

Dyss Mítica. Guía de inicio



DYSS MÍTICA
Ambientación de fantasía



Guía de inicio

*Por
Edanna*



CRÉDITOS

Guía de inicio

Primera edición. 3ª Revisión (3.0)

Creación, edición y diseño: **Edanna**
Ilustraciones y mapas: **Virginia Berrocal, Alba Porta y Edanna**

Correo electrónico: edanna@lavondyss.net

Web: <http://www.lavondyss.net>

<http://www.dyssmitica.com>

Magissa, "Juego de Rol para niños", "Dyss Mítica" y "Tierra de Dyss", son obras registradas y tienen derechos de autor © 2013

Todo el material visual y los elementos gráficos se publican con permiso y se encuentran bajo la misma licencia que el resto de la obra. Allí donde exista otro tipo de condiciones se especifican los detalles en cada caso.

LICENCIA FATE

"This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)."

LICENCIA D&D

DUNGEONS & DRAGONS, the DUNGEONS & DRAGONS Compatibility Logo, D&D, PLAYER'S HANDBOOK, DUNGEON MASTER'S GUIDE, and MONSTER MANUAL are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the USA and other countries and are used with permission. Certain materials, including 4E References in this publication, D&D core rules mechanics, and all D&D characters and their distinctive likenesses, are property of Wizards of the Coast, Inc., and are used with permission under the Dungeons & Dragons 4th Edition Game System License. All 4E References are listed in the 4E System Reference Document, available at www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS 4th Edition PLAYER'S HANDBOOK, written by Rob Heinsoo, Andy Collins, and James Wyatt; DUNGEON MASTER'S GUIDE, written by James Wyatt; and MONSTER MANUAL, written by Mike Mearls, Stephen Schubert and James Wyatt. © 2008 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

DUNGEONS & DRAGONS Compatibility Logo™ & © Wizards of the Coast in the USA and other countries. Used with permission.



Magissa, Juego de Rol para niños, por **Edanna** y **Fernando R.** se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en www.lavondyss.net

Dyss Mítica y **La Tierra de Dyss**, por **Edanna**, es una obra registrada y bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España License](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

Permisos más allá del alcance de esta licencia pueden obtenerse en www.dyssmitica.com

ONTARIO. CANADÁ





PRÓLOGO

Este material es una guía de introducción a Dyss Mítica. Aquí se explica en términos generales las características más importantes de este mundo de ficción. Las historias que tienen lugar en Dyss parten del conflicto que tiene lugar ante la incapacidad del mundo por entender a sus habitantes, por lo que éste hará grandes esfuerzos y llevará a cabo extraños planes por tratar de hacerlo. Esta es la premisa, el concepto más importante que debes recordar.

Aunque Dyss Mítica sirve como escenario base para Magissa, el juego de rol para niños, forma un conjunto independiente. Se ha escrito con la intención de que pueda utilizarse con muchos juegos diferentes, haciendo todo lo posible porque sea agnóstico de sistema. Sí, sí, ya sé que piensas que el sistema importa, pero eso prefiero dejarlo para otro momento. Ahora, cada sistema puede darle a Dyss su “toque” particular, y si se hace referencia a juegos como “*Magissa*”, “*Fate Core System*” y “*Dungeons & Dragons*” es porque se ha utilizado o se emplea para jugar con sus reglamentos.

Esta guía está dirigida a todos aquellos adultos que quieran usar este mundo tanto en sus partidas con Magissa como en muchos otros sistemas de juego para los más mayores. El Narrador deberá escoger, como es lógico, aquellos elementos que crea que son los más adecuados con los niños, dejando los conceptos más complejos para el juego adulto y, por supuesto, descartando los aspectos más oscuros de la ambientación. Por ejemplo, los niños disfrutarán mucho con las ideas que surjan del concepto de los “Imagos” y con las posibilidades que ofrece la “Fuerza del Cambio”; pero aspectos como el mundo surrealista y peligroso que existe en el Continente Periférico o la trascendencia que hay tras la búsqueda del “Mito Supremo”, entre otros, están destinados a un juego más maduro.

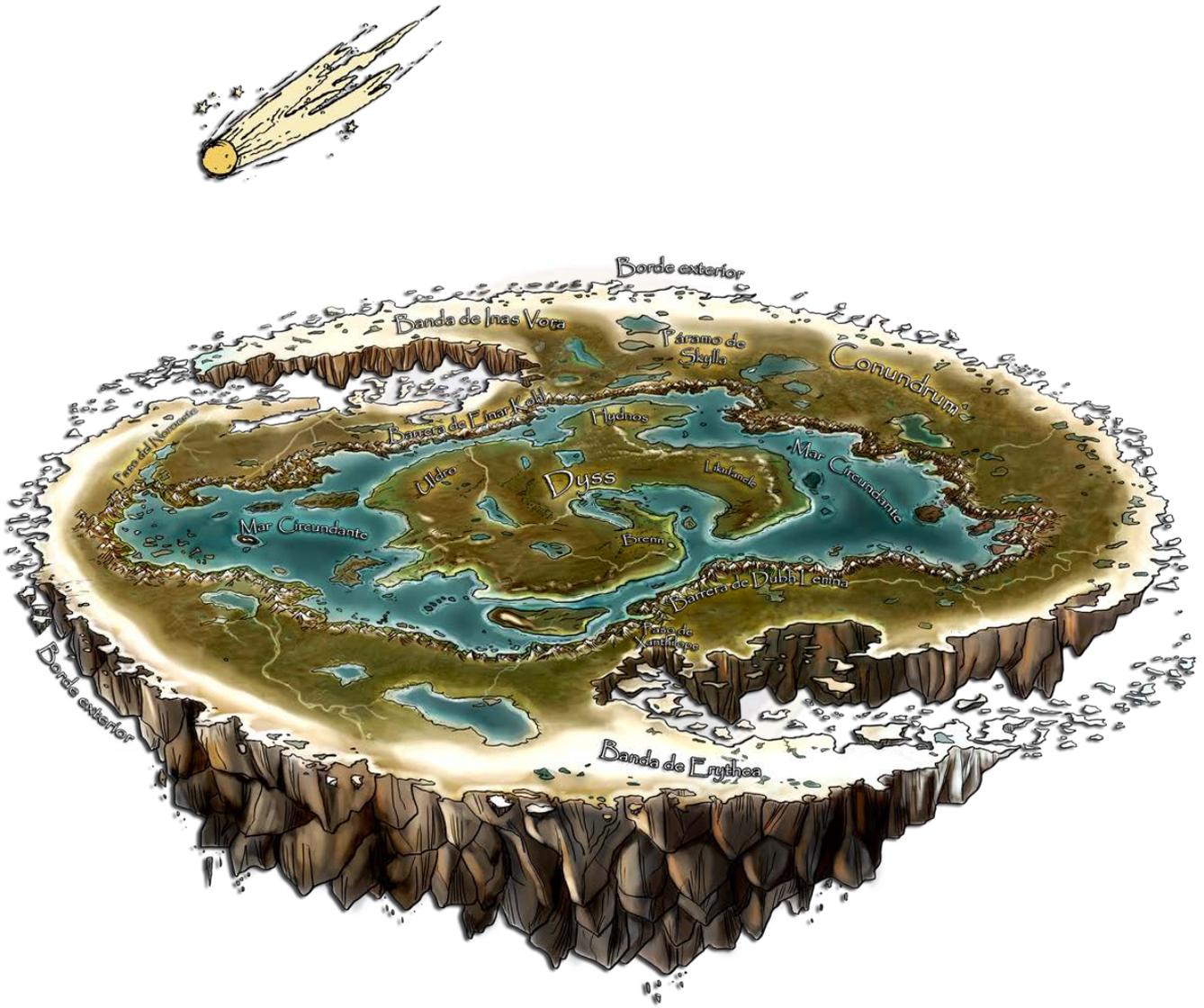
Aquí hay material y espacio suficiente para todos, a muchos niveles. O al menos es lo que he pretendido siempre. No es difícil descubrir que es un mundo que en su concepción tuvo a la audiencia infantil muy en cuenta pues entre sus objetivos tenía un fin educativo. Pero para que esto fuese posible había que buscar nuevas formas de conflicto y tratar de explorar algunos caminos diferentes. El verdadero desafío ha sido tratar de mantener un equilibrio.

Los orígenes de este mundo mítico son algo extraños pues su concepto original tenía otras intenciones más que de servir como ambientación para juegos o de marco donde situar historias. Se creó originalmente para servir como un recurso educativo que ayudara a comprender la importancia que tiene nuestra percepción de las cosas en la elaboración de lo que para nosotros significa “la realidad”. Un proceso en el cual los actuales Medios de Comunicación —y antes que ellos sus orígenes, es decir, la narración oral, los mitos, cuentos y leyendas— tienen un papel fundamental. Debido a esto, puedes encontrar en Dyss algunos planteamientos filosóficos que pueden sonar a metafísica pero, en realidad, su premisa es muy simple, ya que lo que trata es de profundizar en los conflictos que surgen de la incomunicación y de la búsqueda de la felicidad, encontrándolos una buena excusa para poder crear y contar historias. Eso es todo.

Sólo espero que puedas disfrutar de esta ambientación tanto como yo lo he hecho al crearla.

Edanna, octubre de 2013





...Siempre para J.

¿QUÉ ES UNA AMBIENTACIÓN?

Una ambientación es el escenario donde tiene lugar una historia. Es el marco narrativo donde se sitúa y el contexto en el que tienen lugar los acontecimientos que se plantean.

1. ¿QUÉ ES DYSS MÍTICA?

Dyss Mítica es un mundo de ficción. Un entorno de fantasía que ha sido ideado como **ambientación** para Juegos de Rol.

Su concepto principal consiste en que se trata de **un mundo consciente**. Es decir, Dyss es un ser vivo dotado de inteligencia y con capacidad de percepción, lo que le permite ser consciente de sí mismo.

“Dyss es un ser vivo. La tierra, los mares, las montañas, los ríos... todo; el mundo entero, es un ser vivo capaz de sentir y de soñar”

La mente del mundo funciona como la nuestra, tiene un nivel consciente y otro inconsciente. Por lo tanto, Dyss tiene pensamientos de los que es capaz de darse cuenta y otros de los que no. Éstos últimos son los que más nos interesan ya que suelen acarrear situaciones de lo más extrañas.

El nivel de su capacidad de pensamiento es tan extraordinario que le da poder sobre el tiempo y el espacio, permitiéndole poder alterar su propia realidad. Esto tiene como consecuencia que en Dyss se producen “cambios” según su voluntad, a muchos niveles y de muchos tipos diferentes que, por supuesto, afectan a todos sus habitantes.

Los cambios le permiten controlar la materia, siendo capaz de alterar su propia forma (o morfología). Por suerte, este tipo de cambios suele producirse a pequeña escala. Las regiones donde se producen cambios más dramáticos simplemente están deshabitadas. Por otro lado, la naturaleza del cambio también le permite afectar al flujo del tiempo e incluso crear diferentes realidades. Por lo tanto, Dyss es capaz de existir en su propio plano de existencia.

A esta capacidad del mundo de poder alterar su propia realidad se le conoce como: “El Poder del Cambio” o “**Nemeris**”. Un poder capaz de producir sucesos tan extraños como, por ejemplo, que de la noche a la mañana se desvíe el curso de un río o de hacer aparecer —o desaparecer— una montaña. Así, no sería la primera vez que a medida que un viajero va cruzando un territorio éste fuese cambiando y transformándose a su espalda...

Por fortuna para sus habitantes, si un sitio tiene **un nombre** es raro que cambie. Y si teniendo nombre o no lo hace (que a veces pasa), antes se percibe un leve olor a vainilla denominado “**Névora**”, una señal de que un cambio va a producirse muy pronto, o de que uno ha ocurrido hace poco. La emanación del Névora se debe a la presencia de intensos **Vórtices** (emanaciones que forman remolinos) de energía en las zonas donde se producen los cambios.

Esta capacidad del nombre o “**Poder del Nombre**” para poder estabilizar un área es bien conocida, por lo que existe toda una ciencia en Dyss para ponerle nombres a las cosas y llevar un registro preciso de todos ellos. Un arte y una ciencia conocida como “**Toponimia**”.



Otra consecuencia del poder de la Consciencia del mundo es que ésta es capaz de percibir los pensamientos, sueños y emociones de las criaturas. De estas percepciones Dyss saca sus propias conclusiones, reaccionando de formas que, en la

mayoría de los casos, nadie es capaz de comprender. Algo lógico pues, ¿quién es capaz de entender los pensamientos de una mente de tales proporciones?

Pero lo que la mayoría de los seres no se imagina es que Dyss lo que ansía, lo que más desea es **poder comunicarse** con ellos. Lo que sucede es que no sabe cómo hacerlo. En este sentido, Dyss es como un niño o niña autista. Mediante un acto de reflexión interna es capaz de darse cuenta y ser consciente de su propio “yo”. Está ávida de aprender pero al mismo tiempo encerrada en sí misma al no poder comunicarse con nada ni con nadie, por lo que

su realidad es lo que ella se imagina como real.

En su afán por tratar de comprender a los habitantes del mundo, Dyss a veces les brinda lo único que puede percibir de ellos: las cosas en las que andan pensando o soñando. Pero para poder hacerlos realidad éstos tienen que ser pensamientos e ideas muy fuertes, cosas en las que la gente crea con mucha

¿QUÉ ES EL INCONSCIENTE?

Puede que te preguntes qué es el inconsciente o subconsciente. Bueno, por ahora basta con saber que es la parte de nuestra mente donde se construyen los sueños. Un lugar donde tenemos pensamientos que vienen y van sin darnos cuenta, por lo que no son fáciles de distinguir.



¿TIENE DYSS SEXO?

Dyss es un ser único y no posee un sexo definido como normalmente poseen las criaturas del mundo. No obstante, por creencia popular desde tiempos antiguos sus habitantes siempre se refieren a su mundo como a “Ella”, usando el femenino.

fuerza e intensidad. Y resulta que, precisamente, uno de las cosas que la gente suele recordar con más intensidad suelen ser los cuentos y las leyendas. Las creencias populares que se comparten entre muchos individuos a la vez, ya que son sueños reforzados por la creencia del grupo.

Por esa razón, en Dyss algunos de los sueños de la gente junto con sus mitos y leyendas se hacen reales, surgiendo los **Imagos**, manifestaciones tangibles de los sueños, pensamientos y creencias de todos los seres que habitan este mundo.

Pero no sólo los mitos y sueños de sus habitantes pueden hacerse reales sino que también se entremezclan los mitos, sueños y creencias de otros mundos como el de “La Tierra”, ya que Dyss siempre está muy atenta a todo cuanto piensan y sueñan sus habitantes.

La consecuencia de todo esto es que la auténtica realidad del universo y todo cuanto Dyss cree que es “real” se confunde. Como no puede compararlo con las percepciones de otros como hacemos nosotros, simplemente **comunicándose**, es incapaz de separarlas, quedando entremezcladas. Esta es la razón por la que en Dyss puedes encontrarte con los héroes de las leyendas más antiguas y con criaturas de lo más extrañas.

Así que no sería raro que tuvieras la oportunidad de conocer a muchos de sus héroes más famosos. Pero además, también puedes conocer a figuras como *Robin Hood* o incluso al mismísimo *Rey Arturo*, ya que Dyss conoce a estos personajes también pues lo sabe todo acerca de nuestras leyendas.



Dyss es un mundo donde los sueños de sus criaturas conviven con los suyos forjando una extraña realidad. Una realidad tangible capaz de ser creada y alterada por el propio mundo. Los seres que habitan en este mundo intentan medrar y armonizar con éste, intentando desvelar el misterio que se esconde tras sus —supuestos— caprichosos cambios. Lo irónico es que en muchas ocasiones la naturaleza de esos cambios que tanto desearían poder comprender proviene de sus propios sueños.

Lo que nos conduce al tema principal de este lugar tan extraño y peculiar ya que, por lo visto, tanto el mundo como las criaturas que habitan en él están condenados a no poder entenderse mutuamente; algo que a muchos les puede sonar familiar. Esto supone el origen y la fuente de un conflicto que será el eje de muchas de las historias que aquí tienen lugar.

LA PUERTA A UTOPIÁ

Gracias a esta capacidad que posee Dyss de poder hacer realidad los sueños, también ha hecho posible que en algún lugar de sus tierras se encuentre el acceso que conduce a “Utopía”. Un lugar que recibe muchos nombres distintos. Conocido por unos como “El Paraíso”, y por otros como “Avalon”, en Dyss es más conocido como: “LAVONDYSS”, el “Primer Mito” y el más antiguo de todos los sueños.

Este lugar es la representación del Imago más poderoso de todos o “Mito Supremo”. La idealización hecha realidad del mayor anhelo que poseen todas las criaturas vivientes del cosmos y que todas comparten entre sí: “Hallar un mundo perfecto. Un lugar donde alcanzar el estado de felicidad absoluta, hasta el fin de la eternidad”.

Hallar las “Fuentes de Lavondyss” es el mayor deseo que poseen todas las criaturas vivientes, por supuesto. Pero lo es especialmente para los Imagos y todos los seres nacidos del poder de la imaginación pues, como sueños, su mayor anhelo es poder trascender para ser libres de seguir su propio camino.

Por ello, siempre estarán dispuestos a dedicar su existencia a buscarlo.

Por esa razón, y de forma indirecta, Dyss se ha convertido en el “*Cementerio de Elefantes*” particular de los sueños, ya que aquí llegan para encontrar el portal que conduce a Lavondyss o morir en el intento.

¿Y DÓNDE ESTÁ LAVONDYSS?

La puerta que conduce a Lavondyss puede estar en cualquier parte. Acceder al más antiguo sueño debería ser la recompensa final para todo aquel que lo merezca. Súbitamente, un gran portal se abre ante tus ojos, flanqueado de llamaradas. A través de él se extiende el paisaje de ensueño de un mundo perfecto.

Pero atravesar el portal supone la última prueba, pues la cortina en llamas abrasará al que se atreva a cruzar, poniéndolo a prueba. Una vez se esté al otro lado ¿quién sabe? Nadie ha regresado para contar que es lo que sucede pues, ¿por qué querrían abandonar el único lugar donde es posible llevar una existencia perfecta?

“Dyss posee control sobre la realidad del tiempo y del espacio, lo que le permite crear y alterar su propia realidad”. Por lo tanto, Dyss existe en su propio plano de existencia.

“Dyss es capaz de percibir los mitos, sueños y creencias de sus habitantes a los que es incapaz de entender. Por eso realiza cambios y crea a los **‘Imagos’**, representaciones tangibles de sus percepciones; lo que será la principal fuente de conflicto”.

2. TONO Y ATMÓSFERA

La atmósfera de esta ambientación es una poderosa mezcla entre los mundos del Cuento de Hadas clásico y el de una Tierra Mítica que acoge a los mitos en todas sus formas, pero con una muy especial atención en los más antiguos. Aquellos mitos que nacieron en los comienzos de nuestra historia.

Dyss es un eco poético de nuestro mundo. Se apoya una fantasía intensa, romántica y mítica, con paisajes mágicos y lugares fantásticos, y con un muy importante énfasis en el surrealismo y en la fábula. En Dyss, realidad y ficción se mezclan constantemente de forma caprichosa y a veces despiadada. Aquí las leyendas se hacen vivas para buscar su propio camino, siendo su mayor objetivo obtener la trascendencia hallando el “Mito Supremo”. Esto la convierte no sólo en el mundo poético del cuento descarnado y duro de antaño, sino también en un mundo melancólico y solitario donde todos los sueños del cosmos acuden buscando la dignidad que les otorga encontrar su libertad, o bien, un digno final si fracasan en su búsqueda.

No carece tampoco de la parte dramática que supone el que el mundo se esté degradando cada vez más, razón por la cual se forma la Gran Grieta del mundo. Esto dota a la ambientación de un tono trágico que el Narrador puede usar a su conveniencia.

Material recomendado

Para captar el tono de esta ambientación hay muchas referencias a las que puedes recurrir, pero para evitar abrumarte con gran cantidad de títulos te recomiendo sólo unas cuantas que, pienso, reflejan muy bien la atmósfera que se pretende transmitir. Se ofrecen sólo como una guía, pues la auténtica atmósfera siempre estará en tus manos como narrador, añadiendo sin remordimientos lo que más te guste y quitando lo que te estorbe.

- “Blancanieves y la leyenda del cazador” (film 2012)
- “Bosque Mitago”, y todo el Ciclo Mitago de Robert Holdstock (novelas)
- “La historia interminable”, Michael Ende (novela)
- “Los Hermanos Grimm” (film 2005)
- “Sandman” de Neil Gaiman (novela gráfica)
- “Ubik” de Philip K. Dick (novela)

- “Lucifer” (DC Comics)
- “Neverwhere” de Neil Gaiman
- “Legend” (film 1985)
- “Dentro del laberinto” (film 1986)
- “Cristal oscuro” (film 1982)
- “Érase una vez” (serie TV 2010)
- Obras completas de Lord Dunsanny (relatos)
- “Las nieblas de Avalon”. Marion Zimmer Bradley (novelas)
- “Un mago de Terramar”. Ursula K. Le Guin (novelas)
- “Darkcity” (film 1998)
- “Solaris” (novela) Stanislaw Lem y “Solaris” (film 2002)

Entre otros...

ADAPTANDO EL TONO A LA AUDIENCIA

Un detalle muy importante que debes tener en cuenta es que dependiendo de la audiencia a la cual esté destinada la ambientación puedes modificar su tono,

potenciando unos aspectos del mundo más que otros. Ésta ha sido pensada para poder ajustarla según tus necesidades.

Por ejemplo, si empleas Dyss Mítica y el reglamento de Magissa para jugar al rol con audiencia infantil lo más adecuado es potenciar el fenómeno de los “Imagos”, creándolos a partir de todo el vasto material disponible en el cuento clásico y la literatura popular de todos los tiempos. De esta forma, no sería difícil que los personajes pudiesen encontrarse con los personajes de muchos cuentos y leyendas como Robin Hood, el Rey Arturo, Hansel y Gretel o lo que se te ocurra, además de otros muchos creados

para la ocasión.

En caso de una audiencia más adulta, puedes potenciar “todo lo demás” con una carga más dramática para los personajes como el fenómeno del “Poder del Cambio”, por ejemplo. De la misma forma, los Imagos se basarían en seres más oscuros, provenientes de mitos antiguos o clásicos y visiones más tenebrosas de la fantasía.

Los aspectos que caracterizan a Dyss están ideados para que puedan servir como fuente de contenido dramático. Una llave o herramienta que te permita crear historias diferentes adaptándose a gustos distintos.

3. DEL MUNDO TANGIBLE

DE LA TIERRA

A pesar de que mucha gente piensa que el mundo es redondo como una naranja, lo cierto es que en su parte superior es **plano**, y si llegas hasta el borde, puedes caer por él. Algo que seguro que no te haría ninguna gracia. Pero Dyss pone mucho cuidado de que esto no suceda y hace todo lo posible por impedir que nadie llegue hasta el borde. Sólo tratar de intentarlo es un viaje muy difícil y peligroso.

Visto desde arriba, Dyss parece una elipse que se haya roto en sus dos extremos formando una extraña espiral. Al girar sobre su eje, situado más o menos en el centro, se va deshaciendo, rompiéndose en su borde exterior en fragmentos cada vez más pequeños. Esto es debido a que su borde externo marca el límite en el cual Dyss es capaz de seguir manteniendo la coherencia de la realidad, es decir, su propia estructura. Por eso, allí donde termina su capacidad de poder imaginarse a sí misma comienza a degradarse más y más, hasta hacerse intangible. Un lugar que señala el comienzo del fin del mundo.

Por desgracia, esta degradación va en aumento. Podemos decir que en la actualidad Dyss se está muriendo lo que provoca, entre otros efectos, que una grieta gigantesca vaya creciendo separando al mundo en dos, y que los abismos que existen entre las dos bandas en espiral (Bandas de *Inas Vora* y *Erythea*) vayan poco a poco penetrando en el interior.



En su parte chata habitable, nuestro mundo está formado por dos grandes continentes separados por un océano. El **Continente Central** y el **Continente Periférico**:

El Continente central

También llamado “**Dyss**”, como el propio mundo, es una tierra fértil y favorable para la vida donde el mundo trata de mantener encerradas, a fin de protegerlas, a todas las criaturas que la habitan. Casi todos los seres que existen en Dyss viven aquí.

Consiste en una gran masa de tierra quebrada por una gran grieta que, serpenteando de Norte a Sur, la atraviesa dividiéndola en dos. Esta grieta o “Cicatriz del Mundo” (que en algunos puntos tiene dimensiones colosales) separa al continente en dos partes: las Tierras del Este y del Oeste. Una separación que va en aumento pues es una consecuencia de la degradación que sufre el mundo. El continente tiene también grandes cadenas montañosas de gran altitud en algunos puntos.

El Continente Central también representa el **Nivel Consciente** de la gran mente del mundo. Es decir, una tierra ordenada y previsible sujeta a pocos

cambios, aunque aún con muchos territorios inexplorados y lugares llenos de misterio. Aquí las cosas deberían suceder más o menos según lo que se espera de las leyes de la naturaleza.

El continente está rodeado por el “Océano Circundante”, primera gran barrera natural que impide a sus habitantes poner el pie en el Continente Periférico. El sistema fue efectivo en los comienzos de la historia, pero tras siglos de desarrollo en los que se ha aprendido a crear medios para poder atravesar las aguas, un gran océano sirve ya bien poco para disuadir a los que padecen el ansia de querer explorar su mundo. Por eso, ahora el océano está vigilado por **Túgal**, una bestia colosal que no duda en aniquilar a quien se atreva a cruzar las aguas.

El Continente Periférico

Límite del mundo conocido. Consiste en una enorme masa de tierra que rodeando al Continente Central se extiende más allá del océano interior en todas direcciones hasta llegar a los límites de la realidad. Allí, en el “**Borde Exterior**”, nuestro mundo comienza a despedazarse, fragmentándose cada vez más hasta convertirse en un vacío intangible.

La aniquilación constante de sus límites provoca en Dyss una gran agonía. La magnitud de ese dolor y sus consecuencias sobre la realidad no puede ser descrita con ningún concepto existente en nuestros lenguajes. Lo único cierto es que todo ese sufrimiento existe y está presente, ocupando una parte de su mente.

En el límite de las costas internas del Continente Periférico, las que se bañan en el océano interior, se levanta una alta cordillera montañosa. La segunda Gran Barrera impuesta por el mundo para impedir que nada ni nadie se adentre en sus tierras. Un sistema que ha sido muy efectivo hasta ahora, ya que tratar de encontrar un paso para poder atravesar las montañas supone un desafío que sólo unos pocos han logrado superar. La prohibición de Idrys, una de las dos únicas leyes que el mundo estableció sobre sus habitantes, prohíbe llegar a sus costas y adentrarse en esta tierra, considerada vedada para todos los seres vivos.

El Continente Periférico, que en Dyss es llamado: “**Conundrum**”, está en su mayor parte inexplorado. No existen ni mapas ni rutas que lo atraviesen, siendo sus tierras muy peligrosas para cualquier criatura. Estas regiones representan el **Nivel Inconsciente** de la mente del mundo. Áreas desconocidas donde no existe la lógica ni la razón. Aquí la realidad de las cosas no obedece a las leyes naturales que se esperaría encontrar en otras zonas del interior, ni a nada parecido de otros rincones del cosmos. Conundrum tiene pues sus propias reglas.

En esta región, además de criaturas nunca vistas, deambulan las pesadillas y los propios sueños

inconscientes de nuestro mundo. Además, se han convertido en el refugio de muchas criaturas de todo el cosmos que llegan aquí con la idea de ocultarse. En síntesis, visitar estas tierras supone para la mayoría de las criaturas mortales la desesperación y la locura.

Los Imagos que se generan aquí casi siempre son creados de forma involuntaria por el mundo, ya que forman parte de sus sueños y temores, por lo que ni siquiera Dyss sabe que existen. Así pues, un viajero que se atreva a cruzar las tierras de Conundrum puede encontrarse con, prácticamente, cualquier cosa.

Otros detalles del mundo

Dyss da una vuelta completa alrededor de su eje, situado más o menos en el centro del mundo, una vez cada nueve días, lo que marca la duración de la “**Novena**”, que es como llamamos a las semanas en Dyss.

En general, Dyss se trata de una tierra bastante fría. Está cubierta de grandes bosques en la mayor parte de las regiones del Continente Central y en muchas de las de Conundrum que están más próximas al gran océano interior. A este bosque se lo conoce como “**El Bosque Primario**” y en sí mismo representa a una parte de la gran mente del mundo. Una gran masa forestal cuyos organismos son capaces de comunicarse entre sí y que en algunas áreas son capaces de defenderse de todo cuanto suponga una amenaza.

DE LOS CIELOS

Al mirar al cielo durante el día, un habitante de este mundo puede ver que su sol tiene el aspecto de un gran cometa que arrastra consigo una larga cola llameante. Parte de esta cola queda aún sobre el horizonte tras ponerse al atardecer, desapareciendo poco después. Cada vuelta de Lugh alrededor del mundo (sobre y bajo éste) determina la duración de una Jornada. En Dyss este cometa recibe el nombre de “**Lugh**” y la cola que arrastra consigo es conocida como “**El Jareth**”.

“Lugh y su Jareth” fue una vez una entidad que ahora duerme, habiendo consumido casi todo su poder en concebir a sus dos hijas, nuestras dos lunas. Muchos sospechan que su avatar en el mundo es el Centinela Andróval, el viajero, pero eso es algo que aún está por confirmar.

Al llegar la noche, además de las estrellas del firmamento, en Dyss puedes ver dos lunas: una grande como una calabaza, de color rojizo anaranjado llamada **Inanna**, “la Luna de Cebada”, y otra más pequeña y amarilla como un queso llamada **Irina** “La Luna de Plata”. Ambas son guardianas y protectoras del mundo, aunque cada una a su manera.

Con un ciclo de 27 jornadas, Irina gobierna la fertilidad y es causante de las **Mareas Menores**. Su hermana Inanna en cambio, además de influir en el poder de la magia, crea las **Mareas Mayores**, una crecida de las aguas que en algunos casos es capaz de hacer desaparecer regiones enteras. Su ciclo es de trece meses, es decir, de un año estacional completo.

Tanto Lugh como las dos lunas están sujetas al movimiento de rotación del mundo, por lo que sus movimientos siempre los hacen en relación a éste.

El sendero de Rheya

En el cielo se divisa también una banda de intensa luz centelleante, bien visible incluso durante el día, que recorre todo el firmamento conocida como “**El**

Sendero de Rheya”. En él se mantiene unida toda la fuerza espiritual que existe en el mundo en estado libre, normalmente por encontrarse en su etapa de tránsito. Esta banda es pues el efecto visible del “**Flujo de Almas**” una concentración de toda la fuerza vital que forma la vida que existe en Dyss, lo que incluye la del propio mundo.

Errantes lejanos

Existen otros siete cuerpos celestes de relevancia que conviene tener muy en cuenta. Los siete los dividiremos a su vez en cinco cuerpos Errantes Lejanos y dos Errantes Cercanos o “**Gemelos**”.

Los Errantes Lejanos son también pedazos de realidad —como Dyss— que se hallan a grandes distancias. Se perciben

como estrellas muy brillantes de diferentes tonalidades. Describen trayectorias independientes muy diferentes entre sí además de una serie de movimientos, o más bien de comportamientos muy concretos, a lo largo de toda la estación.

Los nombres de los cinco errantes lejanos son: **Grimbal**, “*El Cazador*”; **Brenn**, “*El Lobo*”; **Ruadh**, “*El Cuervo*”; **Danna**, “*La Doncella*” y **Curadhan**, “*El Ciervo*”.

LOS MOVIMIENTOS DE LUGH

Sólo por si sientes curiosidad, los movimientos de Lugh determinan el curso de las estaciones de la siguiente manera:

Lugh gira alrededor del mundo dando una vuelta completa cada jornada, por lo que su movimiento se asemeja a un plano circular o plano de traslación. Este plano está fijo respecto al mundo, es decir, sigue su movimiento de rotación.

Pero el ángulo de ese plano va variando, ya que gira sobre sí mismo, dando vueltas alrededor del eje transversal del mundo. El plano de traslación realiza un giro completo de 360 ° cada dos años estacionales.

A su vez, la distancia de Lugh respecto al mundo también varía de forma cíclica, completando un periodo de mayor a menor distancia cada 1404 días, lo que forma un **Ciclo**. Durante ese periodo, el plano de traslación de Lugh realiza 2 giros completos.

Como Lugh se encuentra a diferentes distancias, calentando más o menos la superficie del mundo, se producen las estaciones.

Para explicar sus movimientos en Dyss se cuenta que *Curadban* huye del *Lobo* y que *Grimbal* los persigue a ambos; que la *Doncella* desea impedirlo y que el *Cuervo* se ríe de todos esperando sacar tajada...

Errantes cercanos o "Los Gemelos"

Los dos cuerpos errantes cercanos, o *Gemelos*, se cree que son mundos de la misma naturaleza y características que la propia Dyss. Su tamaño aparente es mucho mayor, semejante a lunas pequeñas. Su luz es por tanto un factor importante a tener en cuenta durante las horas nocturnas.

Los Gemelos de Dyss mantienen unas trayectorias mucho más previsibles que sus hermanos pequeños, siendo más constantes. A los *Gemelos*, o errantes cercanos, se les conoce como: **Giseth** "de la arena dorada", dado su tono amarillento y **Areté**, "la joya de Lugh", de un tono verdoso intenso.

Las estrellas y sus constelaciones

El espectáculo de los cielos se completa con las veintidós constelaciones mayores y las cincuenta y seis

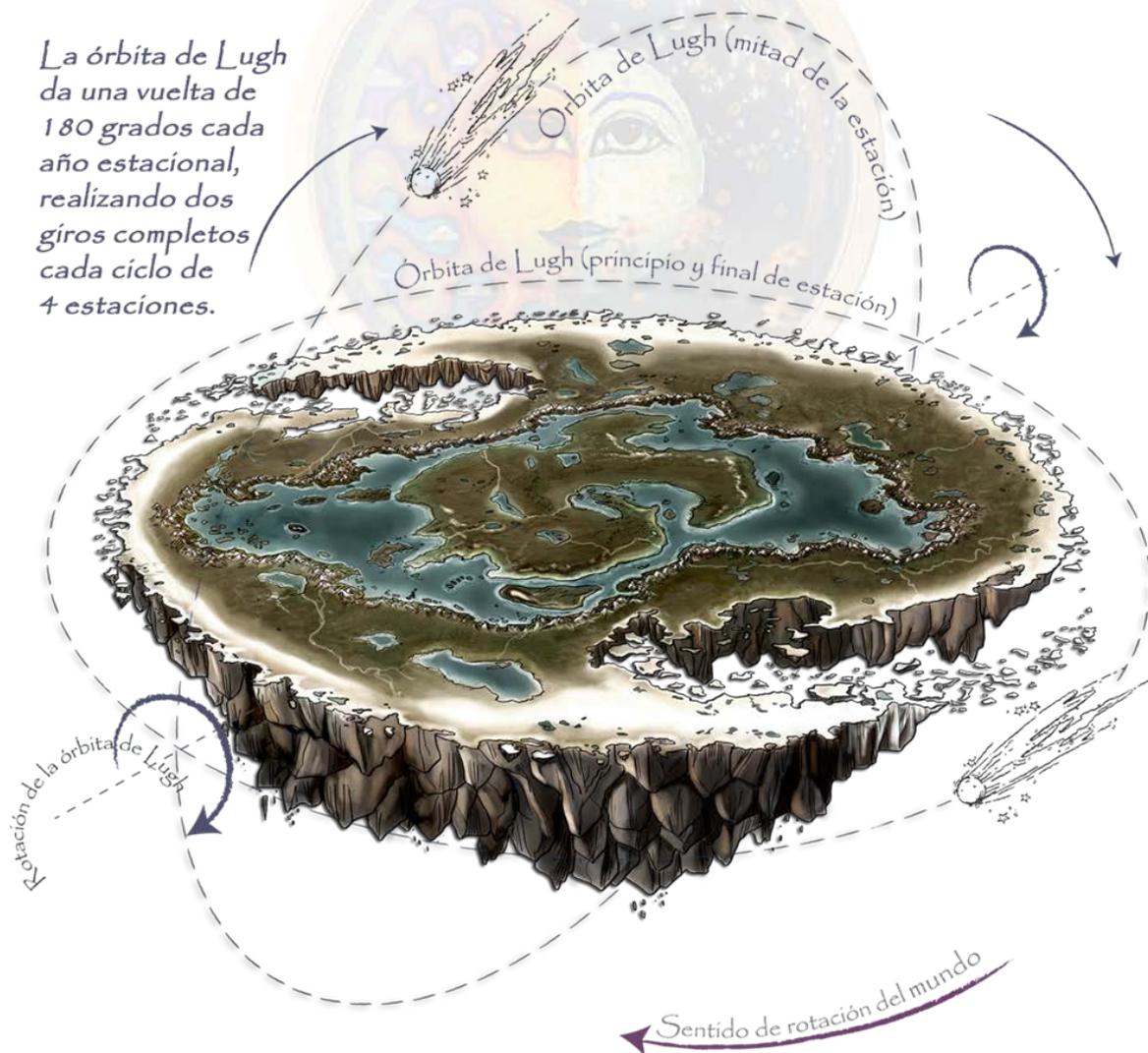
menores, cuyos nombres y formas aparentes varían según las distintas culturas que existen en cada región del mundo.

DEL CLIMA

A medida que nos alejamos del eje del mundo, situado más o menos en el centro, en la región conocida como el Mar de Elethandian (o de Edith) la tierra se vuelve cada vez más fría hasta llegar a los territorios helados del Borde Exterior. ¿Por qué?

Esto se debe a que Dyss posee un centro o "corazón" caliente que emite calor de forma natural. Este corazón está situado en el centro. A esta emisión de "Luz Oscura" se la conoce como el "Nyamere"; o **Nyhi**, para abreviar. El Nyamere es fundamental para la vida y uno de los factores más importantes que afectan al clima.

Este centro caliente emite latidos o pulsaciones rítmicas denominadas "Nevma". Es decir, Dyss posee un corazón que es perceptible siempre que se tenga la paciencia de querer escucharlo. Algo que



muchos llaman, “Los Latidos del Mundo”. El Nevma se percibe como una sucesión de latidos rítmicos que no son fáciles de escuchar. Sólo algunas criaturas dotadas de un sentido del oído muy agudo pueden percibirlo.

El ritmo de estos latidos varía, produciéndose uno cada media hora aproximadamente. Además, los latidos se aceleran a medida que se acerca la estación de verano y se ralentizan cuando se aproxima la de invierno. Por lo tanto, el Nevma tiene como consecuencia que la emisión natural de calor que emite nuestro mundo varíe, por lo que la emisión de calor se intensifica o se reduce según la frecuencia e intensidad de sus pulsaciones. Esto, como es lógico, además de calentar o enfriar la superficie del mundo también afecta al “ánimo” de los vientos.

Por si quieres saberlo, toda la atmósfera que cubre Dyss se encuentra girando en círculos alrededor del

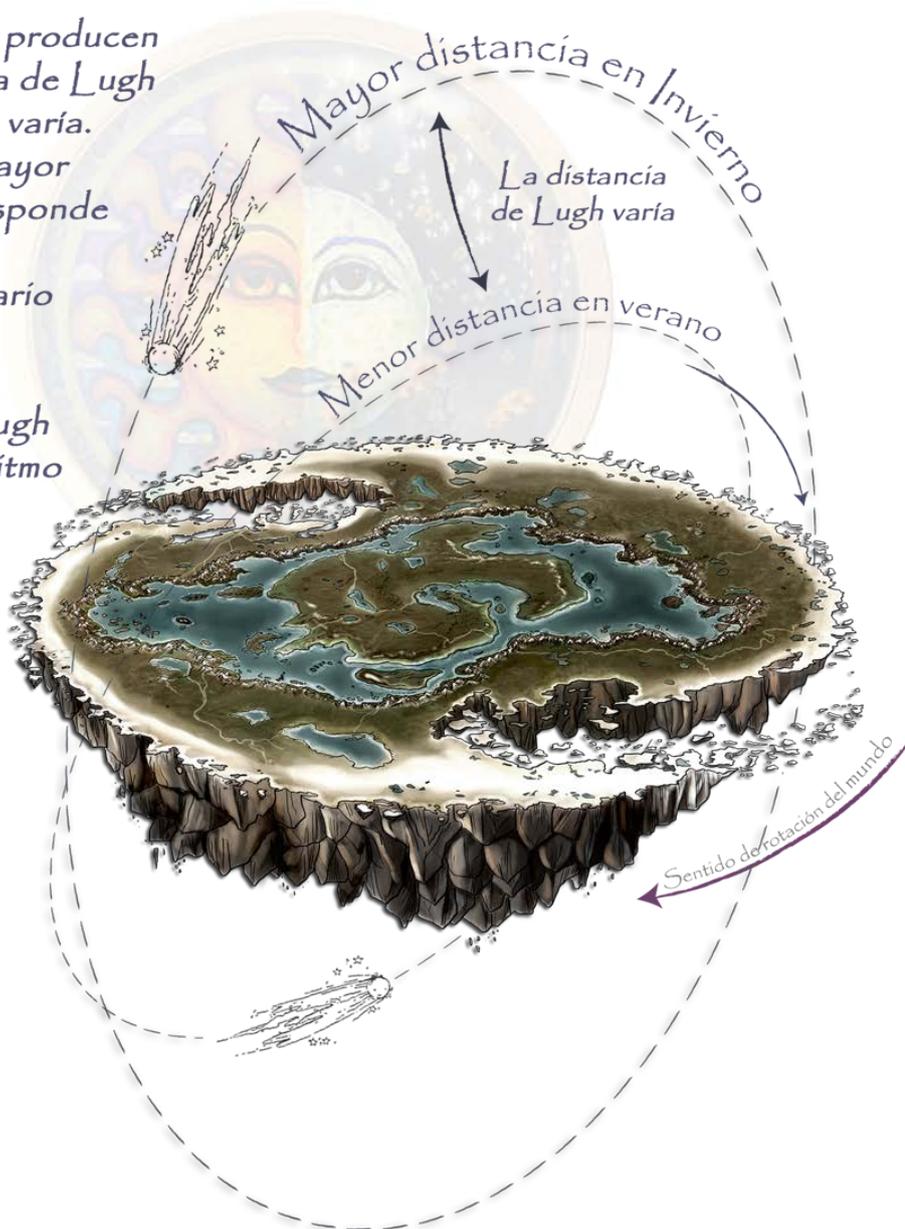
eje del mundo desplazándose desde el exterior hacia el interior. Este movimiento forma una espiral que gira en el sentido contrario de las agujas del reloj, es decir, opuesta al movimiento de rotación del mundo sobre su eje.

