

MALEDICTION

T R A N S F O N D O



El mundo se muere, y tiene sed de venganza.

Herido por transgresiones de antiguas eras, el Gran Ymiris, el espíritu del mundo, se retuerce en sus últimos estertores, sangrando magia maldita y convirtiéndola en realidad, corrompiendo no solo la tierra, sino las criaturas que hay en ella y la naturaleza del tiempo y el espacio en si.

E incluso así, la tentación de poder es demasiada para poder ignorarla. Desde hace tiempo, cerca del lugar de esta cruel herida, perdidos entre los restos de antiguas civilizaciones, yacen secretos sobrenaturales y magia olvidada que podría dar la vuelta a la guerra entre las facciones enfrentadas, y así dirigir a este mundo hacia su salvación, o a su completa destrucción.

Las expediciones, llevadas a cabo por las grandes facciones que compiten por el poder de este reino, indagan en lo más profundo de la vorágine de esta calamidad que lleva eones desarrollándose, arriesgándolo todo por explorar el corazón envenenado de su mundo maldito.

Dentro de este tumultuoso paisaje, el propio cielo está fracturado, e infames criaturas acechan las ruinas de una edad perdida. Incluso la tierra se transforma, deformándose como una entidad muerta que procura seguir con sus últimas fuerzas en la superficie del mundo, eliminando todo resto de miserable vida. Aquí, los Buscadores que dirigen estas expediciones deben enfrentarse a las implacables bandas enemigas mientras cargan con el peso de su gran Legado. Estos artefactos están infundidos con las antiguas almas tanto de héroes como de villanos, los desgraciados y los elegidos de los dioses Eternos.

*Todos buscan las Reliquias de una antigua era.
Todos buscan un poder inconmesurable.
Todo será deshecho.*

Su único recurso contra la muerte de la propia luz es aventurarse más en la vorágine.

Adentrarse en la sombra de una diosa que se muere.

Hacia la Maldición.

TABLA DE CONTENIDOS

HISTORIA DEL MUNDO DE AGNAR	5
Era Ymiriana.....	7
La Gran Herida.....	9
Era de los Eternos.....	11
La Guerra Eterna.....	13
La Caída.....	15
La Maldición.....	17
El Mundo de la Maldición.....	21
Mapa del Mundo.....	23
FACCIONES	25
La Orden del Trono Devastado.....	25
Unidades.....	27
Hechizos.....	29
La Sangre Primigenia.....	31
Unidades.....	33
Hechizos.....	35

El Cónclave de las Esferas.....	37
Unidades.....	39
Hechizos.....	41
La Legión de los Caídos.....	43
Unidades.....	45
Hechizos.....	47
BUSCADORES	49
Auric el Imparcial.....	51
Condesa Morrida Umberland.....	53
Griza, La Herida Persistente.....	55
In'gor, El Vínculo Espiritual.....	57
Liena, La Soñadora.....	59
Londriel, Custodia de Hechizos.....	61
Polinore, Archivista Primigenio.....	63
Sigrith Andravos.....	65
Pasotrueno.....	67
Vorendal, el Corazón Terrible.....	69

HISTORIA DEL MUNDO DE AGNAR

LA GRAN HERIDA

* Año 1 AE

Para salvar a los primeros Hijos de la catástrofe, entre los 13 Grandes crearon un arma para hacer sangrar a Ymiris, la diosa creadora de su poder. Esta Espina sobre la realidad maldijo a La Madre-Suprema a una hibernación eterna, y bañados en la sangre de ésta, los 13 ascendieron y se convirtieron en los Eternos.

COMIENZA LA CONSTRUCCIÓN DEL MURO DE GALDRUN

* 650 AE

El Triunvirato encargó que se construyera el gran muro alrededor de su reino. El Eterno Galdrun creó al pueblo de vulkir para ayudarle en este cometido.

LA GUERRA ETERNA DA COMIENZO

* Circa 800 AE

Con la caída de Alysola, las tensiones llevan a una guerra total. El temor de ser asesinados por sus hermanos hace que los Eternos no entren en el campo de batalla por si mismos, pero envían a sus campeones, imbuidos con el poder de Legados y Reliquias.

LA MUERTE DE OSTER

* Circa 1200 AE

Oster muere a manos de la hoja de un asesino, un mero mortal. El resto de Eternos se estremeció de miedo cuando se dieron cuenta de que habían creado sin querer aquello que significaba su propia destrucción. Un Legado, imbuido con las almas de todos sus previos poseedores, puede acabar incluso con un aspirante a dios.

NACIMIENTO DEL PRIMER BUSCADOR

* Año 1 AL

Veloma, una criminal sin renombre, es arrojada dentro de la Maldición para morir. Ahí, al borde de la muerte, descubre un Legado que le da la fuerza para sobrevivir al caos que hay dentro y así emerger victoriosa. Ella se convirtió en la primera de los Buscadores, y abrió paso a una nueva era de exploración, la irrupción al corazón de la Maldición.

GUERRAS PORTALES

* 216 AL

Todos los poderes de Selejia, de las Grandes Naciones a las Ciudades-Estado libres, luchan por el control de los pocos portales conocidos a la Maldición. Tras décadas de sangrientos conflictos, cada una de las Grandes Naciones controla un único pasaje a través del Muro de Galdrun. Solo el Portal del Triunvirato permanece abierto para que lo use cualquiera, pero aquellos que lo controlan hacen pagar tasas desorbitadas a quien quiera pasar.

LAS HUESTES DE LA CAÍDA DE IN'GROK

* 710 AL

Una dinastía de guerreros que dice ser del linaje de los Profetas Guerreros había unido a muchos de los que eran de Sangre Primi-genia y aterrorizó al continente, arrasando con los asentamientos, sin buscar nada que conquistar, solo destruir. La salvación llegó cuando Paso-trueno emergió de la Maldición y aplastó a la dinastía In'Grok bajo sus pies, esparciendo a los anfitriones por los cuatro vientos.

LA CRUZADA DE LA ILUMINACIÓN

* 1047 AL

Un Sacerdote Valcari es asesinado en la Ciudad-Estado de Veloma, y la Orden del Trono Devastado culpó a los agentes de la Legión de los Caídos. Las agresiones escalonaron, llevando a la Cruzada de la Iluminación, cuando las fuerzas de la Orden marcharon a través de la Travesía Dorada y asediaron Veloma. El asedio fue rechazado por la Legión, bajo el mando del Señor Vorendal, y desde entonces, la Legión es vista como una fuerza equilibrante en el continente.

ERA YMIRIANA

Tiempos inmemoriales

ERA DE LOS ETERNOS

ERA DEL CONFLICTO

ERA DEL LEGADO

ASELINATO DE AVAKRA

* Circa 600 AE

Tras arrepentirse de haber formado parte de la Gran Herida, Avakra declara la guerra a sus hermanos. Es asesinada por el Triunvirato, y su corazón se convierte en el primer Vestigio Eterno. Horrorizados por la muerte de uno de los suyos, los demás Eternos se preparan para la guerra.

CAÍDA DE ABYSOLA

* Circa 800 AE

La ciudad voladora de Alysola es aniquilada desde los cielos por el Triunvirato. Ptan-Ravalum, el Eterno que trataba a los mortales como iguales, alzó a los honorables caídos, reanimando sus cadáveres para que pudieran vengarse.

LA MUERTE DE MOLECH

* Circa 950 AE

Las muchas argucias y traiciones de Molech finalmente se vencen. Sus enemigos le atacan en su isla natal, Quivala, y el Eterno es derrotado y arrojado a las profundidades del Mar Revuelto. Con su muerte, los magos del Cónclave deben arreglárselas por si mismos, y así lo hacen, convirtiéndose en comerciantes de la muerte. Las armas que crean, potenciadas por el Liastrum, se venden a todo el mundo que quiera comprarlas.

