

Los desayunos de Cala Sangrienta suelen incluir pescado, a menudo cocinado con trozos de ñame. Al ser fácil de pescar en el mar y estar extremadamente fresco, el marisco resulta tan delicioso y saciante como cualquier cosa que pueda ofrecer Cala Sangrienta. La mayoría de los restaurantes suelen servir el pescado con un té vahlgur, preparado con un alga que se encuentra en las aguas poco profundas del mar Febril y que, cuando se seca, se muele y se deja en remojo, adquiere un sabor amargo y salado con suaves toques de jengibre y miel.

A medida que se acerca la tarde, en la ciudad resuena el sonido de la preparación y el consumo de alimentos. Se venden panes de distintas tierras, con sabores que varían entre lo dulce y lo amargo. En el mercado se venden frutas y verduras a viva voz, lavadas y listas para su consumo. Las tabernas y posadas sacan los brebajes y caldos que han estado cociendo durante la noche y sirven una carne tan tierna que se desprende del hueso, acompañada de verduras cargadas del sabor que han absorbido.

Las cenas son aún más notables. Se sirven piezas de anguila gigante, asadas a fuego lento a la perfección, junto con trozos de raíces y patatas guisadas con soomdevi y espolvoreadas con las hierbas que se tengan a mano. El soomdevi es una planta de sabor ahumado que crece entre las raíces de los manglares; se utiliza habitualmente en las comidas locales debido a su abundancia en la zona. Otorga un rico sabor ahumado sin el largo proceso de ahumar la carne. En verano, el olor del soomdevi en flor es una de las características estacionales más memorables de Cala Sangrienta.

Lo más parecido a la tranquilidad que se encuentra en Cala Sangrienta es durante las últimas horas de la noche, cuando los

LA BROMA

A pesar de todos los peligros de Cala Sangrienta, a una de sus criaturas más temidas no se la puede ahuyentar con una espada. La broma es un pequeño invertebrado que prospera en las aguas cálidas del puerto y se alimenta de madera muerta, incluida la de los barcos. Estas criaturas son tan voraces que algunos afirman que en los días tranquilos se puede oír a los gusanos comer. Cuesta una pequeña fortuna prevenir los daños que causa la broma, ya que un casco o un muelle debilitado por estas criaturas puede romperse fácilmente y hundirse con el mal tiempo. Los conjuros mágicos, los refuerzos de piedra y la aplicación de alquitrán en los cascos de las embarcaciones son las precauciones más comunes. Los lugareños consideran la broma un manjar, y el plato es popular entre los marineros como una forma de venganza.

bares están llenos, los pescadores y los tenderos duermen y la fauna de la jungla trina entre los árboles. La mayoría las llama las Horas muertas, no porque aumente la violencia, sino porque es uno de los pocos momentos en los que las calles están casi vacías. Las Horas muertas son también el momento en el que algunos de los trabajadores menos respetables de la ciudad hacen negocios, ya que la ausencia de testigos facilita los tratos. De vez en cuando, estas transacciones pueden derivar en violencia; en general, los ciudadanos de Cala Sangrienta dejan que las partes en conflicto lo resuelvan entre ellas, siempre que no interrumpan la cena o las bebidas.

El clima en Cala Sangrienta no varía mucho y los viajeros del norte descubren que aquí el invierno es muy similar a la primavera. En lugar de cuatro estaciones, Cala Sangrienta sólo experimenta dos: una estación seca y una estación húmeda. La mayoría de los residentes prefieren la estación seca, ya que es cuando el cielo está despejado, el sol brilla y las aguas se iluminan con un cálido resplandor. Sin embargo, durante el verano, en la estación seca, el calor puede ser intenso. Es habitual ver a los ciudadanos con el pelo recogido o alejado del cuello, ya que llevarlo suelto puede resultar demasiado caluroso en un día normal. Durante el verano, la ropa ligera y holgada, que permite el paso del aire y refleja la luz del sol, se convierte en una necesidad.

Durante la estación húmeda, los chubascos tropicales caen casi constantemente y hay muy poco sol. Incluso las precipitaciones más leves pueden ser el preludio de una grave tormenta. Los huracanes, las tormentas eléctricas y las trombas de agua se producen con una frecuencia alarmante. Los residentes de Cala Sangrienta siempre están preparados para estas certezas, construyen sus estructuras para resistir fuertes vientos y diseñan los tejados para que puedan evacuar fácilmente el agua. Como aspecto positivo, la temporada de lluvias puede aumentar el valor de los bienes. Durante las tormentas, se hace más difícil obtener cualquier cosa que provenga específicamente de la importación, lo que genera escasez en la oferta y una gran demanda y hay bastante gente dispuesta a arriesgar su seguridad para ganar ese dinero extra.

Cala Sangrienta celebra algunas fiestas. El adviento del Almirante, el primer día del verano, celebra la vida y la salud del Gran Almirante Harthwik. Los ciudadanos aprovechan el día principalmente como excusa para preparar una comida especial y festejar en las calles. Tocan música con cuernos, instrumentos de cuerda, flautas y, en ocasiones, tambores. El día de la Tempestad, el día anterior a la primavera, celebra la calma antes de la tormenta. Al ser el último día de la estación seca, se suelen celebrar los éxitos de la temporada pasada con numerosos brindis, seguido de muchas oraciones a los dioses y otros poderes para que los viajes sean seguros durante la estación húmeda.

La práctica religiosa en Cala Sangrienta es notablemente diversa. El culto se centra principalmente en los dioses del comercio, el mar y los secretos. Con la afluencia de piratas y el carácter general de la ciudad, Besmara y Norgorber son patrones populares. Como la ciudad está a menudo a merced de los monzones y las trombas de agua, los sacerdotes de Gozreh y Hei Feng realizan una labor constante de ofrecimiento de súplicas para reducir los daños de las tormentas al mínimo. Los banqueros de Abadar son administradores de dinero de confianza, aunque la mayoría de los fieles laicos pertenecen al grupo menos favorecido de la fe. La ciudad no tiene ningún edificio tan grande como un templo, pero los santuarios y las estatuas son relativamente comunes. A primera hora de la mañana, los creyentes rezan a estas estatuas para obtener buena fortuna.

El idioma principal en Cala Sangrienta es la lengua comercial de Mwangi, pero la ciudad alberga algunas variaciones regionales de esta lengua, utilizadas principalmente por las poblaciones más pequeñas de elfos, enanos y gnomos de la ciudad.

Habitantes de Cala Sangrienta

La población de Cala Sangrienta es bastante diversa. La reputación de la ciudad como un lugar en el que se puede encontrar cualquier cosa por el precio adecuado atrae a gente de todo Golarion y muchos se refieren a Cala Sangrienta como el «Crisol de los Piratas». La mayoría de los habitantes de Cala Sangrienta son humanos, pero los no humanos representan más del veinte por ciento de sus habitantes. Se pueden encontrar tengus devoradores de mala suerte, goblins monos corsarios, mercenarios hobgoblins, etc., bebiendo en los muelles o pujando por artículos en el mercado. En Cala Sangrienta viven y se detienen ascendencias de todo el mar Interior, aunque más de la mitad de la población es de etnia mwangi. Una afluencia de la flor y nata sargavia, que huye de la reciente agitación en Vidrian, ha añadido un ligero cambio cultural a la ciudad.

El habitante medio de Cala Sangrienta viste túnicas y otras prendas de lino y satén. La ropa da prioridad a la fluidez en lugar de a las capas pesadas: el clima más cálido requiere prendas ligeras y transpirables, y lo que se lleva son los tejidos vaporosos y los colores brillantes. Las túnicas largas, las chaquetas finas, los chalecos lisos, las correas de cuero funcionales, los pañuelos alrededor de la cabeza y el cuello; todo ello se suele llevar en tonos cálidos de rojos, marrones y verdes. Los nativos de Mwangi suelen llevar el pelo rapado, trenzas y rastas, con joyas entrelazadas en el pelo. Las joyas son un accesorio muy común, especialmente entre los piratas que desean mostrar su botín. Se dice que uno puede reconocer a un corsario por los llamativos anillos que cubren sus dedos y los elegantes collares de oro, plata y marfil que adornan sus cuellos.

Dado que Cala Sangrienta se centra en la riqueza y el comercio, la ropa y las joyas se han convertido en el principal método que tienen sus ciudadanos de medir el estatus de los demás. Los capitanes piratas que caminan por las calles pueden llevar joyas en ambas manos y medallones alrededor del cuello, todo envuelto con una mezcla de sedas y terciopelos. La gente común y los comerciantes (incluso los de mayor estatus que los piratas locales) rara vez hacen alarde de tales vanidades, ya que entienden que el dinero tiene más valor cuando no se exhibe. Algunos buscadores de estatus, como los miembros del Consorcio de Aspis, valoran estas muestras públicas de riqueza incluso más que los piratas Capitanes Libres. Aquellos quienes se dedican a negocios más turbios suelen evitar este tipo de adornos, aunque no les importa que haya quien decida presumir, siempre que la ostentación no interfiera con su trabajo.

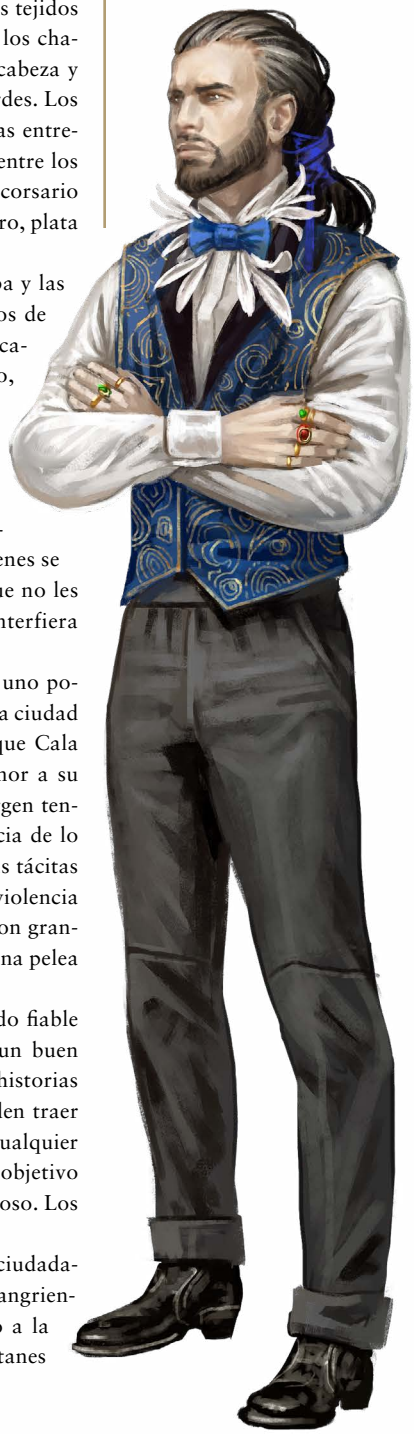
Con todas las historias truculentas que se cuentan de Cala Sangrienta, uno podría esperar que hubiera contiendas diarias en las calles, pero el estatus de la ciudad como potencia económica requiere cierta apariencia de estabilidad. Aunque Cala Sangrienta alberga muchos habitantes peligrosos que hacen más que honor a su nombre, la mayoría vienen en busca de riquezas, no de poder. A veces surgen tensiones durante el comercio, pero estallan en violencia con menos frecuencia de lo que los forasteros podrían imaginarse. Existe una red de principios y reglas tácitas que dictan cuándo y dónde es aceptable la fuerza. En algunas zonas, la violencia está totalmente prohibida para no ahuyentar a los visitantes ocasionales con grandes carteras. En otras partes de la ciudad, menos reguladas, no es raro ver una pelea violenta como demostración de fuerza.

Aunque la venta de mercancías y el desembarco de tesoros es un método fiable para obtener beneficios, los mercados de Cala Sangrienta son también un buen lugar en el que adquirir conocimientos secretos. Muchos piratas cuentan historias de todos los mares. Los comerciantes que regresan de tierras lejanas pueden traer un tesoro mágico, pero, sobre todo, el método para recrear esa magia. Cualquier figura cubierta de adornos, anillos y sedas de colores puede verse como un objetivo o un cliente, pero el conocimiento que lleva consigo puede ser igual de valioso. Los habitantes de la ciudad pirata siempre están escuchando.

El único pueblo que casi nunca pone un pie en Cala Sangrienta son los ciudadanos de Vidrian, una nación no muy lejana al sur. Muchos piratas de Cala Sangrienta, especialmente los Capitanes Libres, evitan igualmente Vidrian debido a la reciente guerra entre las dos potencias, en la que Vidrian derrotó a los Capitanes Libres para evitar más chantajes y extorsiones.

La bestia de Cala Sangrienta

En el año 4696 RA, un inmenso froghemoth (*Bestiario 2*, pág. 136) se cebó con Cala Sangrienta, matando a 204 personas en el transcurso de un verano excepcionalmente caluroso. Finalmente, el monstruo fue abatido en una tumultuosa batalla con una docena de héroes. Los macabros relatos del suceso se extendieron rápidamente por el mar Interior, catapultando a Cala Sangrienta a una notoriedad aún mayor que la habitual.



Rangos de Aspis

El Consorcio emplea para trabajos locales, a agentes de bronce , que a menudo guardan silencio sobre para quién están trabajando realmente. Los agentes de plata dirigen a los agentes de bronce y las operaciones a escala regional. Los agentes de oro llevan lo que hacen los agentes de plata a un nivel mucho más alto: regulan las actividades en todo un reino y supervisan las acciones de los agentes de plata a su cargo.

El Consorcio de Aspis

El Consorcio de Aspis es una organización comercial con profundas raíces que se remontan a la fundación de Cala Sangrienta. Algunos los llaman especuladores despiadados; otros, ambiciosos empresarios. Independientemente de la etiqueta que se les ponga, están dispuestos a hacer lo que consideren necesario para lograr sus objetivos. El Consorcio de Aspis no sólo posee una cantidad insondable de oro, sino que es rico en propiedades, inversiones y, lo que es más importante, en favores. En el pasado, Aspis controlaba Cala Sangrienta casi por completo, desde su comercio hasta sus habitantes. Sin embargo, con los grandes reveses sufridos por los enfrentamientos con la sociedad *Pathfinder* y la reciente afluencia de piratas, han perdido algo de terreno y Cala Sangrienta se ha convertido en un campo de batalla oculto entre facciones rivales que compiten por el dominio.

Mientras otros siguen un código legal, los miembros de Aspis siguen un código monetario. Más de una vez han ayudado a dos bandos distintos de un conflicto en busca de mayores ganancias y, en ocasiones, incluso han iniciado dichos conflictos desde las sombras para aumentar sus propias ganancias. Al igual que los habitantes de Cala Sangrienta, no juran lealtad a gobiernos, reinos ni naciones. Pueden aliarse temporalmente con estos grupos, pero su lealtad es sólo hacia ellos mismos. Sin embargo, los métodos mercenarios de los miembros de Aspis han empezado a costarles caro; antes tenían un puesto de avanzada en la Extensión llamado Estación Puenteblanco, a sólo 200 millas (*320 km*) río arriba de Cala Sangrienta, pero la furia de los elfos ekujae locales por su brutal esclavización hizo que los miembros del Consorcio acabaran asesinados y su puesto de avanzada fuera invadido.

Los miembros de Aspis incluyen desde mercaderes hasta mercenarios, lo que permite a un agente centrarse en la parte mercantil mientras otro se encarga de que el mercader pueda hacer su trabajo en paz. Los miembros tienden a ser despiadados, aunque algunos prefieren considerarse motivados, pero sirven a un liderazgo que oculta sus propias identidades entre sí. Los que sirven al Consorcio llevan insignias metálicas, normalmente con el símbolo del Consorcio, una serpiente enrollada. Utilizan un sistema de clasificación metálica que va del bronce a la plata y al oro. Los miembros de rango más alto, por encima incluso del oro, se denominan Mecenas, aunque estos respetables miembros rara vez visitan Cala Sangrienta.

El Consorcio de Aspis no profesa verdadera lealtad, excepto entre ellos mismos. A diferencia de los Capitanes Libres, el respeto no es un pilar entre ellos: puede despertar interés, pero no les anima a buscar a alguien. A menos que tengan una razón específica para confiar en alguien, son cautelosos con lo que comparten y buscan debilidades de las que puedan aprovecharse. Para aquellos que pretenden unirse a ellos es mejor no llegar con las manos vacías: información sobre una persona de interés, algo raro y buscado, un objeto mágico peligroso que tenga valor para un intelectual o incluso completar un trabajo que preserve su poder puede llamar la atención del Consorcio. Una vez que se capta su atención, hay que tener cuidado de que ésta siga siendo agradable.

Los Capitanes Libres

En estos momentos, la facción en auge de Cala Sangrienta es una coalición de los Capitanes Libres. Originalmente eran señores piratas independientes que no seguían ningún estandarte ni habían jurado lealtad a nadie, pero finalmente se unieron bajo el mando del Rey del Huracán para convertirse en una armada, una única legión que trabajaría conjuntamente como una fuerza mortal como nunca se había visto en los mares. Los señores piratas visitaban a menudo Cala Sangrienta para vender sus cargamentos, por lo que la ciudad se convirtió en un lugar al que acudían muchos Capitanes Libres para retirarse y vivir una vida de ocio. Estos capitanes retirados forjaron poderosas conexiones en la ciudad y estas conexiones atrajeron a otros Capitanes Libres oportunistas después de que la nación de Vidrian arrebatara a los piratas su fuente de ingresos fácil.

La competencia con el Consorcio de Aspis pronto se volvió feroz, pero los Capitanes Libres están más unidos y tienen más afinidad entre sí que sus rivales. Han ganado influencia tomando decisiones inteligentes y forjando alianzas aún más astutas. Aunque suelen tener sus propios objetivos, los Capitanes Libres hicieron grandes avances en la única cosa inestimable para Cala Sangrienta: el comercio. Tanto las tripulaciones activas como los capitanes retirados son expertos en aprovechar sus contactos para establecer rutas comerciales, enviar suministros y expandir su influencia. Cuando todos ellos consiguen trabajar juntos, el poder de estos piratas es difícil de contrarrestar.

A diferencia de otros grupos de Cala Sangrienta, los Capitanes Libres no necesitan manipular las cosas desde las sombras ni mover los hilos entre bastidores. La mayor parte de sus asuntos se debaten a plena vista, y también discuten entre ellos en lugar de seguir una cadena de mando. Aunque técnicamente comparten una líder principal, la Reina del Huracán, ésta suele dirigir las decisiones importantes al consejo de piratas. Ninguna de estas figuras se oculta, sino que dejan claro quiénes son y su reputación crece con cada trato que cierran y cada acto que llevan a cabo.

Los Capitanes Libres suelen moverse entre la gente común por las calles y tabernas, bailando, cantando y comiendo como cualquier otro miembro de la sociedad. Ni siquiera los piratas retirados cenan solos nunca, ya que siguen teniendo amigos leales y compañeros de tripulación que luchan junto a ellos. Dicho esto, no comparten necesariamente un sentido de la compasión, ni confían plenamente en los demás. Su relación se basa en el respeto. Incluso sin confianza plena, se honran mutuamente, pero esa deferencia debe ganarse. Tanto si se le venera como si se le teme, un capitán debe reconocer a los demás capitanes y mucha gente en Cala Sangrienta sigue ese ejemplo.

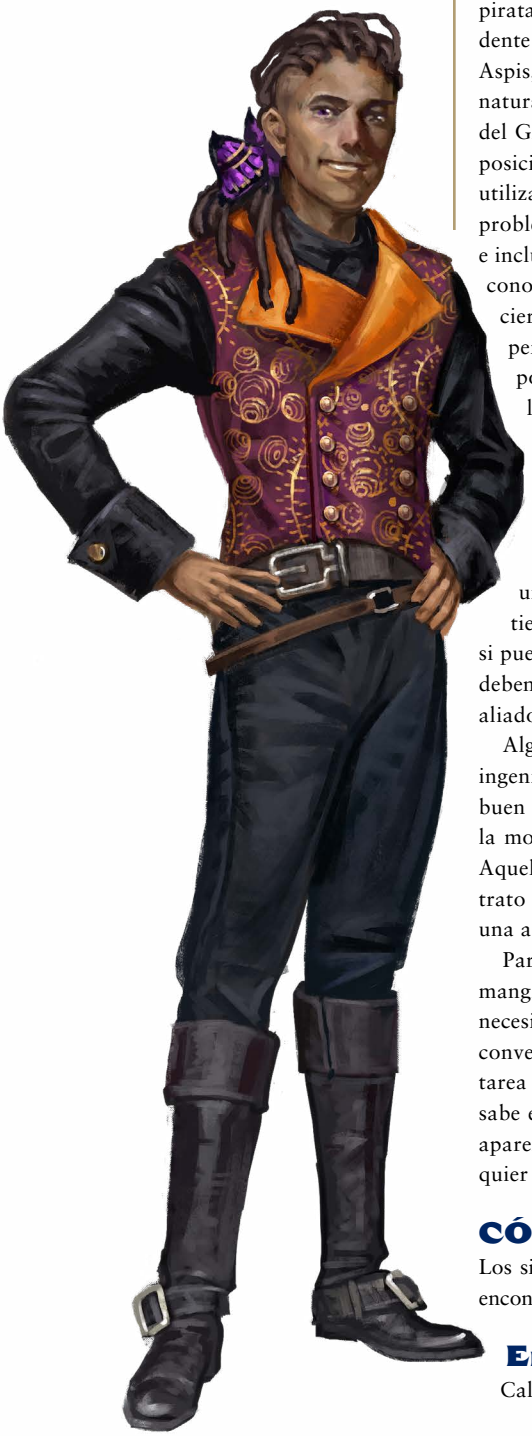
Dado que no tienen una sede central, Cala Sangrienta sigue siendo vital para los Capitanes Libres, que la utilizan como terreno neutral en el que llevar a cabo negocios entre ellos. Los Capitanes Libres a menudo comparten historias de sus aventuras, buscan nuevos reclutas y ofrecen información por capricho. Esta relación pública con los ciudadanos de Cala Sangrienta les proporciona un apoyo con el que el Consorcio de Aspis no puede competir. También los convierte en objetivos más importantes que los anónimos agentes de Aspis. Los asesinatos por luchas de poder no son algo inusual. Asimismo, aunque muchos de los piratas que residen en Cala Sangrienta son Capitanes Libres, también hay muchos asaltantes y corsarios no afiliados que atracan en la ciudad. Éstos pueden ser marineros renegados, rebeldes, ladrones, contrabandistas, mensajeros, comerciantes y muchos otros, que a veces entran en conflicto con los Capitanes Libres. Sin embargo, con tantos piratas poderosos y de alto rango en la ciudad, suelen mantener cierta apariencia de orden.

BLANCOS FÁCILES

Aunque Cala Sangrienta puede ser mortal para los incautos, es mucho menos violenta e inestable que la mayoría de las ciudades piratas del norte. Con el otro puerto cercano de Mwangi, Senghor, vigilado por una temible armada de cazapiratas, la mayoría de los Capitanes Libres suelen acabar en Cala Sangrienta en un momento u otro de su carrera.

ALTA SEGURIDAD

En la oficina de Harthwik hay trampas por todas las habitaciones que pueden activarse o desactivarse con facilidad, si alguien conoce la combinación, aunque las únicas personas que conocen esa combinación son el propio Harthwik y sus misteriosos superiores. Tampoco se sabe qué guarda Harthwik en el interior de su bóveda. Los rumores sugieren que se trata de objetos de poder o de algo robado que tiene un gran valor para su propietario original. En cualquier caso, nadie ha podido demostrar qué hay exactamente en su interior.



HARTHWIK BARZONI

CN | HUMANO | CORSARIO 13

Harthwik Barzoni, representante y señor oficial de Cala Sangrienta, conocido como el Gran Almirante del mar Febril, ha nacido para liderar. Lleva los lados de la cabeza rapados y el resto del pelo son rastas que le llegan hasta los hombros. Presume de una sonrisa tan socarrona que uno podría llegar a pensar que es el dueño del mundo. Siempre viste con ropa ligera pero regia; funcional si necesita moverse con rapidez, pero presentable para seguir imponiendo respeto. Aunque no lleva ningún arma a la vista, sería absurdo pensar que va desarmado. Su estilo de vida aristocrático le da un aire majestuoso incluso a Cala Sangrienta, a pesar de su condición de crisol de vagabundos y piratas. Harthwik es inteligente y a menudo carismático, pero no hay que engañarse, es tan peligroso como cualquiera de los corsarios más conocidos de Cala Sangrienta.

La propaganda afirma que Harthwik fue elegido por los descendientes de los piratas originales que colonizaron Cala Sangrienta. Entre bambalinas, resulta evidente que quienes lo pusieron en el poder fueron los mercaderes. El Consorcio de Aspis, junto con otros grupos comerciales, eligió a Harthwik por su ingenio y su naturaleza carismática. Este círculo de comerciantes define esencialmente el poder del Gran Almirante. Por desgracia para Harthwik, no tiene mucha alternativa. Su posición está limitada por los recursos que el Consorcio y otros le otorgan, que utiliza para mantener la milicia de Cala Sangrienta y para que el comercio fluya sin problemas. Más allá de eso, apenas tiene poder. No influye en las leyes de la ciudad, e incluso su milicia es relativamente pequeña. Los habitantes de Cala Sangrienta le conocen y saben que su palabra tiene peso y que el Gran Almirante se preocupa en cierto grado por su hogar. Los motivos de su preocupación pueden ser egoístas, pero este es un lugar en el que ser egoísta no es raro. Aunque está agradecido por la influencia que le otorga el Consorcio, Harthwik sabe que algunos lo llaman «Rey Títere» o «Señor Marioneta». Aunque suele obedecer lo que se le pide, no es tonto.

Parte del mantenimiento del orden implica hacer tratos, y los Capitanes Libres están tan entretejidos en la sociedad de Cala Sangrienta, que Harthwik ha hecho bien en establecer algunas alianzas con ellos. Si el Consorcio se vuelve en su contra, lo mejor es tener amigos entre los piratas, que poseen un poder significativo en Cala Sangrienta. Para ello, Harthwik siempre mantiene un ojo abierto para los forasteros que podrían ser potencialmente leales y si puede ser el primero en atraerlos a su lado, lo hará sin dudar. Aquellos que no le deben lealtad al Consorcio ni a los Capitanes Libres podrían ser unos maravillosos aliados, y los aliados pueden convertirse en uno de sus recursos más valiosos.

Algunos consideran a Harthwik un asesino o un villano; otros piensan que es ingenioso y de fiar; todo depende de cómo se interactúe con él. Decir que es un buen hombre sería una mentira, pero puede convertirse en un socio fiable. Para él, la moral es flexible, pero los negocios son serios y la reputación no tiene precio. Aquellos que lleguen con una buena reputación y le ofrezcan algo de valor o un trato en el que todas las partes salgan ganando, no tendrán problemas en formar una asociación próspera con él.

Parte de las responsabilidades de Harthwik consisten en cuidar los gigantescos manglares que sostienen Cala Sangrienta. Aunque no es el deber más vistoso, es una necesidad. Estos árboles encarnan Cala Sangrienta, proporcionan refugio y se han convertido en un símbolo. Nadie sabe a ciencia cierta si Harthwik lo considera una tarea o si siente aprecio por la gigantesca flora que sustenta su hogar. Lo que sí se sabe es que cuando surge una amenaza para los manglares, Harthwik los protege aparentemente a cualquier precio, incluso recluta ayuda externa para evitar cualquier complicación política.

CÓMO EXPLORAR CALA SANGRIENTA

Los siguientes son una muestra de algunos de los lugares destacados que se pueden encontrar en Cala Sangrienta.

El Anzuelo del pirata

Cala Sangrienta alberga piratas, y los piratas necesitan comer y beber. El bien

llamado *Anzuelo del pirata* sabe cómo atender a esta clientela y ofrece docenas de bebidas de barril: cerveza, hidromiel, aguardiente, cerveza negra y ron de todo Golarion. No hay muchas reglas más allá de «no romper nada dentro de la taberna» y «alto el fuego mientras se está dentro». Sin embargo, fuera de la taberna, todo está permitido.

La dueña del establecimiento es una orca que navegó con uno de los Capitanes Libres, pero cuando el capitán se instaló en Cala Sangrienta, ella decidió hacer lo mismo. **Bula Lazgard** (CN orca cervecera 5), o «El Toro», como la llaman algunos, no se anda con tonterías, pero ayuda a los que entran en su taberna. Cuando era pirata, una de sus especialidades era elaborar nuevos brebajes. El mar no siempre ofrecía muchas opciones, pero Bula descubrió que mezclando ciertas hierbas con las bebidas disponibles y dejando que los sabores se asentaran se podían hacer docenas de variaciones para combinar con cualquier comida que se tuviera a mano. Incluso organiza de vez en cuando un concurso de bebidas y, si el ganador quiere, puede retarla para conseguir un premio, pero nadie le ha ganado todavía. La increíble constitución de Bula le ha permitido superar muchos concursos, por lo que beber más que el Toro sería un logro en sí mismo. Incluso podría ganarse un inesperado respeto entre los piratas de la ciudad.

La Castellanía del mar Febril

Si buscas al Gran Almirante Harthwik durante el día, debes empezar por aquí. En el centro de Cala Sangrienta, construido en uno de los mayores manglares, se encuentra el despacho del Gran Almirante, adornado con tonos azules, blancos y rojos. Premios y placas cubren la pared del vestíbulo por donde entran los visitantes. En el exterior, varios guardias vigilan la propiedad, todos ellos miembros de la milicia local. En el interior de la castellanía, las cámaras incluyen el alojamiento para el Gran Almirante, una sala de reuniones, un comedor, una cámara acorazada y dos oficinas en las que el propio Harthwik o alguien a quien tenga empleado se sienta y trabaja en las tareas cotidianas de mantenimiento de la ciudad.

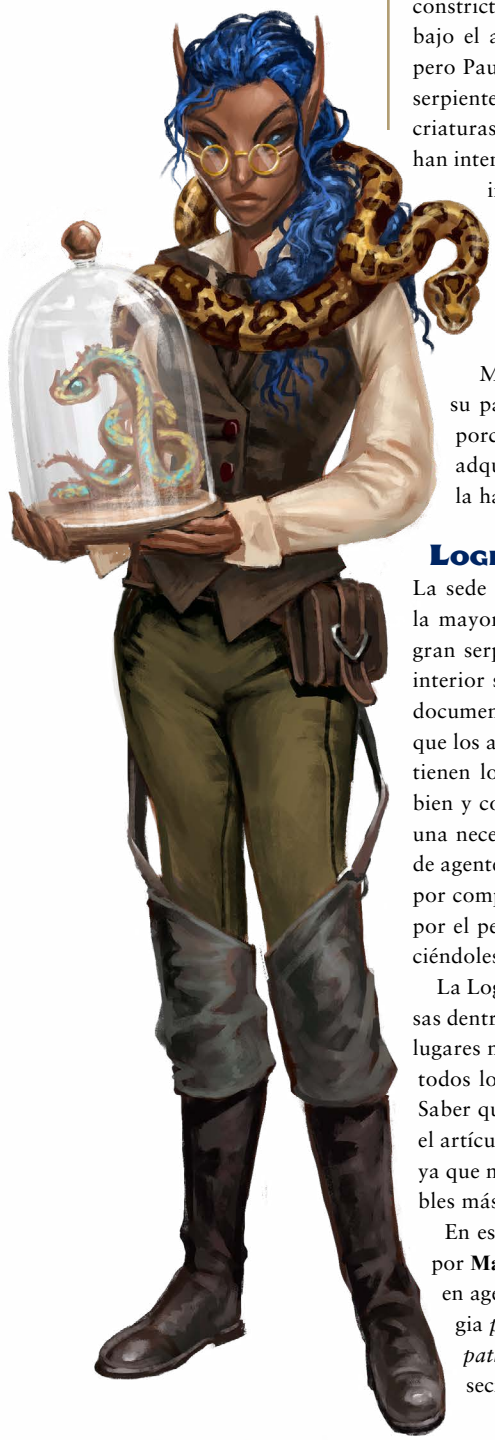
La estructura tiene una serie de modificaciones propias. Un detalle inteligente, en el que insistió el almirante, es que las paredes están insonorizadas. Él disfruta de su intimidad, pero también quiere garantizar la de sus colaboradores.

Exportaciones Kahveh (puesto comercial Barzoni)

El tamaño de la Extensión de Mwangi crea la necesidad de trasladar suministros desde Cala Sangrienta a destinos más lejanos y viceversa. Con el mismo apellido que el Gran Almirante, este puesto comercial y sociedad de exportación ofrece el mejor lugar al que acudir cuando se buscan artículos que no son fáciles de obtener en la zona inmediata. Exportaciones Kahveh está dirigida por la Casa Barzoni; el Gran Almirante no trabaja directamente con el puesto a menudo, pero lo financia y es indulgente con ciertas reglas. La mayor parte de los negocios del puesto siguen siendo legales, aunque la gente conoce el «trabajo complementario» que también se lleva a cabo.

A LA CAZA DE FANTASMAS

Aunque hay un gran número de las serpientes conocidas como zinbas (consulta la página 307) en los alrededores de Cala Sangrienta, son escurridizas e increíblemente difíciles de rastrear y de atrapar. Muchos coleccionistas y cazadores furtivos acuden a Paulus, del Herpetario de Paulus, para que les ayude a cazar zinbas, pero los que lo hacen suelen sufrir desafortunados accidentes en la naturaleza y vuelven a casa con las manos vacías o incluso sin manos.



Exportaciones Kahveh trabaja con muchas tiendas de la zona, entre ellas el Herpetario de Paulus y el *Anzuelo del pirata*, ya que ambas tienen exportaciones muy singulares en cuanto a alimentos o criaturas. El puesto comercial paga una buena cantidad de monedas a quien le traiga información sobre un nuevo negocio rentable o le consiga cualquier artículo que hayan anunciado públicamente que desean adquirir. El edificio tiene dos pisos y la sala central suele estar llena de mercaderes y comerciantes en busca de una ganga. Los que pretenden causarle una buena impresión al Gran Almirante Harthwik también pueden encontrarse aquí, ya que apoyar a su familia es un buen primer paso para ganarse sus favores.

Herpetario de Paulus

Paulus (N elfa herpetóloga 7) es una figura complicada, pero su herpetario es difícil de ignorar. El edificio de varios pisos está pintado de rojo y hay un símbolo de una serpiente sentada junto a un gran lagarto sobre su puerta. Paulus vende serpientes constrictoras, serpientes venenosas y otros reptiles, incluidos algunos que respiran bajo el agua o tienen habilidades mágicas. La entrada al herpetario es gratuita, pero Paulus tiene una amplia gama de artículos a la venta. Se puede comprar una serpiente o una mascota reptil, o adquirir extractos e ingredientes extraídos de las criaturas de la tienda, como el veneno. El negocio de Paulus se protege solo. Pocos han intentado robarle y ninguno ha tenido éxito hasta ahora. La mayoría de los que intentan robar en su tienda no vuelven a aparecer, ya que Paulus se asegura de que sus existencias estén bien alimentadas.

Paulus es inteligente. Sería todo un reto encontrar una persona en Cala Sangrienta que ame las serpientes y los reptiles tanto como ella. Hay un rumor de que también está interesada en investigar a los dragones, lo que no sería nada sorprendente si fuera cierto. Hasta ahora, la Extensión de Mwangi ha demostrado ser el lugar perfecto para que Paulus se dedique a su pasión, ya que todas las serpientes y reptiles que habitan en la selva proporcionan abundantes líneas de investigación. Se rumorea que está intentando adquirir un nuevo espécimen, grande y muy peligroso, pero hasta ahora nadie la ha convencido para que se lo cuente.

Logia del Consorcio de Aspis

La sede oficial del Consorcio de Aspis en la Extensión de Mwangi se asemeja a la mayoría de los edificios vecinos de esa parte de Cala Sangrienta, salvo por la gran serpiente Aspis que se exhibe con orgullo sobre su entrada principal. En su interior se encuentra una tesorería bien custodiada que se utiliza para almacenar documentos y objetos importantes, además de proporcionar un lugar seguro para que los agentes depositen y retiren fondos. En lugar del respeto y la notoriedad que tienen los Capitanes Libres, las operaciones de Aspis dependen de que se pague bien y con regularidad a sus empleados, por lo que una tesorería bien provista es una necesidad. En cualquier momento, se pueden encontrar en el edificio decenas de agentes del Consorcio. La mayoría de los residentes de Cala Sangrienta lo evitan por completo a no ser que tengan negocios allí. Esto no se debe a la preocupación por el peligro, sino a que los Aspis dejan claro cuándo creen que alguien está haciéndoles perder el tiempo.

La Logia del Consorcio también almacena muchos recursos para posibles empresas dentro de su sede. Hay numerosos mapas de las zonas circundantes que detallan lugares más allá del mar Febril. Los documentos de embarque y los manifiestos de todos los barcos entrantes y salientes se rastrean y se archivan meticulosamente. Saber quién transporta lo que el Consorcio quiere les da ventaja para hacerse con el artículo en primer lugar. Incluso hay registros de quién entra y sale de la ciudad, ya que muchos comerciantes tienen credenciales para viajar a puertos más respetables más allá de la zona de Cala Sangrienta.

En estos momentos, las operaciones de Aspis en Cala Sangrienta están dirigidas por **Malika Fenn** (NM humana exploradora 8), una antigua *pathfinder* convertida en agente de Aspis de pleno derecho. Durante varios años, Malika dirigió una logia *pathfinder*, actuando como agente doble y vendiendo información sobre los *pathfinders* al Consorcio de Aspis y viceversa. A medida que se adentraba en los secretos de la Sociedad *Pathfinder* (o tal vez los agentes *pathfinder* descontentos

se los contaban), empezó a considerar hipócrita a la sociedad y se disgustó con sus fallos a la hora de cuidar de sus empleados. Esto culminó en que Malika vendiera todos sus conocimientos al Consorcio de Aspis a cambio de la posición de poder en Cala Sangrienta que aún ostenta en la actualidad.

Plaza del Libre Comercio

La Plaza del Libre Comercio, situada en una plataforma elevada que domina el puerto, es el corazón del comercio en Cala Sangrienta. Aquí llegan mercancías de toda la Extensión de Mwangi a manos de comerciantes que buscan ofertas únicas. Los recursos se intercambian por gemas, armas, armaduras, ropa, oro y prácticamente todo. Quienes se sientan abrumados por tantas opciones pueden buscar a los Charlatanes (habituales del mercado) que pueden guiar a los recién llegados por una pequeña cuota o simplemente por la compañía.

Esta zona nunca cierra, así que los que no encuentren lo que necesitan durante el día pueden volver para ver si tienen más suerte en el mercado nocturno. Algunos comerciantes sólo abren de noche, mientras que otros prefieren las horas de sol, aunque no tiene nada que ver con ser amables o furtivos, sino más bien con cuándo están disponibles ciertos clientes. Algunos comerciantes y mercaderes dedican el día a reunir sus recursos, algunos pescadores están todo el día sacando pescado para venderlo por la noche y otros simplemente no quieren atender un puesto durante el luminoso día. La plaza es el mercado ideal para vender algo rápidamente o encontrar algo poco común, pero probablemente le costará al comprador una buena cantidad. Un comerciante astuto aprende a intercambiar tanto monedas como favores en el mercado de libre comercio. ¿Buscas trabajo? ¿Buscas algo, pero no tienes el dinero para pagarlo? Éste es el lugar adecuado.

Aunque hay muchos comerciantes disponibles, ninguno atrae a los posibles compradores y vendedores como **Kunari Mobo** (N humana comerciante 8). Esta mujer medio zenj es una Capitana Libre retirada que aún conserva una flota de barcos que le sirven de mercaderes ambulantes. La avanzada edad de Kunari le impide navegar largas distancias, pero su sólida red le permite ser una de las vendedoras más influyentes de toda Cala Sangrienta. Sin embargo, el acceso a esta red tiene un alto precio, e incluso el tiempo que se pasa en una reunión con Kunari cuesta dinero.

La posada *Luz espectral*

La robusta madera de este gran edificio proviene de los gruesos manglares de Cala Sangrienta. La posada *Luz espectral* parece una posada cualquiera durante el día, pero cuando cae la noche, los ocasionales transeúntes ven llamas azules en las ventanas. Por algún extraño motivo, estos fuegos sólo los han visto ciertos habitantes y no siempre la misma persona dos veces. Este misterioso resplandor no hace más que aumentar el aura ya de por sí fantasmal que tiene la posada gracias a la vida vegetal bioluminiscente que crece alrededor de sus paredes. Debido al misterio único que la rodea y a las tarifas asequibles, éste es uno de los primeros lugares a los que acuden los recién llegados para alojarse.

El posadero no es un brujo, pero ofrece buenas raciones y proporciona una experiencia agradable. Su verdadero secreto es que es un topo del Consorcio de Aspis, que controla la posada desde las sombras. Se llama **Byshek Obeil** (NM humano barman 6) y, como auténtico agente de Aspis, utiliza el ingenio, el encanto y la comida para hacer que los huéspedes se sientan lo suficientemente cómodos como para compartir sus secretos, atiborrados con la variedad de bebidas que ofrece. Byshek no es el primer agente que el Consorcio pone a cargo de la posada, pero ha sido el más duradero hasta ahora. Aquellos que vienen a disfrutar de una bebida deben ser cautelosos con lo que dicen, ya que cualquiera podría estar escuchando.

Parrillada al estilo Cala Sangrienta

Aunque la gente en tierra no tiene acceso a las especias de Cala Sangrienta, como el soomdevi, el siguiente aliño para la carne es uno de los muchos condimentos que podrían utilizarse en los famosos platos a la parrilla de la ciudad.

1 cucharada de pimienta negra fresca molida
1 cucharada de sal, preferiblemente sal marina
1 cucharada de cebolla en polvo
1 cucharada de ajo en polvo
1 cucharada de chile en polvo
1 cucharada de pimentón
1 cucharada de mostaza en polvo
2 cucharadas de azúcar moreno
1 cucharadita de pimienta de cayena, opcional o al gusto

Mezclar bien y aplicar generosamente a la carne antes de asarla sobre un fuego de leña. Una vez retirada de la parrilla, cubrir con salsa de tomate y cocinar hasta que esté bien sazonada antes de servirla, si así se desea.

JAHA

Una antigua ciudad repleta de misterios sin resolver y atormentada por los errores del pasado

JAHA **ASENTAMIENTO 5**

LN CIUDAD

Gobierno República

Población 7.105 (70% humanos, 28% iruxis, 2% otros)

Idiomas iruxi, lirgeno, mwangi

Religiones Desna, Gozreh, Uvuko

Amenazas desapariciones misteriosas, muertos vivientes

Pueblo remoto El pueblo jahaxi desconfía de los forasteros y cuesta ganarse su confianza. Esto duplica el tiempo que se tarda en Reunir información y aumenta la CD en 2.

Lectores de las estrellas Muchos jahaxis son expertos en adivinación. Incluir al menos a uno de estos individuos como lanzador secundario de un ritual de adivinación disminuye la CD del ritual en 1.

Barashzi (NB hombre lagarto no binario astrólogo 8) destacado restaurador social

Iakanne Aarsani (LB humana aristócrata 7) importante líder sociopolítica

Versenne (NB humana diplomática 7) gran embajadora de Jaha

RECURSOS

Artículos de lujo

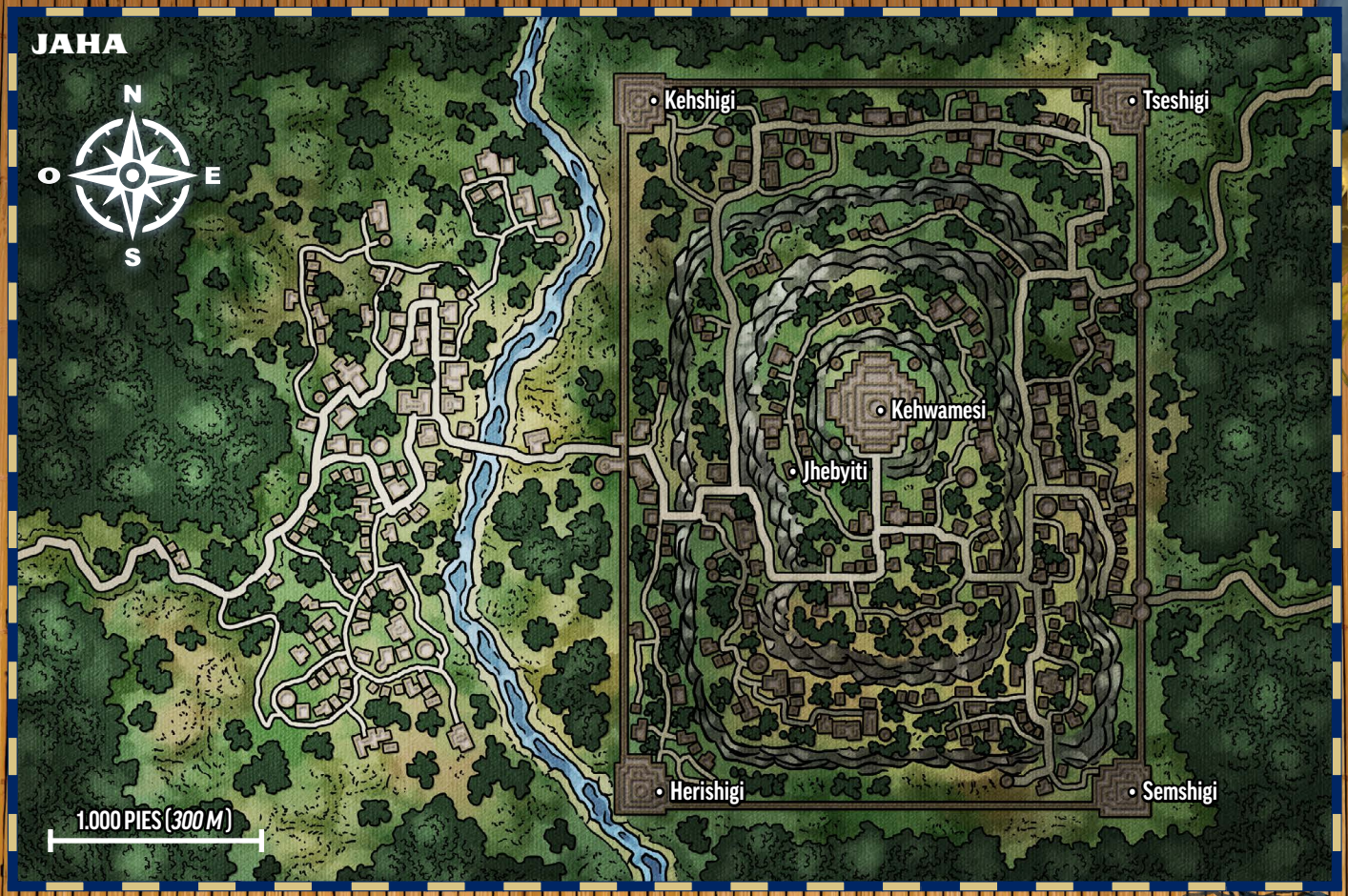
Ganado/Pieles

Granos/Frutas/Verduras

Libros/Saber

Objetos mágicos

Textiles


JAHA
N
O
E
S
• Kehshigi
• Tseshigi
• Kehwamesi
• Jhebyiti
• Herishigi
• Semshigi
1.000 PIES (300 M)

LIRGEN Y YAMASA

Lirgen, antaño conocida como la nación de la fortuna, era controlada por la Hermandad de Saoc, un grupo de filósofos astrológicos. Su conocimiento del futuro llevó a Lirgen hacia la prosperidad, pero su elitismo acabó estratificando la sociedad lirgena. Como resultado, un gran grupo de agricultores marchó sobre la capital de Lirgen antes de abandonar la nación para fundar su propio país, llamado Yamasa. A pesar de su historia, las dos naciones coexistieron en paz hasta que ambas fueron destruidas; ninguna de ellas pudo prever su inminente destino y ambas fueron aniquiladas cuando el Ojo de Abendego se abrió frente a la costa garundi. La avanzada tecnología de Lirgen permitió que varios barcos huyeran de la zona, mientras que Yamasa sufrió mayores pérdidas y la mayoría de los supervivientes buscaron refugio entre los orcos matanji.

LA TERRAZA DE LAS ESTRELLAS

Escondida en el extremo norte de la selva de Mwangi se encuentra la esotérica ciudad de Jaha. Sus imponentes muros de granito blanco esconden muchos misterios antiguos. Los actuales habitantes conservan su espíritu astrológico y se dedican desmitificar la historia de la ciudad anterior a la Gran Caída mientras curan las heridas de su pasado más reciente. Olvidados desde hace tiempo por la mayor parte de Golarion, los habitantes de Jaha se han comprometido a compartir los secretos de la ciudad con el mundo contemporáneo y se niegan a sacrificar su esoterismo por la arrogancia y las luchas que acabaron con sus predecesores inmediatos.

Los anteriores ocupantes lirgenos de Jaha se denominaban a sí mismos jahanos. Esclavizaron a los iruxis (u hombres lagarto) que habían ocupado la ciudad antes que ellos, por decreto del último «Sumo buscador de estrellas» y sus fanáticos seguidores. Esta facción mostró la xenofobia más sombría entre los sacerdotes filósofos que antaño gobernaron Lirgen, la Hermandad de Saoc. Hace poco más de un siglo, en los albores de la Era de los Presagios Perdidos, la secta aislacionista estableció una teocracia basada en la profecía de las estrellas que prometía Jaha como su sagrado derecho ancestral. Sin embargo, durante la última década, tanto ellos como los iruxis a los que esclavizaron desaparecieron, dejando atrás tecnologías, secretos, cicatrices sociales y un sinfín de preguntas. La ciudad sólo ha ganado nuevos ocupantes en los últimos dos años.

La apertura y el crecimiento de Jaha son, en gran medida, obra de la recién proclamada Coalición jahaxi: una comunidad unificada fundada por otros descendientes lirgenos y astrólogos iruxis que buscaban refugio de las Tierras Empapadas. Al principio, la Coalición pretendía obligar a los jahaxis a abrir la ciudad a la región. Tras encontrar la ciudad abandonada, la Coalición se dedicó a la conservación e investigación de Jaha y sus arcanos. Los nuevos habitantes se han comprometido a construir un futuro más holístico para la nueva generación de Jaha.

Quien dirige la Coalición Jahaxi es Iakanne Aarsani, una joven noble lirgena que perdió su fe en las estrellas después de que el tormentoso terror del Ojo de Abendego hiciera desaparecer a su familia, y Barashzi la Estrella cruzada, un astrólogo iruxi que escapó de la esclavitud de Jaha con un pequeño grupo de sus parientes hace una década. El renombrado astrólogo lirgeno, Versenne, que actúa como embajador principal de Jaha, así como coordinador principal de la misión de ayuda a Abendego y de la excavación jahaxi, ayuda a los dos líderes. Con la experiencia sociopolítica de Iakanne, la orientación social y los objetivos de restauración de Barashzi y la creciente red de contactos de Versenne fuera de Jaha, la Coalición ha comenzado a evolucionar hasta convertirse en una república.

La Coalición jahaxi cuenta con una población de unos 7.000 habitantes que crece lentamente. Aunque es un número considerable, la infraestructura que quedó en pie tras la «desaparición jahana» es capaz de albergar a muchos más. Al establecerse en Jaha, los jahaxis están impregnando esta ciudad en recuperación con su cultura del descubrimiento y están llevando a la ciudad hacia un futuro más abierto, aunque no menos misterioso.

LA VIDA EN JAHA

La experiencia cotidiana en Jaha podría describirse como «contemplativa». La ciudad está construida sobre secretos perdidos, grandes y pequeños, pero los lugareños han adaptado sus vidas para acoger el maravilloso e inesperado encanto de Jaha. La historia antigua y velada de la ciudad revela un largo legado de personas que vivieron aquí, mucho antes que los jahanos. Quienes pasan una cantidad de tiempo considerable en Jaha acaban haciéndose a la idea de que nunca van a saber mucho

sobre su entorno y que cualquier aclaración que encuentren probablemente sólo dará lugar a más preguntas sin respuesta.

Para los curiosos, Jaha es un regalo en constante expansión que despliega oleadas de asombro de noche en noche; los fenómenos extraños llenan la ciudad con tanto brío como los que dedican su vida a investigarla. Durante muchos días y algunas noches, la tierra se humedece y convierte las amplias calles y la arquitectura abovedada en una bruma abstracta. La variada fauna de la selva de Mwangi recorre las calles de los bordes más alejados de la antigua ciudad, que se encuentran más allá de las terrazas más pobladas del centro de Jaha. La flora de la selva se extiende dentro y fuera de la ciudad, disimulando las plantas más cuidadas y de floración nocturna que los anteriores habitantes dejaron en jardines redescubiertos recientemente. La vida vegetal nocturna se ha ganado el cariño de sus curiosos nuevos cuidadores y los ciudadanos han cambiado en gran medida sus horas de vigilia para ayudar a preservar y ampliar esta vida nocturna bioluminiscente.

Los ciudadanos jahaxis y sus escasos invitados no suelen dormir bien a ojos de cualquier métrica comúnmente diurna. Durante el primer año de la reforma de Jaha, su nueva población seguía un ciclo diurno y nocturno más normal, pero la mayoría tenía sueños extraños por la noche. Algunos soñaban que cuidaban los diversos jardines abandonados que rodean la ciudad, mientras que otros tenían pesadillas mucho peores, en las que veían con los ojos de seres altísimos y etéreos que acechaban bajo las calles y en la periferia de Jaha a la luz de la luna. Ahora, muchos ciudadanos se esconden durante el día, lo que hace que la vida social y la cultura contemporáneas de Jaha sean en gran medida nocturnas. Incluso con este horario reajustado, a muchos habitantes de la ciudad les resulta difícil conciliar un sueño reparador; otros lo evitan si es posible, debido a las extrañas e inquietantes experiencias que les acechan. En consecuencia, la mayoría de los comercios y establecimientos abren sus puertas alrededor de la puesta de sol. Si un lugareño no está durmiendo durante las horas de luz, lo más probable es que esté estudiando cualquier revelación que haya sacado de las calles de la ciudad y se prepare con entusiasmo para intercambiar cualquier conocimiento que pueda reunir con sus colegas y vecinos.

La vida contemporánea en Jaha se rige en gran medida por una misión de conservación. A pesar de su buen estado de conservación, la ciudad tiene muchas zonas que necesitan reformas, tanto físicas como espirituales. Las pruebas de la tensa relación entre los anteriores y dogmáticos lirgenos y las subyugadas poblaciones iruxis contrastan con la actual colaboración de los ocupantes humanos y hombres lagarto de la ciudad.

Los actuales habitantes de Jaha tienen una relación mucho menos dogmática con la ciudad y las estrellas que sus antepasados inmediatos. Aunque los jahaxis no mostraron falta de enfoque y estudio científico, muchas pruebas apuntan a los restos de una teocracia lirgena xenófoba, una perversa tergiversación de la diáspora lirgena. El gobierno jahaxi se ha convertido en una república tecnocrática de representación iruxi y lirgena. Los jahaxis se esfuerzan intencionadamente en diferenciarse del opresivo gobierno lirgeno que empaña la historia reciente de Jaha e intentar curar las cicatrices dejadas

LA COCINA PERDIDA

La pérdida de Lirgen y Yamasa trajo consigo la pérdida de muchos platos tradicionales. Las especias favoritas se han vuelto más raras y las poblaciones de pavo moteado lirgeno y de bagre doméstico fueron eliminadas. La raíz de la planta de mamasu, que se machacaba para convertirla en almidón y servía de base pastosa para guisos de pescado y verduras muy condimentados, prácticamente se ha extinguido. Los jahaxis han buscado cualquier vestigio de estas plantas y animales, especialmente entre los yamasanos agrícolas.

por la esclavitud iruxi que envenenó la ciudad hace apenas unos años. La cooperación de los actuales jahaxis, tanto iruxis como lirgenos, ha propiciado el inicio de una nueva y esperanzadora era para la ciudad.

Los habitantes de la ciudad son, en su mayoría, un surtido de refugiados lirgenos, aventureros y eruditos, todos ellos con un genuino amor y entusiasmo por la astrología que se ha convertido en una expectativa cultural para los habitantes de la ciudad. Entre los lirgenos hay un número considerable de iruxis, que se están asentando lentamente en las redes y laberintos subterráneos de las profundidades de Jaha. Estos túneles y cavernas son un puente hacia los secretos de la ciudad, que antes se consideraban demasiado sacrosantos y peligrosos como para investigarlos. El descenso de los hombres lagarto a las profundidades desconocidas de Jaha ha desenterrado muchas revelaciones sobre la ciudad y sus imponentes arquitectos originales, aunque sólo empiezan a arañar la superficie de las tumbas que yacen debajo.

Los lirgenos tienen cierta reticencia a explorar las partes más desconocidas y olvidadas de la ciudad; prefieren diseccionar cualquier pista de la historia pasada y reciente de Jaha sólo después de que los iruxis la hayan iluminado con la proverbial antorcha de la exploración. Curiosamente, a medida que los jahaxis acumulan información sobre los ingenieros de la ciudad, surgen más misterios sobre las actividades de sus anteriores ocupantes y en torno al propósito de las misteriosas piedras con inscripciones que erigieron alrededor de la ciudad. Algunas de estas piedras parecen servir como llaves de tumbas mucho más antiguas bajo la superficie de Jaha. Otras son portales mágicos que conducen a diversos lugares olvidados de la ciudad, la mayoría inundados o cubiertos de maleza, aunque algunos están aparentemente bien conservados. Estos estudios, hogares y plazas están equipados con muebles y utensilios demasiado grandes como para que los utilicen los actuales ocupantes de la ciudad y su arquitectura es igualmente humilde. Otros lugares parecen servir a los propósitos clandestinos de los lirgenos del pasado, aunque escapan a la comprensión de los jahaxis actuales.

Entre todo este progreso, algunos patrones culturales se hacen eco del último siglo de ocupación lirgena. Puede que esta nueva generación de ocupantes no se guíe por los métodos clasistas y violentos de sus antepasados, pero los que viven en Jaha durante un tiempo prolongado tienden a adoptar una tendencia hacia el aislacionismo, que surge de un sentimiento de protección a raíz de las historias y la misión con las que coexisten. Los forasteros que se las arreglan para llegar hasta Jaha sin un guía pueden esperar una recepción fría, tanto si su viaje fue casual como si fue intencionado. Muchos jahaxis consideran a los forasteros sin compañía una distracción frustrante, oportunistas malintencionados o una mezcla desafortunada de ambas cosas hasta que demuestren lo contrario, momento en el que muchos lugareños bromean diciendo que «las estrellas han guiado» al práctico visitante por una buena razón.

EL PUEBLO LIRGENO

Los rasgos físicos de los lirgenos son muy variados, su tono de piel va desde el dorado hasta el sepia y el negro intenso, a menudo enmarcado por unas gruesas rastas, rectas y negras. El llamativo pico de viuda y las expresivas cejas, muy comunes en sus rasgos, sugieren una antigua herencia azlante, pero todos estos rasgos juntos también indican una gran diversidad en el linaje lirgeno. Sus ojos son de colores claros: el dorado de las playas inundadas, el azul de las olas que rompen, el verde pálido de las algas que cubren su patria hundida y el ocasional negro azulado de la noche, que refleja cualquier iluminación como motas de luz de las estrellas. Muchos lirgenos podrían hacer creer al mundo que sus ojos están iluminados con un gran intelecto que proviene de las estrellas. Sus diversos rasgos coinciden en su constitución típicamente alta y en forma, sus hombros anchos soportan pesadas cargas culturales y múltiples viajes. Los jahanos, los

jahaxis y todos los lirgenos entre ellos y más allá hacen gala de una gran fuerza de voluntad y ambición.

En Jaha persisten restos del resplandor de la nación inundada de Lirgen, pero antes de la actual ocupación jahaxi de la ciudad, estaba ligada a una perversa «superioridad» xenófoba. El siglo pasado, sin embargo, fue humillante para todos los lirgenos, desplazados por el Ojo de Abendego, el huracán perpetuo que destruyó su tierra natal. Las ambiciones y tradiciones de Lirgen no murieron con su hogar original, pues muchos lirgenos ya habían viajado por todo Garund. Otros pocos lograron encontrar refugio en la Extensión de Mwangi tras el desastre, pero la mayoría de los refugiados lirgenos residen ahora en la antigua ciudad de Jaha.

Sin embargo, las grandes ciudades se hunden rápidamente, el intelecto desesperado engendra arrogancia y las ambiciones proféticas generan inestabilidad. Por mucho que la resiliencia haya marcado y preservado la diáspora lirgena, los jahanos que desaparecieron de la ciudad en la última década revelaron el lado más oscuro y profundo del ego cultural lirgeno. Los que ahora residen en Jaha viven con la responsabilidad de reformar ese ego tras la tragedia y los errores de sus predecesores. Tanto dentro como fuera de Jaha, los lirgenos cargan ahora con el peso de la implicación en la pérdida.

Los lirgenos actuales se esfuerzan mucho por mejorar, tanto para ellos mismos como para el mundo en general, que los ha humillado con gran dolor y bondades sutiles. Entre la nación hundida de Lirgen subyace una identidad nacional anticuada que su gente apenas está empezando a actualizar de forma adecuada. Algunos idealizan la antigua patria de Lirgen. Unos pocos conservan la esperanza de volver a su tierra natal y son aún menos los que han regresado ya, sólo para quedar varados o algo peor por el huracán perpetuo. Muchos lirgenos han intentado apaciguar el Ojo de Abendego, pero sin éxito. A medida que su número ha ido disminuyendo a lo largo del último siglo hasta quedar unos cinco mil, el tiempo ha demostrado a los lirgenos supervivientes que la recuperación de su nación reside en su gente, no en un lugar.

Y, sin embargo, los lirgenos viven en Jaha, un lugar que sirve como recordatorio de que cualquier cultura se mantiene viva a través del recuerdo de los errores, los triunfos y las tradiciones. Los lirgenos de Jaha se centraron en la ambición y poco más. Por ello, cometieron graves errores y ahora también han desaparecido. Dentro del marco de la Coalición Jahaxi, la mayoría de la población lirgena del mundo se reúne ahora en Jaha, procurando no cometer los mismos errores de crueldad, estrechez de miras y orgullo que sus antepasados; después de todo, son más inteligentes que todo eso. Jaha ofrece una oportunidad para que los lirgenos vuelvan a vivir en comunidad, en lugar de en diáspora.