Por lo tanto, vemos que el Nyamere y los latidos del Nevma son muy importantes para saber qué regiones son más cálidas y cuales más frías. A este fenómeno debemos añadir que la distancia de Lugh respecto al mundo varía, acercándose o alejándose de forma cíclica. Su periodo de mayor o menor distancia se produce una vez cada 1404 días, lo que forma un Ciclo completo.

Debido a los movimientos de Lugh, que son bastante complejos, y a los latidos de la tierra se **producen las estaciones**. En Dyss cada estación dura un año, por lo que disfrutas de veranos larguísimos y primaveras que se hacen eternas. Lo

Las estaciones se producen porque la distancia de Lugh respecto al mundo varía. Su momento de mayor distancia se corresponde con la estación de invierno y lo contrario con la de verano.

La distancia de Lugh afecta además al ritmo de los latidos del mundo. Cuando está más próximo se aceleran, y a medida que se aleja disminuyen.



malo también, claro está, es que con los inviernos pasa lo mismo...

Por último, es necesario puntualizar que el estado mental y emocional en el que se encuentre Dyss afecta al mundo y a sus habitantes de forma directa, entre ellos el clima, por supuesto. En síntesis, nadie dijo nunca que los asuntos del clima fuesen fáciles de entender.

Todo esto, que puede ser muy interesante o suponer un completo aburrimiento, no es más que la razón de por qué suceden las cosas. En realidad, lo más importante que debes recordar es que los vientos siguen un patrón en espiral yendo en círculos desde el exterior hacia el interior, y que las regiones más cercanas al eje del mundo tienen un clima más cálido y estable, mientras que éstas se van haciendo más frías a medida que nos acercamos a los límites del mundo, o borde exterior. Allí el mundo se convierte en un lugar inhóspito y peligroso. Una pesadilla para cualquier criatura pues las gélidas tormentas, los feroces tornados y los huracanes son lo cotidiano.

Aunque en Dyss no se da el clima seco y desértico en ningún área de forma natural existen algunas zonas en las que se pueden encontrar este tipo de entornos, como en los vastos territorios de “Urana” o de la “Tierra de Meleos”. Allí, extensas áreas de suelo pedregoso se extienden durante miles de kilómetros. El clima de estas áreas se debe a una serie de circunstancias muy concretas que se especifican allí donde se detallan. Tal y como sucede, por ejemplo, en la región conocida como “Sueño de Irina”, donde existe un vasto desierto de arena donde siempre hace frío.

Por lo tanto, de encontrar condiciones que contradigan al patrón natural del clima, siempre se debe a razones muy específicas de la región.



4. LA PROHIBICIÓN DE IDRYS

La Prohibición de Idrys es como se conoce a las dos únicas leyes que fueron impuestas por “El Profeta” hace ya mucho tiempo, y que según él le fueron dictadas por el propio mundo. Algo que hay quien pone en duda pues ningún ser mortal es capaz de comunicarse con la Consciencia del Mundo. No obstante están ahí y están para ser respetadas. Aunque, como siempre, hay quien piensa que las normas sólo existen para poder saltárselas. Las dos leyes son las siguientes:

1. Nunca rendirás culto ni adorarás a Dyss.

Una ley que si bien suele ser respetada ha sido también conocida por sus notables excepciones. Especialmente en la región de “Urana”, cuyos pueblos no temen adorar a Dyss abiertamente ya que reniegan de esta ley. Y es que los mortales son propensos a rendirle culto a cualquier cosa con tal de poder explicar lo inexplicable.

Por eso, y supuestamente debido al incumplimiento de la ley, Dyss impuso el “**Día del Luto**”. Un día en el cual Lugh ni sale ni se pone por el horizonte quedando fijo por debajo de éste, lo que deja sumido al mundo en penumbras durante una jornada completa.

Un sabio estudioso de los cielos podrá explicarte mejor que yo que lo que sucedió a partir de ese día es que el plano de traslación de Lugh comenzó a girar, o más bien a bascular sobre un eje, por lo que un día de cada estación queda paralelo a la superficie del mundo. Lugh ese día no se levanta ni se oculta, dedicándose a dar una vuelta completa siguiendo la línea del horizonte, es decir, recorriendo la circunferencia exterior o periferia del mundo.

Dada esta prohibición, muchas culturas del mundo no tardaron en convertir a los veinte Centinelas en objetos de culto siguiendo sus distintas filosofías como los preceptos a seguir. Un hecho que algunos de ellos aceptan y que otros tratan de evitar pues los Centinelas del mundo no son dioses; aunque a algunos de ellos —como a Uro o Morthid— esto no les parezca una mala idea.

2. Jamás cruzarás el Mar Circundante con intención de alcanzar las regiones prohibidas del Continente Periférico. Conundrum es zona prohibida.

La segunda ley suele ser respetada, por lo que los navíos jamás se alejan de la costa. Por desgracia, no faltan aventureros que están deseando poder orientar sus quillas hacia las lejanas costas de Conundrum donde, entre otros disparates, se dice que basta dar

una patada al suelo para que salten los diamantes en todas direcciones.

La mala noticia es que La Bestia Túgal es muy eficaz custodiando las aguas. Además de rápido, resulta muy difícil de engañar. Sólo muy pocos lo han conseguido alguna vez.

Pero la curiosidad es algo innato, sobre todo en el ser humano, por lo que nunca falta, ni faltará, quien lo siga intentando.

5. DE LA MAGIA

La magia es un asunto complicado pues se trata de los efectos visibles de la manipulación directa del “**Ellam Yua**”. Pero, ¿qué es eso?

Ellam Yua es un término utilizado para definir a la fuerza creativa que está presente no solo en Dyss sino en todo el Cosmos. En términos generales, consiste en la capacidad —algo que poseen todas las razas conscientes— de hacer real lo imaginado si una mente es capaz de abarcarlo. De esta forma, si un concepto que se encuentre en el mundo de las ideas puede ser contenido en la mente, el poder del *Ellam Yua* es capaz de hacer tangible esa idea en el mundo real. La magia no es más que el lenguaje para poder describirlo y contenerlo adecuadamente.

Dyss no tiene nada que ver con este poder pues, como he dicho, éste forma parte del cosmos. En cambio, es capaz de manipularlo mejor que nadie dada la enorme capacidad de su mente. Por esta causa nuestro mundo tiene el poder de hacer real lo imaginado, siendo capaz de hacerlo a una escala que resulta inaudita para los mortales, lo que explica la capacidad del mundo de realizar cambios, entre ellos los de naturaleza Imago.

Algunos mortales consiguen manipular también ese poder, casi siempre con fines egoístas. Minucias en comparación con lo que es capaz de hacer nuestro mundo. Por eso, en Dyss el auténtico poder proviene de su mediación, es decir, cuando somos capaces de conseguir que Dyss manipule la realidad por nosotros realizando cambios en respuesta a nuestras peticiones.

Pero esto no ocurre con tanta facilidad. Debido a la prohibición de rendir culto al mundo no es posible hacer ningún tipo de petición directa. Y aunque se hiciera, Dyss sería incapaz de entender a quien la hiciera, como sucede con bastante frecuencia.

En su lugar existe otra opción. En el mundo están presentes Los Centinelas, guardianes del mundo que pueden interceder por nosotros. Los Centinelas son veinte seres inmortales entre los cuales hay unos que lo que desean es proteger a quien consideran su hogar y otros lo que desean es poder controlarlo. Pero los Centinelas no son dioses en el sentido tradicional.

Sólo son poderosas entidades que han conseguido comunicarse con la Consciencia del mundo.

El precio del poder

Como vemos, existen varias formas de manipular el poder del Ellam Yua: ya sea directamente, o bien, a través de alguien que lo haga por nosotros. El resultado será un efecto que permitirá hacer un cambio en la realidad.

Pero toda magia tiene un precio y en Dyss ese precio siempre se paga por triplicado. Todo aquel que se atreve a manipular el poder para sus propios fines, contrae una deuda que habrá de pagar tarde o temprano. El precio vendrá con el tiempo.

En la mayoría de los casos, sólo le cuesta al manipulador su salud, degradando su fuerza vital. Lo que le deja extenuado tras realizar algún tipo de magia. Descansar supone pues el precio para los efectos menores y sin trascendencia.

Pero las deudas contraídas por efectos más poderosos siempre vienen cada una con sus propias reglas. Algo que ya descubrirá el practicante de magia a su debido tiempo.

Familiaridad con la magia

Es muy importante recordar que la magia en Dyss no es común en todas las regiones, habiendo incluso áreas en las que resulta desconocida.

Las comunicaciones en Dyss no son fáciles, por lo que las culturas de muchas regiones no conocen la existencia de las que hay más allá de su horizonte visible. Por eso, mientras que en algunas regiones la manipulación del Poder es algo común, en otros sólo provocaría asombro, temor y, en el peor de los casos, hostilidad. Para éstas últimas, el único poder legítimo es el que posee el mundo, todo lo demás se considera una perversión.

EL SENDERO DE RHEYA

En Dyss todo, absolutamente todo, tiene un ánimo o alma compuesta de Fuerza Vital. Otra manifestación del poder del Ellam Yua. Por eso decimos que Dyss se trata de un “Mundo Animista”.

Toda esa energía o Fuerza Vital permanece en Dyss, yendo y viniendo, por lo que no se va a ninguna parte. Sólo al final, cuando trasciende más allá del mundo, desaparece. Un justo final y el comienzo de un nuevo principio.

Mientras la Fuerza Vital se encuentra en estado libre se concentra formando una banda alrededor del mundo. La manifestación visible de esa corriente de Fuerza Vital es lo que se conoce como: “**El Sendero de Rheya**” y se puede ver en los cielos a simple vista.

Pero este sendero supone algo mucho más importante, ya que es al mismo tiempo la

manifestación visible de todo el poder del Ellam Yua, es decir, de la magia que se halla en el mundo.

Un desequilibrio en el Sendero de Rheya traería graves consecuencias, tanto para el mundo como para sus habitantes. Y no es la primera vez que se ha visto amenazado, lo que ha tenido duras consecuencias para nuestro mundo.

6. DEL ÁRBOL DEL TIEMPO

Diferentes realidades alternativas conviven en Dyss, corriendo paralelas a lo largo de lo que se denomina: “El Árbol del Tiempo”. Un esquema que permite llevar la cuenta del tiempo. Consiste en una representación del flujo de los acontecimientos y trata de comprender como funcionan y se estructuran las realidades.

A través de accesos de origen natural llamados **Encrucijadas** es posible visitar otras realidades si se tiene la habilidad suficiente y la suerte de poder encontrarlas. Su poder no se limita a todo lo relacionado con nuestro mundo, sino que también es posible encontrar caminos que conducen a rincones distantes del Cosmos y sus múltiples realidades.

En ocasiones, no siempre, alrededor de las Encrucijadas también se forman las **Fronteras**. Pequeñas áreas de terreno donde Dyss se solapa con la realidad de otro mundo. Estas zonas se convierten así en vías de paso atrayendo al visitante hasta su interior, ya que forman círculos concéntricos donde ambos mundos se van mezclando cada vez más hasta llegar a la Encrucijada, situada en su zona más profunda.

Las Fronteras y sus Encrucijadas permiten que visitantes y exploradores de otros lugares puedan explorar otras tierras desconocidas. Las más importantes son las que conectan con el mundo de La **Tierra** y con Arcadia, o **Faerie**, el mundo de las Hadas.

ESTRUCTURA DEL ÁRBOL

La estructura de las realidades no ha sido siempre la misma, cambiando con el tiempo. En los primeros días de nuestro mundo las distintas realidades formaban ramales independientes. En cada uno existía una única realidad diferente a las demás. A este conjunto de realidades se le conocía como “**Las Raíces del Árbol**”. Pero La Jagath, uno de nuestros Centinelas más poderosos, consiguió unificarlas formando el tronco del Árbol del Tiempo, más conocido como “La Realidad Unificada”.

Por esta razón, en la actualidad las realidades se ordenan formando anillos concéntricos que se solapan unos con otros, correspondiéndose nuestra realidad con el anillo exterior. Los demás anillos internos son

realidades pasadas que han quedado detenidas en el flujo del tiempo. En ellas, el tiempo no avanza a partir de un punto determinado de su historia.

Cada vez que Dyss crea una nueva realidad, esta se construye envolviendo a realidad anterior y a todas las que a su vez están contenidas en ella. Muchos elementos de esa realidad anterior pasan a la nueva, por lo que la nueva realidad es una nueva versión de la antigua “con algunos cambios”. La nueva realidad continúa su camino, mientras que la antigua queda detenida justo en el momento en el que se formó la nueva. Todo, absolutamente todo lo que se encuentra contenido en ella se detiene justo en el momento en el que se formó la nueva realidad que la envolvió.

Muchos seres de las realidades internas que vivían ese día y que no consiguieron pasar a la nueva versión, justo en el momento de la génesis de la nueva realidad quedan condenados a vivir un bucle que se repite una y otra vez. Un día que vuelve a comenzar de nuevo exactamente igual que el anterior otra vez y otra, siempre igual, al despertar cada mañana. Por lo tanto, quedan atrapados en el tiempo.

Cuando en Dyss se produce un cambio de importancia, todos los anillos y ramales del Gran Árbol vibran. A causa de esa vibración, algunos de ellos se tocan en algunos puntos. Por muy leves que hayan sido estas zonas de contacto siempre hay muchas posibilidades de que en ellos se formen las **Encrucijadas**. Caminos que permiten cruzar entre unos y otros. Así pues, las Encrucijadas se forman en los puntos en donde se tocan las líneas de las distintas realidades.



Es sabido que vendrá una época en la cual el tiempo volverá a separarse. Las distintas realidades volverán así a ser libres para formar de nuevo sus ramales y, a su vez, de éstos otros ramales nuevos. Cursos temporales que se expandirán libres tal y como hacen las ramas de un gran árbol. Esa época se describe en el gran esquema como las ramas del Árbol del Tiempo.

7. DE LA VIDA EN DYSS

Dyss es un mundo que en realidad está muy poco habitado. Muchas circunstancias impiden que se desarrollen grandes imperios y civilizaciones, por lo que no son comunes los grandes reinos.

Los aspectos culturales y formas de comportamiento de las criaturas están determinados por su necesidad de adaptarse al mundo en el que viven. Un medio cuya naturaleza es cada vez más impredecible ya que Dyss, además de experimentar cambios (entre ellos los que causan la formación de

los Imagos), está recubierto de una vasta masa forestal que es capaz de tomar sus propias decisiones. Este **Bosque Primario** es capaz de convertir las más altas murallas (que a escala humana serían inexpugnables), en nada más que un soporte donde puedan crecer los rosales. La vida natural existente en Dyss es tan salvaje y tiene una personalidad tan única que sólo puede rivalizar con la naturaleza del mundo como ser vivo.

Hasta el momento, nada, absolutamente nada ha sido capaz de doblegar a Dyss ni a su inmensa masa vegetal. Por lo tanto, los seres inteligentes han de hincar la rodilla e inclinarse ante la naturaleza de su mundo pues viven en lugar que, hasta ahora, ha sido quien les ha permitido habitar en él. Sólo por eso muchos —unos más que otros— ya se sienten agradecidos.

Dyss es un mundo por lo tanto donde el término “frontera” sólo se aplica en casos muy determinados. Existen las fronteras que rodean a las Encrucijadas y que delimitan las capas de dos mundos distintos entremezclados; existe la frontera de origen natural que forma, por ejemplo, un río, el vasto océano y, más allá, las costas inalcanzables del Continente Periférico. Pero las fronteras como límites que separen las tierras en uno u otro lado son escasas. En muchos casos, su significado lo que provoca es risas condescendientes pues muchos habitantes saben que nadie puede poner límites a un mundo capaz de tomar sus propias decisiones.

Es necesario que se produzcan largos periodos de calma y estabilidad para que en Dyss la civilización pueda florecer y desarrollarse. Estos periodos han existido, por supuesto, habiendo sido el último el momento en el que surgió el Antiguo Gran Imperio, hoy desaparecido. Pero no ha sido éste el único. Ya existieron otros mucho antes. No obstante, hoy en día todas esas civilizaciones hace tiempo que han sido olvidadas.

La llegada del Año Cero

Por desgracia, en los últimos tiempos la intensidad y frecuencia de los cambios ha ido en aumento siendo sus efectos cada vez más frecuentes. Según se cree, esto se debe a la tan temida llegada del fin del mundo. Una fecha que está cada vez más próxima en el Calendario al corresponderse con el **Año Cero**.

El Calendario del viejo imperio es regresivo, por lo que va descontando años hasta esa fecha. Fue instaurado por el profeta Idrys quien predijo la llegada de los tiempos en los que acontecería una gran catástrofe.

El aumento de la inestabilidad de las tierras y el incremento de los cambios inesperados ha hecho que cunda el pánico, por lo que muchos piensan que el fin del mundo ya está próximo.

LA CIVILIZACIÓN

En Dyss, el noventa por ciento de la gente o vive aislada o forma pequeñas comunidades. Casi todos cultivan la tierra, crían animales o los persiguen para darles caza. Un pequeño porcentaje trabaja en minas extrayendo los preciosos minerales que se cotizan tanto, pues el metal supone siempre una ventaja para la supervivencia.

De formarse núcleos de civilización ésta se organiza en pequeños puntos, en algunos casos de muchísima importancia. Muchos de esos puntos forman ciudades-estado independientes que se reparten por toda la geografía, acogiendo del cinco al diez por ciento de la población restante. Ciudades que, por cierto, si son móviles o capaces de desplazarse mucho mejor. Pequeñas, grandes..., las hay de muchos tamaños dependiendo de lo próspera que sea la región.

Las áreas más pobladas y las ciudades más importantes suelen encontrarse cerca del Eje del Mundo, donde las condiciones del clima son más favorables. Razón por la cual el antiguo Imperio se desarrolló en estas zonas del mundo.

El control del territorio que tienen alrededor es escaso y poco efectivo, lo que hace difícil que se formen grandes naciones. En Dyss, los países divididos en provincias son poco comunes, y aunque existen algunos con territorios divididos, esto suele ser más la excepción que la norma. La mayoría de los puntos civilizados suele formar núcleos muy concentrados donde sea fácil defenderse, o a los que se pueda acudir si el peligro lo requiere.

Por lo general, los dominios no suelen ser más extensos que lo que se puede recorrer a caballo en uno o dos días como mucho. Más tiempo hace muy difícil mantener el control del territorio; ni siquiera dejando destacamentos o gobernantes en las regiones vecinas ya que no suelen ser efectivos dada la peligrosidad de las tierras salvajes. Sólo para garantizar la supervivencia de una ciudad es necesario contar con todos los recursos posibles pues si no es frecuente que otra intente arrebatarla por la fuerza. La búsqueda de recursos se concentra alrededor y su abundancia determinará el número de habitantes que podrá sobrevivir en ella.

Esto tiene como consecuencia que las culturas no se desarrollen hasta niveles muy sofisticados. Si lo hacen es debido a causas que lo justifican siempre en cada caso. Por ejemplo, el aislamiento de algunos pueblos que se han asentado en sitios muy elevados, ha permitido que pudieran evolucionar debido a la “relativa” seguridad de esas áreas. Otro ejemplo es “El pueblo del Viento”, que al vivir suspendido en sus casas flotantes a lo largo de la Gran Grieta del Mundo, les ha permitido desarrollar una rica cultura donde la música y los sonidos tienen un papel trascendental.

En general, las comunidades forman pueblos, villas y ciudades que se concentran en áreas pequeñas, muy próximas unas a otras. Las aldeas y granjas que están aisladas siempre tienen alguna razón para poder sobrevivir en un mundo peligroso; ya sea porque están cerca de alguna comunidad importante, temida o respetada, o porque las tierras alrededor son seguras. Las granjas no se dispersan mucho más allá de dos horas a pie como mucho de una villa o pueblo fortificado. Sólo las que se levantan alrededor de ciudades mayores se atreven a estar algo más lejos, no superando casi nunca un día o jornada a pie o en mula.

Los pueblos y villas están casi siempre fortificados ya que las tierras salvajes empiezan a corta distancia y el mundo es un lugar peligroso. Es raro que un asentamiento no dispongan de algún sistema de defensa. Si no lo tienen es por alguna razón. Por ejemplo, porque existe un ser poderoso en la zona que cuida y protege de sus dominios, o porque sobre la comunidad opera algún tipo de efecto sobrenatural, lo que suele suceder con frecuencia por cierto.

Cada pueblo, villa o ciudad suele tener unas particularidades y rasgos únicos. Las hay de altas murallas y torres inexpugnables, siendo sensibles a cambios del territorio; las hay construidas sobre grandes peñascos capaces de flotar entre las nubes, con los problemas para salir y entrar que eso conlleva, y las hay que se desplazan sobre grandes rodillos o que levitan, flotando suavemente a decenas de metros del duro suelo (como la cultura que ya he comentado antes de las casas flotantes). Hay ciudades suspendidas sobre grandes globos de aire caliente y otros gases, o sobre cables que cuelgan de una montaña a otra. Las hay que se levantan en los picos de las más altas montañas o, en cambio, que se ocultan en las profundidades de la tierra. Y, por último, también las hay que han elegido flotar sobre las olas o bajo ellas, ya que no hay nada más mutable que las aguas del océano.

Cada comunidad elige su camino para protegerse, y es sorprendente lo creativo que pueden llegar a ser los seres inteligentes en estos asuntos.

PESOS Y MEDIDAS

Dependiendo de cada región y las culturas que haya en ellas, cada una tendrá sus sistemas de pesos y medidas, por lo que describirlos todos requeriría un gran esfuerzo. No obstante, tras el Viejo Imperio se normalizaron dos sistemas que son comunes en muchos territorios.

Los sistemas que se emplean con más frecuencia son los siguientes:

- El peso se mide o bien en Onzas y Libras o bien en Gramos y Kilogramos.

- Para medir los líquidos se usan las Onzas, las Pintas, los Cuartos o los Galones. Aunque ahora resulta común usar también los Litros, un sistema más moderno.
- Para medir las distancias se habla de pulgadas, Pies, Yardas y Millas (1,6 Km), o bien de Centímetros, Metros o Kilómetros. Para las grandes distancias, sólo se habla en términos de Leguas. Una legua equivale a unos 4,8 Kilómetros.
- Para medir la velocidad de las naves se usan o bien los Kilómetros por hora o los Nudos. Un Nudo equivale a una Milla por hora.

ECONOMÍA RURAL

La forma de vivir de cada región y su economía depende de la o las culturas que estén asentadas en ella. En Dyss existen formas de vivir muy diferentes entre sí. Cada una tiene sus características y deben ser explicadas caso por caso. No obstante, en muchos lugares es común que el reparto del trabajo y de la tierra se organice bajo lo que se conoce como el llamado sistema Feudal. Bajo este sistema, la sociedad se divide entre:



Los que trabajan (siendo la mayoría); los que luchan, que controlan sus tierras y prestan servicio de armas a otros más poderosos que ellos y, por último, los que ofrecen su ayuda espiritual congregándose en órdenes religiosas. Estas organizaciones sobreviven a base de impuestos y donaciones. En algunos sitios tienen tanto poder que pueden llegar a controlar vastas regiones. Muchas áreas en Dyss y sus principales núcleos de población están controlados por órdenes de este tipo, siendo el más conocido el de las “Hijas de Morthid”

Bajo el sistema Feudal, lo usual es que las granjas se levanten sobre las tierras de un Señor que les permite poder trabajarlas, siempre que le entreguen

una parte de la cosecha, claro está. El señor suele vivir en una Casa Mayor fortificada o, más a menudo, en una ciudad, villa o pueblo fortificado, donde levanta su Casa Grande. Este Señor puede haber recibido sus dominios de un Barón o un Duque, siendo un vasallo de ellos. Si el Barón o el Duque lo requieren, el Señor deberá responder a su mandato ofreciendo sus servicios de armas y sus guerreros. La cadena puede extenderse algo más, pudiendo llegar hasta el Rey. Aunque es raro que en Dyss pase más allá de este punto, siendo las ciudades casi siempre propiedad de un Duque poderoso o bien de grupos organizados de gran poder.

ECONOMÍA URBANA

En términos generales, la gente que vive en las ciudades suelen ser personas libres. Estos suelen asociarse formando cofradías. Casi todas las actividades comerciales y profesionales caen dentro de la cofradía, que las regula. Una cofradía es una asociación de personas que se dedican a una profesión determinada, manteniendo el monopolio de la actividad con la intención de protegerse y disfrutar de la “relativa” protección de las leyes locales. El resto de las personas que no entran dentro de una profesión concreta suelen ser soldados, trabajadores comunes, mendigos, seguidores de un culto, eruditos que venden su conocimiento, vagabundos, aventureros y muchos otros de una larga lista. Como es lógico, todos pagan tributos al Señor o grupo de poder que tenga el control del gobierno.

El gobierno se mantiene en las mismas manos mientras éstas sean capaces de poder mantenerlo. Una cuestión que depende de muchas cosas, entre ellas de la astucia, de la habilidad para gobernar y, sobre todo, de lo rápido que sean capaces de despachar a sus enemigos. Hay sitios donde el gobierno no ha durado mucho más que una mañana, mientras que en otros el control lo ha mantenido una misma familia durante varias generaciones.

MONEDAS

El uso de la moneda no es corriente. En realidad hay muy poco dinero en circulación. Muchas de las monedas son, o bien muy raras, o bien muy antiguas, y lo más normal es que sean ambas cosas. En su lugar es mucho más común el trueque o el intercambio de servicios: “*Yo te doy una gallina y tú me das pan durante toda la semana*”.

Por otra parte es imposible citar todas las formas de canje de moneda que existen en el mundo. Pero dada su popularidad tras haber transcurrido muchos ciclos de gran prosperidad, aún se sigue empleando la moneda del Viejo Imperio en muchas regiones. Esta moneda, aunque tuvo gran valor durante su apogeo,

ha ido perdiendo valor con el tiempo, por lo que es cada vez menos apreciada. Las monedas más frecuentes que se pueden encontrar en las regiones centrales y al oeste del Gran Mar de Cristal son:

- Las **Águilas Imperiales de Oro** o Doblones de Oro. Equivalentes a 10 Escudos de Plata.
- Los **Escudos de Plata**. Equivalentes a 10 Aros de Bronce.
- Los **Aros de Bronce**, a veces también llamados, “Perras Gordas”).

EL CALENDARIO

Como un vestigio del Viejo Imperio, aún sobrevive su sistema clásico de calendario denominado el Calendario de Idrys, que fue adoptado por el imperio a petición del profeta. Funcional y fácil de entender, es aún de uso corriente en muchas áreas del mundo.

Existen muchos otros, pero suelen tener estructuras complejas que están muy enfocadas a los aspectos de la cultura que lo desarrolló. Esto ha hecho que, a pesar de la gran variedad de sistemas existentes, se siga utilizando.

La cuenta del tiempo según el calendario de Idrys es regresiva, es decir, se van descontando años hasta la llegada del año Cero, en el que según se cree sucederá el fin del mundo. Según el calendario de Idrys, o imperial, el tiempo se organiza de la siguiente manera:

Una Jornada (o Verso) se divide en trece partes, horas o divisiones, que es el tiempo que tarda Lugh en dar una vuelta completa alrededor del mundo. Este surge por el Este, se eleva más o menos dependiendo de la época, y vuelve a desaparecer por el Oeste. En las horas de oscuridad recorrerá las partes inferiores del mundo para acudir a su cita por la mañana naciendo de nuevo por el Este.

Cada parte del día recibe un nombre concreto. Puesto que la utilidad de un calendario obedece a las necesidades de sus usuarios, es en los momentos de luz diurna cuando las cuentas son más precisas. Así pues de las horas son sus nombres:

- I. —**Madrugada**. “Alrededor de las 3 de la madrugada”.
- II. —**Vespertilio o Vísperas**. Hora segunda llamada, “la hora de las vacas”. Las 5 ó 6 de la mañana.
- III. —**Prudente**. Hora tercera o llamada irónicamente “Primera”, por el labriego, que es cuando se levanta. Se corresponde con las 7 u 8 de la mañana.
- IV. —**Cuarta**. Hora cuarta. Las 9 ó 10 de la mañana.
- V. —**Reina**. La hora quinta es “*Una Reina*”. “Todo cuanto se haya hecho hasta aquí habrá valido la pena” según la creencia popular. Las 11 ó 12 de la mañana.

- VI. —**Sexta**. También “**Rima sexta**”. Marca la mitad del día. La 1 ó 2 de la tarde.
- VII. —**Cautiva**. Hora séptima. Las 3 ó 4 de la tarde.
- VIII. —**Serena**. La hora octava o “**Rima Octava**”, También “la hora de los caracoles” o “Perezosa”. Las 5 ó 6 de la tarde.
- IX. —**Plácida**. La hora novena o “**Novena Rima**”. Las 7 u 8 de la tarde.
- X. —**Décima**. La hora décima o también “Rima Décima”. Las 9 ó 10 de la tarde.
- XI. —**Tardía**. La undécima hora. Momento de estar en casa y atrancar bien puertas y ventanas. A esta hora, *es tarde*, y eso basta. Las 10 u 11 de la noche.
- XII. —**Remota**. Duodécima hora. También se la conoce como “**Lejana**”. Las 12 de la noche.
- XIII. —**Ignota**. Décimo tercera hora o “**La hora trece**”. En la hora **Ignota** no debe andarse por ahí, fuera de casa. La 1 ó 2 de la madrugada.

Dyss da una vuelta completa sobre su eje cada **9 días** lo que da nombre a la “**Novena**”. Tres novenas completan un **mes**, o “**Estrofa**”. Tiempo en el que también se completa un ciclo completo de Irina, la Luna de Plata.

DÍAS O “VERSOS” DE LA NOVENA

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. Irinnen | 6. Ruadhan |
| 2. Gillean | 7. Dannan |
| 3. Inuannan | 8. Curadhan |
| 4. Brennan | 9. Idrys |
| 5. Lughan | |

Un **Ciclo** tiene **1404 días**. Se divide en **4 años estacionales** (o estaciones de un año) de **351 días** cada uno. Cada año estacional tiene 13 meses o **estrofas** cuyos nombres más extendidos son:

MESES O “ESTROFAS”

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. Kaleth | 8. Edith |
| 2. Urith | 9. Dierdrath |
| 3. Maeth | 10. Moriath |
| 4. Jagath | 11. Eilan |
| 5. Danaidh | 12. Rhiatan |
| 6. Andróval | 13. Mórndum |
| 7. Yuul | |

- Los distintos **ciclos** forman **Las Crónicas** o hechos del tiempo, por lo que al completarse un ciclo se constituye una nueva crónica. Una crónica es un resumen de los acontecimientos más importantes que se inscribe en el Árbol del Tiempo.
- Las Crónicas forman a su vez los **Temas**. Un conjunto de Crónicas que, de alguna forma, se encuentran relacionadas entre sí o que forman una serie de hechos concretos.

- Por último, los distintos Temas forman los **Himnos** (eras o épocas). Momentos del Árbol del Tiempo en los que se produjeron cambios dramáticos en el devenir de los acontecimientos. Estos narran detalles de la historia que tuvieron una gran trascendencia significando **un hito** que marcó, de alguna forma, una gran diferencia.

Los Himnos agrupan un número bastante elevado de temas y éstos a su vez, conjuntos de crónicas, relatando la historia del tiempo.

El último Himno en la cuenta del tiempo, es decir el himno actual, se corresponde con el **Himno número XXII**. Momento en el que se sitúa el comienzo “oficial” de la campaña en Dyss.

DE LOS HECHOS DE LA HISTORIA

Antes del establecimiento del calendario de Idrys, en sus orígenes, el Imperio tenía su propio sistema para contar el tiempo. De este sistema sólo se conserva la vieja cuenta para describir el curso de los años estacionales por lo que es común referirse a ellos de las dos formas: bajo la notación de Idrys, que va descontando hasta el Año Cero, o bien, contando a partir de la fundación del Imperio, que en el mismo Año Cero cumplirá 1428 años estacionales.

El Momento Cero del calendario de Idrys se corresponde por lo tanto con el final del Año estacional de invierno 1428, en el Ciclo 357, según la cuenta del Viejo Imperio.

Por otra parte, la **Capitulación** (o desaparición del imperio) tuvo lugar en 1128, es decir, en el año menos 300 de la cuenta del Profeta. El mundo, desde entonces, ha vivido un largo periodo de oscuridad.

La fecha oficial que se fija como punto de referencia en este libro se sitúa unos veinte años estacionales antes de la llegada del temido **Año Cero**. En otras palabras, según el calendario de Idrys, a finales del año **-20** de invierno, en el Himno XXII de nuestra era. Este mismo año estacional se corresponde con el 1408 según la antigua cuenta.

Los acontecimientos más recientes ocurridos en el mundo se resumen a continuación:

<i>Últimos 2000 años estacionales del Himno XXII</i>				
<i>Estación (Año)</i>	<i>Idrys</i>	<i>Viejo Imperio</i>	<i>Ciclos</i>	<i>Acontecimientos más importantes</i>
	-2000			Aparición de las Esfinges , los centinelas del estrecho. Aparición del País de Carwyn.
	-1500			Inicio de la unificación

Dyss Mítica. Guía de inicio

				por Derinoë .
	-1428	Año 0	0	Fundación del Imperio por el nieto de Derinoë
	-1000	428	107	Conquista y control de todas las provincias del interior alrededor del eje del mundo. Las Tierras de Danann y Coriander no son sometidas.
	-500	928	232	Llegada del Profeta
	-300	1128	282	La Capitulación. Caída del Imperio. Se inicia la época de oscuridad. Todas las tierras, ahora sin control empiezan a caer en manos de aquel con el suficiente poder para reclamarlas. Comienza una época de caos donde se intenta mantener vigentes las antiguas leyes.
	-200	1228	307	La Primera Gran Plaga. Se forma la Tierra amarga de Isan Reese.
	-100	1328	332	Desaparece Valaria con toda su corte.
	-80	1348	337	Se ensancha la Grieta del Mundo
	-60	1368	342	Túgal se vuelve más activo. Se vuelve difícil incluso navegar a vista de costa.
	-40	1388	347	Einar Kohl descubre el paso del Noroeste
Primavera	-31	1397	350	Dubh Lemna descubre el Paso de Xanthilope. Comienzan los intentos organizados por acceder a Conundrum.
Verano	-30	1398	350	Skylla se pierde en la región de Conundrum que ahora lleva su nombre. No se vuelve a saber nada de ella.
Otoño	-29	1399	350	Segunda Plaga que diezma a la población.
Invierno	-28	1400	350	Aumento del salvajismo en las áreas no controladas. El mundo se ha vuelto muy peligroso.
Primavera	-27	1401	351	Las hijas de Morthid se hacen con el control del Sur y comienzan a crecer en poder.
Verano	-26	1402	351	Se producen batallas por la posesión de las tierras de los Efhylim. Éstos consiguen rechazar a las Hijas de Morthid.
Otoño	-25	1403	351	Uro y Túgal libran una batalla frente a las costas de Edina que se prolonga durante dos meses. Los maremotos barren la costa provocando el desastre.
Invierno	-24	1404	351	Durante todo el invierno se divisa una gran luz en los cielos en uno de los "Gemelos de Dyss"
Primavera	-23	1405	352	Las Hijas de Morthid toman el control de Legado de Ruadh .
Verano	-22	1406	352	Batalla por el control de Cottina .
Otoño	-21	1407	352	Toma de la ciudad de Tritia por las Hijas de Morthid.
Invierno	-20	1408	352	Comienzo "oficial" de la campaña. Comienza a cundir el pánico ante la llegada del "fin del mundo"
Primavera	-19	1409	353	Aumento del culto a los Centinelas.
Verano	-18	1410	353	Algunas ciudades son abandonadas. Sus habitantes se convierten en peregrinos.
Otoño	-17	1411	353	Las hijas de Morthid obtienen el control de muchas ciudades de la península de Einar y las tierras al Sur.
Invierno	-16	1412	353	El hambre asola todas las zonas del interior del Continente Central.
Primavera	-15	1413	354	Miles de peregrinos tratan de cruzar el océano desde el sur en cientos de embarcaciones. Todos perecen por la furia de Túgal.
Verano	-14	1414	354	Las esfinges vuelven a activarse. Ninguna embarcación puede volver a cruzar el estrecho en dirección al océano.
Otoño	-13	1415	354	Túgal es visto por primera vez en el Mar de Cristal. Ni las esfinges consiguen detenerle.
Invierno	-12	1416	354	De nuevo las grandes hambrunas durante el invierno, diezman a la población
Primavera	-11	1417	355	Se produce un ensanchamiento de la Grieta del mundo. Cunde el pánico en muchos lugares.
Verano	-10	1418	355	La Tierra de Danann es invadida por tribus del Norte. Recibe la ayuda de

				Dierdrath.
Otoño	-9	1419	355	Cae una gran roca del cielo en el Mar de Cristal que provoca huidas en masa de las ciudades costeras.
Invierno	-8	1420	355	Danann expulsa a los invasores y cierra las fronteras de su país.
Primavera	-7	1421*	356	Caída de Caerdwen. Todo Brennan está controlado por la orden de Morthid. *Comienzo del viaje de Valanthe.
Verano	-6	1422	356	La región de Valauros se corrompe, quedando maldita. Nadie se atreve a cruzar esas tierras.
Otoño	-5	1423	356	Se dice que se ha abierto un portal a Lavondyss en las regiones de Uldro. Muchos peregrinos inician la marcha no volviéndose a saber nada de ellos.
Invierno	-4	1424	356	Al terminar el invierno se inician éxodos masivos. Comienza la búsqueda en masa de Lavondyss. El caos y la desorganización acaban con la vida de muchos desesperados. A su vez, se inicia un tiempo de grandes excesos.
Primavera	-3	1425	357	Peregrinación en masa a la Tierra de Uro, Likufanele y Coriander. En la última, las juergas adquieren fama "legendaria".
Verano	-2	1426	357	Las cadenas del tránsito sufren un terremoto que las transforma. Durante toda la estación una luz fantasmagórica se mantiene sobre esa parte del mundo.
Otoño	-1	1427	357	Muchos pueblos y ciudades son abandonados, preparándose para el final del mundo. La población está envuelta en el caos, sucediéndose los actos de maldad y grandes excesos. Por millones, todos buscan Lavondyss con la intención de poder escapar. Enormes cambios transforman el paisaje, sobre todo a lo largo de la Gran Grieta, aunque respetando las zonas pobladas.
Invierno	0	1428	357	El invierno asola cruelmente a los miles de nómadas y peregrinos que vagan por el mundo. El momento 0 se produce el último día, el Día del

				Luto, al terminar la estación.
Primavera	1 DR	1	1	¿...? Un tiempo por llegar si es que llega. *DR=después de la Revolución de Dyss.
Verano	2 DR	2	1	
Otoño	3 DR	3	1	
Invierno	4 DR	4	1	

PUEBLOS Y CULTURAS

No es posible citar aquí la gran diversidad de distintos pueblos y culturas que un viajero puede encontrarse en Dyss. Hay tantas culturas como condiciones que las crean y grupos de individuos que las desarrollan. En muchos casos la cultura es determinada por el entorno. Por lo que muchas veces será el medio el que influya en los rasgos que hacen único a un pueblo, diferenciándolo de otros de la misma especie.

Como ejemplos de esas culturas destacan las que se han desarrollado usando el cielo y las fuertes corrientes de aire como medio de vida. Los cielos resultan ser una muy interesante opción, pues permiten vivir al margen de los caprichos del Poder del Cambio y de sus impredecibles consecuencias. Es mejor mantener a tu familia a bordo de la barquilla de un globo lleno de gas que verla sepultada por un pliegue inesperado del terreno; o porque, de repente, el mundo decida elevar una colina donde antes sólo había una charca.

No obstante, existen algunos patrones que se suelen dar con frecuencia. Uno de los más relevantes es quizás que el poder de lo femenino está muy presente en Dyss debido a, entre otras razones, la asunción de que el Mundo Consciente es una entidad orientada hacia ese género. Por eso, en Dyss existen numerosos matriarcados, recayendo en muchos lugares el poder del gobierno en manos de la mujer. Muchas culturas asumen que la naturaleza de lo femenino tiende a preservar la vida, por lo que se considera sensato dotarla de las funciones del gobierno. Mientras, la fuerza del varón se destina a la protección, la fuerza de trabajo y a la guerra, valorándose como se merece.

En contrapartida, y aunque suene a contradicción, la realidad es que los gobiernos en manos del poder femenino resultan ser extremadamente belicosos. Dyss está llena de sangrientas historias que tienen que ver con ello, como iremos viendo a medida que vayamos descubriendo más detalles sobre su historia.



Hasta el momento, se han citado aquí algunas formas de vida que se encuentran muy arraigadas en muchos territorios del mundo, tanto en lo económico como en lo social. Pero en Dyss hay vastos territorios donde nada es lo que cabe esperar. Existen regiones con

formas de vivir tan dispares que parece que se esté en otro mundo.

Debes tener en cuenta que los sistemas y formas sociales que se han comentado resultan más comunes de encontrar cerca del eje del mundo, que suele usarse como punto de referencia. A medida que se viaja hacia la periferia, las culturas y las formas de vivir se van volviendo cada vez más extrañas para el viajero. Un rasgo que va aumentando hasta llegar a las orillas del Continente Central e incluso más allá del mar, en el misterioso Continente Periférico, donde existen cosas tan inimaginables que lo bizarro es la única expresión para poder expresar todo cuanto resulte cotidiano.