EL ASEDIO DE OSTERATH

* Circa 1500 AE

La Guerra Eterna culmina con una serie de grandes batallas. El Muro de Galdrun es atravesado, y los enemigos del Triunvirato asedian Osterath. El resto de Eternos a ambos lados del conflicto usan todas sus artimañas y poder, provocando en lo sucesivo un terrible poder que desgarró la tierra.

ALZAMIENTO DEL SÉPTIMO RITO

* 84 AL

La Orden del Trono Devastado recupera un Ofanim de la Maldición. Estos poderosos seres fueron creados por el Triunvirato durante la Guerra Eterna. Quizá fuera el arma suprema de la Paradoja Astariana. Se dice que los Eternos del Triunvirato ofrecieron su propia carne para su creación, y la Orden creó un nuevo Rito para explotar este toque de divinidad.

DESAPARICIÓN DE LA ISLA DE KALIN

* 475 AL

La próspera isla de Kalin, una nación independiente de la costa noreste de Selejia, desapareció de la existencia junto a toda su población, sin dejar atrás ningún rastro.

LAS TORRES DE TRANSPOSICIÓN DE MYRKOS SE REACTIVAN

* 859 AL

El Cónclave de las Esferas reactiva las Torres de Transposición de Myrkos, permitiendo viajes instantáneos a través del continente, y quizá incluso más allá. Ésto proporciona crecimiento en el comercio y diplomacia.

EL PRESENTE

* 1252 AL

Durante miles de años, la gente ha explorado la Maldición, pero su corazón, la ciudad de Osterath, todavía no ha sido alcanzada. Y aún así, nunca antes habían habido tantos Buscadores, y cada Legado y Reliquia recuperada de las ruinas de la Caída deja al mundo un paso más cerca del punto y final. Están aquéllos que se aventuran a decir que estamos en los albores de una nueva era, la Era de los Buscadores.

LOS SIGLOS PERDIDOS * 500 años

Tras la Caída, casi toda la magia fallaba, y cuando la civilización intentó recuperarse, muchos reinos ascendieron y cayeron. El conocimiento de la pasada era se convirtió en leyenda, y estas historias instaron a muchos a adentrarse en tierras malditas. Todos intentaron enfrentarse a la Maldición, para recuperar lo que se perdió y hacer uso del poder que albergaba en su interior, pero nadie que cruzó sus límites volvió.

En aquel día, Ymiris, la Madre-Suprema, se agitaba en su sueño, la magia que vinculaba su fuerza enfrentó al poder de una diosa vengativa. Ella gritó de agonía, y el mundo resonó con su dolor. Incluso el mismo cielo se convirtió en llamas. Solo el Muro de Galdrun evitó que la ira de Ymiris hundiera el mundo, pero por dentro, la gran herida aún supuraba. Se convirtió en lo que se conoce como la Maldición.

LA ERA YMIRIANA

Sola en el vacío infinito, Ymiris, el Espíritu del mundo, la Madre-Suprema, deseó criar a otros como ella, así que moldeó a los Primeros Hijos desde lo más profundo de su alma. Insufló vida en sus creaciones, y vio prometedores sus primeros pasos, mientras eran jóvenes e inocentes, tenían el beneficio del tiempo y eran infinitamente adaptables.

Cuando los Primeros Hijos comenzaron a florecer, consumieron la esencia de Ymiris—su carne, la tierra bajo sus pies; su aliento, todo el aire que respiraba. Podían sentir su presencia, incluso aunque no pudieran verla, y, a través de sus sueños, llegó a conocer la verdad de sus almas. Orgullosa de su crecimiento, Ymiris les otorgó el conocimiento de la magia. Cuando ella tocó sus esencias, fueron iluminados y aprendieron cómo manipular el poder de su alma, la cual impregna a todas las creaciones. De esta forma, aprendieron a aprovechar sus propias almas, y, portando esta gran bendición, acordaron explorar el mundo que les rodeaba. Llamaron a este mundo Agnar, que significa ‘carne’ en su lengua, por la tierra sobre la que caminaban que era el cuerpo de su diosa. A todos los sitios donde iban, veían siempre belleza, porque su alma estaba en armonía con Ymiris, y esta profunda conexión con su creadora les garantizaba la mayor de las vidas.

Los milenios pasaron, y el mundo conoció un tiempo de paz, cuando los Primeros Hijos formaron vastas civilizaciones y erigieron grandes monumentos en honor a su diosa. Hablaban de filosofía y de buscar respuestas a los grandes misterios de la creación. Y así, en su entusiasmo por entender la majestuosidad de Ymiris, uno de sus Hijos, Myrkos, llegó a lo más profundo y ahí descubrió la más oscura de todas las verdades: el amor de Ymiris por sus hijos no era incondicional, y sus demandas eran absolutas. A través de la ventana de sus sueños, ella siempre estaba evaluando y juzgando sus almas, preparada para limpiar el mundo de vida y comenzar uno nuevo si sus hijos lo encontraban deficiente. Abrumado, Myrkos reunió un consejo en la gran ciudad de Olem, trayendo consigo a doce de los líderes más sabios y poderosos, magos, y guerreros para compartir su desalentador conocimiento. Juntos, estos Trece llegaron a un nefasto acuerdo. No podían concebir el permitir que la vida y la muerte de millones se dejase al arbitrio de una diosa caprichosa. No podían dejar todo en manos del juicio de Ymiris.

Así es como los Trece concibieron la construcción de una fuerte y terrible arma, la Espina Olem, que podía incapacitar a Ymiris, dejándola dentro de un profundo sueño y por tanto previniéndola de que alguna vez traspase su juicio a sus creaciones. Esta arma requeriría el esfuerzo de los Trece. Molech, Arquitecto de los Secretos, la diseñaría. Galdrun, Formador de Montañas, la construiría. Pero la tarea más difícil caería en el hijo favorito de Ymiris, Avakra, el Guerrero Durmiente, que mentiría a la Madre-Suprema, ejecutando un encanto para proteger a los Trece del sueño, y ofuscar la verdad de sus almas. Así su terrible plan quedaba oculto.

Y de esta forma, el plan se puso en marcha, recayó sobre los Trece y sus seguidores el alzamiento de la Espina, y durante casi mil años prepararon su terrible cometido.



LA GRAN HERIDA

Con el tiempo, la Espina de Olem se completó, y, decididos, los Trece confrontaron su tarea. Activaron el arma desde la cámara alta sobre Olem, bajando la punta de la Espina hasta el mundo físico, hacia lo profundo de su corazón espiritual. La perforación del velo causó que Ymiris gritara de rabia y dolor, cuando la Espina le desangró el Eco de su alma. Aún así, y ahora viendo la verdad, el mayor dolor que sintió ese día fue la pena de la traición. Como represalia, desató una tormenta titánica de energía mágica que a los Trece les costó sujetarse, entrelazando un hechizo de atadura y forzando a la Madre-Suprema a caer en un profundo sueño, inconsciente. Ésto se conocería como la Gran Herida.

Era tan grande el inmenso poder que se necesitaba para completar esta tarea, y la furia de Ymiris tan potente, que todos los ciudadanos de Olem fueron aniquilados en el proceso. Tal fue la carga que llevaban sobre sus hombros que los Trece ofrecieron miles de sus parientes para que millones pudieran vivir. Los Trece se salvaron de su destino por estar en el ojo de la tormenta, porque fueron bañados en los borbotones de la sangre de Ymiris que brotaba desde la zona de su herida. Tal fue la maestría de su magia que hilaron este poderoso Eco para si mismos, absorbiéndolo de forma que los alimentara, para garantizarles así un poder inimaginable.

Al darse cuenta de sus actos, los Trece consideraron que habían hecho un buen trabajo, y se sintieron aliviados. El peligro había pasado, y ahora los Primeros Hijos se sentían liberados de la acechante sombra del armagedón.

Pero aún así hay un coste para tal victoria, y, despojados de los dones de Ymiris, los Primeros Hijos restantes ahora estarían sujetos a los caprichos de una vida mortal. Eran libres, pero su inmortalidad desapareció. Solo los Trece, que manipularon el poder del Eco de Ymiris, podían alimentarse indefinidamente. Solo ellos podían vivir más que las generaciones venideras.