Las viejas costumbres lirgenas se cruzan con las nuevas necesidades de una forma fascinante. La relación entre las estrellas y las prácticas científicas y mágicas de Lirgen no son menos relevantes para la población moderna. Hoy en día, el mayor cambio cultural es quién tiene acceso a los conocimientos astrológicos de Lirgen. A medida que su número ha ido disminuyendo, los lirgenos se han vuelto más abiertos con respecto a la historia y al conocimiento que poseen. Al principio era una tendencia reticente, pero la conmoción de que tantos de sus parientes murieran por la crueldad del destino demostró ser un catalizador agudo para compartir el conocimiento arcano de su cultura. En las misiones diplomáticas, los jahaxis de ascendencia lirgena llevan consigo un somero almanaque de su historia, preparado por Versenne y sus alumnos más brillantes, que detalla la cultura lirgena y por qué esta cultura es relevante para todo Golarion. Esto ha encajado con un esfuerzo que disminuye lentamente por combatir el Ojo de Abendego. Sin embargo, los contactos que los habitantes de Lirgen han forjado en

EL IDIOMA LIRGENO

Aunque algunos eruditos consideran que el idioma lirgeno es una lengua muerta, todavía se utiliza mucho en las grandes comunidades de la diáspora lirgena, como Jaha y Absalom. El lirgeno tiene muchas raíces similares a las lenguas garundi del norte, pero difiere mucho en la gramática y en ciertos aspectos del vocabulario.

LA GLORIA DE LIRGEN

En el año 4600 RA, la nación de Lirgen lanzó una nave espacial mágica totalmente funcional en su vuelo inaugural. Los residentes más longevos de la Extensión de Mwangi aún recuerdan este magnífico acontecimiento, especialmente los elfos, ya que Lirgen reclutó a muchos de sus parientes elfos para que sirvieran como tripulación debido a que su larga vida los hacía más adecuados para el lejano viaje. Sin embargo, la *Gloria de Lirgen* acabó tan condenada como su patria. Se encontró con algo terrible en las profundidades del espacio que acabó con la nave y con su tripulación. En el 4712 RA, más de 100 años después de su lanzamiento, la *Gloria de Lirgen* se estrelló en la nación de Isger. Como para entonces Lirgen ya había quedado destruida por el Ojo de Abendego, casi ningún lirgeno sabe del regreso de la nave descarriada. Los que sí lo saben se dedican difundir el conocimiento entre sus compañeros de exilio, ya que el conocimiento de la tecnología y la magia que impulsaba la nave se perdió con la devastación de Lirgen y la diseminación de su pueblo.

estos esfuerzos sirven ahora principalmente para obtener recursos y apoyo en los proyectos de restauración e investigación en curso en Jaha.

El pueblo de Lirgen siempre ha tenido inclinaciones tecnológicas. Antes de la destrucción de su patria, su sociedad había alcanzado un punto bastante avanzado a los ojos del mundo. Muchos refugiados aún llevan consigo pequeños inventos que insinúan lo que se perdió en su país natal, muchos de los cuales les quedaron en herencia, fueron rescatados en la huida o los conservaron para viajar a salvo lejos de la crueldad del Ojo. La estabilidad que proporciona Jaha ha empezado a reavivar este espíritu laborioso en la población lirgena. Y lo que es más emocionante, el programa espacial lirgeno, que antes parecía perdido, se ha restablecido en la ciudad, inspirado no sólo por los logros pasados de su nación (como el lanzamiento de la nave espacial *Gloria de Lirgen* al final de la Era de la Entronización), sino también por las aparentes ambiciones insinuadas por los muchos misterios de los arquitectos de Jaha. Tanto si la obra estaba inacabada como si no fue descubierta, los ingenieros de la antigua Jaha han proporcionado una potente inspiración: un poderoso regalo de una cultura a la siguiente.

La espiritualidad sigue siendo una parte fundamental de la cultura lirgena en toda la diáspora. Después de haber sido testigos de cómo sus parientes perseguían profecías con medios perversos y fines misteriosos, los lirgenos de hoy en día tienen una disposición espiritual más moderada y personal, que se entrevé en sus prácticas, símbolos y rituales comunes. Para reflejar esto, la Hermandad de Saoc (la orden oracular que lleva el nombre de su fundador, que también creó la nación de Lirgen) ha evolucionado hacia la Cosmología de Saoc, para acoger otras experiencias en su creciente práctica adivinatoria. Ciertos cargos clericales se siguen reservando a gente de sangre lirgena, pero la práctica de la astrología lirgena ya no excluye la participación de otros.

Las estrellas y los planetas ahora recuerdan y guían la vida lirgena, en lugar de dictar su destino. Aunque la cultura lirgena fomenta el estudio de la astrología desde una edad temprana, las lecciones extraídas de los cuerpos celestes han pasado de ser predictivas a reveladoras. Aunque la adivinación ha seguido siendo una forma de magia y de ritual muy practicada entre los usuarios de la magia lirgena, un escepticismo atrasado en las profecías en general ha invadido a la población, en especial tras su éxodo de las Tierras Empapadas a instancias de una profecía devastadoramente inexacta que contribuyó a la perdición de su nación. Ahora, esa comunión con las estrellas es una contemplación más subjetiva y personal.

Los lirgenos siempre han reflejado su relación con las estrellas en su moda y cultura, y su estancia en Jaha no ha hecho más que reforzar esta conexión. Además de las pecas comunes entre los lirgenos, muchos individuos llevan tatuadas constelaciones culturalmente significativas, a menudo hechas por sus padres, seres queridos o miembros estimados de la sociedad. Estos tatuajes (más comunes entre los de herencia noble) documentan su decimotercera onomástica, el día de su boda u otras ocasiones significativas que tengan lugar cuando la piel coincide con las estrellas. Los lunares, las cicatrices e incluso el vitíligo suelen incorporarse a este planetario corporal. Lo más común es que los confeccionadores de prendas lirgenas adornen sus obras (generalmente hechas de sedas de colores o cuero impermeabilizado) con constelaciones únicas y personales basadas en las estrellas existentes. Si el propietario de la prenda se tatúa esta constelación inventada en la piel, el notable significado que le otorga al trabajo del artesano a menudo lleva a que la constelación se reconozca oficialmente. Aunque tradicionalmente se ha considerado una práctica femenina, los lirgenos de todos los sexos han tratado de conservar esta práctica durante la Era de los Presagios Perdidos como medio de conservación cultural.

IRUXIS DE JAHA

Los iruxis de Jaha son un surtido de hombres lagarto muy colorido, literalmente. La gente de esta antigua cultura ha tenido milenios para desarrollarse y adaptarse a muchas comunidades diferentes. Los miembros de muchos grupos de iruxis distintos de las Tierras Empapadas tienen representación en la ciudad y sus rasgos físicos reflejan la gran variedad de tierras de las que huyeron. Exceptuando a los hombres lagarto que se adaptan mejor a los desiertos de Garund, es común encontrar todo el espectro de rasgos iruxis en la pequeña población de hombres lagarto que componen esta parte de jahaxis.

Muchos de los hombres lagarto locales tienen almohadillas pegajosas en los pies que casualmente les facilitan adaptarse a la arquitectura de las casas adosadas de la ciudad. Otros tienen unos llamativos e incluso imponentes volantes, lo que suele provocar que sus congéneres presionen a los adornados con tan impresionantes espinas para que actúen como guardianes contra los forasteros y los extraños. Un buen número de los cerca de dos mil iruxis que hay en Jaha pueden mimetizarse con su entorno y emplean esta habilidad con profusión para investigar zonas desconocidas de la ciudad. La mayoría de los iruxis que ahora residen aquí son hombres lagarto de las marismas que viajaron con sus compañeros lirgenos desde las Tierras Empapadas, buscando refugio debido a los estragos naturales de esa región, al caos creado por las escaramuzas de los piratas y a la violencia ejercida por otros iruxis que sirven bajo el mando de los chamanes y reyes guerreros conocidos temiblemente como los Señores de Terwa (página 175). Con la imponente arquitectura de casas adosadas de Jaha, el nuevo refugio contrasta fuertemente con las Tierras Empapadas. Sin embargo, ninguno de estos grupos ha dejado que sus antiguos hábitats les impidan forjar una fuerte relación con el nuevo, incluso cuando transmiten y buscan un puente hacia sus predecesores en la ciudad.

Los anteriores iruxis de la ciudad eran un pueblo subyugado bajo el gobierno jahano, pero antes de eso, ellos mismos eran temibles guerreros que habían reclamado la ciudad. Pero por muy brutal y cruel que fuera este grupo de iruxis, el trato que recibieron de los jahanos tras su derrota fue innegablemente peor. Durante el último siglo, los poderosos clanes iruxis que se establecieron en la antigua ciudad languidecieron bajo la esclavitud de los jahanos. Aunque las pruebas sugieren que muchos plebeyos lirgenos se oponían a la esclavitud, no había forma de subvertir los despiadados sistemas que había en juego. Y entonces esos iruxis desaparecieron junto con sus opresores. Los antaño feroces hombres lagarto que se habían establecido en Jaha se marchitaron bajo el severo dominio lirgeno para luego desaparecer sin justicia. Los actuales residentes iruxis han encontrado pruebas inquietantes del profundo desequilibrio entre su parentela y la de sus compañeros lirgenos. Sin la ardua labor de Barashzi para reconciliar a ambos grupos, los nuevos iruxis bien podrían haberse hundido en una incómoda desconfianza hacia sus compatriotas mamíferos.

En su lugar, los iruxis jahaxis han hecho gala de la paciencia ante la adversidad por la que los hombres lagarto son bien conocidos en todo Mwangi. Las primeras semanas de la Coalición jahaxi en Jaha fueron bastante tensas porque los iruxis responsabilizaron a sus compañeros lirgenos de las acciones de sus parientes más crueles, especialmente cuando surgieron patrones similares en su comportamiento, provocados por las interpretaciones de las estrellas que prometían la gloria lirgena. Aunque los iruxis eran pacientes, no eran débiles en su afirmación del respeto que merecían en la coalición. A medida que avanzaba la excavación de la ciudad, revelando más evidencias del antiguo sometimiento de los iruxis en la ciudad, los hombres lagarto jahaxi se fueron volviendo contundentemente francos sobre las consecuencias que podría tener su altanería, no sólo para sus compañeros lirgenos, sino para toda la comunidad jahaxi. Los meses iniciales de escepticismo evolucionaron hacia una confianza reformada cuando vieron la forma en que los lirgenos que viajaban con ellos se comprometían a realizar cambios drásticos para la comunidad en general, incluyendo activamente a los iruxis en este proceso de cambio.

EN BUSCA DE LO PERDIDO

La historia de los iruxis se remonta al pasado, mucho antes de los albores de cualquier civilización humana. Conservan una fuerte conexión con sus raíces a través de sus antepasados: los iruxis construyen los muros de sus ciudades con huesos de sus antepasados y la mayoría cree que los espíritus de estos antepasados pueden habitar estos huesos en tiempos de necesidad. Para los iruxis jahaxis, la desaparición de una ciudad entera, sin huesos ni conocimiento de sus destinos, es un verdadero horror que les obliga a investigar los misterios de la ciudad.

GRITO DE CASTIGO

Aunque cualquier hombre lagarto con suficiente poder puede invocar la ayuda de sus parientes fallecidos, los espíritus resentidos de los iruxis esclavizados hacen que esta dote de ascendencia sea más común en los alrededores de Jaha.

JINETE DE HUESO — DOTE 17

HOMBRE LAGARTO

Utilizando los huesos de tus antepasados, manifiestas sus espíritus a tu alrededor en forma fosilizada para aterrorizar a tus enemigos. Puedes lanzar *máscara del terror* sobre ti mismo como un conjuro primigenio innato una vez al día. Cuando lo haces, pareces un antepasado esquelético hombre lagarto, retorcido de forma que evoca los miedos más profundos de quienes te observan.

La transición fue sencilla en algunos aspectos. Aunque pocos iruxis llevan mucha ropa más allá de algún tipo de armadura de cuero (a no ser que sean un oráculo o un artesano con suficiente destreza como para exponer su trabajo en su cuerpo), los iruxis de Jaha han adoptado parte de la lógica de los rituales de vestimenta lirgena. Los iruxis, en general, tienen una conexión profunda y espiritual con la astrología y muchos hombres lagarto jahaxis adornan ahora sus colas con cuero o sedas decorados con motivos estelares que representan las constelaciones que les han dado consejos más fructíferos. Las estrellas están entrelazadas con muchos aspectos fundamentales de la vida iruxi, además de con un profundo aprecio por la naturaleza. Muchos nombres comunes iruxi hacen referencia a los nombres que los hombres lagarto les ponen a las estrellas, los planetas y las constelaciones del cielo.

A pesar de que muchos iruxis de la Extensión tienen una disposición favorable hacia Gozreh (el dios del viento y el mar), los habitantes de Jaha han comenzado a forjar una relación con Desna a través de rituales que los iruxis conservan desde hace mucho tiempo. Consultan las estrellas por la noche, cerca de masas de agua inmóviles o que se mueven suavemente; un viejo dicho iruxi dice: «Observa las estrellas del cielo para conocer el presente. Contempla sus reflejos para saber lo que puede ser». Las peticiones de consejo a las estrellas no se hacen con palabras, sino con la contemplación, con un movimiento de la cola en la superficie del agua. El ritmo de las ondulaciones del agua y la distorsión de los reflejos de las estrellas proporcionan el espacio y la claridad suficientes como para que el iruxi curioso dé su siguiente paso. Algunos atribuyen sus interpretaciones a la naturaleza. Otros lo atribuyen a la guía de Gozreh en las aguas. Bastantes jóvenes, en cambio, lo atribuyen a Desna en las estrellas.

Pero en Jaha, aunque hay muchas piscinas y algunos baños públicos, pocos están todavía llenos y limpios. La ciudad carece de masas de agua naturales, por lo que los jahaxis buscan la sabiduría de las estrellas por otros medios. No hay piscinas que permitan el tipo de alojamiento sumergido y acristalado de un auténtico hogar iruxi. Las que existían, casi todas situadas en la periferia y en las terrazas lejanas de la ciudad, muestran evidencias de su destrucción, más que probablemente a manos de los jahanos. En consecuencia, muchos iruxis han practicado éstos y otros rituales chamánicos en el río más cercano a Jaha, que serpentea hacia Cala Sangrienta. En los últimos dos años, los iruxis que practican en este lugar de las afueras de la ciudad se han convertido en árbitros de confianza para el puñado de viajeros que se abren paso a través del arduo viaje río arriba hasta la ciudad sin un guía o intermediario.

En cuanto a los iruxis con más empuje social o inclinaciones diplomáticas, muchos de ellos viven en el corazón de la ciudad junto a sus compañeros lirgenos. Los jóvenes más aventureros suelen vivir en las fortalezas cercanas a la entrada de la ciudad cuando no están en expediciones arqueológicas. Otros deambulan por las calles durante las horas de luz, explorando por su cuenta o en pequeños grupos de dos o tres y se reúnen con las comunidades jahaxis más urbanas a intervalos semanales o mensuales para compartir sus hallazgos más prometedores.

Los iruxis suministran la fuerza motriz de la excavación y la restauración de Jaha. Sus audaces e intrépidas investigaciones no terminan en los laberintos y redes subterráneas de la ciudad, sino que se extienden incluso a los tramos más alejados y tranquilos de las calles y paseos de la ciudad. Estos esfuerzos son el catalizador directo del ímpetu de los jahaxis por redescubrir y desenterrar la ciudad. Si un explorador se encuentra en la ciudad olvidada, no puede esperar mejor guía que los iruxis de Jaha. Algunos de sus métodos de exploración han demostrado ser muy poco ortodoxos. El más extraño consiste en recoger restos de iruxis, como huesos y pieles viejas encontradas en varias alcobas de la ciudad, para entrar en comunión con los muertos del siglo pasado. Bajo la dirección de algunos de los oráculos más hábiles de los hombres lagarto, este misterioso ritual ha dado resultados con una fiabilidad impresionante.

La mayoría de los espíritus de los iruxis sólo cuentan sus penurias bajo el yugo de los jahanos. Sin embargo, algunas almas revelan información clave sobre lugares que los nuevos ocupantes aún no han explorado e incluso

iluminan mensajes subversivos por toda la ciudad dejados en los frutos del trabajo de los iruxis esclavizados. Algunas de las piedras erigidas misteriosamente por orden del Sumo Buscador de estrellas tienen inscripciones en jeroglíficos grabados con garras de iruxis que funcionan como pistas de más misterios de la ciudad y tal vez incluso alguna respuesta sobre lo que pasó con la «Generación eclipsada» de Jaha, como los iruxis han llegado a designar a los predecesores desaparecidos de la ciudad.

Cómo explorar Jaha

La siguiente es una muestra de algunos de los lugares destacados que se encuentran en Jaha.

La Circulación

Si nos adentramos en el laberinto que se esconde bajo la ciudad repoblada, descubrimos lo que los iruxis han bautizado sarcásticamente como «la Circulación» de Jaha. Los complicados túneles entrelazados y rincones bajo la ciudad albergan antiguas ruinas de residencias, plazas ocasionales, lugares de reunión comunes con techos altos y abovedados e innumerables salas con altares llenas de sistemas estelares que posteriormente se representarían con más precisión mediante magia ilusoria en el interior de la cúpula del Kehwamesi (página 206). La maraña de túneles está decorada con más abstracciones artísticas de sistemas estelares y constelaciones que detallan los diversos mitos olvidados de los ingenieros, casi como señales de la calle y direcciones para aquellos que pueden descifrarlos.

Algunos de los caminos desenterrados también han conducido a intrincadas catacumbas, talladas en formas y patrones geométricos que comienzan y terminan en diseños y estructuras circulares. Hasta ahora, los exploradores iruxis no han recuperado ningún resto de estas catacumbas y tumbas, pero, al registrar estas cavernas y madrigueras. han descubierto complejos sarcófagos fabricados con aleaciones preciosas, gemas y lo que parece ser roca lunar. Por extraño que parezca, estas catacumbas parecen moverse y reconfigurar su geografía por sí mismas. Muchos grupos de búsqueda iruxis se han abierto camino hasta estas cámaras sólo para que la ruta desaparezca por su cuenta en cuestión de días. Los exploradores iruxis han empezado a bromear diciendo que «los muertos no quieren que los molesten, e incluso lo piden educadamente».

Las fortalezas de Jaha

Cuatro fortalezas adosadas y con forma de aguja delimitan la frontera de la ciudad, construidas en las esquinas de las murallas de Jaha. Al noroeste se encuentra Kehshigi, la fortaleza Estelar. Al noreste está Tseshigi, la fortaleza Solar. En la esquina sureste se encuentra Semshigi, la fortaleza Celeste. Por último, Herishigi, la fortaleza Lunar, se alza en la esquina suroeste de la ciudad. Cada una de estas estructuras ha estado inactiva durante algún tiempo y sólo en el último año las fortalezas Celeste, Estelar y Solar han vuelto a utilizarse activamente en la ciudad.

Los jahaxis han establecido una milicia en cada una de estas tres fortalezas y han excavado muchos más artefactos

CONSTELACIONES DE LOS JAHAXIS

La astrología y las constelaciones son muy importantes para muchas culturas de Golarion. Jaha tiene su propio conjunto de constelaciones, una combinación de símbolos estelares lirgenos e iruxis.

El Colmillo: protege a todos los que viajan.
El Ave del paraíso: flor que crece de una gota de sol.
El Cuerno: sostiene la bóveda azul del cielo nocturno.
Los Ojos de los muertos: desde donde los antepasados observan el mundo.
La Araña: teje la noche con sus hilos de seda.
Los Leones: contemplaron a una diosa y se convirtieron en estrellas.
Las Tortugas gemelas: una descansa sobre la espalda de la otra.
El espinazo: mantiene juntos al mundo y a los cielos.
La Madre pájaro: protege a las estrellas jóvenes bajo sus alas.
El Pez vela: cae del cielo cuando ve algo que comer.

y fragmentos de conocimiento de cada una en el proceso. Por ejemplo, los eruditos jahaxis han descubierto cartas, jeroglíficos y muestras mágicas en las respectivas salas de guerra de cada fortaleza que describen con detalle los sistemas de los fenómenos que dan nombre a cada fortaleza.

La fortaleza Lunar es otra historia. Desde la recuperación de Jaha, la fortaleza permanece cerrada, incluso para los valientes que se acercan a ella y tienen la suerte de contarlo. Muchos de los que han entrado nunca han regresado, tanto si su investigación tuvo lugar de día como de noche. Los que regresan suelen hablar de un marcado olor a sangre que flota en el aire y las nieblas que se levantan en ese rincón de la ciudad tienen un tinte burdeos a juego. Los laberintos que se extienden por las terrazas de la ciudad y los subterráneos más profundos conducen a las cuatro fortalezas y viceversa, pero a los que intentan acercarse a la fortaleza Lunar desde los túneles de la ciudad les ocurre lo mismo que a los que lo intentan desde arriba. De vez en cuando, los muertos regresan desde el interior, donde hace días pudieron haber vivido, a menudo cantando en un idioma desconocido.

Jhebyiti

El Jhebyiti (pronunciado yiee-buu-lle-ti) (el mercado del crepúsculo) se instala alrededor del perímetro del Kehwamesi (ver a continuación), fluyendo a las calles que conforman las manzanas circundantes de la ciudad cerca del templo. Los negocios más establecidos del mercado del crepúsculo a veces crecen lo suficiente como para aventurarse en la ciudad y montar un escaparate cerca del centro de la misma. Uno de los más renombrados, tanto dentro como fuera de la ciudad, es Mapas desafortunados, propiedad de una cartógrafa lirgena llamada Oakuma Mujafor y sus tres hijas: Kajeera, Inali y Shora. Las hijas recopilan muchos datos que luego llevan a la ciudad; hasta la fecha, tienen algunos de los mapas más fiables de la gran Extensión de Mwangi. Inali ha estado trabajando en un método de tejido para sus cartas astrológicas que refleja los cambios en los cielos. Estas cartas estelares de tapicería se tejen en concordancia con las estrellas, un reflejo en miniatura de los muros de la cúpula del Kehwamesi.

Kehwamesi

Entre los académicos del mundo exterior, el mayor punto de renombre de Jaha es el centro de la vida de la ciudad: un monumental edificio abovedado llamado el Kehwamesi (pronunciado key-wa-mes-i), o el Santuario del Más Allá. El Kehwamesi se encuentra en el centro de la ciudad, un vasto templo situado en el nivel más alto de las tres terrazas principales que forman el paisaje de la ciudad, rematado con una magnífica cúpula visible desde casi cualquier perspectiva privilegiada de las murallas de Jaha. En el interior de la terraza de la base que constituye la mayor parte del Kehwamesi vive la mayoría de la comunidad local de Jaha, alojada en los sistemas de laberintos y rincones que atraviesan el antiguo terreno de Jaha. Aunque los habitantes recientes han empezado a expandirse fuera de este espacio y a alojarse en las antiguas residencias que rodean la terraza bajo el gran santuario, este lugar sigue siendo la zona residencial y comercial más densamente poblada y desarrollada de Jaha.

El interior de la cúpula muestra una ilusión de proyecciones adivinatorias de las estrellas sobre un tapiz que replica a la perfección el cielo nocturno de Golarion en tiempo real. Pocos tienen el privilegio de contemplar este despliegue: los astromantes más hábiles de la ciudad lo vigilan día y noche. De vez en cuando, la cúpula del Santuario se abre como una pupila que se dilata, aunque el intervalo de este acontecimiento parece aleatorio. El proceso de apertura hace temblar suavemente la ciudad y nadie sabe la causa exacta, aunque muchos sospechan que la respuesta se esconde en lo más profundo. En cualquier caso, el mecanismo ocular de la cúpula hace aún más extraño un lugar ya de por sí esotérico.

En el interior de la base escalonada del gran santuario se encuentra la mayor parte del ajetreo de la ciudad. Los actuales residentes de Jaha mantienen los restos de la infraestructura anterior donde resultan más útiles. Las residencias y los escaparates se han convertido en

vestigios fáciles de adoptar por los nuevos ocupantes. Gran parte de las herramientas más antiguas de los anteriores ocupantes se han reutilizado y trasladado cuando ha sido posible y los accesorios astronómicos lirgenos que dejaron los jahanos han resultado útiles de inmediato. No hay telescopio, mapa u observatorio que no se utilice dentro de los muros del Kehwamesi.

El Kehwamesi contiene muchas más distracciones, curiosidades y comodidades. Son comunes los pisos humildes de dos o tres habitaciones, algunos de los cuales tienen hermosos tragaluces al aire libre. Las tiendas de animales nocturnos venden animales que se despiertan por la noche; entre las mascotas más populares están los caracales, los búhos y los tetras estelares lirgenos. Las tiendas de hongos bioluminiscentes venden setas para iluminar y decorar el hogar, a menudo las favoritas de los excavadores y exploradores de la Circulación. Los salones de tatuajes lirgenos decoran o definen la carta astral de cada individuo. Los iruxis que persiguen la adivinación astrológica se sientan junto a grandes charcos de agua en el suelo que reflejan el tragaluz. Los restaurantes veganos exhiben la saludable dieta de frutas, frutos secos y flores de Jaha con colorido aplomo. Las cafeterías mágicas sirven bebidas de considerable potencia y con frecuencia se pueden encontrar eruditos estudiando dentro. Los jardines interiores y las plazas con asientos públicos embellecen el vecindario.

Jaha tiene pocos niños en comparación con otras ciudades más extensas, pero una pequeña escuela de ciencias e historias del mundo, con una especial inclinación astrológica (la Academia Saocrática), ha florecido dentro de las redes y laberintos abiertos del gran templo.

Piedras guía

A medida que los excavadores y exploradores cartografían las entrañas de Jaha, más y más misterios se acercan a su resolución. Sin embargo, las *piedras guía* arcanas, erigidas en la época de los jahanos, han complicado aún más los misterios geográficos que presenta la ciudad. Los investigadores jahaxis han podido descifrar algunas de ellas gracias a su origen lirgeno y a su fabricación iruxi, pero la miríada de propósitos de estas piedras ha planteado muchas preguntas sobre los planes que los jahanos tenían para la ciudad.

Cuando se activan, algunas de estas extrañas *piedras guía* envían a cualquiera que se encuentre en un radio de 10 pies (*3 m*) a uno de los fascinantes lugares que hay en la superficie de Jaha y bajo ella, así como a otros lugares. La siguiente es una breve lista de los posibles destinos de las *piedras guía*.

PIEDRA GUÍA JAHANA OBJETO 21

RARO ARTEFACTO CONJURACIÓN MÁGICO TELETRANSPORTE

Esta enorme piedra brilla con una luz pálida y emite un suave zumbido. Cada *piedra guía jahana* está vinculada a otra. Las piedras emparejadas se corresponden en el color de la luz que emiten, así como en el tono específico con el que zumban.

Activar (1 minuto) visualizar, Interactuar; **Efecto** Colocas la mano sobre la piedra y te concentras en su luz. El resplandor de la piedra envuelve con su luz a todas las criaturas en un radio de 10 pies (*3 m*) e intenta teletransportar a las criaturas a la piedra con la que está emparejada. Si no hay ningún espacio abierto en un radio de 30 pies (*9 m*) de la piedra guía objetivo, el intento de teletransporte falla. Una criatura puede resistirse al teletransporte mediante una salvación de Voluntad CD 45 con éxito.

DESTINOS DE LAS *PIEDRAS GUÍA*

1	Una tienda abandonada llena de equipo astrológico y trajes demasiado grandes para los humanoides normales.
2	Una bóveda subterránea que contiene una nave espacial primordial del tamaño de un carruaje y un piloto fallecido.
3	Un pequeño y sofisticado apartamento con fontanería y altos techos, ventanas y puertas.
4	Una antigua sala de conciertos, tenuemente iluminada por la luz de las estrellas y equipada con extraños instrumentos.
5	Un invernadero con flores nocturnas y grandes polillas en algún lugar de las afueras de Jaha.
6	Un amplio campo que contiene una estrella caída hace mucho tiempo.
7	Una alcoba oscura y fría con un suave zumbido mecánico.
8	Un planetario con equipos de cristal.
9	Una vieja biblioteca con sus numerosos pisos, paredes y techos cubiertos de tablillas de piedra grabadas.
10	Una sala del trono donde el polvo estelar flota en forma de silla.
11	Un comedor que parece haberse usado recientemente.
12	Un portal mágico inactivo hecho de roca extraída del resto de planetas del sistema solar.

Kibwe

Ciudad-estado mercantil donde intereses diversos se dan la mano

KIBWE **ASENTAMIENTO 6**

N CIUDAD

Gobierno consejo de representantes

Población 5.162 (71% humanos [predominantemente zenj], 8% elfos, 5% orcos, 5% hombres lagarto, 11% otros)

Idiomas élfico, iruxi, jotun, keleshio, kibwano, kóbold, mwangi, ocatano, taldano, uwano

Religiones Abadar, Adanye, Cayden Cailean, Desna, Droskar, Gozreh, Nethys, Sekhmet

Amenazas exesclavistas descontentos, demonios, maldiciones y enfermedades mágicas

Centro de comercio En Kibwe se pueden encontrar objetos de hasta 11.º nivel si se busca con suficiente diligencia. Los objetos de nivel superior al 6.º, cuando se encuentran, se venden al 90% + 2d10% de su precio normal.

Abayone Munme (LB humana política 5) Representante del Consejo de la Alianza Comercial Zenj

Clatriani Orridik (LM humano mercader 7) Sanguinario del Bloque Bekyar y antiguo traficante de esclavos

Darvian Estabar (LN humano aristócrata 5) Primer magistrado de la Compañía Minera de Mwangi del Este

Kosa Et (N elfo de género neutro tejedor 6) Representante del Consejo de Marcas blancas

Recursos

Artículos de lujo

Especias/Sal

Ganado/Pieles

Granos/Frutas/Verduras

Joyas/Gemas

Madera

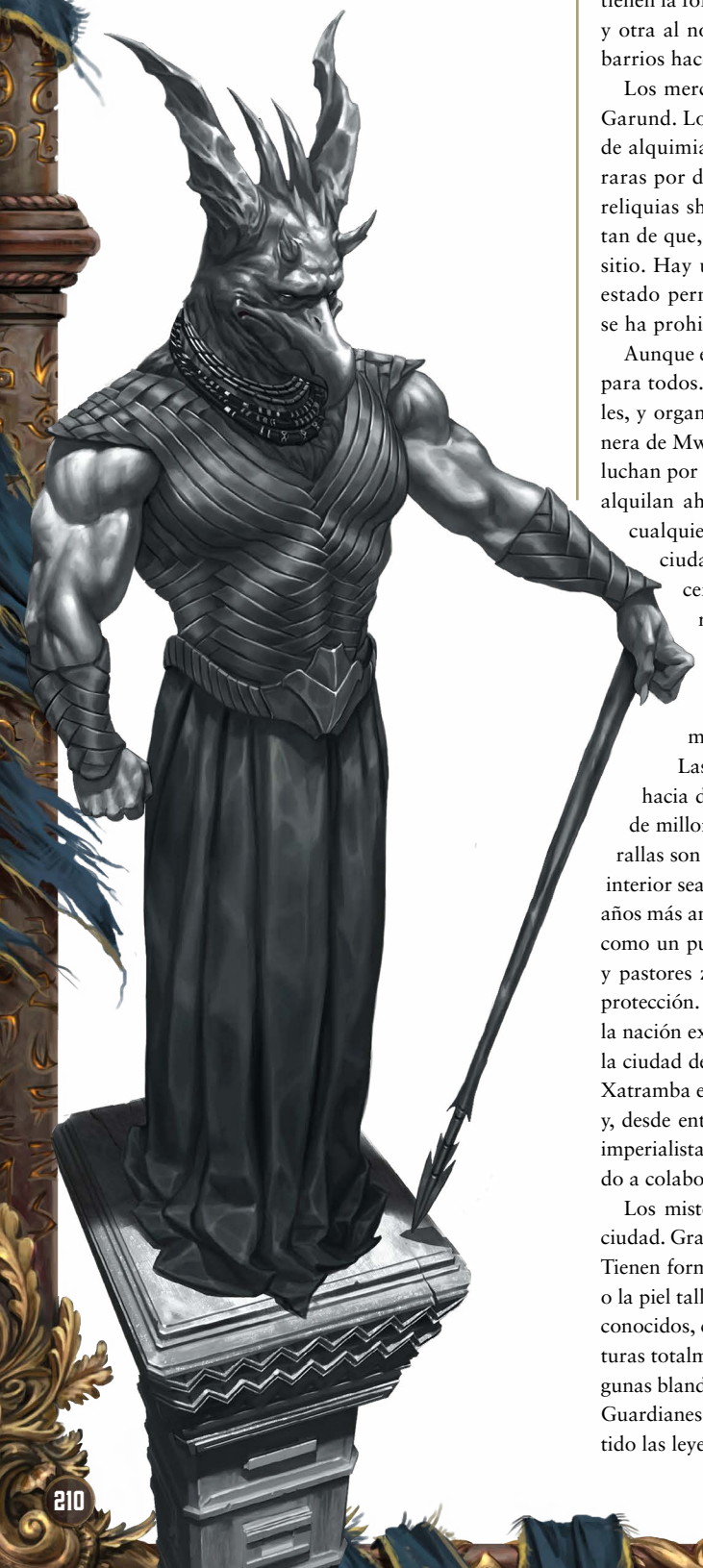
Minerales

Telas

KIBWE
E
O
S
W
Mozimba
Bloque Iwisa
Mercado Central
Campamento minero
Bloque rezagado
Bwamandu
Marcas blancas
Bloque bekyar
Bloque de Bronce
Paseo de los santuarios
1.650 PIES (495 M)

HISTORIA RECIENTE

Los jugadores pueden estar familiarizados con la ciudad de Kibwe de la *Aventura de Pathfinder: Lo que se arrastra*. El escenario de los Presagios Perdidos da por sentado que un grupo de héroes no humanos (interpretados por los PJ) detuvo con éxito una plaga mágica mortal que convertía a los humanos en cienos.



KIBWE

La Ciudad de los Guardianes

Kibwe, una antigua ciudad de inmensas murallas y extrañas estatuas, se alza en la selva oriental de Mwangi. Al ser la ciudad más cercana al desfiladero Ndele en la sierra Resquebrajada y, por tanto, la más cercana a las naciones relativamente ricas de Nex y Katapesh, Kibwe ha prosperado como centro mercantil. Su proximidad a varias minas (principalmente de diamantes, oro y sal) ha catapultado aún más la importancia de la ciudad. Kibwe es el corazón del comercio en medio de la selva y este apelativo no es totalmente figurado: las enormes murallas de Kibwe fueron levantadas por constructores desconocidos mucho antes de la fundación de la ciudad y tienen la forma de un corazón humano. La ciudad sólo tiene dos puertas, una al oeste y otra al norte. La abundancia de muros internos, los edificios altos y los distintos barrios hacen que navegar por la ciudad sea todo un reto para los recién llegados.

Los mercados de Kibwe atraen a comerciantes y buscadores de rarezas de todo Garund. Los mercaderes de Holomog cambian especias desconocidas por muestras de alquimia nexiana; los apacibles iruxis de la lejana Droon intercambian semillas raras por diamantes en bruto; y los eruditos magaambyanos de Nantambu buscan reliquias shory entre los vendedores de productos eclécticos. Los residentes se jactan de que, si una cosa no se puede encontrar en Kibwe, no se encuentra en ningún sitio. Hay una notable excepción a esta regla: aunque el comercio de esclavos ha estado permitido en el barrio Bloque bekyar durante generaciones, recientemente se ha prohibido en toda la ciudad.

Aunque está dedicada a la libertad de comercio, Kibwe no es una utopía de riqueza para todos. Las fricciones entre los distintos barrios y enclaves étnicos son habituales, y organizaciones empresariales como el Consorcio de Aspis y la Compañía Minera de Mwangi del Este han construido sus fortunas a costa de los trabajadores que luchan por llegar a fin de mes. Los antiguos traficantes de esclavos del Bloque bekyar alquilan ahora a sus antiguos esclavos como trabajadores y castigan brutalmente cualquier intento de fuga. Oleadas de refugiados han inundado Kibwe desde la ciudad de Usaro y todos los barrios dispares de la ciudad han tenido que hacer frente a la afluencia de personas. La población de la ciudad ha pasado recientemente de casi cuatro mil residentes permanentes (sin incluir a los cerca de mil comerciantes que hay en todo momento) a una población base de más de cinco mil personas. Las luchas son frecuentes en Kibwe, pero los combates abiertos son raros, ya que pondrían en peligro el comercio, que es vital para el bienestar de la ciudad.

Las murallas de Kibwe están rodeadas de misterio. Ligeramente inclinadas hacia dentro, como si quisieran defender el interior de la ciudad, están cubiertas de millones de minúsculas y cuidadosas runas que desafían la traducción. Las murallas son sobrenaturalmente resistentes a los daños, lo que hace que la ciudad en su interior sea casi inexpugnable a los ataques convencionales. Las murallas son miles de años más antiguas que la ciudad. Los primeros registros conocidos identifican a Kibwe como un puesto comercial con un pequeño asentamiento permanente de agricultores y pastores zenj que encontraron las titánicas murallas y decidieron utilizarlas como protección. Cuando el puesto comercial se convirtió en una ciudad propiamente dicha, la nación expansionista de Sagrada Xatramba la declaró capital provincial, dotando a la ciudad de administradores cívicos e invirtiendo en obras públicas. Cuando Sagrada Xatramba entabló una guerra con una nación vecina, Kibwe declaró su independencia y, desde entonces, es una ciudad-estado independiente. Kibwe ha demostrado no ser imperialista ni expansionista, una actitud que anima a otras naciones y ciudades-estado a colaborar con la ciudad comercial en lugar de enfrentarse a ella.

Los misteriosos constructores de las murallas dejaron otros enigmas por toda la ciudad. Grandes estatuas de esteatita descansan sobre varios muros y pilares de Kibwe. Tienen formas humanoides, pero con rasgos bestiales, como cabezas de animal, patas o la piel tallada de forma que parece pelo o plumas. Muchas tienen rasgos de animales conocidos, como rinocerontes e íbices, pero unas pocas poseen características de criaturas totalmente desconocidas. La mayoría de las estatuas empuñan armas, aunque algunas blanden grandes escudos y están de pie en poses vigilantes. Aunque estos «Pilares Guardianes», como se les conoce, no se han movido en mil años, siempre han persistido las leyendas de que están listos para defender la ciudad en tiempos de problemas.

Las leyendas se hicieron realidad hace un año, cuando una extraña maldición afectó a la ciudad y un Pilar Guardián con cabeza de eland se activó para romper la maldición.

La vida en Kibwe

Las mañanas en Kibwe empiezan temprano, normalmente antes del amanecer. Los mercaderes ambulantes compiten por exponer sus productos en los mejores lugares para captar la atención de los posibles compradores, los obreros se levantan temprano para empezar su trabajo cuando todavía hace fresco y los mineros tienen que estar en sus puestos antes de que la sirena de trabajo anuncie el comienzo de un nuevo turno. Los vendedores de comida también deben levantarse temprano para ofrecer un buen desayuno a todo el mundo.

Al mediodía, el ritmo del trabajo comienza a bajar. Kibwe tiene un clima tropical, lo que significa que a mediodía suele hacer un calor insoportable. Incluso los jefes más insensibles se percatan de que obligar a trabajar a mediodía es inútil cuando los trabajadores se agotan con facilidad. La mayoría de los habitantes de Kibwe regresan a sus casas hacia el mediodía, normalmente después de haber hecho una parada para tomarse una bebida grande y fresca (y, para los ricos, con hielo) durante el descanso del mediodía. Los trabajadores hacen pequeñas siestas, antes o después de una comida ligera, pero sin prisa.

Cuando el calor disminuye, por lo general tres o cuatro horas después del mediodía, los habitantes de Kibwe vuelven al trabajo en serio y trabajan durante varias horas más hasta el anochecer. En ese momento, la mayoría vuelve a casa para terminar las tareas diarias y compartir una comida más abundante con la familia y los amigos.

Durante los meses de otoño e invierno, las sofocantes tardes de Kibwe son sustituidas por lluvias torrenciales. Estos meses son un poco más frescos, pero significativamente más húmedos, y por lo tanto también son una buena razón para meterse en casa durante unas horas durante el mediodía. La gente vuelve al trabajo no porque el día se haya enfriado, sino porque las lluvias diarias suelen reducirse a una ligera llovizna a media tarde.

Cualquiera que trabaje con un horario diferente es visto como un extraño en la cultura de Kibwe, sin importar el tiempo que lleve viviendo en la ciudad. Los mineros, que trabajan por turnos las 24 horas del día a las órdenes de sus jefes, tienen la ventaja de trabajar en las minas ajenos al sol y a la lluvia, pero están desconectados del ritmo de vida de Kibwe, por lo que rara vez entablan amistades o relaciones con otras personas que no sean también mineros (lo que los propietarios de las minas consideran una ventaja). Las personas que trabajan durante las horas centrales del día, como los comerciantes extranjeros que no están acostumbrados a los ritmos de Kibwe, son a veces objeto de burlas amables. La burla más frecuente es ofrecer a un trabajador diurno un vaso de agua. En los meses de calor es «porque obviamente necesitas refrescarte» y en los meses de lluvia es «porque obviamente te gusta el agua». Cuando un recién llegado recibe múltiples ofertas de este tipo, no tarda en comprender el ritmo de la ciudad.

No es de extrañar que, en una ciudad dominada por el comercio, haya productos alimenticios de todo Garund y de más allá fácilmente disponibles por el precio adecuado. Los agricultores y pastores zenj viven en los alrededores de Kibwe y

FALSOS ÍDOLOS

Los Pilares Guardianes son un tema excepcionalmente popular para los juguetes de los niños: muchos jóvenes de Kibwe poseen tallas de madera de ellos, a veces con miembros articulados, armas desmontables o ingeniosos mecanismos internos para emitir un ulular o un gruñido. Estas figuras se han comercializado incluso lejos de Kibwe, donde algunos eruditos creen que son exóticos ídolos votivos. Cuando estos eruditos llegan a Kibwe para investigar esta «religión marginal», se sorprenden al encontrar a niños jugando con estos juguetes en las calles.

sus aportaciones de bajo coste a los mercados siempre están solicitadas. Incluso las comidas más baratas suelen incluir granos mezclados con carne.

El atlakah es un plato local muy popular que incluye granos, carne y especias en una abundante papilla que se cocina a fuego lento durante muchas horas. Las especias y las verduras varían de un barrio a otro y los gourmets de Kibwe pueden distinguir el origen de estas gachas (a veces hasta el barrio del que proceden) con sólo una o dos cucharadas. Como Kibwe recibe un flujo constante de visitantes adinerados, las posadas de lujo son comunes por toda la ciudad. La mayoría intenta distinguirse de sus competidores por la calidad de su comida, por lo que son buenas opciones para vivir experiencias gastronómicas excepcionales.

Los habitantes de Kibwe celebran pocas fiestas, ya que siempre hay comercio y trabajo que hacer, pero el Día de la Guardia de la Puerta es el más importante. Esta celebración consiste en visitar a los vecinos e intercambiar regalos. Como las puertas de Kibwe están orientadas al norte y al oeste, es costumbre hacer los mejores regalos a los vecinos que viven al norte y al oeste de un habitante, una tradición que los habitantes del barrio sureste del Bloque de los rezagados (la zona más pobre de Kibwe) consideran ofensiva. Kibwe acaba de celebrar lo que probablemente sea la primera conmemoración anual por todos los ciudadanos perdidos a causa de una espantosa maldición mágica llamada *Lo que se arrastra*. Aunque la tradición de servir alimentos en gelatina a amigos y familiares parece de mal gusto, la festividad cuenta con un apoyo sorprendentemente generalizado.

Aunque hay pocas fiestas en Kibwe, los desfiles son sorprendentemente comunes. Estas celebraciones fomentan el compromiso cívico, celebran los logros importantes u homenajean a los héroes locales, además de ofrecer la oportunidad de vender productos a los transeúntes. La mayoría de los desfiles de la ciudad tienen lugar a lo largo del pintoresco Paseo de los Santuarios, en el extremo sur de la ciudad, incluso aunque los desfiles no tienen ninguna conexión religiosa manifiesta.

Pilares Guardianes

Los Pilares Guardianes son una presencia que se encuentra por todo Kibwe y es raro el callejón o la intersección en la que no se vea al menos un Pilar Guardián. Casi todo el mundo utiliza estos puntos de referencia para dar indicaciones o describir una zona concreta de la ciudad. Por ejemplo, «desde el Íbice hasta el Pez león» describe la parte oriental del bullicioso Mercado Central, ya que los dos Pilares Guardianes con estas características se encuentran al noreste y al sureste del mercado. Los Pilares Guardianes también influyen en la jerga de Kibwe. Dado que el Pilar Guardián que parece una tortuga humanoide con cuernos de buey se encuentra sobre un parque público, éste es un popular punto de encuentro romántico para los amantes, decir que alguien está «bajo la tortuga-buey» significa que está enamorado, normalmente con la connotación de estar imprudentemente encaprichado o excitado.

Los lugareños suelen jurar ante un Pilar Guardián, nombrando a ese Pilar Guardián específicamente para dar gravedad a su promesa. Por ejemplo, un lugareño puede exclamar: «en nombre del Señor Paquidermo, yo no he cogido tu carro», mientras señala la estatua con cabeza de elefante que acaba de nombrar. Es bien sabido que invocar a un Pilar Guardián para mentir es de mala educación, pero no es tan conocido que los lugareños puedan subvertir el nombre de un Pilar Guardián para evitar hacer cualquier tipo de promesa. Es decir, casi seguro que un comerciante que jure por «el Rey Paquidermo» que está dando su mejor precio, no estará ni cerca.

GEOGRAFÍA

Kibwe es una ciudad de retales formada por varios barrios, cada uno con un carácter claramente distinto. Dentro y entre estos barrios hay enclaves más pequeños que atienden a una etnia o nacionalidad específica. Aunque los muros internos cubiertos de glifos sirven como barreras evidentes entre muchos barrios, muchas fronteras no son inmediatamente evidentes.

Los nativos de la ciudad conocen bien estas fronteras, pero los visitantes deben adivinarlas basándose en los cambios de arquitectura, moda y actitud.

Barrios

Los diez barrios de Kibwe acogen a una gran variedad de personas, que llenan la ciudad de colores, sonidos y olores que chocan entre sí.

Bloque bekyar: este barrio, situado cerca de la puerta oeste de la ciudad, fue en su día el centro del mercado de esclavos, ya que los bekyar que vivían aquí se encontraban entre los participantes más entusiastas de esta práctica. Al prohibirse la esclavitud, muchos bekyar se marcharon, dejando espacio a nuevos habitantes y refugiados. Estos recién llegados han cambiado considerablemente el aspecto del barrio, aunque algunos antiguos traficantes de esclavos bekyar se han dedicado al negocio de proporcionar mano de obra contratada (con la amenaza implícita de delitos violentos), lo que confiere a ciertas calles un aire siniestro. El portero **Bdue Halkiko** (LM humano jefe criminal 9) ostenta el cargo formal de la ciudad de mantener las puertas en buen estado y las calles despejadas para los comerciantes. Bdue afirma ser imparcial en cualquier conflicto entre los bekyar más antiguos y los colonos más recientes, pero su influencia entre los delincuentes del barrio no es difícil de percibir.

Bloque de Bronce: esta zona, que en su día fue el barrio rico de Luzpolilla, cambió considerablemente cuando el Consorcio de Aspis compró varias mansiones a precios sospechosamente bajos para formar su extensa sede regional. El Consorcio demolió estas mansiones para dejar hueco a viviendas planificadas que los empleados de la empresa y otros ciudadanos de clase trabajadora pudieran permitirse. La mayoría de los residentes están contentos de tener casas nuevas con comodidades modernas (incluida la fontanería de bronce, por la que el distrito recibe su nombre) y, en su mayor parte, no les importa conceder al Consorcio el poder político en el barrio. Las pocas familias adineradas que quedan están desesperadas por encontrar pruebas de los tratos turbios del Consorcio.

Bloque Iwisa: el abarrotado Bloque Iwisa, una visión de Kibwe en miniatura, es una maraña de calles y estructuras justo al este de la puerta norte de la ciudad. La mayoría de los comerciantes que atraviesan la puerta se detienen aquí para prestar sus servicios antes de trasladarse al Mercado Central para instalar sus tiendas, pero los comerciantes que quieren tener una tienda permanente o evitar las multitudes del Mercado Central suelen trabajar en el Bloque Iwisa. Ninguna etnia domina el Bloque Iwisa, lo que es un orgullo para sus habitantes. Los puestos importantes del barrio se cubren mediante elecciones democráticas y siempre hay varias personas haciendo campaña en sus concurridas calles, muchas de ellas dirigidas por la irreprimible **Talguru Ngari** (N enana directora de campaña 6).

Bloque rezagado: el barrio más pobre de Kibwe se encuentra en su punto más meridional, encajonado entre la miseria de las casas amontonadas del Campamento minero y la belleza del Paseo de los Santuarios. Los más desesperados e indigentes de la población de Kibwe viven aquí en casuchas ruinosas de madera y barro. El barrio tiene, en el mejor de los casos, una aplicación de la ley poco estricta, por lo que muchos delincuentes de otros lugares de la ciudad se esconden aquí. El Bloque rezagado nombra a un «príncipe mendigo» sin apenas poder para el consejo de representantes. En la actualidad se trata de **Hestrax Vex** (N humano ladrón 8), que está maquinando sutilmente contra la Compañía Minera de Mwangi del Este con la esperanza de ganarse a sus electores si la compañía minera flaquea. Muchos residentes del Bloque rezagado afirman sentir un intenso orgullo

Cienomorfos de Kibwe

Aunque los ciudadanos de Kibwe pueden parecer tener una actitud extrañamente simplista hacia los acontecimientos de *Lo que se arrastra*, parte de esto es una concesión bienintencionada a sus nuevos vecinos. Algunos de los que sobrevivieron a la plaga mágica sufrieron una alteración permanentemente de su fisiología: su carne se volvió amorfa y desarrollaron aptitudes de cieno. Los habitantes de Kibwe, famosos por su buena acogida hacia los que otros podrían despreciar, han aceptado esta nueva situación sin ningún escándalo, aunque los supervivientes más desagradables pueden tener problemas para encontrar trabajo en la industria de los servicios. Los jugadores interesados en explorar la vida como uno de estos inusuales cienomorfos pueden encontrar más información en las páginas 59-60 de la Aventura de *Pathfinder: Lo que se arrastra*.

LIBERTADES CIVILES

Aunque esclavizar o poseer esclavos siempre ha sido ilegal en Kibwe, antes era legal que los mercaderes los trasladaran por la ciudad o incluso que vendieran esclavos importados en los mercados de Kibwe a compradores extranjeros. El resentimiento político contra el Consorcio de Aspis y el activismo político hicieron que Kibwe prohibiera recientemente la esclavitud por completo, pero esto ha provocado el resentimiento de poderosos intereses dentro de la propia ciudadanía de Kibwe, especialmente entre los bekyar.

por su barrio, que se manifiesta predominantemente como un afán por atacar a cualquiera que parezca rico y que no pertenezca a él, pero muchos aquí se mudarían a cualquier otro lugar de Kibwe si tuvieran la oportunidad.

Bwamandu: el barrio norteño de Kibwe, Bwamandu, llamado así por la abolicionista que lo donó para albergar a antiguos esclavos y exiliados sin hogar, es un brillante faro de esperanza. Sus habitantes están orgullosos de los Principios de Bwamandu, una serie de directrices sociales que exigen a todos los ciudadanos del barrio que se cuiden unos a otros. Desde entonces, esta amabilidad ha elevado a los residentes, aunque sus recursos se han puesto a prueba hasta el límite con la afluencia de refugiados de Usaro. **Ammat Ndolo Bwamandu** (LB humano filántropo 5) comparte el espíritu de su tatarabuela de ayudar a los oprimidos. Su influyente posición como portero de la puerta norte le proporciona unos generosos ingresos que encauza hacia su barrio.

Campamento minero: la Compañía Minera de Mwangi del Este ha sido un elemento fijo de Kibwe desde que se encontró oro en las colinas cercanas. Para proporcionar viviendas seguras a sus trabajadores (que están demasiado próximos a los peligros de la selva cuando acampan cerca de las minas), la empresa compró hace tiempo una franja de propiedad justo al sur del Mercado Central. Este barro está lleno de hileras de casas de barro y paja casi idénticas. Muy pocas pertenecen a sus habitantes; la mayoría son propiedad de la empresa y se alquilan a los mineros a cambio de elevadas cuotas que se deducen directamente de su salario. Algunos de los edificios de este barrio ofrecen sus servicios a los mineros, como las tiendas y los médicos de la empresa, que trabajan a cambio de una paga. La mayoría de los habitantes apenas pueden permitirse el lujo de visitar cualquier otro lugar de la ciudad: caminan con cansancio hacia las minas cada mañana temprano y regresan por la noche. Muchos tienen marcas de la brutal disciplina de la empresa, como cicatrices de los latigazos, o les faltan dedos por deudas o delitos menores. Este barrio no tiene más nombre que el descriptivo pero anodino «Campamento minero».

Marcas Blancas: este barrio está formado casi en su totalidad por elfos ekujae, y los pocos que no son elfos aceptan seguir su forma de vida y, por tanto, recibir su protección. Las calles serpenteantes y las casas comunales de este barrio aportan una planificación claramente élfica en el centro de Kibwe. Pocas personas de fuera del barrio lo atraviesan, no por temor, sino simplemente porque es muy fácil perderse entre las calles curvilíneas y la profusa vegetación. Los edificios están marcados con la característica pintura blanca que los ekujae utilizan para decorar sus rostros y que da nombre al barrio.

Mercado Central: cuando la gente de todo el mundo piensa en Kibwe, la mayoría se imagina su Mercado Central. Este conjunto cacofónico de puestos de mercaderes y caravanas es el corazón del comercio de Kibwe. Las estructuras permanentes están prohibidas en el Mercado Central, aunque se hacen excepciones para algunos puestos comerciales que llevan varias generaciones en la periferia del mercado. Por lo tanto, el mercado consiste en un laberinto siempre cambiante de tapices colgados, gruesas alfombras y espirales de humo para dar la ilusión de tiendas privadas con la comodidad de tener casi cualquier cosa imaginable al alcance de la mano. El calendario de qué tiendas deben trasladarse y cuándo es extraordinariamente complicado, pero los tres «maestros del mercado» designados por la ciudad se encargan de que estos horarios se cumplan escrupulosamente. Si la eficiente **Hayakta Konta** (LN elfa administradora 9) o el ingenioso **Ndolo de la Mano Abierta** (NB humano negociador 8) no consiguen que los comerciantes sigan las reglas, confían en el tercer maestro del mercado, el intimidante **Hombre de cobre** (LN eón kolyarut 12).

Mozimba: las tierras de las afueras de Kibwe están atendidas principalmente por agricultores y pastores zenj, y muchos zenj viven dentro de la ciudad en el barrio de Mozimba. Aquí, la gente

vive principalmente como fuera de las murallas de la ciudad: en cabañas redondas de madera con techos de paja agrupadas alrededor de fuentes de agua alimentadas por el enorme pozo de la ciudad, con amplios espacios verdes entre ellas. Los corrales para gallinas, conejos e incluso ganado son bastante comunes y los sonidos de los animales resuenan por todo el barrio. Algunos de los habitantes de Mozimba trabajan en huertos o pequeñas granjas a las afueras de las murallas de la ciudad y prefieren ir a pie a la ciudad cada noche, pero otros tantos tienen puestos de comida o tiendas de artesanía dentro del barrio. Mozimba es conocido por sus hermosos parques y su ritmo pausado, pero los forasteros suelen dejarse engañar por su aspecto pastorial. Los habitantes de Mozimba se cuentan entre los negociadores más astutos de Kibwe y sus habilidades como guías y cazadores son muy apreciadas.

Paseo de los Santuarios: llamado así por la calle más famosa de Kibwe, que atraviesa este barrio, el Paseo de los Santuarios alberga las iglesias, santuarios y edificios relacionados de Kibwe. Aunque aquí se veneran varios de los dioses conocidos en todo el mar Interior, como Cayden Cailean, Desna y Gozreh, la mayoría de las iglesias están dedicadas a una vertiginosa variedad de antepasados honrados, espíritus animales o espíritus locales. La frontera entre el Paseo de los Santuarios y el Bloque rezagado es un verdadero muro de comedores de beneficencia, bancos de alimentos y albergues de mala muerte financiados por las iglesias, pero hoy en día la cantidad de gente necesitada de ayuda es mucho mayor a los que pueden proporcionarla.

Enclaves

Los enclaves de Kibwe son más pequeños que los barrios y más propensos a cambiar de ubicación o desaparecer.

Bajopolilla: Kibwe tiene una red subterránea de laberintos y túneles que es más grande de lo que la mayoría de los residentes creen, especialmente bajo las partes noroccidentales de la ciudad. Una comunidad de kóbolds habita estos túneles, los patrulla rigurosamente y coloca trampas para mantener alejados a los intrusos, mientras realizan transacciones en la superficie como cualquier otro ciudadano de Kibwe. Aunque el grueso de la comunidad kóbold vivió en su día bajo Luzpolilla (de donde toma su nombre su enclave), el Consorcio de Aspis los expulsó cuando la compañía le cambió el nombre al barrio por Bloque de Bronce. Ahora los kóbolds viven mayoritariamente bajo Marcas Blancas, donde procuran ser vecinos útiles. Se rumorea que en secreto todavía se pagan recompensas por los kóbolds en el Bloque de Bronce, aunque el resto de la ciudad considera repulsiva esta cacería de sus ciudadanos.

Bloque del agua: la zona que rodea el pozo más septentrional de la ciudad está reclamada por un clan de gigantes de piedra. Los gigantes han cuidado este pozo durante muchas generaciones, utilizando métodos de ingeniería transmitidos a lo largo de los años para preservar el pozo y asegurar que cualquiera que se acerque pueda utilizar su agua. Los habitantes del Bloque Iwisa suelen estar contentos de ayudar a los gigantes cuando es necesario, aunque éstos tienden a ser sombríos y poco proclives a socializar. Su líder, **Muela** (N gigante de piedra ingeniero 10) no ha pronunciado una palabra en más de tres décadas. Los pocos gigantes de piedra que viven en otros lugares de Kibwe suelen tener familiares lejanos en el Bloque del agua y son, en comparación, bastante parlanchines.

Estación norte: irónicamente, este conjunto de edificios se encuentra en el extremo sur de la ciudad, alrededor del santuario de Cayden Cailean en el Paseo de los Santuarios. Estos edificios atienden a los visitantes avistanos y están construidos con estilos nórdicos y tejados de tejas de madera. En toda la Estación norte se puede encontrar comida avistana, como cerveza, pasteles de carne y pollo a la parrilla y el idioma que más se oye es el taldano.

Sombramuralla: pocos edificios fuera de las murallas se consideran parte de Kibwe, a

Amenazas impías

Kibwe se encuentra en la Selva de Mwangi, situada entre la ciudad de Nagisa y las ruinas de la Sagrada Xatramba (página 168). Los demonios a veces se cuelan desde estos lugares para perturbar las rutas comerciales de Kibwe. Aunque las murallas de Kibwe protegen a todo aquel que se encuentre en su interior de estos infernales, los mercaderes y mineros corren el riesgo de ser presa de los demonios y los sectarios locales, que amenazan la economía de la ciudad. En muchos casos, se pueden contratar cazadores de demonios entre la ecléctica población de Kibwe. Cuando estas medidas fracasan, corresponde a los bekyar de Kibwe forjar tratos con los demonios invasores y convencerlos de que trasladen sus depredaciones a otro lugar.

BALWADE HUBU

DARVIAN ESTABAR

KOSA ET

MASSU ABWEDOMA

excepción de un grupo de estructuras de piedra y madera al sureste de la ciudad. Estos edificios suelen estar a la sombra de las murallas, pero esta ocultación no molesta a sus residentes gnomos. Este extenso clan emigró a Kibwe hace generaciones, pero debido a algún curioso acuerdo con los poderes del Primer Mundo, no pudieron vivir en la ciudad. Por ello, viven en las afueras de Kibwe y sirven al Consejo de Representantes como exploradores. Los gnomos de Sombramuralla se llevan bien con las tribus zenj de la zona, que a menudo les dan consejos sobre monstruos peligrosos o viajeros inusuales a los que investigar.

Consejo gobernante

En los primeros años de Kibwe, cuando el pequeño puesto comercial se expandía de forma espectacular, los consorcios y las empresas extranjeras se disputaban el control de la región y, en particular, el de sus minas de oro y diamantes. En lugar de dejarse dividir por los inversores extranjeros, los habitantes de Kibwe establecieron un gobierno representativo que persiste en la actualidad. Las empresas tendrían voz en el Consejo de Representantes de Kibwe, pero también cada barrio de la ciudad, los socios comerciales importantes y otros grupos clave que representan a los residentes permanentes de la ciudad. El número concreto de representantes y los grupos que los designan varían a lo largo de los años, pero el número de representantes oscila entre veinte y cuarenta. Actualmente hay treinta y ocho representantes, lo que hace que las reuniones del consejo sean largas y polémicas. Las reuniones son informales y públicas y se celebran en el Pabellón Adayenki para que cualquiera pueda presenciarlas.

El punto fuerte de la estructura del consejo de Kibwe y la clave de su notable duración es que los grupos pueden nombrar a un representante como consideren oportuno, pero cualquier representante que tome decisiones que favorezcan a su grupo por encima de los intereses de la ciudad en su conjunto es expulsado de inmediato (y, técnicamente, se le puede condenar a muerte, pero este castigo draconiano casi nunca se aplica). Esta práctica obliga a cada representante a relacionarse con los demás y a conocer mejor la ciudad en su conjunto. Pero, sin duda, este sistema tiene sus puntos débiles: un representante astuto puede presentar sus propios intereses como si beneficiaran a toda la ciudad con una retórica inteligente. Pero dado que los demás representantes están atentos a este tipo de argucias, el sistema ha demostrado ser notablemente estable. A veces se forman facciones dentro del consejo; por ejemplo, el representante de la Compañía Minera de Mwangi del Este casi siempre vota en el mismo sentido que el representante del Campamento minero, pero los grupos son lo suficientemente díscolos como para que esas coaliciones no duren mucho.