EL ÉXODO

Un detalle muy importante que también hay que tener en cuenta sobre los pobladores de este mundo es que una gran mayoría de ellos no son nativos originales. Muchos provienen de otros mundos de los cuales emigraron, en algunos casos, en masa. De éstos, los más importantes son sin duda los cientos de razas que originarios de Faerie —o Arcadia, la Tierra de las Hadas— decidieron un día abandonar su mundo natal para buscar un nuevo hogar en Dyss, fundando colonias en las que poder comenzar de nuevo.

Fue tan numerosa esta llegada de nuevas culturas que la faz del mundo político y social quedó afectada para siempre. Entre otras muchas razones, debido al rasgo principal que caracteriza a todas las razas de Faerie: “La Pasión”. Una de las razones por las que la Consciencia del mundo no sólo les permitió asentarse sino que además les dio la bienvenida, ávida de poder percibir un nuevo e infinito mundo de sensaciones, sueños y nuevas formas de pensar.

La llegada de las culturas de Faerie supuso pues un cambio para un mundo que destacaba por su bajo nivel de población (siempre refiriéndome a las criaturas conscientes y dotadas de capacidad de razonar).

Esto no estuvo exento de conflictos por supuesto. La raza de los Efhylim u hombres-caballo, por ejemplo, no vio con buenos ojos la llegada de toda una horda de “Extranjeros” que ocupó lo que para ellos era una tierra que no tiene ni puede tener fronteras.

Estos y otros muchos casos son los que han ido escribiendo la historia de nuestro mundo.

LENGUAS

Hablar de las lenguas es hablar de las culturas que las han creado, lo que requeriría voluminosos tratados. Sólo al Oeste del Mar de Cristal, en la región conocida como “Legado de Brennan” y sus áreas vecinas, existen más de 30 lenguas humanas diferentes con más de 120 dialectos distintos de muchas de ellas.

Dadas las enormes distancias, las malas condiciones de las vías de comunicación y el aislamiento, es normal que las lenguas proliferen, adoptando diferentes formas y, en ocasiones, formándose nuevas lenguas completas.

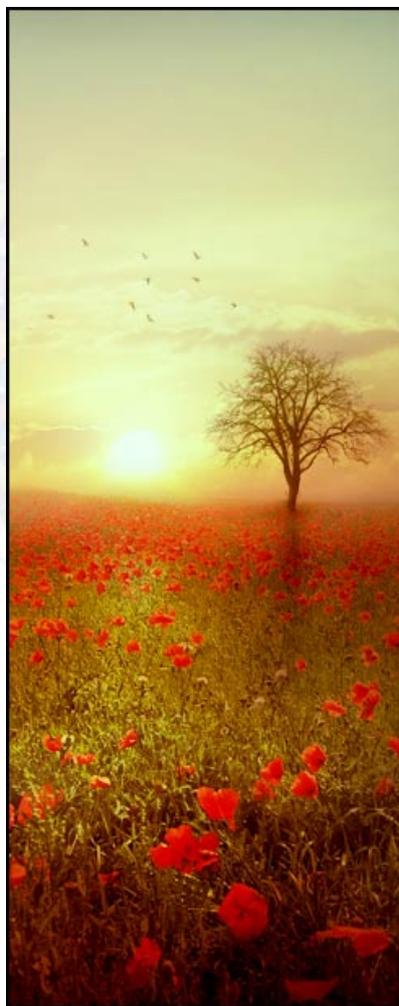
Algunas lenguas crean también sus formas de escritura. Una representación en forma de símbolos gráficos de los sonidos que constituyen las palabras, o bien, la representación simbólica de ciertas ideas concretas.

El nivel de complejidad de una lengua y su forma escrita depende de lo avanzada que haya sido la cultura y de su antigüedad, entre otros factores. Las formas escritas tienden a evolucionar, perfeccionándose y casi siempre simplificándose.

Es importante recordar que muchas lenguas pueden ser escritas mediante una sola forma o bien una misma lengua puede usar diferentes formas de escritura.

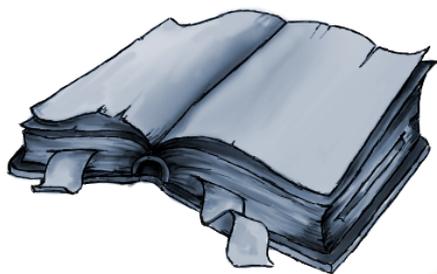
Las lenguas, y su forma escrita en caso de tenerla, están determinadas por la “personalidad” o rasgos más característicos de la cultura en cuestión, en muchos casos por las circunstancias de su entorno y por su desarrollo técnico. Pudiendo adquirir insospechadas formas según la necesidad de adaptarse al medio o a las circunstancias.

Por ejemplo, si la cultura escribe su lengua haciendo muescas en madera y piedra, la lengua tendrá aspecto de líneas rectas, fáciles de tallar, mientras que si se usa cálamos o plumas de tinta, sus trazos serán redondeados y de palo curvo. El grado de importancia que le da una cultura a los valores artísticos harán los trazos más o menos elaborados, desarrollando filigrana y adornos de muchas clases. Si la lengua es funcional y se suele escribir mucho con ella tenderá a alargarse, formando trazos continuos que no obliguen a separar el cálamo de la superficie escrita. Si el grado artístico de una cultura es muy importante, por ejemplo, formando



parte de su visión del mundo, la forma escrita puede evolucionar a formas pictóricas o símbolos complejos que reflejan ideas. Auténticos dibujos que describen conceptos.

Si las vías de comunicación lo permiten, como sucede con todas las culturas asentadas cerca del mar, el intercambio cultural facilita que las lenguas también viajen de un lugar a otro, por lo que resulta más común el uso de lenguas únicas o al menos más comunes entre esos lugares.



Una gran cultura que consiga expandirse lleva también una lengua unificada a rincones muy lejanos, una necesidad si se desea mantener el control con eficacia. Si esa cultura pretende avanzar, es necesario que además posea una forma escrita; a ser posible que sea sencilla de aprender y aplicar. Eso no impide que las lenguas locales sigan utilizándose pero, desde luego, la lengua “invasora” afectará a las locales más antiguas. Si la lengua local no tiene forma escrita, suele adoptar rápidamente la de la lengua invasora, de tenerla, ya que la escritura permite a esa cultura adaptarse y progresar.



Ya que no podemos citar aquí todas las lenguas que existen en el mundo, sí que podemos al menos echarle un vistazo a las que han sido más importantes y decisivas para la evolución de las culturas. Todas estas lenguas, por su antigüedad, tienen su propia forma escrita. Habiendo adoptado en algunos casos las de otras, aunque dotándola de sus propios rasgos particulares.

Lengua de los Cambios o “Elain”

También, “La Vieja Lengua”, el “Elain” fue traída por las tribus *Daoine Sidbe* desde Faerie y más tarde difundida por la orden de Edith. Un conocimiento que por su legado sería conocido como “El Legado de Vaurana”.

La lengua del Viejo Pueblo es la más común de todas las que se hablan en las zonas centrales del mundo. De ella se han desarrollado múltiples dialectos diferentes y decenas de formas escritas que se han inspirado en sus tres formas escritas originales. La más usada, de trazos y palos curvados arriba y abajo y en diagonal, se caracteriza por formar pequeños giros

cerrados en sus terminaciones que recuerdan a formas naturales. Se trata de una forma de escritura que deriva de su uso para ser grabado sobre superficies vegetales o dejar marcas sobre la corteza de los árboles. Los grafos de palos largos y curvos en todas direcciones permiten verlos desde cierta distancia con claridad.

Las otras dos formas escritas son más funcionales, habiendo evolucionado de la necesidad de escribir mucho y a gran velocidad, por lo que forma trazos continuos, siempre curvos y aplastados, que se estiran de derecha e izquierda. Una de estas dos formas, mucho más simple, se aprende en muy poco tiempo y de su forma escrita derivó la Lengua del Imperio.

Se encuentra en: Especialmente en las regiones centrales del mundo y al norte del Mar de Cristal.

Karevusa o “Lengua del imperio”

La segunda lengua más conocida es el resultado de una adaptación y evolución directa de la “Lengua de los Cambios” *Daoine*, aunque notablemente simplificada. De la lengua del imperio han derivado a su vez múltiples dialectos; tantos que es muy difícil llevar un registro de todos ellos.

Su forma escrita adopta una grafía (o forma de dibujo) que deriva de la forma escrita simple *Daoine*, aunque más funcional llamada “Koinés”. Esta ha simplificado los trazos originales, dotándolos de líneas rectas, más aptas para poder ser labradas sobre superficies duras, como la piedra. Las versiones que se emplean para su uso sobre pergamino, piel de animales y papeles toscos de fibra natural adoptan sin embargo formas algo más curvas de la forma estándar.

Se encuentra en: Regiones centrales del mundo adentrándose bastante en todos los territorios en todas direcciones.

Näimo

Las lenguas que derivan del *Näimo* forman un grupo muy amplio, aunque carente de forma escrita. Con la aparición del Antiguo Imperio adoptaron una versión del Koinés o forma escrita del Imperio, aunque de trazos mucho más cortos y funcionales.

Se encuentra principalmente en el Norte. En estas regiones, al igual que en muchas otras, cada tribu o asentamiento puede llegar a tener su propia lengua, que siempre recuerda vagamente al *Näimo*. Pero lo común es que varias tribus de una misma región compartan un mismo dialecto o variaciones de éste, ya que lo intercambian unos con otros cuando tienen contacto.

Se encuentra en: Regiones al Norte y Noroeste del Continente Central.

El Rhyrn

No todas las lenguas de Faerie descenden del “Elain” de los *Daoine*. Hay muchas otras, con estructuras

totalmente distintas, que forman su propio árbol lingüístico. Faerie, por sus circunstancias, es una tierra que ha desarrollado miles de lenguas diferentes, muy ricas y variadas todas ellas y de rasgos únicos.

La lengua Rhynn es tan antigua como la desarrollada por los Daoine y mucho más hablada en comparación, ya que la emplean muchas tribus diferentes. Esto ha ocasionado que se hayan desarrollado múltiples dialectos.

De estructura mucho más arcaica, su forma escrita llamada “Ryo” siempre ha sido muy utilizada para señalar los emplazamientos y los monumentos con grabados escritos en piedra, sobre viejos muros y grandes monolitos; y no tanto en comparación como las formas Daoine, más usadas para redactar vastos volúmenes de conocimiento.

El Ryo tiene dos grupos de símbolos. El primero es de ángulos rectos, aptos para ser tallados. El segundo, aunque muy similar, dobla su grafía hasta adoptar formas más curvas donde predomina el uso de la espiral. Esta forma no sólo se usa con frecuencia en la representación de los grafos o símbolos, sino que además se emplea para redactar el cuerpo del escrito, por lo que se debe leer en círculos.

El Rhynn lo hablan todas las tribus que formaron el grupo de los Hijos de Dierdrath, lo que incluye a muchas especies distintas y no sólo a los Daenatch. Muy especialmente la raza de los Enydu u “Hombres bajos”, que han desarrollado su forma particular a partir de esta lengua además de poseer su propia lengua secreta.

Se encuentra en: La Tierra de Coriander y muchas otras áreas con asentamientos de pueblos y culturas de Faerie. Especialmente en los asentamientos Enydu.

Lengua del Viento

Esta extraña lengua se utiliza a lo largo de todas las regiones que forman “La Grieta del Mundo”, una enorme cicatriz que divide al Continente Central de Norte a Sur. Es muy utilizada por la mayoría de los pueblos que habitan aquí, que se han adaptado a vivir en casas suspendidas en el aire transportadas por las fuertes corrientes.

Se basa en una serie de sonidos muy agudos y de potentes silbidos que adoptan distintas cadencias musicales. Esta lengua representa la adaptación más clara de una lengua a su entorno. Está pensada para poder comunicarse a grandes distancias ya que los aprovechan el eco y las reverberaciones entre las montañas y los inmensos abismos que las separan. Las corrientes y los fuertes vientos permiten transportar los sonidos a distancias muy lejanas.

Su forma escrita es también una extraña muestra de esta misma adaptación ya que deriva de un antiquísimo sistema de signos basados en la

disposición de largas cintas que, ondeando al viento, transmiten mensajes dependiendo de su disposición. Por esa razón, sus trazos están compuestos de largas líneas onduladas con forma de bandas, cuyo dibujo expresa distintas ideas y conceptos. Al mismo tiempo, recuerdan a los tonos de los silbidos según suben o bajan en intensidad y frecuencia.

Se encuentra en: A lo largo de toda la “Grieta del Mundo”

Lasha

El *Lasha* es una lengua antiquísima desarrollada por el pueblo de los Efhyllim u “Hombres Caballo”. Es simple, rápida y funcional, de sonidos largos y prolongados. También con abundantes silbidos capaces de viajar con facilidad en los grandes espacios abiertos que tanto aman. Esto permite comunicarse a muchos metros de distancia mientras cabalgan veloces por las grandes llanuras.

Disponen de una forma escrita muy funcional, de palos largos, rectos y verticales terminados en puntas de flecha, con predominio del uso del punto, el pico y las formas estrelladas.

Se encuentra en: Tierras del Oeste y al Noroeste del Continente Central. Especialmente en las tierras que llevan su nombre.

Uru

Aunque se trata de la lengua más conocida de la cual se sabe que derivan muchas otras, en realidad se conoce muy poco sobre sus orígenes.

De sonidos cortos y rápidos, permite decir muchas cosas en muy poco tiempo. Su forma escrita, con el mismo nombre que la forma oral, es muy hermosa y ha sido usada desde muy antiguo. Permite escribir con rapidez. Se escribe de derecha a izquierda, extendiéndose en una sola línea o “cielo”, que apenas se separa del eje, de la que a semejanza de racimos parten filigranas que “cuelgan” ondulando y haciendo evoluciones redondeadas.

Esta lengua es muy usada por los “Hijos de Elethandian”, aunque después sus enseñanzas las realicen usando otras lenguas. En muchas áreas se considera un sacrilegio escribir la lengua en otro color que no sea el azul oscuro y el negro.

Se encuentra en: Regiones más al Noreste y Este del Continente Central.

Hazarat

La lengua más importante del Sureste del mundo es también muy antigua. Prueba de ello es el vasto legado en forma de rollos manuscritos y, aunque en menor número, pliegos componiendo libros que se conservan desde tiempos antiguos. Su forma escrita, el *Hazal*, es uno de los más difíciles de aprender del mundo.

Según se cuenta, fue mostrada a los hombres directamente por Kaleth, el padre del mundo, como una forma de alcanzar la inmortalidad. Por esa razón, muchos estudiosos pasan su vida intentando desentrañar sus misterios, convencidos de que todas las respuestas están ocultas en la estructura de su lengua sagrada. A su vez, dado su fuerte misticismo, es considerado sacrilegio llevar la lengua a otros pueblos y culturas que no sean dignas de ella, por lo que es una lengua que se ha extendido muy poco fuera de sus áreas de origen.

La lengua original es de sonidos cortos y muy musicales, lo que dota al canto y a la música de un tono que permite dejarse llevar con facilidad por sus hermosos sonidos. Además, como muchas otras, está compuesta por sonidos capaces de viajar con facilidad a través de grandes distancias.

La forma escrita o “Hazal”, de trazos finos, delicados y muy largos, consiste en una sola línea ondulante que gira sobre sí misma, haciendo con frecuencia molinetes y rizos de agradable aspecto. Está muy adaptada a su dibujo con pincel o cálamo sobre papel fino de fibras naturales, por lo que la forma de sus líneas continuas permite tener que levantar el instrumento de escritura lo menos posible.

Se encuentra en: Las regiones del Sureste del Continente Central.

Tuniq o “Lengua de los gigantes”

Consiste en una serie de dialectos extraños que se han podido conocer por aquellos aventureros que han logrado poner un pie en Conundrum, el Continente Periférico. Está formado por una serie de sonidos complejos y chasquidos que no tienen nada que sea comparable en otras lenguas conocidas. Que se conozca, carece de forma escrita.

Se encuentra en: Áreas de la costa de Conundrum, al Norte; en el Mar Circundante y en el paso del Noroeste. En el Sur no se tiene constancia de que exista idioma alguno.

FESTIVIDADES MÁS IMPORTANTES

Teniendo en cuenta que cada cultura, pueblo y región tiene sus propias festividades, no sería nada práctico enumerarlas todas. Pero por una serie de circunstancias hay fechas señaladas que resultan comunes en muchas regiones del mundo.

En las regiones centrales, por ejemplo, es de uso común que cada día de la estación esté dedicado a los ancestros de una figura de relevancia. Así pues, todos los hijos que descienden de un nombre o apellido que se ha consagrado en la memoria recibe el honor de llevar el nombre de su familia. Algunos ejemplos son: el día a los Hijos de Edith (décimo día del mes octavo), a los Hijos de Dierdrath (vigésimo tercer día del mes noveno), a los Hijos de Danann, el día de los

Hijos de Curadhan, el día de los Hijos de Brenn..., de Ruadh, a los hijos de Cormack, de Idrayl o de Túgal, por citar algunos de los más importantes.

La única excepción son aquellas fechas señaladas como, por ejemplo, la fecha del *Día de Kaleth*, los días últimos y primeros de cada estación, el de algunas fiestas, o bien, los días dedicados a diversas personalidades que han existido en el mundo.

Aunque existen muchas otras, aquí sólo citaré las ocho festividades más importantes que se celebran a la vez en muchas regiones de todo el Continente Central:

Día del Luto (Día de Mórndum)

Aunque no es una festividad, esta es sin duda la fecha señalada más importante de todas. Tiene lugar el último día de cada año estacional que se corresponde con el último día del mes de Mórndum (novenos días de la tercera novena de Mórndum).

Ese día el plano de traslación de Lugh se mantiene paralelo a la superficie de la tierra (ángulo o altura de cero grados) por lo que nuestra estrella se mantiene siempre en el horizonte, girando alrededor del mundo sin levantarse ni ocultarse. Esto ocasiona que el mundo se mantenga en un crepúsculo continuo durante toda la jornada.

En tiempos remotos, antes de que el movimiento de Lugh cambiara, ese mismo día se impuso la costumbre en la región de Urana y algunas otras áreas vecinas de celebrar cultos en ofrenda a Dyss, realizando suntuosos sacrificios. Por faltar a la prohibición el mundo se sumió en tinieblas, faltando Lugh y el Jareth a su cita cada amanecer para recordarle a todos los seres el haber faltado a su único compromiso. Lo que sucedió es que desde entonces el plano de la órbita de Lugh comenzó a bascular, girando sobre un eje.

La tarde de la víspera del Día del Luto es el momento de quemar y honrar a los muertos, esparciendo sus cenizas al viento o bien incinerando los cuerpos. Durante todo el mes de Mórndum es costumbre en todo el Continente Central celebrar funerales y hacer ofrendas por los fallecidos. Ese día no se sale de las casas, y si hay que hacerlo no se está fuera mucho tiempo. Se ayuna y se mantiene silencio, hablando en cuchicheos.

Día de Auron o de “la llegada”

Día en que Eilan llegó a la tierra y entró a formar parte del mundo. Se corresponde con el sexto día de la primera novena de Ruadhan. En el mes décimo primero, o de Eilan, de cada año estacional.

Día de Kaleth

El quinto día de la primera novena del mes de Kaleth de cada año estacional se conmemora en honor al Dragón, padre del mundo.

Novena del Carnero

La primera Novena del mes de Dierdrath se conmemora la llegada de sus hijos. Durante los nueve días se hacen festejos, celebrándolo por todo lo alto (con gran perjuicio para la salud).

Novena de Danann

Conmemoración de la llegada a Dyss del pueblo de Danann. Se celebra durante toda la segunda Novena en el mes de Danann, y durante los nueve días se hacen festejos.

Día de Lugh

Se corresponde con el quinto día de la segunda novena del mes de Yuul, o mes del Duelo de Yuul. Ese día Lugh alcanza su posición más alta en su ruta cruzando los cielos. Es decir, el plano de su movimiento de traslación es perpendicular a la superficie de la tierra, por lo que su altura o ángulo con respecto al horizonte alcanza los 90 grados exactos.

Es un día de celebración y festejos. Se conmemoran los nacimientos y se celebran las bodas, rogando por la fertilidad y la abundancia.

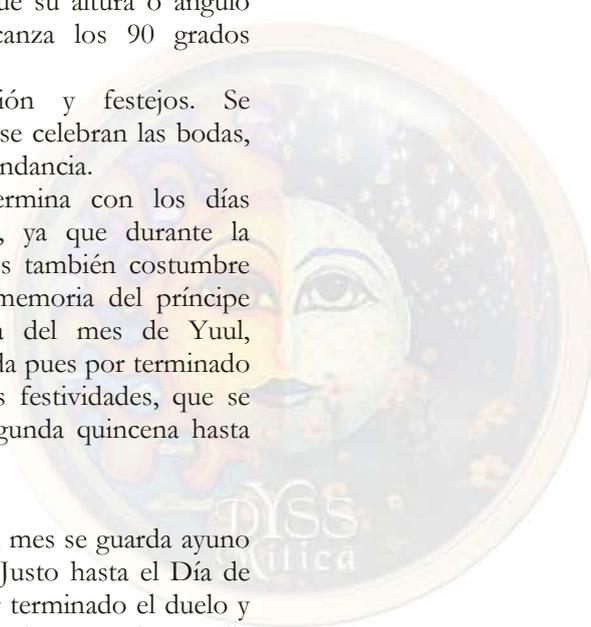
También es cuando se termina con los días previos del “Duelo de Yuul”, ya que durante la primera quincena de ese mes es también costumbre mantener duelo ayunando en memoria del príncipe perdido. La segunda quincena del mes de Yuul, contando a partir de ese día, se da pues por terminado el duelo y se comienza con las festividades, que se prolongarán durante toda la segunda quincena hasta terminar el mes.

Mes de Yuul o “del Duelo”

Durante la primera quincena del mes se guarda ayuno en memoria del príncipe Yuul. Justo hasta el Día de Lugh, fecha en la cual se da por terminado el duelo y comienzan las celebraciones en honor a la estrella hasta finalizar el mes.

Mes de Mórndum

El mes de Mórndum es un tiempo de temor dedicado a honrar a los muertos, celebrando los funerales de los fallecidos durante toda la estación. El último día, durante la víspera del Día del Luto, se incineran los cuerpos que se han podido preservar y se esparcen las cenizas.



8. DE LOS SERES VIVIENTES

Dyss es un lugar lleno de vida. Es imposible nombrar aquí ni siquiera de lejos toda la diversidad que podemos encontrar y, de pretender hacerlo, lo mejor sería dividirla en categorías.

Una buena forma de hacer estas categorías sería dividir a las criaturas entre los seres conscientes e inteligentes por un lado, y a los animales y a las bestias por otro. Pero este tipo de división sería todavía inexacto ya que muchas criaturas que denominamos “bestias” están dotadas de una aguda inteligencia, de capacidad de razonamiento y de una mente consciente.

No obstante, existe otra forma algo más eficiente de clasificar a todos los seres. Esta forma divide a las criaturas en tres grandes grupos: **Nativos, Extranjeros e Imagos**. Dentro de cada grupo, existen numerosas razas cuyo número exacto es indeterminado.

1. Los Nativos

Son todas las criaturas que han nacido en Dyss o que, siendo de otra naturaleza, provienen de al menos la segunda o tercera generación tras haberse criado y vivido en nuestro mundo. Eso incluye a las razas que emigraron a Dyss y que llevan viviendo en este mundo desde hace ya mucho tiempo. Este grupo lo forman casi todas las criaturas, siendo el noventa por ciento de todos los seres que lo habitan.

Los Imagos que son producto de criaturas Nativas suelen estar basados en los sueños y creencias de un gran número de individuos aunque, por supuesto, hay excepciones.

Personajes: Si un jugador desea hacerse un personaje Nativo puede elegir entre los que se muestran en esta sección o crear el que considere apropiado, ya que en Dyss hay lugar para muchas especies.

2. Los Extranjeros

Son aquellas criaturas que, por la razón que sea, han llegado a Dyss desde otros lugares del Cosmos. Los Extranjeros son todos aquellos seres que no han nacido en Dyss. Algunos Extranjeros pueden llevar viviendo en el mundo desde hace mucho tiempo, como es el caso de algunos Centinelas.

Las criaturas Extranjeras suelen provocar Imagos con mucha facilidad. En muchos casos se forman Imagos completos de un grupo pequeño de Extranjeros o de un solo individuo.

Personajes: En caso de querer hacer un personaje Extranjero, además de los de ascendencia extranjera

disponibles en esta sección, el jugador tiene libertad para crear muchos otros conceptos. Por ejemplo, visitantes y exploradores del mundo de la Tierra, o incluso, de otros mundos.

3. Los Imagos

El Imago es un ser creado por Dyss que nace de los sueños y creencias de los seres conscientes. El mundo, por razones desconocidas, decide hacer algunos de esos sueños “reales”, volviéndolos tangibles.

Su origen proviene de lo que entendemos como “los arquetipos ancestrales”; es decir, imágenes de la mente y/o hasta sueños, que son compartidos por todas las criaturas conscientes, estando presentes en el inconsciente colectivo. En síntesis, los Imagos existen porque los creamos nosotros mismos.

Representan ideas fundamentales o sueños como, por ejemplo: el miedo a la naturaleza salvaje, el terror ancestral a los océanos o el ansia de una entidad vengadora y justiciera.

Dyss percibe todo cuanto está oculto en la mente inconsciente de las criaturas y decide hacer real una pequeña parte de todas esas memorias, situándolas en el mundo. Pero..., ¿por qué razón hace tal cosa?

Según se cree, es algo que hace Dyss para poder comunicarse con los habitantes del mundo ya que no sabe cómo hacerlo. Por eso, les da lo único que es capaz de comprender de ellos tras leerlo directamente de sus pensamientos, y que consiste en algunos de sus sueños, mitos y creencias. Lo curioso es que mucho de lo que se esconde en nuestra mente —y que compartimos con los demás— no es otra cosa que nuestros temores. El que se hagan reales no deja de resultar una extraña paradoja que provoca más conflictos que ventajas.

Los Imagos surgen un día del suelo del Bosque Primario —o en otros emplazamientos donde haya una fracción de la masa vegetal que cubre el mundo—, naciendo igual que surge un árbol aunque en este caso brotando de repente y con violencia. Tras abrirse camino, se levantan y comienzan a andar.

Su aspecto y comportamiento dependerán directamente de la idea que los creó. Una idea que puede ser colectiva (compartida por un grupo) o en casos muy raros de un único individuo.

Esto significa que si la imagen mítica del personaje es feroz y despiadada, la versión de su Imago lo reflejará de ese modo. De la misma manera, si el mito que da lugar al Imago se basa en una versión romántica, poética e inofensiva, el Imago resultante habrá heredado esos rasgos.

Todos los Imagos están destinados a cumplir una misión o una búsqueda. Una vez lo consiguen, son libres para seguir su propio camino. Si no, se degradan y mueren, desapareciendo.

Algo muy importante a recordar es que los Imagos no tienen por qué ser siempre seres o criaturas conscientes. Una Imago puede ser también un objeto, como un monumento; una edificación; una gran estructura y hasta una ciudad. Un Imago puede llegar a ser incluso una isla y en casos extremos hasta un país entero, como sucede con “El País de Carwyn”. Un Imago gigantesco que fue creado por el efecto de un solo Extranjero que visitó Dyss hace ya mucho tiempo.

Uno de sus principales características es que son incapaces de abandonar el mundo que los ha creado. Si lo hacen, ya sea cruzando alguna Frontera y su Encrucijada correspondiente o bien por cualquier otro medio, se degradan rápidamente y mueren, no sin experimentar antes una intensa agonía.

Hay algunas culturas y pueblos que persiguen y dan caza a los Imagos, más por temor que por otras causas.

Es muy difícil que una Criatura Imago pueda dar pie a la creación de otros Imagos, aunque ha habido notables excepciones.

Personajes: Los personajes de ascendencia Imago que se describen en esta sección son especies que se han extendido por el mundo, por lo que no es difícil encontrarlos; pero una criatura Imago puede ser cualquier cosa. Podría estar basado en cualquier personaje surgido de los cuentos, mitos y leyendas, o bien, ser creado desde cero para la ocasión, esperando poder contar su propia historia. Esto significa que, además de los muchos mitos existentes en Dyss, puede provenir también del legado mítico del mundo de la Tierra.

ESPECIES

Dentro de estas tres categorías se agrupan muchas especies. Un gran número de ellas son criaturas únicas mientras que otras forman comunidades que, en muchos casos, resultan bastante comunes.

Los animales y las bestias —especialmente si son hostiles— se suelen agrupar en un libro conocido como el Bestiario, donde se explican a grandes rasgos algunos de sus detalles más importantes.

Pero existen muchas otras en el mundo que por sus características han conseguido medrar y salir adelante, desarrollando ricas culturas. Estas especies han formado pueblos y sociedades que conviene tener en cuenta. Lo único que tienen en común todas las especies es que todas buscan lo mismo: Lavondyss. Aunque cada una lo haga de formas distintas.

Nota: En cada especie se indican algunos “Aspectos” para usar con el sistema “Fate Core System”. Estos Aspectos pueden usarse también en **Magissa** como Ventajas o Desventajas.

Para otros sistemas de reglas, emplea las pautas que indique el sistema para esa especie y usa la información de los Aspectos como elementos de trasfondo. Esta información puede ser muy útil para establecer condiciones favorables o desfavorables en muchos sistemas.

NATIVAS

LOS PUEBLOS LIBRES

Los pueblos libres son aquellos que no deben sus orígenes y su existencia a ningún poder o entidad. Existen en el mundo casi desde sus inicios, por lo que suelen ser razas orgullosas y de carácter independiente que no están dispuestas a responder ante nadie.

Humanos

Los humanos nativos en Dyss se han extendido por todo el mundo, constituyendo la raza predominante. Es tanta su diversidad que entre ellos son posibles todas las pautas de comportamiento imaginables. Su rasgo más importante es su enorme versatilidad e increíble capacidad de poder adaptarse al medio.

Los humanos piensan que Lavondyss puede estar en cualquier parte, por lo que la buscan incansablemente en cualquier sitio y al precio que sea.

Creación de personajes

En Magissa: Esta especie se detalla en el libro de reglas.

En D&D: Usa las reglas para crear a los Humanos. También y si lo deseas puedes añadir a los “Semielfos”, ya que el mestizaje, aunque raro, es posible entre los Daoine y los Humanos.

En Fate: Construye el personaje siguiendo las reglas.

Aspectos: “Humano libre”. “Versátil y adaptable”. “Nada es imposible, cueste lo que cueste...”

Efhyllim u “Hombres caballo”

Los Efhyllim fueron los primeros de entre todos los seres conscientes. Forman comunidades que conviven en armonía con la naturaleza. Constituyen el principal rival de la especie humana, aunque estén íntimamente emparentados.

Se caracterizan por su fisonomía, un cruce entre humano y caballo. Su agilidad, fuerza y velocidad, además de su pericia con las armas es difícil de desafiar. Adoran vivir en las praderas, donde cabalgan incansables llevando costumbres nómadas desde hace incontables generaciones.

Su sociedad se estructura en base a matriarcados de gran poder donde la hembra mantiene el control mientras que los varones se encargan de las tareas físicas, lo que incluye la caza y la defensa de su pueblo. Una estructura que se ha mantenido desde tiempos pasados y que todos aceptan como la más conveniente.

Los Efhylim piensan que sólo llevando una vida de libertad, sin atarse a ningún lugar ni echar raíces, es posible encontrar Lavondyss.

Creación de personajes

En Magissa: Esta especie se detalla en el libro de reglas.

En D&D: Puedes usar las reglas para crear a los Centauros, siempre teniendo en cuenta el trasfondo.

En Fate: Construye el personaje siguiendo las reglas.

Aspectos: “Efhylim”, “orgullosa de su linaje”, “nadie puede robarme mis tierras pues éstas no tienen fronteras”. “Sólo confío en mí mismo y en mi libertad”.

LA PROGENIE DE MORTHID

Son aquellas especies que deben su origen a Morthid “La madre del mundo”.

Los Hijos de Morthid

Son un pueblo orgulloso que comparte algunos de los rasgos de su madre. Cada uno de sus individuos comparte el llamado “Pacto de Morthid”. Una capacidad especial que otorga su progenitora a todos sus hijos con la esperanza de que les permita prevalecer sobre el resto de las especies.

Con largas colas y cabezas prominentes de las que parten cuernos afilados de muchos estilos distintos, estos “hombres-demonio” suelen sentirse atraídos por el poder que otorga el control del Ellam Yua. Una habilidad innata auspiciada por su madre que es capaz de interceder por ellos ante Dyss. Nuestro mundo, siempre inocente, aún no se ha dado cuenta del riesgo que esto supone, ya que si algo caracteriza a esta especie es su tremenda ambición.

Los Hijos de Morthid están convencidos de que sólo a través del poder del Ellam Yua es posible hallar Lavondyss, por lo que están dispuestos a manipularlo hasta sus últimas consecuencias.

Creación de personajes

En Magissa: Esta especie no se incluye en el juego.

En D&D: Puedes usar las reglas para crear a los “Tieflings”, siempre teniendo en cuenta el trasfondo.

En Fate: Construye el personaje siguiendo las reglas.

Aspectos: “Hijo de Morthid”. “Nuestra madre prevalecerá”. “Nunca es suficiente”. “Los medios ya se justificarán con cualquier fin que se me ocurra”.

DE ORIGEN EXTRANJERO

Los antepasados de algunas especies de origen extranjero no comenzaron sus días en Dyss. No obstante, muchas razas se han convertido en Nativas con el tiempo y la sucesión de las distintas generaciones. Aún así, siguen compartiendo algunas de las características de ser un extranjero en Dyss, siendo la más importante su enorme efecto sobre la Consciencia del mundo. Una capacidad capaz de lograr que Dyss cree a partir de ellos poderosos Imagos y cambios a su alrededor.

EL VIEJO PUEBLO

A todos los pueblos que provienen de “Faerie”, o La Tierra de las Hadas, se les conoce como: “Las Gentes del Viejo Pueblo”. Aunque, técnicamente, resultaría correcto designarlos a todos como los *Daoine Sídh*e (singular *Duine Sídh*e), este último nombre está reservado (y se lo reservan ellos mismos) a los que se consideran los hijos legítimos de Danann, el autoproclamado Pueblo Elegido entre toda su gente.

Así, los pueblos que forman “Los Hijos de Danann” reivindican el derecho a ser llamados ellos y sólo ellos como “Los Sídhe”, ya que se consideran a sí mismos los legítimos “*Daoine Sídh*e” o “La Gente de los Sídhe”, también llamado “El Pueblo Escondido”.

El calificativo de “Pueblo Escondido” proviene del nombre que reciben sus grandes salones subterráneos o “*Sídh*e”, dada su tendencia a vivir en grandes mansiones excavadas bajo tierra a fin de protegerse de sus enemigos. Esto tiene razones históricas, ya que se remonta a viejas y antiguas rencillas que dieron lugar a largas y cruentas disputas por razones de lo más caprichosas.

Siempre auspiciados por su guía y madre, la entidad conocida como Danann, fueron la mayoría de sus miembros los que tras intentar colonizar el mundo llamado “Tierra” —llegando a establecer grandes comunidades—, se vieron obligados a abandonarla debido a la fuerte expansión humana de ese mundo y su rechazo por cualquier otra especie. En los últimos tiempos de sus colonias, y con el fin de asegurar su supervivencia, adoptaron la costumbre de construir refugios subterráneos. De ahí vino el nombre por el que se les conocería después: “El Pueblo Escondido” o “La Gente de los Sídhe”. Más tarde, abandonarían definitivamente sus colonias para regresar a Faerie, siempre con el deseo de encontrar un nuevo mundo en el que poder prosperar. Aunque según cuentan, una minoría se negó a abandonar sus hogares en aquel mundo.

Al conjunto de razas y pueblos de Faerie a veces se les denomina también “El Pueblo de las Hadas” a pesar de que ya exista una criatura específica con ese nombre, lo que lleva a veces a la confusión.

Precisamente esta raza forma una de las nueve tribus de los Daoine o “Hijos de Danann”.

Muchas otras razas intentaron también establecer colonias junto a ellos consiguiéndolo en muchos casos, aunque en un número mucho más reducido si lo comparamos con el de los Hijos de Danann. Razón de más para que éstos esgriman su argumento legitimando su supremacía ante los demás.

Dados los conflictos que surgieron entre ellos y la poca ayuda que se brindaron los unos a los otros durante los amargos días en los que fueron expulsados, los que se denominan a sí mismos “Los Legítimos Daoine Síthe” desprecian considerar como a uno de los suyos a todo aquel que no pertenezca a su linaje o línea de sangre. Un gesto que sirve como declaración de intenciones y que demuestra que no están dispuestos a olvidar ni a perdonar. Lo peor es que en este aspecto todos tienen muy buena memoria.

LOS HIJOS DE DIERDRATH

Los Hijos de Dierdrath, más conocida como “La Madre Carnero”, no son sus hijos directos o deben a ella su linaje, sino que componen ciento sesenta y nueve grandes casas —o familias— entre las gentes del Viejo Pueblo que huyeron desde Faerie hasta Dyss, organizadas en trece grandes tribus. También conocidos como los trece veces trece linajes más importantes.

Juntas formaban una gran alianza que huyó de un mundo que desde hace ya mucho tiempo se encontraba dominado por el caos. El número de tribus se refiere en este caso a la organización de los grupos en el exilio, formados cada uno de ellos por diferentes tipos de razas con distintos rasgos culturales. Agrupadas más o menos según su filosofía de pensamiento, credo y actitud ante los demás a fin de tratar de minimizar los conflictos que pudieran haber surgido entre las diferentes familias.

Hay que recordar que entre muchas especies pacíficas se encontraban otras de trato y maneras brutales, siendo en algunos casos enemigos jurados. Así pues, resultó toda una hazaña conseguir llevar a cabo un éxodo con la menor cantidad de conflictos posible. Aún así los hubieron, pero como la misma Dierdrath suele decir: “Lo que sucedió en el éxodo, se quedó en el éxodo”.

Entre todas estas especies, aquí sólo veremos la raza a la cual pertenece la misma Dierdrath, la raza de los Daenatch.

Daenatch

Los Daenatch son una raza fuerte y resistente, dotado de poderosas patas capaces de sortear los terrenos más accidentados. Recuerdan a un cruce entre Humano y Carnero, lo que sería una suposición de no ser porque es cierto.

El periodo de gestación de las hembras de su raza es de tres meses y medio, por lo que resultan ser extraordinariamente fecundos. Forman comunidades que le dan gran importancia a la familia, que protegen con ferocidad ya que es muy importante para ellos. Suelen ser muy sociables y estar dotados de un gran sentido del humor. Tienen la costumbre de masticar o fumar la hierba del Cilantro, que en ellos —y sólo ellos— tiene propiedades estimulantes, llegando a ser alucinógena si se consume en exceso.

Aunque son capaces de formar comunidades estables en un lugar, su tendencia a buscar sitios nuevos y aventuras los hace mantenerse en constante movimiento durante gran parte de su vida.

Los Daenatch consideran que sólo a través de una vida de superación buscando la aventura donde quiera que se presente es posible encontrar Lavondyss.

Creación de personajes

En Magissa: Esta especie se detalla en el libro de reglas.

En D&D: Puedes usar las reglas para crear a los “Faunos” e incluso la de los “Cambiantes”, siempre teniendo en cuenta el trasfondo.

En Fate: Construye el personaje siguiendo las reglas.

Aspectos: “Daenatch”. “Práctico”. “Yo hago esto por diversión, ¿y tú?”. “¿Miedo yo? “La familia es sagrada”

LOS HIJOS DE DANANN

Los Hijos de Danann los componen nueve linajes agrupados en tres grandes tribus. Sus tres veces tres castas de mayor importancia. Un conjunto de razas que se halla bajo la protección de la entidad conocida como Danann. Entre ellas, las más importantes son las razas que se autoconsideran “El pueblo elegido de los *Daoine Síthe*”, reivindicando el derecho a ser llamados ellos y sólo ellos como “Los Síthe”. Los elegidos entre las gentes del Viejo Pueblo.

De todas las razas entre las gentes de Faerie, los Daoine Síthe (o razas élficas) son la raza predominante. Exiliados y sin patria, todos los pueblos élficos además de muchas otras especies se refugiaron en Dyss guiados por Danann. Cada una de las especies que forman su pueblo considera ser la mercedora de todo el legado y, por supuesto, de su gobierno. Esto sucede de forma categórica entre los altos o “Nobles entre los Daoine Síthe” que persisten en defender este argumento, reclamando la soberanía con insistencia.

Daoine Síthe “Los elegidos”

Seres mágicos por naturaleza, están dotados de una capacidad innata para manipular el Poder del Ellam Yua. Son delicados, esbeltos, de corta estatura, ojos grandes, rasgados y profundos, extremadamente delgados y con grandes orejas que pueden orientar

libremente para percibir mejor su entorno. Son capaces de moverse muy rápido, siendo mortíferos e implacables a la hora de derrotar a sus enemigos, que los suelen subestimar hasta que es demasiado tarde.

Están dotados de sentidos agudos y cuando quieren esconderse, lo hacen rápido y en silencio. Les gusta vivir en armonía con la naturaleza donde pasan desapercibidos. De su pasado en la Tierra, han conservado la costumbre de construir grandes y lujosas moradas subterráneas.

Los Daoine piensan que sólo encontrando el equilibrio con la naturaleza y el cosmos, además de la superación interior, es posible encontrar Lavondyss. Y la verdad es que no andan desencaminados de no ser por su extremo orgullo y desprecio por las demás especies.

Creación de personajes

En Magissa: Esta especie se detalla en el libro de reglas.

En D&D: Emplea la plantilla para los elfos (verdes o Silvanos), siempre teniendo en cuenta el trasfondo.