Así fue como los Trece se convirtieron en lo que la historia conoce como los Eternos.

ERA DE LOS ETERNOS

Cuando el doloroso conocimiento de la Maldición Mortal se expandió tras los acontecimientos de la Gran Herida, los trece Eternos confrontaron un período de agitación, y por ello se esforzaron para ayudar a sus parientes a asimilar su nueva mortalidad. Imbuidos con el poder que obtuvieron de Ymiris, empezaron a darle forma al mundo, estableciéndose ellos mismo como grandes y pasionales líderes. Con su sabiduría, guiaron a sus pueblos a un tiempo de paz y prosperidad sin precedentes que duró milenios.

Aunque el tiempo no solo cura, también fomenta el desacuerdo y alimenta el resentimiento, y—ahora liberados de la amenazante ira de Ymiris—las fracturas empiezan a formarse en las cábalas de los Trece. Una gran diáspora vió a muchos de los Eternos y de sus seguidores partir hacia la ciudad de Olem para formar nuevas naciones, donde sus ideales darían forma a la ley de la tierra y las propias carnes de sus gentes. Primero como un intento de acabar con la Maldición Mortal, pero luego con la intención de mejorar las cortas vidas de sus gentes, haciéndoles más fructíferos en todos sus cometidos, los Eternos volvieron a dar una nueva forma a los Primeros Hijos. Así llegó el pueblo Vulkir y Erisyr en esta época, como muchos otros.

Olem—alzado de las cenizas de la Gran Herida para convertirse en la ciudad más próspera en la bendita Selejia—fue reclamada por Oster y sus dos compatriotas, Valcaris y Expiatra. Este Triunvirato de Eternos acordó permanecer en Olem, para supervisar y proteger la Espina, y para mandar sabiamente sobre el pueblo de un nuevo reino: Paradux Astariano.

Aunque no a todos les convencían los motivos de los de su clase. Mientras que muchos de los Eternos llegaron a ser proclamados dioses por sus pueblos, Avakra concluyó que se arrepentía de haber tomado parte en la Gran Herida y predicaba la libertad de Ymiris, creyendo que perdonaría a todos los que le fuesen fieles. Avakra hizo un gran viaje desde Selejia hacia las tierras del Norte, más allá de las Llanuras Pálidas, y usó este tiempo para reunir gente para su causa. Cuando la Guerrera-Durmiente volvió a Selejia, fue perseguida por una brigada de los Oerikan. Denunció al Triunvirato de Olem como opresores de Ymiris, y como represalia, conspiraron para ejecutarla antes de que ella pudiera convencer a los otros Eternos contra ellos. El Triunvirato atrapó y vinculó el alma de su hermana a un artefacto, el Corazón de Avakra—sabiendo que algún día, podrían necesitar su poder de nuevo para activar la Espina. Éste se convertiría en uno de los primeros Vestigios de los Eternos.

Horrorizados por la farsa del asesinato de Avakra, el resto de Eternos comenzaron a afilar sus propios cuchillos, ahora que se percataron de la poca fiabilidad de su inmortalidad. Se trazaron fronteras, se formaron ejércitos silenciosamente, y todo Agnar fue equilibrado sobre la amenaza de una guerra entre dioses.

El Adviento de Guerra

Conforme las tensiones crecieron, el Triunvirato de Olem hizo sus propias preparaciones. Contrataron a otro de los Trece, Galdrun, el Formador de Montañas, para construir un inmenso muro alrededor de su reino, encerrando tanto la ciudad como la Espina. Infundieron este muro con magia obtenida de sus propias almas, encantándolo para repeler toda invasión. No mucho después de completar esta gran tarea, la amarga enemistad y las escaramuzas esporádicas llevaron a una guerra total, por lo que el Triunvirato decidió asaltar la Gran Ciudad de Abysola.

Mientras tanto, los otros Eternos forjaron y rompieron alianzas entre ellos mismos conforme sus pueblos comenzaban guerras. Desarrollaron formas más inventivas de sembrar el caos y la destrucción sobre otros, creando armas mágicas e incluso buscando fuentes más profundas de las que obtener energía.

Las más importantes entre estas armas fueron los Legados. Estos poderosos artefactos únicos fueron creados de las almas de los seguidores más fieles de los Eternos, empleando la misma terrible magia que había sido usada contra Avakra. El uso de estas almas como núcleo de los Legados permitió el compartir sabiduría, fuerza y energía con sus

futuros poseedores —y asegurando que el arma nunca pudiera volverse en contra de sus maestros Eternos.

Y aún así, con lo poderosos que eran, el número de Legados nunca sería suficiente, mientras que las almas que los empoderaban eran raras, y las necesidades de guerra copiosas. Los Eternos y sus seguidores usaron el poder puro de Ymiris para forjar Reliquias mágicas para ayudar a sus tropas. Al contrario que los Legados, las Reliquias fueron creadas con el Eco de Ymiris, un recursos que los Eternos tenían en abundancia, pero carecían de las almas que les garantizaban lealtad. En consecuencia, cambiaron de manos innumerables veces durante el taumatúrgico conflicto que involucró a muchas naciones del mundo.

Viendo ésto, y temiendo su propia destrucción, el Triunvirato tomó el paso más desesperado, aprovechando el Eco de Ymiris para crear un nuevo tipo de soldado—implacable, de corta vida, y violento. A estos soldados perfectos se les dio un nombre que resonaría a través del futuro de todas las eras del mundo: Humanos.





LA GUERRA ETERNA

Cuando la guerra involucró a todo Agnar, muchos reinos de los Eternos se rindieron y cayeron, cuando sus líderes fueron derrocados por sus semejantes descarriados. Algunos Eternos fueron asesinados por sus hermanos, sus almas vinculadas a Vestigios, mientras que otros huyeron, derrotados, desapareciendo de la historia, sin que se volviera a escuchar nunca más hablar de ellos.

Los hijos perdidos de Avakra—aquéllos del linaje primigenio—lucharon durante siglos, con una fiera nacida de la venganza y una intensa rectitud. Con el tiempo, sin embargo, fueron subyugados y puestos fuera de juego por el Paradux Astariano. Se decía que la corriente de los ríos era roja por su sangre derramada, y que el mundo fue sacudido por Ymiris que lloró su pérdida. Incluso los muertos de la Legión se estremecían de terror por el castigo de la diosa. Aquéllos que no fueron masacrados fueron incorporados al imperio, convirtiéndose en una casta intocable sin liderazgo ni dirección.

Cuando Oster, líder del Triunvirato, fue asesinado por la cuchilla de un asesino, todos los Eternos temblaron de miedo puesto que aprendieron que había muerto por un mero mortal. Un mortal que portaba un Legado. Habían creado sin darse cuenta lo que sería su propia destrucción; un Legado, imbuido con las almas de sus previos poseedores, que podía hacer vulnerables a los aspirantes a dioses. Justo como los Trece decidieron crear la Espina de Olem, así lo hicieron sus seguidores, cuando decidieron crear armas que podían acabar con sus maestros.

Como consecuencia de este gran crimen, los dos miembros restantes del Triunvirato renombraron a la gran ciudad de Olem como 'Osterath'.

El Gran Viajero, un Eterno denigrado por los demás, había atacado a Molech y a su gente muchas veces, pero siempre le hicieron retroceder con sus hechizos. En una desesperación temeraria, el Gran Viajero despertó a los antiguos gigantes. Estas armas de asedio vivientes habían sido creadas por los Trece para ayudar a construir la Espina, y habían permanecido durmientes desde la Gran Herida. Su poder era tal que incluso sus creadores los desearon tras completar su tarea, por miedo a su poder, pero no pudieron destruirlos completamente. Los gigantes cruzaron el Mar Revuelto, cogieron a Molech desde la parte superior de su torre y lo tiraron a las aguas profundas, desde donde nunca volvió.