No es de extrañar que los miembros más populares e influyentes del Consejo de Representantes sean sus más hábiles oradores. **Abayone Munme** (LB humana política 5) representa a la Alianza Comercial Zenj, pero es popular por velar por los intereses de todos los zenj. Es muy apreciada en Mozimba a pesar de no ser la representante de Mozimba, algo que molesta a la representante de Mozimba **Balwade Hubu** (LN humana granjera 4). **Darvian Estabar** (LN humano aristócrata 11), Primer magistrado de la Compañía Minera de Mwangi del Este, así como su representante, es conocido por sus apasionados pero bien documentados discursos. Ha sobrevivido a varios intentos de asesinato en público, que muchos susurran que han sido escenificados para que parezca intocable frente a los auténticos asesinos. **Kosa Et** (N elfo de género neutro tejedor 6) representa al barrio de Marcas Blancas y habla en contadas ocasiones, pero sus palabras resuenan con gravedad y razón cuando lo hace. Otros representantes se esfuerzan, normalmente sin éxito, por conseguir que Kosa respalde sus posiciones. **Massu Abwedoma** (NB humano sacerdote 7) es un clérigo de Abadar que representa a «la gente libre de Kibwe»: los que no trabajan para otras empresas u otras organizaciones representadas en el consejo. Los límites específicos de su representación no están claros, ni siquiera para él mismo, lo que le hace ser notoriamente inconstante durante los debates.

A pesar de toda la visibilidad del Consejo de Representantes, sólo son una pequeña parte del gobierno de Kibwe. El Consejo sólo se ocupa de los asuntos que afectan a varias facciones de la ciudad, de las amenazas a la ciudad en su conjunto o de los asuntos comerciales. Esto significa, funcionalmente, que los negocios de

las empresas son objeto de un mayor escrutinio por parte del Consejo, ya que las empresas influyen en el comercio, pero cada barrio es libre de redactar y hacer cumplir sus propias leyes. Por tanto, la aplicación de las leyes entre barrios varía considerablemente en la ciudad. El Bloque de Bronce lo administra abiertamente el Consorcio de Aspis; Mozimba tiene un consejo representativo similar al de Kibwe a menor escala; y el Bloque de los rezagados no tiene prácticamente ninguna administración interna.

Cómo explorar Kibwe

Los siguientes son una muestra de algunos de los lugares destacados que se pueden encontrar en Kibwe.

La Casa del tigre

Esta posada de varios pisos, situada a las afueras de la puerta oeste de la ciudad, se encuentra debajo de un Pilar Guardián con la cabeza de un tigre de dientes de sable que levanta el puño en señal de desafío. La conocida posada tiene un sencillo lema: «Prohibidos los amos». Comerciantes, guardias, exploradores y viajeros de cualquier tipo son bienvenidos, con una excepción: cualquiera que emplee a otros, incluso para un trabajo honesto con un salario honesto, no es bienvenido en la posada. Esto permite a los clientes discutir libremente las quejas que tienen sobre sus jefes y advertir a aquellos que podrían estar a punto de firmar un contrato con un jefe con un pico de oro, pero que en realidad es un sádico. Se considera una muestra de confianza que un jefe de caravana permita a sus empleados pasar la noche en la *Casa del tigre*. Los propietarios, un trío de posaderos bonuwat que afirman descender de azatas, utilizan hábilmente sus aptitudes mágicas menores para fingir que tienen poderes oraculares.

Cuartel general del Consorcio de Aspis

Este extenso conjunto de casas señoriales es el nuevo cuartel general del Consorcio de Aspis; cuenta con un amplio espacio para entretener a los visitantes, abastecer a las caravanas y ocuparse de la administración del Bloque de Bronce. La seguridad es más estricta en torno a un gran almacén anodino. Este edificio contiene el mayor secreto del Consorcio en Kibwe: una enorme sección de piedra redondeada cubierta de runas que solía formar parte de una cuarta cisterna que, por algún motivo, fue demolida hace tiempo. Los agentes de Aspis están a punto de descifrar las runas defensivas y aprender a derribar las inexpugnables murallas de la ciudad. Lo que el Consorcio podría hacer con este conocimiento aún no está claro. Algunos residentes de toda la vida del Bloque de Bronce insisten en que el barrio tiene más Pilares Guardianes que en años anteriores: estatuas con cuernos y cabeza de ganso con espadas dentadas han aparecido sin más encima de pilares desgastados cerca del almacén de Aspis. La mayoría de los residentes insisten en que los Pilares Guardianes siempre han estado allí, pero como la conversión de Aspis de Luzpolilla en el Bloque de Bronce implicó la destrucción de muchos registros de la ciudad, no hay forma de estar seguros. Es probable que los kóbolds de Bajopolilla sepan algo más, ya que se llevaron los secretos del barrio en su huida del Consorcio de Aspis.

El amable final del camino

Entre las posadas más opulentas de Kibwe se encuentra un amplio centro de hospitalidad cerca de la puerta norte llamado *El amable final del camino*. Su patio ovalado tiene las puertas lo suficientemente grandes como para dar cabida a una caravana cargada,

Kibwano

El kibwano, muy utilizado debido a la condición de Kibwe como importante centro de comercio, tiene raíces en tantos idiomas como la lengua comercial de Mwangi; sin embargo, el mwangi y el kibwano son ininteligibles entre sí debido a las diferentes influencias. La jerga adaptada de los kóbolds, los iruxis, los gigantes y el dialecto nexiano del keleshio están muy presentes en el kibwano y, a su vez, afectan en gran medida a los dialectos locales de esas lenguas.

EL PRECIO DE LA CONTAMINACIÓN

Los trabajadores de la Refinería de Oro de Mwangi del Este funden el mineral con enormes hornos y procesos alquímicos propios. El proceso produce un lodo líquido venenoso que los agentes de la refinería vierten en secreto en el Bloque rezagado o fuera de la ciudad. El vertido de estos productos químicos tóxicos ha marchitado casi por completo un huerto antaño famoso cerca de Kibwe y su anciana propietaria, **Riaru Kijambe** (NB humana granjera 3), busca ayuda para investigar el asunto.

algo que la propietaria, **Jutalu** (N semiorca posadera 6) fomenta. Jutalu sabe que una caravana recién llegada puede tener docenas de animales, trabajadores y guardias sedientos. Aunque sus bebidas tienen un precio razonable, añade generosamente cargos por el cuidado, el aseo, el reajuste de la carga y otros gastos de los animales. Además, la comida de alta calidad de su establecimiento (e incluso el pienso) es de las más caras de Kibwe. A pesar de ello, mantiene un negocio próspero no sólo desplumando a los recién llegados que desconocen sus prácticas de precios, sino gracias a su reputación como lugar de descanso de primera categoría para los viajeros más selectos. Sus habitaciones privadas y sus servicios personales están ciertamente por encima de la media, pero no merecen sus desorbitados precios.

Algunos clientes de Jutalu han denunciado recientemente robos; aunque ha evitado con éxito que la noticia llegue al público en general, le preocupa que la reputación de su establecimiento pueda decaer seriamente si se la tacha de vulgar ladrona. Jutalu ha estado reprendiendo cruelmente a su personal a puerta cerrada para encontrar al culpable, pero el verdadero ladrón es un agente independiente contratado por uno de sus competidores para destruir su negocio.

Granero público

Este enorme granero se eleva por encima de las murallas de Kibwe, una maravilla de la ingeniería moderna en la intersección del antiguo pasado de la ciudad. El granero consta de cinco silos de cerámica sellados en el interior de una cáscara monolítica de madera y piedra con respiraderos para facilitar el secado. La ley de la ciudad exige que una parte de todo el grano que se venda en ella se done a la ciudad en caso de hambruna o asedio, pero pocos agricultores y comerciantes miden el porcentaje requerido en cada viaje. En vez de eso, los comerciantes habituales reservan una época del año en la que contribuyen con toda su carga de grano, pagando su parte necesaria de una sola vez por adelantado. Esto ayuda a garantizar unas reservas frescas y constantes. Tres barricadas de piedra, cada una con una puerta, protegen el granero de robos o sabotajes. A pesar de estas precauciones, el supervisor del granero, **Bashalin N'bulun** (N enano supervisor 3) ha observado una inexplicable escasez de grano. Bashalin cree que el Pilar Guardián con cabeza de ratón que se encuentra a la sombra del granero está cada vez más gordo. Ha señalado este hecho a otros miembros de su personal, que insisten en que no hay ningún cambio en la estatua, lo que hace que Bashalin se pregunte si está imaginando las inexplicables pérdidas o el engorde de la estatua.

El Pabellón Adayenki

El Mercado Central es el corazón de Kibwe y el Pabellón Adayenki es el corazón del Mercado Central. Este pabellón se ha reservado como espacio sagrado desde los primeros días de Kibwe y está separado del bullicio del mercado por un perímetro de tapices, alfombras y pieles colgadas de gruesos postes tallados que recuerdan a figuras históricas. Unas telas ligeras e impermeables fijadas en la parte superior de estos postes pueden extenderse parcialmente sobre el pabellón para protegerlo de los elementos climáticos, aunque el centro del pabellón siempre está abierto al cielo. En el pabellón se celebran con frecuencia plegarias, bodas y funerales, pero lo más habitual es que se utilice para los debates públicos del Consejo de Representantes de la ciudad. El suelo del Pabellón Adayenki está cubierto de pétalos de flores y es costumbre ir descalzo. Sostener una sandalia o una bota comunica la inminente salida de una persona; esta costumbre se ha convertido en una maniobra política, que demuestra la voluntad de abandonar abruptamente un debate.

Pozos de la ciudad

Los altos muros de Kibwe se pliegan sobre sí mismos en tres lugares, formando enormes cisternas abiertas para recoger el agua de lluvia. Hace unos dos siglos, la ciudad complementó esta agua excavando pozos debajo de cada cisterna para llegar a una fuente estable de agua subterránea. En conjunto, estos recursos prácticamente garantizan que Kibwe tenga siempre una gran

cantidad de agua potable incluso durante los veranos más calurosos y que pueda soportar un asedio durante meses o más. No obstante, los responsables de la ciudad no se arriesgan con el agua potable. El pozo norte está protegido por los gigantes de piedra del Bloque del agua, que han añadido sistemas para conservar y purificar mejor el agua. El pozo este es responsabilidad de una familia de aguadores zenj en el barrio de Mozimba; casarse con un miembro de esta familia se considera un alto honor, pero también supone una gran responsabilidad. El pozo sur, en el Sendero de los altares, es atendido por los sacerdotes de Gozreh. Aunque los sacerdotes se toman muy en serio la pureza del agua, pueden ser francamente frívolos con su uso; los desfiles a lo largo del Paseo de los Santuarios suelen terminar cerca del pozo sur, donde los gozreanos crean llamativas exhibiciones de rocío mágico para que llueva sobre los participantes del desfile. Aunque algunos ciudadanos pueden sentirse incómodos por el derroche de agua potable, los desfiles durante la temporada más calurosa son, con diferencia, los más concurridos.

Refinería de Oro de Mwangi del Este

No es de extrañar que la Compañía Minera de Mwangi del Este sea la propietaria del edificio más grande y seguro del barrio de Campamento Minero. El mineral que sale de las minas de oro de la Compañía se evalúa en la mina y cualquier mineral que contenga una cantidad significativa de oro se tritura, se lava y se envía a este edificio en vagonetas de hierro. Los mineros independientes también pueden utilizar la refinería por una tarifa nominal, pero la Compañía envía agentes para que sigan a los mineros independientes con más éxitos y aprendan más sobre (y tal vez intenten comprar) las concesiones más productivas.

El Salón Sanguinario

Este edificio de piedra es la sede administrativa del Bloque bekyar. En su día fue el principal lugar de la ciudad para el comercio de esclavos, pero el edificio cayó en desuso cuando el Consejo de Representantes prohibió la esclavitud hace unos años. Los funcionarios del barrio no querían que se les relacionara con la práctica habitual y abandonaron el edificio en su mayor parte. Pero la percepción pública no preocupa a la actual Primer Puño, o jefa de las fuerzas del orden del Bloque bekyar, una mujer brutal llamada **Sasiatyak** (LM humana alguacil 9). Sasiatyak encierra a cualquier persona de su vecindario por la más mínima infracción y mete a sus prisioneros en las antiguas celdas para esclavos del sótano del edificio. Sus cuatro violentos hijos maltratan regularmente a estos prisioneros y Sasiatyak ya ha tenido que explicar dos asesinatos como «intentos de fuga». Sasiatyak se reúne con funcionarios del vecindario de ideas afines que quieren revocar la sentencia del Consejo de Representantes y volver a legalizar la esclavitud en Kibwe. Los funcionarios han rechazado rotundamente la sugerencia de Sasiatyak de limitarse a amenazar o matar a los representantes que no la obedezcan, pero la Primer Puño empieza a pensar que estos mismos funcionarios necesitan una 'visita' de sus chicos para cambiar de opinión.

Mzali

Una metrópoli templo nacionalista gobernada por un rey sol muerto viviente del pasado

MZALI — ASENTAMIENTO 8

LM CIUDAD

Gobierno teocracia divina

Población 37.813 (99% humanos, 1% otros)

Idiomas mwangi, mzunu

Religiones Walkena, Chohar, Luhar, Tlehar

Amenazas Leones brillantes, karinas, muertos vivientes, sirvientes de Walkena

Forasteros prohibidos Walkena prohíbe la entrada a la ciudad a todos los individuos que no sean nativos de Mwangi. Dichos forasteros se encuentran con ciudadanos temerosos poco dispuestos a relacionarse con ellos, lo que les impone un penalizador -4 por circunstancia a todas las pruebas de Diplomacia, Engaño e Intimidación. Además, cuando sacan un fallo en dichas pruebas, obtienen un fallo crítico en su lugar.

Nkiruka la Voz (N humana diplomática 14) Primera portavoz de Walkena y árbitro de conflictos

Themba Sufu la Sombra (LM humano espía 15) Comandante de las fuerzas policiales secretas de Walkena

Worknesh la Cuchilla de Oro (LM humana inquisidora 16) Suma inquisidora de Walkena y comandante de las fuerzas marciales de Mzali

Zubari el Rayo Guía (LM humano sacerdote de Walkena 15) Sumo sacerdote de Walkena y supervisor de la administración diaria de Mzali

Recursos

Armadura/Armas

Artículos de lujo

Especias/Sal

Ganado/Pieles

Granos/Frutas/Verduras

Joyas/Gemas

Mercenarios

Minerales

Objetos mágicos

Telas

Mzali
• La posada iluminada por el sol
• Templo de los ocho soles
• Prendas de Rhyer
• Los archivos de Mzali
• Templo del Niño Inmortal
• El pozo de la Luna
• El Mercado Mixto
N
O
E
S
4.250 PIES (1.275 M)

LA CIUDAD DE LOS TEMPLOS

Aunque los fieles de Walkena destruyeron o reutilizaron muchos de los santuarios de Mzali, hay miles de templos más que eran demasiado peligrosos o estaban demasiado ocultos como para llegar a ellos. Entrar en estas tumbas intactas es un delito punible para los ciudadanos de Mzali, pero esto no impide que la gente se cuele en ellas. Algunos lo hacen en busca de objetos de valor, artefactos o magia que puedan otorgarles riquezas y poder si se utilizan de la forma adecuada, pero estos asaltantes suelen ser presa de la guardia chacal de Walkena o de los tenebrosos infernales que acechan en las oscuras sombras de Mzali. Otros simplemente buscan algo a lo que rezar que sea menos cruel y caprichoso que el tirano bajo el que viven sometidos.

MZALI

El imperio sin muerte

Mzali es una antigua ciudad-templo, el último vestigio de un antiguo imperio. Hace años, el Concilio de Mwanyisa derrocó a la antigua monarquía, una dinastía de reyes sol supuestamente descendientes de los dioses y el imperio se desmoronó bajo sus nuevos gobernantes. En la época de la muerte de Aroden y la Era de los Presagios Perdidos, la ciudad de Mzali estaba casi abandonada. Sin embargo, el descubrimiento de la tumba oculta de Walkena (un niño momificado envuelto en las vestiduras enjoyadas de un rey sol y enterrado en una tumba llena de increíbles tesoros) hizo resurgir el interés por la ciudad en ruinas, ya que coincidió con una profecía sobre el regreso de Mzali a la grandeza. Walkena fue expuesto y se convirtió en una sensación local. Las multitudes acudieron a la ciudad para ver al niño y rendirle homenaje, considerándolo un signo de la antigua gloria de Mzali. Cuando la noticia de las fabulosas riquezas, las reliquias y los fastuosos desfiles con la momia enjoyada llegó a los colonos sargavios cercanos, un ejército de soldados sargavios partió desde Kalabuto para saquear las riquezas de la ciudad-templo. Pero cuando se acercaban, el Dios-Niño Walkena despertó y desató su ira. Walkena invocó fuego celestial para que lloviera sobre los asaltantes chelios, incinerándolos a todos. Esto ocurrió hace cien años.

En la actualidad, Mzali prospera bajo el dominio total del muerto viviente Walkena. Su población no ha dejado de crecer desde que Walkena despertó, ya que miles de mwangi llegaron para unirse a la misión del Dios-Niño de unificar la Extensión y liberar la tierra de los colonizadores. Este nuevo auge y prosperidad tuvo un alto precio. La momia Walkena es cruel, favorece injustamente a sus partidarios y castiga severamente a los que la cuestionan, a los que comercian con personas que no son mwangi y a los que trafican con forasteros sin su sello. Para estos infractores, una muerte rápida sería una recompensa misericordiosa, comparada con los castigos de Walkena. Para complicar aún más la vida en la ciudad-templo, un grupo insurgente conocido como los Leones Brillantes trabaja en las sombras para devolver la ciudad al pueblo derrocando a Walkena. Se rumorea que el nuevo estado de Vidrian, que recientemente se ha librado de un régimen colonial, apoya a los Leones Brillantes. La primera prioridad de la guardia chacal de élite de Walkena es acabar con la organización de los Leones Brillantes, descubrir a sus líderes y poner al pueblo de Mzali en su contra.

Mzali descansa en la remota orilla sur del río Pasuango, en lo profundo de las llanuras meridionales de la Extensión de Mwangi. La Mzali actual, que es tanto una necrópolis como una ciudad sagrada, descansa sobre la Mzali de antaño, cuyos túmulos, antiguas criptas y tumbas piramidales se encuentran justo debajo de los cimientos de los edificios actuales. La inmensa ciudad se extiende en las profundidades de la tierra, con miles de santuarios ocultos que contienen los únicos restos pertenecientes a la historia y la cultura de Mzali anterior a que los sacerdotes de Walkena la editaran para adaptarla a sus propias necesidades. Los exploradores se arriesgan a peligros (como los agresivos pájaros karina) para encontrar reliquias y tesoros de épocas perdidas en estas tumbas subterráneas. Tal vez, algún día, entre los descubrimientos que regresen a la superficie se encuentre la forma de derrotar al poderoso y tirano dios-momia Walkena.

LA VIDA EN MZALI

Mzali es una ciudad inmensa y, aunque la vida bulle en los últimos años, muchos edificios siguen abandonados. El Templo del Niño Inmortal de Walkena se yergue en el centro de la ciudad, fácilmente visible desde la mayor parte, por encima de todo lo demás. Otros templos y santuarios se han reconvertido en viviendas y mercados. Cuanto más lejos del centro de la ciudad se está, más escasa es la población.

Sin embargo, sea cual sea el barrio, una cosa queda clara: Mzali es una ciudad dividida. Los sacerdotes guerreros que persiguen a los disidentes constituyen la nobleza, mientras que los rebeldes se esconden al margen de la sociedad y el resto hace lo posible por no quedar atrapados en medio del fuego cruzado. La mayoría de la gente corriente recorre la cuerda floja de la vida cotidiana, esperando no llamar demasiado la atención, aunque también se arriesgan a parecer sospechosos si actúan con demasiada discreción. En particular, los comerciantes y los tenderos saludan a todos los invitados con una amplia sonrisa, no sea que un miembro de la policía secreta interprete su mal humor como deslealtad.

Mzali fue en su día una ciudad de comercio culturalmente diverso, pero desde el resurgimiento de Walkena, éste ha impuesto una estricta lealtad hacia las antiguas tradiciones de Mzali, incluidas muchas que cayeron en desgracia en los siglos transcurridos desde que vivió por primera vez. Dado que el comercio con las naciones no mwangi es ilegal, la cocina de Mzali se compone únicamente de alimentos que pueden obtenerse localmente; la carne especiada, el pan de trigo y los garbanzos constituyen los alimentos básicos de la ciudad. Las comidas en público suelen limitarse a un puñado de platos locales, mientras que los cocineros de las familias tienden a experimentar con diferentes sabores y combinaciones de alimentos de toda la Extensión, por lo que hay una gran variedad en la cocina casera. La mayoría de las familias tienen al menos una receta única que guardan celosamente y que sólo comparten con sus propios hijos.

La moda de Mzali se basa en ropa de lino holgada y teñida con bandas y cinturones. Ciertos colores están reservados para grupos o individuos específicos; por ejemplo, sólo los sacerdotes de Walkena pueden vestir de amarillo brillante y sólo los miembros de su consejo pueden vestir completamente de blanco. Las joyas sencillas de oro también son bastante comunes. La mayoría de la gente lleva bandas de madera o metal sencillas alrededor del cuello, las muñecas y los tobillos. Llevar más bandas o joyas con diseños complejos suele denotar una mayor riqueza o una posición social más elevada.

Aunque un día de trabajo típico en Mzali puede parecer bastante normal para un forastero, en realidad está estructurado a partes iguales en torno a los rituales y la vigilancia. El día comienza al amanecer, cuando Walkena da sus primeros pasos fuera del templo. Se espera que todo el mundo trabaje con diligencia, ya que cualquier otra cosa se considera pereza o debilidad a ojos de los sacerdotes. Al mediodía, se hacen sonar enormes gongs por toda la ciudad y todos deben detenerse para la oración diaria. Permanecen fuera, bajo el sol del mediodía, con la cabeza inclinada, hasta que un segundo gong

PASTOS MÁS VERDES

Aunque la incipiente nación de Vidrian (página 274) parece un aliado natural contra las potencias colonialistas, Walkena no tiene una buena opinión sobre ella. Los sacerdotes del dios sol afirman que esto se debe a que la gente de Vidrian está demasiado corrompida por los forasteros, pero la mayoría de los residentes sospechan en secreto que tiene más que ver con la cantidad de ciudadanos de Mzali que han huido a Vidrian en los últimos años.

indica la vuelta al trabajo. Esta pausa suele durar sólo unos minutos, pero puede prolongarse hasta una hora si Walkena considera que la fe está decayendo. A excepción de aquellos a los que se les conceden permisos especiales, se espera que todos los ciudadanos estén en sus casas al anochecer y que permanezcan allí hasta el amanecer, ya que los sacerdotes creen que no hay muchos trabajos honestos que puedan hacerse fuera de la vista de Walkena.

A pesar de vivir en condiciones tan estrictas, algunos ciudadanos consiguen prosperar. Los alfareros, tejedores y otros artesanos deben contratar a varios aprendices para mantener la demanda de productos locales. No es raro ver que un artesano especialmente hábil tenga más de una docena de aprendices de tan sólo doce años de edad aprendiendo su oficio y ayudando a mantener la demanda. También han florecido muchas formas de arte exclusivas de Mzali, especialmente la fabricación de armas ceremoniales. Estas hojas y escudos dorados no son prácticos para el combate, pero suelen tener ricos motivos grabados en el metal que representan las hazañas de antiguos héroes, acontecimientos importantes o historias familiares.

El pueblo de Mzali sólo celebra una fiesta oficial: el aniversario del renacimiento de Walkena. El Día del Sol Purificador, o de la Purificación para abreviar, celebra la derrota de los colonos chelios que marcó el regreso de la ciudad-nación a la prominencia. Los ciudadanos se pintan la cara, comen pasteles de carne, bailan en las calles y terminan el día con un gran desfile alrededor del templo. Sin embargo, a cada año que pasa, la celebración pierde un poco de fervor y Walkena ha empezado a tomar nota. Aunque la participación no es obligatoria, sobre todo para los que deciden pasar el día trabajando, a los que opten por quedarse en casa se les vigilará más de cerca en las semanas siguientes.

Aunque no están reconocidas oficialmente, también hay celebraciones al principio y al final de la breve temporada de lluvias. Suelen celebrarse en privado y las familias se reúnen para festejar y compartir historias. Dado que las visitas sociales son escasas durante el lluvioso y fangoso último mes del año, las familias disfrutan de la compañía de los demás y se desean lo mejor antes de que empiece a llover en serio y, cuando termina la temporada, se reúnen de nuevo para abrazar a los seres queridos que han echado de menos. También hay otra razón para la celebración que pocos se atreven a decir en voz alta: en los pocos días en los que la lluvia cae lo suficientemente fuerte como para tapar el sol, Walkena rara vez sale del templo.

Los viajes de ida y vuelta a Mzali son escasos. La mayoría de los que se van deciden no volver, y los pocos que lo hacen se enfrentan a un duro escrutinio para asegurarse de que no han sido contaminados por influencias externas. Los comerciantes que desean vender sus productos en la ciudad deben pasar por estrictos controles de seguridad y se les negará la entrada si se les descubre llevando algún producto extranjero. A los vidrianos que producen la mayor parte de sus productos se les suele negar la entrada bajo el supuesto de que están demasiado influenciados por sus antiguos colonizadores. Incluso a los diplomáticos, académicos y otros invitados respetados rara vez se les permite explorar la ciudad sin supervisión. Un criado de los sacerdotes suele escoltarlos al ir y volver del templo para evitar cualquier contacto entre ellos y los ciudadanos de Mzali.

La mayoría de los rebeldes se ciñen a estas tradiciones y se esfuerzan por ocultarse entre la gente común. De hecho, algunos de los opositores más feroces de Walkena fingen la fe mejor que nadie y rezan sus oraciones del mediodía con especial celo. Hay otros que se dedican a sembrar la disidencia, pero se trata de un trabajo sutil que debe hacerse con sumo cuidado. Al fin y al cabo, el amigo que te invita a salir al anochecer, ¿es un conspirador que te invita a unirte a su rebelión? ¿O ha sido enviado para poner a prueba tu fe y ver si obedecerás la voluntad del Dios-Niño?

HABITANTES DE MZALI

Los habitantes de Mzali descienden de varios grupos, reinos y entornos de toda la Extensión de Mwangi. Estos pueblos trajeron consigo la vestimenta de su gente: colores brillantes, estampados y pieles de animales que ahora conforman la moda de Mzali. La abundancia de la sabana de Mzali permite que la moda sea uno de los pocos aspectos de las culturas exteriores presentes en la ciudad. Los atuendos principalmente blancos y amarillos suelen estar vedados a cualquiera que no

pertenezca al círculo íntimo de Walkena, por lo que los rojos, azules, verdes y morados son increíblemente populares entre la gente corriente. Los hombres suelen llevar estampados de animales, incluyendo corazas hechas con pieles de animales, siendo comunes los cebúes, burros, ovejas y cabras, lo que también los convierte en opciones populares para los sastres. Los estampados que se mezclan entre sí añaden complejidad a la ropa, dando lugar a multitudes que parecen sorprendentemente diversas a simple vista.

Sin embargo, no se puede ignorar que Mzali no es una tierra de variedad. La diversidad de pensamiento y creencias está prohibida en favor de mantener la felicidad y el apoyo de un único ser: Walkena, el Dios-Niño. Las religiones, las costumbres e incluso ciertos alimentos se han reducido para crear una ciudad de anodina homogeneidad. Los estrictos códigos y caminos predeterminados rigen cada aspecto de la vida de la ciudad. Se supone que todas las acciones que se lleven a cabo deben devolver a Mzali su estatus legendario.

A pesar de esta norma aparentemente omnipresente, las opiniones sobre Walkena están muy divididas. Para algunos, es un héroe; derrotó a los aspirantes a colonizadores y revivió una ciudad en la que los habitantes de Mwangi pueden estar a salvo de los del norte. Estos devotos alaban el nombre de Walkena y le dan las gracias cada día, mientras siguen al pie de la letra todas sus normas y caprichos. Para ellos, Walkena no puede hacer ningún daño mientras se le obedezca, y cualquiera que le desobedezca merece el castigo que reciba. Este grupo suele ser xenófobo y muchos se niegan a hacer negocios con forasteros incluso dentro del Mercado Mixto.

Por otro lado, muchos ciudadanos de Mzali viven con miedo a Walkena y desean en secreto su desaparición. Aunque reconocen su papel de salvador, su gobierno no les parece mejor que el trato que habrían recibido bajo el gobierno de Cheliax. Se describen a sí mismos como esclavos glorificados que viven bajo el capricho de un niño que busca revivir la nostalgia de un reino que lleva mucho tiempo muerto. Estos ciudadanos también siguen las reglas de Walkena al pie de la letra, pero no por reverencia; las siguen por miedo a ser los próximos en sufrir el Castigo de los Siete Soles. Aunque la mayoría son también xenófobos, están más dispuestos a trabajar con los forasteros siempre que éstos respeten las costumbres.

Como ciudad templo, todos los aspectos de Mzali son increíblemente religiosos. Naturalmente, la mayoría de la gente aquí alaba al sol debido a que Walkena obliga a los momentos diarios de oración. En las casas se pueden encontrar pequeños santuarios dedicados a otras figuras religiosas, siempre que no hayan provocado los celos de Walkena. Los dioses que representan la noche, la luna o la oscuridad son casi inexistentes en Mzali. Estos dioses se consideran antitéticos a Walkena y, por tanto, alabarlos es una herejía. Los dioses que representan la agricultura, la luz y otros campos similares son aceptables siempre que no se les considere por encima de Walkena.

Un miedo generalizado a la noche persigue a casi todos en Mzali, ya que la noche carece de la protección del Dios-Niño. Los padres suelen contar a sus hijos historias de pájaros karina (página 302) y otros monstruos que acechan por las calles en la oscuridad para asustar a sus hijos y que se queden en casa por la noche. Para los que sólo interpretan el papel de la fe, la noche es también el momento en el que más ciudadanos desaparecen misteriosamente a manos de la policía secreta de Walkena. Aunque no es un delito salir a la calle después del anochecer, ser sorprendido fuera de casa cuando ya ha oscurecido suele ser motivo suficiente para ser arrestado, ya que se cree que no hay trabajo honesto que se pueda hacer fuera de la vista de Walkena. A pesar de ello, los criminales y rebeldes potenciales, incluidos los Leones Brillantes, están mucho más dispuestos a enfrentarse a la amenaza nocturna de la policía secreta que a la ira diurna de un dios viviente.

Los ciudadanos de Mzali suelen ser oradores impecables, ya que tienden a ser políglotas gracias a la gran cantidad de lenguas que hablan los pueblos que los componen. La mayoría de los ciudadanos se dedican al comercio, fabricando ropa, cultivando, trabajando en el sistema de riego o vendiendo los bienes que han fabricado. Todos trabajan duro bajo la atenta mirada de Walkena. Los productos de Mzali se venden bien fuera de la ciudad, lo que ofrece una oportunidad de crecimiento económico. Aquí la riqueza personal es escasa, por lo que no existe una

AVISO SELECTIVO

Es un secreto a voces en Mzali que Walkena resucita tanto a sus enemigos como a sus devotos como sirvientes muertos vivientes tras su muerte. Estos sirvientes muertos vivientes suelen mantenerse fuera de la vista y se utilizan como guardias sólo en los santuarios más privados de Walkena. La mayoría de los ciudadanos vivos hace lo posible por no hablar de los muertos entre sus filas.

CONFLICTO FAMILIAR

Los seguidores de Walkena, cuando reconocen a los antiguos dioses del sol de Mzali, suelen afirmar que Walkena desciende de Chohar (página 136). Señalan como prueba el amor a la justicia que comparten ambos dioses. Que Walkena tiene sangre divina es indiscutible, pero si realmente desciende de Chohar, el León dorado no le tiene ningún cariño. Según todos los indicios, Chohar sólo pretende mostrar al Dios-Niño el verdadero significado de la justicia.

clase media. Todo el mundo encaja en la clase trabajadora o en la nobleza. Dado que nadie es más respetado que el Dios-Niño, lo mejor a lo que se puede aspirar es a ser su consejero. Sus seguidores más devotos alaban esto como algo bueno; argumentan que crea un sentido único de igualdad en el que todos simplemente intentan ser los mejores dentro de su clase.

A menudo se puede encontrar a los niños, aún demasiado jóvenes para practicar un oficio, jugando alrededor del río Pasuango. Éste actúa como punto de referencia y frontera natural, lo que impide que los niños se alejen demasiado. Aunque esta práctica está prohibida, los niños suelen crear pequeñas embarcaciones y enviar mensajes a los niños del otro lado del río. Otros niños toman los instrumentos de sus padres, como la kalimba, el hosho y el ngoma y tocan música juntos o los utilizan para los diversos juegos que practican.

Los ciudadanos pobres o rebeldes suelen permanecer en el pozo de la Luna o cerca de él. A pesar de que se patrulla con frecuencia, las fuerzas de seguridad del lugar son poco rigurosas y normalmente no pueden ocuparse de lo que ocurre allí, o simplemente no les importa. Además, los Leones Brillantes, los enemigos más persistentes de Walkena, utilizan el pozo de la Luna como su base de operaciones. La seguridad de Mzali a menudo se encuentra en inferioridad numérica o simplemente en desventaja si intentan detener a alguien bajo la protección de los Leones.

En general, Mzali es una ciudad de paranoia y conflictos secretos. La gente vive con miedo de decir o hacer algo incorrecto, aunque sea accidentalmente. Temen el castigo de Walkena si se pasan de la raya. Incluso a los niños se les enseña a ser temerosos y excesivamente cuidadosos. Los ciudadanos libran una guerra fría entre ellos, mientras que los Leones Brillantes libran una contra el propio Dios-Niño.

Walkena

Walkena es un ser casi único en Golarion. Descendiente de los dioses del sol de Mzali, la sangre divina de Walkena le devolvió la vida y le otorga su propia divinidad. Es extremadamente raro que un dios tenga una forma física permanente en el Plano Material, pero, de alguna manera, la naturaleza de la resurrección y la ascensión del Dios-Niño lo han afianzado en el mundo mortal. Como rey, tiene el poder de moldear una nación a su imagen y se dedica a ello incansablemente. Aunque era estricto en vida, ha perdido toda la humildad humana en la muerte. En Mzali, la palabra de Walkena es la ley. Aunque a veces está dispuesto a aceptar que su consejo lo asesore, una vez que ha tomado una decisión, es casi imposible conseguir que cambie de opinión.

Desde el palacio y templo en el que reside, Walkena dicta el futuro de la nación. Sin embargo, el Dios-Niño está perpetuamente atrapado en el pasado, un retrato viviente del niño que era cuando murió, incapaz de crecer o de cambiar de forma significativa. Presume de tener una mente táctica brillante y un juicio excelente, pero a veces su inmadurez es evidente: a menudo es celoso y temperamental, a pesar de los esfuerzos de su consejo por guiarlo. Incluso las ofensas menores son sancionadas con un duro castigo. Su vena cruel es especialmente evidente para aquellos que se oponen a él o para cualquiera que haya presenciado el Castigo de los Siete Soles Furiosos, una ejecución lenta y dolorosa en la que el acusado es torturado con seis castigos únicos antes de ser quemado en la hoguera por la luz del sol concentrada a través de siete lentes de cristal diseñadas por Walkena. Incluso estas torturas son dictadas por los caprichos de Walkena. A lo largo de los años ha empleado docenas de torturas diferentes que cambia con cierta regularidad.

Aunque la naturaleza imprevisible de Walkena puede parecer caprichosa e inconstante a ojos de los forasteros, en realidad sus cambios de humor están directamente correlacionados con la salida y la puesta del sol. Al amanecer se muestra alegre, amable, con una sonrisa radiante y fácil de complacer; de ahí que prefiera hacer apariciones por toda la ciudad, acompañado de un pequeño ejército de sacerdotes y sirvientes, mientras realiza milagros para los fieles. A medida que se acerca el mediodía y sus poderes aumentan, se vuelve astuto y analítico. Se reúne con el

consejo para discutir los asuntos cotidianos, recibe a los visitantes dignatarios y supervisa los numerosos proyectos de restauración y expansión de la ciudad. A medida que el sol se pone y su poder disminuye, se vuelve paranoico, vengativo y se enfada rápidamente mientras da órdenes a su policía secreta.

Por la noche, Walkena se encierra y se niega a que nadie lo vea. No duerme, sino que se queda letárgico y abatido, incapaz de pensar con claridad. Sin el sol para rejuvenecerlo, es poco más que un cadáver marchito y desecado. Sólo el jefe de su policía secreta puede verse con él por la noche, e incluso él debe apartar la vista en todo momento.

Aunque todos los miembros de la corte de Walkena comparten su xenofobia, el Consejo de Mwanyisa no siempre comparte su fanatismo. Esto es en parte por diseño, ya que incluso Walkena reconoce el valor de tener consejeros que aporten muchas perspectivas distintas. Cada miembro del consejo es elegido por su dedicación a Mzali, sus contribuciones al templo y, sobre todo, su lealtad a Walkena. Sin embargo, la lealtad no siempre conduce a un acuerdo. Muchos desconfían de **Themba Sufu** (LM humano espía 15), el actual jefe de la policía secreta, de quien creen que antepone sus propios impulsos sádicos al bienestar de la nación. El sumo sacerdote **Zubari, el Rayo Guía** (LM humano sacerdote de Walkena 15) es el líder del consejo y se encarga de la mayor parte de la administración diaria de la ciudad, incluida la limpieza de cualquier desastre que provoque Themba. Ambos se han enfrentado en más de una ocasión, pero hasta ahora han sabido evitar que la disputa vaya más allá de las palabras.

El Sol proyecta sombras

El título de jefe de la policía secreta es el que más poder ostenta de todo Mzali, sólo superado por el propio Walkena. Dentro de los límites de la ciudad, actúa con la plena autoridad del Dios-Niño desde el atardecer hasta el amanecer. Con una legión de sacerdotes guerreros bajo su mando, erradica a los disidentes y siembra el miedo a la noche en los corazones de los potenciales rebeldes.

Los Leones brillantes

Oficialmente, los Leones Brillantes no existen. Liderados por el antiguo mercenario **Sihar** (*Leyendas de los Presagios Perdidos*), los Leones Brillantes son un grupo rebelde dedicado a derrocar el gobierno corrupto de Walkena. Debido a la fuerza divina de Walkena, luchan utilizando tácticas de guerrilla y desaparecen rápidamente con la misma rapidez con la que llegan. Difunden el conocimiento de antiguos dioses del sol como Chohar (página 136), Luhar (página 139) y Tlehar (página 141) con la esperanza de recordar a la gente la bondad con la que una vez se mantuvo el poder de Mzali. Sihar es muy versado tanto en tácticas de combate como en conocimientos de historia y humanidades, lo que permite a los Leones influir tanto en la sociedad como en los futuros combatientes.

Los Leones se refugian en los distritos abandonados de Mzali, utilizando casas del mercado negro y entradas secretas para reunirse y planificar su próximo movimiento. Cuando el enemigo tiene el poder de un dios, cualquier paso que se dé debe ser muy delicado.

El agente León Brillante **Azeeko** (*Leyendas*) recaba información desde su restaurante, el *Ratón Dorado* y transmite lo que descubre a los Leones. Sin embargo, la violencia y el derramamiento de sangre son inevitables durante la revolución, que es donde entra el segundo al mando de los Leones Brillantes, **Sewell** (*Leyendas*); también antiguo mercenario, Sewell es mucho más exaltado que Sihar, pero igual de peligroso con una espada en la mano.

MZUNU

El antiguo idioma mzunu ha sobrevivido desde los días de gloria del Imperio Mzali hasta la era moderna, aunque el ascenso de Walkena ha hecho que vuelva a su uso histórico en lugar de la versión moderna y «adulterada» que se hablaba en la ciudad-templo hasta su regreso. Los sacerdotes de Walkena aceptan la utilidad del mwangi como idioma comercial y lo utilizan cuando se comunican con los forasteros, pero sólo lo hacen a regañadientes.

La guerra de los Leones Brillantes contra Walkena ha seguido siendo un lento desgaste clandestino para proteger tanto a la facción como a los ciudadanos de Mzali de la ira del Dios-Niño hasta que estén preparados para enfrentarse a él directamente. Más allá de la ciudad, los Leones Brillantes han confiado al mediano **Xor Beninch** (*Leyendas*) la dirección de estos esfuerzos. Como espía mayor, Xor se encarga de todos los contactos externos de los Leones Brillantes, así como de difundir los esfuerzos de la resistencia entre los posibles partidarios. Recientemente, unos funcionarios chelios que quieren ayudar a los Leones Brillantes a derrocar a Walkena se han puesto en contacto con Xor, ya que Walkena es su enemigo común, aunque Sihar desconfía de la oferta de ayuda de los potenciales colonizadores. Con la ayuda de Xor, Sihar y los Leones desarrollan una red de contactos aliados de todas las partes de la Extensión de Mwangi y más allá. El nuevo estado de Vidrian apoya en secreto los esfuerzos de los Leones Brillantes y Xor ha organizado varias reuniones clandestinas para intercambiar suministros y noticias. Últimamente, en la red de información de los Leones brillantes se rumorea que Vidrian podría sufrir pronto un ataque directo de Walkena. Si esto es cierto, y los Leones Brillantes pueden ayudar a sus aliados vidrianos a rechazar el ataque, podrían obtener un apoyo aún más fuerte y público de esta gran potencia emergente dentro de la Extensión.

Actualmente, la principal oposición de los Leones Brillantes en Mzali no es Walkena, sino el líder de su policía secreta, Themba Sufu. Los susurros temerosos lo pintan como la sombra del mismo sol, que acecha las calles en busca de cualquier signo de rebelión para silenciarlo rápidamente. Él y muchos otros al servicio de Walkena han intentado infiltrarse en las filas de los Leones Brillantes y detener a sus líderes, pero han tenido poco éxito en este frente. De hecho, los Leones Brillantes se infiltran con mucha más frecuencia y éxito en el clero de Walkena, dado que tienen la extraña habilidad de fingir perfectamente la fe en Walkena. Algunos creen que se trata de la influencia de los Antiguos Dioses del Sol y que el poder de estos dioses protege a estos Leones Brillantes de que los descubran o es de alguna manera indistinguible de la propia fuerza divina de Walkena.

Sihar se inspiró en gran medida en las ruinas de los templos prohibidos bajo Mzali, cuyas paredes y tumbas están grabadas con las enseñanzas de los Antiguos Dioses del Sol. Los Leones Brillantes siguen explorando las viejas tumbas bajo la ciudad en busca de cualquier ventaja que puedan encontrar para ayudar a derrocar a Walkena y mantener a los agresores extranjeros fuera de Mzali, ya sean profecías, conocimientos o reliquias. Recientemente, varios miembros de los Leones Brillantes han promovido una expedición a la Necrópolis con la esperanza de encontrar una forma de derrotar a Walkena; si el Dios-Niño fue encontrado allí, quizás ese lugar contenga alguna forma de librar al mundo de él. Sin embargo, Sihar ha mostrado poco interés en seguir esta vía, ya que las escasas posibilidades de éxito no merecen los muy probables riesgos.

Cómo explorar Mzali

Los siguientes son una muestra de algunos de los lugares más destacados que se encuentran en Mzali.

Los Archivos de Mzali

Situado cerca del centro de la ciudad, bajo la atenta mirada del Templo del Niño Inmortal, se encuentra un centro de información que contiene principalmente documentos y registros de la ciudad y partes de la historia de la región. Puede resultar útil para cualquiera que se encuentre fuera de su elemento en los dominios de Walkena, ya que una buena parte de su contenido está dedicado a información sobre el propio Dios-Niño. Aunque su

función principal es la de archivo y a eso se dedica la mayor parte del espacio, hay una sección de menor tamaño en la parte trasera que sirve de pequeña biblioteca. Esta zona trasera ofrece lecturas sobre temas que van más allá de Mzali, junto con varias obras de ficción, y también sirve de oficina del archivista.

Algunos lugareños se refieren a este edificio como «la biblioteca del escudriñamiento» cuando hablan con otros conocedores, debido al hecho de que si uno sabe quién es el archivista principal y cómo preguntar, los rumores dicen que se puede pedir un libro que permite al titular escudriñar a la persona que elija una vez al día. También se dice que las fechas de devolución de un libro prestado de este tipo son muy estrictas: alguien deberá un gran favor al archivista encargado por cada día de retraso del libro, y este archivista sabe cómo cobrarlo.

El hogar de Saalsi

Aunque el Dios-Niño Walkena vive en el centro de la ciudad prácticamente descontrolado, no es el único. En uno de los muchos santuarios reutilizados que albergan a los ciudadanos de Mzali y en sus alrededores, la gente ha visto en varias ocasiones a una joven, casi siempre sola, que no causa problemas, participa en la oración diaria y siempre regresa al interior antes del anochecer, como se espera, pero nadie la ha visto nunca con sus guardianes. A veces se la ve hablando sola mientras camina de un lado a otro de la ciudad, parloteando en inocentes conversaciones a medias. Se cree que es una joven aprendiz de alfarero llamada **Saalsi** (N humana adolescente 1), pero ni siquiera estos detalles son seguros y muchos no saben si la están confundiendo con otra joven. A nadie parece importarle lo suficiente como para ir a preguntar a alguno de los alfareros locales, ya que es mucho más fácil y seguro mantener un perfil bajo y evitar entrometerse en asuntos inciertos.

En ocasiones, se ha visto al Dios-Niño Walkena acercarse a esta casa sin su séquito ni sus guardias, entrar durante un rato y luego marcharse. Si alguien ha espiado alguna vez estos encuentros, seguro que no ha sobrevivido para contarlo. La mayoría de los ciudadanos de Mzali son lo bastante inteligentes como para no entrometerse.

El Mercado Mixto

El Mercado Mixto se encuentra justo al sur del centro de la ciudad de Mzali. Abarca varias manzanas, es el mayor mercado de la ciudad y el único lugar que permite a los comerciantes de fuera de Mzali hacer negocios. Los vendedores montan sus tiendas reutilizando los templos abandonados y las pequeñas viviendas que quedan de las ruinas de la época anterior. A lo largo de las calles y callejones del mercado hay establecimientos de comida y diversos abrevaderos.

Desde el despertar de Walkena, el mercado ha prosperado hasta convertirse en una parte bulliciosa y viva de Mzali. Algunas secciones del mercado son puestos al aire libre de grano, fruta y carnes secas. Por sus calles hay hileras de reses y otros animales como cabras, pollos y ovejas en venta. Los comerciantes ofrecen artículos de lujo como pieles, telas, incienso y joyas artesanales.

JURAMENTO DE LOS DEVOTOS

Los sirvientes de mayor confianza de Walkena hacen el siguiente juramento a su dios. Para más información sobre el rasgo contrato, consulta *Leyendas*.

JURAMENTO DE LOS DEVOTOS NIVEL 9

RARO CONTRATO DIVINO INVESTIDO MÁGICO NIGROMANCIA

Obtienes resistencia mental y al fuego 5. Cuando mueres, vuelves a la vida como una criatura muerta viviente con el rasgo zombi (*Bestiario*, pág. 340) en el siguiente asalto; si eres un PJ, te conviertes en un PNJ bajo el control de Walkena. Tus estadísticas siguen siendo las mismas, excepto que tu alineamiento cambia a maligno. Si tus Puntos de Golpe llegan a 0 como zombi, eres destruido y no vuelves a la vida.

Activar ❖ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes un bonificador +1 por estatus a las salvaciones de Voluntad. Elige un arma o un Golpe sin arma; el ataque que elijas inflige 1d6 puntos de daño por fuego adicionales durante el siguiente minuto.

Especial Si eres un zombi en un momento en que Mzali está totalmente purgado de extranjeros, tu misión ha terminado y eres destruido inmediatamente.

Se rumorea que el oráculo del primer sol se encuentra en uno de los templos más antiguos del mercado. A cambio de regalos, predice los resultados de las actividades futuras. La casa de apuestas ilegales de Yaneti también se esconde aquí, al igual que otros vendedores del mercado negro que venden productos extranjeros, robados o ilegales o incluso reliquias recuperadas de las zonas más antiguas de la ciudad-templo. Los Leones Brillantes también tienen algunos pisos francos en el enmarañado laberinto del mercado, donde almacenan mercancías o se retiran durante un tiempo.

La Necrópolis

Gran parte de las secciones subterráneas del oeste de Mzali se han convertido en una enorme e ignorada necrópolis. Aunque no está formalmente prohibida, ha quedado amurallada por las nuevas construcciones y los esfuerzos de restauración bajo el régimen de Walkena. Está prohibido molestar a los muertos en la necrópolis. Hay guardias que vigilan, pero no son muy eficaces disuadiendo a los asaltantes y ladrones de tumbas.

Sin embargo, hay peligros mayores que la detención. Circulan muchas historias de ladrones de tesoros que regresan de la Necrópolis con nada más que heridas a cambio de sus esfuerzos, si es que regresan. Pájaros de la peste, guls hambrientos y cosas peores se refugian y cazan en las cámaras funerarias. Las historias de tumbas con trampas y de guías infernales traicioneros han disuadido a más de un saqueador con los ojos bien abiertos. Sin embargo, el regreso de un cazador de reliquias con un cetro, una gema del tamaño de un puño o algún otro tesoro, hace que la fiebre del oro vuelva a aparecer. Hay una fortuna en esas criptas, tanto en monedas como en conocimiento (Walkena surgió de la Necrópolis, y se cree que en algún lugar de estas tumbas se esconde una forma de derrotar al Dios-Niño).

La Posada iluminada por el sol

La Posada iluminada por el sol, que en su día fue un templo medio derrumbado, fue reconstruida con la ayuda de trabajadores y artesanos locales hasta tener un aspecto casi de retazos. La mayoría de las secciones del edificio son claros restos del templo que había antes, mientras que partes del tejado y de la fachada se han reconstruido con gruesos cristales tintados de colores que protegen las habitaciones de la intensidad del sol en los peores días de verano. El resultado final es un testimonio de la calidad del trabajo de los artesanos de Mzali, aunque pocos tienen oportunidad de admirarlo.

El edificio es una posada de tamaño modesto, repleta de habitaciones corrientes. Su mayor atractivo es la pequeña selección de habitaciones que se encuentran bajo el inusual techo de cristal. Estas habitaciones están iluminadas intensamente por el sol durante el día y revelan el apacible cielo estrellado por la noche. Estas «habitaciones nocturnas» son muy codiciadas, sobre todo si se tiene en cuenta el escaso tiempo que los residentes de Mzali pueden pasar al aire libre cuando cae la noche. Incluso algunos lugareños intentan obtener una reserva para ocasiones especiales o celebraciones personales y tranquilas.

El Pozo de la Luna

Al este del centro de la ciudad, en un distrito más antiguo y desesperado, yacen las ruinas de un pozo de ladrillos de arcilla. Aunque hace tiempo que el pozo está seco y que la estructura de los antiguos edificios del barrio se ha venido abajo, este territorio pertenece a los Leones Brillantes, que custodian el pozo y protegen el barrio. El pozo, conocido como el Pozo de la Luna, es la entrada a las salas perdidas de los antiguos dioses del Sol. El pozo atraviesa una gran sala, cuyas paredes están grabadas con un lenguaje antiguo y representaciones de los antiguos dioses y sus visiones para la ciudad. Los Leones Brillantes se dedican a descifrar estos muros con la esperanza

de obtener alguna ventaja en su lucha por Mzali. Otras partes de este templo subterráneo contienen estanques de serpientes fantasma; los Leones Brillantes tratan a estas criaturas y sus hábitats con reverencia y cuidado. Este lugar supone una gran ventaja para los miembros de la facción rebelde que sufren daños, ya que pueden retirarse a estos estanques y recuperarse casi al instante.

Prendas de Rhyer

Esta tienda vende un amplio surtido de ropa del estilo de Mzali. La ropa se diseña, se tiñe y se teje aquí según un horario establecido que hace que la tienda esté cerrada ciertos días de la semana; durante estos días libres, la tienda se dedica a la confección. En estos días, las puertas permanecen cerradas y se puede ver a los empleados trabajando hasta altas horas de la noche.

En raras ocasiones, se oye una melodía suave y amortiguada en algún lugar cercano a la tienda, aunque es imposible precisar su origen. Los lugareños rara vez se molestan en tratar de investigar, a riesgo de llamar la atención de los sacerdotes guerreros, su líder, los vecinos o lo que sea que esté produciendo la música. En las pocas ocasiones en las que alguien ha preguntado por el ruido, los trabajadores han demostrado rápidamente que no ocurría nada extraño entre las paredes de la tienda.

Sin embargo, más de un ciudadano de Mzali admitirá, al menos para sí mismo, que se ha sentido atraído por las ventanas algunas noches con la esperanza de distinguir la melodía. Las personas que se atreven a mencionar la atractiva melodía en voz alta han descrito el sonido, cuando son capaces de expresarlo con palabras, como rebelde y lúgubre. La mayoría de los residentes suponen que se trata de vida salvaje o algo como si un padre arrullara a sus hijos en una casa cercana, en lugar de admitir la existencia del misterio que sigue atormentándoles. Hay teorías que sugieren que podría venir de debajo de la tienda, pero nadie puede imaginar cómo o por qué.

Santuario del Eclipse

Las tablillas proféticas que supuestamente predecían la llegada de Walkena y la resurrección de Mzali se encontraron en el interior de un complejo de santuarios derrumbados y parcialmente sumergidos, cerca de las orillas del río. Estas «tablillas de fuego», como se las denominó, eran sólo algunas de muchas, encontradas dispersas por el santuario y las orillas. Algunas estaban rotas, enterradas o escondidas en lo más profundo de las criptas. Aunque algunos creen que las tablillas son falsas y que las ha escrito el clero de Walkena, el Dios-Niño parece no preocuparse por estos escépticos ni por sus intentos de buscar más reliquias en el santuario. Sin embargo, la zona circundante es conocida por sus karinas, que han herido a muchos exploradores desafortunados.

Los orígenes del santuario siguen siendo desconocidos. El símbolo local para «eclipse» aparece con frecuencia en sus paredes, pero la identidad y los motivos de quienes construyeron el santuario están enterrados en textos sin traducir. Puede que las respuestas se encuentren en las criptas medio sumergidas por el río bajo el santuario o que se hayan perdido para siempre.

El Templo de los ocho soles

El obelisco de los ocho soles es un vestigio del antiguo imperio de Mzali que se alza casi tan alto como el templo de Walkena en el centro de la ciudad. Está tallado en una sola pieza de dura piedra roja y lleva grabada la lista de los gobernantes, la historia de Mzali y los «ocho soles», pero uno de estos misteriosos soles ha sido desfigurado. El templo del antiguo imperio frente al que se encuentra el obelisco, un complejo de pequeñas estructuras en forma de zigurat, se ha deteriorado durante el gobierno de Walkena sobre Mzali. Se sabe que la tumba de una momia desconocida yace sellada bajo el obelisco, pero los que han intentado explorar la zona han sido rechazados hasta ahora por un resplandeciente guardián ibis.

Templo del Niño Inmortal

El templo de Walkena, el edificio más alto de Mzali, se alza en el centro de la ciudad y el Dios-Niño saluda a sus seguidores cada amanecer desde sus escalinatas. El templo está lleno de los devotos más fanáticos de Walkena, dispuestos a satisfacer todos sus caprichos. Está custodiado por una fuerza de guerreros vivos y muertos vivientes. **Ochieng, Fuerza de la Luz** (LN humana zombi guardiana 15) comanda estas fuerzas (antaño fue una mujer mortal que mató a más de 200 norteños en defensa de Mzali antes de caer en la batalla) y sigue sirviendo a Walkena incluso en la muerte.

El Círculo Interior de Walkena se encuentra a menudo en el templo, ofreciendo sus consejos al Dios-Niño. Además de Ochieng, Themba Sufu y Zubari, el Círculo Interior está formado por **Nkiruka la Voz** (N humana bardo 14), oradora y diplomática; **Wekesa el Gorrión** (NM humano líder espiritual 13), la portavoz de la gente de a pie y **Worknesh la Cuchilla de oro** (LM humana interrogadora 12), la suma inquisidora y comandante de las fuerzas marciales de Mzali.

Nantambu

Colorida y alegre ciudad-estado que cuenta con la academia mágica más antigua de todo Golarion

NANTAMBU **ASENTAMIENTO 10**

NB CIUDAD

Gobierno Consejo democrático

Población 15.470 (80% humanos, 4% medianos, 3% elfos, 2% amurruns, 2% iruxis, 9% otros)

Idiomas amurrun, élfico, enano, gnoll, iruxi, mwangi, xanmba

Religiones Adanye, Gozreh, Mazludeh, Irez, Nethys, Shelyn

Amenazas Accidentes mágicos

Servicio de la Magaambya En Nantambu se pueden encontrar fácilmente servicios de lanzamiento de conjuros de hasta 13.º nivel. Adquirir servicios de nivel superior requiere 1d4 semanas de trabajo y suele requerir una donación adicional del 10% de su valor a Nantambu.

Luchomo (LN humano político 5) Líder del Consejo de Nantambu

Ciko (NB humana vidriera 4) Representante del consejo del Gremio de Vidrieros

Gran mago del sol Oyamba (NB humano mago 13) Maestro de la Magaambya

Ebele (N mujer humana restauradora 6) influyente miembro de la alta sociedad

Recursos

Artículos de lujo

Barcos

Especias/Sal

Ganado/Pieles

Frutas/ Verduras

Joyas/Gemas

Libros/Saber

Madera

Objetos mágicos

Tecnología

Telas

NANTAMBU
Los Jardines Carnívoros
La grulla coronada negra
Las Pistas de baile
Magaambya
La tienda Última oportunidad
El edificio del Consejo
Tallas de Goana
La caseta para botes de la Liga Cívica
Criaturas maravillosas de Oba
N
O
E
S
2.750 PIES (825 M)

CIUDADANÍA ÚNICA

Nantambu nunca ha sido una gran ciudad, pero está en camino de convertirse en la más cosmopolita. La promesa de una vida segura o una educación prestigiosa atrae a la ciudad a personas de todas las ascendencias y orígenes, y los profesores de Magaambya buscan estudiantes con talento en lugares aún más lejanos. Aunque algunas ascendencias siguen siendo muy raras, abundan los retoños planarios, los iruxis, los félidos y los kóbolds, junto con miembros de los habitantes más raros de Mwangi, en ocasiones.

NANTAMBU

La Ciudad de la Canción del Viento

Nantambu es una brillante joya de la Extensión de Mwangi situada en un recodo del río Vanji. Atravesada por canales y adornada con amuletos de cristal que tintinean en cada puerta y ventana, es un hogar apropiado para Magaambya, la escuela de magia arcana más antigua y prestigiosa de todo Golarion. Su ubicación en el Vanji la convierte en un centro de operaciones ideal tanto para los barcos que navegan río arriba desde el mar como para las caravanas que atraviesan las selvas circundantes.

El aroma de ricas especias y maderas raras impregna los mercados al aire libre de la ciudad, mientras que los vidrieros y los comerciantes de telas exhiben una desenfrenada gama de colores y diseños. La población de la ciudad está compuesta en su mayoría por humanos, siendo la mayoría de ellos zenj, seguidos por la mitad de bonuwat y unos pocos mauxi. La ciudad también alberga comunidades de elfos ekujae, félidos, gnolls, hombres lagarto y medianos, así como unos pocos miembros de ascendencias más raras.

Fundada por el Viejo-Mago Jatembe para que fuera un lugar de aprendizaje, la ciudad ha evolucionado a lo largo de los milenios hasta convertirse en un refugio democrático. La presencia de Magaambya aumenta el prestigio de la ciudad y contribuye a la seguridad y estabilidad de sus gentes. Nantambu mantiene la paz con sus vecinos mediante tratados negociados diplomáticamente y no necesita un ejército permanente para protegerse. A pesar de ello, la ciudad nunca ha sido atacada: los Magos de la Tempestad Sol de Magaambya nunca han permitido que ningún enemigo se acerque a menos de 20 millas (*32 km*) de la ciudad. Por ello, la ciudad alberga pocos soldados y la mayoría de sus habitantes se dedican a las artes, principalmente a la fabricación de vidrio y a la artesanía de madera. Un consejo electo gobierna la ciudad y cualquier ciudadano con edad suficiente puede votar o presentarse como candidato.

Magaambya, situada en el corazón de la ciudad, atrae a estudiantes ávidos de toda la Extensión de Mwangi y de más allá, y sus renombrados instructores arcanos no limitan sus lecciones a los edificios de la academia ni a las listas de inscritos: es tan probable encontrarlos dando clases en un patio como en un aula. Del mismo modo, los estudiantes de Magaambya no se limitan a una zona de la ciudad. Los que tienen recursos económicos suelen tener apartamentos en otros distritos, mientras que los que proceden de entornos más humildes viven cómodamente en los dormitorios de la academia.

La cultura de Nantambu se basa en un espíritu de comunidad. Incluso el nantambiense más pobre tiene acceso a comida, agua potable y un lugar seguro para dormir, hasta los restaurantes más lujosos reservan una o dos mesas para la caridad y patrocinan los numerosos festivales públicos de la ciudad a lo largo del año. Sin tener que preocuparse por pasar hambre o congelarse, los nantambienses pueden innovar y asumir riesgos que los ciudadanos de otros lugares no pueden. Los artesanos de la ciudad han perfeccionado sus oficios hasta alcanzar el más alto nivel y sus obras, conocidas por su calidad y durabilidad, son buscadas en todo Garund y más allá. Algunos creen que la magia constante de Magaambya imbuye los objetos con un nivel de poder, mientras que otros afirman que los propios artesanos han adquirido conocimientos de los sabios de la academia e imbuyen sus propias obras con magia. Aunque los distintos gremios y sindicatos de artesanos cantan y entonan cánticos para medir el tiempo o recordar una receta o método, no hay pruebas de que sus creaciones sean intrínsecamente más mágicas o poderosas de lo habitual, aunque tampoco hay pruebas de que no lo sean.