En Fate: Construye el personaje siguiendo las reglas.

Aspectos: “Daoine”. “Silencioso, rápido y mortal”. “El poder está conmigo”. “Mi pueblo es el elegido”.

OTROS

Entre las demás razas que forman comunidades independientes sin que estén relacionadas con ninguna de las anteriores, aquí sólo veremos la raza de los Enydu.

Enydu

Los Enydu son una raza de humanos de baja estatura y recia complexión, dotados de una gran resistencia. Su origen es desconocido pero muy antiguo, siendo una rama escindida de la raza de los humanos desde hace mucho tiempo, por lo que están emparentados.

Según se cree, primero emigraron desde el mundo de la Tierra hacia Faerie, cansados de la humillación constante y las persecuciones, decidiendo más tarde volver a emigrar al nuevo mundo que supuso Dyss para muchas razas.

Les gusta vivir bajo tierra, ya que piensan que en sus entrañas es donde pueden estar en armonía con el mundo. En ella construyen grandes salones en los que se sienten a salvo mientras buscan metales y gemas preciosas. Los accesos suelen ser secretos, y resulta muy difícil para alguien que no sea de esta raza encontrar los leves detalles que señalan la presencia de una puerta oculta que permita entrar en sus moradas.

Son celosos de su privacidad y de la seguridad de los suyos, pero muy honorables, y cuando se convierten en un amigo lo serán para siempre.

Los Enydu se unieron al grupo de los Hijos de Dierdrath durante el Gran Éxodo. No obstante, forman una comunidad independiente que intenta mantener el menor trato posible con las demás salvo que sea para hacer negocios. Son incansables trabajadores, fuertes, de complexión recia y salud de hierro. Además, son hábiles e infatigables luchadores.

Los Enydu creen que sólo es posible encontrar las Fuentes de Lavondyss horadando las entrañas de la tierra, donde piensan que se esconde el “Nyalda Fahel”, “El Corazón del Mundo”, en cuyo interior se guarda, protegido y a salvo, el portal que conduce a Lavondyss.

Creación de personajes

En Magissa: Esta especie se detalla en el libro de reglas.

En D&D: Emplea la plantilla para los “Enanos”, siempre teniendo en cuenta el trasfondo.

En Fate: Construye el personaje siguiendo las reglas.

Aspectos: “Enydu o Enano”. “Duro de pelar”. “Trabajador”. “Mi hogar es la tierra y la roca”. “Ya descansaré en la tumba”.



DE ASCENDENCIA IMAGO

De la misma forma que con las criaturas de ascendencia extranjera, existen especies de ascendencia Imago que tras haberse mezclado con otras criaturas nativas, y tras el paso del tiempo, se han convertido a su vez en Nativos por derecho propio.

Las sucesivas generaciones los han liberado parcialmente de los deberes de su origen, aunque siguen compartiendo algunos rasgos de esa naturaleza. Entre ellas, la tendencia a emprender la búsqueda de una meta o destino, y la imposibilidad de abandonar su mundo. Si lo hacen mueren rápidamente, sufriendo una intensa agonía.

LOS HIJOS DE CURADHAN

Los hijos de Curadhan deben su origen a la entidad Centinela de origen Imago llamada Curadhan, “el

Ciervo de Cullegh”. Aquí sólo veremos a los “Féidh Cudhanath”.

Féidh Cudhanath

Aunque se les considera nativos dada su antigüedad como especie, su verdadero origen es de ascendencia Imago. Son seres híbridos entre ciervo y humano, astados también como los primeros, luciendo los más veteranos astas que exhiben con orgullo. Son pequeños y delicados, de expresión dulce y temperamento sereno. Adoran a la naturaleza y a todas las criaturas, con especial veneración por las aves del cielo. Mantienen una fuerte conexión con la tierra, estando y manteniendo una intensa armonía con ella, los que los hace ser criaturas místicas muy dotadas para manipular con facilidad el Poder del Ellam Yua. Aunque cuando lo requieren las circunstancias son habilidosos guerreros.

Son muy veloces a la carrera, teniendo fama de poder vencer a los Daoine, y siempre construyen sus moradas en las regiones más profundas y densas de los bosques.

Los Féidh Cudhanath consideran que sólo entrando en armonía con el mundo es posible encontrar Lavondyss. De todas las razas, es la que un mayor número de individuos de su especie lo ha conseguido con diferencia.

Creación de personajes

En Magissa: Esta especie se detalla en el libro de reglas.

En D&D: Puedes usar las reglas para crear a los “Cambiantes”, siempre teniendo en cuenta el trasfondo.

En Fate: Construye el personaje siguiendo las reglas.

Aspectos: “Féidh Cudhanath”. “Estoy bendecido por la tierra, el poder está en mis manos”. “Curadhan siempre guiará mi camino y Dyss el suyo”. “La función del poder es preservar el equilibrio”.

OTROS

Existen otras muchas especies de ascendencia Imago, pero aquí sólo veremos a los Cambiantes. Seres híbridos mitad humano mitad animal.

Cambiantes o “Cruzados”

Los seres cambiantes son humanos emparentados con algunos animales, como los lobos, los osos, los tigres o muchos otros. La fusión entre humano y animal siempre ha sido un sueño recurrente entre los Humanos, lo que ha dado lugar con frecuencia a híbridos comunes entre sus mitos más antiguos.

Aunque el Hombre Ciervo podría ser considerado dentro de esta clase de criaturas, su ascendencia directa por la línea de Curadhan les hace poseer algunas características únicas distintas a las de los

Cruzados. Por ejemplo, sólo las especies Cambiantes son capaces de alternar entre humano y su forma compartida, aunque normalmente sólo bajo ciertas circunstancias.

Su rasgo más característico es que comparten las habilidades de ambos, aunque esto también puede suponerles un problema para convivir con las demás especies.

Sus rasgos dependen de su parte animal, con la que comparte ciertos aspectos de su fisonomía. Por ejemplo, los cambiantes emparentados con los felinos son rápidos y mortíferos, aunque cariñosos y de gran coraje. Tienen el aspecto de humanos con rasgos de gato, como grandes ojos de gato, nariz y puente que recuerda a ese animal, orejas cortadas en triángulo y puede que hasta un corto rabo y pezuñas en sus manos. Son ágiles, silenciosos y nadie es capaz de trepar mejor que ellos.

Muchos cambiantes creen que encontrando el equilibrio perfecto entre su mitad humana y su parte animal podrán encontrar el camino que conduce a Lavondyss.

Creación de personajes

En Magissa: Esta especie se detalla en el libro de reglas como los “Chicos-gato”. Más especies híbridas entre humano y animal se incluyen en un anexo.

En D&D: Puedes usar las reglas para crear a los “Cambiantes”, siempre teniendo en cuenta el trasfondo.

En Fate: Construye el personaje siguiendo las reglas.

Aspectos: “Nada debo temer, pues en mi interior yace el espíritu del (*animal interior*)*. “Mi instinto de (*animal interior*) me dicta el camino a seguir.” “¡(*Animal interior*)!, ¡acude a mí!”. “Yo no tengo la culpa si huele a (*animal interior*)”.

*Añade el animal elegido.

9. DE LAS BESTIAS DEL MUNDO

La gran cantidad de animales, bestias y criaturas monstruosas que habitan en el mundo no se describen aquí. Están disponibles en otros tratados denominados “Bestiarios”. Si quieres conocer algo más acerca de estas criaturas se recomienda su consulta.

No obstante hay una serie de criaturas específicas de este mundo que serán descritos convenientemente en futuras ampliaciones. En el libro de ambientación de Dyss Mítica, de próxima aparición, se describen algunas de las muchas criaturas que habitan Dyss.

NdE: Para poblar tu mundo de criaturas, consulta los Bestiarios correspondientes de tu Sistema de Reglas.

10. LOS CENTINELAS

Existen en Dyss unos Poderes Guardianes o Centinelas. Para muchos pueblos, son espíritus protectores que están siempre presentes en el mundo. Si hay un rasgo que define a “Los Poderes” es su capacidad de estar en sintonía con la Consciencia del mundo. Los Poderes “dialogan” de forma directa con Dyss, aunque en un grado difícil de entender, pues ni siquiera ellos están a su mismo nivel.

Es erróneo catalogar a Los Poderes como dioses en el sentido clásico, no formando tampoco ningún tipo de panteón de la manera tradicional, pendiente del mundo como si éste fuese su propiedad o dominio sobre todo lo material. En realidad suelen actuar, como veremos más adelante, de una forma mucho más independiente, considerándose muchos de ellos “invitados” en el mundo y con un deber que cumplir. Lo que realmente interesa recordar es que éstos suponen diferentes aspectos, actitudes y filosofías sobre la vida, la muerte y la existencia. Esto provoca que, en la práctica, actúen como mediadores, devolviendo una serie de efectos sobre la realidad de las criaturas mortales.



Los poderes Guardianes o Centinelas se dividen en dos grandes grupos: los Poderes Mayores o “Exaltados” y los Poderes Menores o “Nómadas”.

Los Poderes Mayores no caminan sobre el mundo sino que han entrado a formar parte de éste. Eso no significa que no puedan desenvolverse como cualquier otra criatura sino que, de alguna forma, se han fundido en parte con el mundo perdiendo algo de su propia individualidad. Aunque inmateriales, son capaces de crear formas y aspectos físicos con los que poder interactuar con los demás.

Los Poderes Menores caminan sobre el mundo como criaturas normales. Una expresión tan literal que no sería pues extraño que un día pudieses encontrarte con uno de ellos. Cada uno ha decidido enfocar su vínculo con Dyss de una forma concreta, y cada uno a su manera.

Por otra parte, algunos de los poderes son Nativos, es decir, que son naturales de Dyss. Otros son Imagos, lo que significa que fueron creados por Dyss de acuerdo con una creencia, por lo común compartida, de un conjunto de criaturas. Por último, algunos poderes son Extranjeros, lo que indica que han venido de lugares remotos y distantes más allá de los límites exteriores de Dyss. Las razones para ello dependen de cada uno.

Nueve poderes mayores forman el grupo de los Exaltados mientras que los Nómadas integran un grupo de once Poderes Menores. Entre todos forman

un grupo de veinte entidades. A continuación y a través de los siguientes apartados se describen cada uno de los poderes antiguos que están presentes en Dyss.

EXALTADOS



KALETH “EL DRAGÓN DE BRONCE”

Kaleth, más conocido como “Kalessin el Grande”, padre del mundo; un apelativo que resulta bastante legítimo pues Dyss debe su origen en parte al poder y a la presencia de Kaleth. Su nombre significa: “*Aquel que tiene una bella energía*”, lo que constituye todo un hecho puesto que toda la fuerza que impulsó la vida desde la creación del mundo debe su origen a la bravura del “padre”; además de a la voluntad de la “madre”.



Kaleth se trata de una criatura antiquísima, mucho más antigua que el mundo, que un día, tras rebelarse, cayó en desgracia por ansiar tener el control de su destino. En su persecución fue tras él Morthid con la misión de darle caza y llevarlo de vuelta, una misión que Morthid todavía pretende llevar a cabo.

Como un ángel caído perfecciona la ironía de su existencia en el eterno abrazo que le une a Morthid, ligado a ella en una lucha contradictoria y cuyo resultado hasta ahora sólo ha sido el que ambos hayan dado vida a un mundo llamado Dyss. Porque, en efecto, Dyss surgió de la unión entre Morthid y Kaleth.

Una parte de la consciencia de Kalessin deambula materializado bajo diferentes aspectos, casi siempre en la forma de un enorme y hermoso dragón de tonos bronceados que varía en diferentes tonalidades metálicas. Suele montar vigilancia en la periferia del mundo, más allá de las enormes barreras montañosas cubiertas de hielo que aíslan el Continente Central. Casi siempre centrado en proteger a Dyss de los intrusos que vengan de otras regiones del Multiverso.

Siempre expectante, siempre vigilante, no suele comprender las motivaciones de las criaturas menores. Pero en muchas ocasiones ha compartido con ellas secretos vitales si esas criaturas son capaces de ayudarle en su labor y en todos los propósitos que se ha propuesto cumplir. Otra parte de sí mismo permanece ocupada en su lucha contra Morthid. Una lucha que se prolongará hasta que ambos se destruyan

mutuamente o hasta que ambos reconozcan, de una vez por todas, algo que no se han atrevido a confesar hasta ahora, y es que se aman el uno al otro.

Principios

—*Defiende tu dignidad y libertad personal mientras ayudas y proteges la de todos los demás.*

—*Protege y defiende el mundo que te rodea pues formas parte de él, siendo una parte de él. Dañándolo sólo te dañas a ti mismo.*

Concepto: *El padre protector. La encarnación del bien.*

Arquetipo: *El portador de luz y orden.*

Se asocia al género: *Masculino.*

Poder mayor: *Exaltado*

Origen: *Extranjero**

Alineamiento: *Legal bueno, (bueno).*

Símbolo: *La efígie de un dragón. Existen muchas variantes y su imagen simbólica es representada de muchas formas.*

Colores preferentes: *Bronce y una amplia gama de tonos metálicos.*

Armas predilectas: *Todo tipo de armas contundentes.*

Áreas de influencia: *Sol, vida, justicia, honor, nobleza, protección, fuerza.*

***Dominios D&D 3.X:** *Bien, sol, curación, ley, protección, fuerza.*

Aspectos: *"El deber de un padre es cuidar de sus hijos, cueste lo que cueste."*

**Sus orígenes son ajenos a Dyss.*

MORTHID "EL PÁJARO GRIFO"

El poder de la madre proviene de Morthid, el pájaro grifo de los territorios inferiores. Una representación que obedece más a un deseo de dar forma a una imagen mental, pues tanto Morthid como Kaleth carecen en realidad de forma física. Morthid es la madre del mundo en todo el sentido de la palabra; consorte del padre, Kaleth el Grande.

Morthid, al igual que Kaleth, forma parte de todas las cosas, está presente en todas partes, y la creación del mundo

se debe a la unión de ésta con el gran Dragón de Bronce.

Morthid fue enviada tras Kaleth, el fugitivo, con la única misión de encadenarlo y llevarlo de vuelta ante el trono del dios tirano, una entidad que pretende ser un todo y gobernar el Multiverso bajo una única voluntad, la suya.

Una débil parte de su esencia se manifiesta sobre el mundo bajo la forma física que todas las criaturas

han aceptado como tan suya, liberando a una progenie de criaturas carroñeras que pretende extender por toda la tierra con la esperanza de debilitar así a la creación que, sin pretenderlo, ha dado vida junto a Kaleth.

Protege así a su hueste, hijos verdaderos que de mil maneras y bajo mil aspectos diferentes medran por el mundo. Casi siempre permanecen ocultos en sus escondrijos esperando encontrar la paz gracias a la violencia, pues es sólo a través de ésta como pueden prevalecer

La realidad secreta de Morthid es que, fascinada por la individualidad y la grandeza que supone la dignidad de Kaleth, ha terminado amándolo en el fondo más remoto de su esencia pues en alguna parte de su ser hay algo en ella que desea lo mismo que ya reivindicó su antiguo compañero. Aun así, en la naturaleza de Morthid no puede haber paz sin violencia, tal y como le muestra a sus retoños, por lo que sigue dispuesta a llevar a cabo su misión. Aunque ello le suponga desaparecer en el olvido de su propia destrucción.

Si Kaleth representa la exaltación del individuo y de la libertad personal, Morthid se forjó bajo la firme creencia de que la dignidad de un ser único es irrelevante frente a la búsqueda de la gloria del grupo, debiendo sacrificar todo afán de identidad personal. Para Morthid una comunidad que no busca expandirse y prosperar como pueblo, extendiendo sus dominios y alcanzando la gloria frente a los demás, es un pueblo que no merece existir.

Principios

—*Aniquilar a tus enemigos es el camino para alcanzar la grandeza de tu pueblo.*

—*Como individuo no significas nada. Nada más importa en tu vida que el sacrificio que estés dispuesto a llevar a cabo por los tuyos.*

—*Dedica tu vida a la obediencia y la consagración de tu líder.*

Concepto: *La encarnación del mal.*

Arquetipo: *La portadora de tormentas. La madre posesiva.*

Poder mayor: *Exaltado*

Se asocia al género: *Femenino.*

Origen: *Extranjero**

Alineamiento: *Legal malvado, (malvado).*

Símbolo: *Un pájaro grifo rampante; existiendo muchas variantes y representándose de muchas formas diferentes.*

Colores preferentes: *Negro café, oro y púrpura oscuro.*

Armas predilectas: *Todo el conjunto de las hachas.*

Áreas de influencia: *Poder, dominación, destrucción, fuerza, guerra, tormenta, aniquilación, cautiverio, batalla, oscuridad.*

***Dominios D&D 3.X:** *Destrucción, mal, fuerza, guerra, muerte.*



Aspectos: *“Como madre del mundo, exijo mi derecho sobre éste”*

**Sus orígenes son ajenos a Dyss.*

LA NIÑA MÔRNDUM

Al ser más antiguo del multiverso, poseedora de muchos nombres, es mejor conocida como “La Niña Mórndum”, o también “Mâel Mórda”. Designaciones que evitan de forma intencionada emplear la expresión coloquial para definir a la entidad que representa al final de la vida, es decir, a “La Muerte”.

Mâel Mórda ya estaba allí en el momento en el que Morthid alcanzó a Kalessin fugitivo, y allí estará cuando el cosmos emita su último suspiro. Pues será

ella y sólo ella la última en apagar todas las lámparas, cerrar todas las puertas y marcharse.

En realidad la misión de Mórndum es muy simple. Consiste en tomar de la mano a todo aquel cuya vida ha llegado a

su final, guiándole en un nuevo camino hacia un lugar que, suponemos, continúa el tránsito de la existencia. Nada ni nadie, ni siquiera Dyss, escapa a esta ley inmutable.

A pesar de que Dyss y ella comparten muchas cosas en común, ni la propia Dyss es capaz de comprenderla ni sabe de dónde proviene, lo que la intriga de una forma muy especial. Sólo sabe que cuando despertó La Niña Mórndum ya estaba allí, a su lado.

Mórndum está muy, pero que muy lejos de ser lo que se espera de aquel que está esperándote para cruzar el umbral de la muerte. La estereotipada figura de un ser oscuro y tenebroso se resquebraja frente a la visión de una niña humana cuya edad aproximada debe oscilar entre los turbulentos últimos días de la pubertad y las primeras lluvias de la adolescencia. Toda esta expresividad, que se manifiesta en formas y símbolos de vida y esplendor, tiene una razón muy simple: de todas las criaturas que existen en el multiverso, Mórndum es la que mejor entiende lo que significa la vida y por ello la que más la ama con diferencia. Por esa razón, más que a la muerte, Mórndum representa a la vida en toda su plenitud.

La Niña Mórndum —aunque escucha y comprende— no desea seguidores ni enarbola estandartes; sin embargo, son incontables los que la siguen, o que al menos pretenden seguirla. Mórndum es reverenciada en muchos lugares y por muchos pueblos. Su especial conexión con Dyss la hace uno

de los poderes presentes en el mundo más venerado; de forma especial por aquellos que se olvidan de que, antes de la muerte, hay toda una vida esperando ser descubierta.

Principios

La Niña Mórndum no dicta líneas de acción, establece preceptos o sugiere reglas de conducta. De haberla, probablemente sería algo tan simple como: *“No existe nada más valioso e imprescindible que tu propia vida, aprovéchala”*.

Concepto: *La encarnación de la muerte.*

Arquetipo: *La muerte dulce e inocente, aunque engañosa.*

Poder mayor: *Exaltado.*

Se asocia al género: *Femenino.*

Origen: *Extranjero.**

Alineamiento: *Neutral verdadero, (neutral).*

Símbolo: *El Ankh bajo la mirada de los ojos de Mórndum.*

Colores preferentes: *Negro azulado.*

Arma predilecta: *Ninguna.*

Áreas de influencia: *Muerte, destino, invierno, vida.*

***Dominios D&D 3.X:** *Muerte, curación, suerte, bien.*

Aspectos: *“Vivir es cuanto importa”. “Hay una vida antes que la muerte”.*

**Sus orígenes son ajenos a Dyss.*

URO “EL QUE HUYE”

De haber tenido alguna vez Dyss un hermano ese sin duda habría sido Uro, cuyo epígrafe completo, y por el que es muy conocido, reza: *“Aquel que huye de sus deformidades”*. Uro sin embargo compone una criatura consciente con el potencial de haber podido ser mucho más algún día, en algún distante pasado, pero que las circunstancias hicieron que su existencia estuviese sumergida en la amargura de la soledad, del

sufrimiento y de la angustia que comparece siempre a través de la frustración.

El nombre de Uro significa: “El primer retoño”, aunque es más conocido como “El rechazado” en todas

las regiones al Oeste del Mar de Cristal.

Su existencia fue despreciada nada más nacer por su madre, Morthid. Un violento rechazo que produjo todo cuanto es y significa Uro, ya que el poder de la creación, y más allá el de la propia vida, al ser negada: se deforma, enferma y, por lo general, perece. Pero había en él una fuerza que consiguió medrar, sosteniéndose, aguardando y esperando; siempre



deseando sencillamente existir. Y lo consiguió, aunque con consecuencias.

La forma física de Uro es la de una criatura gigantesca, una mezcla enloquecedora entre una serpiente marina y un gusano aterrador. Constituye así a un espantoso Leviatán que no debe confundirse con Tugal “el Enloquecido”. Como algunos de los otros Poderes, Uro es incapaz de existir sin su manifestación física, alcanzando un tamaño medio de más de 900 metros de largo. Sin embargo, este tamaño varía de acuerdo con la estación y con el estado en el que se encuentre su mente en ese momento. Su tamaño, no obstante, mengua cada vez más con el paso de los Ciclos del mundo.

Uro puede habitar en los océanos como una criatura marina que yace en el fondo, pero también es capaz de horadar la tierra abriéndose paso a través de ésta como un inmenso gusano, formando una red de túneles de los que ya hablaremos en alguna otra parte. Esta forma de desplazarse sin embargo le resta poder, agotándolo rápidamente. Esto significa que Uro puede aparecer, en teoría, en cualquier parte si se lo propone.

En su enorme vientre puede gestar a sus retoños sin tener que interactuar con otra criatura, siendo andrógino y perfectamente capaz de crear a su propia prole. Estos son llamados “Torzales de Uro” y se desprenden de él a millares aproximadamente cada 40 ciclos, es decir, cada 160 años estacionales. Las pequeñas vainas salen despedidas con violencia en un proceso que puede tomar varios días y que resulta profundamente doloroso para él, albergando dentro una “larva” autosuficiente que, tras alimentarse, rápidamente se convertirá en una criatura independiente y consciente de sí misma.

Sus vástagos se extienden por todo el mundo, desde las profundidades de la tierra hasta los abismos del océano. Ninguno alcanza jamás el tamaño de su progenitor, pero pueden mostrar también un tamaño monstruoso y un aspecto aterrador. Las decisiones morales de cada uno de ellos, aunque suelen corresponderse con las del padre, atienden tan solo a su propia voluntad.

Uro es el protector de los abismos, de las profundidades y de todas las criaturas gigantes que medran en el mundo. Patriarca protector de gigantes, titanes y bestias marinas. Les ofrece consuelo, sintiendo preferencia siempre por todas las criaturas que, debido a diferentes circunstancias, se encuentran solas ante un mundo hostil.

Uro sólo obedece a su propio capricho. Lo cierto es que al igual que su hermana Dyss Uro es semejante a muchos niños humanos. Es caprichoso, egoísta y sólo centrado en sí mismo. Toda esta frustración sólo ha provocado el que albergue un intenso deseo de venganza. En particular contra su madre debido al desprecio por todo su desprecio hacia él, y contra su

padre por lo que él ha percibido siempre como su indiferencia. Mantiene pues un hondo recelo y una profunda desconfianza hacia Kaleth, lo que provoca que entre en cólera con facilidad.

Uro, sin embargo, no es malvado por naturaleza. Es caótico, es extremadamente caprichoso y reclama un lugar inexistente que él cree que le corresponde, sin razonar si ese “lugar” existe en realidad.

De todas los Poderes que existen en Dyss es con diferencia el que mejor se presta a tener seguidores, enfadándose muchísimo si siente que los pensamientos de éstos se apartan de él. Es capaz de sentir la fuerza de su devoción alimentando su insaciable ego, encontrando así consuelo. Uro no obstante es capaz de entrar en contacto con Dyss de una manera muy profunda, manteniendo una conexión muy especial entre ambos. Así pues, Uro dispone de una gran capacidad para poder influir de forma viva sobre la Gran Consciencia.

Principios

—*La existencia no es más que dolor, no permitas que los que lo traen hacia ti lo olviden jamás y no te permitas el olvidarlo tú mismo.*

—*Defiende tu lugar en el mundo y demanda el lugar que te corresponde, empleando para ello todos los medios que consideres necesarios si es preciso, puesto que el fin justifica los medios.*

Concepto: *El hijo rechazado que busca venganza.*

Arquetipo: *El hijo resentido. El hijo pródigo.*

Poder mayor: *Exaltado.*

Se asocia al género: *Masculino.*

Origen: *Nativo.*

Alineamiento: *Caótico neutral, (neutral).*

Símbolo: *Un monstruo o serpiente marina gigantesca representada de formas muy diversas.*

Color predilecto: *Tonos grises.*

Arma preferida: *Picos y martillos.*

Áreas de influencia: *Destrucción, confusión, aniquilación, locura, venganza, fuerza, mar, furia.*

***Dominios D&D 3.X:** *Caos, destrucción, fuerza, agua.*

Aspectos: *“Es mi derecho como primogénito”. “La existencia es dolor”. “Un día tendré lo que me pertenece”.*

RHIATAN “HACEDORA DE MÁSCARAS”

Rhiatan calla, vigila y aguarda mientras, serena, contempla el Sendero de Rheyra. Que se tenga conocimiento, ninguna criatura ha escuchado jamás una palabra suya brotar de sus labios.

De todos los Centinelas, ella es la única que posee el don de percibir cuanto está más allá de lo que es visible, siendo capaz de visualizar los caminos del tiempo en su viaje desde el pasado hacia los días venideros. Ni siquiera La Niña Mórndum puede ver tan lejos como es capaz de ver Rhiatan.

Es corriente referirse a ella como: “*Aquella que construye máscaras*”, pero es mejor conocida como “*La Chamán*”. Entre sus cometidos Rhiatan se encarga de guardar el equilibrio del Flujo de Almas, custodiando el mundo de los espíritus y toda la Fuerza Vital que circula a través del mundo. Así pues, Rhiatan es guardiana del cambio y centinela del Sendero de Rheyra, manifestación en el mundo de todo el poder del Ellam Yua.



Protege el mundo de lo invisible allí donde todos los demás sentidos son incapaces de llegar, cuidando del mundo espiritual y de la frontera que separa la vida y la muerte.

Además de velar por este equilibrio, Rhiatan también custodia las encrucijadas que, diseminadas por todo el mundo, conducen a través de las diferentes realidades.

Para realizar su labor Rhiatan se sirve de sus máscaras, poderosos artefactos de poder contruidos por ella misma que la dotan de la capacidad de ver sin utilizar los sentidos ordinarios. Dispone de muchas de estas máscaras destinadas a tareas diferentes, poseyendo cada una cualidades únicas. Su máscara mariposa, que lleva puesta la mayor parte del tiempo, le permite desenvolverse a través de las diferentes realidades tal y como nosotros somos capaces de movernos a través de la realidad cotidiana de nuestro mundo.

De todos los seres que habitan el Multiverso, Rhiatan es una de las pocas criaturas que, tras haber conseguido cruzar las puertas que conducen a Lavondyss, regresó al mundo mortal por voluntad propia. Toda una proeza si tenemos en cuenta dos cosas: primero, que sus orígenes son humanos, y segundo, que tras las “Fuentes de Lavondyss” se encuentra Utopía, la existencia perfecta.

Le disgusta profundamente toda forma de civilización que considera perversa, degradante y una fuente de corrupción para el espíritu, aunque la tolera sin alzarse ni pronunciarse contra ella. Sin embargo, por esta razón mantiene una mala relación con Anningan “La Jagath” y su hermana menor, Malina. Tiene una gran cantidad de seguidores sobre los que no se pronuncia ni dicta reglas de conducta, pero que tolera a regañadientes.

No dispone de morada fija ni, que se sepa, posee un emplazamiento conocido. Rhiatan vive su existencia errante, siempre de un lado para otro. Nada de esto le importa pues ha dedicado su vida a guardar y proteger todos los pasajes sobre los que la Gran

Consciencia, reflexiona, madura y, junto a todos nosotros, sueña.

Principios

—*La realidad de tu existencia es cuanto debe importar porque tu realidad te pertenece.*

—*Todo aquello de lo que formas parte es la única utopía que debería importarte.*

—*La única forma de encontrar la felicidad es renunciando a tu ego; aniquilándolo, hallarás el sendero que conduce al más antiguo sueño.*

Concepto: *El guardián o cronista del destino.*

Arquetipo: *El guardián del tiempo.*

Poder mayor: *Exaltado.*

Se asocia al género: *Femenino.*

Origen: *Nativo.*

Alineamiento: *Neutral verdadero, (neutral).*

Símbolo: *Una máscara mariposa.*

Color preferente: *Dorado y blanco hueso.*

Arma predilecta: *Bastón y armas contundentes.*

Áreas de influencia: *Vida, muerte, secretos, destino, profecía, sombras, espíritus, no-vida, magia arcana.*

***Dominios D&D 3.X:** *Muerte, suerte, conocimiento, curación, magia.*

Aspectos: *“Recorriendo los caminos del tiempo guardo su equilibrio”. “Soy el guardián del Destino”.*

EILAN “LA ESTROFA CELESTE”

Hace ya mucho, mucho tiempo, una enorme bola llameante cruzó los cielos proveniente de más allá del firmamento, precipitándose con violencia en algún lugar cerca de la costa, al oeste del Continente Central.

Ese día, según se cuenta, Dyss recibió la visita de un



mensajero muy especial llegado desde muy lejos; un extraño ángel que cayó de los cielos.

En honor a este “enviado”, nuestro invitado recibió el apelativo de Eilan “La Estrofa Celeste” debido al mes cubierto de

prosperidad que siguió a su llegada. También es conocido como Auron en las regiones del Norte y al Este del mundo. Lo cierto es que sea quien sea, eso no debería importar demasiado. Eilan llegó dando sin pedir nada a cambio, y así ha sido siempre hasta ahora.

Al igual que Kaleth, Eilan procuró hallar siempre su propio destino. Para conseguirlo siguió los mismos pasos que Kaleth, del que tenía conocimiento por su hazaña y al que buscó durante muchísimo tiempo, rastreando sus huellas a través de todo el cosmos sin

descanso. Tanto tiempo estuvo buscándolo que quedó perdido en el Multiverso, varado en algún lugar distante. Así permaneció durante tanto tiempo que fue olvidado, flotando en algún lugar de una realidad desconocida. Pero en algún momento otra entidad lo encontró en ese estado. Tras despertarlo, le señaló el rumbo que debía seguir y le cedió algo del aliento que necesitaba para poder dar el último paso en su viaje. Así, Eilan logró alcanzar lo que andaba buscando.

Eilan es el protector de las aves, de todas las criaturas del cielo y todos aquellos seres dotados del don de poder volar. Es también defensor de viajeros, mensajeros y exploradores, pues simboliza el poder de la libertad, del cambio y del libre albedrío. Para él, la libertad de toda criatura debe ser su mayor razón para existir. Muchos de los que le rinden culto forman gremios de aventureros y exploradores que se internan en las regiones prohibidas del mundo, teniéndolo siempre presente en sus pensamientos.

Sus seguidores suelen congregarse en espacios abiertos, no edificándose jamás ningún tipo de construcción en su nombre. Como mucho, se construyen altares al aire libre en los cuales poder realizar algún tipo de ofrenda. También se alzan monolitos rematados en formas agudas dirigidas hacia los cielos que pretenden honrarle mostrando respeto.

Su símbolo, que por lo general es representado mediante la forma de unas alas extendidas con todo tipo de variantes, es respetado en muchos lugares pues su nombre es bien conocido en casi todos los rincones del mundo.

Principios

—*No hay más templo que el de tu propio espacio de libertad. Puesto que tienes el don de tus propias alas, úsalas para llevar tu voz muy lejos.*

—*Emplea tus armas para defender tu libertad y usa sus caminos para ayudar a otros a encontrarlo.*

Concepto: *Un ángel proscrito benévolo que trae abundancia.*

Arquetipo: *El espíritu benefactor, señor de los cielos.*

Poder mayor: *Exaltado.*

Se asocia al género: *Masculino.*

Origen: *Extranjero*.*

Alineamiento: *Neutral bueno, (bueno).*

Símbolo: *Un águila de alas extendidas o bien unas grandes alas en círculo rodeando a un rostro de expresión sonriente.*

Color preferente: *Blanco y azul celeste.*

Arma predilecta: *Lanzas y armas de proyectiles.*

Áreas de influencia: *Viaje, aire, fuerza, poder, suerte, cambio, salvaje, libertad, cielo.*

***Dominios D&D 3.X:** *Aire, bien, curación, animal, suerte, fuerza, viajes.*

Aspectos: *“Soy libre”. “El cielo es mi protector”. “Doy sin pedir a cambio”.*

**Sus orígenes son ajenos a Dyss.*

JARETH “EN SU LABERINTO”

Al contrario de lo que muchos piensan, la larga cola de Lugh —nuestra estrella más brillante en los cielos— no es la manifestación tangible de Jareth, sino una atención en su honor pues Jareth es el Centinela del conocimiento secreto que sólo está disponible a quienes demuestren merecerlo.



La magia en Dyss es compleja, difícil y peligrosa. Muestra dos caras, dando siempre todo lo bueno y todo lo malo, sin términos medios. Y por añadidura, la magia siempre, siempre, se paga por triplicado.

Al contrario que Edith, centinela de todo el Magisterio que es y que debe ser accesible a todas las criaturas conscientes, como guardián del conocimiento oculto Jareth es el centinela del Magisterio que sólo está reservado a aquellos que quieran ganárselo tras demostrar ser dignos de ello. Algo que sólo se obtiene tras un esfuerzo constante y una dedicación plena. Sin el *Corpus* de todo ese conocimiento no se está en posesión de las aptitudes necesarias para poder controlar un poder que requiere de un tan alto grado de responsabilidad.

Dicen que el camino del artista es un camino solitario, Jareth lo era desde luego, enfrascado siempre en su búsqueda particular del conocimiento que otorga el poder. Pero, por culpa de ese mismo poder, Jareth también perdió todo cuanto amaba en un acto de irresponsabilidad. La intensidad de su desesperación fue tal que llegó al punto de construir un recinto en el cual poder engañar al espacio y al tiempo, haciendo que este último se plegara una y otra vez sobre sí mismo en un camino sin principio y sin final.

Su nivel de maestría llegó a tal punto que logró no sólo atrapar el tiempo, sino que también consiguió engañar hasta a la mismísima muerte, siendo el primer mortal en toda la historia de Dyss en conseguirlo. En él encerró, en un acto de absoluta ingenuidad, la fuerza vital de aquellos que debido a su negligencia había perdido. Esto, por supuesto, no tardó en llamar la atención de Mael Mórda, La Niña Mórndum.

Mórndum, siempre fascinada por todos aquellos seres capaces de llegar mucho más allá de los límites debido a sus pasiones, intercedió por él ante Dyss en un acto sin precedentes, revelándole a la Gran Consciencia una parte del significado de sus actos. Gracias a su intervención, el destino de su creación

cambió de objetivos, expandiéndose y evolucionando hasta llegar a ser lo que es hoy en día.

Jareth habita en un castillo situado en algún lugar dentro de una enorme área en Dyss que lleva su nombre. Un lugar que no abandona jamás bajo ningún concepto. El castillo se encuentra rodeado por un inmenso laberinto de extensión indeterminada, siendo en realidad una parte de él mismo. El laberinto, una entidad viva que está bajo sus órdenes, es capaz de cambiar a su capricho de la misma manera que Dyss altera su morfología. Se trata de una megaestructura capaz de percibir, de sentir, de odiar y hasta de amar.

El laberinto es capaz de atrapar el tiempo y el espacio, doblegándolos bajo sus propias leyes, jugando con ambos tal y como le apetezca a su amo; pero también como decida él mismo ya que es una estructura dotada de la capacidad de tomar decisiones.

En el laberinto han de adentrarse alguna vez en su vida todos aquellos aspirantes que hayan alcanzado un nivel de habilidad aceptable con la magia y que deseen poder seguir progresando en sus artes. Allí vivirán y sufrirán una serie de pruebas que como mínimo cambiará sus vidas por completo. Una prueba que muy pocos superan.

Las Tierras de Jareth están llenas de pliegues extraños del espacio y de insólitos comportamientos del curso del tiempo pues en ellos tiempo y espacio se ponen a su servicio.

Después de Mórndum, no hay criatura en Dyss más difícil de engañar que Jareth; siendo a su vez, como ya he mencionado, el único que fue capaz de haber conseguido burlar a la muerte una sola vez y durante un muy corto periodo de tiempo. Jareth, por otra parte, sólo atiende a sus propios asuntos, aunque si realiza un pacto lo cumple siempre a rajatabla pues nunca faltará a su palabra.

El laberinto de Jareth es la obra magna de la capacidad de poder expresar mediante las artes las pasiones que se encuentran presentes a lo largo de toda una vida.

Principios

—Obtener el poder de alterar la realidad te pone a su servicio, y no ella al tuyo

—Nada está por encima de la magia, ni siquiera tú mismo; por lo tanto, la protegerás siempre sobre todas las cosas.

—Enfoca tus pasiones en el afán de superarte a ti mismo.

Concepto: El protector de los misterios arcanos.

Arquetipo: El arcanista.

Se asocia al género: Masculino.

Poder mayor: Exaltado

Origen: Nativo.

Alineamiento: Legal neutral, (neutral).

Símbolo: Un laberinto de sección cuadrada engastado en un disco de piedra. Una moneda con un laberinto grabado en su interior.

Color preferente: Azul terroso.

Arma predilecta: Hondas, armas arrojadizas contundentes.

Áreas de influencia: Conocimiento, habilidades, magia arcana, secretos, invención, amor, creación.

***Dominios D&D 3.X:** magia, conocimiento, suerte, tierra.

Aspectos: “El conocimiento es para quien lo merece”. “El poder no es para todos. Demuestra ser digno”.

IRINA “LA SOÑADORA”

Los Poderes Centinelas de nuestro mundo que más seguidores poseen y que más culto reciben después de Kaleth son: Irina apodada “La Soñadora” y su hermana melliza, Inanna “La Doliente”. Ambas son muy visibles, manifestándose en la forma de las lunas que podemos contemplar cada noche en los cielos.

Las dos descienden de Lugh, siendo sus hijas directas, mientras éste se encuentra sumido en un estado de letargo.

Inanna e Irina son hermanas mellizas, aunque muy diferentes la una de la otra. Mientras que

Inanna es oscura, misteriosa y taciturna, su hermana Irina es luminosa, comunicativa y abierta. Se dirige al mundo con orgullo brindándole en las horas nocturnas la tibieza de sus rayos y la radiante armadura de su fulgor. Por ello, es la dama protectora de los caminos y las sendas, de viajeros y de vagabundos, de guías, de creadores y de todo cuanto implique el libre tránsito. También protege el intercambio a través de las grandes rutas de comercio, iluminando los recodos de un camino arduo y peligroso. Pero lo más importante de todo es que Irina es la dueña, señora y centinela de la fertilidad, velando por todos los procesos del nacimiento y de la gestación, de la vida en general y, por supuesto, del amor. Una poderosa fuerza que se nutre de la propia vida mientras ella misma sustenta a la fertilidad.

Por ello es reverenciada en versos, canciones y poemas —algo que me atrevería a decir sucede cada noche en muchos rincones de nuestra tierra—, lo que la ha convertido también en patrona de artistas y creadores de todo lo hermoso que surge gracias al fuego de la pasión. De manera especial a los músicos, bardos y poetas itinerantes que le cantan con devoción a aquella que representa la luz del mundo.

Su símbolo es uno de los más antiguos que se conocen. Por extraño que parezca, siempre existe algo



secreto en nuestro interior que hace que nos resulte familiar esa media luna cruzada con una espiga moldeada con la forma de un cuerpo femenino, aunque jamás la hubiésemos visto antes.

Irina, también llamada “Luna de Plata” o “Luna de Trigo” se disocia, al igual que su melliza, de su manifestación física, siendo capaz de estar presente y de poder caminar sobre el mundo. Quizás uno de los efectos más evidentes de su manifestación tangible sea el efecto de flujo y reflujo de sus mareas, que si bien en Irina son leves y de efectos suaves, denominándose “Mareas Menores”, en Inanna tienen consecuencias dramáticas e intensas, más conocidas como “Mareas Mayores”.

Al poder de la influencia que posee Irina sobre el mundo se lo conoce como “El Canto de Irina”, una fuerza muy poderosa que comparte con Inanna (aunque el de ésta se produzca bajo otro aspecto) que regula los procesos de la fertilidad, del nacimiento y del crecimiento, pero que también influye de forma directa sobre el poder del amor. Todos los procesos que tienen algo que ver con este sentimiento deben su influencia al canto de esta poderosa entidad y no, como muchos creen, a la influencia de Dyss, ajena por completo a tales asuntos.

Es más, narra nuestro vasto legado mítico que fue Irina junto con su hermana Inanna quienes en realidad enseñaron tanto a reír como a llorar a Dyss, entre otros muchos secretos, siendo ellas quienes tuvieron a su cuidado al mundo en sus primeros días de existencia.

Irina, al igual que su hermana Inanna, tiene por objetivo el cuidar y proteger a Dyss; por ello no se separa jamás de su lado, permaneciendo siempre a su alrededor para poder protegerla de cualquier amenaza. Tanto Inanna como Irina cuidan del mundo tanto como una madre podría cuidar de su recién nacido. No sería ni la primera ni la séptima vez que gracias al tesón de sus dos Centinelas nuestro mundo ha sobrevivido a varias amenazas.