Conforme la guerra pasaba factura al resto de Eternos y a sus pueblos, se realizó un pacto entre todos aquéllos que aún se oponían al Triunvirato, temerosos del poder que manejaban. Durante esta campaña que duró una década, esta fuerza combinada traspasó el Muro de Galdrun y asedió Osterath, culminando un día transcendental.

Tras un milenio de disputas internas, incluso los Eternos habían perdido la noción de que la tierra por la que luchaban era sagrada, y del peligro que generaba la matanza del combate por controlar el mundo. Cegados por su deseo de justicia o venganza, por sus anhelos de poder y control, los Eternos destruyeron el mundo antiguo inconscientemente, y de su cadáver nació el gran horror que todavía acecha en Agnar.

L A C A Í D A

La verdad de lo que ocurrió aquel día se perdió hace tiempo en la historia, pero el impacto devastador de esos eventos destruyeron el tejido de la realidad. Algunos creen que los invasores atacaron la propia Espina de Olem, debilitando los sellos mágicos que mantenían a Ymiris en su profundo sueño. Otros argumentan que, en su desesperación, el Triunvirato intentó activar la Espina, con la intención de obtener poder de los sellos para usarlo contra sus enemigos, pero sin los trece Eternos para controlar el arma, el intento resultaría en un desastre.

Sea lo que fuera que ocurrió, los sellos que mantenían a Ymiris fueron debilitados, y la Madre-Suprema se retorció en sueños, causando un torrente de Eco erupcionara de la Gran Herida, inundando el reino del Triunvirato como una inmensa ola.

Corrompida por la ira y dolor de Ymiris, esta oleada de energía mágica devastó todo lo que tocó, un tumulto de destrucción y mutaciones, retorciendo la propia tierra y todas las criaturas que vivían en ella. Se dice que sobre un millón de personas fueron aniquiladas en un solo momento, afortunadamente en el acto, y que algunas se transformaron en extrañas entidades más allá del entendimiento de los mortales.

La oleada de esta energía corrupta solo fue detenida con el sacrificio de un Eterno, Galdrun, quien, de acuerdo con la leyenda vulkir, se ofreció para salvar al resto del mundo. Creando con su alma un poder para potenciar los muros de alrededor de Paradux Astariano, selló la corrupción que había dentro, convirtiendo hasta las piedras en Vestigios Eternos.

La zona que quedó dentro de los muros—una herida supurante en realidad, donde viven aquéllos que han sido tocados por el Eco envenenado de Ymiris—era evitada por todos los afortunados que se encontraban fuera del muro, ya que era un lugar de terror y muerte. El cataclismo fue atestiguado por toda Selejia, y se sintió por todo el mundo. La herida que dejó nunca sanaría, y muchos tesoros, Reliquias y Legados se perdieron en sus inmediaciones.

Avivada por los resentidos llantos de Ymiris por liberarse y por su necesidad de limpiar el mundo de la putrefacción de la vida, esta agitada tormenta de caos pronto se conocería como la Maldición.



LA MALDICIÓN

“Dirigí a los Jinetes de Oster fuera del Muro de Galdrum, los pocos que quedaban de la XVII compañía... Cabalgamos desesperadamente para pedir refuerzos, para promulgar la caída de Osterath. ¡Ahí fue cuando lo escuché! Un horrible y estruendoso sonido que me conmocionó el alma... El mundo se oscureció, las venas de la tierra se abrieron sangrando, y el cielo lanzaba estrellas al mundo como el que lanza alimañas... Dioses, señores míos, ¿qué habéis hecho...?”

—Tomado de la mente de un antiguo cadáver, en las entrañas del Epitafio.

EL NACIMIENTO DE LA MALDICIÓN

Con el lugar de la Gran Herida como su epicentro, esta tempestad de magia vil se convirtió en los dominios de la ira de Ymiris, puesto que deseó hacer borrón y cuenta nueva con todo, llevando al fin de la progenie que una vez estuvo libre por la superficie. Cuando la Maldición se agitó, las leyes de la física, el tiempo y el espacio quedaron inestables. Dentro de sus fronteras, el cielo se partía, las estrellas se caían con el eco del llanto de Ymiris. Las criaturas forjadas a partir de su rabia recorrían el lugar de la herida para acechar esas tierras, para cazar a aquéllos que sobrevivieron a su área de influencia.

El mundo quedó azotado por una Era de Conflicto, en el cual la magia era indomable, poco fiable, y la tierra era afligida por una oleada de desastres naturales, por la propagación de la ira de Ymiris que reverberaba por los océanos y continentes. Como resultado, muchas civilizaciones quedaron devastadas, y los supervivientes esclavizados. Fue una época de mucho duelo y lenta reconstrucción, ya que a la población dispersa solo les quedaba defenderse. Si algún Eterno sobrevivió a la Caída, se habría escondido, avergonzado, por las consecuencias de lo que provocaron.

Separados del resto de Agnar durante los eventos de la Caída, los supervivientes de Selejia empezaron lentamente a reconstruir. Nuevas ciudades emergieron de las cenizas de aquéllas destruidas. Gradualmente, se alzaron algunas naciones, y la población comenzó a recuperarse. Y, con el tiempo, pusieron su mirada en la Maldición, la gran herida en el tejido de la realidad que la retorció y la pervirtió, que susurraba promesas de conocimiento, riquezas y poder.



Durante siglos, la Maldición ha demostrado ser mortal, impasable, pero conforme las grandes naciones se fortalecían y crecían, sus líderes ansiaban los tesoros de los antiguos que aún permanecían dentro. Los que quedaban de Paradux Astariano enviaron diez mil soldados para reclamar su imperio perdido, pero ninguno volvió. Los siguientes siglos vieron a muchos desafiar la Maldición, pero aquéllos que entraban nunca volvían a ser vistos, probablemente morían. Hasta que un criminal fue condenado a atravesar el lúgubre reino como castigo, consiguiendo lo que grandes señores y poderosos magos no. Al contrario que los miles enviados antes, ella sobrevivió, emergiendo triunfante y libre, dotada del poder de un Legado recuperado de las ruinas de Osterath. Era conocida como Veloma, y la ciudad más grande de Selejia aún lleva su nombre. Este milagro sentó las bases de una nueva era de exploración: la Era del Legado. Alentadas por el éxito de Veloma, las ansias de poder y la valentía encontraron más formas de traspasar la Maldición y enfrentarse a sus horrores, en la búsqueda de Reliquias de una era perdida, y de la comprensión para portarlas. Aunque la ira de Ymiris no fue abatida, con el tiempo, la gente de Selejia encontró rutas menos mortíferas en la vorágine para llegar al núcleo de su tierra.

Pero algo comenzó a cambiar. La Maldición empezó a decaer y fluir, cambiando cosas como las temporadas, al ritmo del latido de Ymiris. Cada vez que sucedía, revelaba nuevos secretos que habían permanecido ocultos durante milenios. Con el ansia de reclamar tales tesoros, para aprovecharse del poder que prometían, las grandes naciones empezaron a patrocinar expediciones en esta vorágine y surgían conflictos acérrimos contra todos los que se les oponían. Incluso aunque le costara al mundo avanzar a una nueva era, no podía tener un futuro hasta que se liberara de aquéllo que le encadenaba al pasado.

Hacia la Maldición

Es la Era del Legado, y la Maldición ya ha existido durante más de mil años, sirviendo como aviso para la mayoría, y como un ejemplo para otros. Contenida solamente por el Muro de Galdrun—una antigua edificación que podría derruirse en cualquier momento—es una cicatriz visible para cada nación. Un recuerdo constante de la cercanía del mundo a su muerte. Aún así la tentación de la Maldición, la promesa de botín y secretos, es demasiado para ignorar.