LA VIDA EN NANTAMBU

La vida en Nantambu comienza antes del amanecer, los panaderos encienden sus hornos para desmoldar pequeños amasijos de masa madre ácida y los pescadores salen a echar sus redes al río Vanji. Los nantambienses disfrutan de un rápido desayuno a base de pan, fruta y pescado, mientras los niños se dirigen a sus clases y los comerciantes colocan sus productos. Los puestos ambulantes de comida asan pescado y verduras y hacen panes sin levadura para envolverlos y preparan platos para los hambrientos trabajadores que van de

camino al trabajo. Los sopladores de vidrio comprueban los hornos de recocido y las piezas que han dejado enfriar durante la noche, antes de avivar el fuego para empezar a fundir la arena. Los aprendices muelen aditivos y van a buscar agua para humedecer las almohadillas de moldeado mientras los artesanos oficiales repasan los planes del día con los maestros. Los carpinteros también afilan sus herramientas mientras estudian los troncos y tocones en bruto para ver qué belleza liberan de su interior; sus aprendices, mientras tanto, empiezan a trabajar en taburetes y sillas para perfeccionar sus habilidades. Desde el exterior de la ciudad, llegan carros y barcos cargados de materias primas procedentes de las granjas y aldeas de los alrededores, todos ellos supervisados por un pequeño ejército de burócratas que contabilizan todo y distribuyen el tributo según proceda.

Los músicos e intérpretes callejeros empiezan a tocar en la calle a la hora de comer y suelen instalarse en un patio o una plaza para que los transeúntes puedan disfrutar de sus actuaciones mientras comen. Los puestos ambulantes de comida, de forma muy astuta, dan de comer a los artistas a cambio de que se instalen cerca y luego venden sus productos a las multitudes que se reúnen para disfrutar de la actuación. Los teatros y las casas de música ofrecen espectáculos diarios a partir de la puesta de sol, y la mayoría de ellos sirven refrescos para disfrutar del entretenimiento. Los gremios patrocinan concursos anuales de nuevas obras de teatro, musicales y coreográficas, a veces con elementos obligatorios, como la condición de la Alianza de carpinteros de que se utilicen herramientas de madera, o el mandato del Gremio de Vidrieros de que el protagonista sea un vidriero. Estos concursos ofrecen valiosos premios y el derecho a presumir, pero también son una forma de que los músicos y los actores se den a conocer, ya que los gremios financian una función para cada finalista y las ganancias de un trimestre para el ganador.

Las cenas son tranquilas; en verano se come con las manos y en la temporada de lluvias se sostienen pequeñas tazas de guisos calientes mientras se conversa o se lee. La mayoría de las casas comparten una zona común al aire libre propicia para charlar con los vecinos y compartir las comidas con ellos, como un patio central compartido entre varios edificios o una terraza en la azotea que utilizan todos los inquilinos de un edificio más grande.

En Nantambu destacan dos estaciones: la invernal y lluviosa, que dura unos 3 meses y presenta tormentas de hasta 20 horas al día; y la temporada de cultivo, más cálida y seca, que comienza en primavera y se prolonga el resto del año. El calendario local comienza en el equinoccio de primavera, cuando el sol vuelve tras las largas lluvias, y cada trimestre del año comprende 3 meses de 28 días cada uno. Los nantambienses celebran los solsticios y equinoccios con una semana de fiesta, cuyo primer día siempre se dedica al Viejo-Mago Jatembe y a los Diez Guerreros, mientras que el último día se dedica a venerar a los antepasados. Los días intermedios se reparten entre las fiestas de los distintos dioses y, a menudo, las bodas. Estos días de fiesta no forman parte de ningún mes y se añade un día más en el año nuevo.

La primavera, cuando la tierra empieza a secarse y la vida joven y verde comienza a brotar, llega con una explosión de

UNA EXISTENCIA MÁGICA

La presencia de tantos usuarios de la magia hace que la vida en Nantambu sea una existencia pacífica. La ciudad está defendida por los Magos de la Tempestad Sol magaambyanos y los recursos que se gastarían en un ejército se destinan a obras públicas. Sin embargo, la mayoría de los magaambyanos no ejercen un poder demoledor, por lo que la presencia de la magia en la sociedad de Nantambu se manifiesta principalmente en forma de comodidades; por ejemplo, la refrigeración es un complemento popular en los hogares locales. La magia curativa hace que la mayoría de los ciudadanos tengan una vida larga y saludable, y en lugar de mosquiteras tienen luces repelentes de insectos. Los caminos y los mosaicos se mantienen limpios gracias a una tropa de iniciados de la academia que utilizan trucos. La magia primigenia mantiene las cosechas sanas y ayuda a que árboles poderosos crezcan en las bulliciosas calles.

color cuando los comerciantes y artesanos empiezan a exponer los artículos que han elaborado durante el invierno. En casi todas las esquinas se venden flores rellenas de queso o carne y fritas en un rebozado crujiente, a medida que la gente empieza a plantar en sus jardineras. Durante el trimestre de verano, la gente almacena melones y frutas en el fondo de los pozos para mantenerlos frescos y refrescarse en el calor del día. El pescado se pesca en abundancia en el río Vanji, se asa fresco en pocas horas y se sirve con un chorrito de cítricos o con sal y especias espolvoreadas. El trimestre otoñal trae consigo abundantes verduras de hoja verde, que se saltean rápidamente si ya están tiernas o se cocinan a fuego lento si están más duras. Las parrilladas y cocciones rápidas de la primavera y el verano dan paso a los guisos y estofados del otoño y de la temporada de lluvias. El pescado se sala y las frutas se secan o se conservan para guardarlas, y la matanza anual del ganado da tiempo a que las carnes se curen y se ahúmen.

Los torrenciales aguaceros diarios del invierno hacen que la mayoría de los nantambienses se queden en casa. Los lechos de los ríos proporcionan tubérculos de pantano almidonados que se asan en las brasas o se hierven y machacan para acompañar sabrosos guisos de carne. La mayoría de la gente trabaja en sus proyectos de costura o tejido para confeccionar la ropa del año siguiente y perfeccionan sus oficios dedicando largas horas a los encargos o a las obras maestras para mostrar sus habilidades. Casi cuatro quintas partes de los nantambienses saben leer y escribir y la estación de las lluvias les da la oportunidad de leer solos o entre ellos mientras trabajan, y los más jóvenes de la casa suelen leer en voz alta para practicar. La mayoría de los comercios están cerrados todo el día, excepto durante las pocas horas secas del mediodía, mientras que los molinos de la ciudad están más ocupados que nunca, moliendo los granos de la cosecha en finas harinas para pasteles y panes para el nuevo año. Los panaderos preparan montañas de galletas de formas delicadas, que tradicionalmente se regalan a amigos, seres queridos y socios comerciales.

HABITANTES DE NANTAMBU

La mayoría de los habitantes de Nantambu son artesanos y, entre ellos, los vidrieros son los más destacados. Con una habilidad exquisita, producen todo tipo de obras, desde pequeñas cuentas que cubren las ropas de los ciudadanos hasta amuletos que cuelgan de todas las ventanas y encima de todas las puertas, pasando por las deslumbrantes y danzantes lámparas de araña esculpidas que cuelgan sobre los salones de la Magaambya.

Los peces que remontan los canales de la ciudad desde el río Vanji complementan las frutas y verduras que envían como tributo los pueblos de los alrededores a cambio de protección. Las parcelas vecinales de verduras y los huertos municipales hacen las veces de parques públicos; están abiertos para que todos los cosechen y la mayoría de los hogares tienen un alféizar que alberga unas cuantas macetas de hierbas para añadir a sus platos. La mayoría de los hogares no tienen horno, por lo que los panes ácimos a la parrilla son un elemento básico que se utiliza como plato y utensilio para los fragantes guisos y los esponjosos granos. La gente suele llevar vestidos sin mangas y pantalones sueltos de perneras anchas cubiertos con hilos de pequeñas cuentas de cristal de diversos colores, que los ciudadanos más ricos complementan con grandes collares y piezas en el pecho y la cintura con llamativos dibujos geométricos.

La creencia en los dioses es una elección personal entre los nantambienses. No se venera a ningún dios por encima de los demás, ni se rechaza o prohíbe ninguno. Se considera de mala educación evangelizar o cuestionar las creencias de otra persona; muchos llevan alguna pequeña señal visible que indica abiertamente a quién o qué adoran. Asimismo, no hay un solo día de la semana que se considere sagrado para todos los nantambienses. Cada tienda o familia se toma los días libres que necesita, por lo que las probabilidades de que una tienda esté cerrada en un día concreto son predecibles, pero no necesariamente consistentes entre las tiendas.

Las calles de Nantambu y sus alrededores están salpicadas de templos de todos los tamaños y cualquier ciudadano puede indicar a cualquier visitante el templo que busca, incluso aunque no sea uno que este ciudadano frecuente. El mayor de ellos es el Salón de Mazludeh, Diosa de la Comunidad, donde se sirve comida a todos los que la piden. Muchos nantambienses sirven al menos un día al año en su cocina o limpiando su sala.

En Nantambu se practica más que cualquier religión la costumbre de dejar un asiento vacío. En todos los hogares hay una silla o un sitio de sobra en la mesa, en todos los restaurantes se deja una mesa vacía, incluso en el momento más álgido de la cena y en los teatros siempre hay un palco o un asiento libre. Incluso el Concejo municipal tiene una silla vacía en un rincón de la sala de reuniones. Sólo los desconocidos pueden sentarse en estos asientos vacíos y sólo si no queda otra opción. Del mismo modo, nunca se rechaza a un forastero necesitado, sino que se le trata como a un miembro de la familia, aunque sólo sea para comer (no obstante, a los invitados maleducados se les muestra la puerta con educación, pero con firmeza). Algunos afirman que esta tradición comenzó porque el Viejo-Mago Jatembe podría regresar disfrazado, mientras que otros creen que permite que un antepasado o un dios traigan una bendición. Algunos simplemente lo consideran una forma educada de invitar a alguien a sus vidas. Sean cuales sean sus creencias personales, la mayoría de los nantambienses son reacios a ocupar el último asiento.

La mayoría se desplaza por la ciudad a pie o en barcas para poca profundidad por los canales. Las calles, aunque son lo suficientemente anchas como para dar cabida a carros estándar, están reservadas para el tráfico a pie, por lo que los canales vehiculan la mayor parte del tráfico. Las embarcaciones planas para poca profundidad transportan los cargamentos, mientras que la gente suele ir en coloridos carros con toldos. Los canales tienen poca corriente, pero los remeros de los barcos (o, más raramente, las velas) proporcionan suficiente velocidad para que el comercio fluya con facilidad. Los ciudadanos adinerados poseen embarcaciones elegantes y decorativas tanto para viajar como para practicar su deporte favorito: las carreras.

Las embarcaciones de carreras, llamadas planas, tienen un aspecto muy diferente al de las barcas de transporte y las barcazas de viaje. Son pequeñas y aerodinámicas, por lo que se parecen más a una tabla de surf que a una canoa. Ciudadanos de todas las edades compiten en las carreras de aficionados, mientras que los patrocinadores adinerados apadrinan equipos profesionales. Tanto los equipos como los individuos compiten, los espectadores hacen apuestas y los resultados finales son frenéticos. Algunas carreras tienen premios ostentosos para los ganadores, otras tienen premios de participación para todos, y los niños compiten por deportividad en estado puro en los canales más residenciales. Las ligas de carreras juveniles y recreativas de la ciudad hacen hincapié en la seguridad y el juego limpio, mientras que las ligas centradas en la magia o la tecnología atraen a los magaambyanos que perfeccionan los conjuros del viento o a los artesanos que trabajan en diseños para convertir la potencia del remo de forma más eficiente.

La carrera más concurrida es la primera regata de la temporada de primavera, con un recorrido que atraviesa todos los barrios. Cualquier ciudadano o grupo con acceso a cualquier tipo de embarcación puede participar, pero los profesionales vienen a ganar. Una vez que los profesionales han terminado, el ambiente se asemeja más al de un desfile, las multitudes se reúnen en los canales y muestran sus nuevas galas confeccionadas durante la larga temporada de lluvias y algunas barcazas patrocinadas incluso lanzan golosinas a los espectadores.

La mayoría de las mañanas, los niños pequeños de Nantambu asisten a clases en patios al aire libre conocidos como «jardines infantiles». A partir de los tres años, se les enseñan primero habilidades para la vida cotidiana como la natación, la jardinería y principios de cocina. Estos jardines los organizan los gremios, alianzas o templos a los que pertenecen los padres de los niños, o los financiados la ciudad. Los niños mayores aprenden a contar y a manejar el dinero y a leer y escribir tanto el dialecto

ALIANZAS LOCALES

La protección de Nantambu se extiende mucho más allá de sus fronteras y ningún enemigo de la ciudad se ha acercado nunca a menos de 200 pies (*60 m*) de sus murallas. Por ello, la ciudad tiene muchas alianzas con los pueblos y aldeas locales, que a menudo dan un diezmo a Nantambu a cambio. A las plazas de la ciudad suelen llegar carretillas de productos y los regalos de ganado e ibis y los jóvenes estudiantes prometedores de los asentamientos cercanos llenan con alegría las filas de los iniciados de Magaambya.

LA VIDA EN LA ACADEMIA

Los estudiantes locales han empezado a reunirse los días de fiesta en «grupos de estudio» que en realidad son degustaciones de alcohol. Los vinos de palma, las cervezas de plátano, el ron de Cala Sangrienta, los hidromieles y las sidras de frutas están muy solicitadas por los cerveceros cercanos, que preparan atractivas ofertas a lo largo de la semana para atraer a los iniciados que quieren probar las mercancías disponibles. Lo más popular entre estas reuniones es una bebida hecha con dátiles y jengibre, cortada con una pequeña cantidad de té. Esta bebida se ha asociado tanto con los estudiantes de Magaambya que los residentes se refieren a ella descaradamente como «zumo Jatembe».

nantambiense como el idioma comercial mwangi. También visitan las casas de los gremios en rotaciones de seis semanas para ayudarles a decidir dónde encajan mejor sus intereses y talentos.

A los trece años, eligen dónde quieren ser aprendices. Aunque esta elección es importante, el primer aprendizaje que elijan no se convertirá necesariamente en su carrera de por vida. Un aprendizaje puede durar entre tres y veinte años, dependiendo del tiempo que le lleve al estudiante adquirir las habilidades necesarias. Un pescador, por ejemplo, debe dominar la confección de redes (y la creación del hilo que se utiliza para atarlas), así como la identificación de los peces y su correcta limpieza. Un panadero debe dominar desde el pan de molde básico hasta la repostería elaborada. Una vez que un estudiante completa su primer aprendizaje y pasa a la etapa de oficial de su carrera, se le considera adulto y sus padres o tutores organizan una gran fiesta para celebrarlo. Suele ocurrir cuando el individuo se muda a su propio domicilio, ya sea simbólicamente a una habitación añadida al hogar o a un apartamento con amigos de la misma edad.

El matrimonio suele llegar un poco más tarde y se anima a los jóvenes adultos a tomarse su tiempo para elegir un cónyuge. Los padres suelen presentar a las posibles parejas, pero los matrimonios concertados (aunque no son inauditos) son menos comunes. La poligamia tampoco es habitual, pero no está prohibida. Para garantizar que no se produzca ninguna coacción, todos los miembros de la relación deben estar de acuerdo y solicitarlo por separado antes de que se celebre una ceremonia de matrimonio entre cualquier número de participantes.

Consejo gobernante

Siguiendo el ejemplo del Viejo-Mago Jatembe y de los Diez Guerreros Mágicos, Nantambu la dirige un consejo gobernante formado por once alcaldes magistrados. Está formado por el líder del Consejo, cinco consejeros generales elegidos por los ciudadanos y un representante de cada una de las cinco organizaciones comerciales principales. La ciudad celebra elecciones cada cinco años y ningún concejal designado o elegido puede ejercer más de dos mandatos consecutivos. A la hora de votar, cada ciudadano que pueda responder a tres preguntas básicas en su lengua materna recibe una bolsa de cuentas de colores. Los candidatos a los escaños generales están representados cada uno por el color de una cuenta y los votantes dejan caer las cuentas correspondientes a sus seis principales opciones en un barril y luego dejan el resto en la bolsa para devolvérselas a los observadores electorales. El candidato más votado se convierte en el líder del Consejo y los cinco siguientes son elegidos como consejeros generales.

Estos alcaldes magistrados actúan como entidades legislativas y judiciales. Los consejeros designados por los gremios suelen encargarse de los casos penales, mientras que los elegidos se encargan de los casos civiles, aunque técnicamente cualquiera puede presidir cualquier caso que no suponga un conflicto de intereses para ellos. Para evitar aún más la posible corrupción, su patrimonio se mantiene en el tesoro de la ciudad mientras ejercen su cargo, y se les paga un estipendio para cubrir sus gastos diarios.

El actual líder del Consejo es **Luchomo** (LN humano administrador 5), que cumple su segundo mandato. Es un burócrata de toda la vida que fue ascendiendo desde el puesto antes de ser elegido para el consejo. Luchomo se ha ganado el apodo de «araña» tanto por estar en el centro de una red de contactos como por su parecido con las criaturas de patas enjutas. El apodo no tiene mala intención; Luchomo es un tipo amable que conoce a todo el mundo de vista, si no por su nombre, y a menudo lleva caramelos en los bolsillos para la que ya es la tercera generación de niños que crece desde que empezó a trabajar en el consejo. Dirige las reuniones con mano firme y no tolera las tonterías, pero suaviza los conflictos con palabras amables y una sonrisa para casi todo el mundo.

Ciko (NB humana vidriera 4) es la representante designada del Gremio de Vidrieros. Es una mujer zenj de baja estatura y piel de ébano que lleva amuletos de cristal meticulosamente elaborados entretejidos en el pelo y en sus joyas; ha servido al gremio durante años y sigue representando sus intereses en la ciudad. Como la mayoría de los nantambienses, considera que el servicio a su comunidad es una

obligación fundamental, algo que reforzaron sus breves estudios en Magaambya. Es joven y rebosa ideas sobre cualquier asunto, desde cómo mejorar la iluminación nocturna de la ciudad hasta ampliar la representación en el consejo.

Gugulethu (LN humana pescadora 4) es la designada por la Federación de Peces y Granjas. Es una mujer bonuwat, de pelo trenzado y con una amplia sonrisa, que se siente igual de cómoda en la cubierta de su barco de pesca que en los grandes salones del consejo. Su familia lleva pescando en la zona desde hace generaciones y tiene contactos con la mayoría de las principales familias de Nantambu, lo que la convierte en una fuerza a tener en cuenta si se cruza en tu camino. Gugulethu tiene varios hermanos mayores que esperan heredar el rico negocio de la familia, con lo que tiene libertad para ser ella misma. Ha descubierto que tiene buena cabeza para la administración, una habilidad que la Federación consideraba necesaria en el consejo.

Enosha (CN humano comerciante 3) representa al Consorcio de Mercaderes y Comerciantes. Fue elegido hace muchos años cuando era joven, y el Consorcio le pidió que volviera a servir a pesar de algunos rumores desagradables sobre cómo amasó su fortuna. Sin embargo, nadie cuestiona sus cualificaciones ni su competencia, sólo sus métodos. Es un negociador implacable y nunca olvida una ofensa, por pequeña que sea, ya sea contra él mismo, su gremio o su ciudad. Algunos de los que se han opuesto a él en el pasado han muerto o han resultado heridos en misteriosos e improbables accidentes, aunque nunca se han encontrado pruebas concretas que impliquen a Enosha. Aun así, la mayoría considera prudente llevarse bien con él.

El delegado de la Alianza de Carpinteros es **Owethu** (CB hombre constructor de barcos 5) el barquero, un extravagante bonuwat con la cabeza afeitada y una suntuosa barba que tiñe de vibrantes colores cuando le apetece. Aunque durante décadas fue el constructor de barcos más solicitado de Nantambu y sus alrededores, colgó sus herramientas y cedió el negocio a sus nietos antes de que la Alianza le pidiera que fuera su representante. Tiene una voz retumbante por los años que pasó dirigiendo tripulaciones y unas manos que aún podrían aplastar un cráneo a pesar de su edad. Owethu es propenso a contar historias incoherentes cuando dicta sentencias, que se inclinan por la indulgencia para las primeras infracciones, pero castiga a los que no han aprendido las lecciones del pasado.

Nobomi (N humano no binario molinero 3) fue designado por el Colectivo de Molineros y Panaderos. Como molinero de cuarta generación, tiene profundas raíces en la comunidad a pesar de su matrimonio con un capitán de barco de Senghor al que algunos tacharían de pirata. De hecho, la notoriedad de esta relación fue lo que les hizo ganar protagonismo por primera vez, después de que su marido llegara a los muelles con una bodega llena de grano «liberado» durante la última e inesperada temporada de lluvias y lo donara a quien lo necesitara. A raíz de ello, Nobomi pasó a ocupar un puesto más importante dentro del colectivo y aceptó el reto con elegancia.

Mongameli (CB mediano de género neutro restaurador 7) es el único miembro no humano del consejo. El mediano dirige un imperio de restaurantes y puestos ambulantes de comida en Nantambu que financia a cocineros de todo tipo para que sirvan sus especialidades a los ciudadanos. Después de ser elegido para su primer mandato, se convirtió rápidamente en el concejal al que la mayoría de los ciudadanos no humanos piden ayuda cuando tienen algún problema. Mongameli ganó fácilmente el segundo mandato con el segundo mayor número de votos, quedándose a las puertas de conseguir el puesto de líder del Consejo. Templa su astucia con su amabilidad y su franqueza.

Thuba (CN humano vidriero 6) es un oficial cuyos abalorios se rumorea que dan suerte y de los que siempre hay demanda. Algunos miembros del Gremio de Vidrieros dudan de sus métodos, ni siquiera el maestro con el que estudió está seguro de dónde aprendió Thuba sus habilidades. También circulan rumores sobre su familia, ya que era un huérfano que llegó en un barril en un barco que bajaba por el río desde Usaro. Uno de los candidatos que perdió las elecciones llegó a acusar a Thuba de manipular los colores de las cuentas electorales con magia, un rumor que hasta ahora no se ha corroborado.

Khwezi (NB humana erudita 4) no sólo ha instruido a la mayoría de los niños de Nantambu, sino también a muchos de sus padres. Sus alumnos la convencieron para que se presentara a su primer mandato y dirigieron su campaña. Tiene la misma actitud justa y firme en su aula que en la cámara del consejo y se encuentra más en su elemento cuando explica conceptos complejos y negocia entre partes como si fueran niños pequeños recalcitrantes.

LUCHOMO

CIKO

GUGULETHU

OWETHU

RELOJERÍA DE NANTAMBU

Aunque la mayoría no asocia la ciudad con la mecánica, Nantambu lleva mucho tiempo teniendo una buena relación con el Eje debido a su posición histórica como bastión del orden dentro del Mar Interior. Aunque este arte no tiene muchos practicantes nantambienses, aquellos que saben cómo buscarlos pueden encontrarse planetarios y relojes de agua escondidos en rincones perdidos de la ciudad.

Asanda (N humano administrador 6) fue el tesorero de la ciudad hasta su elección como concejal. Bajo su mirada, la ciudad realizó varias inversiones acertadas que aportaron más dinero a las infraestructuras y los programas sociales. El hecho de que también pusiera parte de su propio dinero en esas mismas inversiones, según Asanda, es una señal de lo mucho que creía en ellas y desde luego nada nefario, como utilizar los fondos de la ciudad para promover sus proyectos favoritos, como proclama uno de sus detractores.

La undécima miembro del consejo es también la más joven, pero ya ha demostrado ser una maestra tallista. **Sifiso** (CB humana manitas 4) fabrica dispositivos de relojería de madera que van desde juguetes para niños hasta sofisticados dispositivos para los magos magaambyanos. Desde muy joven mostró un talento asombroso y una mente inquisitiva y fue aprendiz de un primo suyo al que pronto superó en habilidad. Después estudió con todos los maestros de la ciudad antes de abrir su propio taller. Además de su experiencia, también aporta una valiosa perspectiva de lo que siente la juventud de la ciudad.

Magaambya

Cuentan las leyendas que, después de que el Viejo-Mago Jatembe reuniera a los Diez Guerreros Mágicos y derrotara a los enemigos más acuciantes, dirigió su atención hacia la ayuda a sus pueblos. En la aldea de Nantambu, construyó una escuela desde la que él y los guerreros pudieran difundir sus conocimientos y permitir a los pueblos de Garund protegerse, prosperar y crear. El primer proyecto que construyeron fue el Círculo, una estructura compuesta de pilares de piedra, madera, llamas, agua, aire, hielo, luz y electricidad que sostienen una cúpula de cristal que aún se conserva en el centro de Magaambya. Bajo la cúpula hay un círculo de bancos sobre un mosaico de azulejos octogonales con un mapa, siempre cambiante, que representa los patrones climáticos de la Extensión de Mwangi, los límites de las selvas, las dunas cambiantes y los cursos de los ríos. También ilustra las principales catástrofes, como las ocasionales erupciones volcánicas o los incendios forestales, e incluso puede mostrar los efectos de conjuros si el área de efecto es lo suficientemente grande. El Círculo fue el lugar donde se impartieron los primeros años de clases, y hoy en día se sigue utilizando como aula.

A partir de ahí, se construyeron diez edificios distintos, uno para cada uno de los Diez Guerreros Mágicos. Al principio servían como hogares y espacios de trabajo para que los guerreros practicaran sus artes, pero con el tiempo se ampliaron hasta convertirse en dormitorios y aulas. Acudieron estudiantes para aprender de los mejores: primero de las aldeas de los alrededores; luego de los estados vecinos; y finalmente, cuando se corrió la voz, de toda la Extensión.

Garza Negra demostró ser un maestro dotado que motivó a los estudiantes a perseguir y alcanzar objetivos más grandes y más complejos. Sin embargo, Garza acabó volviéndose contra el Viejo-Mago Jatembe y los demás Guerreros y se marchó, rompiéndole el corazón al Viejo-Mago Jatembe y dando comienzo a la retirada de los Guerreros del mundo. Los instructores que los sustituyeron fueron elegidos entre los que ya habían demostrado su talento como lanzadores de conjuros y maestros. El Viejo-Mago Jatembe nombró a los primeros doctos, un quinteto de los pedagogos más prometedores de todo el continente, para que dirigieran el colegio y luego desapareció. Cuando el último de los Guerreros Mágicos desapareció de los asuntos cotidianos, Nantambu construyó los característicos pilares de la ciudad, cada uno con la representación de uno de los diez seguidores de Jatembe.

Los doctos continuaron las tradiciones del Viejo-Mago Jatembe, ejerciendo su función rectora no sólo en Magaambya, sino también en la creciente ciudad de Nantambu. Tal y como deseaba el Viejo-Mago Jatembe, se negaron a liderar la ciudad y se aseguraron de que los habitantes de Nantambu eligieran a sus propios líderes entre los ciudadanos. Sin embargo, la prosperidad de la ciudad siguió ligada a la popularidad de la escuela durante muchos años. Los estudiantes siguen sirviendo a la ciudad como parte de su plan de estudios y las clases se trasladaron de los muros de la escuela a la comunidad.

Para algunos nantambienses, los alumnos de Magaambya fueron su primer contacto con otras ascendencias. A medida que se corrió la voz de la hospitalidad y la neutralidad nantambiense, más gente vino para construir sus propios enclaves en la ciudad y envió a sus mejores y más aptos habitantes a estudiar bajo la atenta mirada de los doctos. Con el tiempo, estos habitantes se sintieron lo suficientemente cómodos como para contribuir a ampliar la base de conocimientos con algunas de las magias de sus antepasados. En ciertas ocasiones, este intercambio resultó controvertido: todavía hay facciones que creen que no se debe enseñar a los no elfos los secretos de los elfos, o que ciertas profesiones mágicas y narrativas deben ser hereditarias, pero estas facciones existen sobre todo en otras zonas de la Extensión de Mwangi.

Los estudiantes de Magaambya se adaptan rápidamente a la vida cotidiana de Nantambu, motivados por el estilo de enseñanza de los doctos y su sentido de la comunidad. Se anima a los profesores a que se relacionen con las mentes curiosas que encuentran mientras imparten las clases en los patios y plazas de la ciudad y se espera que tanto los estudiantes como los instructores ayuden y entablen amistad con los ciudadanos siempre que les sea posible. Algunos de los ejercicios de orientación para los estudiantes incluyen una visita a la ciudad, a menudo acompañada de una búsqueda del tesoro que es imposible de completar sin la ayuda, o al menos el conocimiento, de un nantambiense nativo.

En ocasiones, los candidatos viajan a Nantambu por su cuenta y se presentan en Magaambya, pero algunos magaambyanos se dedican a recorrer la Extensión de Mwangi en busca de posibles estudiantes. A los posibles candidatos se les encomienda una serie de tareas para determinar dónde yace su talento. Fracasar en la ejecución de las tareas no excluye automáticamente a un candidato de ser aceptado, ni el talento por sí solo garantiza la admisión; los reclutadores también tienen en cuenta la actitud y la motivación antes de decidir. En los pueblos y ciudades más grandes de la Extensión de Mwangi hay equipos dedicados a escoltar a los estudiantes desde sus pueblos hasta Magaambya y a proporcionar un refugio seguro entre expediciones a los magos que van en su búsqueda.

Durante sus primeras cinco temporadas, o hasta que puedan superar su primera serie de pruebas, los estudiantes deben completar su Gaje, un periodo de servicio público. Estos iniciados residen en el Salón del Viejo-Mago Jatembe o en sus comunidades de acogida y mantienen un horario bastante reglamentado. A cambio, pueden asistir a las clases y estudiar o practicar bajo la atenta mirada de los estudiantes más veteranos y los maestros. Las cohortes suelen estar estructuradas en grupos de iniciados, de manera que cada cohorte tiene libre un día diferente de la semana y asiste a las mismas clases. En su tiempo libre, los iniciados tienen libertad para moverse por la ciudad y reciben un pequeño estipendio para gastarlo como quieran. Se les exige que lleven un cordón de cuentas visible que les identifique como iniciados magaambyanos en caso de que se metan en problemas (o los causen). El cordón incluye una cuenta que representa a su patrocinador en Magaambya y algunas cuentas están encantadas para convocar a un magaambyano a su ubicación si se rompen, un hecho del que la mayoría de los ciudadanos son conscientes. Afortunadamente, rara vez se requieren medidas tan extremas.

Una vez que los estudiantes han completado su Gaje y se les acepta en la escuela como asistentes, eligen una rama de Magaambya en la que centrarán sus estudios. A partir de ahí, adquieren más libertad para dirigir sus estudios, así como cierta responsabilidad a la hora de ayudar a la escuela a educar a otros, por ejemplo, organizando clases para los iniciados. Aunque los estudiantes pueden alcanzar rangos superiores, no hay una graduación oficial ni un periodo de estudio determinado. Algunos deciden quedarse en Magaambya y convertirse en instructores, mientras que otros se alejan todo lo que pueden en cuanto creen que lo han aprendido todo. Algunos ceden bajo la presión y regresan a sus ciudades natales con historias de la ciudad, mientras que otros se instalan en la mezcolanza de Nantambu.

ANTIGUO PRESTIGIO

Magaambya es la universidad mágica más antigua de la región del mar Interior, y posiblemente del mundo. Sigue las lecciones del Viejo-Mago Jatembe de que la magia es magia, sin importar la fuente, y ha hecho realidad sus palabras enseñando una práctica sincrética que combina tanto la magia primigenia como la arcana. Los jugadores interesados en ingresar en Magaambya pueden obtener más información en la *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, págs.. 66-75.

XANMBA

El xanmba, común en Nantambu y en la mayoría de los pueblos de los alrededores, es un idioma antiguo con una serie de principios gramaticales que hacen que suene arcaico para la mayoría de los demás nativos de Mwangi. Sin embargo, comparte raíces con muchos otros idiomas de Mwangi; algunos eruditos creen incluso que el xanmba es el idioma del que derivan muchos otros idiomas de Mwangi.

CÓMO EXPLORAR NANTAMBU

Los siguientes son una muestra de algunos de los lugares más destacados que se pueden encontrar en Nantambu.

El Campo de batalla

A un kilómetro y medio de los límites de la ciudad se abre un claro en la selva. En él no crece ningún cultivo ni pasta ningún animal. El campo está lleno de lirios rastreros que se extienden hasta cuatro millas (*6,4 km*), llegan a la altura de las rodillas, con flores en forma de llama y una savia venenosa. Los lugareños lo conocen como el lugar de sepultura de la primera fuerza que intentó invadir Nantambu, un ejército que acampó una noche y se preparó para atacar a la mañana siguiente. De la noche a la mañana, todos los humanos, elfos, enanos y animales perecieron misteriosamente. El Consejo dijo a los ciudadanos que enterraran los cuerpos y el equipo en este claro y los dejaran intactos. Los lirios que florecen durante todo el año y que brillan tenuemente surgieron en el claro durante los años siguientes.

Unos pocos valientes se han aventurado en el campo a lo largo de los siglos y todos han vuelto describiendo gritos y el sonido de batallas que se libraban a su alrededor. Los curanderos recogen las flores de los bordes del campo para utilizarlas en medicinas para tratar el dolor, los parásitos y los envenenamientos, mientras que los alquimistas menos escrupulosos las recogen para elaborar venenos. Estas flores mueren poco después de ser trasplantadas, y este campo es su única fuente conocida.

La caseta para botes de la Liga Cívica

La mayoría de los corredores guardan sus planas en sus casas, ya que son lo suficientemente pequeñas y ligeras como para transportarlas sin problemas. Sin embargo, el equipamiento de los equipos suele guardarse en los embarcaderos propiedad de cada equipo. La caseta para botes y el taller de reparación de la Liga Cívica es la excepción: alberga todo el equipo que es propiedad y que mantiene la ciudad en un gran muelle y un edificio de varios pisos, con un ascensor a los pisos superiores para las planas; las materias primas se quedan cerca del edificio del Consejo. Los voluntarios de la Alianza de Carpinteros ayudan a mantener a flote las planas de la Liga y los ciudadanos pueden utilizar sus herramientas para trabajar en sus propias planas. Las clases básicas se imparten en la planta principal antes de que los alumnos puedan salir al agua.

La caseta para botes de la Liga Cívica tiene fama de estar embrujada por fantasmas, aunque nadie sabe si se debe a su proximidad con el lado de la Garza Negra del edificio del Consejo o a un efecto persistente de una broma que hicieron los estudiantes de nigromancia hace décadas. La mayoría de los informes sobre encuentros son neutrales y, de vez en cuando, incluso útiles: una herramienta que se mueve hasta el alcance de la mano, una ventana que se abre para dejar entrar la brisa, una puerta que se cierra en un día sin viento o una voz que tararea una vieja melodía de trabajo. Rara vez las interacciones son malévolas, como una caja pesada que cae de una estantería sobre alguien o una plana que se rompe misteriosamente sin que haya nadie cerca. Hasta ahora, los esfuerzos por ahuyentar a los fantasmas han resultado infructuosos y algunos ciudadanos prefieren no alterar la peculiar naturaleza de la caseta.

Criaturas maravillosas de Oba

Dirigida por su propietaria, **Oba Eze** (N humana vendedora de animales 6), esta tienda de mascotas exóticas ha obtenido unos buenos beneficios gracias a poder atrapar y adiestrar animales raramente vistos en lugares civilizados. Oba se siente muy orgullosa de su colección y siempre espera el precio más alto por sus extrañas criaturas. Éste ha sido su principal problema en el negocio últimamente, ya que sus precios

son demasiado elevados para los compradores interesados. La actitud de Oba también ha resultado ser un gran obstáculo, ya que tiene una opinión demasiado optimista sobre las criaturas, a menudo salvajes, que tiene en stock. En cualquier altercado que involucre a los animales, Oba se pone firmemente del lado del animal, ignorando el mal entrenamiento, los niveles de estrés o la agresividad natural que podría causar que una bestia arremetiera sin provocación. En opinión de Oba, sus criaturas son perfectamente manejables con los cuidados adecuados y cualquier problema que la gente pueda tener con ellas podría deberse simplemente a la ignorancia.

Oba también siente una extraña aversión por la universidad de Nantambu, ya que le molesta la influencia que Magaambya ejerce sobre la ciudad. Sostiene que los magos magaambyanos se creen mejores que la gente corriente sólo porque han simplificado algunos aspectos de su vida. La adiestradora de animales tiene muy mala opinión del profesorado y de los estudiantes de la academia y desprecia a los iniciados magaambyanos mientras realizan su servicio civil, al tiempo que compara estas prácticas con la servidumbre.

La fragua de Brasero

La fragua de Brasero es una tienda de alquimia dirigida por su homónimo **Ubanu** «Brasero» (CN humano piroalquímico 8), situada en una gruta junto a un acantilado en las afueras de Nantambu. Ubanu Brasero fabrica armas especiales que suelen venderse para el culto decorativo o ceremonial en las pacíficas calles de Nantambu, aunque en ocasiones las utilizan los magaambyanos o los exploradores que quieren salir de la ciudad. También vende reactivos alquímicos altamente especializados para descomponer y destruir materiales duros como la piedra y el metal, muy solicitados por los artesanos y grabadores locales. Brasero se siente más a gusto con los elementales de fuego que con otras personas, por lo que se esfuerza en minimizar sus interacciones sociales. La mayoría de la gente compra sus productos a los minotauros que contrata como guardias.

La Grulla Coronada Negra

La *Grulla Coronada Negra*, situada en el corazón del distrito de los espectáculos, es el lugar para ver y ser visto a pesar de (o quizás a causa de) los rumores de nefastos tratos de su propietaria, Ebele. Aventurera en su juventud, Ebele regresó a Nantambu tras más de una década con varios caballos de carga cargados de cofres. Se negó a abrir los cofres o a decir lo que contenían y se encerró en la casa de su familia durante doce días desde su llegada. Cuando salió, se dedicó a asistir a representaciones teatrales y a probar todos los restaurantes de lujo de Nantambu. Al cabo de unas semanas, le gustó la *Grulla Coronada Negra* y decidió comprarla. El anterior propietario no quiere decir lo que pagó por él, pero parece estar contento con el acuerdo al que llegaron y está felizmente retirado.

El restaurante cerró un par de semanas por «reformas», durante las cuales los vecinos denunciaron ruidos de construcción a todas horas, incluso cuando no había operarios. Cuando el establecimiento volvió a abrir, los cambios eran principalmente cosméticos (algo de pintura nueva por aquí, una ventana nueva por allá, cojines diferentes…) pero nada

BEBER CHOCOLATE

Las plantas de cacao no son nativas de la Extensión, pero cruzaron el océano con los comerciantes caldarus, junto con otras delicias como la caña de azúcar y los tomates. Aunque no es muy común en los invernaderos de Nantambu, muchas familias ahorran para comprar granos de cacao en previsión para la temporada de lluvias. La siguiente receta es una de las muchas formas de preparar una taza de chocolate caliente para beber en un día húmedo y nublado.

3 oz (*90 g*) de chocolate negro en trozos (70% de cacao)
8 oz (*230 g*) de crema para batir
Una pizca de sal
1 cucharadita de azúcar moreno
1/2 cucharadita de extracto de vainilla
Miel al gusto

Añade todos los ingredientes en una cacerola pequeña precalentada a fuego medio. Mientras el chocolate se derrite, bate continuamente para evitar que se queme. Sirve en vasos de 4 onzas (*110 g*) con una cuchara. Adornar con flores comestibles o nata montada si se desea.

que requiriera el tamaño del equipo o el tiempo que aparentemente se necesitaba. El misterio de lo que había en los cofres y dónde está ahora continúa, aunque algunos especulan que lo que fuera que contenían se encuentra ahora escondido en las paredes o en el suelo de la *Grulla Coronada Negra*.

La Hiena moteada

Frente al río, en las afueras de la ciudad, una plétora de establos y corrales alberga animales de todo tipo. Algunas criaturas consentidas se alojan en instalaciones propiedad de los ricos de Nantambu, mientras que otras albergan los animales de trabajo de los ciudadanos más comunes. Algunos de los establos venden sus monturas o las alquilan con la debida garantía, pero ninguno es más ecléctico que el de la Hiena moteada. Este establo de casi una hectárea tiene todo tipo de animales para montar imaginables y algunos que probablemente superen la imaginación de cualquiera. Leones, jirafas, hienas y cebras se disputan la atención frente a caballos y mulas. Si bien los clientes más ostentosos quieren alquilar una montura más exótica para una exhibición llamativa o una ocasión especial, las ventas más sostenibles de la Hiena moteada son las de sus animales más mundanos.

Sin embargo, el verdadero servicio especial que ofrece la Hiena moteada es el de los mozos de cuadra contratados para acompañar a los animales que venden. Los mozos de cuadra no lucharán por los propietarios, pero se defenderán a sí mismos y a las criaturas a su cargo, todo ello por una tarifa muy razonable. Hay cláusulas en el contrato de venta y en el acuerdo de empleo que establecen que, si el dueño o los dueños del animal mueren, los mozos de cuadra deben devolver los animales a la Hiena moteada.

Los Jardines Carnívoros

Esta reserva natural, un invernadero público lleno de plantas carnívoras, parece una pequeña y exuberante selva. Plantas y enredaderas de todo tipo se retuercen ruidosamente en busca de carne fresca. A pesar de la atmósfera ominosa, el jardín es un lugar seguro y tranquilo: «¡Ni un solo visitante mordisqueado!», suele asegurar la cuidadora y guía turística **Natofo** (NB semiorca botánica 5). La mayoría de las plantas no son lo suficientemente grandes como para suponer una amenaza para algo más grande que una rana y un camino de piedra serpentea por el jardín para evitar que los visitantes pisoteen alguna de las plantas.

Las Pistas de baile

A los nantambienses de todas las edades les gusta escuchar música y bailar, pero los jóvenes y los solteros se ven especialmente atraídos hacia las Pistas de baile como lugares para ver y ser vistos. A diferencia de los teatros y las casas de espectáculos, donde hay que ser respetuoso con los artistas mientras están en el escenario, en las

Pistas la gente puede hablar con los demás y mostrar sus habilidades. Constantemente surgen nuevos bailes entre los clásicos más antiguos. Algunos son bailes grupales en los que se enfrentan dos grupos, otros son bailes rituales en pareja en los que las parejas se mueven en patrones alrededor de su compañero y de las otras parejas de la pista. Algunas Pistas se especializan en enseñar a bailar a los niños y jóvenes durante el día, mientras que otras acogen a músicos desconocidos para ayudarles a hacer sus primeros pinitos. A los recién llegados se les recibe con entusiasmo y se les incita a enseñar los bailes populares de sus países. Si regresan, es posible que vean algunos de los pasos incorporados a nuevos bailes en las pistas.

La mayoría de las Pistas constan de una pista de baile central con un pequeño escenario para los músicos y espacios con cortinas, mesas y cojines alrededor. Las cortinas abiertas invitan a los camareros a ofrecer un refresco o a los amigos a pasar a saludar. Las cortinas cerradas indican que los ocupantes no desean que los molesten. Abrir las cortinas se considera de muy mala educación, ya que es tan probable que allí se discutan negocios como que se celebren reuniones secretas.

Tallas de Goana

Una de las mejores tallistas de la ciudad es la simpática **Goana** (LB mediana tallista 3). Aunque la tienda vende un montón de muebles de madera y tallas decorativas, la mayoría de ellas son del tamaño de un mediano, lo que limita la clientela habitual. El principal negocio de Goana proviene de Magaambya, en forma de talla de las máscaras características de la escuela. Uno de los privilegios de ser miembro de pleno derecho de Magaambya es el derecho a llevar una máscara magaambyana, y son pocos los estudiantes que están dispuestos a desaprovechar ese prestigio. Sin embargo, como muchos estudiantes carecen de formación en carpintería, Goana está dispuesta a dar clases a los iniciados para preparar su ingreso en las filas de Magaambya y sus tarifas son cortesía de la universidad. Goana también puede echar una mano a los que no tienen ni idea de este oficio; aunque tradicionalmente los estudiantes deben tallar ellos mismos sus máscaras, Goana a menudo guiña un ojo y dice que un poco de ayuda en los bordes no le hará daño a nadie. La carpintera sigue buscando con avidez maderas raras y mágicas que puedan servir de base para las máscaras y las vende a quienes pueden pagar por algo realmente especial o, cuando su blando corazón la supera, en un impulso para un estudiante que le llame la atención.

La tienda Última oportunidad

Los muelles de Nantambu bullen de actividad a casi todas las horas del día y de la noche. Los transbordadores circulan entre los puntos de portazgo al norte y al sur del río mientras los pescadores echan las redes y recogen sus capturas. La mayoría de los forasteros se aloja en uno de los albergues de la zona y sólo los ricos o los que tienen contactos se alojan tierra adentro. Los muelles son también el lugar donde los mercaderes que no tienen un puesto permanente en el bazar venden sus productos, a menudo directamente desde el barco en el que han llegado. Como resultado, la gente puede encontrar ofertas en gran cantidad de productos básicos, así como algunos que aún no han llegado a manos de los ricos o poderosos.

Uno de los pocos edificios permanentes del muelle es la tienda Última oportunidad. Dirigida por la misma familia desde hace generaciones, la destartalada estructura es el lugar al que acudir cuando alguien no quiere salir de la ciudad con un artículo en la carga o si alguien no logra encontrar lo que busca en ningún otro lugar. No está de más que el personal no haga muchas preguntas sobre la procedencia de algo o lo que se va a hacer con ello. La tienda Última oportunidad compra a precios bajos y vende a precios altos, pero a veces es la única opción. La tienda no parece tener guardias, pero abundan los rumores sobre ladrones que desaparecieron sin dejar rastro tras intentar robar en ella.

Mascotas populares

Nantambu intenta inculcar a sus ciudadanos la importancia de la tenencia responsable de animales de compañía, aunque esta lección no siempre cuaja. En los comederos públicos se reúnen una colorida variedad de pájaros tropicales, pangolines arborícolas, monos e insectos fantásticos para disfrute de los lugareños, pero esto suele aumentar la demanda en lugar de aplacarla. Los alegres suricatos, los tímidos galágidos, los cerdos hormigueros, los lobos de tierra, los zorros y las civetas son compañeros populares, al igual que los pequeños gatos monteses de todo tipo, a pesar de los destrozos que éstos suelen causar en los hogares. Los pequeños elementales y otras mascotas extraplanarias son populares entre quienes pueden hacerse cargo de ellos. Aunque se sabe que algunas personas tienen puercoespines, rateles y potamóqueros rojos como mascotas, éstos han sido prohibidos en las calles de Nantambu tras provocar demasiados incidentes.

Osibu

Un paraíso secreto construido en torno a un misterioso y siniestro pozo

OSIBU **ASENTAMIENTO 9**

N CIUDAD

Gobierno Consejo democrático

Población 11.470 (98% humanos, 2% otros)

Idiomas arboral, élfico, mediano, mwangi, silvano

Religiones Fe verde

Amenazas flora y fauna hostil de la selva, el pozo Némesis

Conexiones primarias En Osibu habita un gran número de lanzadores de conjuros primigenios, lo que aumenta la disponibilidad de objetos y servicios mágicos. Osibu ofrece objetos mágicos de hasta 13.º nivel y servicios de lanzamiento de conjuros primigenios de hasta 7.º nivel.

Dimari-Diji (N arboral portavoz de la naturaleza 25) guardián arboral titánico y antiguo

Umanja-jinga (LB mediana vidente 15) Oráculo de las venerables

Recursos

Artículos de lujo

Especias/Sal

Granos/Frutas/Verduras

Joyas/Gemas

Libros/Saber

Madera

Minerales

Objetos mágicos

Telas

Osibu
El Retorno
El bazar de los Favores
El pozo Némesis
El invernadero de Siempre
Las Mujeres doblemente venerables
2.250 PIES (675 M)
N
O
E
S

DERON MELCARIAN

El *pathfinder* Deron Melcarian fue un invitado en Osibu (el historiador logró reconstruir el rastro de la ciudad a partir de los relatos del legendario Durvin Gest (*Guía de la Sociedad Pathfinder*). Sin embargo, Deron no tenía intención de cumplir sus promesas de guardar el secreto de la ciudad, sino que buscaba un medio para escapar y publicar sus hallazgos.

La Ciudad Dorada

La selva Chillona esconde muchos secretos entre su salvaje y colorida maraña. El mejor guardado, con diferencia, es Osibu, la paradisíaca Ciudad dorada. Rara vez las miradas indiscretas y las manos codiciosas saben siquiera cómo buscar esta utopía, y los que consiguen discernir la verdadera existencia de Osibu se enfrentan a generaciones de desinformación y mentiras sobre la antigua ciudad de oro. Pocos mapas reconocen la existencia de Osibu, y los que lo hacen a menudo conducen a su lector a una de las muchas otras ciudades o ruinas que salpican la Extensión de Mwangi. Dar con Osibu requiere salir en búsqueda de peligros «naturales» cada vez mayores, en particular la flora y fauna disuasoria controlada por las Mujeres doblemente venerables, los espíritus de los líderes del pasado que custodian la ciudad. Estas estatuas druídicas rodean las murallas de Osibu y controlan la vida salvaje a varios kilómetros de distancia. La mayoría de los visitantes optimistas huyen de tan temible despliegue de recursos naturales.

Los pocos aventureros que persistieron con éxito fueron acogidos en la ciudad y aceptaron someterse a un *geas* que les obligaba a guardar el secreto al marcharse. Sin embargo, esa buena voluntad se ha dilapidado en los últimos tiempos después de que el *pathfinder* Deron Melcarian saltara al pozo Némesis de Osibu en un intento de escapar de la ciudad con sus hallazgos y sus notas estudiadas. Desde esta traición, la ciudad ha vigilado mucho más de cerca a cualquier visitante que pueda descender lenta y constantemente hacia la paranoia. Bajo el vívido despliegue de flora y fauna que deambula y serpentea por las doradas calles de Osibu, se esconde una inquietud cada vez mayor, mucho más antigua que la propia ciudad.

El inquietante pozo Némesis, que se encuentra en el centro de la ciudad, está custodiado por Dimari-Diji, un arboral antiguo que presenció la Gran Caída con sus propios ojos. Aun así, este vigilante teme que su sabiduría no baste para evitar la amenaza de las promesas que el pozo susurra a los ciudadanos de Osibu. Estos escalofriantes susurros, que antes eran un acontecimiento que conmocionaba a la ciudad dos veces por década, se han acelerado hasta convertirse en una amenaza mensual que ha movilizado al organismo electo de la ciudad, la Chyayup, a tomar medidas preventivas. Si antes la ciudad tenía una disposición abierta basada en la confianza, sin secretos que ocultar a nadie dentro de sus muros, su nueva dedicación a la transparencia se parece más a una plataforma para litigar las sospechas.

Sin embargo, los habitantes de Osibu son tan dinámicos como su entorno. La comunidad de la ciudad está muy unida y se mantiene con entusiasmo gracias a que gran parte de su infraestructura se ha transmitido y utilizado a lo largo de incontables generaciones. La antigua sabiduría de los árboles, que se ha perdido en la mayoría de los rincones del mundo, está viva y germina en cada una de las futuras generaciones de Osibu. Para mejorar constantemente sus circunstancias, el pueblo osibano ha iterado sobre un marco aislacionista y se ha configurado a lo largo de los tiempos como una comunidad muy aislada que, sin embargo, mide el pulso del mundo exterior a través de sus jóvenes.

En Osibu, el crecimiento es mucho más una concepción espiritual que material. Gracias a la sabiduría del regente arboral Dimari-Diji, la ciudad ha interiorizado la noción de dejar que sus habitantes se conviertan en los individuos que sienten la necesidad de ser para beneficiar al conjunto, siempre que no traicionen a su comunidad. Por lo tanto, Osibu ve y percibe el mundo exterior a través de los ojos de sus más jóvenes durante sus años de transformación. Esta perspectiva ha guiado bien a la ciudad, pero la confianza de los ciudadanos en este proceso ha disminuido paralelamente a los crecientes temores por el futuro. Si Osibu no se adapta a sus circunstancias, que cambian rápidamente, podría acabar siendo engullida, ya sea por las fauces arcanas de su corazón o por la Extensión.

La vida en Osibu

Osibu es un paraíso amenazado. Su aspecto parece surgido de un sueño; sus carreteras y arquitectura doradas están envueltas por los dulces aromas de los frutos,

néctares y flores de la vida vegetal circundante que la comunidad cultiva con amor y diligencia. El urbanismo de la ciudad gira en torno a la hipervisibilidad y a compartir, salvo contadas excepciones, ya que la mayoría de los aspectos privados se mantienen en la mente y en los sueños de sus habitantes. La ciudad tiene un dicho: «De la mente a la tierra», que significa que todo lo que se habla o se muestra es para que la comunidad lo construya. Los pocos forasteros que se abren paso hasta la ciudad suelen tener dificultades con este concepto, pero ha hecho que la ciudad prospere y se adapte desde antes de la Gran Caída.

La Ciudad Dorada parece un gran jardín comunitario; cada rincón, hogar, calle y plaza supone una parcela para la impresionante colección de vida vegetal. Las plantas más pequeñas (flores, arbustos y hierbas) bordean las curvas de las calles doradas y, en ocasiones, se abren a parcelas circulares de flora caleidoscópica. Los árboles más grandes se anudan en un dosel cuidadosamente talado que se funde perfectamente con el aspecto arbóreo de la selva Chillona. En la ciudad, un despliegue de árboles y flora representa la diversidad de la Extensión de Mwangi (y algo más) a través de marañas y nudos por las estructuras de Osibu, que a menudo no tienen puertas ni ventanas. Muchas otras estructuras están compuestas de vidrio soplado y vitrales y están cubiertas con toldos de lino, pero nada más sustancial. La naturaleza abierta de estas estructuras hace que los habitantes de Osibu sean tan generosos como responsables.

Entre los hogares de la ciudad se entretejen redes de vibrante vida vegetal y con frecuencia se puede discernir un barrio unido y bien establecido en Osibu por las redes de flora que conectan ininterrumpidamente una serie de casas. Muchos de estos colectivos más pequeños son familiares emparentados que han mantenido estos jardines durante innumerables generaciones, aunque los comparten igualmente con toda la comunidad osibana.

La fauna de la vasta selva Chillona tiene una relación igualmente larga y equitativa con el público osibano. Gracias a los mecanismos druídicos de las Mujeres doblemente venerables, incluso las criaturas más predatorias que deambulan entre los muros de Osibu adoptan un temperamento dócil y amistoso siempre que no haya una amenaza inmediata para los miembros de la comunidad. A lo largo de los años, la naturaleza se ha vuelto típica y eficazmente cruel contra aquellos lo bastante insensatos como para amenazar la paz de la ciudad. Para todos los demás, este lugar es uno de los mejores para relacionarse con la fauna de la selva Chillona. Como parte de esta profunda conexión, la dieta de Osibu es incondicionalmente vegetariana.

Osibu también es una fuente de conocimientos perdidos hace mucho tiempo sobre la salud y el bienestar. Muchos de los ancianos de la ciudad (la mayoría de ascendencia humana) parecen tener una fracción de su edad. Salvo por la piel pecosa y el pelo cano, muchos ancianos de Osibu parecen jóvenes adultos a pesar de tener muchos más años a sus espaldas. El pueblo osibano vence los estragos mortales y la enfermedad de formas que la mayoría de los nigromantes y alquimistas de Golarion sólo podrían soñar, gracias a las prácticas y secretos de Dimari-Diji transmitidos de generación en generación. La muerte en Osibu suele ser tranquila, indolora y prevista. La mayoría de los ancianos que se preparan para abandonar su cuerpo mortal saben cuándo se acerca su hora, a veces con un día entero de antelación, y se les suele despedir con las bendiciones y celebraciones de la comunidad.

A pesar de la generosidad de la comunidad de esta ciudad, en Osibu se respira malestar. Hasta la huida de Deron Melcarian, Osibu era una utopía. Ahora, palpita con la paranoia de las presas que se anticipan a los depredadores en el interior de la selva Chillona. Las acciones de Deron han provocado un cambio de estrategia en la forma en que la república electa de sabias ancianas de la ciudad (las Chyayup o «mujeres semilla») dirige la seguridad de la Ciudad Dorada. La desaparición del *pathfinder* a través del pozo Némesis parece haber despertado las amenazas que se gestan más allá de sus fauces y la ciudad está cada vez más inquieta con la creciente actividad del pozo.

GUÍA DE PRONUNCIACIÓN

Ayku (Ai-que)
Chyayup (Chi-ai-yuup)
Diisya (di-si-yah)
Ejyna (ech-na)
Ejyyara (ech-i-yah-raa)
Elyba (Ehl-i-bah)
Goyramya (goi-ram-yah)
Iryjuu Iriyndra (i-ri-lluh-i-rihn-drah)
Jayva (Ilive-ah)
Kypya (kip-ya)
Layra (lai-rah)
Orvsy (orf-si)
Oryja (Or-i-jah)
T'ysi (tuh-ise-i)
Uur Chyayu (Uer-Chi-ai-yu)
Volvyra (Vol-vir-ah)
Vyku (Vic-que)

UMANJA-JINGA

La actual Uur Chyayu de Osibu es la mediana **Umanja-jinga** (LB mediana vidente 15), cuyo antiguo linaje se ha especulado que está relacionado con el pueblo song'o. Lleva diez años ejerciendo su función, y durante los tres últimos se ha visto turbada por el malestar surgido a raíz de la fuga de Deron Melcarian. Sus sueños se han visto interrumpidos por un ruido arcano desde su partida, por lo que se ha apoyado en la sabiduría práctica y la cautela para guiar a los habitantes de Osibu..

HABITANTES DE OSIBU

Los osibanos son acogedores y habladores. Aunque en el plano circular de la Ciudad Dorada viven más de 10.000 personas, los ciudadanos de Osibu consideran su hogar una pequeña comunidad y, aunque están aislados, son muy conscientes del mundo inmediato que les rodea. No es raro que Osibu envíe espías benévolos (bajo un *geas* que les obliga a guardar el secreto) que luego regresan con informes del mundo exterior. Este viaje, conocido como la «germinación», es un rito de iniciación para los jóvenes que alcanzan la edad adulta. Cuando los jóvenes recogen la luz del mundo exterior, la traen de vuelta a la ciudad para alimentar el crecimiento continuo y servir de sustento para su comunidad. En Osibu, los ancianos guardan secretos, pero los jóvenes mantienen la ciudad joven y presente en el mundo.

La relación generacional es de colaboración. Cuando las generaciones más jóvenes de germinados regresan con costumbres, tecnologías y modas que les fascinan del mundo exterior, la comunidad reinterpreta estos hallazgos utilizando la abundancia de recursos naturales que han alimentado la ciudad durante tantas épocas, honrando así la bondad de la naturaleza a través de su trabajo. Los ancianos de la ciudad son conscientes de que no deben aferrarse al pasado sólo por comodidad, pero hay una costumbre que nunca rompen: expulsar a cualquier lugareño germinado que exprese su esperanza de llevar el esplendor de Osibu más allá de la protección de las Mujeres doblemente venerables. Los nativos de Osibu reciben tres oportunidades en este sentido; los invitados, sólo una.

Un segundo paso en falso de un forastero lo marca como una amenaza potencial para la soledad de Osibu y hace que las autoridades administren «el Sueño». Aunque normalmente es un proceso estándar para aquellos que quieren abandonar la ciudad (con la alternativa del mismo *geas* de secretismo que se utiliza para la germinación de los jóvenes), también se utiliza con los sospechosos de causar problemas. El sujeto consume comida y bebida cuidadosamente preparadas para sumirlo en un profundo sueño. Días después, se despierta, normalmente más allá de los límites de la selva circundante (cuando la Chyayup puede prescindir del tránsito, claro está). La magia desvanece los recuerdos de la ciudad, así como cualquier indicio que les haya llevado al asentamiento en un primer momento. Para estos individuos, Osibu seguirá siendo para siempre poco más que un dulce sueño recordado a medias.

Un centenar de Chyayup ocupan puestos designados democráticamente entre la población de la ciudad; otra es nombrada por los Doce jardines, o barrios, de Osibu cada vez que una prevé o elige su muerte (conocida como marchitamiento). Cuando una Chyayup abandona su vida mortal, su espíritu asume su cargo como una de las Mujeres doblemente venerables que mantienen las custodias protectoras de la ciudad. Al igual que otra Chyayup designada la releva en sus funciones, ella releva a una de las doblemente venerables, que entonces descansa hasta volver a nacer. Estos antiguos espíritus otorgan lo que los forasteros suelen llamar una «feminidad divina» a los niños que nacen, independientemente del sexo. Se rumorea que este patrón comenzó con las primeras cien mujeres sabias que convencieron a Dimari-Diji para que se quedara en la ciudad, aunque se desconoce la razón por la que lo hicieron.

La mayor de las Chyayup es conocida como la Uur Chyayu, la Oráculo de las venerables. Es la señora de las hierbas más veterana que atiende a Dimari-Diji y guía al resto de sus hermanas elegidas. Mientras que el resto de las Chyayup suelen presentir sus muertes con una semana o más de antelación, la de la Uur Chyayu es siempre repentina para ella. Pero, a cambio, tiene una visión arcana de los sueños y las pesadillas, siempre desde el punto de vista de los que han abandonado la ciudad. Debido a que su clarividencia la ha conectado con muchos otros y le ha quitado la capacidad de ver y de planificar su muerte, está decidida a no perder tiempo en su servicio a la comunidad.

DIMARI-DIJI

N | ARBORAL | PORTAVOZ DE LA NATURALEZA 25

El primer recuerdo de Dimari-Diji es la llegada de la *Piedra Estelar* hace diez milenios. Aunque sus hermanos murieron con el resto de Golarion durante la Gran Caída, el arboral sobrevivió, ganándose el solitario apodo de Último árbol del mundo antiguo. Ahora descansa, atendido por la Uur Chyayu, y vigila insomne el pozo Némesis en el corazón de la Ciudad Dorada, buscando señales del fin del mundo. Se ha convertido en uno de los seres vivos más antiguos de Golarion al sobrevivir al último apocalipsis y pretende detener el próximo antes de que éste ocurra.

Los ciudadanos de Osibu no comprenden del todo su preocupación. Más allá de Umanja-jinga, la actual Uur Chyayu, Dimari-Diji rara vez se relaciona con la población. Sin embargo, su simbiosis con la ciudad se ha convertido en algo familiar; ver a innumerables generaciones de osibanos cuidando de las plantas de la ciudad y de la selva Chillona que la rodea ha sembrado un afecto genuino y logrado con esfuerzo bajo su enorme y disgustada fachada y tras sus profundos y quejumbrosos rugidos. A cambio, tal vez como agradecimiento o como garantía para la flora de la Extensión, Dimari-Diji comparte sus secretos druídicos con la ciudad y sus habitantes atienden. Tras siete milenios, la guía del antiguo arboral ha dado forma al crecimiento de la propia Osibu.