Son innumerables sus seguidores en el mundo, muchos más que los de su hermana Inanna, edificándose muchos lugares de culto en su honor. Éstos poseen la particularidad de disponer de grandes aberturas, bóvedas abiertas o extensos patios al descubierto que permitan poder ver los cielos y por los que pueda penetrar su luz. O bien, de tratarse de lugares erigidos al aire libre. En ellos siempre se entonan profundos cánticos durante las horas nocturnas que se prolongan hasta bien entrada la madrugada, en muchos casos tratando de que Irina tenga la merced de interceder ante la Gran Consciencia. Una forma soterrada, como ya sabemos, de rendir culto a Dyss a pesar de la prohibición.

Principios

—Tratarás de proteger siempre la vida sobre todas las cosas, lo que incluye también la tuya.

—Serás también centinela de la tierra, tratando de iluminarla siempre con tu brillo.

Concepto: El dador de vida.

Arquetipo: La diosa madre del amor y la vida.

Se asocia al género: Femenino.

Poder mayor: Exaltado

Origen: Nativo.

Alineamiento: Legal bueno, (bueno).

Símbolo: Una media luna con una espiga moldeada con forma femenina.

Color preferente: Blanco y amarillo.

Arma predilecta: Mangual, mazas.

Áreas de influencia: Luna, ilusiones, amor, vida, viaje, comercio, suerte, belleza, artes, sueño, crecimiento.

***Dominios D&D 3.X:** Bien, curación, suerte, viajes, protección.

Aspectos: “Que la luz de Irina lave tus heridas”. “Que la bendición de Irina esté contigo”.

INANNA “LA DOLIENTE”

Muchas de las circunstancias que componen la historia de La luna roja, Luna de cebada o Luna doliente, como es también conocida Inanna, las comparte con su hermana melliza.

Inanna puede ser tan amada como temida, bendiciendo y estando a su vez bendecida por la oscuridad. La luz que emite baña al mundo bajo una luz tenue y rojiza.



Se manifiesta en la forma de un enorme astro que cubre una gran parte de la bóveda celeste tanto en las horas nocturnas como en las diurnas.

Amante, madre y hermana de las artes arcanas, Inanna fue quién regaló al mundo el Magisterio que engloba una parte de los secretos del poder del Ellam Yua, algo que sucedió tras arrancárselos directamente de sus pensamientos a Morthid y a Kaleth. Un *Corpus* de conocimiento que más tarde Jareth se encargaría de custodiar allá, en su laberinto. En efecto, de no ser por Inanna y por su sacrificio, las criaturas mortales no seríamos capaces de poder moldear con plena libertad el poder de la magia.

Por sus acciones, Inanna estuvo prisionera durante incontables edades. Esto le costó perder una

buena parte de su esencia vital, concretamente, casi la mitad de todo su poder.

Inanna es la señora de los cielos, de las estrellas y de la magia. Protectora de la noche y de la oscuridad, su visión en los cielos resulta sobrecogedora. Resguarda a los usuarios de las artes arcanas que exponen su arte para su uso en la vida cotidiana; al contrario que Jareth, que guarda con celo gran parte de todo ese poder en secreto.

Su símbolo es una luna hueca carmesí —o cubierta— marcada bajo la protección del infinito. Su culto se manifiesta según los rasgos de cada pueblo, variando mucho entre unos y otros, pero casi siempre llevándose a cabo en aquellos lugares y edificaciones en los cuales el poder simbólico de las sombras y de la oscuridad pueda emplearse como forma de expresión. Capiteles techados, templos cubiertos y edificaciones de todo tipo, así como lugares al aire libre junto a enormes megalitos o altas piedras talladas, resultan todos sitios adecuados para rendir una plegaria a aquella que, poniéndose en nuestro lugar, es capaz de interceder por nosotros ante la Gran Consciencia.

Pese a su tendencia neutral, Inanna percibe el sufrimiento de todas las criaturas, siendo extremadamente sensible al dolor que se halla en el mundo. Un dolor por el cual vierte sus lágrimas en su afán por tratar de apaciguarlo. Por ello, Inanna personifica la templanza. Su efecto sobre nuestro mundo es conocido como “El Llanto de Inanna”, una consecuencia de la repercusión de sus deseos y del influjo de sus fases sobre Dyss, que afectan de manera directa al poder de la magia. La duración de una fase completa se prolonga a lo largo de todo un año estacional. Debido a esto, Inanna está tan asociada a las estaciones como lo está su hermana melliza, Irina.

Debido a la larga duración de su fase, Inanna es causante también de las Mareas Mayores, un movimiento dramático de las grandes masas de agua que se hallan tanto en la superficie del mundo como en sus entrañas, y que se manifiesta en la forma de enormes mareas de cientos de metros en algunos lugares.

Principios

—La compasión empieza por tratar de ponerse en el lugar de los demás, pero termina cuando tanto nuestros deseos como los de los demás nos esclavizan.

—Llevarás el poder del llanto de Inanna allí a donde vayas, empezando por tu propio corazón.

Concepto: La diosa protectora que trae la esperanza.

Arquetipo: La plañidera. La madre sufridora.

Se asocia al género: Femenino.

Poder mayor: Exaltado

Origen: Nativo.

Alineamiento: Neutral Bueno, (bueno).

Símbolo: La luna hueca y el infinito.

Color preferente: Rojos de tonalidades terrosas y arcilla.

Arma predilecta: Espadas, preferiblemente todo tipo de hojas ligeras.

Áreas de influencia: Sombras, magia arcana, luna, engaño, ilusión, oscuridad, compasión.

***Dominios D&D 3.X:** magia, engaño, sombras, ilusiones, oscuridad.

Aspectos: “Afronta tu suerte con esperanza”. “El velo del poder es tan fino que corta”.

Con la descripción del último de los Exaltados en la figura de nuestra luna roja, termina el estudio de los Poderes Mayores.

NÓMADAS



EDITH “LA NARRADORA DE LA VIDA”

Yo misma tuve el honor una vez, hace ya mucho tiempo, de poder visitar la gran casa de Edith, alias para referirse en realidad a Elethandian, “La Narradora de la Vida” o “Narradora de Historias” como es conocida por toda la tierra al Oeste de nuestro mundo, y que recibe el nombre de **Vaurana**

“La Primogénita” al otro extremo del gran Mar de Cristal, allá, en las lejanas tierras del Este.

Edith, o Elethandian, es Centinela de todo cuanto constituye el conocimiento en general y la sabiduría

ancestral, no limitándose tan solo al saber arcano, sino a todo cuanto sea digno de ser considerado un paso más en la comprensión del mundo que nos rodea.

En muchos casos, las tres entidades que velan por la erudición son confundidas. Si Jareth es el celoso guardián del Magisterio o conocimiento arcano; e Inanna, a la inversa, de ese mismo poder cuya comprensión debe ser accesible a todos, Elethandian lo es del aprendizaje y de la enseñanza de todo cuanto constituye el SABER en general, con mayúsculas. Así pues, la Astronomía, la Geografía, la Filosofía, la Poesía, la Retórica y la Música, los misterios de la vida y de la muerte, la Física, la Cirugía, la Geometría, los misterios de la naturaleza, de la Botánica..., forman todos juntos sus dominios; una suma de todas las artes..., de todas las ciencias..., pues arte y ciencia deben estar siempre unidos, siendo indisociables. Un vasto *Corpus* de conocimiento que se mantiene custodiado en su grandiosa Biblioteca de Likufanele,



en la ciudad de Edden. La más grande y más hermosa que jamás se haya visto en nuestro mundo y muy posiblemente como jamás se ha visto en ningún otro.

Bajo su cuidado está el velar, protegiéndolo, porque tal conocimiento se conserve; además de en la medida de lo posible éste pueda llegar a todos cuanto estén interesados en adquirir parte de él. Una misión difícil para la cual hace falta algo que esté mucho más allá de las capacidades normales de una criatura mortal.

Surgida de los pensamientos de las dos lunas, puedo afirmar que Elethandian es la hija de ambas. Una niña que fue depositada en el mundo por decisión de éstas justo en el momento en el cual las dos protectoras de Dyss coincidieron en el momento álgido de sus respectivas fases. Por ello, Edith es poseedora indiscutible de lo mejor de las dos, esto es, de la alegría del Canto de Irina, y de la empatía del Llanto de Inanna.

Edith congrega a su alrededor una de las órdenes más extensas y respetadas de toda la superficie de Dyss, “Los Hijos de Edith” o de Elethandian, como se denominan, forman todos juntos una gran familia cuyos miembros son capaces de llegar hasta los más remotos rincones del mundo. Sus integrantes de mayor categoría reciben el apelativo de “Los Primogénitos”, encargándose cada uno de controlar a una media que oscila entre los dos centenares a unos quinientos miembros. Éstos recorren la tierra llevando el conocimiento allí donde haya alguien dispuesto a querer recibirlo, siendo transmitido de diferentes maneras.

La mayor parte del Legado de Vaurana es transmitido de forma oral, enseñándoles a través de cuentos y narraciones. Así, dedican toda su vida a recorrer las cuatro esquinas del mundo en una penosa marcha que consume a la mayoría debido a la fatiga. Por ello, sus miembros son bien entrenados, poseyendo una serie de habilidades ocultas que les ayudan en su tarea. Entre ellas, un estilo muy particular de artes marciales que más se asemeja a una hermosa danza que a una belicosa y mortal forma de defensa, apoyada en el experto manejo de armas articuladas.

Su símbolo es el astrolabio o “atacir”, que simboliza el instrumento que hace referencia al conocimiento oculto. El que nos permite acceder a sus secretos gracias a la curiosidad y el ingenio sin la necesidad de grandes poderes que estén más allá de nuestras capacidades.

Los miembros más jóvenes del Legado de Vaurana suelen esconder sus facciones bajo una capa de arcilla tintada con el tono del musgo, cubriendo también en ocasiones sus rostros con la mano mientras le hablan a las gentes a fin de no afectar a su audiencia con sus expresiones, mientras esperan a su

vez no ser afectados por las muestras de aprobación o rechazo de aquellos que los escuchan. Son muy respetados en todas partes, disfrutando de libre tránsito en la mayor parte de las regiones. Son capaces incluso de poder acceder al interior de grandes fortalezas y ciudades estado que sean hostiles a otros vecinos de la región.

Principios

—Lleva la felicidad del conocimiento a todo aquel que desee adquirirlo.

—El conocimiento no es solo saber más, sino también saber cuándo buscar, escuchar, amar y compadecerse.

Concepto: El guardián del conocimiento mundano.

Arquetipo: El bibliotecario. La protectora del conocimiento.

Se asocia al género: Femenino.

Poder menor: Nómada.

Origen: Nativo.

Alineamiento: Legal bueno, (bueno).

Símbolo: El atacir o astrolabio; en ocasiones también una vela o una lámpara de aceite.

Color preferente: Los tonos azules, el verde terroso, el lila y el ciruela.

Arma predilecta: Cadena armada.

Áreas de influencia: Conocimiento, profecía, habilidades, creación, belleza.

***Dominios D&D 3.X:** Bien, conocimiento, ley.

Aspectos: “El conocimiento es vida”. “Tu deber es extender el conocimiento”.

DIERDRATH “LA MADRE CARNERO”

Dierdrath, conocida como “La Madre Carnero”, fue la única que consiguió guiar al Pueblo Unificado desde las lejanas tierras de Faerie hasta Dyss, atravesando el velo que separa ambos mundos con éxito allí donde muchos otros habían fracasado.

Tras recibir el consentimiento de libre tránsito directamente de la Centinela que vigila las Encrucijadas, fue el mismo Curadhan, “El Ciervo de



Cullegh”, quien se encargaría de servir de guía a toda una gran hueste de refugiados durante los primeros días de su presencia en este nuevo mundo. Así, los condujo hacia su nueva tierra. La tierra prometida

situada al Este del mundo. Conocida por el curioso nombre de “Tierra de Coriander”, “La Tierra del Cilantro”.

Fue así como Dierdrath, La Madre Carnero, célebre también en el Oeste bajo el apodo de “Dierdre

de las mil hojas”, tuvo éxito en la difícil misión de guiar a las ciento sesenta y nueve grandes casas —o familias— desde Faerie hasta Dyss, organizadas en trece grandes tribus. Juntas, formaban una gran alianza que huyó de un mundo que desde hace ya mucho tiempo se encuentra dominado por el caos.

El número de tribus se refiere en este caso a la organización de los grupos en el exilio, formados cada uno de ellos por diferentes tipos de razas con distintos rasgos culturales, agrupadas más o menos según su filosofía de pensamiento, credo y actitud ante los demás a fin de tratar de minimizar los conflictos que pudieran haber surgido entre las diferentes familias.

Si bien la organización no resultó ser del todo perfecta, sí que al menos se evitaron conflictos mucho más serios de los que tuvieron lugar durante el tiempo que duró la larga marcha. Así pues se dice que: “Lo que sucedió durante el éxodo, se quedó en el éxodo”.

Dierdrath pertenece a la casta de los Daenatch u “Hombres Carnero”, una noble raza, poderosa y tenaz, de la cual descienden a su vez extensas familias emparentadas con otras razas, descendientes directos de un tronco común. Son característicos por su fascinante hibridación entre humano y carnero, que los dota de un aspecto humanoide con facciones que recuerdan a estos apasionados animales, con cuernos redondeados y poderosas extremidades inferiores terminadas en grandes pezuñas.

Habita en su tierra junto a la mayoría de los suyos donde todos emplean la mayor parte del tiempo en tratar de disfrutar de la vida, una habilidad innata de la que el resto de las razas podríamos muy bien aprender.

Su símbolo es como es de esperar la imagen del carnero; aunque más concretamente el del ariete con cabeza de carnero, capaz de atravesar cualquier obstáculo y de hacer salir a sus enemigos allí donde quiera que se escondan. Junto a su pueblo todos veneran y consumen el Cilantro. Para ellos una hierba sagrada que, ya sea en infusión, mascándola o fumada en largas pipas, permite a los de su raza —y sólo a ellos— entrar en comunión con los espíritus que se hallan presentes en la fuerza vital, logrando así entrar en armonía con la tierra y de paso, agarrarse una cogorza de cuidado.

La veneran guías y viajeros, cazadores y aventureros pero, sobre todo, la mayor parte de los habitantes exiliados de Faerie. Todos los que pertenecen al Viejo Pueblo, los antiguos habitantes del mundo salvaje. Representa a la supervivencia inherente de las criaturas, al deseo de vivir alzándonos victoriosos sobre todas las calamidades, y a tratar de defender aquello que nos pertenece como nuestro justo derecho.

Principios

—Busca activamente lo inesperado, nunca sabes qué puede pasarte.

—Defiende el legado del Viejo Pueblo y lo que éste representa; la belleza que surge a través de la pasión es nuestra mejor herencia.

—Venera el Cilantro, nuestra sagrada hierba con la cual podemos alcanzar el lado opuesto de la consciencia, hablar con nuestros antepasados y, de paso, valorar aspectos de la vida que de otra manera se nos pasarían por alto.

Concepto: La madre protectora, luchadora y benévola.

Arquetipo: La matriarca fértil, fuerte y optimista.

Se asocia al género: Femenino.

Poder menor: Nómada.

Origen: Extranjero*.

Alineamiento: Caótico bueno (bueno).

Símbolo: Un carnero bajo formas diferentes, en ocasiones una o varias hojas de cilantro.

Color preferente: Verdes brillantes en tono esmeralda y manzana.

Arma predilecta: Mazos y todo tipo de armas contundentes, con preferencia por aquellas que se manejan a dos manos. También las armas de proyectiles.

Áreas de influencia: Salvaje, naturaleza, viajes, verano, locura, Faerie.

***Dominios D&D 3.X:** Animal, tierra, bien, fuerza, protección.

Aspectos: “Si no es con las pezuñas, pues que sea con los cuernos”, “¿Y qué te hace pensar que eres más importante que los míos?”. “Yo esto lo hago por diversión, ¿y tú? ¿Pero dónde está tu sentido del humor?”

*Sus orígenes son ajenos a Dyss.

DANANN “LA DONCELLA EMPERATRIZ”

Danann, a quien en señal de respeto se la conoce bajo el sobrenombre de “La Doncella Emperatriz”, es célebre por haber sido la figura líder que inspiró,

guiándolos, a las tres grandes tribus que componen su pueblo en el momento en el que emprendieron el éxodo que los condujo a nuestro mundo. Se trata de aquellos que son mejor conocidos como “Los elegidos del Viejo Pueblo”, “El

pueblo elegido de Danann” o los autoproclamados “Legítimos Daoine Sídhé”, aunque nos refiramos a



ellos simplemente como: Los Sídhe, el pueblo escondido.

Amada y respetada en nuestro mundo por lo que se interpreta como una gran gesta, Danann es una Centinela de gran poder que resulta más célebre que Dierdrath, que fue en cierto modo eclipsada por el poder de la Doncella Emperatriz.

El Pueblo de Danann está dotado, como se puede apreciar, de muchos nombres así como de un gran poder, de una sabiduría extraordinaria y de mucho, pero que de mucho orgullo por un más que antiquísimo linaje. Fueron las gentes del pueblo elegido quienes trajeron la lengua ancestral —La Lengua de los Cambios— y las primeras formas de escritura a nuestro mundo, pasando a ser custodiadas desde entonces por Elethandian.

Se trata de un pueblo que ha sufrido mucho. Por ello, ha resultado difícil evitar el que crezca en su seno la semilla del desdén hacia otras razas, siendo reacios a tener contacto con otras culturas. Esto los ha conducido a reivindicar ser sólo ellos los auténticos Daoine Sídhe.

Siempre protectora de todo su pueblo, el objetivo primordial de Danann es que éste prevalezca, intentando que en su búsqueda constante por la prosperidad se haga más fuerte.



Esbeltos y gráciles, los miembros del Pueblo de Danann son capaces de volar como el viento, pues en agilidad y elegancia no tienen rival. Disponen de su propia tierra al norte del Mar del Cristal, una región de la cual sólo ellos son sus dueños desde su llegada, y cuya capital fue construida en honor a su emperatriz. Desde allí la Centinela cuida de su pueblo, intercediendo ante las voces que es capaz de asumir en su consciencia, estando una parte de ella en sintonía con la de nuestro mundo. Danann es pues La Doncella Emperatriz, Centinela sí, pero diosa inmortal también —aunque ligada al plano material—. Madre indiscutible de todo su pueblo mientras dure su existencia en nuestro mundo.

Su símbolo representa el sello oval de la doncella, en algunos casos sobre campo de naturaleza salvaje y con un lebril sentado a su lado que se halla comiendo de su mano derecha. Este anillo es muy conocido cumpliendo a su vez como estandarte. Inconfundible para todas las razas, pertenezcan éstas o no al Viejo Pueblo.

Danann representa sin ninguna duda a su pueblo antes que a cualquier otro ideal, a la vez que personifica —al igual que Dierdrath— a la fuerza de una naturaleza feroz que trata de luchar, desesperada, por la supervivencia; siempre con la pasión que exige un empeño de tal envergadura. Sin olvidar en el caso de Danann que por eso mismo la misma naturaleza no atiende a política y leyes, razones o métodos. Se trata

de un lugar donde sólo existen los hechos. La naturaleza que compone a Danann es pues de una fiereza indiscutible, aunque traicionera.

No obstante, siendo dueña de ese talento salvaje que tanto la caracteriza, su poder es tan intenso que Danann nunca ha dudado en tratar de salvaguardar al mundo que tanto ama de los muchos peligros que lo acechan y, por consiguiente, a todas las criaturas que habitan en él. Pues lo considera su verdadero y único hogar, honrando de esta forma a un mundo que le debe mucho por tanta dedicación.

Principios

—*Defiende el legado del Pueblo Elegido y todo lo que éste representa; la grandeza de la cual está dotado es tu mejor herencia.*

—*Venera al mundo que te rodea, a su naturaleza y a toda su fuerza, protegiéndola. Sus enseñanzas están escritas en cada uno de sus detalles.*

Concepto: *La madre joven, celosa y sobreprotectora.*

Arquetipo: *La doncella guerrera, líder de su pueblo.*

Poder menor: *Nómada.*

Se asocia al género: *Femenino.*

Origen: *Extranjero*.*

Alineamiento: *Legal neutral (neutral).*

Símbolo: *El sello de la doncella.*

Color preferente: *Verde oliva, marrón, tonos del cuero curado, pardo y gris.*

Arma predilecta: *La espada y el arco.*

Áreas de influencia: *Élfico, naturaleza, primavera, belleza, artes, magia, arcano, protección.*

***Dominios D&D 3.X:** *Animal, bien, curación, magia, plantas, protección, tierra, conocimiento.*

Aspectos: *“Mi pueblo por encima de todo”. “Mi pueblo es el elegido”. “Este es mi verdadero hogar”.*

**Sus orígenes son ajenos a Dyss.*

CURADHAN "EL CIERVO DE CULLEGH"

De todos los Centinelas que hay en nuestro mundo, existen tres cuya naturaleza es de tipo *Imago*, siendo Curadhan el primero entre ellos del que hablaré aquí. Y no lo haré porque se le considere el más poderoso, sino porque se trata del Poder Nómada más querido.

Curadhan, también llamado “El Ciervo de Cullegh” —título que hace referencia a los dominios donde posee una mayor influencia—, proviene del deseo de un guía que nos ofrezca una pista del camino a seguir.

Representa uno de los arquetipos ancestrales, muy presentes en la realidad de la existencia. El arquetipo del guía o mentor, que es uno de los más poderosos. Por esto los Imagos son en cierto modo criaturas inmortales, ya que descienden de un concepto que siempre está presente en los arquetipos o ideas que son comunes para todos.

No obstante, Curadhan es mucho más que un guía pues representa también al poder benévolo de la naturaleza. El Gran Ciervo de Cullegh no es otro que el mismísimo espíritu del bosque en su estado más puro, sirviendo de portavoz de la naturaleza viva.

Curadhan es protector de los bosques y de todas sus criaturas, de la vida natural, de los exploradores y del descubrimiento. Es aquel espíritu bondadoso que desea conducirte a tu destino, allí donde se produce el cambio que te permita encontrar tu suerte.



Existe en muchos momentos y lugares, teniendo el don de poder estar en muchos sitios a la vez. En todas sus misiones a lo largo de nuestro mundo Curadhan muere infinidad de veces para volver a

resurgir, renaciendo una y mil veces. Algo que seguirá haciendo mientras exista el concepto que lo vuelve a traer a la vida.

Así, cumple con su misión de ser el mentor que guía a las criaturas hacia un posible destino. En su dedicación sirve también a otras criaturas de tipo Imago tratando de ayudarlas a encontrar el camino. En muchos casos éstas se encuentran perdidas, deambulando sin rumbo y sin un propósito.

De él descienden “Los Hijos de Curadhan”, llamados “Féidh Cudhanath”, una raza de Hombres-Ciervo que consiguieron prosperar en el mundo alcanzando su lugar como pueblo por derecho propio.

El Ciervo de Cullegh muestra el aspecto de un viejo ciervo macho; un poderoso miembro de su raza dotado de una vigorosa musculatura, aunque con un aspecto entre viejo y cansado que da la impresión de albergar una dilatada experiencia. Un aprendizaje que se muestra bajo una colección de cientos de heridas repartidas por todo su cuerpo. Algo más grande que un miembro habitual de su especie, posee una enorme cornamenta con un rasgo característico, su asta derecha se encuentra quebrada. En efecto, Curadhan tiene el asta rota en su primer tercio, faltándole así un buen trozo. Parte de ella le fue entregada a La Jagath, estando aún en su posesión. Por ello, el símbolo de Curadhan es el círculo engastado con el *Trisquel* al que se superpone el motivo de un ciervo con un asta mutilada.

En honor a Curadhan ni se alzan monumentos ni se levantan templos. Curadhan es una entidad cercana y familiar al que la gente solicita guía y auxilio. Existen cultos sí, pero se realizan en lugares al aire libre, bajo los árboles siempre que es posible.

Principios

—Trata de hallar el camino de tu vida deteniéndote a escuchar a tu corazón

—No dejes de explorar el mundo que te rodea. Es en ese camino en donde encontrarás las puertas que conducen a Lavondyss.

Concepto: La encarnación de la naturaleza benévola. El Rey Ciervo.

Arquetipo: El guía, el mentor.

Poder menor: Nómada.

Se asocia al género: Masculino.

Origen: Imago.

Alineamiento: Caótico bueno (bueno).

Símbolo: Un gran ciervo con un asta rota.

Color preferente: Arcilla y rojo oscuro.

Arma predilecta: Armas punzantes.

Áreas de influencia: Cambio, viajes, suerte, nobleza, protección, destino, otoño.

***Dominios D&D 3.X:** Bien, curación, animal, tierra, suerte, protección, viajes.

Aspectos: “Tu destino está esperando, sígueme”. “Tú eres quien decides si la naturaleza es tu enemiga”. “Rey de la naturaleza”

ANNINGAN “LA JAGATH”

La anciana curandera, Centinela de todos aquellos que gustan de poder escudriñar el destino, sabe muy bien que resulta factible encauzar las finísimas hebras que guían el rumbo de los acontecimientos, hilvanándolas a su capricho, de la misma forma que se enhebra el hilo en el husillo de la rueca.

Por ello, resulta este instrumento el símbolo que asociamos con Anningan. Un instrumento con el cual la Centinela de todos los secretos populares codicia poder controlar el destino, hilándolo a su antojo. La rueca representa pues el uso del instrumento por el



cual, gracias y mediante la habilidad del artífice, se puede controlar el destino.

Desde sus orígenes, La Jagath ha tratado siempre por todos los medios de hilar los distintos cauces por los que discurre el tiempo.

Tejiendo para ello una gran red de hilos que cubran los diferentes ramales del Gran Árbol con el fin de unirlos a todos, formando así un sendero único. Una pesada tarea que en compensación le reporta la posibilidad de poder escudriñar los caminos del tiempo con más facilidad. Para ello, hila sin cesar una fina línea de tiempo lineal por el que discurre el

resultado de todos los ramales del Gran Árbol, o mejor aún, aquellos que sólo ella elije.

El resultado de su elección se produce en la medida de sus posibilidades, pues Dyss no se lo pone nada fácil. Lo irónico es que sin haberlo pretendido ha sido ella la que ha dado forma al tronco común que une todas esas realidades, unificándolas y en cierto modo protegiéndolas dentro de la estructura del gran Árbol del Tiempo.

Las acciones de Anningan han estado siempre motivadas por la codicia. Es, junto con su hermana Maeth, una hija directa de Morthid; aunque ambas pertenecen a la estirpe de “Los Fugitivos”, aquellos de sus hijos que una vez decidieron separarse de los planes de su madre.

Ambas coinciden en muchos aspectos, compartiendo muchas características comunes y formando juntas un dúo muy especial, pues Anningan y Maeth trabajan unidas la mayor parte del tiempo. Por esto, se suele hacer referencia a ambas como “Las Mellizas”.

Anningan es la anciana sabia, avariciosa y mediadora que nunca entrega algo a cambio de nada pues posee un estricto código que establece unas muy severas condiciones ante cualquier tipo de trato. Sus principios se han extendido, sirviendo de guía por los que se rige la agricultura, la civilización y el comercio. No obstante, ha sido su hermana Maeth, conocida también como *Malina*, la que ha enfocado sus esfuerzos en tratar de proteger estos aspectos de carácter social, fomentándolos.

Por otra parte, vela por la sabiduría popular que atesora aquellos secretos que puedan suponer una ventaja frente a la adversidad. Entre ellos el arte de hacer medicinas, pócimas, ungüentos y, en fin, todo tipo de remedios que puedan, ya no sólo tratar de traer algo de alivio ante los males del mundo, sino también los que permiten obtener una situación ventajosa.

Es la cuidadora, la bruja que a través de su poder trata de doblegar a la naturaleza en todos aquellos aspectos más cercanos —o mundanos—, mientras que mediante el uso de la magia oscura trata de poder influir en los demás. Representa pues el lado egoísta del tutor, de la madre, pues sólo es capaz de ver el bien de uno mismo y de los suyos; algo que por otro lado permite a la gente poder salir adelante. Anningan fomenta el uso del poder pese a su alto precio (como se puede apreciar claramente en uno de sus preceptos), por tratar de hacer la vida diaria más llevadera.

De esta forma extiende el uso de artes como la agricultura, además de toda una serie de secretos y fórmulas de magia mundana que los otros dos Centinelas del conocimiento jamás revelarían. Eso sí, siempre por un precio. En este sentido, Anningan

encarna a la figura mítica de “Rumpelstilskin” del mundo de la Tierra. La entidad que ofrece su ayuda a través de un trato cuyas condiciones nunca quedan del todo claras por lo que, con muchas probabilidades, quien lo acepta termina siempre lamentándolo.

No obstante eso no significa que la labor de La Jagath no tenga valor, al contrario. Ha sido ella quien ha difundido muchos aspectos del conocimiento médico, los secretos de la cirugía sencilla y el arte del poder oculto de las hierbas entre otras muchas enseñanzas que son necesarias para la vida de las gentes; por no hablar de las ventajas que supone para su prosperidad el uso de las artes agrícolas.

Es especialmente venerada por los humanos, siendo en muchos sitios, junto a Maeth, la patrona más importante de su cultura. En ciudades y pueblos, en villas y aldeas, el nombre de La Jagath siempre está muy presente levantándose lugares cerrados de culto, pues es la anciana madre sabia que vela por sus hijos al precio que sea, aunque tanto celo tenga siempre un precio.

Principios

—*Defiende cuanto es tuyo bajo cualquier medio, sólo así prevalecerás. Si de ello sacas beneficio, tu preponderancia se triplica.*

—*Los senderos del destino constituyen el único camino que, si somos capaces de contemplarlo, nos guiará indefectiblemente hacia el éxito.*

—*No temas emplear todo arte para tus propios fines.*

Concepto: Entidad manipuladora que hace tratos por un precio, (figura mítica de Rumpelstilskin).

Arquetipo: La anciana bruja avariciosa y malintencionada.

Poder menor: Nómada.

Se asocia al género: Femenino.

Origen: Nativo

Alineamiento: Legal neutral, (neutral).

Símbolo: El buso o husillo de una rueda, o su rueda, bajo corona de laureles.

Color preferente: Oro y verde oscuro.

Arma predilecta: Objetos y armas punzantes, especialmente los pequeños y ligeros.

Áreas de influencia: Profecía, codicia, conocimiento, secretos, superchería, destino.

***Dominios D&D 3.X:** Conocimiento, superchería, ley, suerte, plantas, bien, maldad.

Aspectos: “Si el destino forma hilos sería un desperdicio no aprovecharlos” “Todo tiene un precio”. “Yo puedo hacer que tu sueño se haga realidad, pero a cambio...”.

MAETH “LA MADRE LAGUNA”

Hermana de La Jagath, Maeth salvaguarda la civilización y el comercio. Según ella, único baluarte digno de ser defendido en un mundo que sólo se encuentra poblado por todo tipo de bestias sin

nombre. O que al menos lo estuvo hasta la llegada de la instrucción que favorece la construcción social, la prosperidad del comercio y el desarrollo urbano.

Dedicada por completo a instruir en todos los aspectos “vulgares” de la vida, la Centinela de la civilización promueve el desarrollo y la prosperidad de los vínculos sociales fuertemente organizados.



También cuida del matrimonio, de una familia colmada de hijos y de los papeles de padre, marido, hijo e hija, esposa y madre.

Su filosofía se halla descrita en el símbolo que la representa: “bajo la

rueda geométrica, Malina resguarda su rosa de los vientos, imagen del trazado ideal que dicta las normas que rigen la estructura de una perfecta comunidad”. Las llaves salvaguardan la privacidad a la que tiene derecho cada individuo, pero siempre bajo los dictados del orden social.

En Dyss, en la mayoría de las comunidades robar se castiga con la muerte siempre en el nombre de Maeth. La Madre Laguna favorece así la lucha por la supervivencia, pero siempre bajo unas reglas que impiden aprovecharse del esfuerzo de tus semejantes. Después de eso ya no existen más reglas que las de tu propia consciencia. Nuestra Centinela de la civilización nos recuerda así que la prosperidad de la construcción social han de regirse por ayudarse los unos a los otros —algo que ha demostrado ser la mejor estrategia a largo plazo—, pero que no dice nada acerca de la suerte que todas las demás criaturas tengan a consecuencia de estos planes.

La orden de Maeth se encuentra centrada en las grandes comunidades, siendo uno de los mejor organizados. Antaño constituyó el pilar del antiguo imperio, hoy extinto, y de muchos reinos del Este sobre los cuales se edificaron sus leyes. Muchas de esas leyes forman aún parte del legado cultural de muchísimas comunidades cerradas que se encuentran desperdigadas a lo largo de nuestro mundo en forma de ciudades estado independientes.

A ellos se debe la invención de distintas variantes de pesos y medidas, de la moneda en un amplio número de regiones, de la gestión y el reparto de los bienes, de la agrimensura y otras técnicas que ayudan a dividir la tierra.

En los conventos donde se recluyen sus seguidores, mezclándose ambos sexos, se lleva una vida de producción ininterrumpida en un ejemplo de eficaz trabajo en equipo que traspasa los límites de la neurosis, pero que brinda una cantidad enorme de

recursos beneficiosos para su comunidad. En estos lugares, que se encuentran repartidos por todo el mundo, jóvenes y viejos dedican una vida entera a velar por los intereses de la Centinela de los Matriarcados, rogándole que le conceda a las razas conscientes la primacía, siempre con preponderancia de la raza humana.

No existe comunidad que no base su prosperidad en la familia. Ésta es sagrada, y una buena parte de las leyes que dispone Maeth en su “Código Laguna” es una extensa lista de dogmas que han de seguirse al pie de la letra a fin de preservarla. En él se establecen desde las normas que rigen el contrato matrimonial hasta las líneas a seguir en la construcción urbana, entre muchas otras. En lo que a la estructura social se refiere, todo está regido por aquello que dispone Malina en sus enseñanzas, constituyendo su palabra una sola voz y una sola ley. Esto rige en particular, eso sí, a todas las comunidades humanas.

Debido a esta causa, no hace poco tiempo que existen quienes se oponen a este orden de las cosas. Una rebeldía que se enfrenta a la muy bien organizada, y a menudo letal, orden de los Hijos de Maeth. Quien lo hace, debe de ser muy consciente de que tiene todas las de perder. Un hecho que efectivamente sucede, pues son muy pocos los grupos opositores que puedan hacerle frente a una muy bien organizada, y fuertemente motivada, hermandad de seguidores.

Principios

—Lo único que diferencia a los seres conscientes de las bestias es la primacía que la civilización ha creado. La salvaguardarás sobre cualquier otro aspecto de tu existencia.

—Defiende la sagrada institución de la familia.

—Llevarás y defenderás los preceptos de Maeth, reunidos en su código, allí a donde vayas.

Concepto: El espíritu (o diosa) de la civilización y el comercio.

Arquetipo: La Matriarca. La dueña del hogar.

Poder menor: Nómada.

Se asocia al género: Femenino.

Origen: Nativo.

Alineamiento: Legal neutral, (neutral).

Símbolo: Dos llaves cruzadas sobre la rosa de los vientos.

Color preferente: El bronce y el lila.

Arma predilecta: La maza.

Áreas de influencia: Codicia, comercio, civilización, leyes, riqueza, invención, artesanía, familia.

***Dominios D&D 3.X:** Ley, suerte, protección, conocimiento.

Aspectos: “Nada está por encima de la ley, pues ésta está sobre los que la redactaron”. “...Es palabra de Maeth”.

UNTUMO "LA PRIMERA BESTIA"

Existe un temor muy antiguo que ha acompañado siempre desde sus primeros días en el mundo a todas las criaturas vivientes. Parte de ese temor surge ante los sonidos que, más allá de los límites que alcanza la pálida luz que arrojan nuestras hogueras, nos aterrorizan. Es el miedo a lo que la naturaleza tiene de desconocido, de salvaje y de misterioso, y que siempre acecha —o así lo creemos— a fin de tratar de devorarnos.



De ese viejo mundo surge el arquetipo que da vida a Untumo, La Bestia que representa nuestro temor ancestral hacia la naturaleza salvaje.

Untumo es la idea o imagen tangible de la esencia pura de lo salvaje y representa al primer mito o al primero de todos los mitos, la primera de todas las historias que sería contada alguna vez. **NdE:** Pero cuidado, no es lo mismo el Primer Mito que el Mito más importante o "Primario".

Desvalidos ante ese terror, nos habla del miedo irracional a lo desconocido. Nace del miedo y del terror, del temor a la oscuridad y a la noche, al rayo, a todas las bestias salvajes, a las profundidades del bosque y sus sonidos.

La Primera Bestia personifica ese mismo miedo que todos llevamos dentro, forjando así la primera gran historia mítica, la más antigua. Del primer arquetipo nace el primer mito viviente por mediación de nuestro mundo y, por extraño que parezca, "el padre de todos los Imagos".

Se trata pues de un viejo enemigo, aunque familiar. Tan familiar que comparte un poco de la visión que tenemos de su concepto cada uno de nosotros. Pues, si tenemos que considerar algún aspecto para Untumo, éste se muestra siempre bajo una forma cambiante y borrosa que recuerda a la imagen de un gigantesco jabalí y de lobo dotado de un rostro que resulta vagamente humano; por lo general, casi siempre bajo tonos blanquecinos. Al estar descrito de tantas maneras su imagen se mantiene indefinida, mutando constantemente y mostrándose como un borrón de rabia furiosa en estado salvaje.

Su símbolo es el escudo de piel con la efigie de una bestia, mezcla entre jabalí y de lobo, grabada en cuero sin curtir; siempre con los colores de la tierra, origen de su nacimiento. De ser adorado, se hace siempre al aire libre como en la tradición druídica, bajo arboledas o entre círculos de piedras; nunca bajo techo de piedra o madera de ninguna clase. Sus ritos

se basan en la plegaria y en la exaltación hacia los principios que rigen el orden natural.

Sus devotos seguidores pretenden vivir vidas salvajes. En algunos casos algo depravadas al tratar de liberar a "la bestia interior". Suelen pintarse el rostro y el cuerpo con los colores de su Centinela y guía, al que le ruegan interceda por ellos ante su mundo. A él le dedican sus vidas en pos de una búsqueda orientada a proteger toda vida salvaje al precio que sea, lo que los pone en conflicto directo con los intereses de diversas especies, sus culturas y con algunos de los otros Centinelas.

Puesto que está prohibido dedicarle plegarias a Dyss, todas las criaturas más próximas al mundo salvaje encuentran en Untumo una muy eficaz forma de conectar con el mundo en el que habitan, ya que la Primera Bestia está dotada de un fuerte vínculo con éste

Todas las criaturas Imago llevan también un drama vinculado a su existencia. Como Centinela de tipo Imago, Untumo está perdido en un mundo que entiende cada vez menos y que poco a poco se dirige hacia una revolución que cambiará su faz para siempre. Se siente traicionado por una tierra que, según cree, le ha dado la espalda.

De esta forma, con la llegada del tan temido Año Cero, de sus recelos ha sido posible el que surjan sus vástagos. Un hecho bastante insólito puesto que ningún Imago puede crear a otro por sí mismo, aunque sí que pueden reproducirse de forma natural. En efecto, los vástagos de Untumo, nacidos directamente de sus temores, han empezado a extenderse por un mundo que está cada vez más agitado, tratando de reunir a sus numerosos seguidores a fin de estar preparados para lo que pueda venir. Y contra ese temor sólo son capaces de actuar de la forma que mejor entiende su Centinela, es decir, a través de la desatada furia que da paso a la violencia.

Principios

—*La vida es supervivencia, emplearás tu fuerza y tu ferocidad por prevalecer ya que es la herramienta que te dio el mundo para poder conseguirlo.*

—*Escucha la voz de tu lado salvaje, sólo es allí donde encontrarás la sabiduría.*

Concepto: *La encarnación de la furia de la naturaleza..*

Arquetipo: *La bestia salvaje misteriosa. El terror ancestral a la naturaleza viva.*

Poder menor: *Nómada.*

Se asocia al género: *Masculino.*

Origen: *Imago.*

Alineamiento: *Caótico neutral, (neutral).*

Símbolo: *La efigie del jabalí.*

Color preferente: *Marrón oscuro y arcilla, amarillo tostado y verde musgo.*

Arma predilecta: Garras, picos y ganchos. También las armas de asta.

Áreas de influencia: Destrucción, furia, fuerza, confusión, salvaje.

***Dominios D&D 3.X:** Animal, caos, destrucción, fuerza.

Aspectos: “Soy la furia desatada de la naturaleza”. “Sólo el más fuerte prevalecerá”. “Tu error ha sido subestimarme”

ANDRÓVAL “EL MENSAJERO ERRANTE”

Muchos de nosotros hemos sido, somos y seremos siempre, viajeros en el mundo. Figuras errantes que inspiran en los demás hacerse preguntas acerca de cuáles pueden ser nuestras motivaciones, nuestra historia y, sobre todo, nuestro posible destino. La figura del viajero, ese misterioso caminante que un día



aparece por pueblos y aldeas puede encontrarse en la memoria de muchos de nosotros, ya que forma parte de nuestra antología de arquetipos.

En este caso no se trata tan sólo de otra imagen más ya

que Andróval, El Mensajero Errante, es real y existe la posibilidad de encontrarnos con él en nuestros vagabundeos por el mundo. Que se sepa, no se conoce ningún lugar al que Andróval haya podido considerar alguna vez una morada fija o, al menos, un lugar de descanso habitual.

Su símbolo es el cuervo que, bajo su astuta mirada producto de una curiosidad insaciable, observa el mundo a su alrededor; mientras, en sus patas porta el cayado sobre el cual descansa la sabiduría del mundo y que nos ayuda a mantenernos adelante, siempre en movimiento.