Unas pocas personas en Selejia tienen la fortaleza para aventurarse a este tormento. Buscadores, los líderes de expediciones a la Maldición—algunos alienados con grandes naciones, otros con sus propias metas—son atraídos por la llamada de la tierra desconocida. Formando pequeñas fuerzas compuestas por aquéllos que son suficientemente fervientes, o están desesperados, para unirse a semejante tarea arriesgada, se aventuran en la oscuridad en busca de la verdad y el poder. Tales ambiciones idealistas pueden obtenerse con antiguas Reliquias y Legados, objetos raros mágicos que imbuen a su portador con los secretos de los Eternos.

Los caminos hacia la Maldición son traicioneros y están bien custodiados. Cada uno está mantenido por alguna de las grandes naciones o alguien con suficiente poder como para rivalizarles. Dentro, otros Buscadores han identificado Pilares—localizaciones estables que podrían ser usadas con garantías como punto de navegación—pero éste es solo el primer paso del viaje a la Maldición. La navegación en la zona es más un arte que una ciencia, y aquéllos que deseen explorar más allá de los Pilares deben estar preparados para morir.

Caminar dentro del reino de la Maldición es andar dando palos de ciego. Aquí, el cielo desarrolla tormentas mortales, llueve sangre sobre la tierra reseca, y mundos distantes pueden entreverse momentáneamente a través de grietas del tejido de la realidad. Respirar el aire de la Maldición es permitir que te entre la podedumbre. A algunos sus pensamientos les superan, retorciéndose en patrones de extrañas alucinaciones, como si fueran testigos de los inconcebibles sueños de la propia Ymiris. Otros ven como su cuerpo cambia lentamente, una metamorfosis hasta que son parecidos a otras cosas de la perversa fauna que habita esta zona maldita. Incluso otros empiezan a percibir el tiempo y el espacio diferente, como si concediera un vistazo a otra realidad alternativa donde pierden su intelecto. Aquéllos que mueren dentro del Muro de Galdrun mientras portan una Reliquia se convierten en un Cascarón sin pensamiento, carcasa sin vida, aferrándose a la Reliquia preparándola para su próximo portador incauto. Algunos dicen que representa la venganza de Ymiris, castigando a aquéllos que quieren robar su poder.

Todos los poderes relevantes de Selejia, desde las Ciudades Estado hasta las grandes facciones, saben que la Maldición puede perfectamente contener el secreto para conseguir sus propósitos, ya sea la salvación o la destrucción. Más importante aún, no se puede permitir que el poder que hay dentro caiga en manos del enemigo.



EL MUNDO DE LA MALDICIÓN

La más popular entre todas las disparatadas tierras de Agnar es el continente de Selejia, una gran masa de tierra donde la Maldición supura como una llaga abierta, sus peligros rodean—al menor por ahora—por los confines del Muro de Galdrun. Más allá de la Maldición, Selejia está plagada de intrigas políticas, conflictos esporádicos y las filosofías en disputa entre sus cuatro grandes naciones, todas ellas con sus propios planes para la Maldición y los poderes antiguos que alberga.

Desde el trono de su imperio en la ciudad de Astaris, la Orden del Trono Devastado busca reconstruir lo que se perdió, deseosa de reclamar la gloria de Paradux Astariano y expandir su alcance, sin importar las consecuencias.

Atrincherados en los laboratorios de su archipiélago, el Cónclave de las Esferas, motivados por su insaciable curiosidad, exploran sin prudencia los secretos del Liastrum, una fuente alternativa de magia con la que esperan obtener poder de dominación y controlar todo.

Marchando desde sus tierras salvajes, la Sangre Primigenia causa muerte y destrucción sobre aquéllos que continúan la obra de los Eternos. Buscan rectificar los errores del pasado—y si tienen que acabar con la civilización para que Ymiris sea libre, que así sea.

Al sur, la Legión de los Caídos conoce bien la muerte por el Maleficio que tienen, infligido sobre los mortales por los primeros vinculados a Ymiris. Buscan sobreponerse a su aflicción por completo, para convertir su unión con la muerte y todas sus facetas en inmortales que dominen la tierra.

Cada una de estas grandes naciones entiende que la clave para su victoria—y supervivencia—yace en lo más profundo de los despiadados confines de la Maldición, y que solo los Buscadores, aquéllos pocos valientes que se atreven a saquear las profundidades de esa oscuridad antinatural, pueden llevarles a conseguir la mayor de las recompensas.

Aún así, otros más allá de estas naciones, subsisten a duras penas en Selejia, desde los que atraviesan la Carretera Dorada, a aquéllos de las ciudades-estado libres que deambulan por estas tierras. Otras lindan con la Maldición, sirviendo como zonas neutrales en la que los Buscadores que desean montar expediciones hacia este reino desconocido recargan sus provisiones y contratan mercenarios para unirse a su misión.

Selejia es un lugar de disputas, políticas enfrentadas, aventuras mortales, y actividades ilegales, un continente al borde de la guerra, la perdición, o quizás, la salvación.



THE PALE EXPANSE

SCYLAN OCEAN

ISLES OF QUINVALA

Churning Sea

WHISPERING

KRAYNIA

PHARADUS

BELVOS

THE LOST GATE

OCEAN OF GLASS

Selejia



LA ORDEN DEL TRONO DEVASTADO



Herederos del Triunvirato

Los Eternos Exaltados del Triunvirato, Oster, Valcaris, y Expiatra, una vez dirigieron a sus divinos hermanos a la batalla contra la cruel Ymiris, su diosa y creadora, salvando al mundo de una destrucción absoluta. Con el Mundo Espiritual derrotado y vinculado, la gente requería una mano que los guiase para mantener el orden y los llevara por el camino de la iluminación. El Triunvirato proclamó que donde Ymiris veía fallos en sus creaciones, ellos veían potencial para la grandeza. Ellos mismos asumieron la carga de este liderazgo, fundando lo que con el tiempo floreció y se convirtió en el gran imperio conocido como el Paradux Astariano. Desgraciadamente, su sueño de un mundo perfecto se destruyó con la Caída, y donde una vez estuvieron los salones consagrados, ahora está la Maldición.

La Orden del Trono Devastado es el sucesor directo del Paradux Astariano; sus miembros descienden de los supervivientes de ese imperio caído. Unos pocos días antes de la Caída, Valcaris, la Voz Bendita, encargó a cierto número de sus seguidores los Fragmentos del Trono de Oster, un poderoso artefacto que contenía el Vestigio del líder muerto del Triunvirato. Estos Lucidi, los “iluminados” elegidos, fueron apartados más allá del alcance de sus asediadores, para que el glorioso reino del Triunvirato pudiera renacer. Se asentaron en las tierras del norte de Dynas, donde las últimas fortificaciones del imperio aún se mantenían, lideradas por los Caballeros de Charn.

Cuando la Caída casi destroza el mundo, la capital de la ciudad de Osterath se perdió, junto a todos aquéllos que estuvieron defendiéndola. Incluso los Eternos no pudieron escapar de su funesto destino. El gran imperio del Triunvirato fue devastado, quedando solo unos puestos avanzados distantes, como Dynas, que sobrevivió a la destrucción.

Durante la Era del Conflicto que siguió a la Caída, los Lucidi y las órdenes Caballerescas se unieron, reuniendo a los supervivientes fieles de todo el continente para reconstruirlo. Juraron que un día reclamarían todo lo que les arrebataron, para enmendar lo que se había roto, y buscar la vuelta del Triunvirato a través de sus antiguos Vestigios.

Los líderes de este nuevo reino se dividieron entre siete grupos, o ‘ritos’, para supervisar mejor las necesidades de la gente, y para asegurarse que los creyentes permanecían fieles a esta senda. Y así fue como la Orden del Trono Devastado nació.

La Orden se organiza en siete Ritos, cada uno es una secta de la iglesia y una división del gobierno. Estos Ritos están compuestos por una mezcla de elementos militares y religiosos, pero el equilibrio entre ellos varía dependiendo del Rito. El Rito de la Forja, que se preocupa de las infraestructuras y fortificaciones, tiende a centrarse en el poder militar de guardias y centinelas, que se encargan de los muros y vigilar las defensas de la Orden. El Rito del Honor forma grandes expediciones más allá de Dynas, desplegando a militares en un esfuerzo de reconquistar el continente. Dentro de estos Ritos, los aspectos religiosos de la Orden juegan un rol más pequeño—pero no menos importante—. En cambio, el Rito de Valcaris se compone de muchos sacerdotes de la Luz Juramentada y de menos soldados.