Dimari-Diji se relaciona sobre todo con la actual Uur Chyayu y, aunque es reacio a admitirlo, Umanja-jinga sigue siendo una de sus Chyayup favoritas para ocupar el cargo. El desafiante ingenio de la mediana la puso al principio en desacuerdo con el antiguo arboral, pero su relación durante las últimas tres décadas se ha vuelto estimulante y se ha convertido en una profunda amistad. Este vínculo ha demostrado ser crucial: después de que Deron Melcarian traicionara la confianza de la ciudad y se desvaneciera en el pozo Némesis, sus susurros se han acelerado y atormentan enormemente a Dimari-Diji. Esta amistad ha resultado fundamental para el bienestar del arboral: tras la traición de Melcarian al protocolo de la ciudad, los susurros cada vez más frecuentes del pozo persiguen a Dimari-Diji como crujidos y gemidos de un árbol moribundo. Únicamente ha compartido su gran temor con Umanja-jinga: que los crujidos y gemidos que oye en el interior del pozo sean de sus hermanos perdidos hace tanto tiempo.

En los tres años transcurridos desde la huida de Deron, Dimari-Diji y Umanja-jinga han trazado un plan para anticiparse a futuras amenazas y encontrar a Deron, si es que se le puede encontrar. Cada joven osibano que parte en su germinación recibe un paquete de hongos de Dimari-Diji e instrucciones para encontrar un lugar de importancia en alguna parte del mundo. Estos hongos funcionan exactamente igual que las auténticas esporas de un regente arboral, crecen inofensivamente en cualquier árbol y lo vinculan a la conciencia de Dimari-Diji; gracias a estos crecimientos, el arboral ve y siente a mucha distancia de su forma física. La extraña actividad del pozo Némesis ha afectado tanto a las facultades adivinatorias típicas de Umanja-jinga, otorgadas por su papel como Uur Chyayu, que ella y Dimari-Diji consideran que este método es su mejor opción para proteger a Osibu. En un principio, sólo dirigían a los jóvenes germinadores para que cubrieran toda la Extensión, pero ahora esperan ampliar el alcance del arboral, esparciendo sus esporas hasta los rincones más lejanos de Golarion que cada individuo logre alcanzar, ya sea en bosques profundos, densas junglas o parques urbanos abarrotados.

UN PRIVILEGIO INTERRUMPIDO

Todos los días, Dimari-Diji permite a los plebeyos de Osibu hacerle una pregunta mientras atiende el pozo Némesis. Antes permitía tres preguntas, pero las distracciones debidas a estas peticiones tan frecuentes provocaron la huida de Deron Melcarian de la ciudad sin una salida debidamente observada. Ahora, Dimari-Diji celebra esta reunión sólo por las mañanas, cuando se despierta de su breve sueño.

PROBLEMAS EN PREPARACIÓN

El pozo Némesis de Osibu es anterior a la ciudad. Los ciudadanos evitan mirar directamente en su interior y muchos susurran oraciones a los dioses al pasar, cautelosos y conscientes del hecho de que nada que haya entrado en el pozo ha regresado jamás. En los tres años transcurridos desde la huida de Deron Melcarian de Osibu en el 4718 AR, el frío del pozo ha empezado a filtrarse en las plantas de la ciudad. Han comenzado a aparecer capilares de luz turquesa entre las grietas de las calles doradas, que crecen con cada noche susurrante. En ocasiones, hablan con la voz de Deron, o con la voz del señor de los balor Galundari, pero la mayoría de las veces es un coro que agita el aire y el suelo. Cuando los susurros hablan, Osibu no duerme, sino que escucha y su paz se debilita.

CÓMO EXPLORAR OSIBU

Los siguientes son una muestra de algunos de los lugares más destacados que se pueden encontrar en Osibu.

Los Doce jardines

Los Doce jardines de Osibu se refieren a los doce barrios principales de la ciudad, enumerados de norte a sur.

Kypya, en el extremo norte de la ciudad, es un barrio de contemplación y aprendizaje para los jóvenes de Osibu, atendido en gran parte por la pequeña población de elfos de la ciudad. A ambos lados de Kypya se curvan los coloridos y acogedores jardines de Ayku y Vyku, cuya rica cultura local de las familias da cobijo a los ocasionales forasteros. Diisya, situada al sur de Kypyamany, cuenta con grano y un campo abierto donde se congrega libremente la fauna de la selva. Al sur de Diisya, en el centro de Osibu, se encuentra Orvsy; junto con el pozo Némesis, el distrito con forma de diamante alberga los árboles más altos de Osibu, que se cuidan de forma que riegan el resto de la ciudad durante las fuertes lluvias.

Los cuatro barrios principalmente residenciales de Ejyna, Layra, T'ysi y Jayva se unen como el cuadrante suroeste de la ciudad. Cada uno de ellos tiene el estilo de una de las cuatro estaciones y sus colores, o así los describen los viajeros del resto del mundo. El distrito fluvial de Elyba, justo al sureste del centro de la ciudad, contiene las intersecciones de todas las carreteras principales, así como la mayor parte de la población anciana de Osibu. En la esquina sureste de la ciudad, Oryja, también conocido como el casco antiguo, forma un denso jardín con plantas ancestrales olvidadas hace mucho tiempo que no se ven en el resto de la Extensión de Mwangi. Por último, Goyramya, también conocida como la Maraña, rodea el resto de la ciudad con las estatuas de las Mujeres doblemente venerables y una espesura de plantas traicioneras para los forasteros. En esta espesura y dentro de los límites de la ciudad opera la milicia osibana, compuesta en gran parte por aquellos que cumplen un año de servicio tras completar su germinación.

Ejyyara, el invernadero de Siempre

Ejyyara es una de las pocas estructuras importantes de Osibu que no son accesibles al público. Oficialmente, el objetivo del edificio es albergar las plantas más preciadas de la ciudad. El gran invernadero abovedado protege un amplio lecho de tierra que se riega cuidadosamente en el que se han recopilado y cultivado las plantas más raras y extraordinarias de Garund. Cuando a las Chyayup les llega su marchitamiento, son enterradas aquí para nutrir las plantas y, a cambio, estas rarezas de Golarion florecen.

Sin embargo, Ejyyara también sirve como lugar de reunión y cámara de deliberación para las Chyayup y la Uur Chyayu. Su ubicación en el lugar más recóndito de Oryja, el casco antiguo de la ciudad de Osibu, alberga otra función vital; a excepción de los doce miembros que coordinan los votos y las necesidades de los barrios de los Doce jardines de la ciudad, todas las Chyayup residen en el barrio circundante. Los Chyayup se reúnen en el invernadero para tratar sus asuntos más sacrosantos (la preparación de los Sueños) y, ocasionalmente, para asuntos más oscuros si la medida de borrar la memoria no ha impedido que alguien divulgue los secretos de Osibu.

Durante el último año, se ha abierto una fisura en medio del invernadero que parte del pozo de Némesis, como un capilar de horror. A medida que se adentra en el edificio, su color cambia de un turquesa fantasmal a un magenta vibrante que sugiere un ardor etéreo.

Iryjuu Iriyndra, el Bazar de los Favores

Iryjuu Iriyndra, también conocido como el Bazar de los Favores, es lo más parecido a un mercado formal en Osibu. Situado en el barrio de Diisya los fines de semana, el bazar acoge principalmente a los asistentes: aquellos que ofrecen sus habilidades para ayudar a los ciudadanos en lo que puedan necesitar a cambio de

un favor recíproco en el futuro. Este intercambio de tiempo y energía es el único comercio de la ciudad.

Últimamente, esta tradición ha sido objeto de sospechas por su participación en la ayuda a Deron Melcarian en la investigación del pozo Némesis para preparar su intento de fuga. Durante varios años, el *pathfinder* acumuló una generosa reserva de favores mientras se congraciaba con la recelosa comunidad osibana. Poco después de pagar sus últimas cuotas, ejecutó su plan. A raíz de esta traición, el bazar ha establecido algunas reglas nuevas: no se pueden intercambiar favores relacionados con el pozo Némesis, con las Chyayup o con asuntos que vayan más allá de los límites de la Maraña, el barrio que rodea las murallas de la ciudad.

A menudo, Iryjuu Iriyndra parece un lugar de cortejo y buen humor. Los grupos de amigos y familiares organizan impresionantes muestras de afecto con arreglos florales u organizan fastuosos banquetes que desfilan por las calles desde el bazar hasta la casa de un destinatario casi siempre sorprendido. Iryjuu Iriyndra palpita con un latido conspirador, pero sus intrigas suelen tener buenas intenciones.

El pozo Némesis

Una abertura cada vez más ancha de éter turquesa, protegida por una cúpula de cristal de colores cinco veces más grande que el antiguo guardián del pozo Némesis, atraviesa el corazón de Osibu. Dimari-Diji vigila el pozo día y noche; aunque resulta espeluznante e inquietante, durante mucho tiempo ha permanecido relativamente inactivo y sólo despierta a los habitantes de la ciudad con su siniestro susurro una vez cada cinco años. Desde que Deron Melcarian atravesó su superficie y desapareció, la frecuencia de estas noches de aflicción e insomnio ha aumentado hasta repetirse una vez al mes. Cada noche de susurros se cobra un precio claro y creciente en la población de la ciudad. La intensificación del malestar ha llevado a la ciudad a situar un grupo de centinelas alrededor del pozo para que, en caso de catástrofe, ayuden a Dimari-Diji en todo lo que puedan.

Volvyra, el Retorno

Volvyra, notable en Osibu por ser una de las pocas estructuras adornadas con puertas adecuadas y tradicionales, es también conocida como la Casa del Retorno. Los que han completado su germinación se alojan en la pequeña instalación cuando finalmente regresan a casa. Durante tres días, el germinado que ha vuelto responde a las preguntas de las Chyayup sobre el mundo exterior antes de que se le interrogue para evitar cualquier duplicidad que pueda traicionar la seguridad de Osibu. Al final de este proceso, a los germinados se les perfora y se les decora con los materiales que trajeron de sus viajes, trazando un mapa de su viaje para que lo vean los demás osibanos. El grupo que ha vuelto puede entrar entonces a través de Volvyra como miembros adultos de la ciudad.

Si el regreso de un germinado se produce en los quince días siguientes a la muerte de una de las Chyayup, el proceso de reintegración conlleva un paso más. Las Chyayup le preguntan al germinado si sintió la muerte en el suelo durante los últimos días de su regreso. Si responden afirmativamente y su descripción de esta sensación mórbida coincide con la visión de la Chyayup fallecida sobre su marchitamiento, el germinado que regresa se convierte en candidato a ocupar el puesto vacante.

Volvyra también cumple una función secundaria: asegurarse de que los que han traicionado la confianza de Osibu no conserven ningún recuerdo de la ciudad. Los exclusivos sueros para eliminar los recuerdos de la ciudad durante los Sueños deben elaborarse a mano y muy cuidadosamente para que se ajusten a la composición única de cada individuo, teniendo en cuenta la duración de su estancia y si son nativos de Osibu. Tras la preparación de estos brebajes, se administran dentro de los muros del Retorno.

La lente de Galundari

Un artefacto creado por el rey-mago Nex, la *Lente de Galundari* atrapó y fue alimentada por un balor inmensamente poderoso llamado Galundari. Tras la desaparición de Nex, la *Lente* fue descubierta por el *pathfinder* Durvin Gest. Al percatarse del peligro, Gest viajó a Osibu para destruir la Lente lanzándola al pozo Némesis en el año 4332 AR.

Gest se sometió al *geas* solicitado para guardar los secretos de Osibu, pero llevó el vínculo mágico al límite al publicar sus aventuras y su relato de la *Lente de Galundari* se hizo famoso entre la Sociedad.

Senghor

Un importante puerto comercial y potencia naval de Mwangi

SENGHOR **ASENTAMIENTO 8**

N CIUDAD

Gobierno Consejo mercantil

Población 27.819 (96% humanos, 2% medianos, 1% enanos, 1% otros)

Idiomas calda, enano, mediano, mwangi, taldano

Religiones Balumbdar, Brigh, Desna, Erastil, Farasma, Gozreh, Sarenrae

Amenazas piratas, huracanes, inundaciones, monstruos marinos

Centro de construcción naval En Senghor pueden encontrarse vehículos náuticos de hasta 13.º nivel a la venta con una búsqueda diligente. Los vehículos de nivel superior al 8.º, cuando se encuentran, están a la venta al 90% + 2d10% de su precio normal.

Isaara (LN humana mercader 8) Importante facilitadora de envíos

Gyan Baako (N humano cervecero 5) Patriarca de una familia de comerciantes de artículos de lujo

Dini Okpara (LN humana hechicera 11) Mercader mágica y erudita de las antigüedades

Bosede Eku (NB enano comerciante 6) Prominente importador de telas

RECURSOS

Armadura/ Armas

Artículos de lujo

Barcos

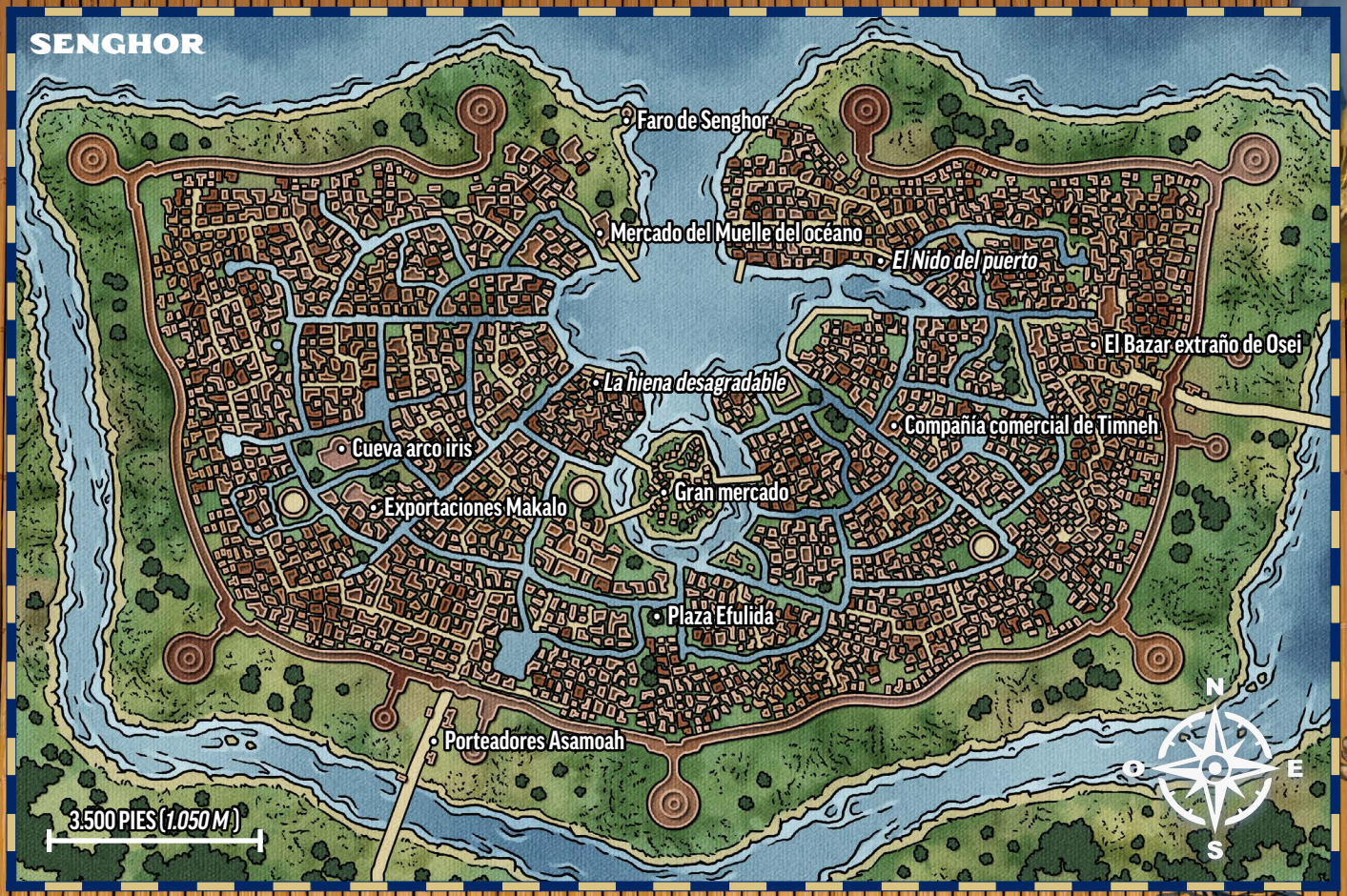
Especias/Sal

Granos/Frutas/ Verduras

Mariscos

Objetos mágicos

Telas


SENGHOR
Faro de Senghor
Mercado del Muelle del océano
El Nido del puerto
El Bazar extraño de Osei
La hiena desagradable
Compañía comercial de Timneh
Cueva arco iris
Gran mercado
Exportaciones Makalo
Plaza Efulida
Porteadores Asamoah
3.500 PIES (1.050 M)
N
O
E
S

Barcos de Senghor

Senghor es conocido por sus buques altamente avanzados; estas embarcaciones únicas son reconocibles al instante. Entre las embarcaciones de pesca más comunes se encuentran el «laúd» y la «olla» de Senghor, barcos elegantes con techos redondeados que sirven de refugio o espacio para vivir. El barco más común que se ve en alta mar es el «escobén anzuelo», una embarcación de caza de piratas armada con cuchillas para cortar las velas y pesados arpones para atrapar a otros barcos; la forma de estos barcos les permite navegar haciendo curvas cerradas cuando persiguen un objetivo. El más temido e imponente de los barcos de Senghor es el enorme «tambor de guerra», un acorazado cargado de cañones y demás armas mortales. Los barcos de Senghor también son conocidos por llevar «teteras», pequeñas embarcaciones de emergencia construidas a prueba de tormentas. Las teteras están equipadas con grandes globos que actúan como una boya y evitan que el barco se hunda.

La fortaleza en el mar

La ciudad-estado de Senghor, una potencia naval afianzada en la Extensión de Mwangi, es famosa por su ingeniería sin parangón y sus imponentes murallas portuarias, inquebrantables tanto frente a ataques extranjeros como frente a la imparable fuerza de los vientos más intensos del océano. Los caldarus dominan Senghor, aunque representan menos de la mitad de la población y son superados en número por los demás pueblos que residen en la ciudad. Los caldarus son reconocidos como los constructores de Senghor, y los barcos y la arquitectura de la ciudad son únicos en la Extensión de Mwangi. A pesar de que la ciudad se presenta como una meritocracia, los caldarus también poseen la mayoría de los negocios mercantiles importantes y los puestos de poder político. Esto se debe en gran medida al tiempo que llevan establecidos en la ciudad, ya que los caldarus han estado presentes desde la fundación de Senghor hace más de 2000 años.

Senghor ha funcionado durante mucho tiempo como el principal centro de comercio entre la Extensión de Mwangi y Avistan gracias a sus acogedores mercados y a sus inigualables esfuerzos por dar caza a los barcos piratas que plagan sus rutas comerciales oceánicas. Sin embargo, aunque Senghor mantuvo en su día una neutralidad pragmática para garantizar el flujo comercial, recientemente ha optado por involucrarse en la política de otras naciones y ahora se enfrenta al precio de sus acciones. La caída de Sargava supuso el fin de los acuerdos monetarios de la nación colonialista con los Capitanes Libres de Los Grilletes, que mantenían a raya a los barcos asaltantes. Hoy en día, estos capitanes piratas asaltan los océanos, a menudo saqueando a los socios comerciales de Senghor en alta mar. Ahora, los barcos de Senghor luchan por mantener la bahía y los océanos de Senghor libres de piratería y seguros para los comerciantes que los visitan.

La caída de Sargava y la posterior alianza con Vidrian (la nación que se alzó en el lugar de la antigua colonia) constituyeron el primer gran pacto entre dos ciudades-estado en la actual Extensión de Mwangi, pero estos acuerdos siguen siendo provisionales y no se han puesto a prueba. Vidrian y Senghor comparten el interés por mantener a los colonizadores y los intereses extranjeros fuera de ambos estados. Sin embargo, la alianza fue firmada precipitadamente por Vidrian bajo coacción y las condiciones son muy favorables para Senghor. A medida que la nación de Vidrian crece, aumenta también el resentimiento por las condiciones de estos acuerdos, y los habitantes de Vidrian protestan por el desequilibrio de estas condiciones y presionan para que se renegocien. Senghor aún no ha cedido a estas presiones.

Los comerciantes de Senghor se enorgullecen de vender productos de calidad a un precio justo y se aseguran de que los artesanos y trabajadores que les proporcionan los productos reciban un pago justo como compensación. Irónicamente, esta política le granjeó a Senghor la mayoría de sus enemigos. Los piratas, los colonos y las compañías comerciales sin escrúpulos prefieren el envío de materias primas baratas a cambio de unos cuantos cobres de sobra, telas de mala calidad y alcohol barato, y Senghor ha sido hasta ahora el gran tope para este tipo de aspiraciones. Naciones avistanas como Cheliax han intentado tratar con Senghor y negociar acuerdos para formar una embajada comercial en la ciudad-estado, pero estos esfuerzos han estado plagados constantemente de mala suerte, saboteando hasta ahora cualquier progreso. Si el gobierno de Senghor sabe algo más sobre estas desgracias, nadie ha conseguido demostrarlo. Asimismo, Senghor se niega a permitir la entrada de barcos esclavistas a sus puertos, llegando incluso a prohibir la entrada a barcos que se sabe que forman parte del comercio de esclavos aunque no lleven ninguno a bordo. Aunque la respuesta a esto ha sido la indignación de

algunos sectores, a menudo los mercaderes agraviados carecen de recursos para hacer algo más que estrellarse contra el poder de los impenetrables diques de Senghor.

LA VIDA EN SENGHOR

La vida cotidiana en Senghor existe para dar cabida a su potente enfoque mercantil y a la gran cantidad de negocios que se realizan a diario. Los agricultores, los pescadores, los estibadores y los panaderos se levantan antes de que el salga el sol y se preparan para la jornada de trabajo. Senghor está más tranquila justo antes del amanecer. A media mañana, las calles se llenan de gente. Se espera que los peatones se saluden por primera vez en el día de forma individual en señal de respeto. Esto hace que los saludos sean mucho más largos que en otras culturas.

La mayoría de los habitantes de Senghor comienzan el día con una taza de té, del que hay numerosos sabores para elegir, pero la hierba de limón es la más común. A continuación, los residentes suelen comprarse una comida rápida de camino al trabajo, parando en cualquier puesto, dependiendo de la cocina que les apetezca. Los forasteros comparan a los habitantes de Senghor con incansables constructos mientras trabajan y se burlan de que, cuando no lo hacen, parecen no tener noción del tiempo. Los que tienen un momento libre a veces limpian los santuarios de dioses y espíritus menores para que les traigan suerte. Los sacerdotes de Senghor se esfuerzan por mantener en buen estado incluso los santuarios más pequeños de los dioses más insignificantes y respetan la importancia que tienen en los aspectos cotidianos de la vida de la ciudad. Los que no respetan las tradiciones y la cultura de Mwangi son conocidos por tener una inexplicable mala suerte y se les condena rápidamente al ostracismo dentro de la comunidad, a menos que logren rectificar la situación.

Los habitantes de Senghor tienden a seguir una rutina, recorren el mismo camino todos los días, pasan por delante de las mismas tiendas, visitan a los mismos grupos de amigos y conocidos. Sus rutas no están dictadas por la eficiencia, sino por las personas que les importan y los santuarios con los que están más en sintonía. Las generaciones más jóvenes pueden afirmar que no piensan en los caminos que recorren durante el día, pero la mayoría rara vez se aleja de su ruta habitual, salvo en caso de emergencia. Senghor es una ciudad de posibilidades y, en ocasiones, la rutina es la única forma de evitar sentirse abrumado. Estas rutas también proporcionan a la generación más veterana mucho tiempo para cotillear entre ellos, ponerse al día sobre cómo han cambiado las familias y, en general, reforzar los lazos dentro de la comunidad.

Las tardes se suceden por turnos; en primer lugar, los niños se dirigen a casa para ayudar en las tareas después de un largo día de escuela o para perfeccionar sus habilidades con un mentor. Poco después, les siguen muchos de los madrugadores de la ciudad. Sin embargo, una vez que se pone el sol, la mayoría de los adultos que no están trabajando optan por socializar en tabernas, salones o balcones abiertos para tomar bebidas y comer con sus amigos.

Después de la cena, Senghor se ralentiza y una profunda quietud se instala en la ciudad al caer la noche. Muchas conversaciones se convierten en relatos que hablan de espíritus

ARMADURA DE QUITA Y PON

La armadura de cerámica típica de Senghor que puede quitarse fácilmente para nadar.

SUJECIONES DE ARMADURA OBJETO 1

AJUSTE

Precio 4 po, **Impedimenta** –

Esta armadura se puede quitar fácilmente. Una armadura con sujeciones de armadura obtiene el rasgo ruidoso. No puedes añadir sujeciones de armadura a una armadura que ya tenga el rasgo ruidoso. Puedes quitarte una armadura con sujeciones de armadura con una actividad de tres acciones, que tiene el rasgo manipular. Esto no afecta al tiempo que se tarda en ponerse la armadura.

malignos, edificios embrujados y magias viles, mientras los compañeros se turnan para contarse historias que probablemente hayan oído de alguna u otra forma docenas de veces. Las leyendas de maldiciones, plagas y maldades que parecen absurdas durante el día se ciernen sobre la ciudad por la noche. Una vez concluidos los relatos, la mayoría se dirige lentamente a casa en grupos, vigilando que no haya nada siguiéndoles entre las sombras. A veces, un grito solitario atraviesa la tranquila noche de la ciudad, aunque nadie sabe si proviene de una broma, de una mente exaltada o de un peligro real. La mayoría no se detiene en esas situaciones para no llamar la atención de los seres poco benévolos cuyas historias acaban de contar.

Para los ciudadanos de Senghor, el nacimiento, el matrimonio y la muerte son las tres celebraciones más importantes. Se intercambian generosos regalos para todos y se celebran numerosos rituales y bendiciones a los dioses para asegurar una vida próspera o una travesía pacífica. Para los extranjeros, un funeral y un velatorio en Senghor pueden parecer ocasiones más alegres que un nacimiento, lo que se debe al deseo colectivo de despedir a sus muertos sin remordimientos para que no se rezaguen. Las historias de los difuntos y de cómo vivieron su vida pueden durar días, dependiendo de su posición dentro de la comunidad, y se espera que todas las personas que los conocieron personalmente presenten sus respetos, aunque sea brevemente.

Debido al ritmo de los negocios y a los constantes cambios en los mercados, las fiestas en Senghor están mucho más reglamentadas que en los pueblos de la periferia. Los ancianos y los sacerdotes se consultan entre sí y buscan señales en la Naturaleza antes de sugerir cuándo y dónde celebrar una fiesta. Cuando Senghor decide dar rienda suelta a la festividad, toda la ciudad se transforma en una colorida y desenfrenada fiesta musical. Las vacaciones suelen comenzar como eventos más pequeños en los pueblos de las afueras antes de abrirse camino hacia el interior de la ciudad. A medida que se acerca la festividad, una multitud cada vez mayor se reúne en una gloriosa procesión hacia el auténtico festival de la ciudad, que dura algo más de una semana. Muchos barcos de Senghor programan su regreso de largas travesías sólo para asegurarse de que su tripulación pueda asistir a estos acontecimientos. Todas las empresas comerciales y los grandes negocios de la ciudad son responsables de financiar alguna parte de las numerosas ceremonias, fiestas y conciertos, tareas que son delegadas por el ayuntamiento y por las que se compite ferozmente. De principio a fin, las luces de la ciudad nunca se apagan durante el festival y hay bailarines y música en cada esquina.

HABITANTES DE SENGHOR

Los habitantes de Senghor valoran el comercio y el pragmatismo, pero esta naturaleza aparentemente mercenaria contradice su fuerte sentido del orgullo. Su ciudad-estado es rica y poderosa, los ciudadanos respetan y disfrutan de la importancia que les otorga su condición de gran mercado. Al mismo tiempo, Senghor valora la libertad, la equidad y la independencia y ningún habitante respetable de Senghor cedería jamás en estas cuestiones, ni siquiera por dinero. Los piratas y los traficantes de esclavos son escoria a la que hay que perseguir, no comerciar con ellos, sin importar los altos beneficios de sus bienes ilícitos. Asimismo, a Senghor no le interesa permitir que las potencias extranjeras (especialmente las que han demostrado ser violentas o explotadoras) se afiancen en la ciudad.

Los mercados, que son el sustento de Senghor, son sagrados, y los distintos guardias del mercado patrullan las calles para mantenerlos así. Ataviados con uniformes negros y escarlatas y portando armas abiertamente, estos guardias suelen ir sin armadura para mostrar su confianza en las normas pacíficas de la ciudad. Cuando la violencia parece asomar en el horizonte, los guardias se ponen una armadura ligera hecha de placas de cerámica y unos cascos de cerámica distintivos, tallados con hendiduras para los ojos que dificultan a los enemigos saber hacia dónde está mirando el guerrero. Sin embargo, esta imagen es increíblemente rara, ya que la mayoría de los

posibles agresores han aprendido que Senghor no es una potencia militar con la que se deba jugar.

La religión en Senghor tiende a reflejar el mismo pragmatismo que sus habitantes demuestran en otros aspectos de la vida. Erastil, de forma un tanto extraña para los forasteros, es venerado como dios de la riqueza, ya que ésta se considera el medio para proporcionar seguridad a la familia y a la comunidad. A veces se recurre a la enorme fuerza de Balumbdar para reforzar las murallas de la ciudad. A Desna, Gozreh y Sarenrae se les pide que guíen a los navegantes con seguridad mediante el sol, las estrellas y las corrientes. A Farasma se le hacen ofrendas para que guíe las almas de los perdidos en el mar hasta su debido descanso. Brigh también suele aparecer en las representaciones religiosas, aunque se la asocia con el fuego y la cerámica más que con el metal y los engranajes. La responsabilidad de recitar oraciones y realizar rituales recae casi exclusivamente en los sacerdotes de Senghor, ya que los ciudadanos cuentan a los sacerdotes sus preocupaciones o deseos y luego siguen con su día a día mientras los sacerdotes suplican a los dioses en su nombre.

La vestimenta de la clase trabajadora de Senghor se debe a la importancia de la pesca para el sustento de la ciudad. Los sombreros sueltos que parecen paraguas, diseñados para mantener el sol lejos de la cara y los ojos, son una característica común en los días luminosos. La ropa suele estar reforzada con cañas u otros materiales flexibles para permitir la circulación del aire en un clima sofocante. Los pescadores suelen decorar sus sombreros con adornos en forma de pez para mostrar su destreza o incluso para representar su mayor captura; y el más omnipresente de todos es el arpón de pescador, un bastón con anzuelo que se utiliza para cazar grandes peces, ciudadanos de todas las clases sociales llevan versiones simbólicas de esta herramienta. Para los que no son pescadores, los garfios se modifican para representar mejor su profesión. Los agricultores llevan anzuelos con forma de arado, aunque casi nunca los utilizan para ese fin. Los sacerdotes llevan arpones simbólicamente rotos para demostrar su humildad. La armada de Senghor empuña arpones grandes y crueles, más parecidos a las alabardas, perfectos para alancear a un oponente en una cubierta que se balancea o para cortar los cabos de un veloz clíper pirata.

Los patrones son importantes en Senghor. Los patrones de la ropa de una persona pueden indicar todo, desde su profesión, clase social y familia, hasta las mercancías que ofrece en el mercado. Los motivos del mercado suelen ser sencillos y estar en un lugar destacado, como en el dobladillo de la ropa. Los de un vendedor de productos agrícolas suelen incluir dibujos de brotes y raíces; los de un pescadero tienen un pez estilizado sobre un patrón de líneas; los de un alfarero tienen marcas redondas; y los de un tejedor tienen líneas decorativas. Los patrones familiares y de clase son más variados, pero suelen parecer olas rompientes y escenas náuticas cotidianas y pueden ser sencillos o muy ornamentados.

Dada la importancia de estos patrones, no es de extrañar que los habitantes de Senghor tengan en gran estima a los tejedores. Además de sus coloridas prendas, muchos tejedores complementan sus ingresos con la fabricación de alfombras, muy demandadas en hogares y negocios de toda la ciudad. Al ser un centro de comercio naval, los habitantes de Senghor también respetan mucho a los constructores de barcos. Los alfareros, cuyas cerámicas duraderas y ligeras sirven como recipientes de almacenamiento, revestimiento de barcos y armadura personal, son una parte vital de la industria de la ciudad. Por desgracia, aunque los pescadores y los agricultores son las dos fuerzas que mantienen alimentada a la ciudad, rara vez son tan alabados por sus conciudadanos. En cambio, la clase mercantil y los diplomáticos de la ciudad-estado se consideran las fuerzas que mantienen la economía y la vida de Senghor en movimiento; estos negociadores poderosos e influyentes constituyen la clase alta de la ciudad.

ARPONES

Estos bastones con anzuelo son populares entre los pescadores y los guerreros de Senghor. Un arpón del tamaño de una criatura Mediana es un arma marcial común del grupo de los palos. Inflige 1d6 puntos de daño contundente y tiene Impedimenta 1. Se requiere una mano para usarlo y tiene los rasgos de arma derribo y versátil Per. Los arpones se pueden conseguir fácilmente en Senghor y en los asentamientos cercanos por 1 po.

LA FAMILIA JAJA

Aunque no son una potencia mercantil importante ni un negocio unido, los Jaja son una antigua familia de caldarus que destaca por tener una poderosa y misteriosa vena hechicera. Aunque su extraña posición en la sociedad significa que tienen poca influencia política o económica oficial, la mayoría de los ciudadanos prominentes de Senghor se lanzarían ante la oportunidad de que un Jaja se casara con un miembro de la familia.

Los edificios de Senghor utilizan patrones similares a los de sus telas para mostrar la familia a la que pertenece la estructura o la actividad que se ejerce en ella. Un edificio en Senghor suele ser una casa de mercado o una casa residencial. Las casas de mercado, como su propio nombre indica, se construyen para el comercio y son mucho más altas para ofrecer más espacio de almacenamiento. Todos los edificios de la ciudad están diseñados teniendo en cuenta las tormentas, por lo que el patrón simbólico siempre se coloca por encima de la línea de inundación de la ciudad. La mayoría de la gente utiliza sus niveles superiores como almacén para evitar los daños causados por el agua y algunos tienen chimeneas que dan a patios en el tejado para cuando la ciudad se inunda. En lugar de luchar contra las olas y los vientos de un huracán, los edificios oblongos están diseñados para encauzar el agua a su alrededor, guiando la inundación a través de las calles y de vuelta al mar. Las casas están dispuestas en diagonal para que el agua fluya a través de ellas. Durante la temporada de vacaciones conocida como la Cosecha del Huracán, se tienden redes entre las casas para capturar los miles de peces que atraviesan la ciudad a causa de las tormentas.

La tradición artística de Senghor surge, en parte, del pragmatismo de sus ciudadanos. Un sistema de pilares en la ciudad ayuda a interrumpir el flujo de agua entre las estructuras, frenando la erosión y el desgaste de las murallas. Las zonas más altas tienen una estatuaria más escultural, a menudo con representaciones de peces. Las zonas del mercado y los barrios de nivel intermedio cuentan con pilares y estatuas diseñadas más por su utilidad que por su belleza; las casas del mercado a menudo atan cuerdas a la parte superior de estas estatuas para crear techos de tela sobre sus mercancías.

NEGOCIOS PROMINENTES

Los emisarios de los negocios más destacados de la ciudad forman el consejo de gobierno de Senghor. A continuación se enumeran los comerciantes y establecimientos con la riqueza y la influencia necesarias para opinar sobre el futuro de Senghor.

Exportaciones Makalo

Para los ricos, conseguir bienes auténticos y raros de la Extensión de Mwangi es cuestión de cuánto y si pueden entrar en una subasta de Okpaara. Para el resto de los visitantes que esperan hacerse con un fragmento de la mística de Mwangi, está Exportaciones Makalo. Aunque la mayoría de los habitantes de Senghor lo consideran una trampa para turistas, ninguno puede recordar un día en el que la modesta tienda no haya ocupado su estrecho rincón de los mercados. **A Makalo** (CN humano vendedor de recuerdos 4), aunque es un simpático excéntrico, apenas lo toleran los demás comerciantes de Senghor. Atrae a los nuevos clientes afirmando que sólo los más perspicaces podrán encontrar exactamente lo que necesitan. Curiosidades, fruslerías y talismanes son sólo algunas de las posibilidades que ofrece.

Las familias de comerciantes de Senghor

Las tres familias más ricas de Senghor son también los tres miembros más influyentes del consejo. Colectivamente, tienen una participación mayoritaria en todos los principales bienes comerciales que demandan las naciones de Mwangi, Avistan y más allá. Su influencia convierte al consejo en un organismo de tres facciones alineadas con estas familias y sus disputas.

La familia Eku controla la mayor parte de las telas de la Extensión de Mwangi y las que se exportan a través de los puertos de Senghor. Los tejedores de toda la Extensión traen consigo alfombras de Senghor, telas de corteza de los ekujae e incluso artículos más raros, como sedas de anadi o

túnicas de los mbe'ke en los barcos de los Eku. Debido a la increíble afición a las telas de la propia Senghor, es probable que los Eku hayan sufrido menos la reciente interrupción de las rutas comerciales que cualquier otro negocio en Senghor.

Los Baako son los comerciantes del azúcar, el café y la cerveza. Tienen acuerdos muy lucrativos con numerosas granjas para comprar y vender sus cosechas. Los Baako también son los mayores productores de cerveza, gracias a los cultivos de plátano, hibisco y yuca que también controlan. La receta de la cerveza de la familia Baako es un secreto muy protegido; hace décadas, la influyente **Basma Jaja** (N humana cervecera 7) adoptó una antigua receta de la familia Jaja y se la regaló a su marido **Gyan Baako** (LN humano cervecero 5) como regalo de bodas. Desde entonces, son muchos los espías que han intentado descubrir el secreto de los cerveceros.

La familia de mercaderes Okpara controla la exportación de pescado y el movimiento de materiales inusuales o mágicos, incluyendo tomos y reliquias peligrosas. Como familia de aventureros, exploran ruinas por toda la Extensión de Mwangi, recogiendo bienes exóticos y subastándolos al mejor postor, suponiendo que la expedición no haya sido contratada. **Dini** (LN humana hechicera 11), segunda hija de los Jaja, sirve actualmente como hechicera de Okpara y erudita de antigüedades.

Gremio de constructores de barcos de Senghor

Los muelles de Senghor son amplios y parecen extenderse hasta donde alcanza la vista. Los individuos que llevan los distintivos brazaletes marcados con las ondas estilizadas del gremio de constructores de barcos pasean por los muelles sin problemas ni obstáculos. Dirigen sus operaciones junto al mar desde su cuartel general en el interior de las famosas murallas de Senghor. El gremio produce barcos de una calidad impecable a un ritmo de producción apenas creíble, cada uno de ellos fabricado con cerámica avanzada y una extraña capacidad para evitar las peores tormentas que hace que los barcos de Senghor sean de los más deseados entre la mayoría de los capitanes. El gremio prohíbe la venta de sus barcos a esclavistas, piratas o a cualquiera que se sepa que se relaciona con ellos, por lo que un barco producido por Senghor es un premio raro, pero peligroso, para los malvados.

Isaara y la Compañía comercial de Timneh

Los bloqueos comerciales y la regulación de los barcos suponen verdaderos obstáculos para la economía de Senghor. Cuando hay que trasladar la carga, sea como sea, la gente acude a **Isaara** (LN humana mercader 8). Isaara es una monarca económica sin corona dentro de la ciudad, e interviene en casi todos los envíos que entran y salen de los muelles de Senghor. La Compañía comercial de Timneh, fundada por Isaara, ha negociado en transacciones para garantizar la entrega de mercancías más allá de los piratas de los Grilletes y la marina de Senghor. La compañía también comercia con gemas preciosas, minerales de toda la Extensión de Mwangi e importaciones valiosas. Isaara utiliza una amplia red de favores y promesas para engrasar la maquinaria del comercio. Los clientes afortunados sólo tienen que pagar por sus servicios con monedas. Sus favores, por otra parte, suelen ser muy caros y conllevan cierto riesgo, pero la mayoría considera que merecen la pena, ya que todavía no ha fallado a la hora de conseguir que los cargamentos superen todos los trámites burocráticos.

El Nido del puerto

El Nido del puerto es una bulliciosa taberna situada cerca de los principales muelles de Senghor. Un sinfín de trofeos adorna sus paredes, todos ellos de depredadores voladores cazados con éxito por los clientes de la taberna. Esto, combinado con las intrincadas tallas que adornan los pilares de piedra, crea un ambiente caótico a la par que novedoso para todos los clientes que acuden por primera vez. La taberna también es un conocido lugar de reclutamiento para los capitanes que buscan llenar sus filas con mercenarios y marineros por igual. Atender a este subconjunto específico de viajeros lo convierte en un gran negocio y, en comparación con muchos otros establecimientos de bebidas de Senghor, bastante acogedor para extranjeros y forasteros.

Las bebidas que se ofrecen abarcan varios niveles de rareza y proceden de muchas tradiciones mwangi diferentes, desde rones estándar y vinos de palma hasta bebidas lácteas fermentadas menos comunes y licores de frutas especiadas que han

ASAMOAH

MAKALO

DINI

SHASA

EL SECRETO DE BOALII

Cuando los caldarus, mercaderes exploradores de Arcadia, cruzaron por primera vez el vasto océano en busca de nuevos socios comerciales, fueron recibidos por la ciudad de Boali. Los boalíes les ofrecieron tierras a los recién llegados, donde los caldarus construyeron la ciudad de Senghor y se mostraron muy hospitalarios. Explicaron su extraña demografía (poca gente en edad reproductiva) como resultado de una misteriosa plaga y dieron la bienvenida a los recién llegados para fortalecer su ciudad. Los exploradores caldarus, al ver la oportunidad de ampliar su red de comercio mundial, establecieron alianzas matrimoniales con los pocos jóvenes herederos de familias nobles que quedaban en Boali. Durante décadas, hubo desapariciones de jóvenes periódicamente que coincidían con el solsticio de verano y los eclipses lunares. Finalmente, los nuevos senghoritas descubrieron que sus jóvenes eran sacrificados por poderosos sectarios de Boali a seres descubiertos en las ruinas de la antigua Ghol-Gan. Los senghoritas arrasaron Boali, ejecutando a los sectarios y a sus colaboradores mientras rescataban a los destinados al sacrificio. A pesar de lo hipócritas que habían sido los boalíes, los senghoritas se sintieron culpables por haber violado su hospitalidad y, por ello, acogieron a muchos niños boalíes. Hasta el día de hoy evitan el tema y los hechos reales se pierden entre las leyendas. Unos pocos en Senghor están instruidos para protegerse de cualquier resurgimiento de la secta, y esta pequeña cábala continúa aferrándose a sus deberes incluso ahora.

envejecido durante cantidades incalculables de tiempo. Los nombres de estas bebidas pueden variar enormemente dependiendo del lugar de la Extensión del que proceda el que lo menciona, pero todos reciben siempre exactamente lo que han pedido, un sabor casero servido por las firmes manos de una anciana caldaru llamada **Shasa** (N humana cocinera 14).

Porteadores Asamoah

Aunque no es un trabajo vistoso, la ciudad de Senghor estaría paralizada sin **Asamoah** (N enano pastor 10) y su flota de transportistas de bueyes. Los porteadores transportan la carga desde y hacia los puertos de Senghor, distribuyendo las mercancías por los numerosos barrios del mercado. También trasladan la carga por la ciudad y a zonas más alejadas de ella. La gente ha apodado a Asamoah el «Hombre que susurraba a los bueyes» por las increíbles proezas que el enano ha logrado conseguir de sus bueyes.

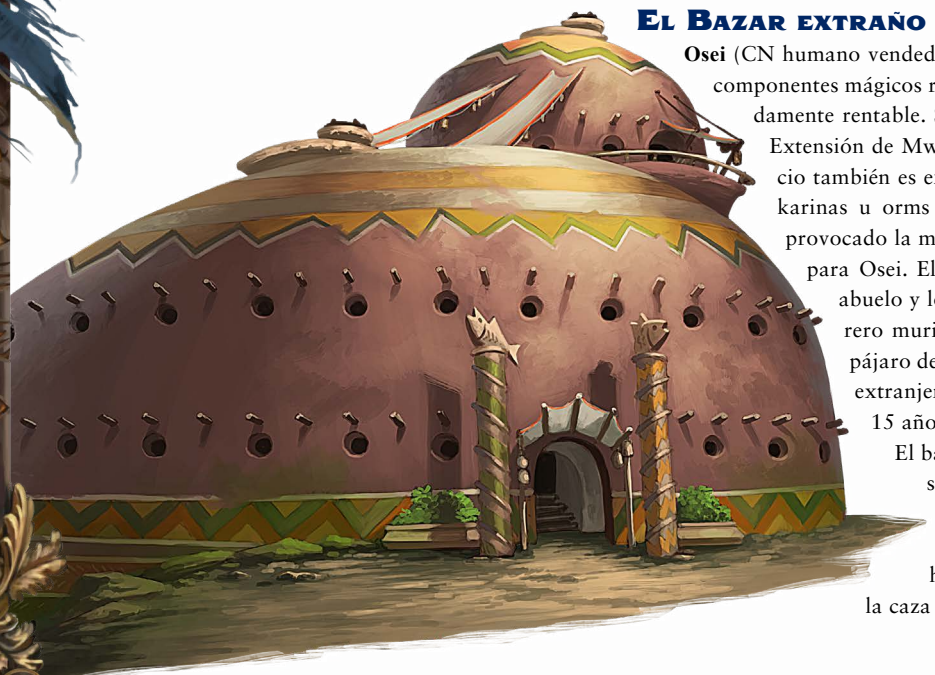
CÓMO EXPLORAR SENGHOR

Las siguientes son una muestra de algunos de los lugares más destacados que se encuentran en la ciudad de Senghor.

Anfiteatro de Senghor

Antaño, el anfiteatro no era más que una cuenca en un claro de las afueras de Senghor. Se inundaba fácilmente, incluso en ocasiones en las que la ciudad no lo hacía. En lugar de abandonarlo o rellenarlo, los ciudadanos lo pavimentaron con escaleras de piedra alrededor de su perímetro que descendían 15 pies (*4,5 m*) hasta un escenario circular pavimentado en el centro. En la actualidad, el anfiteatro es un pequeño espacio escénico dentro de las murallas de la ciudad que ofrece entretenimiento informal. Se diseñó con un sistema de drenaje alrededor del escenario que podía activarse manualmente. Las escaleras sirven de asientos y, cuando está seco, los ciudadanos entran y salen a su antojo para disfrutar de un día de paseo o ver a quien sea que esté actuando abajo. La gente es libre de subir al escenario cuando quiera, siempre que no haya ningún evento programado. Como los acontecimientos programados son raros debido al miedo a las inundaciones, las actuaciones son bastante comunes.

Cuando el anfiteatro de Senghor se inunda, se abandona la zona hasta que es seguro vaciarla. Sin embargo, a veces se celebran combates en el agua en el estanque que se acumula, tentando a los espectadores a hacer apuestas o incluso a entrar ellos mismos en la arena, aunque estos combates nunca son acontecimientos que se promocionen ni se sancionen.



El Bazar extraño de Osei

Osei (CN humano vendedor 5) se dedica exclusivamente a la venta de componentes mágicos raros e inusuales, pero su negocio es extremadamente rentable. Si la criatura es inusual y se encuentra en la Extensión de Mwangi, Osei afirma poder adquirirla. El negocio también es extremadamente peligroso. La caza de gnolls, karinas u orms acuáticos por sus propiedades mágicas ha provocado la muerte de muchos aventureros que trabajaban para Osei. El bazar fue fundado originalmente por el su abuelo y lo heredó su padre cuando el anciano aventurero murió en una cacería en busca de plumas de un pájaro del sol (página 299). El padre de Osei, Rinn, un extranjero de la Extensión, murió cuando Osei tenía 15 años, también a la caza de un pájaro del sol.

El bazar de Osei está dirigido por el propio Osei, su madre y sus hermanas. Trabajan con aventureros, ya sea vendiendo animales exóticos o encargando cacerías. Osei suele hacer de guía, pero se mantiene al margen de la caza en sí.

Boali, las costas prohibidas

Las ruinas de la antigua ciudad de Boali, perdidas en el tiempo y de las que rara vez se habla, se encuentran en la costa al norte de Senghor. La caída de la ciudad está rodeada de misterio. Las rocas y los escombros bloquean su puerto, mientras que la propia ciudad parece haber sido arrasada hasta los cimientos. Las ruinas se remontan a varios miles de años, coincidiendo con la fundación de Senghor, pero la mayoría de los ciudadanos de Senghor no saben nada de la historia de Boali y consideran que el lugar está maldito. Los exploradores actuales encuentran de vez en cuando pequeños emblemas de arcilla marcados con extraños símbolos u oyen el sonido de pasos fantasmales por la noche. Aunque no parece haber peligro más allá de las ocasionales bandas itinerantes de charau-ka, pocos se atreven a quedarse en Boali durante mucho tiempo.

La Cueva arco iris

La Cueva arco iris es una plaza interior con un nombre muy apropiado, ya que está cubierta del suelo al techo con animadas alfombras, moquetas, telas y tejidos. La vasta colección está mágicamente iluminada para ofrecer un brillante despliegue de color y textura sin parangón. Se pueden adquirir intrincados tapices, atuendos y alfombras de numerosas tradiciones mwangi, además de piezas personalizadas, accesorios y rollos de tela para uso personal. Los artesanos de las empresas textiles más pequeñas, que nunca podrían permitirse un edificio entero, pueden vender sus productos cómodamente sin preocuparse de los daños que puedan causar la luz del sol o la brisa marina. A cambio de la ubicación, cada comerciante debe permitir a Isaara y, por tanto, a la Compañía comercial de Timneh, ser el principal revendedor de sus mercancías fuera de Senghor.

Dique meridional

El gran dique meridional, construido para contener las tormentas y olas más fuertes del océano, es una maravilla de la ingeniería sin parangón. Diseñado y construido por los caldarus durante la fundación de la ciudad, el dique también sirve de barrera impenetrable para cualquier ejército o pirata que pretenda invadir la ciudad. En los años en los que las estaciones son suaves, se sabe que se reúnen en comunidades varias casas flotantes, barcos que sirven de vivienda y otras estructuras personalizadas tras el dique. Estos «pueblos del dique» albergan a muchos de los pobres y desheredados de Senghor, así como algunos reclusos, fugitivos y refugiados.

El faro de Senghor

Este faro, un testamento de la voluntad y la determinación de la ciudad, ha sido arrasado y reconstruido en tres ocasiones: dos por catástrofes naturales y una por conflictos. Al ser uno de los edificios más altos de todo Senghor, el faro es un objetivo frecuente de los ataques. El faro también funciona como una torre de vigilancia militar, construida con tres grandes catalejos para vigilar el paisaje. Los guardias de Senghor utilizan un sistema de comunicación basado en

NEGASHA

Incluso el más feroz de los monstruos marinos tiene problemas para atravesar los costados de los barcos blindados de Senghor. La armada caza a la mayoría de estas criaturas para garantizar la seguridad de los mercantes o, en ocasiones, las expulsa hacia el territorio conocido de los Capitanes Libres. La única criatura que ha desafiado su poderío es Negasha, un enorme pez vertebrado y acorazado con la cola en forma de espada y unas aletas gigantescas que se extienden como alas. La criatura es capaz de dar saltos titánicos o incluso de volar, ya que ha descendido del cielo para emboscar a los barcos. Aunque la armada de Senghor consiguió desgarrar una de las aletas de la gran bestia, ésta ha escapado a todos los intentos de atraparla. En lugar de matar a Negasha, algunos de los marineros más valientes han empezado a atraer a la bestia lejos de las rutas marítimas cuando la ven, tentándola con cubas de tela llenas de toneladas de pescado.

banderas izadas desde la torre. Los pisos inferiores del faro funcionan como armería y cuarteles para la guardia de la ciudad, mientras que los pisos superiores contienen una biblioteca especializada en la historia de la ciudad y un museo lleno de sabiduría popular.

La hiena desagradable

Aunque Senghor desprecia a los piratas, algunos corsarios de Los Grilletes se han instalado discretamente en la *Hiena desagradable*, un local de copas para estos parias que se esconde a plena vista en la ciudad. Los piratas se reúnen cómodamente, comen, beben y juegan en la *Hiena desagradable*. El lugar es algo sórdido, pero no es peligroso: los piratas saben que no deben llamar la atención hacia su establecimiento preferido. Los clientes procuran cuidar sus modales, a menos que se les provoque. La propietaria, **Omai** (CN elfa camarera 6), parece no tener problemas con su clientela, aunque es poco probable que el resto de Senghor comparta su opinión si los clientes de la *Hiena* se revelan como lo que son en realidad.

Mercado del Muelle del océano

Este mercado, construido en un antiguo muelle sin uso, comenzó como un pequeño lugar de comercio y creció rápidamente hasta convertirse en un mercado diario de comerciantes con atracciones acuáticas. Las cometas vuelan sobre las corrientes del océano y las maquetas de barcos y otras atracciones flotantes se exponen regularmente en coloridas flotillas. Por la noche se preparan y sirven comidas comunitarias, acompañadas de bailarines de fuego y música para entretener.

La mezcla que combina

Este restaurante de Senghor tiene una doble función. De entrada, es un bullicioso restaurante con combinaciones únicas de bebidas y maridajes que no se encuentran en ningún otro lugar. Pero además el local vende un notable surtido de pociones inusuales en su mostrador trasero. Uno de los propietarios de la tienda crea estas pociones mediante un largo proceso experimental que da como resultado mezclas que tienen dos efectos diferentes, aunque predeterminados, en quien las toma. El mostrador de pociones tiene una carta de combinaciones específicas por las que es conocido, pero, por el precio adecuado, los propietarios aceptan peticiones para elaborar nuevas mezclas que provoquen otros efectos deseados. El tiempo de elaboración de estas pociones suele ser de un par de días como mínimo y no son baratas.

El camarero de *La mezcla que combina*, **Inyene** (CN humano de género fluido alquimista 12), también vende las remesas fallidas a un precio bastante bajo. Las pociones descartadas producen uno de los efectos previstos originalmente, mientras que el otro efecto es totalmente imprevisible. Si uno tiene mucha suerte, una poción fallida puede funcionar como se pretendía; de lo contrario, los resultados son un cara o cruz. Pero eso no ha impedido a temerarios y jugadores comprar una impulsivamente en el pasado o incluso perder una apuesta imprudente y beberse el brebaje en medio del restaurante.

Objetos perdidos de Burash

Se puede encontrar un tesoro de pertenencias extraviadas en una casa flotante a lo largo del dique meridional. Esta recopilación de objetos

perdidos comenzó cuando **Burash** (NB humano de género neutro rescatador 4), el propietario de la casa flotante, se dio cuenta de la cantidad de objetos que la gente perdía en las inundaciones que asolaban la ciudad. Empezó a recoger y rescatar todo lo que podía. Aunque algunos objetos quedaron inservibles debido a los daños del agua, Burash pudo salvar y restaurar muchos otros. Hace todo lo posible por correr la voz en la ciudad y es discreto a la hora de elegir a quién devolver los objetos. No se opone a compartir a quién le ha devuelto un objeto, si alguien se presenta alegando ser el verdadero propietario.

Burash se considera una especie de coleccionista. En realidad, no le importa el valor de la mayoría de los objetos materiales, más allá de los indispensables. Por lo tanto, está más que dispuesto a dejar que los visitantes se lleven sus objetos y a proteger una posesión que supone que sería muy valiosa para su verdadero dueño. Y lo cierto es que no le importan los visitantes que llegan y disfrutan con el simple hecho de encontrarse baratijas y objetos personales interesantes que esperan reunir con sus verdaderos dueños.

Plaza Efulida

En las profundidades de los mercados de Senghor descansa un antiguo árbol al que los residentes se refieren como Efulida. Ese árbol en concreto y la zona bajo su sombra son un punto de referencia y un lugar de encuentro para aquellos que buscan aprender o adquirir conocimientos de un artesano o mentor comercial. Los potenciales aprendices llegan al árbol con mercancías preparadas para la venta y comparan las habilidades que aprendieron en casa o en sus respectivas aldeas. Traen consigo piezas elegidas a mano para mostrar su individualidad y sus puntos fuertes con la esperanza de que un artesano con talento o un comerciante influyente los tome bajo su tutela. Ésta es una de las formas más sencillas de que un ciudadano de Senghor ascienda en la sociedad.

Los objetos que se venden así tienen una historia única y muchos coleccionistas tienen la costumbre de comprar estas baratijas con la esperanza de adquirir una pieza de un artesano que pronto será famoso. Y lo que es más importante, permite a los ciudadanos de Senghor apoyar las artes tradicionales procedentes de las aldeas y tradiciones más pequeñas de la Extensión de Mwangi.

Tablón de anuncios

A pesar de su nombre, el tablón de anuncios es en realidad un gran pilar de piedra diseñado para llamar la atención de los transeúntes, aunque tiene el mismo propósito de mostrar anuncios de eventos o listas de oportunidades de trabajo honrado. No lo supervisa ninguna persona ni grupo en particular. Los residentes gestionan sus propios anuncios y la mayoría moderan ellos mismos lo que pone en el tablón, con cuidado de lo que se dice o se incluye para asegurarse de que no se gana una mala reputación y aleja posibles respuestas. La única excepción es un misterioso y revoltoso anónimo que disfruta espiando conversaciones que, de otro modo, serían privadas y revelando su contenido a través de mensajes soeces en el tablón.

Estos mensajes reveladores comenzaron de forma bastante inofensiva, pero cuanto más delicada es la información que revelan, más quieren los objetivos de los cotilleos ver silenciado el cartel, sin tener en cuenta el hecho de que los mensajes se consideran, en su mayor parte, habladurías. Una vez que se publican los rumores del día, permanecen publicados hasta que el anunciante decide eliminarlos. Si alguien intenta eliminar estos letreros, la información vuelve a aparecer en cuestión de horas. Los miembros de las clases altas se enfurecen especialmente cuando se enteran de que han aparecido chismorreos sobre ellos en el tablón de anuncios. Algunos se preguntan si lo bueno del tablón de anuncios compensa lo malo y si este medio de difusión de información y de oportunidades merece la pena por el irritante revelador anónimo.

Calda

Los caldarus de Senghor hablan calda, que destaca por no tener casi nada en común con otros idiomas de Mwangi, aparte de una serie de extranjerismos que se han adoptado en el habla informal. La mayoría de los lingüistas consideran que esto es una prueba más de que los caldarus son originarios de algún lugar distinto a la Extensión de Mwangi.

USARO

Violento dominio selvático lleno de fanáticos adoradores de demonios

USARO — ASENTAMIENTO 7

CM CIUDAD

Gobierno anarquía

Población 9.640 (78% charau-ka, 12% humanos, 10% otros)

Idiomas abisal, dracónico, mwangi, ocatano

Religiones Angazhan

Amenazas asaltantes orcos y elfos, charau-ka, demonios, sectarios religiosos, simios inteligentes

Dominio voraz El poder demoníaco de Angazhan inunda la ciudad. Las criaturas malignas que adoran a Angazhan obtienen los efectos de *protección* contra las criaturas y efectos buenos mientras están en Usaro.

Shosenbe (NM humano mago 16) Líder de los Elegidos

RECURSOS

Armadura/ Armas

Especias/Sal

Ganado/Pieles

Joyas/Gemas

Marisco

Objetos mágicos

Technology

USARO
• El Gran Trono
• El Criadero
• El río de la Sangre
950 PIES (285 M)
S
O
W
N

EL ALTAR DE ANGAZHAN

El singular *Altar de Angazhan* es un enorme lugar de poder en forma de cráneo del señor demoníaco Angazhan. Los charau-ka han utilizado el altar para aumentar sus filas reencarnando a la fuerza a los asesinados en él para que sirvan a Angazhan, aunque también fue el medio por el que los Reyes Gorila de Usaro ascendieron al poder. Cada aspirante a Rey Gorila (la mayoría de ellos otrora humanos) se presentaba en el *Altar de Angazhan*, preferiblemente sobre el cadáver de su predecesor, y era recompensado con la destrucción en el acto. Si Angazhan los consideraba dignos, los reencarnaba en forma de gorila.

USARO

El Altar del Poder

Usaro, quizá la ciudad más despiadada de toda la Extensión de Mwangi, encarna una lucha perpetua de la ley que intenta domar un nivel de caos abrumador. Usaro fue gobernada en su día por el Rey Gorila, un monarca gran simio inteligente cuyos poderes le fueron concedidos por el señor demoníaco Angazhan. Cada Rey Gorila controlaba Usaro con puño de hierro y protegía su poder e influencia con absoluta brutalidad. Pero el Rey Gorila más reciente, Ruthazek, fue abatido por unos aventureros hace varios años sin dejar ningún campeón victorioso de Angazhan que ocupara su lugar. Los habitantes de Usaro se abalanzaron a una lucha caótica para convertirse en su próximo gobernante reencarnado elegido. La reciente pérdida del *Altar de Angazhan* de la ciudad durante una incursión de los matanji sólo ha vuelto esta lucha más desesperada. En cualquier momento, se puede ver a un guerrero despiadado empalando un cuerpo en uno de los antiguos zigurats blancos de Usaro con la esperanza de ganarse el favor del señor demoníaco. Los mandriles conocidos como charau-ka merodean por las orillas del lago Ocota por la noche para arrastrar a la gente al río de sangre de la ciudad como sacrificios para su señor o para experimentar con nuevos métodos de reencarnar a la fuerza a víctimas involuntarias en sirvientes de su patrón demoníaco. Mucha gente considera a los charau-ka abominaciones inmundas por la falta de respeto con la que tratan a los muertos.