Como Centinela, viaja de forma incansable a través de los caminos del mundo cuidando de las cosas sencillas, vigilando el equilibrio de la vida y fortaleciendo los vínculos que muchos lugares mantienen con su mundo. Andróval no tiene una tarea concreta ya que son muy diferentes los asuntos que requieren su atención. Cuida también de la vida espontánea que inspira a las gentes a querer buscar un lugar mejor en el cual asentarse, siempre más allá, para así poder establecerse y formar una familia. Se mantiene pues vigilante en torno a la vida que existe dentro de las pequeñas comunidades, especialmente por aquellas que se encuentran más dispersas y alejadas, y a la que se halla entre sus vías de comunicación.

Recorre así el mundo llevando mensajes entre las diferentes comunidades, aldeas y pueblos, por lo general, de pocos habitantes ya que aborrece la

civilización. Para él, ésta es un signo de la decadencia a la cual puede llegar el progreso, que obvia los aspectos afectivos que ayudan mantener unidos a los pueblos.

Pese a la importancia que otorga a los vínculos sociales y afectivos, Andróval sostiene que cada criatura inicia un camino de descubrimiento al comienzo de su vida que ya no abandonará jamás hasta su muerte, y que ese camino es siempre un camino de soledad. No podemos, según él, vincularnos demasiado a nada ni a nadie en este mundo, pues la última respuesta sólo se halla dentro de nuestro propio corazón. Sólo así, tenemos alguna oportunidad de poder encontrar el camino que conduce a Lavondyss, verdadera utopía que resume todos nuestros deseos y que forma al “Imago Supremo”. La búsqueda de este gran mito o Imago Supremo constituye el concepto que mejor resume todas sus enseñanzas.

En su tarea como portador de noticias, Andróval protege los senderos, a los viajeros que los recorren y, de forma muy especial, a los mensajeros que a través de ellos llevan noticias a todas las esquinas del mundo. Una tarea que es para él muy importante y a la que dedica casi todos sus esfuerzos.

Inspirado en las motivaciones que rigen su existencia, uno de sus seguidores fundó una orden de mensajeros en su honor. Así pues, siguiendo sus preceptos, los miembros de “La Orden de Andróval” recorren el mundo portando mensajes, llevando noticias y manteniendo un estricto voto de humildad y de pobreza.

Que se conozca, no se tiene noción alguna acerca de los orígenes de Andróval. Para unos éste se trata de una manifestación directa de nuestro mundo, venido a la tierra para compartir junto a los demás las fatigas de nuestra existencia. Para muchos otros, Andróval es una clara representación de Lugh, nuestra estrella más brillante. Pero entonces, si es así ¿por qué existe entonces bajo la forma de un Poder Nómada Menor?

Yo me inclino a creer que Lugh, debilitado a una centésima parte de cuanto llegó a ser alguna vez, tomó la decisión de mantener una actitud más activa en los hechos del mundo, deseando participar en una historia que al terminar cada jornada entra a formar parte de los hechos descritos en nuestro Árbol del Tiempo.

Principios

—Sólo a través de establecer vínculos unos con otros pueden las criaturas evolucionar sin poner en peligro su propia individualidad.

—La vida es un camino de descubrimiento, no la malgastes permaneciendo mucho tiempo en el mismo sitio.

—La evolución interior reside en escuchar a tu corazón, escucha todo cuanto éste tiene que decirte.

—*Valora los aspectos sencillos de la vida. Las posesiones materiales sólo te atan, distrayéndote de comenzar tu verdadero camino.*

Concepto: *El patrón de los viajeros. El viajero incansable.*

Arquetipo: *El viajero errante, portador de noticias.*

Poder menor: *Nómada.*

Se asocia al género: *Masculino.*

Origen: *Nativo*

Alineamiento: *Neutral bueno, (bueno).*

Símbolo: *Un cuervo portando un cayado entre sus patas.*

Color predilecto: *Tonos grises, marrones, oro y bermellón.*

Arma preferida: *Cayado o bastón a dos manos.*

Áreas de influencia: *Sol, verano, viajes, protección, habilidades, creación.*

***Dominios D&D 3.X:** *Bien, curación, protección, sol, viajes.*

Aspectos: *“Protector del camino”. “Sólo en movimiento obtengo mi fuerza”.*

STIABHAN “LA LIEBRE BAJO LA LUNA”

El Centinela de las pequeñas cosas es poseedor de tantos rostros como de actitudes ante la vida, mostrando conductas muy diferentes —en ocasiones completamente opuestas— hacia los aspectos de la existencia. De todos los Centinelas es el que más variaciones sufre en cuanto a las motivaciones que guían su conducta, lo que le conduce a embarcarse en tareas que pueden resultar de lo más dispares.

Por si fuera poco, y no está nunca de más el saberlo, de todos los Poderes Nómadas es el dueño del temperamento más impredecible.

Para Stiabhan la existencia y por extensión la vida es un cambio constante. Nada jamás es lo que parece, estando todo siempre oculto tras el velo de nuestras propias percepciones; por lo tanto, no hay más verdad que la que cada uno posee para sí mismo. Para él, la existencia no es más que la transformación continua de una ilusión.

Pero no hay que confundir el término “cambio” con el de “caos” ya que ambos conceptos suelen ser malinterpretados con muchísima frecuencia. El cambio en sí mismo constituye un proceso que busca mantener una estructura ordenada. El caos puro es, sin embargo, desorden sin motivo, destrucción y olvido.

En este sentido, Stiabhan comparte una filosofía muy similar a la de Curadhan, siendo también muy

consciente de su propio papel como guía en un mundo de ilusiones, ya que ambos han asumido ese aspecto cíclico de la naturaleza como la base sobre la cual se fundamenta todo su pensamiento. La diferencia es que para Stiabhan el resultado de todo cuanto percibimos al final no es más que un espejismo, pues no existe la verdad en ninguna parte ni una realidad absoluta, nunca. En honor a este concepto, Stiabhan ha decidido ser una criatura siempre cambiante que, en la forma de una representación viva de los ciclos que sigue el Multiverso, le ofrece al mundo un reflejo de ello.

Se le suele representar bajo la figura de una liebre blanca que, por lo común, se halla corriendo bajo la luna. Un símbolo de la fortuna que a través de su color trata de expresar la pureza de un mundo libre de ataduras. Toda una declaración de libertad y de principios.

Pero el símbolo más común y por el que es mucho mejor conocido es el de las tres liebres corriendo juntas que completan el interior de una rueda. Cada una de ellas comparte la imagen de una de las orejas de sus compañeras, por lo que siempre vemos sólo tres de ellas formando un triángulo. Una clara alusión a su naturaleza dual y a que..., nunca nada es lo que parece.

Pero lo más interesante acerca de Stiabhan es que se trata de una entidad dual al ser el único de los Centinelas que existe bajo dos formas al mismo tiempo, siendo cada una de ellas única e independiente. Esto no tiene nada que ver con la capacidad de los Centinelas de estar presentes en varios sitios a la vez sino que, de forma literal, existen dos Centinelas llamados Stiabhan. Se trata de dos formas que, siendo completamente independientes y siguiendo las directrices que les dictan sus propias motivaciones, actúan cada una por separado. Por fortuna, suelen trabajar juntas, perfectamente coordinadas la mayor parte del tiempo, del mismo modo que lo suele hacer una pareja de gemelos exactos.

Uno de sus aspectos existe bajo su forma original, la de un Extranjero que un día llegó a nuestro mundo procedente de más allá de los círculos de Dyss. Su otro aspecto es de una naturaleza muy diferente, ya que existe bajo la forma de un Imago que fue concebido por el primero, es decir, un imago que fue creado por él mismo. Porque Stiabhan, al menos el Stiabhan original es en efecto un Extranjero que llegó a nuestro mundo hace mucho, mucho tiempo, huyendo él también de algo inmenso, de algo terrible...

Stiabhan es seguido por todos aquellos que estiman el valor del hogar y de las cosas sencillas, sin complicaciones, siendo un espíritu de la familia y de las fiestas en comunidad. Es el símbolo de la fortuna,



del azar y del poder de la suerte, fuerzas a las que todos tenemos derecho.

Como representante de la fortuna y del libre albedrío es venerado de forma incontestable por artistas, bardos, actores y saltimbanquis y, en suma, por todo aquel que tenga algo que ver con el mundo de la farándula. Además de ser junto con Despina una “fuente de inspiración”, no sólo para músicos y poetas, sino también para ladrones “ya sean o no profesionales” y truhanes de cualquier clase y condición.

A Stiabhan no le son necesarios santuarios ni templos de ninguna clase, aunque existan, ya que se trata de una figura que se encuentra siempre muy presente en nuestros hogares. Para mostrarle respeto basta con tener la figurilla de una liebre tallada en madera o barro siempre a mano. Una imagen que con frecuencia se encuentra en todas las casas sobre la repisa de la chimenea. A él se le ruega en silencio, mostrando respeto, con la esperanza de que al comunicarle nuestros temores éste interceda por nosotros ante Dyss, aunque esto muchas veces no sea más que una fuente de contradicciones.

Principios

—*La existencia es transformación constante, sólo has de unirte a ella para que en su camino te encuentres con la fortuna.*

—*Definir una verdad es engañarse una y otra vez y tratar de engañar a los que te rodean. La verdad no es más que una ilusión.*

—*Ayuda y protege la transformación de tu mundo, defendiendo ese derecho natural.*

Concepto: *El espíritu protector del hogar.*

Arquetipo: *El embaucador.*

Poder menor: *Nómada.*

Se asocia al género: *Masculino.*

Origen: *Posee dos formas siendo tanto Extranjero como Imago.*

Alineamiento: *Caótico bueno, (bueno).*

Símbolo: *Una liebre corriendo bajo la luna. Aunque su forma más común es el símbolo de las tres liebres corriendo en círculo, formando un Trisquel.*

Color preferente: *Blanco y Amarillo.*

Arma predilecta: *Hojas y armas perforantes pequeñas, como dagas y estiletes.*

Áreas de influencia: *Familia, hogar, artes, superchería, suerte, ilusión, creación, artesanía, alegría.*

***Dominios D&D 3.X:** *Tierra, bien, suerte, viajes, superchería.*

Aspectos: *“Da suerte”. “Protector de la familia”. “No hay verdad, sólo ilusión”. “Yo y yo mismo no opinamos ni una cosa ni la otra, sino todo lo contrario”.*

DESPINA “LA DAMA DEL DELIRIO”

A la imagen de fuego del *Colibrí sobre el Rosal*, símbolo por el cual Despina es muy conocida, se le atribuyen más de setenta denominaciones entre mote, apelativos y títulos de distintas clases. Pero aquel por el que resulta más familiar es bajo el sobrenombre de “*La Dama del Delirio*”, apodo que expresa pero que muy bien toda la naturaleza caótica de su dueña; la decimonovena (y penúltima) entidad que en Dyss actúa como Centinela.



Al igual que muchos otros de su misma clase, Despina está dotada de la capacidad de poder estar en múltiples sitios a la vez, por lo que se trata de una muy intensa fuerza espiritual que puede

hallarse con facilidad en muchos rincones de nuestro mundo.

Despina precisa de mantener sobre ella una constante vigilancia en todo momento. Una tarea que se han impuesto otros Poderes, habiéndolo asumido como una parte más de entre sus muchas responsabilidades. Así, sobre “*La Dama del Delirio*” o “*De la llama*”, como es también conocida, mantiene siempre su atención y en la medida de sus posibilidades Rhiatan que, actuando como la madre adoptiva de lo que podríamos llamar *un semidiós*, vela por una hija que vive por y para la exaltación, el capricho y la locura.

Según se cree, Despina se trata de otra entidad extranjera que de entre todos los Centinelas es la que menos tiempo lleva entre nosotros, por lo que podemos decir que se trata del más joven de todos ellos. Por otra parte, algunos piensan que Despina es la misma encarnación de la propia locura del mundo, un estado que va siempre paralelo al de su lucidez, formando ambos una pieza más del rompecabezas que supone la mente del mundo. Otros creen que fue precisamente esa misma locura la que, propagándose por todo el Multiverso como se despliegan las ondas en un estanque, atrajo o dio lugar a la entidad.

De acuerdo con su ideología, el éxtasis del verdadero conocimiento se obtiene al tratar de mantener una existencia que esté alejada por completo de la realidad. Un estado de exaltación que se produce al salir literalmente del flujo de las realidades contenidas en el *Árbol del Tiempo*. De esta forma, Despina persigue habitar en algún lugar entre las distintas realidades del esquema del *Árbol*, extasiada ante la diversidad de todas sus variantes.

De la misma forma que Stiabhan considera que lo que percibimos como la realidad del mundo no son más que ilusiones, Despina piensa de igual manera, con la diferencia de que para ella es necesario tratar de “vivir” y de “sentir” los procesos de cambio. Así, La Dama del Delirio pretende vivir el éxtasis que sobreviene cada vez que se produce una pequeña alteración o cambio, por pequeño que sea, y cuyos efectos se propagan siempre a lo largo de nuestro Árbol del Tiempo.

No olvides que los cambios hacen vibrar todo el flujo de realidades, y que esto se representa como vibraciones en el esquema del Gran Árbol.

Para poder percibirlos es una condición necesaria el mantenerse ajeno a las diferentes realidades, es decir, tratar de no formar parte de ninguno de los ramales. Conseguirlo ya es otra cuestión.

Otro aspecto de su doctrina es que desaprueta el pensamiento lógico. Según la forma de pensar de nuestra Dama, la razón debería ser una sucesión de ideas espontáneas y no un árbol de decisiones basadas en el pensamiento metódico.

Tras tanta soporífera filosofía, lo que resulta importante en realidad es lo que los Poderes significan para nosotros. En este caso, lo que La Dama del Delirio significa para muchos es la imagen de la alegre e inocente doncella que con su gracia divina logra hacer resplandecer nuestro mundo, logrando que podamos olvidar todos los pesares de la existencia.

Despina nos muestra que el estado de la alegría constante que merecen nuestras vidas puede ser real. Trata de enseñarnos que la pureza es posible, ya que no todos los aspectos de la vida deben pasar necesariamente por tener que aceptar que allí siempre hay corrupción. Nos trae pues la esperanza y nos descubre la belleza que hay en el mundo al vivir el éxtasis de poder contemplar el devenir del flujo del tiempo. Vivir y poder describirlo es pues vivir en el éxtasis y, por lo tanto, alcanzar la propia felicidad.

La Dama del Delirio nos recuerda así, resultando una enseñanza muy importante de su doctrina, que en realidad no necesitamos Lavondyss en absoluto, teniéndola a nuestro alcance en el quehacer cotidiano, cada día de nuestra vida.

Pero toda esa alegría lleva también consigo el dolor ante una adversidad que muchas veces se pretende ignorar, ya que tendemos a querer ignorarla procurando autoengañarnos mediante una forzada inocencia. Despina así intenta también alertarnos acerca de los peligros de la falsa inocencia que se esconde tras un positivismo desesperado. Una contraposición a lo anterior, si te das cuenta.

Debemos tratar de entender que la base de todo su mensaje es precisamente su propia contradicción, ya que Despina pretende reírse al mismo tiempo de cualquier tipo de doctrina.

Despina constituye por sí misma todo un símbolo, puesto que nos muestra que no todas las respuestas se encuentran tras el uso del pensamiento lógico. Nos enseña también a buscar nuevas miradas, y a poder extasiarnos ante cosas a las que nunca solemos prestar atención.

Principios

—*La sabiduría que proviene del uso de la lógica nos engaña. Déjate llevar por el delirio y experimenta así todo cuanto éste tiene que ofrecerte.*

—*Sólo considerando el revés de todo cuanto das por sentado y dejándote llevar por tu instinto, conseguirás la llave que te permite acceder a Lavondyss. Pero ¿quién desea un mundo perfecto?*

Concepto: *El espíritu inocente, aunque imprevisible, de la locura, dotado de una gran sabiduría.*

Arquetipo: *El loco.*

Poder menor: *Nómada.*

Se asocia al género: *Femenino.*

Origen: *Extranjero**

Alineamiento: *Caótico neutral, (neutral).*

Símbolo: *Un colibrí libando de una rosa con espinas o de un rosal —la flor de espinas—.*

Color preferente: *Amarillo, rojo, violeta y naranja.*

Arma predilecta: *Armas arrojadizas pequeñas.*

Áreas de influencia: *Locura, primavera, belleza, caos, suerte, amor, confusión, aire.*

***Dominios D&D 3.X:** *Caos, bien, curación, suerte, aire.*

Aspectos: *“Vivir el éxtasis es la única verdad”. “Loca y imprevisible”. “El secreto del éxtasis puede estar en cualquier parte”.*

**Sus orígenes son ajenos a Dyss.*

TÚGAL “EL ENLOQUECIDO”

Antes de pasar a describir al vigésimo Centinela, resulta conveniente recordar un momento las palabras que Idrys “El Profeta” legara a las voces de nuestra memoria hace ya mucho tiempo. La ley nos dice que: “Ninguna criatura cruzará jamás el océano con la intención de alcanzar el Continente Periférico”. Un código que especifica con gran claridad que está prohibido tratar de arribar a las costas que en todas direcciones existen en algún lugar, más allá del mar.

Si algo sabemos de los seres conscientes es que basta con que exista una prohibición para que la curiosidad se dispare, prospere y en ocasiones se transforme hasta en obsesión. Cumpliendo con su papel, aquí es donde entra en juego Tugal, apodado “El Enloquecido” no sin razón alguna. A “La Bestia Tugal” se le han asignado infinidad de nombres, pero la más conocida sin duda alguna es aquella que lo designa como “Krakistos”, la espantosa alimaña que acecha oculta en los abismos del océano.

Su sobrenombre de “El Enloquecido” encaja perfectamente con su naturaleza, pues lo que Túgal representa es el horror más absoluto en su estado más puro. Su sola visión supone el principio de un rápido final; la aniquilación absoluta en cuestión de segundos.

Túgal es la tercera y última de las entidades Imago que intervienen como Centinelas en nuestro mundo. Una monstruosa entidad surgida del miedo irracional, capaz de manifestarse en la forma de un ser sobrenatural.

El terror a los abismos del océano forma parte de las inquietudes más antiguas que todas las criaturas han compartido desde el principio de los tiempos. Un miedo que supone un poderoso arquetipo.



Surgiendo así, como una pesadilla tangible, la bestia Túgal deambuló en los comienzos de su historia por nuestro mundo sin rumbo ni propósito. Dyss, al percibir sus motivaciones, lejos de pretender erradicarlo le

inscribió un propósito en su mente, la de servir de guardián con el fin de poder así mantenerlo bajo control. Se convirtió de esta forma en un Centinela más de nuestro mundo, uno que velaría por éste bajo unas directrices muy simples. Estas fueron: “No permitirás que nada ni nadie alcance jamás las tierras del Continente Periférico”. Una tarea que, aunque al principio le costó trabajo aceptar, terminó asumiendo como su único propósito.

Más allá de esa imposición, Túgal estaría obligado a permanecer siempre confinado —por voluntad propia— en el fondo de los abismos en estado latente, a la espera. Durmiendo, pero siempre al acecho.

Túgal se manifiesta bajo la forma de un ser gigantesco, de unos mil cuatrocientos metros de longitud, semejante a un octópodo monstruoso. Pero sus formas varían ya que al igual que Untumo su imagen fluctúa, oscilando sin cesar. Los pocos que lo han visto y han sobrevivido para contarlo lo describen como una sucesión muy rápida de imágenes parecidas a las de una linterna mágica que se superpusieran una tras otra, fluctuando y parpadeando sin cesar; como si faltaran imágenes para poder mostrar una imagen nítida. Supone pues su aparición el borrón vacilante de una idea imprecisa debido a que el concepto que se tiene de Krakistos difiere en muchos casos de una criatura a otra.

Está dotado de una extraña naturaleza eléctrica, un claro efecto que resulta visible en forma de intensos arcos de corriente que, centelleando, se

retuercen saltando por toda su fisonomía. Esto provoca que se muestre como un ser luminoso en la oscuridad de la noche de una forma tan cautivadora que esa misma belleza ha supuesto ya la pérdida de muchos necios al haber quedado impresionados por su grandiosidad. Cuando está bajo la superficie, los relampagueantes centelleos y la efervescencia de las aguas son los heraldos de su presencia; una muestra de lo que se avecina y que sólo precede a la destrucción.

Basta el movimiento de uno de sus apéndices para hacer desaparecer todo cuanto existe sobre la superficie de las aguas hasta donde alcanza la vista. Por otra parte, esparce una substancia venenosa de color oscuro que aniquila toda vida sobre la superficie en un radio de varios kilómetros. Basta que ese ingrediente entre en contacto con la piel para resultar afectado, muriendo sin remedio a los pocos minutos.

La bestia Túgal no mantiene relación con ningún otro Centinela ni con criatura de ningún tipo, actuando siempre por cuenta propia. Es más, un encuentro entre Túgal y Uro supone una batalla que puede mantenerse durante días, levantando ambos inmensas olas que consiguen hacer naufragar a los navíos en muchos kilómetros de distancia.

Al igual que Uro, Túgal es capaz de crear a su propia progenie, no precisando de la interacción con ninguna otra criatura para poder hacerlo. Unos seres que se asemejan tanto a su progenitor que, poblando las profundidades del océano, se llevan consigo los deseos y las motivaciones de aquel que les ha dado la vida, pues su única meta consiste en sembrar el terror en los océanos allí a donde vayan. Cada trescientos ciclos se desprende de su cuerpo la simiente de sus vástagos entre los aullidos desgarradores de su progenitor, un bramido angustioso que se prolonga durante dos Novenas. Una vez se han desprendido, éstos se hunden hasta el fondo del océano, donde reposan en estado latente a lo largo de veintidós ciclos de Inanna. Finalmente, emergen al mundo bajo la forma de un ser completo y lo que es más importante, un ser real, pues no se trata de un Imago producto de los sueños de ningún otro ser. Por suerte, ninguno de ellos consigue alcanzar ni su tamaño descomunal ni su fuerza, aunque sigan constituyendo una amenaza para las pequeñas embarcaciones.

Túgal, de esta forma, impone sobre el mundo un muy intenso deseo por proclamar su autonomía, exigiendo la potestad de poder existir al margen de ningún tipo de condición.

Pero a semejanza de Uro, Túgal oculta un profundo secreto. Es muy consciente de su aislamiento y por ello ya sólo ansía una cosa: morir al fin, de una vez y para siempre. Su soledad lo enloquece, por lo que ya hace mucho que anhela su propia autodestrucción. Un deseo que a su vez lo enloquece todavía más.

Pero aún logrando alcanzar su ambición su ciclo constante de muerte y resurrección se lo impide, lo que lo ha convertido en una de las criaturas de nuestro mundo que más sufrimiento guarda en su interior. Por muchas veces que perezca, siempre vuelve a resurgir una y otra vez al ser proyectado desde la mente inconsciente de las criaturas vivientes.

Sus seguidores, tan anárquicos como su señor, deambulan por el mundo sin organización ni propósito, incapaces de trabajar en equipo de una forma medianamente eficaz. Vagando, sobreviven como pueden tratando de enseñar su doctrina, que se resume en unos pocos principios básicos escritos en un libro tan absurdo como sus motivaciones.

Con Túgal se cierra así nuestro círculo, una de las tantas paradojas que existen en este hermoso mundo en el que vivimos; pues lograr compadecerse por una bestia tan aterradora significa, sin duda alguna, una de las muchas llaves que puede que nos conduzcan algún día hasta Lavondyss.

Principios

—*La destrucción es el final último del cosmos pues todo vuelve una y otra vez a ese estado. ¿Por qué esperar? Cuanto antes llegemos a nuestro estado final, más pronto estaremos preparados para el paso siguiente.*

—*Sólo destruyendo lo nuevo, proteges nuestro legado. Sólo destruyendo cuanto dejamos atrás somos capaces de avanzar.*

—*En el éxtasis que sobreviene tras la destrucción se encuentra el auténtico conocimiento, pero hay muchos que deseando ese conocimiento para sí mismos, condenan la belleza que existe en el caos puro.*

—*La auténtica muerte sólo está presente cuando no existe transformación, la destrucción es pues su instrumento.*

Concepto: El monstruo marino, espíritu (o dios) del caos absoluto.

Arquetipo: El terror ancestral hacia los océanos. La bestia marina aterradora.

Poder menor: nómada.

Se asocia al género: Masculino.

Origen: Imago.

Alineamiento: Caótico malvado, (malvado).

Símbolo: El sello de Túgal: un octópodo monstruoso.

Color preferente: Tonos rosáceos y rojizos, marrón, rojo óxido y amarillo.

Arma predilecta: látigo de 8 colas y todo tipo de armas contundentes articuladas.

Áreas de influencia: Oscuridad, veneno, aniquilación, destrucción, fuerza, caos, locura, agua.

***Dominios D&D 3.X:** Caos, muerte, destrucción, mal, guerra, fuerza, agua.

Aspectos: “Nada hay, sólo destrucción”. “Nada ni nadie cruzará mis dominios”.

11. GRUPOS DE PODER

Los grupos organizados de cierto poder son abundantes en Dyss, ya que desde el momento que un grupo de seres se organiza en pos de una meta, se obtiene ventaja. Normalmente operan sólo en el ámbito local dentro de una comunidad y en ocasiones influyendo en toda la región. Pero hay algunas que llegan a ejercer un enorme control sobre muchas regiones del mundo.

Precisamente son éstas, las más poderosas, las que se citan a continuación. Se ordenan según su número de miembros, alcance y capacidad de control.

LAS HIJAS DE MORTHID

La orden de Morthid forma una sociedad mixta, pero el control y el poder están en manos de la mujer. Las Hermanas de la Orden de Morthid se extienden por el mundo, estableciendo alianzas y creando lazos familiares con el fin de obtener el control absoluto del mundo. Su cúpula de gobierno está basada en la Tríada o Triunvirato, en donde sus tres aspirantes a gobernar de mayor poder se alían, formando un triángulo que toma todas las decisiones. Cuando una de ellas cae o es derrotada, la sucede la candidata con más habilidad que la preceda en rango dentro de una orden que forma una estructura jerárquica de gran complejidad.

Sus miembros sólo responden ante la orden, por la que sienten obediencia ciega. Así, muchas adeptas unidas en matrimonio con individuos poderosos convierten en secreto a sus consortes en marionetas de la orden o, como mínimo, cumplen una función de espías, con las ventajas estratégicas que esto supone.

Poseen un entrenamiento muy eficaz en técnicas de seducción, control, política y formas sociales, además de disponer de una técnica de combate basada en su destreza y agilidad más que en su fuerza. Esta forma de combate resulta mortal por ser bastante eficaz.

De todos los grupos organizados, son con diferencia los más implacables y despiadados a la vez que eficaces en conseguir lo que se proponen. No dudan en utilizar a sus propios hijos para obtener sus fines. Dominan muchos sectores de la sociedad, y en muchas comunidades las hermanas de la orden controlan más hilos de los que nadie espera imaginar.

Símbolo: El pájaro Grifo de Morthid.

Aspectos: “Reclamo mi derecho como madre sobre el mundo y todo cuanto hay en él”. “Si yo soy capaz de dar vida, también es mi derecho poder quitarla”. “Nadie gobierna este mundo más que nosotras”

LA PROGENIE DE URO

Los discípulos de Uro han decidido seguir los pasos de su caprichosa figura paterna. Una entidad cuyo ego insaciable no conoce límites. La mayoría son proscritos, gentes sin hogar o seres que no disponiendo ni de la seguridad en sí mismos ni del respeto de sus semejantes, por distintas circunstancias han encontrado en Uro a un igual que puede comprenderles.

Sus fanáticos seguidores reclaman la tierra como suya, o más bien para su Señor con la esperanza de que éste les dé una pequeña parte en compensación.

Pero existen los auténticos “Hijos de Uro”, sus verdaderos vástagos naturales. Monstruosidades de pesadilla que tras surgir de su vientre se esconden, esperando la llegada del día propicio para poder demostrar su poder. Mientras tanto, aguardan, planean y ahorran fuerzas.

Símbolo: El gran Gusano o Leviatán.

Aspectos: *“Mío es el derecho de Primogénito”. “Un día sabrán de lo que somos capaces”*

LOS HIJOS DE MAETH

Una muy bien organizada y muy motivada orden de seguidores de la Centinela Maeth. Tratan de llevar los preceptos de la Civilización y las leyes establecidas por Malina en su “Códice Laguna” allí a donde pueden.

Forman conventos donde se producen bienes de consumo básicos con los que después seducen a la población. Esto les permite obtener control sobre las comunidades y hacerse cada vez más fuertes. Son muy fanáticos y todo cuanto no se siga tal y como establece su código supone un agravio que debe castigarse como se merece. Un castigo que se destina a quienes ponen en peligro a su comunidad debido a lo que ellos entienden como: ignorancia.

Símbolo: La rosa de los vientos de Malina.

Aspectos: *“La única ley es la que da estructura a la civilización”. “...Es palabra de Maeth”*

LA ORDEN DE ANDRÓVAL

Consiste en una bien organizada orden de mensajeros que siguiendo los preceptos de Andróval recorre los caminos transportando mensajes a todas partes del mundo.

Gozan de derecho de paso en muchos territorios y suelen ser bienvenidos, aunque no están libres de peligros durante sus viajes. Se trata pues de una misión muy arriesgada que se cobra la vida de muchos de ellos.

Símbolo: El Cuervo y el Báculo

Aspectos: *“Viajero incansable”. “En el camino está el auténtico conocimiento”*

LAS NARRADORAS DE LA VIDA

Las hijas de Edith, o de Elethandian, se esfuerzan por llevar a todas las esquinas del mundo lo que se conoce como “El Legado de Vaurana”: el conocimiento y el aprendizaje que trae consigo la evolución. Para ello, sus miembros hacen uso de la tradición oral para llevar el conocimiento allí donde pueden, visitando las villas, pueblos y ciudades y permaneciendo allí cuanto consideren necesario; normalmente muy poco tiempo.

Aunque la orden es mixta, siendo compartida por hombres y mujeres, su lado femenino es preponderante, ya que tiene muchos menos adeptos masculinos. Su nivel más alto de control está formado por un círculo de nueve mujeres que tienen plena libertad para tomar sus propias decisiones, siempre atendiendo a lo que decida la mayoría del grupo. No obstante, ante las decisiones más importantes, nunca olvidan consultarle directamente a Elethandian.

Al igual que los miembros de la Orden de Andróval, sus integrantes tienen derecho de paso en muchas áreas, siendo siempre bienvenidos. Por sus servicios no piden nada a cambio aunque viven de la generosidad de la gente, por lo general suficiente para poder sobrevivir.

Están entrenados además en una técnica de combate similar a la desarrollada por Las Hijas de Morthid (es más descendiente de ella), que se basa en aprovechar más la agilidad y el ingenio que la fuerza bruta.

Símbolo: Una lamparilla o un astrolabio.

Aspectos: *“Debo mi vida a transmitir el conocimiento”*

LOS BUSCADORES

Los buscadores del conocimiento secreto, o deberíamos decir de la Magia, dedican sus vidas a descubrir los misterios del poder del Ellam Yua, entendida ésta como un orden perfecto muy difícil de alcanzar.

Forman una orden de poderosos magos y hechiceros muy celosos de su poder que, al igual que su Gran Maestro —la entidad conocida como Jareth—, guardan sus secretos lejos de las miradas de cuanto consideran mundano. Para la orden el poder no es para cualquiera y de poseerlo, sólo es posible tras demostrar que se es merecedor. Por eso las pruebas para acceder a este conocimiento son tan duras que muchos de los que tratan de superarlas perecen sin remedio. El acceso al poder no es nada fácil y el

conocimiento de sus misterios es muy poco común en Dyss.

Símbolo: Una moneda con la efigie de un laberinto.

Aspectos: *“El conocimiento es sólo para quien lo merece”.*
“Si estás preparado, demuéstralo”.

LOS VÁSTAGOS DE TÚGAL

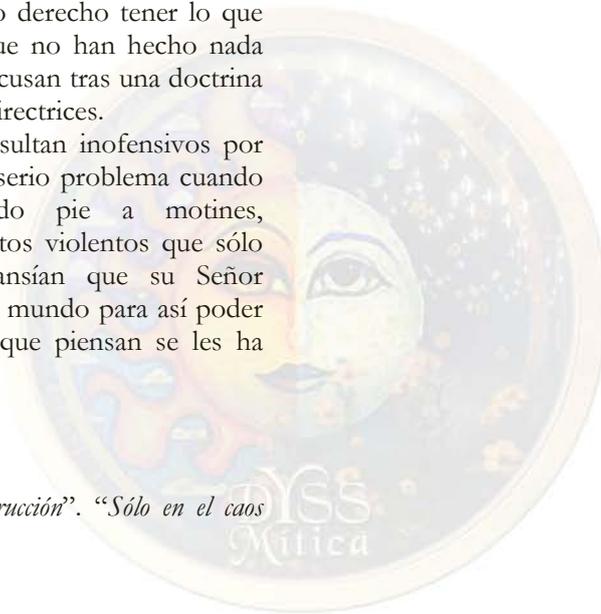
En su mayoría, consiste en pequeños grupos dispersos de vagabundos, sucios y desaliñados, que se agrupan para llevar vidas errantes promulgando la única doctrina de Tugal: “abrazar el caos total y abandonarse a la anarquía”.

Mucho más desorganizados en comparación que los seguidores de Uro, la mayoría no son más que gente amargada y sin una meta clara que lo único que quieren es tomar por la fuerza lo que los demás poseen. Alegan que es su justo derecho tener lo que tienen los demás, obviando que no han hecho nada para merecerlo. Mientras, se excusan tras una doctrina sin fundamentos y sin apenas directrices.

Aunque por lo general resultan inofensivos por separado, pueden suponer un serio problema cuando consiguen organizarse, dando pie a motines, alzamientos y todo tipo de actos violentos que sólo traen daño y dolor. Sólo ansían que su Señor prevalezca y se haga dueño del mundo para así poder tomar lo que creen merecer, que piensan se les ha negado por su nacimiento.

Símbolo: El sello de Tugal.

Aspectos: *“Nada hay, sólo destrucción”.* *“Sólo en el caos puro está la llave al mundo perfecto”.*



12. REGIONES DEL MUNDO

En esta sección se hace un breve repaso de algunas de las áreas del mundo más interesantes, detallando sólo sus rasgos más importantes. Cada apartado muestra los detalles que se muestran a continuación, aunque no siempre en todos los casos.

- **Concepto.** Principio o idea básica del lugar.
- **Posición.** Coordenadas en el mapa adjunto.
- **Clima/as:** *árido; frío; frío perpetuo; Glacial (frío perpetuo); cálido y húmedo; templado; semiárido o cálido y seco; templado fresco.*

Estos términos permiten hacerse una idea general. En algunos casos se dan varios tipos de clima ya que pueden darse todos ellos.

- **Ecología.** Tipo de flora y fauna predominante según el terreno (sólo en algunos casos). Los tipos de terreno y vegetación indicados son: *Agua dulce; Arbustos y pastos; Bosques mixtos (perenne y caduca); Coníferas/alpino; Desierto; Glaciares/campos de nieve; Jungla/selva; Mezcla de árboles y matorrales; Monte bajo; Océanos/agua salada; Prados de hierbas altas; Prados de hierba corta, Subterráneo; Tierras baldías; Tierras boscosas dispersas y pastos; Terreno rocoso; Tierra volcánica; Tundra; Vegetación caduca de hojas anchas; Vegetación perenne de hoja ancha; Yermo/páramo.*
- **Descripción.** Breve resumen de los detalles más importantes.
- **Aspectos.** Aspectos para el juego *Fate*. Los aspectos son también un complemento muy útil, ya que son ideas muy básicas del sitio. Los aspectos se pueden usar además como condiciones favorables o desfavorables en la mayoría de los juegos. En Magissa pueden suponer **Ventajas** o **Desventajas**.
- **Sitios de interés.** Lugares más importantes. En muchos casos, esos lugares se describen siguiendo la misma estructura general: ecología, descripción, aspectos, etc.



De hacer referencia a los núcleos de población se han omitido aquellas construcciones o ingenios que siendo móviles pueden desplazarse por el territorio, pues no tendría sentido citarlos en un mapa. Se trata como es normal de casos muy especiales que se describen en otra parte de este trabajo.

Cabe recordar que en Dyss existen numerosas ciudades capaces de trasladarse, siguiendo trayectorias itinerantes por todo el mundo, aunque sin cruzar jamás el mar ya que los guardianes de la Gran Barrera

las atacarían de inmediato. Algunas ciudades flotan en los cielos, manteniéndose fijas en algunos casos. Otras se desplazan lentamente por el terreno, siendo posible encontrarlas en una región concreta. Las que se encuentran bajo las aguas se comentan en algunos casos, como la gran ciudad sumergida que existe en el Mar de Sariel.

CONTINENTE CENTRAL

El Continente Central es también llamado Dyss, igual que el mundo. En esta tierra habita la gran mayoría de especies, donde permanecen confinadas por deseo de la Gran Consciencia. Está prohibido navegar más allá de donde se pierde de vista la línea de costa, por lo que todas las travesías se realizan bordeándola sin adentrarse jamás en el océano profundo.

El continente está cubierto en su mayor parte por una masa forestal conocida como el **Bosque Primario**. Aunque muchos territorios han sido explorados, vastas regiones continúan aún guardando muchos secretos, especialmente las áreas más alejadas del centro o eje del mundo.

El Continente Central representa el **Nivel Consciente de Dyss**. Esto quiere decir que aquí el mundo es relativamente ordenado y estable salvo algunas excepciones. Es decir, las leyes de la naturaleza se comportan más o menos como se espera que hagan. Y si algo más allá del Poder del Cambio, del Ellam Yua, y de todo lo que puede suceder en un día normal tiene lugar, provocará asombro e incredulidad.

Aspectos: “*Nivel Consciente del mundo*”. “*Se puede confiar en las leyes de la naturaleza*”. “*Llena de secretos aún por descubrir*”



REGIÓN OESTE

A continuación veremos algunas regiones al Oeste y al Norte del Mar de Cristal

BOSQUES O TIERRA DE SAMÂEL

Concepto: Áreas sagradas del Bosque Primario donde existe una magia poderosa, legado de una poderosa entidad.

Posición: N – 11,12

Clima/as: Frío

Ecología. Inmensos bosques de coníferas.

Descripción: Se trata de enormes bosques donde se ubican las fronteras más importantes que conectan con el mundo de La Tierra. Antaño fueron un lugar donde se manifestaron grandes prodigios y en el cual el poder de la magia se encuentra en un grado superior a lo normal. Aquí el poder del Ellam Yua se encuentra intensificado. Actualmente siguen conservando parte de esa herencia, aunque en estado latente.

Estas tierras deben su nombre a una poderosa entidad llamada Samâel que una vez, tras ser herido en una batalla de escala cósmica en los comienzos del mundo, buscó refugio en Dyss para poder curar sus heridas. Miembros de la raza de los Efhylim le dieron asilo y lo cuidaron, hasta que una vez recuperadas sus fuerzas regresó para proseguir con su cruzada en los cielos.

En pago por la ayuda recibida bendijo estas tierras, dotándolas de gran prosperidad y abundancia, siendo desde entonces venerado por el pueblo de los Efhylim. Con el paso de las edades, el Bosque Primario cobró aquí gran fuerza, teniendo en éstas áreas un gran poder.

Aspectos: “Bosque impenetrable”. “Zona de Fronteras y Encrucijadas”. “Samâel cuida de sus dominios”.

Sitios de interés: Es sabido que existen algunas Encrucijadas de posición fija, pero es necesario conseguir un guía o un mapa para poder encontrarlas. En algún lugar se encuentran las ruinas del antiguo pueblo que una vez acogió a Samâel.

CADENA SANTUARIO

Concepto. Una cadena de tres grandes islas en donde se encuentra una entidad única e independiente de la Consciencia del mundo.

Posición. B, C — 3,4,5,6,7

Clima/as: Frío. Al Norte, frío perpetuo.

Ecología. Bosques de coníferas, Tundra, Yermos desolados. Animales feroces, seres voladores de naturaleza eléctrica entre muchos otros.

Descripción. Esta tierra forma el único lugar del mundo que está libre de los dominios de la Gran

Consciencia. En su lugar, una entidad de origen y naturaleza desconocida gobierna aquí, habiéndole arrebatado a Dyss una parte de sí misma, por lo que posee control absoluto sobre el territorio. Razón por la cual se la denominó “Santuario” o “Zona de libertad”. Cuanto se sabe de esta entidad es que es de naturaleza neutral. No supone una amenaza directa, aunque no dudará en defender sus intereses por cualquier medio.

Aspectos. “Libre del control del mundo”. “Algo muy poderoso le ha arrebatado a Dyss una parte de sí misma”

Sitios de interés: **Isla Santuario** (con la ciudad Sagrada de Lugham), **La prohibición de Yarad** y **Perdición.**

Isla Santuario

Una gran isla cubierta en parte por grandes bosques de coníferas. En ella se levanta la Ciudad Sagrada de Lugham, construida por una misteriosa orden que adora a uno de los gemelos de Dyss, Giseth “el de la arena dorada”. No se sabe nada acerca de este culto más allá del conocimiento de su existencia.

La Prohibición de Yarad

El antiguo profeta Yarad, muy anterior a Idrys, prohibió hace ya mucho tiempo arribar a las costas de esta tierra que se cree maldita. Dicen que en ella habitan gigantes, celosos protectores de su territorio, que odian a las demás razas a las que consideran inferiores.

Perdición

Una tierra fría y desolada cubierta de yermos rocosos con grandes grietas en su superficie. Algunas forman inmensos abismos hacia las profundidades de la tierra.

CAMPOS DE CUERDA

Concepto. Antaño tierras prósperas del Gran Imperio de Einar, hoy praderas y bosques solitarios. Son famosas por ser generadoras de Imagos en forma de prados o pequeños bosquecillos que siempre están relacionados con la música.

Posición. K — 15

Clima/as: Templado.

Ecología. Tierras boscosas dispersas y pastos de hierbas altas. Vegetación caduca de hojas anchas.

Descripción. En estos campos de bosques dispersos hay buena caza y un clima agradable. En tiempos del Imperio vivían aquí muchos grandes señores, dueños de estas tierras. Hoy sus castillos y casas grandes yacen dispersas por los campos, abandonadas, convertidas en guaridas de bandidos, monstruos y alimañas.