Cada uno de los Ritos es dirigido por uno de los Lucidi, aquéllos vinculados a los Fragmentos del Trono de Oster. Este consejo es dirigido por los siete, pero evitan las apariciones públicas y operan sobre todo a través de representantes que hablan en su lugar. Éstos son los Septas, y son los líderes de facto de la Orden.

El Rito del Honor

El Rito del Honor es uno de los tres Ritos más prominentes en la Orden, encargados en lo que a conquistas concierne, subyugación, y el cumplimiento de los objetivos de la Orden. Por esa razón, está compuesto en gran medida de órdenes de caballeros—como los Caballeros de Charn—así como muchos exploradores y portadores de Legados, Buscadores que exploran las profundidades de la Maldición.

El Rito de la Ley

El Rito de la Ley, supervisores de las leyes civiles y el orden, es la principal institución burocrática dentro de la gran Orden. Además, equilibran la balanza de la justicia dentro del imperio, haciendo que de la justicia algo rápido y eficiente, y asegurándose la conformidad entre la población. Están arraigados a antiguas tradiciones y ritos, y tienen una visión de sí mismos como lo último que queda de una larga forma de gobierno que se remonta al propio Triunvirato.

El Rito de Valcaris

Aquéllos del Rito de Valcaris, religiosos fervientes, sostienen las enseñanzas de los Eternos, promulgando la palabra de Valcaris a quien la oiga. Aseguran la salvación de los creyentes y la conversión de los paganos, supervisando la "absorción" de los pueblos conquistados para la Orden. Sirven como diplomáticos en otras naciones, median en disputas, y proclaman la gloria de la Orden a todo el mundo que les escucha.

El Rito de la Forja

Del resto de los Ritos, el Rito de la Forja, supervisa la construcción de nuevas fortificaciones y puestos avanzados, mientras que el Rito de la Claridad busca entender y proteger los secretos de las Reliquias del pasado. El Rito del Penitente trae la llama purificadora a los infieles y trabaja para descubrir la verdad sobre el enemigo, y el Rito del Ophanim busca la iluminación a través de la Consagración, intentando descubrir a los portadores perfectos para la vuelta del Triunvirato.



Penitente Revalis

Para la Orden, algunas blasfemias son tan grandes que corrompen el cuerpo de uno más allá de la piedad de la Iglesia. El Rito del Penitente ofrece redención con un acto final de servicio. El transgresor es encerrado en una armadura, ungido con aceite sagrado, y se le prende fuego. Las llamas de Expiatra purifican el cuerpo, por lo que el alma se libera de las manchas del pecado que permean la carne. Los vapores sagrados que se alzan abaten el sufrimiento del fiel y condenan a los malvados.



Defensor Piedrafiel

Tras las consecuencias de la Caída, y tras su número verse decimado por los sacrificios, los vulkir volvieron a su tierra ancestral, Midrasil, con la intención de protegerla de los tiempos oscuros venideros. Siglos después, tanto Midrasil como su legendario protector, Onyx Hammerhaft, caerían, aplastados por Pasotrueno y la voraz plaga que rezumaba de él.



Heraldo de la Salvación

Los devotos más fervientes entre los fieles son elegidos para ser bendecidos por el Ophanim, convirtiéndose en Consagrados. Estos seres, infundidos con la Luz Juramentada, se convierten en armas vivientes de la Orden. Intercambian su individualidad por una existencia bendecida como portadores de lo que un día fue el alma de un Eterno.



Epher, el Sol Poniente

Un juramento hecho en la Orden vincula a uno completa y terriblemente. Cuando el cuerpo mortal de Epher cayó en batalla, sus camaradas y seguidores lo incineraron, según las costumbres, para que se reuniera con el Eterno. Tras el siguiente crepúsculo, Epher se alzó, nacido de sus cenizas, una Aparición en el campo de batalla, para cumplir su juramento.

El Poder de la Fe

En su Edad Dorada, el Triunvirato bebía de la sangre de Ymiris hasta hartarse. Usaban el Eco del alma de la diosa para empoderar a sus seguidores y a ellos mismos, así como para crear poderosos artefactos mágicos, Reliquias y Legados. Cuando la Caída tuvo lugar, los llantos de ira y angustia de Ymiris corrompieron el Eco del mundo, y esta fuente de energía mágica se perdió. La Orden planea recuperar algún día la Espina de Olem, el arma que los Eternos usaron para que Ymiris sangrara su poder, pero pronto se dieron cuenta de que hasta que alcanzen esta meta necesitarán obtener su magia de otra parte. Afortunadamente, entienden que aunque pueden ser débiles de forma individual, el verdadero poder yace en la unidad, en un montón de gente sacrificándose por un bien superior. Y así fue como la Orden obtuvo una cantidad relativamente abundante de magia, una que no estaba manchada con la Caída: las almas de los fervorosos sirvientes de los Eternos.

La Luz Juramentada

Cada miembro de la Orden hará juramentos de servicio y lealtad a los Eternos, hasta su muerte —y más allá. Estos juramentos forman parte de un pacto mágico antiguo, desarrollado por el Rito de Valcaris, y reforzado por la voluntad de los Eternos. Miles tras miles de personas ofrecen un diezmo con parte de sus almas a la Luz Juramentada, un manantial de energía disponible para unos pocos selectos. Aquéllos que mueren al servicio de la Orden se les recompensa con el honor de unirse a la Luz Juramentada una última vez, entregándose por completo. El acceso a la Luz Juramentada técnicamente puede obtenerlo cualquier persona que le haya vinculado su alma, pero en la práctica, solo al Clero y a unos cuantos fieles seleccionados se les permite obtener sus beneficios.

La magia de la Luz Juramentada está focalizada en la protección y curación, y muy pocos pueden usar la magia de Luz para dañar a otros. Dicho esto, algunos se han percatado de que la Palabra de Valcaris no explica todos los aspectos de la Luz. Hay algunos que están bendecidos por la Luz con vidas muy largas—en general, los miembros de alto rango de los Ritos—mientras que otros parecen estar malditos con vidas sospechosamente cortas. El hecho de que aquéllos cuyas vidas fueron recortadas tienen a ser voces discordantes que se oponen al 'status quo' o proponen cambios disruptores por un bien mayor que simplemente son muestra de descontento con los Eternos. O eso aseguran los Ritos. Cuando el Rito del Honor declara una cruzada, pueblos enteros pueden ser llamados a convertirse en mártires, potenciando mucho la Luz Juramentada. Ésta es una realidad que incluso los fieles discuten en voz baja.

Los milagros que los sacerdotes realizan son auténticos para que todos los vean, y muchos más allá de Dynas han ofrecido sus almas a la Luz Juramentada. En más de una forma, con cada alma nueva que va a la iglesia, el poder de la Orden y de la Luz Juramentada crece.



▣ Ritos de Curación

A lo largo de sus vidas, muchos juramentos vinculan a los sirvientes de la Orden a la voluntad de los Eternos. Cuando los sacerdotes de los diferentes Ritos se juntan, pueden hacer milagros que nadie puede imaginar ni en sueños. Este hecho refuerza la convicción de la Orden de que cuando los fragmentos del Trono se reúnan, será el amanecer de una nueva edad dorada.



▣ Luz Curativa

Muchas muertes han sido denegadas por Sacerdotes de Valcaris, que con poco más que un toque, restauran el vigor de un fiel por completo desde el filo de la muerte. Sin embargo, este toque deja marca en el alma, que no ven los ojos no preparados para la magia de la Luz Juramentada. Los sacerdotes ven tales marcas como signo de favor, de mantener la muerte a raya—hasta que sus juramentos se completan.