Los depravados viajan desde todo Golarion en busca del poder y la libertad de Usaro, pero incluso los que sobreviven el tiempo suficiente como para entrar en la ciudad a menudo se convierten en poco más que un charco de sangre mientras intentan demostrar su valía a sus residentes. La mayoría de los que llegan a Usaro simplemente se ven atrapados, hambrientos y poco preparados para la dura realidad de vivir en esta sociedad anárquica y rápidamente se dan cuenta de que los retos que conocían no eran nada comparados con esta nueva pesadilla. Los matanji (orcos autóctonos de la Extensión de Mwangi) y los elfos kallijae atacan la ciudad con regularidad, roban artefactos e intensifican su guerra perpetua contra Angazhan y sus siervos. Estos grupos organizan incursiones intensamente violentas en la ciudad con el pretexto de rescatar a los prisioneros de guerra y a cualquier persona secuestrada durante la noche.

Por consiguiente, como cabía esperar, Usaro es increíblemente peligrosa tanto para los visitantes como para sus habitantes. Cualquier atisbo de lo que alguna vez pudo parecerse al comercio se ha venido abajo; los hambrientos tienen más probabilidades de ser devorados por los experimentos de convocación que deambulan por las calles que de encontrar su propia comida. Muchos creen que la ciudad está al borde del colapso, mientras que otros afirman que cuando el próximo Rey Gorila ascienda, la ciudad volverá a recuperar su típico equilibrio entre la ley despiadada y el caos violento.

Son numerosos los pretendientes que aspiran a convertirse en el próximo Rey Gorila (demonios menores, elfos corruptos, humanos, simios), pero sin el poder del *Altar de Angazhan* que antes se encontraba en el Gran Trono de la ciudad, nadie puede reclamar realmente el título. Los soldados de mayor confianza del Rey Gorila custodian lealmente el Gran Trono y prestan poca atención al caos circundante. Otras poderosas facciones reclaman territorios y seguidores mientras esperan su momento.

El hombre conocido como Shosenbe es quien tiene actualmente más poder e influencia en Usaro; está uniendo a los residentes que no pueden sobrevivir por sí mismos o no creen realmente que puedan convertirse en el próximo Rey Gorila. Algunos forasteros creen que podría salvar a Usaro de sí misma y traer la paz a la ciudad e incluso los cínicos están de acuerdo en que él es quien más hace. Como resultado, Shosenbe es el que tiene más enemigos y aliados dentro de la ciudad. Tal notoriedad tiene su propio valor.

LA VIDA EN USARO

Dentro del caos de Usaro, hay quienes se deleitan con la violencia y quienes no tienen más remedio que vivir allí. Los siervos de Angazhan constituyen la mayoría de la población, principalmente charau-ka. La mayor parte del resto de la ciudad está formada por una clase marginal humana que vive atemorizada por sus conciudadanos. Aunque muchos de estos residentes viven en la extrema pobreza, dejan ofrendas de carne en la puerta de sus casas para evitar que los charau-ka se lleven a los miembros de su familia. La gente suele comprar comida a los pocos mercaderes ambulantes lo suficientemente poderosos como para entrar en la ciudad de forma segura y comerciar con bienes y alimentos tanto con los habitantes como con sus gobernantes. Estos mercaderes suelen ser aventureros retirados y experimentados que podrían deshacerse fácilmente de un charau-ka o enfrentarse a un mago; en consecuencia, suelen poder fijar sus precios. Debido a la extrema falta de agricultura, la gente suele comer cualquier verdura que se importe a la ciudad o que crezca en la selva y estos artículos suelen considerarse un lujo; la mayoría sólo come carne y huevos, ya que resultan mucho más fáciles de conseguir.

Los combates, las ejecuciones, las luchas cuerpo a cuerpo y los rituales sirven de entretenimiento, al menos para los ciudadanos más curtidos. Los que simplemente intentan sobrevivir, normalmente descendientes de prisioneros que han olvidado hace tiempo sus culturas nativas, no tienen muchas diversiones agradables, pero intentan disfrutar de la cocina y de diversos rituales religiosos mientras rezan por la salvación. A los niños no se les permite jugar en el exterior por miedo a los secuestros o a la violencia aleatoria, por lo que muchos juegos al aire libre deben adaptarse a los espacios interiores.

El clima en Usaro rara vez se desvía del calor y la humedad, pero los veranos traen un nivel extremo de calor y humedad que llena la ciudad de horribles olores, volviendo el suelo pegajoso como el de un matadero e intensificando aún más la violencia de la ciudad. Los dos breves meses de verano pueden ser mortíferos, por lo que la gente tiende a permanecer mucho más tiempo en casa para escapar del calor, lo que mantiene el caos más contenido de lo habitual. Como el verano se considera la época más vulnerable del año, suele ser cuando los presos intentan escapar de Usaro, además de ser la época más probable para que se produzcan incursiones.

La única festividad realmente obligatoria es la celebración del señor demoníaco Angazhan el último día del año. Así como este último día representa la muerte, el primer día del nuevo año representa la reencarnación. Los charau-ka realizan sus reencarnaciones más experimentales durante esta época; todos quieren impresionar y homenajear a Angazhan con sus creaciones. El agua del río de la Sangre de la ciudad se utiliza en rituales al servicio del patrón demoníaco de la ciudad y los cuerpos se apilan en la desembocadura del río para refrescar la sangre. Los charau-ka suelen remar en canoas por el río y llevarse a cualquiera que se atreva a acercarse lo suficiente, pero lo más frecuente es que sigan la corriente hasta el lago Ocota para encontrar víctimas desprevenidas en plena noche. Casi todos los que se ven obligados a abandonar sus hogares para unirse a las crueles festividades intentan escapar antes de que termine la fiesta. Aunque pocos lo consiguen, a ninguno se le disuade de que lo intente; ningún castigo con el que los charau-ka pudieran amenazar sería mucho peor que el que ya tenían planeado.

Los habitantes a menudo no tienen ningún otro lugar al que ir, por lo que deben ingeniárselas para sobrevivir en medio de su peligroso entorno. El agua de Usaro está totalmente contaminada con sangre y es casi imbebible, lo que obliga a la mayoría de los humanos a atragantarse con sangre o a realizar peligrosos viajes al lago Ocota para obtener agua potable.

Aquellos que pueden ahorrar suficiente dinero suelen comprar la mejor protección física y fortificación que pueden permitirse para sus hogares; esta práctica vital mantiene vivos a muchos ciudadanos usaranos. Otros contratan a magos, hechiceros o clérigos

REENCARNACIÓN FORZOSA

Uno de los estrictos límites de la mayor parte de la magia de resurrección es que no puede afectar a ninguna criatura que no quiera volver a la vida. Sin embargo, con el poder del *Altar de Angazhan*, los charau-ka han desafiado históricamente esta realidad, transformando los cadáveres de sus enemigos caídos en más charau-ka. Esta perversión del orden divino ha llevado a los charau-ka a convertirse en uno de los pueblos más odiados de la Extensión de Mwangi, incluso cuando se les compara con los violentos y recelosos kaava o los caníbales gnolls.

DEVOCIÓN PELIGROSA

Seguir y alabar a Angazhan no está exento de riesgos y sus seguidores suelen someterse a rituales peligrosos. En uno de estos ritos, los devotos cantan, tocan tambores especiales y consumen alucinógenos que se encuentran en la selva de la Extensión de Mwangi. Se sabe que aquellos a los que se les permite realizar este ritual adquieren poderes especiales; algunos adquieren una fuerza asombrosa, mientras que otros se transforman en criaturas con un rostro demoníaco que coincide con el del Rey voraz.

para que lancen protecciones permanentes en sus moradas. Por desgracia, éstas son las únicas soluciones económicamente viables que tienen la mayoría de los residentes, ya que la alternativa es abandonar los pocos recursos que aún poseen y marcharse para convertirse en refugiados. Algunos consideran un orgullo no ser expulsados de su ciudad, deciden quedarse y sobrevivir con la esperanza de que alguien como Shosenbe les salve. Vivir en Usaro es difícil para cualquiera que no tenga poder, pero incluso aquí, hay valientes y temerarios que se niegan a entregar sus vidas y sus hogares a los demonios.

HABITANTES DE USARO

Usaro se divide en dos culturas principales: los que adoran la maldad y la violencia absolutas de la ciudad y se aferran constantemente al poder y los que descienden de prisioneros y han crecido conociendo sólo Usaro como su hogar.

Los charau-ka y los que buscan el poder del Rey Gorila tienden a seguir una cultura extremadamente violenta y centrada en la fuerza. Los charau-ka dedican gran parte de su vida a vivir a imagen y semejanza de Angazhan y centran en sus rituales y experimentos en la reencarnación. Suelen vestir con sencillos taparrabos y adornos tribales, aunque algunos de los más poderosos llevan túnicas o incluso armaduras, dependiendo de sus orígenes o de las peculiaridades específicas de su reencarnación experimental.

La gente que viaja intencionadamente a Usaro suele proceder de lugares peligrosos, como las Tierras Empapadas, o de climas aún más duros más allá de la Extensión de Mwangi y viene a intentar construir un imperio criminal o a hacerse con el poder del Rey Gorila. Sin embargo, la mayoría mueren a los pocos días de entrar en la ciudad, secuestrados por los charau-ka o asesinados por alguien que intenta obtener poder mediante sacrificios. Las personas lo suficientemente fuertes como para repeler o disuadir la agresión de los charau-ka consiguen hacerse un hueco, normalmente ofreciendo su fuerza como protección a aquellos que pueden pagarla. Estos individuos suelen destacar entre la población usarana, despreocupados por vestirse según las costumbres locales.

Los descendientes de prisioneros tienen su propia cultura; al haber sobrevivido en Usaro durante generaciones, creen que se han ganado el derecho a vivir en la ciudad. En las décadas transcurridas desde que sus antepasados salieron de la servidumbre, han encontrado varias formas creativas de sobrevivir, normalmente en forma de guardianes mágicos y reliquias, y se aseguran de dejar carne fuera de sus casas al menos una vez a la semana para mantener apaciguados a los charau-ka. Su población se concentra en una sección de la ciudad llamada el Criadero, denominada así porque muchos de los depredadores locales los consideran poco más que ganado ritual.

Los muchos y dispares orígenes de los humanoides residentes en Usaro dan como resultado una gran variedad de tonos de piel y de pelo, pero todos suelen vestirse con sencillas y vaporosas túnicas rojas. Con el calor más extremo, las túnicas rojas disimulan las manchas de sangre que se suelen acumular en un lugar como Usaro. Llevan el pelo corto o completamente afeitado para que sea más difícil que les agarren los monos, tanto los inteligentes como los que no lo son.

Incluso los charau-ka necesitan mano de obra, lo que crea oportunidades para los habitantes que buscan una vida honrada. Otros roban artefactos o saquean las pertenencias de los cadáveres que hay en la ciudad para obtener beneficios, mientras que muchos luchan por sobrevivir y viven en un estado de pobreza agobiante. Es habitual que estos ciudadanos tengan estrechos lazos con los orcos matanji o los elfos kallijae, que a menudo les llevan herramientas, alimentos o recursos durante sus incursiones. Aunque ambos grupos suelen pedir a los ciudadanos que se marchen, los lugareños suelen ver estas súplicas como poco prácticas o vergonzosas. A pesar de estas dudas, saben que los elfos y los orcos de la Extensión de Mwangi son sus salvadores más probables, aunque siguen siendo pesimistas sobre la capacidad de cualquiera de ellos para liberar realmente la ciudad. Los humanos de Usaro suelen vitorear durante las incursiones de los matanji o los kallijae en la ciudad, aunque nunca en público, por miedo a las reacciones de los charau-ka.

SHOSENBE

NM | HUMANO | MAGO 16

Cuando el misterioso guerrero Shosenbe llegó por primera vez a Usaro, se diferenció de los recién llegados, que no están preparados y son presa fácil. Cuando los charau-ka intentaron secuestrarlo, le rompió el cuello a uno de ellos, ganándose el respeto y el miedo del resto. Poco a poco fue ganando adeptos, se declaró fiel seguidor de Angazhan, declaró la guerra a los matanji y a los kallijae y demostró su genialidad táctica al rechazar sus incursiones. Muchos empezaron a pensar en él como posible candidato a Rey Gorila.

Shosenbe hizo una pausa en su guerra para intentar restablecer el orden en Usaro a la vez que continuaba estableciendo relaciones con los líderes más poderosos de la ciudad. Sin embargo, a diferencia de sus compañeros más violentos, también ha dicho a los oprimidos humanos de Usaro que tiene la intención de liberarlos; una vez que haya tomado el control de la ciudad, dice, no sólo estarán a salvo, sino que se les tratará como iguales a cualquiera de los simios demoníacos desenfrenados.

Sin embargo, Shosenbe es en secreto un mago que utiliza conjuros de transmutación para mantener su apariencia de guerrero. Este plan es un secreto muy bien guardado; sólo aquellos lo suficientemente leales como para haber aceptado estar atados por un geas conocen la verdad. Ha mantenido sus verdaderas motivaciones en secreto intencionadamente y se niega a demostrar la misma brutalidad que el peso pesado medio de Usaro, incluso cuando libra una guerra contra los enemigos de la ciudad. Ha puesto en práctica su deseo de orden de forma mucho menos brutal que cualquiera de los Reyes Gorila, lo que le ha hecho ganarse el cariño de los humanos de la ciudad, a menudo carentes de poder. Aunque no puede convertirse en el próximo Rey Gorila sin recuperar el *Altar de Angazhan* de manos de quienes lo robaron, su objetivo es hacerse con él, aunque su plan va mucho más allá. Una vez que Angazhan lo considere digno y comience el proceso de reencarnación, Shosenbe pretende utilizar una fracción de su alma atrapada en una gema del alma para interrumpir el proceso y renacer como él mismo, para luego atrapar a Angazhan en la gema del alma y robarle su poder. Si Shosenbe tiene éxito, se convertirá en el nuevo gobernante absoluto y dios viviente de Usaro, cumplirá sus promesas a los ciudadanos humanos de la ciudad y desatará la guerra contra los elfos y los orcos de la Extensión de Mwangi.

Shosenbe es un hombre calculador, poderoso y carismático. Aunque pueda parecer compasivo, está mucho más cerca de ser un diablo calculador que utiliza la ley y el orden para conseguir lo que quiere que una buena persona. Su influencia ya rivaliza con la del antiguo Rey Gorila, pero no todos los charau-ka le apoyan. Los matanji y los kallijae consideraron en su día si podría convertirse en el salvador que Usaro necesita tan desesperadamente, pero cuando les declaró la guerra, empezaron a planear su asesinato.

Nadie sabe realmente qué esperar de Shosenbe, pero todos intentan unirse a él, matarlo o adorarlo. Independientemente de si es digno de convertirse en el próximo Rey Gorila, es evidente que ya está actuando como tal, tanto en espíritu como en acción. Si consigue unir a los habitantes de Usaro, impedir que los charau-ka cacen a los ciudadanos humanos, construir una comunidad entre los residentes de Usaro y obligar a las numerosas organizaciones criminales a pensar en la supervivencia de la ciudad en conjunto, podría convertirse en una amenaza mayor que cualquier Rey Gorila anterior.

OCATANO

Aunque se utiliza en muchos de los asentamientos de la zona del lago Ocota, dentro de Usaro, el idioma ocatano lo entiende y lo utiliza casi exclusivamente la población humana. Dado que muchos charau-ka no se molestan en aprender el idioma, los humanos lo utilizan como algo parecido a una lengua secreta.

CÓMO EXPLORAR USARO

Las siguientes son una muestra de algunos de los lugares más destacados que se encuentran en Usaro.

La ocupación de tierras en el lago Ocota

La agitación en torno a Usaro no pasó desapercibida para los buscadores de oro oportunistas durante mucho tiempo. Con los intereses extranjeros perdiendo terreno en otras partes de la Extensión, tanto los colonos como los mwangi se han apresurado a reclamar tierras que antes estaban vedadas debido a la influencia del Rey Gorila. Los orcos y elfos locales se enfrentan ahora a los inmigrantes por el territorio ancestral, los autoproclamados aventureros se pelean entre sí por los descubrimientos y el terreno elegido y nadie acepta la autoridad legal de los demás. Aunque los habitantes de Usaro aún no han expulsado a estos intrusos de sus costas, las hordas errantes de charau-ka están encantadas de aprovechar el caos para capturar a los exploradores y arrastrarlos hasta los altares de sacrificio de su ciudad.

Las Bóvedas

Aparentemente, las Bóvedas guardan los tesoros ocultos de todas las encarnaciones del Rey Gorila. Todo el mundo en la Extensión de Mwangi ha oído hablar de las Bóvedas, pero su ubicación exacta en Usaro es totalmente desconocida. Muchos las han buscado; algunos incluso se han aventurado a la Sima de los Gritos en busca del tesoro, pero han acabado fundidos vivos. Se desconoce el verdadero alcance del tesoro, aunque se sospecha que es el lugar donde descansan tanto la máquina de asedio *Rompemundos* que el Rey Gorila le robó al Sexto Ejército de Exploración de Taldor como el gigantesco cañón bombardero que robó de los Yermos de Maná.

Se habla mucho de las incursiones de los matanji y los kallijae en Usaro, pero ha habido muchas más incursiones por parte de naciones, extranjeros y escuadras de soldados aleatorios por igual, todos los cuales creían que podían simplemente asaltar Usaro y salir con riquezas o poder inimaginables. En cambio, casi siempre regresan sin nada, ni siquiera la vida con la que entraron. Las Bóvedas siguen sin ser exploradas y su propia existencia no se ha demostrado, pero los rumores siguen inspirando innumerables intentos y muertes intempestivas.

El Criadero

Los lugareños más depravados de Usaro apodaron al barrio residencial para humanos descendientes de antiguos prisioneros «el Criadero». Los edificios aquí suelen ser de piedra o mármol, celdas y templos reutilizados que ahora apenas son aptos para ser habitados. El Criadero es un barrio bastante grande, y sus habitantes son antisociales a menos que tengan algo que ganar con la interacción. A pesar de la desconfianza generalizada hacia los extraños y hacia cualquiera que parezca remotamente poderoso, los visitantes disfrazados de matanji y kallijae suelen ser bienvenidos, ya que los lugareños se sienten más seguros cuando están cerca. También son muy acogedores con los mercaderes, aunque pueden tardar en sentirse cómodos con aquellos a los que aún no conocen.

Aunque la zona es muy pobre, es habitual ver carne depositada frente a las puertas de las casas de la gente; si se espera el tiempo suficiente, los charau-ka vienen a recogerla como tributo. Las calles están desgastadas por la falta de mantenimiento, aunque es raro encontrar un tramo que no esté cubierto de sangre seca, carne podrida y huesos viejos. El olor del Criadero es insoportable para la mayoría de los visitantes; los habitantes tienen demasiado miedo de limpiar la zona y a los demás habitantes de Usaro simplemente les da igual. El Criadero es un lugar lleno de almas abandonadas que sobreviven e intentan evitar que las secuestren como a sus antepasados.

El Gran Trono

El Gran Trono, el lugar más importante de Usaro, sirvió como sede del poder del Rey Gorila y antes contenía el artefacto demoníaco conocido como el *Altar de Angazhan*, a través del cual Angazhan comienza el proceso de reencarnar a los dignos y destruir a los indignos que aspiran a su poder. Las escaleras que conducen al trono están plagadas de cadáveres; algunos son restos reventados de los que fueron considerados indignos, otros son sólo restos carbonizados de aquellos que murieron quemados por los leales al Rey Gorila. En algunos puntos de la subida, las pilas de cadáveres en descomposición casi ocultan las escaleras que hay debajo: los que desean subir deben hacerlo literalmente sobre los huesos de los que vinieron antes.

Los charau-ka y cualquier humanoide que haya conseguido abrirse camino entre las filas del antiguo Rey Gorila viven cerca; algunos ejemplos son un elfo diabolista, algunos demonios menores y varios humanos. Estos antiguos leales al Rey Gorila no reconocen a otros aspirantes a rey, ya que creen que su patrón aún podría reencarnarse.

El río de la Sangre

El río de la Sangre fluye por todo Usaro desde su fuente, teñido de rojo por la pila de cuerpos sacrificados a Angazhan que se renueva con frecuencia. Todo tipo de criaturas asquerosas, como sanguijuelas gigantes y charau-ka muertos vivientes convertidos en abominaciones, merodean en sus aguas. Algunos especulan que, de alguna forma, el propio río está vivo, susurrando a los que se encuentran en sus orillas y coaccionándolos para que beban o se ahoguen. Otros creen que alberga criaturas de otro mundo que van más allá del espacio tridimensional. El río de la Sangre suscita tanto el miedo como la imaginación, ya que algunos creen que la sangre es una extensión del propio Angazhan y que está igual de hambrienta de adoración.

Es imposible ver todo Usaro sin recorrer el río de la Sangre al menos una vez. Cruzarlo es peligroso: al entrar en la ciudad, los charau-ka que vigilan y cazan desde el río son probablemente los primeros en percatarse, y los recién llegados son rápidamente secuestrados o asesinados.

La Sima de los gritos

La Sima de los gritos es una gran grieta inexplorada bajo Usaro situada más allá del Gran Trono. Una niebla carnívora conocida como Tik Taan surge ocasionalmente de la sima y devora toda la carne que toca antes de volver a descender a las profundidades. La gente arroja regularmente sacrificios a la sima, ya que existe la creencia de que es una amalgama de las muchas almas torturadas y fallecidas de la ciudad que quieren vengarse de sus opresores usaranos o quizás sublevarse y devorar al propio Angazhan. Otros creen que el río de la Sangre ha corroído los cimientos subterráneos de la ciudad y ha creado la corrupción carnívora, o bien que los miles de sacrificios anuales de Usaro han despertado algún tipo de horror sobrenatural. Sea cual sea el motivo, constantemente surgen gritos de la sima. Cuando alguien es arrojado a ella, a pesar de su aparente e interminable profundidad, sus gritos persisten durante horas. A día de hoy, nadie sabe por qué la sima tarda tanto en matar a sus víctimas. Muchos, incluidos los charau-ka, han tratado de atrapar o destruir permanentemente la niebla Tik Taan, pero todos los intentos sólo la han reforzado o han provocado que ascienda, matando a todos los implicados.

El sexto ejército de exploración

En el apogeo del poder de Taldor, la nación lanzó los Ejércitos de Exploración, campañas nacionalistas para conquistar más territorios y riquezas. El Sexto Ejército de Exploración pretendía adentrarse en la Extensión de Mwangi, ampliando las pretensiones de Taldor hasta la costa garundi. Los soldados apenas habían pasado por Nagisa antes de que las fuerzas del Rey Gorila los emboscaran y los masacraran, sólo un puñado de soldados escaparon para informar de lo ocurrido. El Rey Gorila se llevó la máquina de asedio mágica de Taldor, el Rompemundos, como trofeo de la batalla y algunos historiadores afirman que Taldor nunca se recuperó del todo de la derrota.

VIDRIAN

Una nación nueva e inestable que intenta mantener su libertad frente a los enemigos exteriores

ANTHUSIS (CAPITAL) — ASENTAMIENTO 8

NB CIUDAD

Gobierno Consejo representativo

Población 10.548 (82% humanos, 4% medianos, 3% elfos, 2% enanos, 9% otros)

Idiomas élfico, enano, infernal, iruxi, mediano, mwangi, taldano

Religiones Abadar, Abuela Araña, Gozreh, Iomedae, Kalekot, Lubaiko, Sarenrae, Shelyn

Amenazas aventureros extranjeros sin escrúpulos, diabolistas secretos, ladrones, piratas

Todo el mundo habla Los ciudadanos de Anthusis tienen un fuerte espíritu nacional y se cuidan unos a otros, e incluso los ladrones y los políticos dejan de lado sus diferencias por una amenaza externa. A las pruebas de Engaño y de Sigilo contra los residentes de Anthusis se les impone un penalizador -2 por circunstancia en Anthusis, ya que los ciudadanos comparten información entre ellos.

Gbemisola Mambi (NB humana supervisora 7) Representante de los sindicatos agrícolas organizados

Mandla Dube (NB humano clérigo de Sarenrae 7) Representante de los intereses religiosos de Vidrian

Merredin (N mediano de género fluido banquero 12) Representante de las instituciones bancarias unidas de Vidrian

RECURSOS

Alcohol/ Drogas

Artículos de lujo

Ganado/Pieles

Granos/Frutas/ Verduras

Mariscos

Mercenarios

Telas

VIDRIAN
Árbol de plata
COLINAS BANDU
Los Campos de Estasis
BAHÍA DE LA DESESPERACIÓN
Lago de Piel Robliza
Fuerte Bandu
Puesto comercial del cruce del Korir
Pincho del Contrabandista
Granja y destilería Camposdulces
Anthusis
Explotación ganadera del valle de M'neri
Umnyango
Puerto Libertad
LOS CAMPOS ABRASADOS
Jungla Risueña
100 MILLAS (160 KM)
N
O
E
S

UNA EXTENSIÓN UNIDA

Consciente de los peligros de la nueva expansión extranjera, Vidrian ha acudido a otras naciones mwangi con la esperanza de formar un frente unido contra la amenaza de la explotación. Hasta ahora, la respuesta ha sido mayoritariamente indiferente; las ciudades-estado de la Extensión están acostumbradas a la autosuficiencia y no ven con buenos ojos la posibilidad de perderla. Los aliados más probables de Vidrian contra los intereses coloniales, Mzali y Usaro, han demostrado ser inaccesibles: el Dios-Niño Walkena parece observar Vidrian con ojos celosos, mientras que los charau-ka del lago Ocota son demasiado hostiles incluso para la más desesperada de las alianzas.

VIDRIAN

El Fénix desencadenado

La nación de Vidrian, una antigua colonia chelia de Sargava, luchó con uñas y dientes para lograr su independencia en un mundo deseoso de que fracasara. Gracias a una combinación de astucia, habilidad, grandes números y gastos (posiblemente excesivos), el pueblo de Vidrian expulsó a sus gobernantes chelios de la capital de Eleder, la rebautizó como Anthusis y, posteriormente, expulsó a los Capitanes Libres de la región. Mantienen su dominio gracias a un frágil equilibrio entre las alianzas forjadas bajo presión y el acercamiento a posibles aliados afines. Los políticos vidrianos trabajan ahora incansablemente en la escena mundial para asegurar su posición, manteniendo una fachada de perfecta indiferencia como primera línea de defensa contra aquellos que quieren explotar su joven nación.

Cuando los colonos chelios fundaron la colonia por primera vez, la consideraron un lugar rico en recursos y de gran valor estratégico. Sargava iba a ser el punto de apoyo para su dominio sobre Absalom y más allá, permitiendo que el Imperio se extendiera lentamente por el mapa como una mancha de tinta hasta llegar a todos los rincones de Golarion. Durante siglos esto fue así, hasta que el patrón de la colonia, el barón Grallus, decidió apoyar a la Casa Davian durante la Guerra Civil Chelia del 4606 RA. Tras la derrota de Davian y el ascenso de la Casa Thrune al trono chelio, la colonia, ahora independiente, se enfrentó a las rápidas represalias de sus antiguos señores, lo que les obligó a depender de la protección de los Capitanes Libres de Los Grilletes, una protección que no resultó barata y que, además, proporcionó a los piratas un fuerte punto de apoyo en la región.

A pesar de todo, los nativos de Mwangi siguieron sufriendo la explotación y los abusos de los Capitanes Libres y de los nobles colonizadores. El disgusto y la indignación, junto con la exasperación de los colonos de clase baja ante la ineptitud de sus custodios, comenzaron a fomentar un movimiento de rebelión. Todo llegó a su punto álgido con la pequeña revuelta liderada por esclavos y sirvientes en una plantación en las afueras de Eleder, una chispa que avivó la llama de la rebelión a nivel nacional. Adaptando las tácticas de guerrilla de los Capitanes Libres para utilizarlas en tierra, la Revolución Vidriana se extendió desde Eleder y a través de Sargava, respaldada por los suministros y el entrenamiento de los soldados sargavios desertores.

Pero la liberación de Vidrian sólo marcó el comienzo de su lucha por la verdadera independencia. Los Capitanes Libres, empujados hasta la frontera de la región junto con los nobles coloniales que huían, fueron los primeros en intentar extorsionar a la joven nación. Como respuesta, Vidrian firmó un acuerdo con la cercana Senghor para obtener protección naval a cambio de ampliar sus relaciones comerciales. Los Capitanes Libres fueron derrotados casi por completo. A día de hoy, cualquier pirata que se dirija a Anthusis debe esforzarse por ocultar su verdadera ocupación.

La recuperación de Vidrian está en marcha. Aunque la confianza de sus gentes oculta la ansiedad de un futuro incierto, nadie puede negar su férrea determinación de seguir siendo libres.

LA VIDA EN VIDRIAN

La vida cotidiana en Vidrian varía según el lugar en el que te encuentres. Las preocupaciones políticas, mercantiles y financieras dominan la conciencia pública en las ciudades portuarias, donde mucha gente vive y trabaja como mercaderes, marineros y oficinistas. Estos mercaderes buscan sin cesar nuevos acuerdos comerciales para que sus contables puedan equilibrar cuidadosamente

las deudas y los ingresos, pagar a sus tripulaciones y los impuestos y conseguir nuevos clientes para comenzar de nuevo el ciclo.

Este ciclo comercial permite a Vidrian sentar las bases para su futuro y, con el tiempo, compensar a los aliados que les ayudaron a ganarse la independencia, en particular a Senghor. Al retomar las diversas industrias que comenzaron bajo el dominio chelio y mejorarlas con prácticas tradicionales que antes estaban prohibidas, Vidrian ha creado una próspera exportación de granos, frutas y diversos productos de lujo que rara vez se encuentran en otro lugar de Golarion.

También hay un próspero negocio de acogida de aventureros y exploradores que quieren excavar las numerosas ruinas y regiones desconocidas de la Extensión de Mwangi. Aunque muchos vidrianos encuentran este trabajo desagradable debido a su paralelismo con el saqueo colonialista, el dinero y el control que conlleva la supervisión del gobierno permite a la mayoría de los ciudadanos aceptarlo como una tarea necesaria. Los líderes vidrianos incluso sugieren, eligen y examinan minuciosamente a los guías de los grupos de aventureros, que pueden asegurarse de que los forasteros vuelvan a puerto sanos y salvos, disuadirlos de robar objetos de valor cultural y denunciar ante las autoridades competentes a aquellos a los que no logren disuadir.

Los esfuerzos por restablecer la influencia local de la Sociedad *Pathfinder* también ayudan a calmar algunos temores, ya que se puede confiar en que la agencia no sólo vigilará a los suyos, sino que también ayudará a controlar y sancionar a otras compañías para garantizar que ninguna se lleve ningún artefacto sagrado importante de la Extensión. Cuando todo lo demás falla, las coaliciones con los alijae, ekujae, song'o y otros son la última línea de defensa contra los forasteros que abusan de su permiso para explorar y saquear lo que no deben.

A pesar de los intentos del nuevo gobierno por integrar a los anteriores sinvergüenzas en un comercio más legítimo (como los chismosos e informantes que se unieron al destacado héroe **Avarneus** [*Leyendas*] durante la rebelión), no siempre tienen éxito. Algunos consideran que una vida delicitva es el único camino posible parar prosperar en Vidrian. Aun así, para evitar que el conflicto colapse ambos extremos de su nuevo espectro económico, el gobierno y los bajos fondos establecieron una tregua: siempre que las operaciones delictivas no supongan una gran amenaza, competencia o interferencia en asuntos vitales para la seguridad y prosperidad de Vidrian, pueden continuar como siempre. A su vez, los gremios de ladrones de todas las ciudades vidrianas declararon estrictamente prohibidas las medicinas y los alimentos, así como los productos comerciales de ciertas empresas. Los contrabandistas y los peristas tienden a llevar cualquier artefacto importante que caiga en sus manos directamente al gobierno (y se les suele recompensar con una tarifa de descubridor) e incluso se sabe que redistribuyen los recursos adquiridos, aunque nunca revelan sus fuentes. Incluso los guías sin escrúpulos (los que no han sido investigados por el gobierno) que rondan por las tabernas de aventureros siempre preguntan si sus clientes potenciales

RECONOCIMIENTO EXTRANJERO

Tras su victoria, Vidrian buscó legitimidad y aliados en otras naciones. Se enviaron barcos de la armada improvisada de Vidrian con misivas diplomáticas para los gobiernos de la costa de Garund. Absalom, Andoran, Osirion y Ravounel fueron los primeros en reconocer la nueva soberanía de Vidrian. La colaboración entre los rebeldes de Ravounel y Vidrian también llevó a la creación de los Exaltados (*Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 96), un flamante colectivo de rebeldes y luchadores por la libertad que se ha extendido rápidamente por todo el Mar Interior.

han visitado la logia local de la Sociedad *Pathfinder* antes de lanzarles sus muy embellecidas ofertas de orientación. No importa la legitimidad de una línea de trabajo determinada, todo se destina a respaldar la incipiente nación; aquí, hasta los ladrones pagan impuestos.

Es un ecosistema delicado, pero que funciona en beneficio de todos. Incluso ha ayudado a la defensa de la nación: más de un agente extranjero se ha visto sorprendido por la tregua informal, ya que los intentos de desestabilizar Vidrian a través de sus elementos criminales han terminado en gran medida desde que el gobierno y el hampa se unieron para eliminar la amenaza.

Todos estos factores combinados crean un estilo de vida cooperativo aunque algo agitado, ya que los habitantes de Vidrian intentan encontrar su lugar en el mundo. Sus ciudades suelen tener horarios extraños, intentan atender las diferentes necesidades de muchos nativos dispares, inmigrantes, extranjeros y posibles y nuevas oportunidades económicas. Los agricultores, pastores y pescadores aparecen en las calles y los muelles antes del amanecer, mientras que los horarios de los jugadores y los contrabandistas acaban bien entrada la noche. La comida tiende a ser una fusión ecléctica de tradiciones recordadas a medias, combinadas con influencias importadas antiguas y nuevas.

Bajo todo ello se cierne la siempre presente amenaza de los piratas Capitanes Libres de Los Grilletes, que contaban con el gobierno colonial como clientes y ahora se sienten despreciados por los revolucionarios por haberles cortado el negocio. Los temores a sus represalias sobre los barcos y el comercio vidriano están cada vez más fundados. Por cada barco dañado que llega a puerto y por cada uno que nunca regresa, el grito de guerra pide con más fuerza un ejército y una armada más grande que protejan sus intereses de quienes disfrutarían viéndolos fracasar.

La vida en las antiguas plantaciones de la selva, ahora convertidas en cooperativas agrícolas, se ha vuelto más sencilla. Los trabajadores agrícolas siguen el mismo horario que sus compañeros de todo Golarion, se levantan temprano para atender sus cosechas y su ganado, trabajando duro durante todo el día y retirándose tras la puesta de sol. Si bien las potencias extranjeras y la reavivada influencia de los Capitanes Libres continúan siendo amenazas constantes, para los del interior estas amenazas son más lejanas que los peligros de la jungla. Los campesinos, que ahora son sus propios dueños, colaboran con la ayuda del gobierno de Anthusis para proporcionar la mayor parte del grano y los alimentos de lujo que conforman el comercio de Vidrian.

Vidrian celebra numerosas fiestas y tradiciones de todo el mundo, incluyendo festivales de la cosecha, tradiciones locales que se recuerdan a medias y fiestas de los colonizadores. Además, también han establecido algunas propias.

El 19 de sarenith, los patriotas celebran el Día del recuerdo de la soberanía de Mwangi con una tranquila reflexión y brindis silenciosos, conmemorando el día del 4717 RA en el que el último gobierno colonial sargavio fue obligado a abandonar las fronteras más lejanas de Vidrian. El Día de los Fundadores, el 7 de calistril, se celebra el momento en el que las dispares tribus de Mwangi pidieron por primera vez una tregua que condujo a la construcción del centro comercial que se convertiría en Anthusis, aunque el año en que ocurrió este acontecimiento es objeto de un intenso debate. El Cambio de las Mareas, que se celebra cerca del final de gozran, marca el momento en el que muchos países navieros y comerciales inician sus rutas de navegación para el año y se festeja con una gran fiesta que abarca todas las ciudades portuarias. En su día, su único

objetivo era distraer a los ladrones que pudieran intentar saquear los barcos (y posteriormente a los rebeldes que pudieran sabotear el comercio exterior), pero ahora sirve como una muestra externa de la tregua tácita y la relación simbiótica entre los elementos delictivos de la nación y sus negocios mercantiles legítimos.

HABITANTES DE VIDRIAN

Dada su larga historia de abusos coloniales y la reciente agitación de su revolución, no es de extrañar que los habitantes de Vidrian se mantengan firmes en su idea de que nadie será verdaderamente libre hasta que todo Mwangi pueda gobernarse a sí mismo a su antojo. Sin embargo, cada persona interpreta esa idea de forma distinta: algunos pretenden limpiar las presencias infernales que creen que atrajeron originalmente Cheliax a Mwangi, mientras que otros quieren devolver por completo Mwangi a lo que era antes de la influencia exterior. Otros creen que deben aprovechar los recursos que sus colonizadores (y, por extensión, el resto del mundo) valoran para fortalecerse y otros aspiran simplemente a encontrar la paz y la sencillez. La vida cotidiana refleja a menudo estas visiones tan diferentes del futuro de Vidrian de formas inesperadas. Vidrian está llena de potencial y cada uno tiene su propia idea de cómo debe aprovecharse ese potencial.

Hoy en día, los ciudadanos tienden a preferir la ropa brillante, colorida y algo festiva, incluso cuando no hay festivales a los que asistir. En las ciudades siguen apareciendo vestigios de la moda colonial, pero generalmente de forma burlona: la ropa elegante que se asocia a los colonos a la fuga puede reconvertirse en un estilo más tradicional o un único accesorio chelio puede exagerarse de forma chillona para resaltar su absurdo. A medida que la nación se establece lentamente, estos estilos van cayendo en desuso. Mientras tanto, los estilos de la aliada y vecina Senghor se consideran más cosmopolitas en las ciudades portuarias de Vidrian. A medida que la influencia de Sargava retrocede, los peinados con rastas también están volviendo a cobrar importancia entre los nativos de Mwangi que tienen tiempo para su arduo mantenimiento, al igual que las vendas de tela rígida para los que carecen de tiempo. Los residentes de lugares más remotos suelen valorar la practicidad, como los estilos trenzados que pueden mantenerse con poco esfuerzo y los rizos naturales bien cortos. Las prendas ligeras y transpirables que se pueden poner en capas según lo necesarias que sean son la clave, independientemente de la ubicación.

La joyería vidriana también varía en función de la jerarquía social a la que se pertenezca. Aunque que muchos ciudadanos entregaron libremente los objetos de valor que poseían al gobierno para crear el tesoro de su nueva nación, la mayoría de los plebeyos poseen una o dos pequeñas piezas ancestrales que fueron escondidas y codiciadas durante el dominio colonial. Suelen transmitirse a los hijos mayores cuando alcanzan la mayoría de edad o abandonan el hogar por primera vez. Estas piezas pueden ir desde un simple brazalete de madera tallado y pintado hasta una amplia banda de oro con incrustaciones de gemas preciosas.

Pocos vidrianos llevan piezas más ostentosas salvo en ocasiones especiales. Durante la época colonial, si alguien poseía bienes tan valiosos para sobrevivir al gobierno chelio y aun así se sentía lo suficientemente cómodo como para llevarlos en su vida diaria, lo más probable es que fuera cómplice; por ello, incluso hoy en día, muchos consideran que las muestras frecuentes de riqueza son una admisión silenciosa de colaboración con el gobierno colonial y sus transgresiones. Las joyas más modernas son relativamente discretas y fáciles de ocultar, si es que se llevan, una concesión social tácita para que todos los vidrianos se sientan más iguales económicamente, aunque sepan que no lo son.

Los vidrianos acomodados son más propensos a poseer grandes colecciones de libros y tesoros de todo Golarion, así como obras encargadas a artistas locales. Para los habitantes de las ciudades, las obras públicas son un medio para aumentar el prestigio de su nación y demostrar su propio estatus elevado de una forma socialmente aceptable. Por su parte, las casas situadas en ciudades portuarias o en vastas extensiones de terreno agrícola guardan los objetos de valor en espacios que no suelen estar abiertos a los invitados. La riqueza ya no se ostenta, pero sigue siendo una realidad de la vida; incluso con los intentos de acabar con las brechas entre las clases, hay cosas que nunca cambian.

UN ESTADO INSÓLITO

Debido a la abundancia de recursos en la región, la mayoría de las naciones de Mwangi son ciudades-estado independientes; aunque ejercen una enorme influencia sobre las tierras cercanas, son técnicamente independientes. Debido a sus raíces colonialistas, Vidrian es la excepción a esta regla y reclama múltiples ciudades y tierras dentro de sus fronteras.

DISPUTAS ENTRE ALIADOS

Aunque Senghor y Vidrian firmaron una alianza, ésta se estableció a la desesperada y tiene unas condiciones que favorecen mucho a Senghor. Desde la derrota de los Capitanes Libres, Vidrian ejerce presión para renegociar el acuerdo, una petición que Senghor se ha mostrado obviamente reacia a atender.

La enorme afluencia de inmigrantes de toda la Extensión de Mwangi, especialmente de la nación de Mzali, no hace sino añadir más complejidades al crisol de culturas de la nación. Algunos pueblos de la Extensión albergan un antiguo odio hacia el predecesor colonial de Vidrian, por lo que el relativamente nuevo Consejo vidriano los busca activamente intentando curar las viejas y medio olvidadas heridas que dejaron supurar sus antepasados. Para algunas naciones y ciudades-estado, estas transgresiones del pasado pueden repararse mediante el comercio, la cooperación y palabras sinceras. Para otros, el dolor y la ira están todavía demasiado recientes. Y aún quedan algunas localidades demasiado enfrascadas en sus propios problemas como para considerar siquiera alianzas externas.

El Consejo también ha lanzado sus redes en busca de aliados, incluso en Absalom, Qadira, Ravounel y más allá; han llegado a acudir emisarios a Varisia con la esperanza de construir una fuerte alianza. Sin embargo, la mayor parte de la atención del Consejo sigue centrándose en sus vecinos más cercanos y en las potencias navales próximas con la esperanza de frenar a los Capitanes Libres, así como la amenaza de que Cheliax intente recuperar su «colonia descarriada».

Fe

La fe en Vidrian tiende a ser una decisión muy individualizada que refleja las nuevas libertades del pueblo. Muchas creencias del Mar Interior llegaron a Vidrian a través de sus puertos y están representadas entre la población, especialmente en las ciudades principales. En cambio, las regiones más remotas tienden a inspirarse en las creencias de sus vecinos más cercanos.

Los vidrianos rinden culto principalmente a variaciones de Abadar, Gozreh, Iomedae, Sarenrae y Shelyn, que se inspiran en gran medida en el culto a los antepasados y en los dioses ya existentes en la Extensión de Mwangi precolonial. Muchos elementos de estas religiones precoloniales se perdieron trágicamente a causa de los horrores de la expansión colonialista, pero algunos aspectos se salvaron y siguen formando parte de las creencias locales hasta el día de hoy. Las creencias y los recuerdos de los pueblos transformaron a los dioses que se les imponían en análogos que conservaban lo que podían de sus tradiciones de cualquier forma que quedara disponible.

Por ejemplo, en Vidrian, la neutralidad de Abadar es vista como complacencia y aquellos de entre la población nativa que le rinden culto lo hacen en un intento de reequilibrar una balanza que favorece a un bando. En cambio, los misioneros de Sarenrae ofrecieron ayuda sin exigir la conversión y los nativos de Mwangi abrazaron a la diosa. Sus representaciones la muestran como una figura mayor, tierna y maternal, con pequeños mechones de oro blanco pálido en el pelo y una sonrisa suave y comprensiva; un reflejo de las matriarcas ya veneradas entre muchos.

La influencia del diabolismo de Cheliax y el culto a Asmodeo aún se ciernen sobre Vidrian como un miasma que merodea por los rincones y se esconde en salas secretas. Por lo general, estos practicantes son colonos sargavios que lo adoptaron como una disidencia silenciosa contra Vidrian mientras fingen lealtad al nuevo gobierno.

Más allá de estos dioses, hay otras religiones que permanecen al margen. Con muchos vidrianos intentando forjar una nueva identidad tras la rebelión y la independencia, los sacerdotes de muchos dioses diferentes han acudido a la nación, atraídos por la invitación o la promesa de una oportunidad. La revolución también ha atraído a algunos dioses oscuros de Mwangi a la corriente principal, como la rebelde y ardiente fe de Lubaiko.

El culto a Walkena también se ha vuelto más popular, irradiando desde Umnyango y Mzali. La proximidad de Umnyango la convierte en una parada popular para los misioneros en su camino a través de Vidrian hacia el mar Febril. El miedo persistente al castigo por adorar a los otros dioses de Mwangi, como la Abuela Araña, sigue presente en mucha gente, especialmente en aquellos que fueron perseguidos bajo el dominio colonial chelio, aunque algunos focos de su culto han empezado a surgir de nuevo por toda la incipiente nación.

El Consejo

El gobierno de Vidrian se convirtió en una cuestión polémica durante su reconstrucción posrevolucionaria. La idea de un único gobernante

fue descartada antes incluso de que se pudiera sugerir, al igual que un pequeño grupo de números impares. Los gobernadores y los custodios también se descartaron rápidamente debido a la gran rabia que seguía existiendo por la reciente dominación colonial. Finalmente, los representantes que se reunieron para discutir estos asuntos, compuestos por líderes de confianza de todos los ámbitos, decidieron que su propio organismo era el más adecuado. Todavía se discute el nombre del consejo, pero a menudo se le denomina simplemente el Consejo vidriano o el Consejo de Vidrian.

Muchos héroes de la Revolución Vidriana forman parte del Consejo, ya sea como líder electo de un gremio, como portavoz de una asociación o simplemente como voz de confianza del pueblo con experiencia en liderazgo. Sin embargo, el gran número de voces y las grandes personalidades suelen conducir a la discordia, las luchas internas y el bloqueo político que ralentiza los procesos. A menudo, alguien debe ser la voz pragmática entre el estruendo y, aunque esta dependencia aún no ha provocado un desastre, los problemas potenciales son cada vez más difíciles de ignorar.

Los siguientes grupos y organizaciones ejercen la mayor parte del poder de decisión del Consejo.

Los Bancos independientes de Vidrian

A medida que la rebelión se extendía desde Eleder, algunos se dieron cuenta de la necesidad de contabilizar los objetos de valor que los colonos sargavios habían dejado atrás, y especialmente si resultarían útiles para la reconstrucción. Las personas que necesitaban ayuda financiera acudían a estos mostradores mientras trasladaban lo que recogían a lugares más seguros cerca de las ciudades y solicitaban créditos. Muchos se resistían a la idea, recordando cómo los colonizadores utilizaban alegremente las deudas en lugar de los grilletes para coaccionar a los nativos de Mwangi.

Como solución intermedia, estos asesores desarrollaron un sistema de préstamos bajo los principios rectores de no exigir nunca la devolución de los fondos prestados a quienes no tuvieran medios para devolverlos y de evitar el uso de los trabajos forzados y las cárceles de deudores. Este sistema creció hasta convertirse en una red de bancos y cambistas en toda la región que colabora con los Intereses mercantiles conjuntos para crear programas de trabajo que sólo toman una pequeña parte de las ganancias del deudor como pago. Este sistema enseña un oficio a los que se quedaron sin él tras el dominio colonial y también proporciona a los gremios de los Intereses mercantiles un flujo constante de aprendices y trabajadores. Aunque no es un sistema perfecto, concuerda con los ideales del nuevo gobierno sin socavarlo.

El representante de los Bancos independientes, un mediano obligado a emigrar con sus amos chelios llamado **Merredin** (N mediano de género neutro banquero 12), cayó una vez en la trampa de la deuda colonial y es sensible a la preocupación de que su sistema pueda dar lugar a los mismos abusos.

Los Barbas

El Consejo no tardó en darse cuenta de que, por muy reacios que fueran a la idea, Vidrian necesitaría establecer una red de inteligencia para asegurar su posición y anticiparse a las amenazas. Avarneus, cuyas innovaciones y espionaje ayudaron a conseguir la libertad de Vidrian, era la elección obvia del Consejo para liderar dicha organización, pero Avarneus rechazó tajantemente los intentos de involucrarse en la política en favor de vivir una vida sencilla. No está claro cuál fue la causa exacta de que Avarneus lo reconsiderara, pero un día apareció en una reunión del Consejo y declaró que su grupo se encargaría de las negociaciones y la diplomacia exterior. Desde entonces, su gran eficacia les ha mantenido en el puesto. Unas cuantas reuniones después de unirse, Avarneus declaró que el nombre de su grupo sería los Barbas, llamado así por las plumas que ayudan a que una flecha vuele de verdad.

Los Intereses mercantiles conjuntos

Aunque el nombre «Intereses mercantiles conjuntos» sugiere unidad, los gremios

AVARNEUS

GBEMISOLA MAMBI

MERREDIN

MANDLA DUBE

OTRAS ORGANIZACIONES DEL CONSEJO

Muchas otras organizaciones tienen representantes en el Consejo en su intento de reflejar todos los ámbitos de la vida de Vidrian.

Los Braceros Unidos representan a los trabajadores manuales que no trabajan en granjas.

La Coalición de la Medicina representa a los curanderos y alquimistas seculares que no trabajan dentro de una fe o templo.

Los Zarzas representan a los contrabandistas y delincuentes que están de acuerdo con el nuevo gobierno.

de Vidrian que lo componen suelen estar enfrentados. Los Intereses mercantiles, un consejo en sí mismo, representan a los líderes de los distintos gremios de magnates navieros, mercaderes ambulantes, trabajadores, artesanos, canteros, tejedores, herreros y mercados locales. La rápida rotación de los representantes de los Intereses mercantiles provoca gran parte de los conflictos del Consejo en general; un representante puede discrepar vehementemente de las medidas votadas por su predecesor y que estas acaben restauradas de nuevo por su sucesor.

Aunque es imposible adivinar quién puede ser representante de los Intereses mercantiles, todos ellos tienen tendencia a desviar la conversación y un carácter interesado. Muchos dicen que la única razón de su participación en el consejo es su amplia red de contactos y la riqueza que aportan a las arcas de la ciudad.

Los Sindicatos del Sembradío

Cuando la rebelión expulsó a los propietarios de las plantaciones y a los capataces, los trabajadores con más experiencia y liderazgo respetado en cada una de ellas pusieron en común sus conocimientos y sus recursos. Al fin y al cabo, Vidrian seguía necesitando alimentos y ellos eran los mejor equipados para satisfacer esa necesidad. Esta asociación, que crecía lentamente, se convirtió rápidamente en una coalición organizada y luego en un sindicato, con un representante por cada región cardinal de Vidrian. Fueron de las primeras organizaciones a las que se les pidió que formaran parte del nuevo Consejo y una anciana llamada **Gbemisola Mambi** (LB humana supervisora 7) fue elegida para representarla. Los mercados de los Intereses mercantiles conjuntos suelen intentar estafar a los Sindicatos del Sembradío para aumentar sus beneficios, por lo que la principal preocupación de Gbemisola es la protección de las explotaciones de los Sindicatos y la obtención de una compensación equitativa para sus trabajadores.

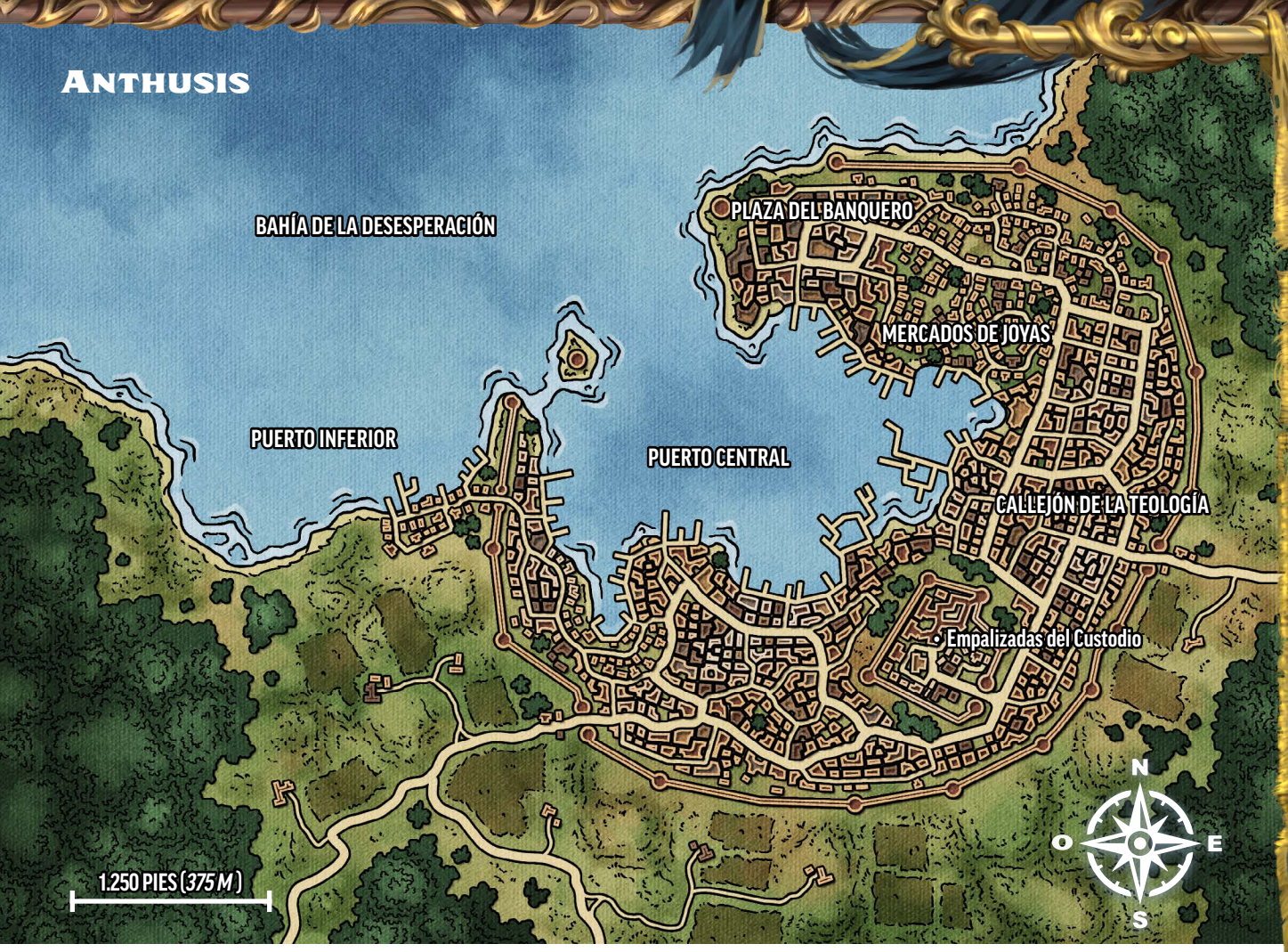
Las Teologías representadas

Bajo el dominio colonial, Vidrian se convirtió en un crisol de religiones variadas de todo Golarion. Dioses, demonios, antepasados, espíritus y demás encontraron adoradores que practicaban sus costumbres o al menos una aproximación a ellas. Las tendencias aumentaron y disminuyeron hasta la Revolución Vidriana, que prohibió el diabolismo chelio mediante acciones en un primer momento y mediante leyes codificadas después. Otras creencias importadas también quedaron estigmatizadas por asociación al principio, hasta que los clérigos y sacerdotes que ayudaron en la rebelión y en los esfuerzos de reconstrucción (principalmente chelios no diabolistas y otros extranjeros) se unieron para presentar un decreto formal a favor de los cambios que los rebeldes se esforzaban por conseguir. Estos clérigos se unieron de nuevo como las Teologías representadas cuando se propuso el Consejo como gobierno de la nación.

Mandla Dube (NB humano clérigo de Sarenrae 7), un sacerdote de Sarenrae nacido en Mwangi, representa a las Teologías. Su comportamiento tranquilo oculta su tenaz oposición a cualquier situación en la que las Teologías puedan perder terreno, incluso aunque esa pérdida sea insignificante.

CÓMO EXPLORAR VIDRIAN

La nación de Vidrian es inusual en la Extensión de Mwangi por reclamar múltiples ciudades y el territorio entre ellas. La región contiene una plétora de biomas diferentes: fértiles praderas que permiten una buena agricultura, densas selvas apenas penetrables, montañas y colinas ideales para la minería, ríos con sus innumerables afluentes y pantanos y pintorescas costas marinas. Cuando Cheliax comenzó su dominio colonial, numerosos edificios de hermosa arquitectura mwangi fueron derribados en nombre del «progreso» y, en consecuencia, se perdieron muchas técnicas innovadoras de construcción mwangi. Los colonizadores arrancaron muelles de madera que se habían mantenido con esmero durante siglos, pero que sólo podían albergar pequeñas embarcaciones fluviales, y los sustituyeron por sencillos almacenes de piedra capaces de almacenar el cargamento de grandes bodegas. La nobleza chelia desplazó



a las familias de sus hogares ancestrales para que los colonizadores pudieran disfrutar de lugares privilegiados en los que establecer sus residencias de verano. En pocos años se destruyeron vastas franjas de la cultura mwangi. Al final, esta destrucción indiscriminada creó un terreno fértil para la rebelión y el eventual nacimiento de Vidrian.

El primer acto de Vidrian fue conceder a sus numerosos pueblos, granjas y gentes la oportunidad de cambiar de nombre para librarse de las ataduras del dominio colonial. Muchos cambiaron sus nombres, algunos recuperaron nombres ancestrales casi perdidos en el tiempo. Pero otros simplemente siguieron usando sus títulos de origen extranjero en puro desafío a los colonialistas sargavios, como si los desafiaran a regresar y comenzar otra lucha. Los nombres de algunos asentamientos y granjas varían mucho en función del estado de ánimo de los residentes y de las cambiantes opiniones públicas, y algunos eligen nombres que elevan los espíritus o los toman prestados de las formaciones terrestres cercanas, como Umnyango y la Explotación ganadera del valle de M'neri. Otros son descripciones contundentes del lugar con cierto toque dramático, como los Campos Abrasados.

Anthusis

Anthusis, que en su día fue la capital colonial de Eleder, lucha por equilibrar la pequeña ciudad portuaria que fuera otrora con la bulliciosa ciudad portuaria en la que se vio obligada a convertirse bajo el dominio sargavio. La ciudad aún trata de curar las cicatrices de su revolución, que aún son visibles en macabros paisajes. Las estatuas del barón Utilinus, el último custodio colonial de Eleder, que antes se alzaban orgullosas en la plaza de la ciudad, ahora se encuentran decapitadas, con sus rostros de piedra reducidos a polvo. La estatua de Eleder, la joven que aprendió la lengua local de Mwangi, lo que condujo a su eventual subyugación, permanece amordazada frente a las empalizadas del Custodio como recordatorio. Al monumento le faltan los brazos y el mármol aún muestra débiles rastros de grafitis de cuando la ira de la rebelión aún estaba fresca, ahora casi borrados por la lluvia.

El extenso puerto utiliza en gran medida la bahía de la Desesperación para permitir que los barcos comerciales más grandes descarguen sus mercancías, que se envían por tierra o por el río Korir hacia el interior. También es un puerto de escala popular para los aventureros y exploradores, para disgusto del Consejo y de algunos ciudadanos. A muchos les preocupa que, eliminada la amenaza de la explotación colonial, haya aparecido otra amenaza. Aparte de los negocios que atienden a estos visitantes, la mayoría tiende a reaccionar con frialdad hacia los aventureros extranjeros que preguntan por los artefactos y misterios de Mwangi.

La mayor parte de los negocios en Anthusis están relacionados con el comercio exterior y el gobierno local, con posibles intrigas, ya que el Consejo de Vidrian envía espías y exploradores al extranjero mientras trata de erradicar a los enviados por otros. Las distintas organizaciones del Consejo conspiran constantemente unas contra otras o forman alianzas según las circunstancias. Los plebeyos aprecian tener una democracia representativa y programas de trabajo que busquen educarles y pagarles de forma justa,

LEONES DEL DELTA DE VIDRIAN

Justo al sur de las fronteras de Vidrian se encuentra un delta fluvial con una fauna inusual. Varios leones, varados hace generaciones por una inesperada inundación, se adaptaron a su nuevo hábitat fluvial. Estos leones del delta son los más grandes de la Extensión de Mwangi, con una musculatura excesivamente desarrollada debido a la natación constante y a la abundancia de presas. Los leones son lo bastante grandes como para cazar regularmente presas enormes, como búfalos de agua, pequeños elefantes e incluso el ganado grande que crían los pastores de Vidrian. Aunque en su mayoría se mantienen en el delta y sólo atacan a los humanoides cuando se les provoca, la mayoría de los vidrianos se mantienen a una distancia prudencial de su frontera sur. Por supuesto, esto no impide que los cazadores de trofeos, los domadores de animales o los naturalistas ambiciosos se aventuren en las aguas pantanosas en busca de una de estas bestias únicas.

pero discuten en otros aspectos. Algunos ciudadanos sargavios siguen residiendo en las mismas casas que sus familias tuvieron durante siglos y disfrutan de los privilegios que les otorgaba su antiguo estatus. Para muchos de los habitantes de Vidrian, la rebelión no habrá terminado hasta que estén completamente libres de toda ley e influencia exterior.

Árbol de plata

Los habitantes de Árbol de plata (antes llamada Fin de la corona y rebautizada por los árboles cercanos) llevan en desacuerdo con el Consejo vidriano desde la rebelión. El Consejo quiere convertir la ciudad en una base naval, mientras que sus habitantes esperaban convertirse en un centro de comercio. Los Intereses mercantiles conjuntos, en particular, no querían que los Zarzas ganaran más capital político y desafiaran su autoridad, lo que ha llevado a un estancamiento logístico, intensificado por los rumores de descontento de la población, especialmente por parte de aquellos que han emigrado desde Los Grilletes.

Muchos de los residentes de Árbol de plata tienen un historial delictivo que les gustaría olvidar, pero otros no tienen remordimientos por su pasado, incluida la antigua gobernante de la época colonial **Ilina Ysande** (CN humana pícara 8). Una vez que Vidrian empezó a centrar sus esfuerzos en perseguir a los esclavistas, contrabandistas y piratas, muchos residentes de Árbol de plata tuvieron que hacer tratos, huir o crearse nuevas identidades. Algunos de los que eludieron la captura se marcharon a lugares más acogedores, como los Grilletes, mientras que otros todavía se escabullen en la periferia con la esperanza de aprovechar la cobertura del comercio para restaurar algún día su tranquilo refugio de contrabando ilícito.