Se dice que esta tierra está hechizada por espíritus de la música, ya que por alguna extraña razón aquí se

generan con frecuencia Imagos relacionados con estas artes. Estos Imagos suelen consistir en pequeños prados o incluso bosquillos de pequeño tamaño. La explicación más plausible es que en la época del imperio en estas tierras se concentraban cerca de la costa algunas de las escuelas de bardos más famosas del mundo.

Aspectos: “Este prado es muy extraño...”. “El espíritu de la música habita en esta tierra”. “Relativamente seguras”. “Ruinas llenas de tesoros”.

Sitios de interés: Ardys, Érida y Scilla.

Ardys, Érida y Scilla

Ciudades estado independientes gobernadas por gremios de comerciantes y familias de mercaderes de gran poder.

CUNHAVAL

Concepto. Antiguas tierras del Imperio cuyos señores siempre estaban en disputa. En las montañas al Norte existe una ciudad secreta Enydu.

Posición. L —14,15

Clima/as: Templado.

Ecología. Tierras boscosas dispersas y pastos de hierbas altas. Vegetación caduca de hojas anchas.

Descripción. Estas tierras, antiguas provincias del imperio, estaban controladas por señores que constantemente estaban enfrentados en riñas personales, por lo que son famosas por las historias de sus crímenes. La tierra aquí suele generar Imagos relacionados con ellos. Sus ciudades son importantes zonas de comercio.

En las montañas existe un pequeño asentamiento Enydu cuyo emplazamiento es secreto. Nadie sabe cómo llegar a ella ni existen caminos ni senderos conocidos. Normalmente son bienvenidos en Aonghus, aunque menos en las otras dos ciudades.

Aspectos. “Una larga historia de crímenes”. “Ruinas llenas de tesoros”. “Los Enydu guardan las montañas”.

Sitios de interés. Aonghus, Connard, Dulabahn.

Aonghus

Ciudad libre gobernada por herederos de las antiguas familias. Zona de comercio. Algunos Enydu vienen aquí a comerciar y trabajar, siendo tratados con respeto.

Connard, Dulabahn

Ciudades estado gobernadas por descendientes de las grandes familias que una vez fueron dueñas de las tierras circundantes. Zonas de comercio.

GRIETA DEL MUNDO (LA)

Concepto. También conocida como “La Cicatriz de Erin”, se trata de una enorme falla que recorre el Continente Central desde el Norte hasta el Mar de Cristal.

Posición. Del norte al sur del continente, incluyendo el Mar de Cristal, que es parte de la gran falla.

Clima/as: Varía.

Ecología. Varía. Seres voladores o moradores de las paredes rocosas de los cañones.

Descripción. La grieta del mundo divide al Continente Central, amenazando con partirlo en dos. Su tamaño aumenta cada vez más, acelerándose según se aproxima el Año Cero. El Mar de Cristal es en realidad una extensión de esta misma falla.

En él se forman inmensos cañones de alturas increíbles, dando lugar a un fenómeno único en el mundo. A lo largo de este inmenso cañón, que se extiende por todo el continente, se forma un río natural de aire que mantiene un flujo constante de fuertes vientos. Algunos pueblos se han adaptado a vivir en este entorno, construyendo casas flotantes y artilugios voladores para poder moverse a lo largo de todo el cañón, transportados por el aire. Sus pueblos forman un grupo de culturas únicas que no desean tener contacto con otros pueblos.

A lo largo de las paredes rocosas de los cañones hay millones de cuevas donde se han asentado muchas criaturas, en algunos casos construyendo ciudades y pueblos cuyas casas cuelgan de las paredes.

Aspectos. “Gargantas rocosas y abismos imposibles”. “Este lugar te enseña a volar”. “Fuertes vientos de flujo constante”.

Sitios de interés. A lo largo de la Grieta del mundo hay muchos lugares de interés. Pero el más interesante es sin duda el espectáculo de las ciudades y pueblos flotantes, además de las numerosas ciudades colgantes construidas en las paredes rocosas. En la región llamada “Río del viento” es donde se concentra la mayor parte de la población.

Río del Viento

Sección más estrecha de la Gran Grieta por lo que el flujo del viento es más intenso. Enormes abismos se abren entre las paredes rocosas. Las corrientes de aire mantienen un flujo constante de fuertes vientos durante todo el año estacional. En este lugar habita “El Pueblo del Viento”. Una cultura que se ha adaptado a vivir aquí construyendo casas colgantes en las paredes verticales y sobre plataformas suspendidas de enormes globos llenos de gas.

Este pueblo es originario de la Tierra de Ruadh, de donde trajeron el conocimiento para poder volar aún sin tener alas y construir artefactos. Son grandes

artesanos capaces de construir infinidad de ingenios para poder hacerlo.

EL VIGILANTE DE GILLA CRIST

Concepto. Inmensa montaña que se formó cuando Eilan llegó al mundo tras precipitarse desde los cielos. Justo en el lugar de su caída se encuentra el gigantesco cráter que se formó por el impacto.

Posición. L, M — 6

Clima/as: frío.

Ecología. Tierras volcánicas, Coníferas/alpino, Monte bajo.

Descripción. La inmensa montaña de Gilla Crist está coronada por un inmenso cráter. Todas las tierras circundantes están cubiertas por un polvillo luminiscente de extrañas propiedades. Una especie se ha adaptado al lugar, alimentándose de ella y excavando grandes moradas subterráneas en el interior de la montaña.

En ocasiones, es posible encontrarse con una forma de Eilan que acude aquí a veces por alguna misteriosa razón.

Aspectos. “Bendecido por Eilan”. “Magia poderosa”. “Secretos de otro mundo”.

Sitios de interés. Montaña y cráter donde cayó Eilan.

ESTRECHO DE ERIN GALOR

Concepto. Estrecho natural que conecta el Mar de Cristal con el Océano Circundante.

Posición. M — 15

Clima/as: Templado fresco.

Ecología. Océano, agua salada. Zonas de costa: al Oeste bosque mixto que llega a la orilla y al Este zonas boscosas dispersas y monte bajo.

Descripción. También llamado simplemente “El Canal”. El estrecho es el acceso natural del Mar de Cristal al Océano Circundante. Según se cree, esta zona forma parte de la grieta del mundo que tras romperse permitió que el océano penetrara tierra adentro, sepultando extensos territorios. Es una zona de aguas turbulentas y fuertes corrientes, donde además siempre soplan fuertes vientos.

A ambos lados del canal se levantan **Las Esfinges**. Poderosos vigilantes de naturaleza Imago que un día se levantaron por sí solas. Mantienen vigilancia continua en todo el canal, impidiendo la entrada y salida de cualquier criatura mayor que una embarcación pequeña, lo que incluye a seres como la Bestia Túgal.

Su vista es capaz de distinguir cualquier cosa, aunque sólo detienen a quien consideren que está infringiendo la ley de no abandonar jamás la tierra central. Si descubren al infractor, su mirada hará que

éste estalle en llamas en pocos segundos, pudiendo hacer muy poco por evitarlo.

Aspectos. “Nada escapa a la visión de las esfinges”. “Aguas turbulentas y peligrosas”. “Fuertes corrientes”.

Sitios de interés. Las Esfinges.

LEGADO DE BRENNAN

Concepto. Antigua provincia del imperio al Sur de la Península de Einar y al Oeste del canal.

Coordenadas: L — 14

Clima/as: Templado, templado fresco.

Ecología. Bosques mixtos (perenne y caduca). Coníferas/alpino. Tierras boscosas dispersas y pastos.

Descripción. También llamada **Tierra de Brenn**, forma vastas planicies que están cubiertas parcialmente de bosques. Son comunes las colinas, que al Oeste se convertirán en las montañas que dan paso a Nisdafe, La Tierra de los Mil Pájaros.

En estas regiones se levantan algunas ciudades estado de cierta importancia. Reminiscencias del Antiguo Imperio que tras su caída dejó la tierra en manos de la suerte. No tardaron en disputársela quienes tenían el poder y los medios para poder hacerlo. Pero dado el escaso control que se tiene sobre el territorio, su influencia se limita a las áreas más próximas de los asentamientos; un día o dos a caballo como mucho.

El legado que los escasos descendientes recibieron de sus antepasados se guarda con dedicación obsesiva. La supervivencia de estos pueblos ha sido posible sólo gracias a su perseverancia y tenacidad en un mundo salvaje y hostil.

Aspectos: “Antiguos tesoros esperan ser descubiertos”. “Antaño orgullo del Imperio, hoy sólo crece la hierba entre las viejas ruinas”.

Lugares de interés: Tierra de Brenn, Gerynn, Tierra de Arian Ross, Tierra de Efhyl, Tierras de *Ella*.

Tierra de Brenn

Nombre de la antigua provincia. Hoy sus tierras han sido disputadas, cayendo en distintas manos según lo decidiera la suerte y la fuerza del vencedor.

Aspectos: “Sus ciudades son un nido de ladrones e intrigas”.

Lugares de interés:

Arundel: Pueblo grande amurallado.

Briadath: Ciudad amurallada de importancia. Centro de comercio.

Caerbrynn: Ciudad pequeña amurallada gobernada por una familia milenaria de hechiceros capaces de “interpretar” los designios de Dyss. Una falsedad que sólo emplean para perpetuar su

Status Quo. En las montañas de alrededor hay asentamientos secretos Enydu que vienen a comerciar a la ciudad. Como siempre, los accesos a sus moradas siempre son secretos.

Caerdwen: La ciudad entre dos aguas. Ciudad pequeña amurallada construida en la falda de una colina. Es una cueva de ladrones y refugio de proscritos, pero también un centro de comercio. A dos días de viaje al Suroeste se encuentra la **Villa de Narán**. El misterioso pueblo de los niños abandonados que se piensa que está hechizado, por lo que muchos lo evitan.

Dughal: Pequeña ciudad estado amurallada. Lo único de interés aquí es su mercado y sus burdeles.

Évora: Ciudad estado amurallada. Su templo a Mâel Morda es uno de los más suntuosos del Oeste.

Mythelin. Villa pequeña de montañeses y pastores. También asentamiento Enydu y zona de comercio. En las montañas existen también algunos asentamientos Enydu, excavados entre las rocas y a salvo de visitantes. Por lo general, sus entradas son secretas, aunque se permite el paso a seres de confianza mientras sean avalados al menos por tres Enydu.

Gerynn

La Tierra de Gerynn ha sido abandonada en su mayor parte debido a lo peligroso que resulta enfrentarse a sus tierras salvajes. No tiene asentamientos de relevancia salvo algunas aldeas fortificadas y pueblos bárbaros asentados en las colinas.

Aunque estos pueblos mantienen buenas relaciones entre ellos, no les dan la bienvenida con facilidad a los forasteros.

Aspectos: “Peligrosas tierras salvajes”. “Tribus de bárbaros”

La tierra de Árian Ross

Al sur de la Tierra de Brenn y junto a la costa del Canal se extienden las Tierras de Árian Ross. Antaño una poderosa hechicera que desapareció en extrañas circunstancias y a quien el imperio había otorgado el control de esta parte de la provincia. Hoy, estas tierras, solitarias y abandonadas, apenas tiene poblaciones importantes salvo pequeñas aldeas fortificadas de pastores y cazadores, o de pescadores en la costa.

Dicen que el espíritu de Árian Ross, un ánima de gran poder, es incapaz de abandonar sus dominios por lo que recorre día y noche sus tierras, vigilándolas. Una buena razón por la que muchos de sus antiguos pobladores hayan decidido abandonarlas. Por lo general, se consideran unas tierras a evitar.

Aspectos: “El fantasma de Árian vigila sus tierras”. “Los secretos de Árian siguen aquí, en alguna parte”.

Lugares de interés:

Abheyl

Pequeña villa fortificada, antigua capital de la región. Hoy decadente y sin apenas habitantes. La antigua casona-castillo de Árian Ross se levanta en el centro, careciendo de puertas o ventanas por las que poder acceder al interior.

La ciudad siempre ha estado gobernada únicamente por mujeres en señal de respeto por su antigua dueña. Se piensa que el fantasma de Árian sigue paseando por la ciudad en las horas nocturnas.

Dul Lynell

Pequeña pueblo de pescadores.

Dùn Ellayd

Pequeña villa de pescadores y comerciantes con algunos artesanos muy hábiles.

Esfinje de Occidente

Uno de los dos vigilantes del canal se levanta aquí, junto a la costa. Está hecho de una roca de origen desconocido en un bloque entero macizo, casi imposible de escalar. Además, una extraña especie de ave anida en su estructura, que defiende con tesón.

La Casa del Fin del Mundo

Justo en la orilla del Lago Nileath se levanta la “Posada del fin del mundo”. Un lugar mágico donde se reúnen los Imagos para buscar guía y consejo. La posada al completo es un Imago muy poderoso. Sus dueños son de una naturaleza misteriosa que mantienen una estrecha relación con algunos Centinelas.

Un viajero que llegue a la posada es siempre bienvenido, pero está obligado a contar una historia o divertir a los clientes con alguna canción o poema para poder quedarse. En esta posada es posible encontrarse con cualquier personaje inimaginable. Los miembros y antiguos descendientes de los pueblos de Faerie suelen frecuentarla.

Tierra de Efhyll (Valle del Caballo)

A pesar de que esta tierra fue muy deseada por el Viejo Imperio, estas áreas del Bosque Primario han logrado sobrevivir inalteradas, siendo una de sus regiones más antiguas. Se trata de un lugar donde se manifiestan Imagos reflejo de épocas antiguas relacionados con la cultura de los Efhyllim, que fueron decisivos para evitar la entrada de invasores.

Dado su carácter sobrenatural, es raro que las visiten otras especies que no sean los propios Hombres-Caballo. Este pueblo, no obstante, decidió

emigrar algo más al Oeste, molestos por el avance del resto de las especies sobre las tierras vecinas.

Toda la región ha sido desde muy antiguo una región sagrada donde se formaron importantes comunidades y construyeron grandes monumentos, incluyendo importantes necrópolis de los Efhylim. Estos asentamientos fueron abandonados, pero aún quedan los restos de las antiguas tumbas de sus ancestros y los monumentos erigidos en su honor.

Aspectos: “Los espíritus de los Efhylim moran aquí”. “Esta Tierra bendice a los Efhylim”.

Lugares de interés: Ruann, Efhyl Murn

Ruann

Única villa de importancia donde un asentamiento Efhylim dedica su existencia a cuidar de las tumbas de sus ancestros, comunicándose con sus antepasados.

Efhyl Murn (Sepulcro del caballo)

Necrópolis Efhylim de enorme extensión más importante del pasado.

Tierras de “Ella”

Concepto. Pequeña región al norte del Lago Nileath bajo el dominio de la bruja “Ella”.

Posición: M—14

Clima: Templado fresco

Ecología: Tierras boscosas dispersas y pastos

Descripción: Estas tierras están gobernadas por una muy poderosa entidad Imago que sólo se conoce con el nombre de “Ella”. Se trata de una Reina Bruja capaz de conceder abundancia, pero siempre y cuando reciba algo a cambio, exigiendo niñas hermosas como compensación.

Toda la región está controlada y bajo su poder, lo que incluye a las plantas y los animales, que la sirven sólo respondiendo ante ella. Nada ni nadie se ha atrevido jamás a reclamarle sus tierras. Incluso durante el apogeo del Imperio los enviados a esta zona hacían la vista gorda. En realidad poco podían hacer, ya que el poder que tiene en sus dominios es muy fuerte.

La entidad tiene ciclos en los que aparece y desaparece, aunque siempre regresa. Durante los largos periodos en los que se desvanece, algún Señor local no tarda en reclamar sus tierras, asumiendo el gobierno y cobrando tributos. Pero su herencia se esfuma rápidamente junto a todo su legado en cuanto *Ella* vuelve a manifestarse en el bosque.

Después de Curadhan o Túgal, *Ella* es uno de los Imagos más poderosos que existen en Dyss.

Aspectos: “Ella lo ve todo”, “Bendecido y maldecido por Ella”.

Sitios de interés: Atwater/Ailenna

Atwater/Ailenna

Pueblo sometido a los designios de “Ella”, la Reina Bruja. Pequeña aldea de granjeros y ganaderos. En esta aldea se crió el niño Dan, quien al crecer se convertiría en un poderoso vidente.

LEGADO DE RUADH

Concepto. Antigua provincia del Imperio al Oeste del Mar de Elethandian.

Posición. J — 13

Clima/as: Cálido y húmedo

Ecología. Bosques y pastos. Vegetación caduca de hojas anchas.

Descripción. La fértil región al Oeste del Mar de Elethandian fue una de las provincias más prósperas del Imperio. Esta tierra debe su nombre a Ruadh, El Cuervo, una criatura independiente de gran poder que podría ser el vigésimo primer Centinela, de no ser porque tiene otros intereses.

Ruadh es uno de los Imagos más antiguos, ya que proviene de creencias que se remontan a los principios de la historia en donde las almas y las aves del cielo están en relación directa. Se trata de una extraña tierra donde acuden muchos Imagos invocando el espíritu de Ruadh. Aquí habita una raza de hombres cuervo emparentados con él, única en el mundo y muy celosa de su privacidad.

También existen muchos pueblos humanos de costumbres nómadas que llevan viviendo aquí desde muy antiguo. Se desplazan desde los valles hacia las montañas dependiendo de la estación. Aunque algunos han decidido asentarse fundando villas en sitios protegidos. No permiten a los extranjeros circular por sus tierras sin permiso.

Dicen que Ruadh les entregó aquí a los hombres los secretos para poder volar. Dotados de este conocimiento, muchos decidieron marcharse y vivir en las regiones de la Gran Grieta del mundo, donde poder llevar vidas nómadas surcando los cielos, y a salvo de quien quisiera esclavizarlos.

Aspectos. “Aquí gobierna el dios pájaro”. “Las apariencias engañan”. “Sin un salvoconducto no llegarás muy lejos”.

Sitios de interés: Kohl.

Kohl

La ciudad de terracota. Aquí viven los descendientes de Ruadh, que levantaron la ciudad en su honor. Kohl es el asentamiento de mayor importancia. Una ciudad fortificada de altos muros construida sobre y alrededor de una colina rocosa.

Dicen que de esta ciudad era originario Einar, el explorador que descubrió el Paso del Noroeste. Ahora

la ciudad es independiente y está gobernada por un grupo de mujeres que mantiene su identidad en secreto. Los pueblos y culturas de Ruadh componen matriarcados desde tiempos antiguos.

MAR DE LA ARENA DE PLATA

Concepto. Mar interior formado por la Grieta del mundo.

Posición. F,G,H — 11

Clima/as: Templado húmedo

Ecología. Mar de agua salada. Alrededores, tierras boscosas dispersas y grandes pastos. Vegetación caduca de hojas anchas.

Descripción. Estas aguas son famosas por albergar la isla centelleante de Inna Velys, donde una vez se levantó la hermosa ciudad y el palacio de la reina más famosa del mundo, la reina Valaria. Debido a una poderosa maldición, la ciudad, el palacio y todos sus ocupantes, incluyendo la Reina, se desvanecieron sin que se volviese a saber nada de ellos.

Este mar es el mayor de los formados hace ya miles de años estacionales a raíz de la formación de la Gran Grieta del mundo. De aguas tranquilas, sus orillas y las tierras en sus alrededores son muy fértiles, por lo que muchos pueblos prosperaron por toda la costa y sus proximidades.

Pero tras la desaparición del palacio de Valaria la región cayó en desgracia, marchándose muchos habitantes a otras regiones asustados por las posibles consecuencias de la maldición. Hoy en día sus tierras están en su mayor parte deshabitadas

Aspectos. “La maldición de Valaria flota sobre las aguas”.

Sitios de interés: Inna Velys

Inna Velys

Una isla de vegetación exuberante cuyas hojas brillan emitiendo diminutas motas de luz, lo que produce un efecto centelleante visible desde gran distancia. En el lugar donde se encontraba la ciudad sólo queda un páramo desolado. Aquí no ha vuelto a crecer ni una sola planta.

Aspectos: “Sobre la isla pesa un hechizo”

Sitios de interés: Trono de Valaria

Trono de la Reina Valaria

Así es como se solía llamar al palacio que se erigía en medio de la ciudad de **Velys**, la ciudad centelleante. Una vez el palacio de Valaria estuvo aquí. Ahora sólo quedan los vestigios de un lugar desaparecido. Tras el suceso el pueblo cayó en desgracia. Los habitantes de los alrededores huyeron hacia otras regiones, fundando pequeños emplazamiento donde les fue posible hacerlo.

Muchos otros perecieron en su búsqueda de un nuevo lugar en donde prosperar.

Aspectos: “Lugar maldito”. “Nada puede crecer aquí”.

MAR DE CRISTAL

Concepto. Desde muy antiguo, esta ha sido la región del mundo más próspera, favoreciendo que los pueblos que decidieron formar aquí su hogar pudieran desarrollarse.

Posición. I, J, K — 16, 17

Clima/as: Cálido y húmedo, templado y fresco.

Ecología. Aguas saladas, costas templadas con tierras boscosas dispersas y grandes pastos. Vegetación caduca de hojas anchas. En algunas zonas junglas o mezcla de árboles y matorrales, o bien, monte bajo.

Descripción. El Mar de cristal es en realidad el ensanchamiento de la Gran Grieta del mundo. Una región que fue inundada al abrirse el Canal de *Erim Galor*.

En comparación con el Océano Circundante sus aguas son tranquilas, por lo que se ha ganado su nombre por derecho. Serían seguras de no ser por los frecuentes navíos piratas provenientes de las costas al Este. No obstante, las condiciones han favorecido el poder mantener rutas marítimas que han ayudado a los asentamientos a prosperar y desarrollar culturas avanzadas.

Aspectos. “Aguas en calma”. “La mejor región del mundo”. “Los piratas del Este infestan las aguas”.

Sitios de interés: Islas de Aeron, Ceniza, Drasil, Isla de Nuala, Madrugada, Môr Rhuanis y Requiebro. Mar de Elethandian.

Mar de la Reina Edith o de Elethandian

Formando una espiral natural se encuentra un mar de aguas tranquilas que ha sido cuna de grandes pueblos y civilizaciones. En este lugar se ubica “El Eje del Mundo”, sobre el cual gira el mundo.

Aspectos: “Aguas bajo la protección de Edith”

Sitios de interés: Eje del mundo.

Eje del mundo

Punto al norte del Mar de Elethandian es donde se sitúa el Centro o **Eje del Mundo**. Dicen los navegantes que justo aquí existe una enorme cueva submarina que conduce hasta el interior de la tierra.

Según se cree, su centro está cuajado de diamantes, aunque vigilado por la madre Morthid y su enorme hueste de vástagos.

MAR DE SARIEL

Concepto. Un tranquilo mar interior en honor a una poderosa hechicera del pasado.

Posición. E — 13, 14

Clima/as: Templado fresco, frío.

Ecología. Agua salada. Tierras de los alrededores boscosas dispersas y grandes pastos. Monte bajo.

Descripción. Un mar de aguas tranquilas en cuyo fondo se levanta una ciudad de oro y cristal. La ciudad emerge a la superficie con cada luna llena de Inanna, es decir, una vez cada año estacional.

La ciudad permanece en la superficie durante tres días con sus noches. Esto permite que comerciantes puedan entrar para hacer negocios, pero sólo a un área muy restringida y pequeña de la ciudad. Los aventureros sin razones para entrar no son bienvenidos.

Los moradores esconden sus facciones tras un velo y nunca muestran su rostro. Éstos, consagrados a las artes y al poder del Ellam Yua, tienen una férrea organización basada en castas.

La ciudad es gobernada por un grupo de poder. Pero tras tanta belleza se esconde la explotación de las castas más desfavorecidas y muchos otros secretos.

Aspectos. “Aguas serenas”. “Se esconde un secreto”.

Sitios de interés. La ciudad secreta.

NISDAFE “LA TIERRA DE LOS MIL PAJAROS”

Concepto. Una de las regiones más hermosas del mundo, hábitat de razas extrañas.

Posición. M — 12

Clima/as: Templado fresco, frío.

Ecología. Bosques mixtos (perenne y caduca). Tierras boscosas dispersas y pastos. Prados de hierba corta.

Descripción. En esta tierra solitaria apenas hay asentamientos. Se trata de una tierra muy hermosa de grandes praderas.

A lo largo del territorio se levantan unas extrañas torres circulares cuya única entrada está en lo más alto. En ellas se divisan unas criaturas aladas que parecen inteligentes. Nadie sabe nada de ellas, pero por las luces centelleantes que se ven en la oscuridad debe tratarse de una raza de poderosos hechiceros.

La región está plagada de aves que no la abandonan jamás ni emigran a ninguna otra región. Se cree que las aves están emparentadas con las criaturas mencionadas y que las sirven, siendo sus ojos y oídos.

La región es bastante peligrosa, ya que existen numerosas guaridas de criaturas salvajes y otras monstruosidades. Según afirman los viajeros que se han aventurado en ella, estos extraños moradores usan las torres para poder protegerse de las alimañas.

Por sus ondulantes colinas yacen dispersas numerosas ruinas de una cultura hoy desaparecida que nadie recuerda. Muchísimo más antigua que el antiguo Imperio.

Aspectos. “Tierras salvajes peligrosas”. “Torres misteriosas y mágicas”. “Viejas ruinas olvidadas”.

Sitios de interés. Muchos emplazamientos secretos, viejas ruinas y guaridas de monstruos.

PAÍS DE CARWYN

Concepto. El País Imago. Tierra en honor a Carwyn, uno de los Imagos más famosos del mundo.

Posición. G — 7, 8

Clima/as: Templado fresco.

Ecología. Vegetación caduca de hojas ancha. Tierras boscosas dispersas y pastos. Prados de hierba corta.

Descripción. Se dice que Carwyn fue un Imago que, tras completar la misión impuesta en su ciclo mítico, encontró finalmente las fuentes de Lavondyss, no volviéndosele a ver desde entonces.

Días más tarde de su partida, se formó el Imago más gigantesco e increíble que jamás se haya visto en el mundo. Un país completo nacido de la noche a la mañana. Una tierra donde antes no había nada, sólo las aguas del océano. ¿La razón y su origen? Un completo misterio.

Sólo se tiene referencias de que en él habitan algunos pueblos que siempre están envueltos en disputas. Además, abundan lugares extraños, monumentos de formas jamás vistas en otros lugares, emplazamientos misteriosos de propósito desconocido y unas criaturas huidizas capaces de desaparecer de la vista si se lo proponen.

Pero como todo Imago, el País de Carwyn forma parte de una leyenda, por lo que está destinado a cumplir con un destino que sólo el tiempo podrá revelar. La gran incógnita es saber que pasará después de que ésta se cumpla.

Aspectos. “País irreal, producto de la imaginación”

Sitios de interés. Asentamientos humanos dispersos. Extraños lugares de propósito desconocido.

PAÍS DE LOS EFHYLLIM

Concepto. La tierra ancestral y reino de una de las razas más antiguas de Dyss, los Efhylim u Hombres caballo.

Posición. L — 11

Clima/as: Templado fresco, frío

Ecología. Tierras boscosas mixtas y extensos pastos de hierba corta.

Descripción. Pese a que antaño se extendían por todas las tierras del Oeste, los Efhylim se han

confinado voluntariamente en sus tierras sagradas, donde ningún forastero es bienvenido. Son una raza nómada y orgullosa que disfruta viviendo al aire libre.

Su gobierno es matriarcal desde tiempos inmemoriales, teniendo lo femenino la tarea de tomar decisiones y lo masculino de defenderlas. Lo femenino es valorado por ser dador de vida, y lo masculino por su fuerza, capaz de proteger la vida cuando todo lo demás falla.

Valoran por encima de todo su libertad, y no comprenden el concepto de frontera. Viven en las praderas y en los bosques, donde cazan y recolectan, despreciando la agricultura. En el pasado, algunas de sus castas decidieron establecerse y cultivar las artes, pero debido a extrañas circunstancias, y tras muchas disputas con los clanes nómadas, estas villas han quedado abandonadas.

Los Efhylim lamentan sobre todas las cosas la presencia de otras especies, a las que han visto expandirse y tomar cuanto se les antojase. Especialmente en los tiempos del Viejo Imperio, donde fueron empujados cada vez más hacia el Oeste. En aquellos tiempos, aunque jamás nadie consiguió someterlos, sí fueron duramente perseguidos

Aspectos. “Tierra sagrada”. “Nadie le quita sus tierras a los Efhylim”.

Sitios de interés. Los Efhylim llevan vidas nómadas, teniendo numerosos asentamientos por los que van rotando en sus continuas migraciones. De los tiempos antiguos sobreviven las ruinas de algunas de las tribus que decidieron establecerse y cultivar las artes, fundando numerosas ciudades. Hoy sólo queda un muy pequeño reducto, habiendo quedado todas las demás abandonadas.

PAÍS DE MORTHID

Concepto. Tierras reclamadas por las hijas e hijos de Morthid, una de las órdenes más poderosas en Dyss.

Posición. M — 10

Clima/as: Templado fresco al Este y frío al Oeste.

Ecología. Bosques mixtos al Este y bosques de coníferas al Oeste.

Descripción. Esta tierra fue reclamada como suya por los Hijos e Hijas de Morthid, donde levantan sus asentamientos. Aquí se entrenan para la batalla y controlan las artes que permite moldear el poder del Ellam Yua.

Se trata de una bella tierra, aunque gobernada con mano de Hierro. En todo el territorio el único gobierno es el que dictamina la orden, y todos deben responder ante ella.

Las Hijas de Morthid son extremadamente belicosas y su mayor anhelo es dominar todo el Continente Central, por lo que se extienden de forma

imparable reclamando todas las demás tierras. Sus intereses están puestos en ocupar toda la costa al Oeste del Mar de Cristal, la Península de Einar y llegar a ocupar la Tierra de Danann.

Aunque hasta el momento los Efhylim han conseguido rechazarlos, se debe más bien a que sus auténticos intereses están puestos en las tierras en torno al Eje del Mundo. Una región que ansían poseer por algún motivo desconocido con obsesión.

Aspectos. “La mano de la orden está en todas partes”. “La belleza de este lugar esconde muerte”

Sitios de interés. Mórthen.

Mórthen

Ciudad capital de las *Hijas de Morthid*. Sede de la orden. Una ciudad suntuosa y amurallada de piedra negra y brillante.

Se encuentra adornada de forma exquisita. Pero tras las apariencias se encuentra una de las órdenes más crueles y sanguinarias del mundo, gobernada íntegramente por mujeres.

REGIONES CAMBIANTES DE ULDRÖ, O DEL SOLSTICIO

Concepto. Amplias regiones al Oeste del continente donde se producen frecuentes cambios de gran intensidad.

Posición. C, D — 11,12,13

Clima/as: Frío.

Ecología. Bosque Primario en su mayor parte. Bosque mixto al sur y de coníferas al norte.

Descripción. Estas tierras se encuentran inexploradas por la sencilla razón de que se producen cambios con mucha frecuencia, aunque más pequeños en importancia e intensidad que los que se dan en las más Orientales. También se suceden en mayor número en un mismo lugar y al mismo tiempo, dando lugar a muchos pequeños cambios superpuestos, o "pliegues", en una misma zona. Como consecuencia, hay muchas posibilidades de terminar en otra realidad del Árbol del Tiempo.

Las Regiones Cambiantes son áreas poco estables del Continente con muchas similitudes con Conundrum, pero con características que las hacen únicas. Están poco nombradas, por lo que el poder estabilizador del nombre apenas tiene efecto en estos parajes.

Pueden ser muchas cosas pero ante todo son extremadamente peligrosas. Un individuo puede verse desterrado de todo lo que conoce involuntariamente, convirtiendo la realidad a su alrededor en una tragedia en un abrir y cerrar de ojos, ya que se ve exiliado a una realidad que no es la suya. Por si esto no fuera suficiente, la realidad de destino podría formar parte de uno de los anillos del Árbol, consistiendo en una

realidad varada en el tiempo cuyo flujo temporal está detenido en algún punto. (Ver: “El Árbol del Tiempo”).

Por lo general, casi todo el mundo cree que las puertas que conducen a Lavondyss se encuentran en las Regiones Cambiantes.

Aspectos. “Tierra cambiante”. “Quien se adentra en estos parajes no suele regresar”. “Acceso a Lavondyss”.

Sitios de interés. Desconocido.

SAIDHE

Concepto. Regiones boscosas donde viven numerosas tribus de pueblos bárbaros.

Posición. M — 13

Clima/as: Templado

Ecología. Bosque Primario. Bosques mixtos y bosques y pastos.

Descripción. Zonas salvajes donde se encuentran diseminados numerosos pueblos bárbaros dedicados a la caza y a la agricultura. Aunque algunos tienen buenas relaciones entre ellos, son frecuentes los clanes que guerrear unos con otros gobernados por poderosos señores de la guerra.

La tierra debe su nombre a la forma común que estos pueblos usan para referirse a Dyss. Saidhe en su lengua significa: “Regazo de la madre”.

En estas regiones se forman numerosos Imagos de origen muy antiguo, basados en leyendas y creencias de tiempos ya olvidados. Además, numerosas ruinas reales se encuentran dispersas por el territorio, por lo que algunos creen que deben estar relacionados. Los pueblos que viven aquí las evitan en lo posible pues saben que en ellas moran los espíritus de sus antepasados.

Aspectos. “Zonas salvajes”. “Tierra de bárbaros”.

Sitios de interés. Numerosos asentamientos, ruinas dispersas de tiempos pasados, guardadas de monstruos.

TIERRA AMARGA (LA) DE ISAN REESE

Concepto. También “Tierra de Isan”. Una tierra mayormente rocosa que está maldita por algún tipo de hechizo de naturaleza Imago. Se cree que esta tierra es un pedazo de Conundrum que surgió en el Continente Interior.

Posición. J — 8

Clima/as: Clima caótico. Normalmente frío o Templado.

Ecología. Flora y fauna caótica. Normalmente Bosque Primario que se dispersa por un territorio rocoso. Pero muchas zonas tienen características únicas.

Descripción. Junto al País de Carwyn, estos parajes son una de las manifestaciones del poder Imago más extraordinarias que existen en el Continente Central.

Aunque muchos piensan que esta tierra es otro país Imago, lo que sucede en realidad es que todo el territorio está bajo los efectos de un poderoso hechizo de naturaleza Imago. Porque la magia Imago, surgida de viejas creencias, también es posible. Lo sorprendente es que ese hechizo no lo lanzó nadie, sino que surgió de la misma forma que surgen todos los Imagos, de una idea muy arraigada reforzada por la creencia de un grupo de criaturas.

En consecuencia, el encantamiento que cubre el País de Isan es capaz de generar un tipo de Imagos muy concretos. En su génesis el mundo no tiene nada que ver, sino que es resultado del hechizo.

Los Imagos resultantes son reflejos de deseos frustrados, elementos que no se desean, que se han perdido, olvidado o que se anhela con intensidad que desaparezcan. Todo o casi todo lo que no se quiere va a parar a la Tierra de Isan Reese, donde tiene posibilidades de hacerse real.

Esto tiene sus límites por supuesto, y sólo se forman los de cierta naturaleza, tipo y tamaño. Las leyes que rigen cuales se hacen tangibles y cuáles no son demasiado complejas para exponerlas aquí.

Se trata por lo tanto de una tierra donde las pesadillas vivientes deambulan por todas partes, perdidas y sin rumbo, constituyendo la mayoría una amenaza para otras criaturas. Algo muy relacionado con la naturaleza del Continente Periférico pero, como vemos, de unas características muy concretas y que sólo funcionan según dictan las leyes del encantamiento.

Este País debe su nombre a su descubridor, un miembro de un grupo de Extranjeros venidos del mundo de la Tierra, por lo que el Imago parte de una antigua creencia traída de ese mundo. Dicen que Isan y sus compañeros fueron capaces de generar ellos solos este Hechizo-Imago y que por él Isan perdió el juicio, quedando varado en nuestro mundo para siempre. Del resto de sus compañeros se desconoce cuál fue su posible destino.

La Tierra Amarga de Isan Reese es una de las leyendas vivas más conocidas que existen en Dyss por lo que no resulta raro que se conozca en muchas partes del mundo. Esto significa que este lugar se convierte en Mito y de nuevo a su vez en un Imago que se ve fortalecido, estando sujeta su existencia a un bucle sin fin de renovación.

Aspectos. “Aquí habita lo que nadie desea”. “Ese lugar te enloquece”. “De aquí jamás se regresa con vida”. “El espíritu de Isan te encontrará”.

Sitios de interés. La región está inexplorada. Si se consigue sobrevivir, todo en esta tierra puede ser de interés o una buena razón para no volver jamás.

TIERRA DE MÂEL MÔRDA

Concepto. Una tierra cuyas culturas veneran a Mâel Môrda.

Posición. H — 13

Clima/as: Cálido y húmedo. Templado fresco.

Ecología. Hojas anchas de hoja caduca. Bosques y matorrales.

Descripción. Los territorios al Suroeste de la Tierras de Danann reciben su nombre en honor a Mâel Môrda a quien, por alguna razón inexplicable, es bastante frecuente ver deambulando por estas tierras.

En este territorio habitan muchos pueblos emparentados con las gentes del Viejo Pueblo, siendo descendientes suyos en muchos casos. Aunque no sean de la misma raza de los Daoine, muchos pueblos de Faerie han decidido establecerse aquí para poder contar con los favores de la vecina Danann en caso de necesidad. No obstante, es difícil para ellos acceder al País de Danann ya que los Daoine no admiten en sus tierras fácilmente a quienes no sean de su linaje. No niegan ofrecer hospitalidad a quienes vinieron de su mundo natal, pero otra cosa muy diferente es permitirles asentarse en sus tierras.

Muchos de estos pueblos veneran a la Niña Môrndum, legando una cultura centrada en torno a la muerte y a su celebración de ésta como precursora del cambio y de la vida. La imagen que se tiene de Mâel Môrda aquí no es pues una visión oscura y terrible como la que tienen otros pueblos, sino de vivos colores y gran vitalidad, algo muy en consonancia con la cultura y la forma de ser de los pueblos de Faerie.

En muchos sentidos, esta tierra es un fiel reflejo de muchas áreas del Mundo de las Hadas, por lo que su aspecto es el de una tierra encantada de brillantes e intensos colores donde la vida bulle de tal modo que todo parece estar a punto de florecer. En contrapartida, las emociones, especialmente las de los humanos, se ven enormemente intensificadas.

Quizás por esa razón sea tan del agrado de La Niña Môrndum. Tan deseosa siempre por poder experimentar lo que es la vida en toda su intensidad.

Aspectos. “Tierra de Mâel Morda”. “Tierra Faérica encantada”.

Sitios de interés. Tuathal.

Tuathal

“La ciudad de los vivos colores”. Una comunidad cuyos integrantes son en su mayoría descendientes de razas de Faerie. Aquí conviven muchas especies

distintas incluyendo a los Daoine, que vienen aquí a comerciar.

Las cintas de colores que penden de sus torres y de tejado en tejado le han dado ese sobrenombre.

TIERRA DE DANANN

Concepto. Tierra reclamada por Danann para su pueblo Daoine. País del Pueblo Elegido.

Posición. G — 14,15

Clima/as: Cálido y húmedo, templado fresco.

Ecología. Exuberante vegetación de hojas anchas de hoja caduca. Bosques y matorrales.

Descripción. Se puede decir sin lugar a dudas que la Tierra de Danann es un pedazo de Faerie en Dyss.

Por todas partes se siente el poder de la Centinela, Madre de los Daoine, y es muy raro que algo escape a su control. Por otro lado, peca de parecer la madre obsesiva que vela demasiado por sus hijos, ahogando a los más rebeldes. Se sabe que no todos están de acuerdo con sus decisiones, pero lo que sí que es indiscutible es el amor incondicional que todos sienten por ella.

Antaño llegaron a habitar en el mundo de la Tierra, abandonando mucho después sus colonias construidas en el subsuelo tras haber sufrido el rechazo sistemático y la persecución implacable. Cansados de sus luchas interminables, encontraron por fin un mundo nuevo, por lo que esta tierra supone la culminación de los sueños de Danann por poder darle a su pueblo un lugar donde prosperar.

La Tierra de Danann está protegida por el efecto de su señora, siendo un reflejo de la vida exuberante que hay en la tierra de Faerie. Es decir, de vivos colores y donde todo parece brillar con el doble de intensidad. Esto también se aplica a las pasiones, que en los humanos, dada su fragilidad, tiene un efecto devastador. Razón por la cual procuran evitarla si les es posible.

Aspectos. “Tierra de Faerie”. “El poder de Danann está por todas partes”. “Nada escapa a los Daoine”.

Sitios de interés.

Ciudades y pueblos más importantes: **Duâna, Sleibhin, Sciath, Dáire, Duatha y Ryol.**

El País de Danann tiene cinco provincias: **Legado de Danna**, una tierra cedida a una de las castas de entre los Daoine; **Kaleva Danu, Maeva Danu, Mâel Duin** y la isla de **Nuala**, también cedida por Danann a otra de sus líneas o castas.

Duâna

Capital del reino del Viejo Pueblo. Danann habita en el gran palacio que se levanta en el centro de esta inmensa ciudad amurallada, copia exacta de la

legendaria *Tír Na Nog*. La antigua ciudad de los Daoine en el mundo de la Tierra.

TIERRA DE KALETH

Concepto. Una inmensa isla, territorio de los dragones, donde habitan distintos pueblos que viven bajo su protección y que los sirven.

Posición. H, I — 3, 4

Clima/as: Templado fresco, frío.

Ecología. Bosques de coníferas, pastos, campos nevados y yermos rocosos cruzados de grandes grietas.

Descripción. Esta tierra es un páramo misterioso cubierto al Sur por una parte del Bosque Primario. Al Noroeste se convierte en un páramo helado y desolado, de terrenos rocosos y naturaleza desconocida. Enormes bloques de roca cortada por grandes grietas forma en algunas zonas un paisaje sorprendente. Diseminados a lo largo de este paisaje existen ruinas de viejos monumentos construidos por dragones que murieron hace ya mucho tiempo.