▣ Eco de Sarstan

Para que uno se libre por completo en carne y alma, debe seguir un doloroso camino. Los rezos de los sacerdotes Sarsitanitas aseguran que estos sacrificios serán realizados, con conocimiento o no. Cada uno guarda la sangre consagrada de guerreros de campos de batalla muy lejanos, y a través de ella garantizan que la lealtad será absoluta.



▣ Ritos de Poder

Hace milenios, los Eternos crearon los Legados imbuyendo artefactos legendarios con las almas de los seguidores más valerosos, de forma que se pudiera portar su voluntad y fuerza. Sin ser conocido por ellos, la Orden es capaz de replicar una fracción de este proceso a través de la Luz Juramentada, imbuyendo sus armas con las almas de los fieles y ofreciéndoles un poder milagroso, aunque por un corto periodo de tiempo.

SANGRE PRIMIGENIA



Campeones de Avakra

A través de las junglas de Paxos, guerreros de la misma sangre se reúnen alrededor de una hoguera. Los berserkers afilan sus cuchillos, desuellan sus presas, devoran la carne de la caza, mientras que los chamanes cantan historias de Avakra, la Guerrera Durmiente, hija de Ymiris, y primera de la Sangre Primigenia.

Avakra fue la más cercana a Ymiris entre sus hermanos, que veía belleza en todas las creaciones de su madre. Como consecuencia de la Gran Herida, Avakra se sentía culpable de la traición de los Eternos. Se separó del resto, creyendo que había cometido un grave error. Partiendo hacia el norte, Avakra huyó de sus hermanos, tomando con ella a un gran número de los Primeros Hijos. Ahí, Avakra formó una nueva nación, bastante más alejada de Selejia. Llamó a esta nueva tierra Oeri, y a aquéllos que la siguieron se les llamaba oerikanos.

Avakra seguía profundamente conectada al sueño de Ymiris, y solo ella podía escuchar a la diosa llamándola en sus sueños. Podía sentir el dolor, la ira, y la pena de la Madre-Suprema. Avivada por estas visiones, Avakra reunió a sus seguidores, que predicaban contra el Triunvirato y animaban a los oerikanos a ayudar a liberar a Ymiris.

Avakra creía que en su gran sabiduría, Ymiris perdonaría a todos aquéllos que permanecieron leal a ella. Pero conforme las visiones aumentaban en intensidad, así lo hacía el fervor de Avakra. Armando un ejército enorme, partió hacia Selejia, en un intento de atacar Olem y liberar a Ymiris para rehacer el mundo.

Pero el Triunvirato, que sabía los planes de Avakra, golpeó primero, asesinándola antes de que pudiera ordenar el asalto a sus seguidores. Éstos forjaron con su alma el primero de los Vestigios Eternos, el Corazón de Avakra. El lugar donde se derramó su sangre fue conocido como el Crepúsculo de Avakra.

Los oerikanos lucharon valientemente, pero fueron subyugados con el tiempo por el Triunvirato. Fueron llevados a Olem, donde se les arrebató la libertad, cultura, y orgullo. Aunque supuestamente eran ciudadanos de Paradux Astariano, eran tratados como de segunda clase en todos los aspectos, y en los siglos siguientes, fueron erosionados como pueblo. No volverían a ser libres hasta los últimos años de la Guerra Eterna, cuando uno entre todos ellos, Octna, encontró la forma de entrar en comunión con el Corazón de Avakra, que le ofreció visiones y poder suficientes para rebelarse. El pueblo oerikano siguió a este Profeta Guerrero y se liberó del Triunvirato, tomando el Vestigio Eterno con ellos.

Los Hermanos de Sangre Primigenia

Octna dirigió a los Oerikanos al Crepúsculo de Avakra y ahí enterraron el Corazón dentro del cuerpo de un gigante caído, con la esperanza de que su curativa carne ofreciera una tierra fértil para que su alma echara raíces. En ese lugar sagrado, un gran árbol brotó de la tierra seca. Las raíces del árbol profundizaron mucho por el poder de la Guerrera-Durmiente, y su fruto mantenía al pueblo, en cuerpo y alma. A través de Octna, la sabiduría de Avakra fluía hacia su pueblo, y a través de su Corazón, el poder de Ymiris fluía una vez más a su prole. Octna enseñó a los oerikanos los Takras de Piedra y Espíritu cómo entrar en comunión con la Madre Suprema, porque sabía que no podría estar siempre con ellos. Tras dirigir a su pueblo durante el primer siglo de la Era del Conflicto, su cuerpo empezó a fallarle, y el Profeta-Guerrero se unió a la Madre-Suprema.

Incluso con la amenaza de los Eternos ya desaparecida, todo no estaba en paz en los corazones de los Oerikanos. Sin la verdadera voluntad unificadora de un líder visionario, los seguidores más cercanos a Octna se pelearon, incapaces de acordar las interpretaciones de sus enseñanzas. La Sangre Primigenia se fracturó en miles de Hermanos.

Aunque los Hermanos quedaron como un pueblo fracturado, estaban unidos por la causa de liberar a Ymiris, y sentían el impulso de Avakra por explorar lo más profundo de la insegura oscuridad de la Maldición para completar sus propósitos. Muchos entre la Sangre Primigenia creen que Avakra es una sabia progenitora, una mano guía que conduce a su pueblo hacia la salvación. Otros creen que es una influencia que corrompe, que les infecta con un fervor inapropiado y les conduce a la extinción.

Cada Hermano de la Sangre Primigenia es único, pero quedan cosas en común a la hora de estructurarse. Un Hermano está generalmente dividido en dos castas. Los guerreros son conocidos como la casta de los berserkers, mientras que los hechiceros y líderes espirituales son de la casta de los chamanes. Tanto los berserkers como los chamanes siguen las enseñanzas de Avakra, pero cada uno traza un camino diferente a la grandeza.

Los Berserkers siguen el Takra de Piedra, el camino de la muerte antes de la derrota, y la rectitud del poder. Son el cuerpo de la Sangre Primigenia, siempre en primera línea en las batallas, y preparados para saborear tanto el botín de la victoria como la derrota. A los berserkers se les pide que supervisen la Prueba de Piedra. Por derrotar a un enemigo mayor que uno mismo, cualquier guerrero, incluso un forastero, puede probar su valía ante los ojos de Ymiris.

Los Chamanes siguen el Takra del Espíritu, el camino de la comunión con Avakra y Ymiris. Invocan el poder de la Madre Suprema, le dan forma a su ira, dolor, y pena. Son sus manos callosas las que cosechan sangre, visceras, y piel, del cuerpo del gigante, enriquecido por el alma de Avakra. De alguna forma, la Guerrera-Durmiente nunca cesó de mantener a sus seguidores.

Cada Hermano tiene un líder principal por cada casta. El líder de los berserkers es el Kor-Takra, mientras que el líder de los chamanes es el Ur-Takra. En teoría, estas dos personas trabajan en tándem para dirigir a los hermanos, pero en la práctica, uno de ellos se alza con el protagonismo, y el otro tiene un rol de apoyo.

❖ Cuernoviolento de Paxos

Los Oerikanos creen que son los hijos originales del mundo, bendecidos por la Madre-Suprema con el poder de sobrevivir donde los demás perecerían. Por el consumo de la carne de sus presas en un ritual, pueden ganar sus rasgos, adaptándose a cualquier medio. Algunos, sin embargo, se convierten en bestias, sumándose a las fieras que cazan en las junglas de Paxos.



❖ Sek'Takar

Tradicionalmente, la Sangre Primigenia cosecha la sangre del cuerpo de Avakra para crear barro primordial, la materia prima para sus armas y armaduras. Algunas partes de su cuerpo, aunque poderosas, se consideran peligrosas para tocar. Sek'Takar fue el primero en usar la bilis altamente reactiva de Avakra, lo que llevó a una explosión que casi le cuesta la mitad del cuerpo. Muchos vieron esto como una muestra de lo que le importa. Sek'Takar sabía que encontró oro.