Los Campos Abrasados

Durante siglos, antes de la colonización, los pueblos locales mantuvieron las praderas delimitadas por las colinas Bandu, la jungla Risueña y los alrededores de Umnyango como fértiles campos de cultivo atendidos cuidadosamente y rotados para maximizar su potencial; una técnica aprendida lentamente con el tiempo. Aquellas gentes consideraban su deber cultivar esta tierra y mantenerla sana, por lo que se enorgullecían de su éxito. Era uno de los pocos lugares de la Extensión de Mwangi que se consideraba terreno neutral y acogedor para la mayoría.

Cuando llegaron los colonos chelios, también vieron el potencial de la tierra, pero inmediatamente la sobrecargaron. Los guardianes de Mwangi que habían cuidado con cariño esta tierra fueron esclavizados para trabajarla para sus nuevos señores. La tierra quedó en barbecho tras varias décadas de uso intensivo y descuidado y los magos chelios utilizaron la magia para obligarla a crecer de nuevo. Los mwangi, que en su día consideraron estos campos como su hogar y su santuario, sólo pudieron contemplar con horror cómo se arrancaba todo rastro de fertilidad de la tierra en un círculo vicioso de magia cada vez más potente y rendimientos cada vez menores, hasta que finalmente los campos ya no pudieron recuperarse. La codicia extranjera acabó con los esfuerzos de incontables generaciones en cuestión de años.

Cuando la Revolución Vidriana se extendió por lo que ahora era maleza y expulsó a los colonos, los que todavía recordaban las enseñanzas de sus antepasados sabían lo que tenían que hacer. Incendiaron la región y la quemaron lentamente, lo que debía devolver los nutrientes necesarios a la tierra y, con suerte, iniciar un ciclo de crecimiento saludable. Sin embargo, no tuvieron en cuenta los efectos inestables de la magia; la tierra arde hasta el día de hoy, aunque los druidas y los alquimistas que la estudian dicen que hay nuevos brotes escondidos bajo las cenizas.

Explotación ganadera del valle de M'neri

Cuando Olgran Macini fundó el rancho ganadero de Plena Propiedad, pagaba a nativos de Mwangi un salario justo y les ofrecía una educación básica chelia, una anomalía entre las granjas coloniales que se basaban en la coacción o en la esclavitud. Su tataranieta, **Mindra Macini** (NB humana ganadera 7), también cree en esa ética y luchó con uñas y dientes para mantener viva la tradición cuando otros miembros de su familia intentaron aumentar los beneficios. Tras la revolución, redujo su papel a la de financiera y cedió las operaciones diarias del rancho a dos nativos de Mwangi, un par de hermanos que trabajan como pastores y criadores. Juntos, rebautizaron la finca como Explotación ganadera del valle de M'neri, un reconocimiento a la tierra en la que se encuentra. Muchos consideran que Mindra representa el ideal de cooperación con los forasteros: un intercambio equitativo que beneficia y enriquece a ambas partes.

Pero no todo el mundo lo cree. Algunos miembros de los Intereses mercantiles conjuntos y los Sindicatos del sembradío dicen que Mindra debería desprenderse por completo de todas sus propiedades; si realmente cree que los nativos mwangi son sus iguales, debería aceptar que no tiene ningún derecho sobre esta tierra, ni siquiera como inversora en actividades ganaderas. También hay algunos sargavios que quieren ver el regreso del dominio colonial y a quienes les gustaría dar un duro ejemplo con Mindra y el rancho, aunque por razones muy diferentes.

Fuerte Bandu

Situado en las colinas Bandu, el propósito del fuerte Bandu ha cambiado un poco desde la rebelión. Sigue vigilando las operaciones de las instalaciones mineras de los Intereses mercantiles conjuntos en las colinas, pero donde los ocupantes coloniales del fuerte se preparaban para el sabotaje y la insurrección, la nueva guardia se preocupa de la seguridad de los mineros, de los peligros naturales de la selva y de los audaces robos de la concesión.

El fuerte es también un campo de entrenamiento y un punto de reunión para la milicia de Vidrian, que crece lentamente. Dado que las guardias en el fuerte Bandu son relativamente pacíficas, el personal de la milicia puede acostumbrarse a sus responsabilidades antes de pasar a tareas que requieran más vigilancia. El Consejo espera establecer más fuertes y puestos avanzados cerca de lugares importantes por lo que, con frecuencia, pide a los aventureros que ayuden a entrenar a las nuevas patrullas a cambio de concederles permiso para aventurarse en las profundidades de la jungla Risueña.

Granja y destilería Camposdulces

Situada sobre lo que antaño era la Plantación de la Mansión Arionne, justo al sur de las colinas Bandu, Camposdulces sigue siendo uno de los mayores cultivadores de caña de azúcar de todo Vidrian, así como uno de los principales productores de ron y dulces dentro de los Intereses mercantiles conjuntos. A medida que se acercaba la rebelión, los esclavos de la Mansión Arionne pusieron en marcha un plan atrevido: iniciaron un incendio controlado con el mismo ron que se pasaban la vida fabricando y atraparon a los nobles en retirada para que se enfrentaran a la justicia de Vidrian con todas las de la ley. Sin embargo, las rugientes llamas al final no provocaron demasiados daños y los campos y el equipo de destilación quedaron intactos. La única estructura que sucumbió fue la fastuosa casa solariega, que ardió hasta los cimientos después de que sus antiguos ocupantes sargavios fueran detenidos.

La armada de retazos

En el momento de su creación, la armada de Vidrian era única en un aspecto: cada uno de sus barcos era robado. Como fuerza rebelde sin legitimidad gubernamental, su único medio de adquirir una flota era a través de audaces robos a las fuerzas sargavias o de los Capitanes Libres. El buque insignia de la armada, la *Chispa Sombría*, fue robado a la propia Reina Huracán Tessa Viento Favorable. Esto ha provocado una serie de rencores persistentes entre los piratas locales, los colonialistas y los magnates navieros. Aunque Vidrian cuenta ahora con los fondos necesarios para requisar barcos a vendedores extranjeros, sigue luchando por establecer su propia industria de construcción naval. El gobierno está estudiando la posibilidad de ofrecer fuertes incentivos para atraer a constructores de barcos expertos a sus ciudades. Hasta entonces, la armada vidriana sigue estando más que dispuesta a robar cualquier barco hostil que ataque a su pueblo, y está especialmente interesada en las historias de naufragios salvables.

TRABAJITOS

Los extranjeros suelen sorprenderse al enterarse de que el gobierno vidriano ofrece recompensas por criaturas aparentemente inofensivas, como gorriones, estorninos, ratones domésticos y perros callejeros. Estos animales fueron liberados deliberadamente por los colonos chelios y, desde entonces, se han convertido en especies invasoras.

Camposdulces nació del deseo de construir algo bueno sobre las cenizas del mal pasado. Con la ayuda de la comuna de Alquimistas de Umnyango, incluso han perfeccionado su proceso. Su compromiso con la elaboración de productos de alta calidad les diferencia de otras destilerías y hace que sean muy codiciados en los mercados extranjeros.

LA ARMADA DE RETAZOS

En el momento de su creación, la armada de Vidrian era única en un aspecto: cada uno de sus barcos era robado. Como fuerza rebelde sin legitimidad gubernamental, su único medio de adquirir una flota era a través de audaces robos a las fuerzas sargavias o de los Capitanes Libres. El buque insignia de la armada, la *Chispa Sombría*, fue robado a la propia Reina del Huracán Tessa Viento Favorable. Esto ha provocado una serie de rencores persistentes entre los piratas locales, los colonialistas y los magnates navieros. Aunque Vidrian cuenta ahora con los fondos necesarios para requisar barcos a vendedores extranjeros, sigue luchando por establecer su propia industria de construcción naval. El gobierno está estudiando la posibilidad de ofrecer fuertes incentivos para atraer a constructores de barcos expertos a sus ciudades. Hasta entonces, la armada vidriana sigue estando más que dispuesta a robar cualquier barco hostil que ataque a su pueblo, y está especialmente interesada en las historias de naufragios salvables.

Pincho del Contrabandista

Aunque sigue siendo conocida como Pincho del Contrabandista de forma oficial, esta pequeña isla deshabitada se ha ganado un lugar de honor inesperado en los corazones de la gente de Anthusis y otros puertos a lo largo de la bahía de la Desesperación. Los rebeldes de Anthusis purgaron el gobierno sargavio con la ayuda de algunos piratas de Los Grilletes mientras veían cómo los Capitanes Libres hundían numerosos barcos en las costas de la isla.

A medida que la revolución se adentraba en el interior, muchos de los que permanecieron en la costa empezaron a preguntarse por el Pincho del Contrabandista. ¿Hasta qué punto eran ciertos los rumores de que los piratas enterraban tesoros allí? ¿Y qué hay de las historias de fantasmas y apariciones? Más aún, ¿sería alguien capaz de abrirse camino por el traicionero sendero rocoso hasta la costa? Los pocos valientes que fueron a comprobarlo por sí mismos regresaron aterrorizados, o no regresaron. Las preocupaciones financieras llevaron al Consejo a enviar a sus propios agentes, pero todas estas expediciones terminaron de forma similar y la isla fue declarada un peligro para la seguridad. Aun así, persisten las historias de criaturas muertas vivientes que custodian los vastos tesoros de numerosos Capitanes Libres y estas historias siguen atrayendo a gente lo suficientemente temeraria como para adentrarse en la isla.

Puerto Libertad

La ciudad de Puerto Libertad, situada a la salida del río, fue gobernada por nativos de Mwangi mucho antes de que la Revolución Vidriana fuera siquiera un sueño descabellado para el futuro. Al ser el único pueblo que podía navegar de forma segura y fiable en barcazas por el río, su Gremio de Ribereños dejó a los custodios de Sargava sin otra opción que ceder el control de la ciudad y, con ello, la ruta del río Korir hacia el interior y su desembocadura en la bahía de la Desesperación. Puerto Libertad nunca se opuso directamente al dominio colonial, pero las directivas de Sargava solían interpretarse más como sugerencias.

Cuando la Revolución Vidriana llegó a la ciudad, cualquier oposición ya estaba en espera de juicio. Es posible (pero oportunamente imposible de probar) que algunos de los que se oponían al gremio de Ribereños y a su férreo gobierno, pero no a la rebelión, estuvieran entre los prisioneros. El gremio de Ribereños es ahora la pieza clave de los Intereses mercantiles conjuntos y la organización los protege mientras obtienen influencia política. Se rumorea que pretenden controlar más ciudades entre bastidores y algunos los consideran poco mejores que los Capitanes Libres: piratas, pero con un nombre más aceptable socialmente.

El Puesto comercial del cruce del Korir

Los rumores de apariciones espectrales persistieron en la ciudad de Punta Severa durante años hasta que se redujo a poco más que una pequeña tienda de mercancías en la ruta fluvial entre asentamientos mucho más grandes. Su población se redujo aún más a raíz de la Revolución Vidriana, cuando la mayoría de los residentes jóvenes y capaces se marcharon en busca de mayores y mejores oportunidades. Recientemente, los habitantes que quedan en la ciudad han intentado reactivar su tambaleante economía demostrando que es un lugar seguro y pacífico en el que ganarse la vida. Estos esfuerzos comenzaron con la limpieza y la consagración de la ciudad y del cementerio. El anterior dios patrón de la ciudad, Aroden, está muerto y ninguna otra fe ha reclamado aún la iglesia. Se rebautizó con el nombre de Puesto comercial del cruce del Korir para distanciarse de su pasado y aún espera atraer a nuevos residentes y negocios.

Umnyango

La ciudad de Umnyango (hasta hace poco llamada Kalabuto) es técnicamente la más grande de Vidrian, pero su ubicación de difícil acceso y el asfixiante control del gremio de Ribereños sobre el río Korir la han convertido en un lugar inadecuado para una capital. Aun así, la ciudad ha florecido como bastión de la historia y las tradiciones olvidadas en otros lugares de Vidrian. Incluso antes de que el gobierno colonial fuera expulsado de la ciudad, la creencia en el Dios-Niño Walkena se popularizó cuando los supervivientes rezagados de la invasión fallida regresaron con historias de una momia que se alzaba para frustrarlos. Los que aún creen en el dios muerto viviente siguen insistiendo en que estos acontecimientos en Mzali fueron un precursor de la Revolución Vidriana.

La fe en Walkena está confinada a una pequeña parte de los habitantes de Umnyango, mantenida bajo control por los vidrianos que lucharon en las batallas por sus libertades y por los refugiados de Mzali que huyeron aquí por miedo a las represalias de su Dios-Niño muerto viviente. No hay mucho que puedan hacer los creyentes en Walkena por promover su fe sin la influencia externa del propio dios, pero están deseosos de difundir su palabra por cualquier medio necesario.

Aunque Umnyango no sufrió el mismo nivel de daños que Anthusis, quedó marcada por el conflicto que tuvo lugar aquí, lo que se refleja en sus continuos esfuerzos de reconstrucción. En lugar de limitarse a reparar la infraestructura establecida en Sargava, los habitantes de Umnyango han optado por modelar su nueva ciudad siguiendo más la arquitectura de Mzali. Muchos creen que esto se debe simplemente a que los edificios de Mzali han perdurado durante siglos y la gente quiere que su ciudad florezca de la misma manera. Sin embargo, la verdad se remonta a **Tinashe Abioye** (LN humano masón 6), jefe del colectivo de Albañiles de Umnyango y ferviente creyente del poder de Walkena. Su fe absoluta y su errónea dedicación al dios muerto viviente tienen el potencial de atraer tanto la atención como una ira que podría arrasar la ciudad por completo.

La sociedad *Pathfinder* también espera establecer una logia aquí, aunque todo el proceso se ha visto envuelto en burocracia y la ciudad ha decidido permitirlo a regañadientes. El miedo a que cualquier forastero que llegue a la Extensión de Mwangi intente explotarla sigue estando a flor de piel, pero también son conscientes de los peligros que acechan en las selvas. ¿Quién mejor para luchar contra ellos que unos intrépidos y temerarios aventureros?

Bestiario

La Extensión de Mwangi inspira innumerables leyendas de terrores con múltiples cabezas, bestias voraces y males enigmáticos. La mayoría son interpretaciones erróneas y exageraciones alimentadas por la imaginación de los extranjeros, pero por cada mito infundado hay al menos tres amenazas muy reales. Con una variedad tan amplia de selvas, sabanas, colinas y lagos, los habitantes de la Extensión han evolucionado para adaptarse a muchos entornos y gobernar una miríada de microbiomas, lo que ha dado lugar a una diversidad asombrosa. Desde bestias mundanas hasta sociedades sofisticadas, la siguiente es sólo una fracción de las extraordinarias criaturas que habitan la Extensión de Mwangi.

CRIATURAS DE LA EXTENSIÓN DE MWANGI

Criatura	Fuente
Acechador de niebla	*Bestiario 2*, pág. 114
Acechador sombrío	*Bestiario 2*, pág. 137
Ahuízote	*Bestiario 2*, pág. 12
Akata	*Bestiario 2*, pág. 13
Angazhani	*Bestiary 3*
Araña ogro	*Bestiario 2*, pág. 249
Araña	*Bestiario*, pág. 19
Árbol guadaña	*Bestiario 2*, pág. 235
Arboral	*Bestiario*, pág. 22
Arbusto de bayas drenadoras	*Bestiario* 2, pág. 99
Astarconte	*Bestiario*, pág. 25
Atrapamoscas	*Bestiario*, pág. 31
Azata lilenda	*Bestiario, pág. 35*
Azata veranalia	*Bestiario 2*, pág. 31
Babosa gigante	*Bestiario 2*, pág. 244
Basidirond	*Bestiario 2*, pág. 34
Bida	*Era de las Cenizas 2 de 6. pág. 81*
Boggard	*Bestiario*, pág. 43
Broza movediza	*Bestiario*, pág. 45
Brucolaco	*Bestiario 2*, pág. 274
Bruma vampírica	*Bestiario 2*, pág. 278
Buscasangre	*Bestiario*, pág. 49
Camaleón gigante	*Bestiario 2*, pág. 168
Capuchino de coral	*Bestiary 3*
Catoblepas	*Bestiario 2*, pág. 48
Cauthooj	*Bestiario*, pág. 56
Cieno verduroso	*Bestiario 2*, pág. 194
Cobra emperador	*Bestiario 2*, pág. 245
Cocodrilo	*Bestiario*, pág. 66
Compsognathus	*Bestiario 2*, pág. 80
Culdewen	*Bestiario 2*, pág. 57
Daimonion leukodaimonion	*Bestiario*, pág. 69
Demonio babau	*Bestiario 2*, pág. 64
Demonio hezrou	*Bestiario 2*, pág. 66
Demonio vrock	*Bestiario*, págs. 73-74
Deva movánica	*Bestiario 2*, pág. 14
Dezullón	*Bestiario*, pág. 81
Doprillu	*Bestiario 2*, pág. 85
Draco fluvial	*Bestiario*, pág. 101
Draco marino	*Bestiario 2*, pág. 101
Draco selvático	*Bestiario*, pág. 102
Dragón de cobre	*Bestiario*, págs. 122-124
Dragón de las nubes	*Bestiario 2*, pág. 88
Dragón verde	*Bestiario*, págs. 115-177
Duende	*Bestiario*, pág. 134
Elananx	*Bestiario*, pág. 140
Elefante	*Bestiario*, pág. 141
Enredadera almizcleña amarilla	*Bestiario 2*, pág. 300
Enredadera asesina	*Bestiario 2*, pág. 26
Enredadera viperina	*Bestiario 2*, pág. 287
Fantasma	*Bestiario*, pág. 165
Félido	*Bestiario*, pág. 167
Felino de esencia mágica	*Bestiario 2*, pág. 103
Felino	*Bestiario*, pág. 168
Froghemoth	*Bestiario 2*, pág. 122
Fuego de bruja	*Bestiario 2*, pág. 293
Garrapata	*Bestiario 2*, pág. 260
Gigante de la madera	*Bestiario 2*, pág. 124
Gigante de piedra	*Bestiario*, pág. 178
Gnoll	*Bestiario*, pág. 184
Gólem de madera	*Bestiario 2*, pág. 130
Gólem de piedra	*Bestiario*, pág. 194
Grippli	*Bestiario 2*, pág. 139 *Era de las Cenizas 2 de 6*
Gusano que camina sectario	*Bestiario* 2, pág. 296
Guthallath	*Bestiario*, pág. 209
Hidra	*Bestiario*, pág. 210
Hiena	*Bestiario*, pág. 211
Hipopótamo	*Bestiario 2*, pág. 144
Hombre lagarto	*Bestiario*, pág. 214
Hombre serpiente	*Bestiario 2*, pág. 236
Hombre-cocodrilo	*Bestiary 3*
Hombre-murciélago	*Bestiary 3*
Hormiga	*Bestiario 2*, pág. 20
Leucrotta	*Bestiario 2* 162
Kishi	*Bestiary 3*
Kóbold	*Bestiario*, pág. 220
Kongamato	*Bestiary 3*
Krooth	*Bestiario*, pág. 223
Lagarto electrizante	*Bestiario 2*, pág. 240
Lagarto	*Bestiario*, pág. 224
Lamia	*Bestiario*, pág. 226
Leshy de las atrapamoscas	*Bestiario 2*, pág. 161
Leshy de las hojas	*Bestiario*, pág. 228
Leucrón	*Bestiario 2*, pág. 162
Libélula gigante	*Bestiario 2*, pág. 98
Mandrágora	*Bestiario 2*, pág. 170
Mantis gigante	*Bestiario*, pág. 244
Miceloide	*Bestiary 3*
Miserable de barro	*Bestiario 2*, pág. 176
Mobogo	*Bestiary 3*
Moho mucilaginoso	*Bestiario 2*, pág. 193
Mokele-mbembe	*Bestiary 3*
Mondador de cráneos	*Bestiary 3*
Mono	*Bestiary 3*
Mosca	*Bestiario 2*, pág. 120
Mosquito	*Bestiario 2*, pág. 175
Murciélago	*Bestiario*, pág. 257
Namorrodor	*Bestiary 3*
Orm acuático	*Bestiario 2*, pág. 289
Peluda	*Bestiario 2*, pág. 196
Perezoso megaterio	*Bestiary 3*
Perro	*Bestiario*, pág. 277
Popobawa	*Bestiary 3*
Pterosaurio	*Bestiario*, pág. 289
Pulpo	*Bestiario 2*, pág. 187
Quoppopak	*Bestiario 2*, pág. 219
Ramitero	*Bestiario 2*, pág. 270
Rana	*Bestiario 2*, pág. 121
Raya látigo	*Bestiario 2*, pág. 226
Retornado	*Bestiario 2*, pág. 227
Sabosan	*Bestiary 3*
Saga cetrina	*Bestiario*, pág. 304
Sanguijuela	*Bestiario 2*, pág. 156
Sapo gigante	*Bestiario 2* pág. 261
Savia viva	*Era de las Cenizas 2 de 6*
Simio	*Bestiario*, pág. 311
Sportlebore	*Bestiario 2*, pág. 251
Tyrannosaurus	*Bestiario*, pág. 97
Umasi	*Bestiary 3*
Vampiro	*Bestiario*, pág. 325
Vaspercham	*Bestiario 2*, pág. 279
Víbora	*Bestiario*, pág. 330
Wemmuth	*Bestiario*, pág. 332
Xorn elemental	*Bestiario*, pág. 148
Zarciculoso	*Bestiario 2*, pág. 257
Zombi del vacío	*Bestiario 2*, pág. 288
Zomok	*Bestiario 2*, pág. 303

LOS PRIMEROS AIGAMUXAS

Cuentan las historias que los aigamuxas fueron otrora gigantes que hicieron una apuesta con Lamashtu, afirmando que podían permanecer de pie sobre sus manos más tiempo que cualquier otra criatura. Lamashtu presentó un simple chimpancé, señaló sus pies y los llamó manos. Los gigantes no pudieron mantener sus posiciones y cayeron. Lamashtu les puso los ojos en los pies y les dijo: «Si queréis presumir de vuestra habilidad, que ésta sea vuestra bendición».

AIGAMUXA

Los aigamuxas son humanoides altísimos que acechan en los desiertos áridos en busca de presas. Carnívoros y voraces, cazan todo lo que se mueve, pero disfrutan especialmente comiendo criaturas inteligentes. Muchos habitantes de Mwangi se refieren incorrectamente a los aigamuxas como demonios, mientras que otros los describen con más precisión como descendientes de gigantes. Los aigamuxas parecen humanos de gran tamaño con huecos lisos donde deberían estar sus ojos, ya que en realidad tienen los ojos incrustados en las plantas de los pies. Tienen garras y dientes largos y afilados que utilizan para desgarrar a sus presas una vez que las atrapan. El extraño modo de andar de un aigamuxa en movimiento parece más un baile que un paseo o una carrera normal, y su velocidad es alarmante, aunque es difícil de calcular correctamente a distancia.

La fisiología única de un aigamuxa dificulta la captura de presas y la mayoría están constantemente hambrientos. Cuando persigue a su presa, el aigamuxa debe detenerse de vez en cuando para levantar los pies y orientarse. La mayoría se detiene sobre las manos mientras mira a su alrededor, lo que les permite volver a correr inmediatamente. Por lo general, los ojos de un aigamuxa son resistentes a las arenas de sus hábitats desérticos nativos, pero los irritantes como los chiles o los abrojos pueden perjudicar seriamente su capacidad de caza, así que los viajeros del desierto suelen llevar una bolsa de éstos en caso de tener que enfrentarse a un aigamuxa.

Los aigamuxas más astutos saben que atacar a una presa errante puede ser muy peligroso, por lo que utilizan sus poderosas manos para escarbar en las dunas de arena o en la tierra y esperan a emboscar a los transeúntes. Los aigamuxas son especialmente diestros escondiéndose en su entorno, y los desafortunados viajeros no suelen percatarse de los ojos apenas visibles de un aigamuxa hasta que es demasiado tarde.

AIGAMUXA — CRIATURA 8

POCO COMÚN | CM | GRANDE | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepción +19; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*)

Idiomas mwangi

Habilidades Atletismo +18, Intimidación +16, Sigilo +14 (+18 en los desiertos)

Fue +6, **Des** +4, **Con** +6, **Int** –2, **Sab** +3, **Car** +0

Visión limitada Los ojos de un aigamuxa se encuentran en la parte inferior de sus pies, lo que les dificulta la visión. Un aigamuxa suele ser ciego. Si Buscan, pueden ver normalmente hasta el final de su turno.

Pies débiles Si un aigamuxa sufre daño al dar una Zancada o dar un Paso en un terreno peligroso o una casilla con peligros similares en el suelo (como abrojos), no puede Buscar hasta el final de su siguiente turno.

CA 27; **Fort** +19, **Ref** +16, **Vol** +13

PG 140

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +20 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+9 cortante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +20, **Daño** 2d12+9 perforante

Excavar para emboscar ❖❖ **Requisitos** El aigamuxa se esconde bajo la tierra, la arena o cualquier otra superficie blanda; **Efecto** El aigamuxa asesta un Golpe de garra contra una criatura a su alcance. Si acierta, el aigamuxa agarra automáticamente a la criatura. Tanto si acierta como si no, el aigamuxa da una Zancada. Si tiene una criatura agarrada, la criatura se mueve con el aigamuxa.

Excavar para ocultarse ❖❖ **Requisito** El aigamuxa está de pie sobre tierra, arena u otra superficie blanda; **Efecto** El aigamuxa escarba rápidamente en la superficie y se esconde. Deja los pies parcialmente expuestos, lo que le permite ver desde la superficie. El aigamuxa puede aguantar la respiración hasta 10 minutos mientras se esconde de esta manera.

Engullir ❖ (ataque) Pequeño, 2d12+4 contundente, Brecha 22

ANADI

Los anadis son humanoides pacíficos y solitarios que viven en las profundidades de los bosques, las selvas y otras zonas silvestres indómitas. Sus formas naturales se asemejan a las de arañas humanoides cubiertas de hermosas y distintivas marcas de diversos colores. Estos patrones son tan únicos como los rasgos faciales, las marcas de nacimiento y otros aspectos identificativos de otros humanoides.

Los anadis poseen un talento innato para la ilusión y la transmutación. Hace tiempo que aprendieron lo desagradables que pueden resultar sus formas naturales para otros humanoides, por lo que suelen utilizar sus talentos innatos para adoptar formas humanas. Cuando lo hacen, sólo un extraño y encantador brillo en sus ojos oscuros y los movimientos deliberativos y espasmódicos de sus gestos podrían indicar que un anadi no es (por completo) lo que parece. Como son muy conscientes de la delicada sensibilidad de otros humanoides hacia los arácnidos y se muestran complacientes con ella, muchos anadis consideran grosero mostrar sus formas naturales a un extraño. En su lugar, la mayoría muestra sus formas arácnidas sólo como táctica de intimidación cuando se ven amenazados o en la intimidad con aquellos en los que confían.

La mayoría de los anadis tienden a ser tímidos y quieren vivir una vida tranquila recolectando setas y tejiendo hermosas telas de seda con dibujos. Cuando se ven obligados a entrar en combate (una eventualidad que la mayoría de los anadis desprecian), se transforman en sus formas híbridas en cuanto pueden, lo que les permite atacar con su devastador veneno natural a sus enemigos.

NURVATCHA

El grupo más numeroso de anadis vive en Nurvatcha, la nación garundi del sur, y en otros pueblos de la región circundante. Los anadis también viven en Casmaron y en algunas de las islas más pequeñas de las ruinas de Azlant. Independientemente de sus hogares y orígenes, comparten valores y características culturales.

Cazador anadi

Los cazadores anadis actúan como los ojos y los oídos de su pueblo al explorar las zonas circundantes en busca de posibles invasores.

CAZADOR ANADI — CRIATURA 2

POCO COMÚN | CB | MEDIANO | ANADI | HUMANOIDE

Percepción +9
Idiomas anadi, mwangi
Habilidades Acrobacias +8, Artesanía +6 (+10 a tejer), Atletismo +6 (+8 para trepar en forma híbrida o arácnida), Naturaleza +5, Sigilo +8
Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0
Objetos arco corto compuesto (20 flechas), armadura de cuero, espada corta

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +7
PG 27

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +9 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +9 (sutil), **Daño** 1d8+4 perforante más veneno de anadi
A distancia ❖ arco corto compuesto +9 (incremento de rango de distancia 60 pies [*18 m*], letal d10, propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+4 perforante
Veneno de anadi (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 15; **Duración máxima** 4 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno, desprevenido y torpe 1 (1 asalto)
Cambiar de forma ❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) El anadi cambia a su forma híbrida, forma de araña o forma humana. Las estadísticas anteriores representan al anadi en su forma híbrida. Mientras se encuentra en su forma humana, el cazador anadi no puede usar su ataque de olmillos y pierde su Velocidad trepando. Cuando está en su forma de araña, no puede usar armas.
Tejer telaraña (concentrar, exploración, manipulación) Al dedicar varios minutos, un anadi puede producir seda para fabricar objetos de tela. Un solo anadi puede producir en un día suficiente seda como para fabricar una sola prenda.

Sabio anadi

Los sabios anadis están en comunión con la Naturaleza y perfeccionan su magia innata mediante la práctica.

ABUELA ARAÑA

Muchos pueblos anadis creen profundamente en las enseñanzas de la Abuela Araña, la diosa del crepúsculo, el tejido, la ilusión y la familia. Los anadis más devotos creen que esta diosa, a veces llamada Nana Anadi, liberó hace tiempo a sus antepasados de la servidumbre. La leyenda cuenta que cuando la oscuridad asustaba a los anadis, la Abuela Araña arrancó las gotas de rocío de su telaraña para colgarlas en el cielo e iluminar la noche para ellos. Nana Anadi es una matriarca honorífica para muchos en Nurvatcha, aunque la diosa nunca ha ocupado el trono de la nación y, de todas formas, la mayoría cree que nunca querría hacerlo.

SABIO ANADI — CRIATURA 4

POCO COMÚN | CB | MEDIANO | ANADI | HUMANOIDE

Percepción +12

Idiomas anadi, mwangi

Habilidades Artesanía +10 (+14 a tejer), Atletismo +12 (+14 para trepar en forma híbrida o arácnida), Diplomacia +10, Engaño +8, Naturaleza +12, Supervivencia +10

Fue +0, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos armadura de cuero, espada corta

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +14

PG 58

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +12 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +12 (sutil), **Daño** 2d6+3 perforante más veneno de anadi

Conjuros arcanos innatos CD 21; **2.º** *contorno borroso, criatura ilusoria*; **1.er** *disfraz ilusorio, objeto ilusorio, rociada de color*; **Trucos (2.º)** *detectar magia, mano del mago, mensaje, sonido fantasmal*

Veneno de anadi (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 4 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno, desprevenido y torpe 1 (1 asalto)

Cambiar de forma ❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) Como el cazador anadi.

Tejer telaraña Como el cazador anadi.

Anciano anadi

Los ancianos anadis ayudan a guiar a sus parientes y deben tomar decisiones difíciles para su pueblo, como continuar con las negociaciones hostiles o escalar un desacuerdo a un conflicto abierto.

ANCIANO ANADI — CRIATURA 6

POCO COMÚN | CB | MEDIANO | ANADI | HUMANOIDE

Percepción +15

Idiomas anadi, mwangi

Habilidades Artesanía +13 (+17 a tejer), Atletismo +15 (+17 para trepar en forma híbrida o arácnida), Diplomacia +11, Engaño +13, Naturaleza +15, Sociedad +11, Supervivencia +13

Fue +2, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos arco largo compuesto (20 flechas), armadura de cuero, espada corta

CA 23; **Fort** +11, **Ref** +14, **Vol** +17

PG 95

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +15 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 2d6+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +16 (sutil), **Daño** 2d6+6 perforante más veneno de anadi

A distancia ❖ arco largo compuesto +16 (incremento de rango de distancia 100 pies [*30 m*], letal d10, propulsión, recarga 0, volea 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d8+1 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 24, ataque +16; **3.er** *esfera de invisibilidad, pauta hipnótica;* **2.º** *contorno borroso, imagen múltiple, invisibilidad;* **1.er** *disfraz ilusorio, objeto ilusorio, rociada de color;* **Trucos (3.er)** *arco eléctrico, detectar magia, mano del mago, mensaje, sonido fantasmal*

Veneno de anadi (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 de daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Fase 2** 2d6 de daño por veneno, desprevenido y torpe 1 (1 asalto)

Cambiar de forma ❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) Como el cazador anadi.

Tejer telaraña Como el cazador anadi.

ASANBOSAM

Los asanbosams son humanoides monstruosos y peludos con colmillos de hierro frío y extremidades musculosas que terminan en unas poderosas garras ganchudas. Se cuelgan de las copas de los árboles con sus pies ganchudos, esperando pacientemente a que una criatura pase por debajo. Los asanbosams agarran a sus presas desde arriba, aferrándose al cuello de sus desafortunadas víctimas para drenarles la sangre. Reaccionan con beligerancia a lo que perciben como intrusiones, acechando a los visitantes desde las ramas altas. Los lugareños cuentan historias de terror sobre estos «chupasangres de los árboles» y los exploradores experimentados vigilan de cerca las copas de los árboles en el territorio de los asanbosams. Los visitantes de la Extensión suelen comparar a los asanbosams con los vampiros, pero estos horrores no son muertos vivientes y no tienen ninguna relación.

La dieta de un asanbosam requiere una gran cantidad de hierro (normalmente en forma de sangre) para mantener la integridad de sus enormes dientes de hierro frío. Cuando no está cazando o apareándose, un asanbosam pasa sus horas de vigilia masticando ciertos tipos de rocas para afilarse los dientes.

Algunos cuentos populares afirman que los asanbosams son tan antiguos como el tiempo y la fuente original del hierro frío y que las vetas del metal encontradas en el suelo son en realidad cementerios de antiguos asanbosams. Los cazadores furtivos más valientes (o más insensatos) suelen infiltrarse en el territorio de los asanbosams para cazar a estos monstruos con la esperanza de reunir sacos de sus valiosos dientes.

ASANBOSAM — CRIATURA 6

CM GRANDE HUMANOIDE

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas mwangi

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +16, Intimidación +11, Sigilo +15, Supervivencia +13

Fue +5, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –3, **Sab** +1, **Car** –2

CA 24; **Fort** +15, **Ref** +17, **Vol** +10

PG 95

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas de hierro frío +17 (letal d8), **Daño** 2d8+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +17 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+5 cortante más Agarrón

Ataque desde arriba ❖❖ **Requisitos** El asanbosam se encuentra por encima de una criatura; **Efecto** El asanbosam asesta un Golpe de garra con un incremento de su alcance de 15 pies (*4,5 m*). Si acierta, el Golpe inflige 1d6 de daño cortante adicional y el asanbosam agarra inmediatamente al objetivo y lo arrastra a un espacio adyacente a él. Esto cuenta como dos ataques a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del asanbosam.

Beber sangre ❖ **Requisitos** Una criatura agarrada, dispuesta, inconsciente, neutralizada o paralizada está al alcance de las mandíbulas del asanbosam; **Efecto** El asanbosam hunde sus dientes en la criatura para beber su sangre. Si la víctima está agarrada, esta acción es automática; de lo contrario, el asanbosam debe tener éxito en una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la víctima. La víctima queda drenada 1 y el asanbosam recupera 10 PG, obteniendo cualquier exceso de Puntos de Golpe por encima de su máximo como Puntos de Golpe temporales. Estos Puntos de Golpe temporales duran 1 minuto. Beber Sangre de una criatura que ya está drenada aumenta el valor de drenado de la víctima en 1 hasta un máximo de drenado 3, pero no devuelve ningún PG al asanbosam.

El estado negativo drenado de la víctima disminuye en 1 cada semana. Una transfusión de sangre, que requiere una prueba de Medicina CD 20 con éxito y un donante de sangre o suficiente sangre, reduce en 1 el valor drenado pasados 10 minutos.

TESORO DE UN ASANBOSAM

El cadáver de un asanbosam muerto constituye un buen tesoro en sí mismo. Extraer los colmillos de hierro frío de la criatura no es un proceso fácil y requiere potentes herramientas de extracción o una cuba de productos químicos para fundir el tejido óseo circundante. La recompensa, sin embargo, puede ser sustancial en el mercado adecuado.

ELOKOLOBHA

En las selvas al norte del lago Ocota, los rumores hablan de un eloko increíblemente poderoso que se hace llamar emperador Diente Afilado y gobierna toda una ciudad de bilokos y otras hadas conocida como Elokolobha. Aunque esta coordinación entre las caprichosas hadas no es inaudita, los exploradores no han podido verificar estas historias, ya que todos los que intentan encontrar el asentamiento de los bilokos no vuelven a ser vistos. Recientemente, un grupo de *pathfinders* con base en Nantambu ha comenzado a recaudar fondos para una expedición que encuentre esta misteriosa ciudad y regrese con información (y posiblemente con un gran tesoro).

Las estructuras exteriores de Elokolobha (página 162) son poco más que construcciones chapuceras, un conglomerado de restos, desechos de madera y piedra caliza tallada de forma tosca. En lo alto de unos peñascos rocosos, se alzan cabañas de madera sobre muescas y superficies planas. Están conectadas entre sí mediante puentes de cuerda, escaleras y tirolinas. Mucho más impresionantes son las cuevas que se encuentran en el interior de los propios peñascos, antiguas y llenas de grandes cámaras parcialmente excavadas de formas extrañas.

BILOKO

Los bilokos son hadas con hocico de cocodrilo que acechan la selva de Mwangi y se deleitan con la carne de los humanoides. Tan astutos como despiadados, los bilokos emplean trampas mortales y tácticas de caza de guerrilla para capturar a sus presas, normalmente exploradores desventurados u, ocasionalmente, aldeanos descarriados, muchos de los cuales creen que los bilokos son crueles espíritus ancestrales. Los más poderosos de estos seres, conocidos como elokos, ejercen una potente magia transformadora.

A los bilokos les gustan las campanas, y el sonido de éstas suele indicar su presencia. Además de llevarlas y hacerlas sonar mientras cazan, a veces encantan las campanas con una magia poderosa o las cuelgan en cuerdas para que sirvan de alarma en sus campamentos.

Los bilokos parecen humanoides esbeltos pero enjutos, con cabeza de cocodrilo, la piel del color del óxido y los ojos rojos como la sangre. Sólo se alimentan de carne de humanoides, aunque pueden sobrevivir durante largos periodos de tiempo con una sola comida gracias a su capacidad para consumir a una criatura humanoide Mediana entera como las serpientes. Lo hacen desencajando sus mandíbulas y engullendo lentamente a la víctima desde la cabeza hasta los pies. Gracias a su saliva ácida y a sus afilados dientes, un biloko puede masticar su comida hasta convertirla en una pulpa fácil de digerir, triturando la carne y los huesos hasta reducirlos a una papilla compacta, incluso mientras tragan; por ello, no se inmutan al devorar comidas de dos o tres veces su propio tamaño.

Un biloko recién alimentado puede reconocerse fácilmente por su vientre flácido y distendido. Sin embargo, a pesar de su apariencia lenta, no es menos peligroso, ya que se deleita matando y puede tener camaradas hambrientos escondidos en las cercanías, esperando para alimentarse.

Guerrero biloko

Los bilokos prefieren moverse en pequeñas manadas sigilosas a través de secciones oscuras y aisladas del bosque. Cuando una banda de bilokos encuentra un terreno de caza adecuado, reclama la zona en exclusiva, cavando trampas de foso, fabricando trampas con lianas y construyendo escondites en lo alto de los árboles donde poder tender emboscadas.

GUERRERO BILOKO **CRIATURA 1**

NM PEQUEÑO HADA

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Idiomas mwangi, silvano
Habilidades Artesanía +7, Atletismo +7, Naturaleza +5, Sigilo +6, Supervivencia +6
Fue +3, **Des** +2, **Con** –1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1
Objetos lanza, escudo de madera (Dureza 3, PG 12, UR 6)

CA 16 (18 con el escudo alzado); **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +7
PG 19
Bloqueo con el escudo ↷

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +7, **Daño** 1d8+3 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ lanza +7, **Daño** 1d6+3 perforante
A distancia ❖ lanza +6 (arrojadiza 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d6+3 perforante
Conjuros primigenios innatos CD 14; **1.er** *hechizar*
Festín inspirado (emoción, mental) Si un biloko se da un festín con un cadáver humano durante 1 minuto o más, obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño durante 1 hora.

Veterano biloko

Un biloko que ha dirigido un número suficiente de cacerías con éxito se gana el respeto (y el miedo) de sus compañeros.

VETERANO BILOKO **CRIATURA 4**

NM PEQUEÑO HADA

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Idiomas mwangi, silvano
Habilidades Artesanía +10, Atletismo +10, Intimidación +12, Naturaleza +9, Sigilo +13, Supervivencia +11
Fue +4, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2
Objetos arco corto (20 flechas), lanza larga

CA 21; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +11
PG 58
Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +12, **Daño** 2d8+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ lanza larga +12 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+4 perforante
A distancia ❖ arco corto +12 (incremento de rango de distancia 60 pies [*18 m*], letal d10, recarga 0), **Daño** 1d6+4 perforante
Conjuros primigenios innatos CD 18; **1.er** *hechizar*
Festín inspirado (emoción, mental) Como el guerrero biloko.
Barrido ❖❖ El veterano asesta un Golpe cuerpo a cuerpo y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos, cada uno de los cuales debe estar a su alcance cuerpo a cuerpo y adyacente el uno al otro. El daño se tira sólo una vez y se aplica a cada criatura que haya recibido el impacto. Un Golpe cuenta como dos ataques a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del veterano biloko.

Eloko

Si un biloko tiene la suerte de devorar varios lanzadores de conjuros u otras criaturas con habilidades mágicas innatas, sufre una sutil transformación en el transcurso de 1 semana. Este tipo de hada se conoce como eloko y, además de su increíble apetito (incluso para los estándares de los biloko), tiene la capacidad sobrenatural de crecer hasta alcanzar un tamaño inmenso.

ELOKO — CRIATURA 7

NM PEQUEÑO HADA

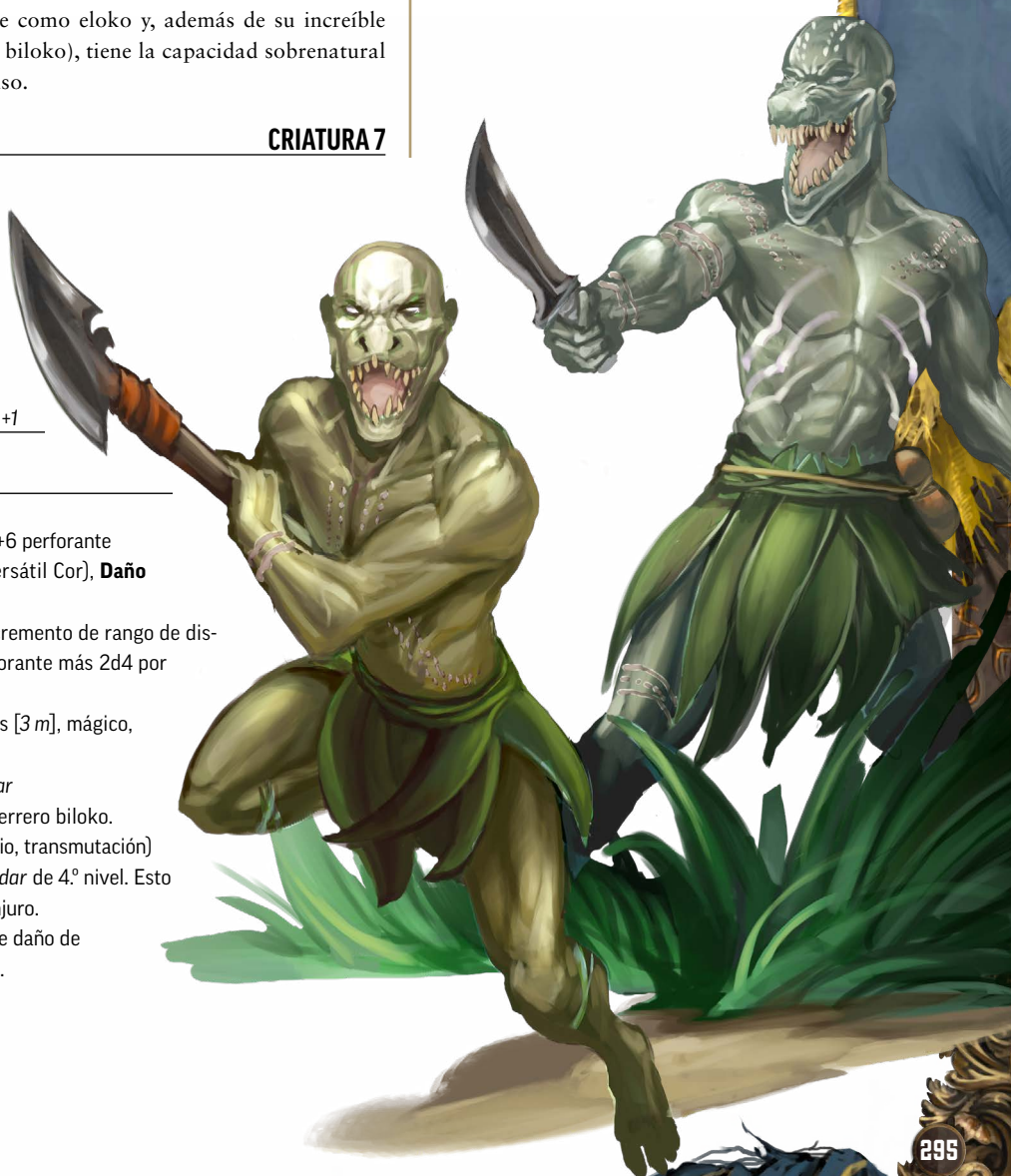
Percepción +15; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Idiomas aklo, mwangi, silvano
Habilidades Artesanía +13, Atletismo +18, Engaño +15, Naturaleza +13, Sigilo +16, Supervivencia +13
Fue +6, **Des** +5, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +1
Objetos cerbatana (10 dardos envenenados), *daga +1*

CA 25; **Fort** +12, **Ref** +18, **Vol** +15
PG 115

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +16, **Daño** 2d8+6 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ daga +16 (ágil, mágico, versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante
A distancia ❖ cerbatana +16 (ágil, no letal, incremento de rango de distancia 20 pies [*6 m*], recarga 1), **Daño** 1 perforante más 2d4 por veneno persistente
A distancia ❖ daga +16 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], mágico, versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante
Conjuros primigenios innatos CD 22; **1.er** *hechizar*
Festín inspirado (emoción, mental) Como el guerrero biloko.
Cambio de tamaño ❖❖ (polimorfismo, primigenio, transmutación) El eloko se ve afectado por un conjuro *agrandar* de 4.º nivel. Esto dura 1 minuto y el eloko puede Disipar el conjuro.
Ataque furtivo (precisión) El eloko inflige 2d6 de daño de precisión adicional a criaturas desprevenidas.

Depredadores hechizadores

La conexión de los bilokos con el Primer Mundo les otorga una capacidad limitada de hechizar sobrenaturalmente a sus enemigos. Los bilokos utilizan este poder para atraer a los rezagados y alejarlos de sus grupos de aventureros o para confundir a sus oponentes cuando una incursión sale mal. Las grandes partidas de caza de bilokos pueden encantar a grupos enteros de viajeros, en cuyo caso, pueden llevarse a sus presas encantadas de regreso a su comunidad para darse un festín (aunque es más probable que disfruten del botín de sus esfuerzos en solitario).



REFUGIADOS EN KIBWE

No todos los charau-ka siguen a Angazhan ni pretenden masacrar a todas las criaturas con las que se encuentran. Cuando Usaro se sumió en un caos sangriento, un número considerable de charau-ka huyó al este, a la ciudad de Kibwe, donde fueron acogidos con sorprendentes pocos reparos. Aunque estos charau-ka rara vez son altruistas, están lo bastante dispuestos a cooperar con otras ascendencias por interés propio.

CHARAU-KA

La leyenda cuenta que los charau-ka comparten ascendencia con el señor demoníaco Angazhan, que transformó los cuerpos de los humanos fallecidos en la guerra contra su culto e hizo que volvieran a la vida como los primeros humanoides con forma de mandril. Aunque nunca no se ha demostrado, persisten los rumores de que los sacerdotes charau-ka han perfeccionado un horrible ritual que obliga a los muertos a reencarnarse en nuevos charau-ka en honor a esta antigua historia. Otros relatos cuentan que existen poderosos altares dedicados a Angazhan que tienen este poder y que realizar sacrificios rituales ante estos artefactos mágicos hace que los espíritus de los muertos vuelvan a la vida como violentos devotos de Angazhan, el amo de los que se deleitan en el salvajismo y la destrucción.

La mayor fortaleza charau-ka de la Extensión de Mwangi es la ciudad de Usaro (página 266), situada a orillas del lago Ocota. Aunque la muerte de su Rey Gorila ha provocado inestabilidad política, los charau-ka se unirán con gusto para secuestrar o asesinar a cualquier forastero que haya en la zona.

Guerrero charau-ka

Un guerrero charau-ka lleva consigo hachas de mano, dagas y armamento similar. Normalmente no les preocupa quedarse sin armas arrojadizas, ya que las piedras del suelo son igual de letales en sus manos.

GUERRERO CHARAU-KA — CRIATURA 1

NM PEQUEÑO CHARAU-KA HUMANOIDE

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas dracónico, mwangi
Habilidades Atletismo +6, Religión +4, Sigilo +6
Fue +3, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Objetos armadura de cuero, daga, hacha

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +4
PG 20

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ hacha +7 (ágil, barrido), **Daño** 1d6+3 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ daga +7 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +7 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+3 contundente

A distancia ❖ hacha +7 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], letal d6, barrido), **Daño** 1d6+3 cortante

A distancia ❖ daga +7 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], letal d6, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

A distancia ❖ arrojar escombros +7 (arrojadiza 20 pies [*6 m*], letal d6), **Daño** 1d6+3 contundente

Frenesí chillón ❖ (primigenio, transmutación) **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** El turno del charau-ka comienza; **Efecto** El charau-ka pasa a estar acelerado hasta el final de su turno y sólo puede usar la acción adicional para dar un Golpe o dar una Zancada. Mientras está en frenesí, el charau-ka no puede hablar y falla automáticamente las pruebas de Sigilo de forma crítica debido a los fuertes ruidos que hace.

Maestría con armas arrojadizas Cualquier arma que lance un charau-ka obtiene el rasgo de arma letal d6. Además, cuando un charau-ka lanza un arma improvisada, no se le impone el penalizador -2 por hacerlo, ni tampoco se le impone el penalizador por utilizar un arma improvisada arrojadiza con el rasgo no letal para llevar a cabo un ataque letal.

Acólito de Angazhan charau-ka

Incluso con la caída del Rey Gorila, muchos charau-ka siguen adorando el terrible poder del dios Angazhan (página 134). Los más fuertes de estos acólitos custodian los escalones del Gran Trono en Usaro, asegurándose de que nadie que no cuente con el favor de Angazhan o la destreza física adecuada pueda acercarse a la cima de la enorme pirámide escalonada de piedra.

ACÓLITO DE ANGAZHAN CHARAU-KA — CRIATURA 3

NM PEQUEÑO CHARAU-KA HUMANOIDE

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad
Idiomas abisal, dracónico, mwangi
Habilidades Atletismo +7, Intimidación +7, Naturaleza +9, Religión +11, Sigilo +7
Fue +2, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2
Objetos armadura de cuero, lanza

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +11
PG 45

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ lanza +10 (arrojadiza 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d6+5 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +10 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+5 contundente
A distancia ❖ lanza +10 (arrojadiza 20 pies [*6 m*], letal d6), **Daño** 1d6+5 perforante
A distancia ❖ arrojar escombros +10 (arrojadiza 20 pies [*6 m*], letal d6), **Daño** 1d6+5 contundente
Conjuros divinos preparados CD 17, ataque +11; **2.º** *enmarañar, explosión de sonido;* **1.er** *curar, miedo, rayo de debilitamiento;* **Trucos (2.º)** *atontar, detectar magia, lanza divina, mensaje, orientación divina*
Frenesí chillón ◈ (primigenio, transmutación) Como el guerrero charau-ka.
Maestría con armas arrojadizas Como el guerrero charau-ka.

Carnicero charau-ka

Los charau-ka son infames por su brutalidad, y algunos incluso asustan a los de su propia especie en su obsesión por la violencia. Estos mortíferos carniceros están muy versados en el arte de infligir heridas despiadadas y sangrientas a sus enemigos, y consideran enemigo a cualquiera que no sea charau-ka. Una sola muestra de la sangre de un enemigo puede otorgarle una fuerza aterradora, como si el carnicero charau-ka obtuviera literalmente poder del dolor de sus víctimas.

CARNICERO CHARAU-KA — CRIATURA 6

NM PEQUEÑO CHARAU-KA HUMANOIDE

Percepción +13; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas dracónico, mwangi
Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +15, Intimidación +14, Religión +9, Sigilo +13
Fue +5, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +2
Objetos armadura de cuero, *tridente +1 de golpe*

CA 21; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +13
PG 95
Ataque de oportunidad ↷
Furia de Sangre ↷ (manipular) **Desencadenante** El carnicero charau-ka inflige daño por sangrado a una criatura; **Efecto** El charau-ka lame la sangre de su arma y se pone furioso. Recupera 5 Puntos de Golpe y obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque hasta el final de su turno.
Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ *tridente* +17 (mágico), **Daño** 2d8+8 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +15 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+8 contundente
A distancia ❖ *tridente* +16 (arrojadiza 20 pies [*6 m*], letal d6, mágico), **Daño** 2d8+6 perforante
A distancia ❖ arrojar escombros +15 (arrojadiza 20 pies [*6 m*], letal d6), **Daño** 2d6+8 contundente
Vapulear Mientras el carnicero charau-ka está furioso, sus Golpes cuerpo a cuerpo infligen 1d4 de daño adicional persistente por sangrado.
Rage ❖ Como la aptitud de clase del bárbaro; CA 22, +9 Puntos de Golpe, +2 de daño cuerpo a cuerpo.
Frenesí chillón ◈ (primigenio, transmutación) Como el guerrero charau-ka.
Maestría con armas arrojadizas Como el guerrero charau-ka.

ASENTAMIENTOS CHARAU-KA

Normalmente, los charau-ka viven en pequeños grupos de unas pocas docenas de miembros. Suelen tener peligrosas criaturas de la selva como mascotas o guardianes, confiando en sus exploradores o cuidadores de animales para mantener estas bestias mortales bajo control. No es raro encontrar un grupo de charau-ka que tenga a una bestia salvaje en medio de su aldea, sacrificándole víctimas o atormentándola como trofeo viviente. Un poblado típico de charau-ka se extiende desde el suelo de la selva hasta las copas de los árboles y suele incluir varias estructuras similares a casas del árbol conectadas por lianas o puentes de cuerda.

CREACIONES IMPRUDENTES

El grootslang parece una cruel broma cósmica de los dioses de la creación. Los relatos de los habitantes de Mwangi afirman que cuando Golarion era joven, un dios imprudente y ahora olvidado creó bestias con una fuerza y una astucia inigualables, y éstas se convirtieron en los primeros grootslangs. Estas criaturas resultaron demasiado temibles y los dioses las separaron para crear los primeros elefantes y serpientes. Sin embargo, uno de estos grootslangs escapó y los dioses no lograron impedir que los grootslangs se reprodujeran en la Extensión de Mwangi.

GROOTSLANG

Aunque es fácil confundir a un grootslang con un elefante a primera vista, una vez que se le ve el resto del cuerpo, la criatura parece un grotesco títere manipulado como una marioneta desde el interior por una serpiente lo bastante grande como para tragarse un edificio. Un grootslang mide 20 pies (*6 m*) de altura, tiene la piel dura como una armadura y un par de enormes antebrazos. Sus seis letales colmillos son capaces de atravesar carne y hueso con facilidad. El resto de su cuerpo se extiende hasta 60 pies (*18 m*) de largo. La cara de un grootslang se parece a la de un elefante, pero al igual que sus parientes serpentinos, puede desencajar su mandíbula inferior para tragarse a su presa.

Una persona que se encuentre con un grootslang tiene una pequeña posibilidad de razonar o sobornar a la bestia y, posiblemente, de escapar de un destino mortal. Sin embargo, un tesoro de gemas no es garantía de seguridad, y es muy probable que un grootslang especialmente cruel falte a su palabra al recibir la ofrenda.

GROOTSLANG — CRIATURA 16

POCO COMÚN | CM | GARGANTUESCO | BESTIA

Percepción +28; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*)

Idiomas acuano, dracónico, mwangi

Habilidades Atletismo +34, Intimidación +28, Naturaleza +26, Sigilo +23

Fue +9, **Des** +5, **Con** +8, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +0

Contener la respiración Un grootslang puede contener la respiración durante 1 hora.

CA 38; **Fort** +30, **Ref** +27, **Vol** +26

PG 370

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +30 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d12+15 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +28 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+15 perforante más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +28 (ágil, alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 3d10+15 contundente más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillo +30 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d12+15 perforante

Elusión acuática ❖❖ (concentrar, conjuración, primigenio, teletransporte) Requisitos El grootslang está totalmente sumergido en agua; Efecto El grootslang se teletransporta a otra masa de agua en un radio de 1 milla (*1600 m*) lo bastante amplia como para contener al grootslang.

Espiral defensiva ❖❖ El grootslang enrolla su cuerpo. Obtiene resistencia 20 contra ataques físicos hasta el inicio de su siguiente turno.

Constreñir mayor ❖ Sólo cola, 2d12+12 contundente, CD 34

Engullir ❖ Sólo mandíbulas, Enorme, 3d12+10 contundente, Brecha 37

Golpetazo atronador ❖❖❖ El grootslang asesta un Golpe de pata contra una criatura a su alcance. Tanto si el Golpe impacta como si no, todas las criaturas en un radio de 10 pies (*3 m*) del grootslang deben hacer una salvación de Reflejos CD 37.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda desprevenida hasta el final de su turno.

Fallo La criatura queda tumbada y sufre 2d8 de daño contundente.

Fallo crítico Como con el fallo, excepto que la criatura sufre 4d8 de daño contundente

IBIS SOLAR

Los ibis solares son seres de luz, en ocasiones llamados pájaros del sol o «luminarias aladas» por los más eruditos. Se encargan de custodiar lugares u objetos sagrados, aunque a veces también protegen a los vivos de lugares de increíble peligro. Su aparición siempre va precedida de numerosos pájaros pequeños de alas púrpuras con un toque de amarillo en la coronilla; son avatares de los ibis que anidan y se congregan en las zonas que protegen. La presencia de estos avatares suele ser la única forma de seguir la pista a estas criaturas solitarias y aisladas. Si el ibis solar decide aparecer, estos pajaritos se dispersan como aves salvajes; entonces, el pájaro del sol se manifiesta y baña la zona con una brillante lluvia de luz que puede cegar y sobresaltar a las criaturas incautas y desprevenidas que haya en su presencia.

El ibis solar aparece como un magnífico y gran pájaro rodeado de un halo de luz brillante. Sus plumas negras brillan con todos los colores del espectro, proyectando brillantes arco iris sobre su plumaje. Posee un agudo sentido de la perspicacia, que utiliza para juzgar en su conjunto si los que están ante él son dignos de acceder a lo que protege. El ibis solar castiga a los que considera indignos con su poder purificador.

Aunque la mayoría de los habitantes de la Extensión de Mwangi las consideran sagradas, todavía hay quienes cazan estas gloriosas criaturas; algunos buscan los tesoros que guardan los ibis, mientras que otros buscan a los propios ibis, vivos o muertos. Algunos creen que las plumas de un ibis solar, cuando se queman, producen un incienso que puede conceder un poder sagrado a quienes lo inhalan. Otros creen que sus huesos y patas se pueden moler en un polvo capaz de destruir a los demonios y purificar a los muertos vivientes.

UNA CONEXIÓN CERCENADA

Los eruditos que conocen a Atreia, el señor elemental del fuego, sospechan que los ibis solares podrían estar relacionados con el semidiós encarcelado; se dice que Atreia adopta la forma de un ibis de tres cabezas y que era conocido por su llama sagrada y purificadora. Que esto sea una mera coincidencia parece demasiado inverosímil, pero los ibis solares no reconocen ninguna conexión con el semidiós, por lo que algunos se preguntan si el encarcelamiento de Atreia hizo que las aves solares olvidaran sus orígenes de forma inconsciente.

IBIS SOLAR — CRIATURA 7

NB MEDIANO BESTIA

Percepción +17; visión en la oscuridad, visión en la penumbra

Idiomas mwangi, silvano (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +14

Fue +4, **Des** +6, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +3

CA 25; **Fort** +12, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 45

Halo cegador (arcano, aura, luz) 30 pies (*9 m*). El halo del ibis solar emite una luz brillante. Las criaturas que comienzan su turno en el aura deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 22 o quedar deslumbradas durante 1 minuto. Una criatura que saque un fallo crítico en su salvación queda cegada durante 1 minuto. Las criaturas que tienen éxito se vuelven temporalmente inmunes a este efecto durante 24 horas. El ibis solar puede extinguir o reanudar la luz del halo como una acción única, que tiene el rasgo concentrar.

Evasión Cuando un ibis solar saca un éxito en una salvación de Reflejos, obtiene un éxito crítico en su lugar.

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +18, **Daño** 2d10+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +18 (ágil), **Daño** 2d8+9 cortante más Agarrón

Picado de ibis ❖❖ El ibis solar vuela hasta el doble de su Velocidad de vuelo en línea recta, desciende al menos 10 pies (*3 m*) y luego asesta un Golpe de garra.

Estallido de luz ❖❖ (arcano, bien, evocación, fuego, luz) El ibis solar detona su halo, enviando fragmentos de luz ardiente en todas las direcciones que infligen 6d8 de daño por fuego a todas las criaturas en una emanación de 20 pies (*6 m*) (salvación básica de Reflejos CD 22). Los fragmentos infligen 6d8 de daño bueno adicional contra los infernales y los muertos vivientes. El ibis solar no puede volver a usar Estallido de luz hasta pasados 1d4 asaltos y su Halo cegador se apaga durante este tiempo. El halo se restablece automáticamente una vez pasados los 1d4 asaltos.