La tierra de Kaleth es tierra de dragones. Aquí se encuentra el más extraordinario cementerio de dragones del mundo, y puede que uno de los más importantes que existen en el Multiverso de realidades. Muchos seres con sangre de dragón llegan a cruzar las Encrucijadas sólo por venir a morir aquí.

Existen emplazamientos donde habitan algunas especies, humanos en su mayoría, que dedican sus vidas a adorar y servir a los dragones.

Aspectos. “Tierra de Dragones”. “Kaleth siempre está presente”. “Emplazamiento único en el Cosmos”.

Sitios de interés. Cementerio de Dragones en la Gran Isla. Muchos lugares secretos y ruinas de monumentos levantadas por los dragones en otros tiempos. En el Mar de Kaleth existen islas de naturaleza misteriosa.

Cementerio de Dragones

Enorme yermo en la tierra de Kaleth donde vienen a morir los dragones. Esto incluye seres de tipo Imago y criaturas venidas de otros mundos, que cruzan las encrucijadas para venir a morir aquí. Las osamentas de sus cuerpos se extienden hasta donde alcanza la vista.

PENÍNSULA DE EINAR

Concepto. Parte del mundo situada en el Mar de Cristal en donde la civilización ha encontrado siempre el lugar idóneo para poder prosperar. Esta gran península fue una vez la cuna del antiguo imperio.

Posición. I, J, K — 14, 15

Clima/as: cálido y húmedo, templado.

Ecología. Mezcla de árboles y matorrales; Monte bajo Arbustos y pastos. Bosques de hoja ancha caduca.

Descripción. En La Tierra o Península de Einar se levantó una vez, hace mucho tiempo, el vasto Imperio del Oeste. Éste se dividió en las regiones independientes de lo que en un tiempo fueron sus cuatro provincias más importantes, a las que se añadían los territorios agregados del Sur.

Esta región ha visto florecer grandes y muy importantes civilizaciones. Dado su emplazamiento y las bondades de su clima —cálido gracias a la proximidad del centro caliente del mundo— ha sido siempre el lugar idóneo para que se desarrollaran los pueblos. La península, junto a toda la orilla bañada por el Mar de Cristal es con diferencia de los lugares más favorables del mundo donde poder asentarse.

Hace ya muchos años estacionales que el Imperio se disolvió, abandonando a su suerte a las provincias y los cientos de villas y pueblos que había en ellos. Durante mucho tiempo se intentó mantener el orden, pero el tiempo y la fatiga hicieron el resto. Los más poderosos no tardaron en disputarse las tierras, quedando un territorio salpicado de ciudades estado y villas fortificadas que sólo atienden a sus propios asuntos. En algunos casos, como la región de Taura, la ciudad logra controlar un amplio territorio a su alrededor, pero nada comparado a los territorios que una vez fueron unificados bajo el Imperio.

En general los asentamientos mantienen buenas relaciones, pero las disputas son frecuentes y las luchas se alternan con los periodos de paz vigilada.

El despoblamiento general ha dejado multitud de ruinas salpicando el paisaje, pues sus habitantes se desplazaron todo lo posible cerca de la relativa seguridad de las ciudades fortificadas a fin de poder refugiarse en ellas en caso de necesidad. Por ello, se pueden encontrar aún muchos pueblos fantasmas, grandes casonas y castillos abandonados que se han convertido en guaridas de bandidos y alimañas.

Aspectos: “Lugares abandonados”. “Comercio a la vista”. “Relativamente segura”. “Civilización corrupta”.

Sitios de interés. En la época del imperio, la península de Einar estaba formada por cuatro provincias, ahora todas ellas tierras independientes. Estas eran: **Elina**, **Taura**, **Verica** y **Tierra de Einar**.

Cada provincia tenía bajo su control algunas ciudades y multitud de pueblos y villas. Hoy en día quedan muy pocas. De las que quedan cada una mantiene su propio gobierno controlando las tierras de los alrededores según sus recursos y capacidad.

Elina

Antigua provincia del Gran Imperio de Einar en la península que lleva el mismo nombre. Actualmente forma una región independiente. Es famosa por sus

grandes puertos y pueblos pesqueros repartidos por la costa. Algunos de los viejos astilleros aún se conservan.

Sitios de interés: Sus ciudades más importantes son: **Corio, Wica, Talon y Lucam.**

Todas son actualmente ciudades estado independientes dominadas por señores o grupos de poder.

Taura

Región Oeste de la península de Einar. Otra antigua provincia del Viejo Imperio. La provincia de Taura era muy famosa por poseer uno de los mejores puertos del mundo, situado en la ciudad costera de Leona. A él llegaban mercancías de todas las partes del mundo.

Sitios de interés: Sus ciudades más importantes son: **Leona** y **Tarbh**. Además, la **Bahía de Taurica** es uno de los puertos naturales más seguros. Antaño su ribera estaba salpicada por multitud de pueblos costeros; hoy casi todos han quedado abandonados.

Verica

Provincia situada en el centro de la península que una vez destacó por poseer las ciudades más grandes y suntuosas de todo el imperio y con diferencia las más pobladas. Por toda la provincia existían además numerosas villas y pueblos de los cuales hoy en día la gran mayoría no son más que pueblos fantasmas y ruinas abandonadas.

Sitios de interés. De todos estos emplazamientos, los más importantes que aún sobreviven son las ciudades de **Iranis, Lianis, Adinia** y **Arcontis**, siendo esta última la antigua capital del Antiguo Imperio. Famosa antaño por celebrar juegos de los que destacaron sus sangrientas luchas de gladiadores, sus carreras de carros y las exhibiciones de lucha contra animales feroces.

De los tiempos antiguos aún sobrevive la suntuosidad de sus famosos burdeles, donde además se ofrecen espectáculos de bastante calidad, algo muy raro de encontrar en otros lugares.

Tierra de Einar

Provincia al sur de la península. De clima más fresco y terreno al sur algo montañoso es famosa por sus pastos, donde antaño se criaba ganado en abundancia.

Hoy, muchos de los descendientes de aquellos pastores continúan viviendo en las colinas cuidando de sus rebaños. Pero se han convertido en montañeses hurraños que rara vez visitan las ciudades de las tierras bajas, que consideran corruptas y decadentes.

Sitios de interés: Ciudades de **Tritia, Diveca, Cottina.**

Aspectos comunes de las ciudades: “Civilización corrupta y decadente”.

TIERRA DE JARETH

Concepto. Tierras pertenecientes al Centinela Jareth y la gente que vive bajo su protección.

Posición. K —11

Clima/as: Templado

Ecología. Bosque Mixto, Bosques y pastos

Descripción. Toda esta región, formado por un gigantesco valle, son los dominios de Jareth. Hasta aquí viajan muchos peregrinos que ansían poder acceder al Magisterio del poder del Ellam Yua. En un lugar conocido como **El Laberinto** deben demostrar que son dignos de poseer este conocimiento.

Justo en el centro del Laberinto, sobre una gran colina rocosa, se levanta el castillo de Jareth. A su alrededor se extiende una bonita ciudad de muros blancos.

Aspectos. “Tierra mágica de Jareth”. “Nada escapa a su Señor”. “Se siente el poder del Laberinto”.

Sitios de interés. El laberinto y el palacio de Jareth en su centro, además de la ciudad del laberinto alrededor del castillo. Construida en las faldas de la colina.

TIERRA MALDITA DE URO

Concepto. Inmensa isla reclamada por Uro para él, sus vástagos, y todos quienes deseen seguirle.

Posición: Ñ, O — 6, 7

Clima/as: Frío/Muy frío

Ecología: Yermos helados y tundra. Animales feroces y carnívoros. Plantas carnívoras.

Descripción. Una región helada de grandes yermos y paisajes desolados donde el frío se mantiene todo el año estacional, sea cual sea su estación.

A esta región se dirigen en peregrinaje los Hijos de Uro cada cierto tiempo para rendir culto a su señor. Existen asentamientos excavados bajo tierra, formando húmedos túneles a fin de sobrevivir a las duras condiciones de esta tierra.

Que se conozca, únicamente se levanta una ciudad: **Eèiginn**. Gobernada por una casta amante de auto infringirse dolor, sus dirigentes se han designado a sí mismos como sus únicos hijos de confianza.

Una enorme montaña de forma abombada, a semejanza de una enorme burbuja a punto de estallar, es considerada sagrada. Según se cree la usa su señor para descansar. En la cima existe un gigantesco cráter del que emanan vapores tóxicos que matan a cualquier criatura nada más aproximarse. La enorme chimenea se adentra en las profundidades de la tierra,

conectando con los túneles que va horadando Uro a medida que avanza.

Aspectos: “Tierra maldita”. “Páramo helado”. “El peligro acecha en cualquier parte”. “El Erebus nos da fuerzas”.

Sitios de interés. Los lugares más destacados son el gran **Monte Erebus** y la ciudad de **Eèiginn**.

Monte Erebus

Monte sagrado consagrado a Uro. Sólo el sumo sacerdote puede subir al monte a consultar los deseos de su caprichoso señor, si vive para contarlos.

Eèiginn

Una fortaleza de altas murallas que fue excavada directamente en la roca por miles de esclavos y seguidores. Es una ciudad corrupta y decadente, sede de los Hijos de Uro, que aman el dolor y el sufrimiento. En sus gélidas calles reina la muerte y la locura.

Sus habitantes se encuentran sometidos unos a otros según el orden social que dicta su estatus, siendo los de rango más elevado los que gobiernan a los que están por debajo según les dicte su capricho. Se trata de una sociedad fuertemente estructurada en castas, donde la tradición es la ley.

Aspectos: “Pináculo de la corrupción”. “Ciudad de Sádicos y masoquistas”. “Muerte en cada esquina”

TIERRA DEL NIÑO ROTO

Concepto. Tierra de la especie de los *Féidh Cudhanath*, los Hombres ciervo. Un pueblo en armonía con la naturaleza capaz de hablar con sus antepasados.

Posición. K — 9

Clima/as: Templado

Ecología. Bosque Mixto, Bosques y pastos.

Descripción. Esta tierra pertenece al legado de Curadhan, una especie que ha asimilado una parte de la sabiduría de su señor. Su territorio tiene muchas similitudes con las Tierras de Faerie, por lo que muchas especies de la Tierra de las Hadas y sus descendientes, hijos directos de las especies que emigraron a Dyss, han decidido asentarse en este lugar.

Curadhan mantiene vigilancia constante de este lugar manteniendo en secreto los emplazamientos de importancia donde viven. Los poderes que hay aquí hacen que todos los forasteros que no son bienvenidos den vueltas y vueltas, perdidos, para terminar siendo conducidos de vuelta a las fronteras.

En algún lugar de este reino se esconde la región secreta de **Cullegh**, donde cuentan que existe una

hermosa ciudad oculta. Aunque nadie que no sea un habitante de esta tierra ha podido encontrarla jamás.

Aspectos. “Tierra bendecida”. “Curadhan puede guiarnos”.

Sitios de interés. La región secreta de Cullegh y su ciudad oculta. Nadie sabe donde se encuentra.

TIERRA DE VRAN GAËLAN

Concepto. Región del Bosque Primario donde se encuentran poderosas fronteras y encrucijadas a otros mundos.

Posición: N — 13

Clima/as: Templado fresco, frío

Ecología. Bosque primario. Mixto y coníferas.

Descripción. En la tierra de Vran Gaëlan, o Tierra de los Hijos de Vran, tuvo lugar la entrada de las razas Faéricas durante el gran éxodo que los hizo emigrar de su tierra natal. En estas áreas suelen aparecer con frecuencia Encrucijadas, y se conocen algunas con Fronteras de emplazamiento fijo. Aunque es necesario tener mapas o guías, y una gran habilidad para poder encontrarlas.

Una vez aquí existió un gran pueblo, hoy desaparecido, parte del legado de los moradores de La Tierra de Samâel. En su lugar sólo se extiende un área muy especial del Bosque Primario. Estas áreas del Gran Bosque son lugares de aparición de poderosos Imagos, casi siempre pertenecientes a eras muy remotas del mundo. Resultan especialmente comunes los emplazamientos o monumentos en ruinas de tipo Imago, existiendo también numerosas necrópolis reales de épocas muy antiguas.

Al igual que en la vecina Saidhe, más al norte, aquí solo habitan algunas tribus de bárbaros temerosos de los espíritus. Aunque bravos, valientes y en muchos casos bastante crueles.

Aspectos: “Magia Imago poderosa”. “Además de los muertos, por aquí caminan cosas muy antiguas”. “Bosque tenebroso”.

Lugares de interés: Coed Náim

Coed Náim

La región de **Coed Náim** “El bosque de los huesos” es característica por albergar numerosas necrópolis y ruinas de viejas tumbas de reyes, tanto Imago como reales, de épocas del pasado. En estas ruinas no es raro encontrar seres del más allá que caminan entre las ruinas.

Aspectos: “Tierra de los muertos”.

REGIÓN ESTE

LIKUFANELE

Concepto. Una hermosa y exótica tierra que se halla bajo la protección de Elethandian.

Posición. I — 19, 20

Clima/as: Templado, cálido y húmedo.

Ecología. Exuberantes bosques de hojas anchas caducas. Bosques y pastos. Zonas de jungla en algunas áreas.

Descripción. Likufanele es la tierra mágica de Elethandian. Una serie de valles rodeados por tierras altas que las protegen, dotándolas de un clima característico.

El país se levanta sobre las ruinas de una antigua civilización que habitó en Dyss en los comienzos de su historia y cuya especie desapareció por razones desconocidas. Si aún quedan unos pocos descendientes de esta raza es posible que se encuentren en el mismo palacio de Elethandian o bien en la región sagrada de **Karsus**, al Sureste. Área en la que se concentran las antiguas ruinas de su cultura.

Likufanele es un territorio donde el poder del Ellam Yua se manifiesta sin necesidad de manipulación directa de ninguna clase. Por alguna extraña razón esta tierra parece ser un hábitat natural para el poder de la magia en bruto capaz de manifestarse por sí misma, protegiendo la tierra y haciéndola fértil y exuberante. Existen aquí numerosas especies vegetales de tamaño descomunal, animales nunca vistos en ninguna otra región y una tendencia natural de la vegetación a emitir fosforescencia, por lo que en las horas nocturnas las vastas junglas adquieren una luminiscencia sobrecogedora. Son muchas las maravillas que aguardan en Likufanele, y sólo poder describirla como merece supone un desafío.

Elethandian mantiene las tierras bajo su protección, no permitiendo que las dañe ningún peligro. Pero hasta el poder de la Centinela del conocimiento es limitado.

Aspectos: “Tierra exótica”. “Lugar de maravillas”. “Cuna del conocimiento”.

Sitios de interés. Sus dos ciudades más importantes son **Edden**, sede de la Orden de las Narradoras de la Vida, y **Erlathdronion**, la ciudad de las maravillas.

Edden

La capital de Likufanele. Esta hermosa ciudad es la sede de las Narradoras de la Vida, y donde reside normalmente Elethandian, la Centinela del Conocimiento.

Está rodeada por siete murallas que contienen entre una y otra vastos jardines. En cada uno crecen

miles de especies distintas, cuidadas por manos diligentes y motivadas.

En su centro, la gigantesca biblioteca y palacio de Likufanele forma una gran cruz de cuatro alas. En cada una se mantienen distintas estaciones al margen de la estación reinante en el mundo. Así, en el ala norte siempre es primavera; en el ala este, verano; en el ala sur, otoño, y en el ala oeste siempre es invierno. Cada ala consta de cientos de habitaciones, jardines y salones biblioteca.

En el palacio habitan personajes y especies que no pueden encontrarse en otros lugares. Por sus pasillos no es extraño encontrar animales y aves exóticas. Además, reina en estas estancias un poder capaz de hacer flotar en el aire a quien lo desee, simplemente con pensar en hacerlo. Algo muy útil para poder llegar a las partes altas de las enormes estanterías repletas de libros.

El palacio además tiene el extraño efecto de parecer mucho más pequeño visto desde fuera que desde el interior. Resulta muy curioso percibir como sus pasillos se extienden hasta donde se pierde la vista, mientras que desde fuera se puede tener una vista general del palacio a cierta distancia.

Muchos peregrinos vienen de todas partes del mundo para consultar la biblioteca, siempre de libre acceso mientras no se alberguen malas intenciones; pero más con la excusa de poder contemplar las maravillas de la Gran Biblioteca de Likufanele.

Aspectos: “Todo cuanto desees saber está aquí.”

Erlathdronion

La ciudad de las maravillas está construida en materiales translúcidos y forma una estructura circular de cuatro alturas en forma de tarta. Su enorme puerta, de casi cincuenta metros de altura, franqueada por dos enormes estatuas, es un ser vivo que ofrece sus consejos a quien se lo pida siempre y cuando no albergue el deseo de hacer el mal en su corazón.

Muchos peregrinos vienen a dejar sus preocupaciones escritas en los muros que rodean la ciudad, donde creen que serán absorbidos por el poder del recinto transformados en buena fortuna y prosperidad.

Aspectos: “La ciudad cambia tu suerte.”

Karsus

La región Sureste forma la provincia de Karsus, una región sagrada que hoy en día se mantiene despoblada. En esta zona se concentran la mayoría de las ruinas de una civilización hoy desaparecida. De haber tenido algún centro de poder o capital de alguna clase, sin duda se encontraba en esta zona.

Aspectos: “El ánimo de una antigua civilización yace aún en esta tierra.”

REGIONES CAMBIANTES DE HYDNOS, O DEL EQUINOCCIO

Concepto. Amplias regiones al este del continente donde se producen cambios de gran intensidad.

Posición. B, C —19, 20

Clima/as: Frío.

Ecología. Bosque Primario en su mayor parte. Bosque mixto al sur y de coníferas al norte.

Descripción. Las Regiones Cambiantes son áreas poco estables del Continente con muchas similitudes con Conundrum, pero también con unas características que las hacen únicas. Están poco nombradas, por lo que el poder estabilizador del nombre apenas tiene efecto en estos parajes.

Este territorio se comporta igual que las Regiones Cambiantes de Uldro, pero a diferencia que su análogo en Occidente, los cambios que se producen aquí son de mayor importancia y muchísima mayor intensidad, aunque más predecibles y de menor frecuencia. Por fortuna, en estas regiones no suelen producirse tantos cambios que se superpongan en un mismo sitio como sucede con las Regiones Cambiantes de Occidente. Sin embargo, la fuerza de sus transformaciones es tan brutal que los daños no tienen comparación con los que se puedan producir en cualquier otra región.

Las Regiones Cambiantes pueden ser muchas cosas pero ante todo, son extremadamente peligrosas.

Por lo general, casi todo el mundo cree que las puertas que conducen a Lavondyss se encuentran en estas áreas.

Aspectos. “Tierra cambiante”. “Quien se adentra en estos parajes no suele regresar”

Sitios de interés. Desconocido.

SUEÑO DE IRINA

Concepto. Una vasto y frío páramo desértico de origen desconocido, donde se encuentran extrañas estatuas de tiempos pasados.

Posición. L — 17

Clima/as: Frío, templado fresco en la costa.

Ecología. Páramo frío y dunas de arena. En los límites, arbustos y pastos de hierba corta, tierras baldías y rocosas con un líquen propio de la zona.

Descripción. Sueño de Irina, llamado así por la atmósfera de paz y silencio que siempre hay aquí, es en realidad un gran desierto. Pero un desierto frío.

Consta en sus límites de vastas tierras baldías que se transforman en un mar de dunas de blanquísima y fría arena en el interior. En las zonas de suelo pedregoso, éste está cubierto por un extraño líquen de textura esponjosa, de tonalidad verdosa y amarillenta, lo que le da al paisaje unas tonalidades características.

Este extraño líquen no se encuentra en ningún otro lugar del mundo salvo en Conundrum. El líquen mantiene siempre las mismas características, alimentándose de algo que yace en el subsuelo.

En algunas zonas se pueden encontrar también enormes estatuas talladas en bloques macizos de piedra con rostros esculpidos en ellas de extraña forma y expresión. Estos megalitos, solitarios y mudos en medio del yermo, se encuentran separados unos de otros por distancias de cientos de kilómetros, por lo que su origen y función es uno más de tantos misterios por resolver.

Pese a que el clima natural de estas regiones no debería ser frío en absoluto, en la zona se mantienen siempre temperaturas muy bajas durante el día y gélidas durante la noche. Otro enigma para el que nadie tiene respuesta. La razón y el origen de este desierto no son pues naturales, por lo que algo tuvo que suceder en la zona para que el paisaje quedara convertido en este frío páramo desolado.

Se sabe que hay bestias en estos parajes que corren a la velocidad del viento, no viéndose de ellos más que un borrón hasta que es demasiado tarde. Además, existe un sinfín de extrañas criaturas que deambulan por el páramo. Muchos afirman que en realidad estos seres habitan en alguna parte del subsuelo, pero nadie ha visto jamás posibles accesos.

También se cuenta que surgen Imagos de estructuras misteriosas que vienen y van, cambiando su posición, sin duda relacionados con la historia de este lugar y con sus enigmáticas estatuas.

Aspectos. “Páramo desierto”. “Este lugar esconde un gran secreto”

Sitios de interés. Además de las ciudades costeras de **Idrys** y **Antigua**, justo en el borde del gran desierto, no se conocen lugares significativos salvo las tierras extendiéndose miles de kilómetros cuadrados. En ocasiones aparecen espejismos que cambian de posición, siendo con seguridad Imagos de estructuras del pasado que están relacionados con la historia de este lugar.

Las estatuas que se encuentran aquí son reales, no Imagos, y se encuentran diseminadas a lo largo de un amplio territorio siendo la única pista que existe del pasado de esta región.

Idrys

Ciudad cuyos habitantes mantienen fuertes convicciones religiosas consagradas al profeta, que fue procedente de estas tierras. Su casta de sacerdotes surgió como reacción en contra de las culturas de Urana, causantes de la llegada del día del luto.

Innumerables templos dirigidos a los diferentes Centinelas se esparcen por una ciudad amurallada

construida junto al mar. Está gobernada por una casta de inflexibles sacerdotes que obligan a sus habitantes a mantener las costumbres a rajatabla, a pesar de que este no sea ni siquiera el deseo de algunos Centinelas.

Adoran además al frío desierto de arena y a las grandes estatuas, a las que consideran los restos de los primeros habitantes del mundo. Una raza de poderosos seres que abandonó el mundo buscando sus auténticos orígenes.

Aspectos: “La palabra de Idrys es ley”. “Ojos y oídos por todas partes”.

TIERRA SAGRADA DE CORIANDER

Concepto. Tierra de los Daenatch y de algunas otras especies que siguieron a Dierdrath durante el éxodo.

Posición. E, F —16, 17

Clima/as: Templado, templado fresco.

Ecología. Regiones del Bosque Primario de hoja mixta. Áreas montañosas y tierra rocosa con coníferas. Cerca del Mar de Méridyn existen áreas de bosques y pastos o monte bajo.

Descripción. La Tierra de Coriander (o Tierra del Cilantro) es la región donde se asentaron los Hijos de Dierdrath tras el éxodo que los hizo emigrar desde Faerie hasta Dyss. Aquí fundaron sus nuevas colonias la raza de los Daenatch y todas las demás tribus que quisieron acompañarles, por lo que conviven en relativa armonía.

En las zonas montañosas del sur existen muchos asentamientos Enydu, un pueblo que si tiene que elegir entre los Daoine y los Daenatch elige a los segundos sin dudarlos. Las ciudades subterráneas de los Enydu son de las más famosas del mundo aunque, como siempre, de acceso muy restringido, especialmente para los humanos.

La región de Coriander tiene rasgos similares a las Tierras de Danaan y de otras que han heredado rasgos de sus tierras natales de Faerie. Una exuberancia y un brillo muy especial en la naturaleza y un nivel de intensa fuerza pasional que está presente en todas las cosas. Este efecto, como hemos visto al describir otras tierras similares, tiene un efecto devastador en los humanos ya que es una especie que posee escaso control sobre sus emociones.

Pero la tierra de Coriander tiene una serie de características únicas. Parece haberse contagiado de la fuerza y la alegría de los Daenatch por lo que en ellas es difícil aburrirse. Posee una gran variedad de fauna local en la que no falta un gran número de animales peligrosos. Un riesgo que hace reír a carcajadas a los Daenatch, ya que son muy temerarios y amantes de las emociones fuertes.

Aspectos. “País de los Daenatch”. “Lugar faérico salvaje”.

Sitios de interés: Sus ciudades más importantes son: **Eara, Gross Scatha, Dùn Scatha**, “la ciudad de los vicios”; además de la Región o provincia de **Siabhrán**, con **Rann** como capital de esta tierra, y la ciudad de **Gellir**, al otro lado del río y límite del territorio. Al Norte linda con el Mar de Méridyn, donde se encuentra la isla de **Dubh Aonaran**, sagrada para los Daenatch.

Rann

Capital del País de los Daenatch. “La ciudad de las rampas”, ya que posee muchos desniveles conectados por rampas empinadas. Éstas no suponen ningún problema para las patas de carnero de los Daenatch, pero para las demás especies una gran incomodidad.

Rann es una ciudad muy bella y bulliciosa que refleja el carácter explosivo y alegre de esta especie. Está llena de mercados ruidosos que duran desde que sale Lugh hasta que se pone tras el horizonte.

Dùn Scatha

La Ciudad de los vicios. Famosa por poseer el mayor número de tabernas y de salones dispuestos para “otros asuntos” de todo el mundo. Los Daenatch no temen entregarse a la diversión y el desenfreno, que consideran una virtud. En Dùn Scatha todas las especies son bienvenidas siempre y cuando no supongan una amenaza para nadie.

Es una ciudad algo caótica, construida desordenadamente y con una disposición que parece haber sido trazada por un Daenatch borracho, como efectivamente así sucedió... No obstante, sus habitantes aman su ciudad, a la que consideran muy original y acogedora.

Aspectos: “Esta es una ciudad de locos”. “Menudo burdel”. “Imposible aburrirse”. “Cuidado con lo que te estás comiendo”

URANA

Concepto. Una región de tribus belicosas que adoran en secreto a la Consciencia del mundo.

Posición. K — 18

Clima/as: Cálido y seco.

Ecología. Mezcla de árboles y matorrales, arbustos y pastos, terrenos rocosos, monte bajo en algunas áreas.

Descripción. Esta tierra está habitada por un gran número de tribus que se organizan en sociedades de estructura fuertemente patriarcal. Por lo general, suelen ser granjeros y ganaderos que construyen asentamientos poco elaborados. Como mucho, pequeñas villas de casas de adobe rodeadas con una muralla baja.

La mayoría son gobernadas por señores de la guerra locales muy propensos a guerrear entre ellos. La ambición de muchos de estos “Jefes locales” no

tiene límites, por lo que las disputas constantes y los conflictos se han mantenidos durante generaciones.

Se dice que el origen del Día del Luto tuvo lugar aquí, ya que estas culturas no reconocen a ninguna otra entidad que no sea a la Consciencia del mundo. Para ellos el mundo es el único dios al que consideran masculino. Rechazan la imposición de Idrys de no rendir culto a su mundo, un mandato que los llena de desconcierto. También niegan ser los causantes del Día del Luto, una maldición que achacan a la fuerte presencia de los poderes femeninos que gobiernan en otras regiones como Likufanele, lugar que consideran una aberración.

Para estas tribus, el conocimiento es algo reservado únicamente a su dios, que es quien decide qué seres son merecedores de poseerlo. Para ellos el conocimiento sólo es accesible a quien se haya ganado los favores del mundo demostrando su capacidad para hacer expandir y prosperar a su pueblo. Algo que siempre está en manos del esfuerzo bélico de sus gobernantes, y de su capacidad para someter a los demás pueblos mostrándoles que están equivocados en sus formas de pensar. Pero demostrar todas estas cosas a Dyss, su único dios verdadero, es algo que sólo se puede conseguir ofreciendo grandes sacrificios.

Urana y la vecina Tierra de Meleos se han disputado los territorios desde hace ya tanto tiempo que sus constantes reyertas se han convertido en el contenido principal de sus mitos y leyendas. En ellas siempre se hace referencia de alguna forma a estos conflictos.

Casi todas las culturas de esta región y muchas de sus vecinas persiguen y dan caza a los Imagos, considerándolos una perversión de la naturaleza. Una realidad que obedece más al temor ante lo que no pueden comprender que a otras razones.

Aspectos. “Adoradores de un mundo cruel”. “Entusiastas de los sacrificios”. “Cazadores de Imagos”

Sitios de interés. La única gran ciudad es **Galor**, repartiéndose por el territorio un gran número de villas y pueblos cuyos dominios están cambiando constantemente, en muchos casos trasladándose a otras regiones debido a los efectos de la guerra.

CONUNDRUM

“EL CONTINENTE PERIFÉRICO”

Aunque enorme si lo comparamos con el Continente Central, este es un rasgo de poca utilidad pues estas tierras son en su mayoría inhóspitas para las criaturas mortales.

Conundrum supone el **Nivel Subconsciente** del mundo. Eso significa que este lugar tiene sus propias leyes. Aquí no se cumple ninguna de las leyes naturales que funcionan en las zonas del interior. Además, aquí nunca nada es lo que parece. Todo oculta visiones distintas de una misma cosa. El significado de la realidad en esta tierra es pues algo que siempre resulta ambiguo.

Dado que el Continente Periférico apenas está explorado no se conocen más que las Grandes Barreras al Norte y al Sur, los pasos que permiten cruzarlas y unos pocos detalles más.

Aspectos: “Nivel Subconsciente del mundo”. “No se cumplen las leyes de la naturaleza”. “Tierra inhóspita”.

BANDA DE INAS VORA

Concepto. Brazo norte del mundo formado a raíz de la degradación del mundo. El abismo interior se va expandiendo.

Posición. Ver mapa global.

Clima/as: Glacial. Frío perpetuo. Tormentas caóticas y furiosas.

Ecología. Yermo o páramo desolado. Imagos y seres de pesadilla.

Descripción. En realidad nadie ha visto estas tierras, sólo se sabe que existen por referencias de algunos Centinelas. En las bandas se producen cambios constantes y han surgido por efecto de la degradación del mundo, que ha provocado que se forme un inmenso abismo con enormes grietas que se van expandiendo hacia el centro del mundo.

Aspectos. “Nada sobrevive aquí mucho tiempo”.

Sitios de interés. Parajes desconocidos.

BANDA DE ERYTHEA

Concepto. Brazo sur del mundo formado a raíz de la degradación del mundo. El abismo interior se va expandiendo.

Posición. Ver mapa global.

Clima/as: Glacial. Frío perpetuo. Tormentas caóticas y furiosas.

Ecología. Yermo o páramo desolado. Imagos y seres de pesadilla.

Descripción. En realidad nadie ha visto estas tierras, sólo se sabe que existen por referencias de algunos

Centinelas. En las bandas se producen cambios constantes y han surgido por efecto de la degradación del mundo, que ha provocado que se forme un inmenso abismo con enormes grietas que se van expandiendo hacia el centro del mundo.

Aspectos. “Nada sobrevive aquí mucho tiempo”.

Sitios de interés. Parajes desconocidos.

GRAN BARRERA DE EINAR KOHL

Concepto. Barrera infranqueable de altas montañas.

Posición. Ver mapa global.

Clima/as: Frío.

Ecología. Terreno rocoso y montañoso, en algunos lugares bosques de coníferas. Tundra.

Descripción. Las grandes barreras del Norte y el Sur son lo primero que encontraron los exploradores al arribar a estas costas. Consiste en la barrera natural que forma la gran cordillera que impide adentrarse en las Tierras de Conundrum. Se levantan a pocos kilómetros de la costa formando un muro infranqueable de montañas rocosas y alturas imposibles. La nieve perpetua corona las cimas. Aún así, es posible la vida justo en las orillas de la costa y tierras adyacentes.

Estas tierras fueron descubiertas por Einar Kohl, quien organizó una expedición con el fin de hallar un paso que permitiese acceder al norte del mundo. La expedición se organizó contando con la ayuda de las Hijas de Morthid, quienes no dudaron en urdir una estratagema con el fin de engañar a Túgal. Pero para que el plan diese resultado cientos de marineros tuvieron que entregar sus vidas.

En las cumbres habitan los “Guardianes del Cielo”, unas horribles criaturas aladas similares a grandes gusanos de alas membranosas que no dudan en atacar todo lo que se aproxime por el aire. No obstante temen el agua salada del mar, por lo que muy raramente se precipitan sobre las embarcaciones.

Aspectos. “Muro de rocas”, “Gran cordillera”, “Los vigilantes habitan en las cumbres”.

Sitios de interés. El único paso conocido es el llamado “Paso del Noroeste” (o de Kohl). Un paso o ruta descubierta por Einar Kohl, que le permitió llegar hasta los límites del mundo tras realizar una ardua travesía. Una aventura que le costó la vida a la mayoría de sus hombres y su propia salud mental.

Esta ruta supone atravesar un territorio muy extenso plagado de criaturas feroces y de cosas mucho peores de naturaleza Imago.

GRAN BARRERA DE DUBH LEMNA

Concepto. Barrera infranqueable de altas montañas.

Posición. Ver mapa global.

Clima/as: Frío, Frío perpetuo.

Ecología. Terreno rocoso y montañoso, en algunos lugares bosques de coníferas. Tundra.

Descripción. La barrera de Dubh Lemna comparte muchas similitudes con la Gran Barrera del Norte. Está compuesta por la misma cordillera infranqueable que rodea toda la costa de Conundrum, formando un anillo de protección, o frontera, que impide el paso al interior.

Fue descubierta por Lemna el explorador, contando con su astucia y de mucha, de muchísima suerte, ya que Túgal estaba combatiendo con Uro en esos momentos. Lemna ideó un plan para atravesar las aguas a gran velocidad, lo que le permitió anticiparse y escapar de Túgal. La bestia no tardó en acudir a por los intrusos ya que es capaz de desdoblarse y de estar en varios sitios a la vez, aunque bajo ciertos límites.

Resulta inútil intentar hacer las travesías por aire ya que son muy sencillas de derribar por los Guardianes del Cielo que habitan entre las cumbres de la gran cordillera.

Aspectos. “Muro de rocas”, “Gran cordillera”. “Los vigilantes habitan en las cumbres”.

Sitios de interés. El único paso posible fue descubierto por Dubh Lemna, quien correría una suerte parecida a la de Einar Kohl. Su aventura supuso que perdiese la razón y todo atisbo de esperanza.

Lemna descubrió el “Paso de Xanthílope”, una ruta muy diferente a la que supone el Paso del Noroeste ya que es mucho más corta en comparación. No obstante, la naturaleza de este sitio de pesadilla hace mucho peor la travesía pues las criaturas Imago que habitan entre los enormes desfiladeros no pueden ser descritas con ningún lenguaje de este mundo. Pertenecen al mundo de lo surreal, partiendo de pesadillas y sueños de los seres del mundo y hasta de los de la misma tierra. El que los exploradores consiguiesen llegar a su objetivo supone toda una hazaña que le costó la vida a casi todos. Un sacrificio por otro lado que permitiría llegar hasta su meta a los pocos supervivientes.

PÁRAMOS DE SKYLLA

Concepto. Única región de Conundrum de la que se tiene algún conocimiento además de los Pasos del Noroeste y de Xanthílope. Un páramo de locura donde se levantan Imagos basados en las pesadillas del mundo.

Posición. Ver mapa global.

Clima/as: Frío, frío perpetuo.

Ecología. Páramos desolados. Tundra. Yermos helados. Imagos y seres de pesadilla. Extrañas formas vegetales.

Descripción. ¿Cómo son las pesadillas de un mundo que también es capaz de soñar? ¿En qué consisten? Una parte presente en Conundrum lo pudo describir **Skylla**, una poderosa vidente, que durante sólo tres minutos se lo relató a quienes estaban junto a ella.

Estos páramos se pueden comparar a la definición del concepto de “infierno” que tienen algunas criaturas venidas del mundo de la Tierra. Aún así, no todo es horrible y perverso, pues son parajes donde se entremezclan muchos conceptos e ideas distintas y la naturaleza de Dyss no es malvada en sí misma.

Todo cuanto pudo percibir Skylla fue un paraje de Tundra en el que también se encontraban extrañas formas vegetales que formaban bosques nunca visto en ninguna otra parte. Tras describir su vivencia, sus últimas palabras fueron: “...*Parece nacido de un sueño...*” Acto seguido, Skylla desapareció, reclamada por el mismo lugar que estaba visitando en sueños. Jamás se ha vuelto a saber nada de ella.

Aspectos. “Lugar onírico”. “...*Parece nacido de un sueño...*”

Sitios de interés. Parajes desconocidos.

BORDE EXTERIOR

Concepto. Borde del mundo y límite del mundo conocido.

Posición. Límite externo del mapa. Ver mapa global.

Clima/as: Glacial. Frío perpetuo. Tormentas caóticas y furiosas.

Ecología. Yermo o páramo desolado. Imagos y seres de pesadilla.

Descripción. Supone el final de todo pues no es más que el abismo que separa el mundo tangible de lo intangible.

A partir de este punto comienzan las **zonas blandas**, donde la realidad del mundo se desmenuza hasta deshacerse.

El borde exterior es el límite del mundo conocido, y dicen que su sola visión enloquece a cualquier criatura.

Aspectos: “Abismo sin fin”. “Quien lo contempla enloquece”

Sitios de interés. Parajes desconocidos.

13. EN CONCLUSIÓN

Dyss es un mundo muy antiguo que una vez conoció tiempos mejores. Ahora, mientras se recupera poco a poco, sus habitantes tratan de salir adelante llevando una vida dura y difícil, pero llena de aventura y encanto.

Pese a las razones que hacen que Dyss permanezca al margen de los problemas y preocupaciones de sus habitantes, su consciencia debería ser un personaje entrañable y benévolo que cuanto ansía es poder entender al resto de las criaturas. Pero se trata de un personaje envuelto en su propio drama ya que, debido a la degradación que sufre y si nada lo impide, la enorme grieta del mundo se seguirá ensanchando cada vez más, llevando al mundo a partirse en dos y posiblemente a morir. Lo que suceda a partir de ahí queda en manos de sus entidades protectoras y de la suerte.

Aunque existen unas razones para explicar estos hechos no se detallan en esta guía, pues prefiero que sea algo que quede en manos del Narrador. Así, puedes usarlo como material y fuente de ideas para contar tus propias historias.

Ese es quizás el encanto tan especial que tiene para mí una ambientación para juegos de rol ya que no se trata de que te dediques a escuchar mi historia, sino de ofrecerte material para ayudarte a que tú cuentes la tuya.

Si estás dispuesto a saber algo más, Dyss siempre te estará esperando.

Edanna, 2013



TABLAS DEL CALENDARIO

<i>Las Novenas y su estrofa (Mes)</i>									
Versos	<i>Irinnen</i>	<i>Gillean</i>	<i>Inuannan</i>	<i>Brennan</i>	<i>Lughan</i>	<i>Ruadhan</i>	<i>Dannan</i>	<i>Curadhan</i>	<i>Idrys</i>
1 ^a Novena	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2 ^a Novena	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3 ^a Novena	19	20	21	22	23	24	25	26	27

<i>Ciclo de cuatro años estaciones</i>			
<i>Un ciclo de 4 estaciones tiene 351 días por estación (o año estacional) y 1404 días por Ciclo.</i>			
<i>Primavera</i>	<i>Verano</i>	<i>Otoño</i>	<i>Invierno</i>
1° <i>Kaleth</i>	1° <i>Kaleth</i>	1° <i>Kaleth</i>	1° <i>Kaleth</i>
2° <i>Urith</i>	2° <i>Urith</i>	2° <i>Urith</i>	2° <i>Urith</i>
3° <i>Maeth</i>	3° <i>Maeth</i>	3° <i>Maeth</i>	3° <i>Maeth</i>
4° <i>Jagath</i>	4° <i>Jagath</i>	4° <i>Jagath</i>	4° <i>Jagath</i>
5° <i>Danaidh</i>	5° <i>Danaidh</i>	5° <i>Danaidh</i>	5° <i>Danaidh</i>
6° <i>Andróval</i>	6° <i>Andróval</i>	6° <i>Andróval</i>	6° <i>Andróval</i>
7° <i>Yuul</i>	7° <i>Yuul</i>	7° <i>Yuul</i>	7° <i>Yuul</i>
8° <i>Edith</i>	8° <i>Edith</i>	8° <i>Edith</i>	8° <i>Edith</i>
9° <i>Dierdrath</i>	9° <i>Dierdrath</i>	9° <i>Dierdrath</i>	9° <i>Dierdrath</i>
10° <i>Moriath</i>	10° <i>Moriath</i>	10° <i>Moriath</i>	10° <i>Moriath</i>
11° <i>Eilan</i>	11° <i>Eilan</i>	11° <i>Eilan</i>	11° <i>Eilan</i>
12° <i>Rhiatan</i>	12° <i>Rhiatan</i>	12° <i>Rhiatan</i>	12° <i>Rhiatan</i>
13° <i>Môrndum</i>	13° <i>Môrndum</i>	13° <i>Môrndum</i>	13° <i>Môrndum</i>

CONTENIDO

Créditos	2
Licencia Fate	2
Licencia D&D	2
Prólogo	3
¿Qué es una ambientación?	5
1. ¿Qué es Dyss Mítica?	5
La puerta a Utopía	6
2. Tono y atmósfera	7
3. Del mundo tangible	8
De la Tierra	8
De los cielos	9
Del clima	10
4. La prohibición de Idrys	12
5. De la Magia	13
6. Del Árbol del Tiempo	14
7. De la vida en Dyss	14
La civilización	15
El Calendario	17
De los hechos de la historia	18
8. De los seres vivientes	26
Nativas	27
De origen extranjero	28
El viejo pueblo	28
De ascendencia Imago	30
9. De las Bestias del mundo	31
10. Los Centinelas	32
Exaltados	32
Nómadas	40
11. Grupos de poder	53
12. Regiones del mundo	56
Continente Central	56
Región Este	70
Conundrum	73
“El continente Periférico”	73
13. En conclusión	75
Tablas del Calendario	76