ORÍGENES DESCONOCIDOS

En la antigüedad, simplemente se decía que los k'nonna venían de «otro mundo». Sin embargo, a pesar de que los eruditos de Mwangi han adquirido un mayor entendimiento de la galaxia y el multiverso en general, no han podido determinar qué mundo podría ser. Ningún planeta descubierto tiene especies conocidas como ellos y los k'nonna no proceden de ningún plano conocido. La propia existencia de los k'nonna es una prueba de que el universo es mucho más amplio de lo que se sabe.

K'NONNA

Los k'nonna son medio humanos, y sólo medio, en el sentido más literal. Suelen parecerse a la mitad derecha de un humano, y con menos frecuencia a la mitad izquierda, dividida perfectamente por la mitad a partir de la coronilla. Por lo tanto, tienen un solo ojo, una oreja, un brazo, una pierna, media nariz y la mitad de una boca llena de dientes afilados. Un tenue titilar en el aire, como el del aire que ondula sobre una piedra caliente, insinúa dónde debería estar su otra mitad.

A pesar de su extraño aspecto, los k'nonna no tienen problemas para mantener el equilibrio o realizar las tareas cotidianas que podrían verse dificultadas por la falta de la mitad de su cuerpo. Son extremadamente diestros, capaces de realizar tareas complejas con una sola mano. La naturaleza de la mitad que les falta no tiene explicación; no es invisible, ni existe en otro Plano, pero parece ejercer suficiente fuerza como para que un k'nonna camine como un ser humano.

Nadie sabe con certeza el origen de los k'nonna, salvo que no son de este mundo ni descienden de ninguna criatura mortal conocida. La magia de destierro no tiene efecto sobre ellos, lo que implica que no proceden de otro plano. Son inteligentes, pero es difícil comunicarse con ellos: sólo hablan con medias palabras y sólo oyen la mitad de lo que se les dice. A los k'nonna les interesa mucho menos hablar que comer, y resulta que los humanoides son su comida favorita. Los restos de una víctima de k'nonna son inconfundibles, ya que sólo consumen la mitad del cuerpo.

Hay historias que hablan de la afición de estas medias personas por los regalos, especialmente las joyas. Las ofrendas de anillos y collares distraen fácilmente al k'nonna el tiempo suficiente para que la presa pueda escapar. Las víctimas especialmente audaces pueden intentar engañar a un k'nonna para que se ponga un brazalete que ate su única muñeca o tobillo visible para inmovilizarlo, aunque la táctica no es infalible, ya que un k'nonna disgustado con sus regalos perseguirá a la persona que lo disgustó durante el resto de sus días.

K'NONNA — CRIATURA 8

NM MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +16; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas mwangi (a medias; consulta Conversador a medias)

Habilidades Atletismo +21, Sigilo +16

Fue +7, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +3

CA 26; **Fort** +19, **Ref** +11, **Vol** +11

PG 140

Fascinación dorada Cuando se le ofrece un regalo de al menos 50 po, el k'nonna debe hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 20; si el regalo vale al menos 100 po, la CD es 25. Si falla la tirada de salvación, el k'nonna acepta el regalo, queda fascinado hasta el final de su siguiente turno y no puede atacar mientras esté fascinado. En caso de fallo crítico, la fascinación dura 1 minuto. Ofrecer un regalo es una acción de Interactuar y ofrecer varios regalos en el mismo asalto no tiene ningún efecto adicional.

Conversador a medias Un k'nonna puede comunicarse fácilmente con otros k'nonna, pero cuando se comunica con otras criaturas, sólo la mitad de las palabras que dice tienen sentido. Para transmitir información a un k'nonna o entender lo que dice, una criatura que no sea un k'nonna debe tener éxito en una prueba de Percepción CD 20.

Medios pasos Aunque los k'nonna estén divididos por la mitad, siguen moviéndose y dando Zancadas como si tuvieran dos brazos y dos piernas. Sin embargo, si se le ata sólo una muñeca o un tobillo quedan incapacitados para utilizar esa extremidad, como si estuviera atada a otra

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +20 (ágil), **Daño** 2d10+8 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +20, **Daño** 2d8+8 perforante más Agarrón

Abalanzarse ❖ El k'nonna da una Zancada y asesta un Golpe al final de ese movimiento. Si el k'nonna comenzó esta acción oculto, permanece oculto hasta después del Golpe de esta aptitud.

300

KAAVA

Los kaava son humanoides sigilosos que viven en la selva y tienen el cuerpo cubierto de plumas cortas que pueden confundirse fácilmente con pelaje desde la distancia; bajo las plumas esconden unas escamas resistentes. Tanto las escamas como las plumas tienen una pigmentación mutable que permite a un kaava camuflarse con el follaje circundante como un camaleón.

KAAVA PIGMEO

Una cantidad inusualmente grande de kaava que viven en las Tierras de Kaava son relativamente pequeños, miden unos 3 pies (*90 cm*) de altura y pesan unas 30 libras (*13,5 kg*). Los kaava pigmeos muestran abiertamente su desprecio por los kaava más grandes, y en rara ocasión estos dos grupos se llevan bien. Los kaava pigmeos suelen cazar junto a víboras entrenadas o mambas negras.

KAAVA PIGMEO **CRIATURA 0**

N PEQUEÑO HUMANOIDE

Percepción +6; visión en la penumbra
Idiomas kaava, mwangi
Habilidades Acrobacias +5, Intimidación +4, Sigilo +7 (+9 en bosques o selvas), Supervivencia +6
Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +0
Objetos hoz de obsidiana, lanza
Sin rastro Un kaava que se mueve a la mitad de su Velocidad o menos da pasos tan ligeros que prácticamente no deja rastro. Las CD de las pruebas para Rastrear a un kaava se incrementan en 10.

CA 15; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +6
PG 15; **Resistencias** veneno 2

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ hoz +8 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 1d4+2 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +7, **Daño** 1d6+2 perforante
A distancia ❖ lanza +8 (arrojadiza 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d6+2 perforante
Paso forestal Un kaava ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor provocado por follaje que no sea mágico.

ACECHADOR KAAVA

Las partidas de caza de los kaava pueden contarse por docenas, aunque se camuflan fácilmente en el bosque y cubren todo rastro de su paso. Aunque los ancianos de la comunidad asignan diversas tareas a las partidas de caza, como conseguir alimento o disuadir a los intrusos, se espera que las partidas lleven a cabo estas tareas como consideren oportuno.

ACECHADORA KAAVA **CRIATURA 1**

N PEQUEÑO HUMANOIDE

Percepción +7; visión en la penumbra
Idiomas kaava, mwangi
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +6, Intimidación +5, Sigilo +9 (+11 en bosques o selvas), Supervivencia +7
Fue +3, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0
Objetos hoz de obsidiana, lanza (3)
Sin rastro Como el kaava pigmeo.

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +7
PG 20; **Resistencias** veneno 3

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ hoz +9 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 1d4+3 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +8, **Daño** 1d6+3 perforante
A distancia ❖ lanza +9 (arrojadiza 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d6+3 perforante
Ataque de acecho Si un acechador kaava comienza su turno oculto o no detectado por una criatura, ésta queda desprevenida contra los ataques del kaava hasta el final del turno.

DIPLOMACIA KAAVA

El término kaava es a la vez singular y plural, lo que refleja su naturaleza comunitaria; la obligación y el deber definen la cultura kaava, principalmente su deber hacia los demás. Debido a las desagradables interacciones con los humanoides en el pasado, la mayoría de los kaava son reservados y desconfiados y tienen tendencia a atacar a los intrusos ante la mínima provocación. Un extraño puede ganarse la confianza de un kaava a regañadientes mediante numerosas interacciones pacientes y pacíficas, pero incluso entonces es poco probable que se desvíe de su camino para proporcionar ayuda a cualquiera que considere un forastero.

KARINAS SEPULCRALES

Las leyendas hablan de poderosas karinas que han robado los cadáveres de figuras importantes o criaturas poderosas y han consumido parte del alma del cadáver en el proceso. El alma da poder a la karina, que se convierte en una karina sepulcral. Las leyendas describen a las karinas sepulcrales como más salvajes en apariencia y propensas a atacar a todas las criaturas, incluidas otras karinas. Supuestamente tienen el poder de manipular a los demás mediante sus sombras y pueden exhalar ceniza ardiente para quemar a sus víctimas.

KARINA

Las karinas (también conocidas como aves de la peste) son grandes criaturas parecidas a búhos con las plumas de color rojo oscuro, poderosas garras y unos ojos inquietantes. Sus anchas alas ocultan un par de enjutos brazos humanoides que terminan en dedos con garras y que utilizan para excavar en lugares de sepultura en busca de cadáveres. El propósito de esto continúa siendo un misterio, aunque la mayoría cree que las karinas se hacen con estos cadáveres para consumirlos en la seguridad de sus guaridas. La dificultad de rastrear a las bestias, así como el peligro que suponen, hace difícil saberlo con certeza.

El aterrador aspecto de las karinas sugiere que no son criaturas naturales. Muchas leyendas afirman que las karinas volaron por primera vez desde Abaddon al Plano Material para consumir los cadáveres de los primeros mortales, mientras que otras afirman que la primera karina nació del alma del primer mortal que practicó el canibalismo. El poder del bien repele a las karinas, lo que sugiere un origen infernal o maligno.

Las karinas son portadoras de plagas y atacan intencionadamente a las criaturas para propagar su propia plaga personal. La enfermedad sobrenatural que portan, conocida como plaga de tumba, provoca fiebre, desorientación y (en etapas posteriores) un deseo innato de atacar a otros y propagar la enfermedad. Las karinas se deleitan con el lento colapso de los pueblos y acechan en la selva circundante para observar cada momento miserable. Cuando los lugareños entierran a sus muertos, las karinas se abalanzan para robar los cadáveres.

Además de ser portadoras de una terrible enfermedad, las karinas también tienen la capacidad de imitar voces. Suelen repetir frases que han oído, pero alteran la voz hasta convertirla en una diabólica corrupción de la original. Las karinas, lo bastante inteligentes como para reconocer a los amigos y familiares de un posible objetivo, imitan la voz burlona de un ser querido para asustarlo. Cuando aterrorizan a un pueblo, suelen trabajar juntas en grupos de dos o tres.

KARINA — CRIATURA 5

NM GRANDE BESTIA INFERNAL

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas mwangi (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +12, Engaño +12, Sigilo +15

Fue +3, **Des** +5, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** +6

Imitación de sonidos Una karina que tenga éxito en una prueba de Engaño para Mentir puede imitar cualquier voz que haya escuchado. Obtiene un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba.

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +15, **Vol** +10

PG 95; **Debilidades** bien 5

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +15 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d8+7 perforante más plaga de tumba

Cuerpo a cuerpo ❖ garras +13 (ágil, mágico), **Daño** 2d6+5 cortante más plaga de tumba

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpas +15 (mágico), **Daño** 1d10+5 perforante más Agarrón

Plaga de tumba (enfermedad) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 19; **Fase 1** el portador no muestra efectos adversos (1 día); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno, indispuesto 1 (1 día); **Fase 3** 1d8 de daño por veneno, cada hora la víctima debe tener éxito en otra salvación de Fortaleza o queda confundida durante 1 minuto, indispuesto 2 (1 día)

Grito de burla ❖ (auditivo) La karina imita una voz y se burla de una criatura en un radio de 30 pies (*9 m*). Hace una prueba de Engaño para Desmoralizar a la criatura. Independientemente de si tiene éxito o no en la prueba, la criatura objetivo se vuelve temporalmente inmune al Grito de burla de la karina durante 1 hora.

MALIADI

Un maliadi se parece a un enorme hipopótamo rodeado de un collar de llamas. Los maliadis son arrogantes y tiránicos y exigen tributo a todos los que se encuentran (ya sean viajeros solitarios o pueblos enteros) para evitar la destrucción. Muchos les pagan, ya que pueden arrojar partes de sus collares de llamas para formar géiseres de llamas o muros de fuego; además, son unos poderosos cambiaformas.

MALIADI — CRIATURA 17

POCO COMÚN | LM | GARGANTUESCO | BESTIA

Percepción +29; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas aklo, común, dracónico, mwangi

Habilidades Atletismo +36, Engaño +28, Intimidación +28, Naturaleza +29, Supervivencia +29

Fue +9, **Des** +3, **Con** +9, **Int** +1, **Sab** +6, **Car** +3

Contener la respiración El maliadi puede contener la respiración durante 1 día.

CA 40; **Fort** +34, **Ref** +25, **Vol** +28

PG 285; **Inmunidades** efectos de muerte, fuego

Muro de contraconjuros (abjuración, fuego, primigenio) El maliadi tiene resistencia 20 a los ataques físicos a distancia, como flechas, rayos, jabalinas y pedradas, ya que dichos ataques son desviados mágicamente debido a su collar de fuego. Las armas y la munición no mágicas afectadas por esta habilidad son incineradas y destruidas.

Counterspelling Wall ↻ (evocación, fuego, primigenio) **Desencadenante** Una criatura en un radio de 100 pies (*30 m*) del maliadi a la que éste pueda ver lanza un conjuro dirigido al maliadi; **Efecto** El maliadi lanza uno de sus conjuros innatos muro de fuego con una duración de 1 asalto. Si el conjuro que ha provocado esta reacción atraviesa el muro de fuego, el muro intenta contrarrestarlo, con un modificador a contrarrestar de +28.

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 20 pies (*6 m*); *libertad de movimientos*

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +35 (alcance 20 pies [*6 m*], letal d12, mágico), **Daño** 3d12+19 perforante más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +35 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d10+17 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 38, ataque +30; **9.º** *muro de fuego (×3), muro de piedra (×3);* **8.º** *erupción volcánica, escudo de fuego;* **4.º** *caminar por el aire, forma gaseosa;* **Trucos (9.º)** *detectar magia, flamear;* **Constante (8.º)** *libertad de movimientos;* **(7.º)** *visión verdadera*

Volcar ❖ El maliadi intenta volcar una embarcación acuática adyacente de su tamaño o más pequeña. El maliadi debe tener éxito en una prueba de Atletismo CD 35 (reducida en 5 por cada categoría de tamaño que el barco sea más pequeño que el maliadi) o en la CD de Saber (navegar) del piloto, lo que sea mayor.

Cambiar de forma ❖ El maliadi puede adoptar la apariencia de cualquier animal Grande, Enorme o Gargantuesco. Esto no cambia su Velocidad ni sus Golpes.

Forma de río ❖❖❖ El maliadi adopta la forma de un tramo de río con los efectos de *caminar con el viento*, excepto que el maliadi sólo puede afectarse a sí mismo, parece una sección de un río fluyendo que ocupa el mismo espacio que el maliadi y no puede abandonar el suelo.

Engullir ❖ Enorme, 3d10+17 contundente, Brecha 35

Pisotear ❖❖❖ Enorme o menor, pata, CD 38

ORGULLO MONSTRUOSO

Debido a su arrogancia sin límites, es poco probable que los maliadis se asocien con otros de su especie durante periodos prolongados, aunque aceptan de buen grado los servicios de criaturas más pequeñas que creen que pueden resultar útiles o prescindibles. También les desagrada permanecer en cualquier forma que no transmita su tamaño y majestuosidad durante mucho tiempo. Aquellos que conocen la arrogancia de un maliadi a menudo consiguen sacarle partido, como por ejemplo exigiendo un juicio por combate para obligar al maliadi a dejar una zona en paz.

UNA FOBIA INUSUAL

Los mamlambos tienen una aversión inusualmente fuerte a las nutrias de río, a pesar de ser mucho más grandes y peligrosos. Dado que los mamlambos rara vez permanecen mucho tiempo en una zona habitada por nutrias, los habitantes de los ríos de la Extensión de Mwangi suelen tener nutrias adiestradas para que los ayuden en la pesca y para alejar la posible presencia de un mamlambo.

MAMLAMBO

Los mamlambos son depredadores fluviales con una piel hipnótica y bioluminiscente. Su aspecto es similar al de los cocodrilos, pero la estrecha cabeza al final de su largo cuello se asemeja al cráneo de un caballo y sus cuatro patas son rechonchas e ineficaces para moverse por tierra. El brillo verde de su piel es apenas visible a la luz del día o bajo el agua, aunque el resplandor es difícil de resistir. Por ello, a menudo los persiguen peces, pájaros u otras criaturas fluviales que quedan cautivadas por su seductor resplandor.

La presa favorita de los mamlambos son los humanoides, especialmente los humanos, aunque extrañamente prefieren devorar sólo la cara y el cerebro de sus víctimas. Los mamlambos son poco avispados, pero astutos, y a veces esconden a sus víctimas bajo rocas o troncos sumergidos para que sea menos probable que las descubran. Un mamlambo puede permanecer activo en una región durante días o incluso semanas antes de que se descubra su presencia.

MAMLAMBO — CRIATURA 9

POCO COMÚN | NM | ENORME | ACUÁTICO | BESTIA

Percepción +19; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +21, Sigilo +19, Supervivencia +17 (+19 para Rastrear)

Fue +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** –3, **Sab** +4, **Car** +0

Atracción luminosa (aura, emoción, encantamiento, incapacitación, luz, mental, primigenio) 30 pies (*9 m*). La piel de un mamlambo emite una luz tenue. Una criatura que entre o comience su turno en el aura debe hacer una salvación de Voluntad CD 23. A los humanoides se les impone un penalizador -2 a esta tirada de salvación. Independientemente del resultado de la salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune durante 10 minutos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda fascinada y mientras se encuentre en el aura debe gastar al menos 1 de sus acciones en cada uno de sus turnos para acercarse al mamlambo de la forma más rápida posible, evitando los peligros evidentes. Si la criatura termina su movimiento o turno adyacente al mamlambo, queda lentificada 1 hasta que salga del aura o hasta que el mamlambo le aseste un Golpe. El objetivo puede hacer una nueva salvación de Voluntad al principio de cada uno de sus turnos posteriores y, si tiene éxito, el efecto termina.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura debe gastar cada una de sus acciones acercándose al mamlambo y si termina su movimiento o turno adyacente al mamlambo, queda paralizada hasta que salga del aura o hasta que el mamlambo aseste un Golpe contra ella.

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +20, **Vol** +15

PG 155

Ataque de oportunidad ↷ Sólo cola.

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +21 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+11 perforante más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +21 (alcance 15 pies [*4,5 m*], ágil), **Daño** 2d6+11 contundente

Emboscada acuática ❖

Devorador de caras ❖ **Requisitos** El mamlambo tiene una criatura agarrada o neutralizada o hay una criatura inmovilizada, inconsciente o moribunda al alcance del mamlambo; **Efecto** El mamlambo inflige 2d8+11 de daño perforante a la criatura (salvación básica de Fortaleza CD 28). En caso de fallo, la criatura también sufre 2d6 de daño persistente por sangrado o 4d6 de daño persistente por sangrado en caso de fallo crítico.

ROMPO

Los rompos son criaturas inusuales que se alimentan de cadáveres. Tienen un cuerpo delgado, casi esquelético, con unas fuertes patas traseras que parecen las de un oso, patas delanteras como las de un tejón y una cabeza como la de una liebre con orejas humanoides. Un rompo solitario tiende a ser tímido; evita a otras criaturas y suele huir en presencia de animales más grandes. Aunque no es más inteligente que cualquier otra bestia, suele actuar con extrema paranoia, esquivando trampas o emboscadas con una asombrosa perspicacia. Cuando detecta algún peligro, un rompo lanza un sonoro grito para ganar tiempo para huir y esconderse utilizando el color natural de su pelaje cambiante como camuflaje.

Aunque los rompos tienen unas características físicas perfectas para actuar como depredadores, tienden a llevar una vida solitaria como carroñeros de restos de cadáveres. Los rompos prefieren evitar cazar sus propias presas, ya que corren el riesgo de sufrir heridas en el proceso. No es raro que sigan a otros depredadores durante horas, esperando una oportunidad para darse un festín con los restos de una cacería.

Una vez que un rompo encuentra comida, dedica varios minutos a rodear el cadáver para asegurarse de que la zona está despejada. Cuando empieza a darse el festín, lanza un grito quejumbroso que fascina y obliga a otras criaturas a mantenerse alejadas para que el rompo pueda alimentarse en paz. Debido a su dieta a base de carne en descomposición, la boca de un rompo está llena de bacterias, parásitos y patógenos mortales. Su mordedura puede transmitir estas infecciones combinadas en forma de una peligrosa enfermedad conocida como escalofríos de rompo. La enfermedad provoca que su víctima tiemble de forma incontrolada, al principio de forma leve, pero que acaba convirtiéndose en un violento temblor que termina con la muerte de la víctima. A pesar de su naturaleza cautelosa, los rompos siempre parecen permanecer cerca de las criaturas a las que infectan con escalofríos de rompo; aunque pasan inadvertidos mientras la víctima sigue viva, aparecen en cuánto ésta sucumbe para alimentarse del cadáver.

ROMPO — CRIATURA 5

N MEDIANO BESTIA

Percepción +15; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*)

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +12, Supervivencia +12

Fue +5, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** +0

Camuflaje El rompo puede cambiar su coloración para confundirse con su entorno. No necesita cobertura para intentar Esconderse con una prueba de Sigilo.

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +9, **Vol** +11

PG 80

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ◆ mandíbulas +15, **Daño** 2d8+5 perforante más escalofríos de rompo

Cuerpo a cuerpo ◆ garras +13 (ágil), **Daño** 2d6+5 cortante

Rugido de canturreo ◆◆ (encantamiento, incapacitación, mental, primigenio) 60 pies (*18 m*). El rompo tararea en voz baja. Cada criatura dentro de la emanación debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 19 o quedar fascinada y obligada a alejarse del rompo hasta el borde más lejano de la emanación. Las criaturas fascinadas también quedan desprevenidas. El efecto dura 1 asalto, pero si el rompo gasta una sola acción en los asaltos siguientes, puede ampliar la duración en 1 asalto para todas las criaturas afectadas. Si el rompo ataca, el estado negativo fascinado termina sólo para la criatura atacada. Si la criatura tiene éxito en la salvación, ésta se vuelve temporalmente inmune al Rugido de canturreo durante 24 horas.

Escalofríos de rompo (enfermedad) El objetivo no puede reducir su estado negativo indispuesto mientras le afecten los escalofríos de rompo; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 19; **Período de incubación** 1 día; **Fase 1** torpe 1 (1 día); **Fase 2** torpe 1 e indispuesto 1 (1 día); **Fase 3** torpe 2 e indispuesto 2 (1 día); **Fase 4** inconsciente (1 día); **Fase 5** muerte

MANADAS DE ROMPOS

Los rompos tienden a vivir aislados y en solitario, son tan tímidos que su comportamiento roza la cobardía. Pero en entornos más grandes que puedan darles cabida, como la selva de Mwangi, los rompos viajan en manadas de hasta una docena y se vuelven inusualmente agresivos. Estas manadas cazan activamente animales mucho más grandes que ellos, como búfalos de agua, y uno o dos rompos gritan durante la noche para ahuyentar a otros animales de sus guaridas.

UN PARIENTE AUSENTE

Como los avistamientos son tan raros, no todos los Mwangi creen que Sié Goluo exista. Muchos lo consideran un mero cuento infantil que sus abuelos les cuentan para tranquilizarlos. Al fin y al cabo, hay muy pocas pruebas físicas de su existencia, no se puede contactar con él mediante la adivinación y desaparece sin dejar rastro cuando termina lo que se ha propuesto. Algunos escépticos, al relatar sus hazañas desafiando a la muerte, podrían terminar su historia con la frase: «¡Y ni rastro del Abuelo!».

SIÉ GOLUO

Sié Goluo, en ocasiones llamado simplemente el Abuelo, es un antiguo espíritu que ha vigilado a los habitantes de la Extensión de Mwangi durante generaciones. La mayoría cree que apareció por primera vez durante la Era de la Oscuridad para proteger a los habitantes de Mwangi de los peores peligros de la noche eterna. Los cuentacuentos bekyar afirman que es aún más antiguo, de una época anterior a los primeros habitantes de Golarion. Este espíritu inmortal se ha encarnado en múltiples formas durante milenios. Los relatos más antiguos que se conservan afirman que Sié Goluo tenía el aspecto de un zorro corriente (aunque de gran tamaño), salvo por sus ojos de aspecto casi humano. Últimamente se dice que tiene la apariencia de varios animales diferentes, pero los relatos varían en cuanto a los animales que componen su forma.

Cuando un granjero de viaje es atacado por una bestia mortal o una pequeña aldea se enfrenta a la ira de un ejército, Sié Goluo se manifiesta en cualquier forma que le permita defenderlos mejor. Parece que no hay limitaciones geográficas en cuanto a dónde puede manifestarse, ya que hay historias de que ha salvado a aventureros de Mwangi en lugares tan lejanos como Tian Xia y Arcadia.

SIÉ GOLUO — CRIATURA 14

ÚNICO | NB | ENORME | BESTIA | ESPÍRITU | INCORPORAL

Percepción +25; olfato impreciso 60 pies (*18 m*)

Idiomas mwangi (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Atletismo +31, Diplomacia +28, Intimidación +31, Naturaleza +31, Supervivencia +28

Fue +9, **Des** +5, **Con** +8, **Int** +1, **Sab** +8, **Car** +4

CA 36; **Fort** +28, **Ref** +20, **Vol** +28

PG 320, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** todo daño 10 (excepto fuerza, *toque fantasmal* o negativo; resistencia doble contra daño no mágico)

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Cuando Sié Goluo es destruido, vuelve a formarse, completamente curado, en un lugar a su elección en cualquier parte del Plano Material pasados 2d4 días. Si todas las personas de ascendencia mwangi rechazan la creencia en Sié Goluo, el espíritu queda destruido permanentemente.

Respuesta ancestral ◆ **Desencadenante** Una criatura en el Plano Material llama a Sié Goluo; **Efecto** Sié Goluo aparece instantáneamente en un espacio desocupado a 30 pies (*9 m*) de la criatura desencadenante y cura 8d8 Puntos de Golpe a todos los aliados que puedan verlo en un radio de 60 pies (*18 m*). Los aliados curados de este modo obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de salvación durante 1 minuto. Las criaturas que reciben estos beneficios se vuelven temporalmente inmunes a ellos durante 1 año.

Ferocidad ↻

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ◆ cuerno +31 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+16 de daño perforante más 1d12 de daño por fuerza

Carga Espiritual ◆◆ Sié Goluo da dos Zancadas y luego asesta un Golpe de cuerno. En caso de impacto, Sié Goluo genera una onda de choque que inflige 4d12 de daño por fuerza en un cono de 30 pies (*9 m*) (salvación básica de Reflejos CD 34). Las criaturas que fallan su salvación son empujadas 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] en caso de fallo crítico).

Pasos espirituales Sié Goluo ignora el terreno difícil y no activa trampas con su movimiento.

Conjuros primigenios innatos CD 34; **3.er** *forma humanoide* (a voluntad); **Constante (1.er)** *pasar sin dejar rastro*

ZINBA

Conocidas comúnmente como serpientes fantasmas, las zinbas son raras serpientes anfibias con habilidades curativas. Tienen un tamaño similar al de otras serpientes grandes, como las pitones, pero tienen una coloración azul brillante con rayas rojas y negras a lo largo del lomo. Esta coloración distintiva es fácil de detectar, pero las zinbas pueden nadar a través del barro húmedo y la tierra blanda de sus hogares para evitar que las rastreen, excepto los cazadores más hábiles. Este carácter esquivo es lo que inspira su apodo de «serpiente fantasma».

Una zinba puede metabolizar un aditivo único para su veneno que lo transforma de un veneno mortal a un agente curativo, lo que hace que las zinbas sean especialmente valiosas a ojos de los curanderos y cazadores furtivos. Hay una gran demanda de zinbas en muchos mercados; las serpientes vivas alcanzan una suma considerable, pero los huevos de zinba son especialmente valiosos, ya que las zinbas criadas en cautividad son menos tercas y más propensas a comer en confinamiento. Sin embargo, su carácter esquivo lleva a muchos a buscar sus madrigueras, que consisten en grandes charcos de agua entre humedales remotos o huecos subterráneos cerca de masas de agua. El agua de la charca de una zinba también tiene pequeñas, aunque valiosas, cualidades curativas, pero sacar el agua de una guarida hace que pierda sus propiedades curativas al cabo de unas horas, por lo que la mayoría de los que encuentran una guarida intentan hacer uso de ella de inmediato.

Incluso encontrar guaridas es una tarea difícil, ya que las zinbas son especialmente inteligentes para ser animales y pueden reconocer indicios de viajeros cerca de sus escondites preferidos. Cuando hay señales de peligro, una zinba destruye su guarida y huye para crear otra guarida en otro lugar.

ZINBA — CREATURE 10

RARO | N | GRANDE | ANFIBIO | BESTIA

Percepción +20; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra

Idiomas silvano (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +25, Sigilo +18, Supervivencia +18

Fue +8, **Des** +3, **Con** +7, **Int** –3, **Sab** +3, **Car** +0

CA 28; **Fort** +23, **Ref** +20, **Vol** +18

PG 220

Tensar espirales ↻ **Desencadenante** Una criatura agarrada o neutralizada por la zinba intenta Huir; **Efecto** La CD de la prueba para Huir se incrementa en 2.

Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 10 pies (*3 m*), nado 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +21, **Daño** 2d10+11 perforante más Agarrón y veneno de zinba

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +21 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+9 contundente más Empujar 10 pies (*3 m*)

Constreñir mayor ❖ 2d10+6 contundente, CD 29

Serpentear ❖ La zinba da una Zancada, Trepa o Nada hasta la mitad de su Velocidad, arrastrando a cualquier criatura que tenga agarrada con ella.

Engullir ❖ (ataque) Mediano, 2d10+6 contundente, Brecha 23

Restablecimiento de zinba ❖ (nigromancia, positivo) La zinba muerde a una criatura que esté a su alcance y le administra un remedio curativo restablecedor en lugar de su veneno. La criatura sufre 1 punto de daño perforante, pero luego obtiene curación rápida 5 durante 1 minuto. Además, el remedio curativo hace una prueba de contrarrestar cualquier veneno o enfermedad que afecte a la criatura con un modificador a contrarrestar de +22. Una criatura que recibe el reconstituyente se vuelve temporalmente inmune al reconstituyente de la zinba durante 24 horas.

Veneno de zinba (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 29; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 3d6 por veneno (1 asalto); **Fase 2** 4d6 por veneno y drenado 1

GUARIDAS DE ZINBA

El agua de la guarida de una zinba está impregnada de sus propiedades curativas, lo que la hace tan valiosa como la propia zinba. Las criaturas que beben de estas aguas obtienen los efectos curativos de Restablecimiento de zinba. Esta agua puede meterse en un recipiente y sacarse de la guarida, pero los efectos curativos se desvanecen al cabo de 1d4 horas de retirar el agua. Cuando una criatura bebe el agua de la guarida de una zinba, se vuelve temporalmente inmune a los efectos del agua y al Restablecimiento de zinba de la zinba que habita en ella durante 24 horas.

Glosario e índice

Este apéndice contiene breves explicaciones y referencias de páginas para el contenido presentado en este libro, incluyendo nuevas reglas, localizaciones, dioses, organizaciones, etc. El contenido de las nuevas reglas está marcado con un asterisco (*).

aasimar Retoño planario descendiente de un celestial. 129, *Guía del jugador avanzada*, págs. 34 a 36
Abadar Dios legal neutral de las ciudades, la ley y la riqueza. Conocido como el Amo de la Primera Bóveda. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 12 a 13
Abaddon Un vasto plano baldío que es la fuente del río Estigia y el hogar de los infernales conocidos como daimonions. Este plano es neutral maligno. *Guía de dirección del juego*, pág. 142
Abisal Se cree que fue el primer idioma desarrollado en la Esfera Exterior. Comúnmente hablado por los demonios.
Abismo Un plano interminable y sinuoso lleno de simas peligrosas y hogar de los infernales conocidos como demonios. Este plano es caótico maligno. *Guía de dirección del juego*, pág. 142
Absalom La mayor ciudad de la región del mar Interior, Absalom fue fundada por Aroden y está situada en la Isla de Piedra Estelar. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 12 a 21
Abuela Araña* Diosa neutral del crepúsculo, la familia, las historias, la ilusión, y el tejido. Conocida como la Tejedora. 132
acceso Ciertas aptitudes poco comunes, dotes y otras opciones tienen una entrada de acceso. Los personajes que cumplen los criterios de la entrada obtienen acceso a esa opción. *Guía de dirección del juego*, pág. 35
Achaekek Dios legal maligno de los asesinos, del castigo divino y de los Mantis Rojas. Llamado El que Camina en Sangre. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 52
Adanye* Diosa legal buena del hogar, la imaginación, la protección y la soledad. Conocida como El calor del hogar. 133
aiudara Portales poderosos creados por los elfos para permitir el viaje a través de grandes distancias. También conocidas como puertas élficas.
ajuste (rasgo) Los objetos con este rasgo están destinados a alterar piezas de equipo existentes, normalmente armaduras, escudos y armas. El objeto en cuestión indicará el tipo de equipo que modifica. Una pieza de equipo sólo puede verse afectada por un único ajuste a la vez. A menos que se indique lo contrario, para añadir o eliminar un ajuste es necesario dedicarle una actividad de 10 minutos y material de reparaciones.
Akiton Cuarto planeta desde el sol conocido como el Planeta Rojo. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 9
alijae Uno de los tres subgrupos que componen los elfos mualijae; los alijae viven en el norte de la Extensión de Mwangi. 32 a 41
Alkenstar Una ciudad-estado situada en el centro de los Yermos de Maná. La ciudad es conocida por sus tecnologías únicas, incluidas las armas de fuego. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 98 a 100
Alta Mar La región de las naciones costeras y el océano a lo largo de la región occidental del mar Interior que incluye los Grilletes, Hermea, la isla Mediogalti, el mar Febril y el mar Humeante. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos* págs. 24 a 35
Altiplano de Terwa Una península montañosa en el oeste de la Extensión de Mwangi, situada justo al sur del Ojo de Abendego. 148 a 149
amurrun Consulta félido. 126
anadi* Raza de habitantes huraños de Garund que parecen arañas y pueden adoptar formas humanas. 102 a 105
Andoran Una nación relativamente joven del sur de Avistan conocida por su adhesión a la democracia y la libertad personal. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 74 a 76
Angazhan* Dios caótico maligno de los simios, las junglas y los tiranos. Conocido como el rey voraz. 134
Anthusis Capital de Vidrian, anteriormente la capital colonialista Elder. 283 a 284
Arcadia Uno de los continentes de Golarion, situado al oeste de la región del mar Interior, más allá de las ruinas de Azlant. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 6
Aroden Dios legal neutral de la humanidad, la innovación, la historia, la cultura y el cumplimiento del destino. Conocido como el último azlante. Ya fallecido. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 14, 21
Asmodeo Dios legal maligno de los contratos, el orgullo, la esclavitud y la tiranía. Conocido como el Príncipe de la Oscuridad. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 14 a 15
asura Criaturas extraplanarias legales malignas, nacidas de los errores de los dioses, que quieren destruir las creaciones de los dioses. Residen principalmente en el Infierno. *Bestiary 3*
Avistan Uno de los continentes de Golarion. Constituye la mitad norte de la Región del mar Interior. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 7
Avivadores de Tormentas Una secta de sacerdotes de Gozreh dedicada a comprender el Ojo de Abendego.
Azlant Una de las mayores naciones durante la Era de las Leyendas. El imperio fue destruido durante la Gran Caída y sus ruinas permanecen como islas en el océano Arcadiano. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 8, 26 a 27
azlante Los azlantes son los habitantes del antiguo imperio de Azlant. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 10
Balumbdar* Dios neutral del gran tamaño, la megafauna y la fuerza. Conocido como el agitador de mundos. 135
bekyar Un importante subgrupo étnico de Mwangi originario del suroeste de Garund. 24
Besmara Diosa caótica neutral de los monstruos marinos, la piratería y las refriegas. Conocida como la Reina Pirata. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 56
Bestiario* 289 a 307
biloko Hadas con hocico de cocodrilo especialmente violentas que cazan en el sur de la Extensión de Mwangi. 126, 294 a 295
Boggard Los boggards son humanoides con aspecto de rana. Suelen tener visión en la oscuridad. 126
bonuwat Un importante subgrupo étnico de Mwangi que vive a lo largo de la costa occidental de Garund. 25
Bosque Verduran Un gran bosque en el sureste de Avistan, situado entre Andoran, Galt y Taldor. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 81
Cala Sangrienta Ciudad portuaria situada en el oeste de la Extensión de Mwangi; conocida por la presencia de piratas y otros criminales entre su población. 184 a 195
caldaru Un importante subgrupo étnico de Mwangi en el oeste de Garund. 25 a 26
Calistria Diosa caótica neutral del engaño, la lujuria y la venganza. Conocida como el Aguijón Placentero. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 16 a 17
Caminos de los muertos La red metafísica que conecta el Osario con el Plano Material. Utilizados por los psicopompos para viajar entre estos planos.
Capitanes Libres Los líderes de los piratas en Los Grilletes.
Casa Thrune Thrune es la casa noble gobernante de Cheliax.
Casas de la Perfección Estas escuelas de artes marciales de Jalmeray hacen hincapié en técnicas relacionadas con los elementos. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 65
Casmaron Uno de los continentes de Golarion. Situado inmediatamente al este de la región del mar Interior. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 7
Cayden Cailean El dios caótico bueno de la cerveza, la libertad, la valentía y el vino, también conocido como el Héroe Borracho. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 18 a 19
celestial Criaturas que provienen o tienen una fuerte conexión con los planos alineados con el bien.
charau-ka Humanoides con forma de mandril que son guerreros brutales. Muchos charau-ka viven en Usaro. 127, 296 a 297
Cheliax Nación del suroeste de Avistan. Conocida por sus vínculos con el gobierno diabólico. Guía del mundo de los Presagios Perdidos, págs. 122 a 124
Chohar* Dios legal bueno de la lealtad, la justicia y el trabajo. Conocido como el León dorado. 136
Cielo Plano que encarna el orden y la compasión, hogar de los celestiales conocidos como arcontes. Este plano es legal bueno. *Guía de dirección del juego*, pág. 142
Colinas Bandu Una región montañosa en el sureste de la Extensión de Mwangi plagada de muertos vivientes y minerales preciosos. 150 a 163
conrasu* Un pueblo hecho de fuerza cósmica dotada de conciencia y alojada en exoesqueletos únicos. 106 a 109
Consorcio de Aspis Una prominente organización comercial que abarca la región del mar Interior y que es conocida por sus prácticas sin escrúpulos. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 65
contratos* 230
Desna Diosa caótica buena de las estrellas, los sueños, la suerte y los viajeros. Conocida como la Canción de las Esferas. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 20 a 21
Dotes* 59, 93, 204
ekujae Uno de los tres grupos que surgieron de los elfos mualijae; los ekujae viven predominantemente en la Extensión de Mwangi occidental. 42 a 51
El Camino Dorado Región en el norte de Garund y parte del sureste de Avistan que incluye Katapesh, Osirion, Qadira, Rahadoum y Thuvia. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 36 a 47
El Eje Una enorme ciudad planaria conocida por su adhesión a la ley y hogar de los monitores conocidos como eones. El plano es legal neutral. *Guía de dirección del juego*, págs. 142 a 143

Eleder Consulta Anthusis.
equipo* 34, 86, 207, 258
El Gran Más Allá Nombre colectivo de todos los planos de existencia del multiverso conocido. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 9 a 10
El Ojo del Terror Región en el centro de Avistan que conforman el lago Encarthan, Molthune, Nirmathas, Oprak, las Tierras de las Sepulturas y Ustalav. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 60 a 71
Era de la Angustia La era que abarca desde el -4294 RA al -3470 RA y que tiene lugar después de que se asentara el polvo de la Gran Caída. La era estuvo plagada de conflictos mientras los habitantes de Golarion luchaban por reconstruirlo todo y sobrevivir. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 6
Era de la Entronización La edad que va desde el 1 RA hasta el 4606 RA, y que se inicia cuando el dios Aroden sacó la Piedra Estelar del mar Interior y fundó Absalom. La edad se caracterizó por la expansión de las naciones y el ascenso de varios dioses nuevos. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 7 a 8
Era de la Oscuridad La era que sigue a la Gran Caída, que va desde el -5293 RA al -4294 RA. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 6
Era de las Leyendas La edad de los humanos y otros mortales que tiene lugar después de la Era de las Serpientes y antes de la Gran Caída. Esta edad se caracteriza por la prominencia de antiguos imperios como el de Azlant. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 6
Era de las Serpientes La edad en la que surgieron los primeros mortales en Golarion, que tuvo lugar en algún momento tras la Era de la Creación. Se caracteriza por el imperio de los hombres serpiente, el primero de los grandes imperios de Golarion. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 6
Era de los Presagios Perdidos La edad que se inició con la muerte de Aroden, abarca desde 4606 RA hasta la actualidad. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 8 a 9
Era del Destino La edad que abarca desde el -3470 RA al 1 RA durante la cual se fundaron y prosperaron muchas de las civilizaciones de Golarion. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 7
Erastil Dios legal bueno de la agricultura, la caza, el comercio y la familia; también conocido como el Viejo Certero. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 22 a 23
ergaksen Uno de los tres grupos principales de enanos; los ergaksen viven en la superficie de Golarion. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, págs. 23 a 24
Esfera Interior El centro del Gran Más Allá. Consta del Plano Astral, el Plano de la Sombra, el Plano Etéreo, el Plano Material, los Planos de Energía, los Planos Elementales y el Primer Mundo. *Guía de dirección del juego*, págs. 138 a 140
Espira Mordiente Una extraña torre situada en el mar Humeante, conocida como el hogar de los elfos de la Espira Mordiente. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 30 a 31
Exaltados Organización rebelde conocida por los actos temerarios de sus miembros y su labor en la lucha contra la opresión. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, págs. 96 a 105
Extensión de Mwangi Zona del norte de Garund central que comprende la mayoría de las regiones de la selva de Mwangi y sus alrededores, incluida la nación de Vidrian.
Farasma Diosa neutral del destino, la muerte, el nacimiento y la profecía; también conocida como la dama de las tumbas. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 24 a 25
Fe Verde Filosofía que proclama que las fuerzas naturales son dignas de atención y respeto. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 96
félido Humanoides con rasgos felinos y amor por el descubrimiento. Consulta amurrun. 126, *Guía del jugador avanzada*, págs. 8 a 11
Findeladlara Diosa caótica buena de la arquitectura, el arte y el crepúsculo; en ocasiones también se la llama la Mano Orientadora. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 128 a 129
Galt Una nación en el este de Avistan. Conocida como una tierra de constante agitación política y revolución. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 78 a 79
ganzi Retoño planario que desciende de un ser caótico del Torbellino, como un proteico. *Guía de Ascendencias de los Presagios Perdidos*
Garund Uno de los continentes de Golarion. Su parte norte constituye la mitad sur de la región del mar Interior. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 7 a 8
garundi Etnia humana común en la región del mar Interior que abarca las naciones del norte de Garund. Guía de personajes de los Presagios Perdidos, pág. 6
Geb Nación en el este de Garund que es un refugio para los muertos vivientes. Guía del mundo de los Presagios Perdidos, págs. 100 a 101
gnoll* Los gnolls son humanoides que se parecen a las hienas. 110 a 113
gnomo hijo feérico Una etnia gnoma con afinidad por la magia primigenia. Guía de personajes de los Presagios Perdidos, pág. 30
goblin mono Un subgrupo importante de goblins que se encuentra en la isla Mediogalti. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 36
Golarion Golarion es el mundo más importante de la ambientación de campañas de Presagios Perdidos. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 6 a 9
goloma* Humanoides aislados que tienen una cantidad incontable de ojos. 114 a 117
Gozreh Dios neutral del clima, el mar y la naturaleza. Conocido como el viento y las olas. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 28 a 29
grippli* Los grippli son una familia de humanoides parecidos a las ranas. 118 a 121
Halcamora Señora empírea neutral buena de los huertos, los jardines y el vino. Conocida como la Dama de la Abundancia Madura. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 128 a 129
hobgoblin Los hobgoblins son un pueblo robusto e inteligente con propensión al orden militarista. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, págs. 48 a 51
holtaksen Uno de los tres principales grupos de enanos; los holtaksen viven en lo alto de las montañas y a lo largo de sus laderas. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, págs. 24 a 25
hombre lagarto Humanoides reptilianos, también llamados iruxis, conocidos por ser extremadamente adaptables y pacientes. 127, *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, págs. 52 a 55
hombre serpiente Los hombres serpientes son una familia de humanoides serpentinos. También se les conoce como sekmins. 129, *Bestiario 2*, pág. 165
infernal Criaturas que provienen o que tienen una fuerte conexión con los planos de alineamiento maligno.
Iobaria Una nación en el oeste de Casmaron que ha dejado una frontera inestable después de varias plagas.
Iobario/a Etnia humana de Iobaria. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 9
Iomedae Diosa legal buena del gobierno, el honor, la justicia, y el valor. Conocida como la Heredera. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 30 a 31
Irori Dios legal neutral de la historia, el conocimiento y la auto perfección. Conocido como el Maestro de maestros. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 33 a 33
Isger Nación en el sur de Avistan central, vasalla de Cheliax y hogar de diversos clanes de goblins. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 124 a 126
Isla Mediogalti Una gran isla frente a la costa noroeste de Garund, hogar de los asesinos Mantis Rojas. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 29 a 30
Jaha Una enorme ciudad amurallada situada en la parte norte de la Extensión de Mwangi. 196 a 207
Jalmeray Nación insular frente a la costa oriental de Garund; Jalmeray es el hogar de inmigrantes de la lejana región de Vudra. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 101 a 103
Jotun El idioma de los gigantes y criaturas relacionadas.
kaava Pequeños humanoides cubiertos de plumas cortas que habitan en la Extensión de Mwangi occidental. 127, 301
Kalabuto La mayor ciudad de Vidrian.
Kalekot* Dios caótico neutral del miedo, la seguridad, el silencio y los vilipendiados. Conocido como el Aventador. 137
kallijae Uno de los tres grupos que surgieron de los elfos mualijae; los kallijae viven en el noreste de la Extensión de Mwangi. 52 a 61
Katapesh Una nación en la costa noreste de Garund, conocida por sus mercados. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 39 a 41
keleshio El idioma del pueblo keleshita del este.
Kho Los restos de una ciudad voladora situada en el noreste de la Extensión de Mwangi. 178 a 182
Kibwe Ciudad comercial situada en el este de la Extensión de Mwangi. 208 a 219
kóbold Una ascendencia de pequeños humanoides reptilianos orgullosos de su parentesco con los dragones. 128, *Guía del jugador avanzada*, págs. 12 a 15
Kols El dios enano legal neutral del deber, el honor y las promesas; también es conocido como el Guardián de juramentos. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 126
Kyonin Una nación en el centro de Avistan. Conocida como el centro de la cultura élfica en Avistan. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 79 a 80
La Gran Caída Un acontecimiento catastrófico ocurrido en el -5293 RA, en el que una lluvia de meteoritos cayó sobre Golarion y provocó una destrucción masiva.
Lago Ocota Un gran lago situado en la parte central de la Extensión de Mwangi. 154 a 157
Lamashtu Diosa caótica maligna de la locura, los monstruos y las pesadillas. Conocida como la Madre de los Monstruos. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 34 a 35
leshy Los leshys son plantas vivas animadas por la magia primigenia. 128, *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, págs. 56 a 59
lirgeno/a Pueblo humano originario de Lirgen; los lirgenos fueron desplazados por el Ojo de Abendego. 30 a 31
Llanuras de Mugumo Una gran sabana en la Extensión de Mwangi occidental, situada entre la selva de Mwangi y las Tierras de Kaava. 154 a 157

Los Grilletes Un conjunto de islas situadas frente a la costa occidental de Garund, Los Grilletes son conocidos por su rampante piratería. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 31 a 32

Lubaiko* Diosa caótica neutral de la agitación, los incendios forestales, la inspiración y la mala suerte; conocida como la Chispa entre el polvo. 138

Luhar* Diosa legal neutral del destino, la muerte y los sueños. Conocida como el Sol poniente. 139

Maelstrom Término colectivo para las zonas inexploradas y caóticas de las fronteras metafísicas de la Esfera Exterior. Hogar de los monitores conocidos como proteicos. Este plano es caótico neutral. *Guía de dirección del juego*, pág. 144

Magaambya La academia de aprendizaje arcano más antigua de la región del mar Interior; se encuentra en la ciudad de Nantambu. Guía de personajes de los Presagios Perdidos, págs. 66 a 75

Mantis Rojas Un grupo de asesinos que sirven al dios mantis Achaekek y residen en la isla Mediogalti. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 29 a 30

Mar Febril Nombre de la porción del océano Arcadiano que se encuentra frente a la costa occidental de Garund.

Mar Interior El mar contenido entre Avistan y Garund, creado por la remodelación de la región durante la Gran Caída.

matanji Un grupo étnico de orcos que vive en la Extensión de Mwangi. 92 a 101

mauxi Un importante subgrupo étnico de Mwangi, ubicado principalmente en Thuvia y en las montañas del Muro Barrera. 26

Mazludeh* Diosa neutral buena de la comunidad, el crepúsculo, el equilibrio y la negociación. Conocida como Madre del hogar y el muro. 140

mbaiki Humanoides que se parecen a los leopardos y que se cree que tienen una conexión sobrenatural con el destino. 128

mbe'ke Grupo étnico enano que vive en la Extensión de Mwangi. 62 a 71

monitor Criaturas que proceden o tienen una fuerte conexión con los planos de alineamiento neutral.

Montañas de los Cinco Reyes Una región en el sureste de Avistan considerada el centro de la civilización enana en la región del mar Interior. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 77 a 78

mualijae Un importante grupo étnico de elfos formado por tres naciones que habita en la Extensión de Mwangi.

Muro Barrera Una gran cordillera que se extiende por el sur de Osirion, Rahadoum y Thuvia. 158 a 159

mwangi Nombre de un dialecto comercial común entre los habitantes de Mwangi.

mwangi Nombre que engloba a múltiples etnias procedentes de la Extensión de Mwangi.

Mzali Una ciudad-templo situada en el extremo sur de la Extensión de Mwangi. 220 a 231

Nantambu Ciudad-estado situada en el extremo occidental de la selva de Mwangi. 232 a 245

necril El lenguaje de los guls y otros muertos vivientes inteligentes.

Nethys Dios neutral de la magia. Conocido como el Ojo que Todo lo Ve. Dioses y magia de los Presagios Perdidos, págs. 36 a 37

Nex Nación situada en la costa oriental de Garund; Nex es un centro de estudios arcanos. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 104 a 105

Nirvana Un plano pacífico lleno de paisajes idílicos y hogar de los celestiales conocidos como agathions. Este plano es neutral bueno. *Guía de dirección del juego*, pág. 144

Nocticula Diosa caótica neutral de los artistas, el exilio y la medianoche. Conocida como la Reina Redentora. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, pág. 68

Norgorber Dios neutral maligno del asesinato, la codicia, los secretos y el veneno, conocido como el Segador de Reputación. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 38 a 39

Nueva Thassilon Una joven nación en el noroeste de Avistan, hogar de thassilonianos desplazados en el tiempo. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 89 a 91

Numeria Nación del noreste de Avistan conocida por su tecnología única sacada de una nave espacial estrellada. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 114 a 115

objetos mágicos* 207

Océano Obari Uno de los océanos de Golarion situado entre Casmaron y Garund. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 9

Ojo de Abendego Un enorme huracán situado entre los Grilletes, la isla Mediogalti y las Tierras Empapadas. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 27 a 28

Osario Plano adonde viajan las almas de los muertos en el más allá. Hogar de los monitores conocidos como psicopompos. Este plano es neutral. *Guía de dirección del juego*, pág. 144

Osibu Una ciudad idílica situada en el extremo sur de la Extensión de Mwangi. 246 a 253

osiriano La lengua más extendida en el norte de Garund, derivada del osiriano antiguo.

Osirion Una nación en el noreste de Garund; Osirion cuenta con innumerables tumbas y templos del gran imperio del antiguo Osirion. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 41 a 42

Piedra Estelar Una gema única que se estrelló en Golarion durante la Gran Caída. Aroden se hizo con ella y la colocó en la Catedral de la *Piedra Estelar* de Absalom. Los mortales pueden intentar ascender a la divinidad alcanzando la piedra y realizando la Prueba de la *Piedra Estelar*.

Plano de la Sombra Un plano situado en el extremo del Plano Etéreo que es un reflejo retorcido del Plano Material. *Guía de dirección del juego*, pág. 141

Plano del Agua Un Plano Elemental bañado por océanos interminables, ciénagas de lodo y limo y nubes de vapor. *Guía de dirección del juego*, pág. 140

Plano del Aire Un Plano Elemental lleno de cielos inmensos, enormes nubes y tormentas agitadas. *Guía de dirección del juego*, pág. 139

Plano Material El plano que abarca el universo conocido, incluyendo Golarion y su sistema solar; situado dentro de la Esfera Interior. *Guía de dirección del juego*, pág. 139

Primer Mundo Plano que se superpone al Plano Material y del que se dice que es un «borrador» de la existencia. Es el hogar de las hadas y de vibrantes paisajes. *Guía de dirección del juego*, pág. 141

Primogénitos Un grupo de dioses que mantienen su atención en el Primer Mundo. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 78 a 79

Progenie de la Lluvia Un importante subgrupo étnico de semiorcos común en las junglas de la Extensión de Mwangi. 95

psicopompo Una familia de monitores engendrados en el Osario para transportar almas a los Planos Exteriores. La mayoría son neutrales auténticos. *Bestiario*, págs. 287 a 288

Pueblo Elefante Un grupo humano migratorio que desciende de una mezcla de ascendencias mauxi y osiriana. 30

Qadira Nación situada en el sureste de Avistan; Qadira es la satrapía más occidental del gran Imperio Bajá de Kelesh. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 42 a 43

qlippoth Un grupo de infernales primitivos nacidos de la esencia del Abismo. Los qlippoth son nativos del Abismo. *Bestiario 2*, págs. 237 a 242

Rahadoum Nación situada en el noroeste de Garund; Rahadoum es conocida por la prohibición de cualquier tipo de práctica religiosa. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 43 a 44

Ravounel Una joven nación en el suroeste de Avistan conocida por su rebelión con éxito contra Cheliax y por su continua lucha por las libertades individuales. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 128 a 129

Recuento de Absalom El calendario más utilizado en Avistan y Garund, que consta de 52 semanas a lo largo de 12 meses. El año actual es el 4722 RA.

Región del mar Interior Nombre colectivo para el continente de Avistan y la porción norte de Garund que rodea el mar Interior.

retoño planario Término general para varias herencias versátiles que representan a personas que descienden de un antepasado planario lejano o con un fuerte vínculo con otro plano. 129

Rovagug Dios caótico maligno del desastre, la destrucción y la ira; también conocido como la Bestia Agreste. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 40 a 41

sabosan Humanoides con rasgos de murciélago que viven en las profundidades de la selva de Mwangi. 129, *La Era de las Cenizas* 2 de 6

Sarenrae Diosa neutral buena de la curación, la honestidad, la redención y el sol; también conocida como la Flor del Alba. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 42 a 43

Sargava Una antigua colonia del Imperio de Cheliax que se convirtió en un estado independiente. Una reciente revolución la ha convertido en la nueva nación de Vidrian.

sargavio/a Un grupo étnico humano que se encuentra principalmente en la Extensión de Mwangi occidental, en Cala Sangrienta y Vidrian y sus alrededores. 27 a 28

sekmins Consulta hombres serpiente.

Selva Chillona Una densa selva situada en la parte sureste de la Extensión de Mwangi. 174 a 177

Selva de Mwangi Una vasta selva que abarca la mayor parte de la Extensión de Mwangi central. 160 a 165

Senghor Una ciudad-estado situada en la parte suroeste de la Extensión de Mwangi que funciona como puerto importante. 254 a 265

Shelyn Diosa neutral buena del amor, el arte, la belleza y la música; también conocida como la Rosa Eterna. *Dioses y magia de los Presagios Perdidos*, págs. 44 a 45

shisk* Humanoides reservados cubiertos de un plumaje óseo que viven bajo tierra. 122 a 125

Shory Un antiguo imperio prominente en el centro de Garund alrededor del -2500 RA, famoso por sus ciudades voladoras.

Sociedad *Pathfinder* Una organización de trotamundos dedicada a la exploración y a la recuperación de reliquias perdidas. *Guía de la Sociedad Pathfinder de los Presagios Perdidos*

song'o Un grupo étnico de medianos que habita en la jungla Risueña de la Extensión de Mwangi. 82 a 91

taldano/a Una etnia humana extendida por todo Avistan, especialmente en el sur del continente. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, pág. 8

Taldor Nación situada en el sureste de Avistan. Este imperio en decadencia aspira a recuperar su antigua gloria. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 80 a 81

Tapiz Oscuro El oscuro espacio entre las estrellas. Se cree que alberga a seres que están más allá de la comprensión de los mortales e incluso de los dioses.

tengu Humanoides que parecen pájaros. *Guía del jugador avanzada*, págs. 24 a 27

Thuvia Una nación situada en el centro-norte de Garund, Thuvia es conocida por su producción del elixir de la orquídea solar. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 44 a 45

tian Un grupo de etnias humanas originarias de las naciones de Tian Xia. Sus miembros son comunes a lo largo de las principales rutas comerciales avistanas, incluida la Corona del Mundo. *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*, págs. 8 a 9

Tian Xia Uno de los continentes de Golarion. Situado al este de la región del mar Interior, más allá de Casmaron. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, pág. 8

Tierras de Kaava Una región templada en la Extensión de Mwangi occidental. 170 a 171

Tierras de los Reyes de los Linnorm Una región en el noroeste de Avistan conocida por sus duros entornos y sus fieros líderes. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 88 a 89

Tierras Empapadas Una región en la costa noroeste de Garund asolada por el Ojo de Abendego. 172 a 175

Tierras Oscuras La inmensa zona de cavernas, bóvedas y pasajes bajo la superficie de Golarion. *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*, págs. 8 a 9

tiflin Un retoño planario que desciende o está influenciado por un infernal. *Guía del jugador avanzada*, págs. 39 a 41

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basidirond from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Nabasu from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Froghemoth from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Grippli from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Lost Omens The Mwangi Expanse © 2021, Paizo Inc.; Authors: Laura-Shay Adams, Mariam Ahmad, Jahmal Brown, Misha Bushyager, Alexandria Bustion, Duan Byrd, John Compton, Sarah Davis, Naomi Fritts, Kent Hamilton, Sasha Laranoa Harving, Gabriel Hicks, TK Johnson, Michelle Jones, Joshua Kim, Travis Lionel, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, Hillary Moon Murphy, Lu Pellazar, Mikhail Rekun, Nate Wright, and Jabari Weathers.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs y Robert G. McCreary
Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn
Dirección de diseño creativo • Sarah E. Robinson
Dirección de desarrollo • Adam Daigle
Dirección de desarrollo del Juego organizado • Linda Zayas-Palmer
Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie y Jason Tondro
Jefatura de diseño de *Starfinder* • Joe Pasini
Desarrollo sénior de la Sociedad *Starfinder* • John Compton
Desarrollo de la Sociedad *Pathfinder* • Thurston Hillman
Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Jenny Jarzabski
Jefatura de desarrollo del juego organizado • Mike Kimmel
Diseño de juego • Mark Seifter
Jefatura de diseño de *Pathfinder* • Logan Bonner
Diseño • James Case y Michael Sayre
Jefatura editorial • Leo Glass
Redacción *sénior* • Avi Kool y Lu Pellazar
Redacción • Addley C. Fannin, Patrick Hurley, Ianara Natividad y Kieran Newton
Jefatura de dirección artística • Sonja Morris
Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick
Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell
Artista de producción • Tony Barnett
Dirección de franquicias • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens
Presidencia • Jeffrey Alvarez
Dirección creativa • Erik Mona
Dirección financiera • David Reuland
Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de operaciones • Glenn Elliott
Gestión del proyecto • Lee Rucker
Jefatura de ventas • Pierce Watters
Ventas • Cosmo Eisele
Vicepresidencia de márketing y licencias • Jim Butler
Dirección de licencias • John Feil
Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks
Atención al cliente y gestión de RRSS • Sara Marie
Dirección del Juego organizado • Tonya Woldridge
Asociado del juego organizado • Alex Speidel
Contabilidad • William Jorenby
Especialista en contabilidad • Eric Powell
Especialista en operaciones financieras • B. Scott Keim
Generalista de recursos humanos • Devinne Caples

Dirección de tecnología • Raimi Kong
Gestión de contenido web • Maryssa Lagervall
Desarrollo de software *sénior* • Gary Teter
Coordinación de la página web • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Raychael Allor, Rian Davenport, Heather Fantasia, Keith Greer, Logan Harper, Samantha Phelan y Diego Valdez
Coordinador de logística • Kevin Underwood
Jefatura del almacén • Jeff Strand
Equipo del almacén • Alexander Crain, Mika Hawkins, James Mafi, Heather Payne y Loren Walton
Equipo de la página web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Levi Steadman, Josh Thornton y Andrew White

Créditos de la versión española
Dirección de la serie • Joaquim Dorca
Editora • Vanessa Carballo
Traducción • Didac Bermejo
Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Revisor • Luis Álvarez Dato y Rosa María Arbòs
Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol Pathfinder (Segunda edición).

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido Abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto, las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

Pathfinder Lost Omens The Mwangi Expanse © 2021, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, *Pathfinder Society* y *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns* el Juego de rol *Pathfinder*, el logo de la P de *Pathfinder*, las Sendas de aventuras *Pathfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game*, y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.

Impreso en Lituania

Vibrante e infinita

Al sur de las imponentes montañas del Muro Barrera se encuentra una tierra de ilustre historia e inconmensurable belleza natural. Desde tiempos inmemoriales, la Extensión de Mwangi ha albergado una diversidad incalculable de culturas y pueblos y ha acogido a poderosas ciudades-estado aisladas que no solían prestar mucha atención a sus vecinos. Sin embargo, las mareas de la fortuna han comenzado a traer cambios que se extienden por todo el mundo y los habitantes de Mwangi miran ahora hacia dentro y hacia fuera con nuevas perspectivas. *La Extensión de Mwangi* introduce tanto un vasto paisaje como una historia viva por explorar en este recurso definitivo para un reino de magia, monstruos e intriga!

DEVIR
paizo
PATHFINDER
paizo.com/pathfinder
8 436589 629370
PF226
Impreso en Lituania
Printed in Lithuania