❖ Chamán de la Aflicción

Los fuertes sobreviven, los débiles perecen. Aún así, no se unen a la Madre-Suprema como si nada. Los chamanes de los Hermanos de Sangre recogen los cuerpos de los hermanos caídos, con los que realizan el Ritual del Lamento, de forma que su dolor perdure, empoderando los instrumentos de su venganza. Los Chamanes de la Aflicción tienen una presencia terrible incluso entre la Sangre Primigenia, ya que portan con ellos las voces y la carga de miles de almas.



❖ Bestia Tarok

Ymiris es la Madre-Suprema, progenitora de toda vida, y el Eco de su alma es la sangre de toda creación. Contaminada por la ira y la pena, da nacimiento a nuevos seres, los cuales son parientes de la Sangre Primigenia. Los bosques de Paxos están llenos de bestias con formas extrañas.



Poder Primordial

Toda la magia de Agnar se recibe de Ymiris en última instancia, ya que la magia es el poder del alma, y todas las almas nacieron de ella. La Madre-Suprema, sin embargo, le dio libre albedrío a sus creaciones, y con ello el decidir desviarse de su camino. Aún así había quien permanecía fiel. La Sangre Primigenia nunca se ha alejado de Ymiris y su magia primordial, incluso cuando hacer éso les supone estar más cerca de la locura.

Tras la Gran Herida, el Eco de Ymiris se contaminó con dolor, pena, e ira, amenazando con sobrepasar la mente de su portador y pervertir su cuerpo. La Sangre Primigenia, sin embargo, convierte en un arma esta maldición, asumiendo estas poderosas emociones, arriesgando su cordura para canalizar el dolor de Ymiris en una magia peligrosa que les imbuye poder. El dolor de la Madre-Suprema se convierte en maldición; su ira en armas; su pena en el ánimo que dirige a los constructos de los chamanes por toda la tierra. A través del Corazón de Avakra, la Sangre Primigenia modera este poder, lo que les permite portar una pizca de ira de la Madre-Suprema. Crean en una verdad por encima de todas: Cuando la diosa sufre, todos sufrimos.

Ymiris ha estado presa durante milenios, pero su ira y dolor nacen de un profundo amor por su pueblo.

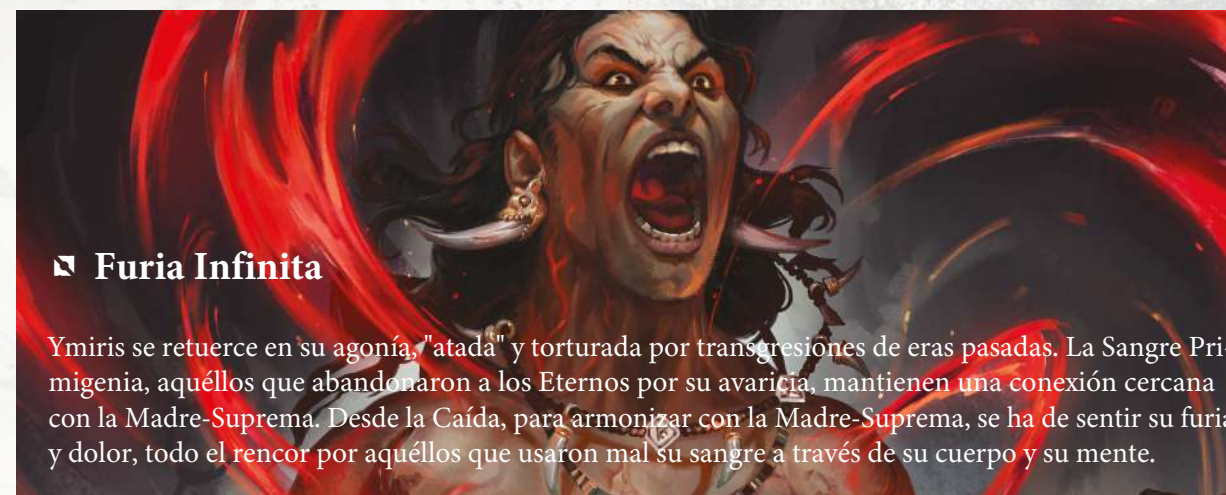
Usando el Corazón de Avakra, la Sangre Primigenia puede disfrutar de este amor una vez más. Los chamanes de los Hermanos cosechan el colosal cadáver del gigante curativo, imbuido con el alma de Avakra, y de sus vísceras, carne, huesos, y tendones, pueden crear de todos, desde cuchillos y armaduras para la batalla, hasta brebajes.

Mezclando esta sangre imbuida de almas con la tierra de Paxos, los chamanes crean el barro primordial, más ligero que el acero, y más fuerte que la piedra. Este extraño material lleva fragmentos del Eco de Avakra, y al estar combinado con la tierra pura de Ymiris, permite a la Sangre Primigenia fabricar armas y armaduras para sus guerreros, y para impartir apariencia de ser vivo a los poderosos gólems a los que los chamanes pueden dar órdenes en batalla.

Y así también los chamanes crean brebajes de la sangre imbuida de eco del gigante, mezclándola con otras mejoras y sustancias que se obtienen de las bestias o de la tierra. Tales elaboraciones mejoran la destreza de los berserkers en batalla, o alimentan la transformación de los Oerikanos en bestias, o también ofrece a los chamanes entrar en comunión y acercarse a Avakra. Estos brebajes están hechos para guiar y emplear la ira de la Madre-Suprema, dándole a la Sangre Primigenia un increíble dominio sobre la naturaleza y los elementos. Aunque la mayoría de la Sangre Primigenia es consciente de los peligros de la magia de Ymiris, pocos están al tanto de los insidiosos efectos que tiene en su comportamiento. La Sangre Primigenia es solo una sombra de lo que una vez fue, durante mucho tiempo, ya que la ira de Ymiris ha afectado a sus mentes, transformando sus honorables combates en peligrosos y desorientados baños de sangre.

▣ Elección de Brutalidad

Al contrario que las apariciones de la Orden y las Tragedias de la Legión, los espíritus de la Sangre Primigenia son criaturas efímeras. Existen justo lo suficiente para combatir una vez más. Tras las refriegas violentas, los ecos de los iracundos guerreros caídos perduran sobre sus vísceras dispersas, vinculados el tiempo suficiente para ejecutar su venganza— y luego desaparecer en la nada.



▣ Furia Infinita

Ymiris se retuerce en su agonía, "atada" y torturada por transgresiones de eras pasadas. La Sangre Primigenia, aquéllos que abandonaron a los Eternos por su avaricia, mantienen una conexión cercana con la Madre-Suprema. Desde la Caída, para armonizar con la Madre-Suprema, se ha de sentir su furia y dolor, todo el rencor por aquéllos que usaron mal su sangre a través de su cuerpo y su mente.



▣ Ira de la Naturaleza

Tanto la gente como la naturaleza portan cicatrices de violencia. Los chamanes de la Sangre Primigenia armonizan con este dolor, y a través de él conectan con la Madre-Suprema, abriendo la cicatriz una vez más. Los incendios que azotaron hace décadas invitan a calcinar a los intrusos de hoy; los terremotos que derrumbaron imperios arrasan los asentamientos que han deshonrado la tierra sobre la que están.



▣ Prueba de Piedra

A través de los muchos hermanos, la Prueba de Piedra se convoca cuando a un recién llegado se le requiere probar su valía. Para que un hermano te mire con buenos ojos, uno debe derrotar un enemigo mayor que si mismo. ya sea en fuerza o sabiduría. Con una victoria gloriosa, no queda lugar a dudas del poder y el lugar dentro de la Sangre Primigenia.





CONCLAVE DE LAS ESFERAS



Aprovecha o muere

Alejadas al este de las costas de Selejia, las Islas de Quinvala son el hogar del Cónclave de las Esferas, un conglomerado de escuelas mágicas, cada una encargada del estudio y monetización de los diferentes campos de la magia. El Cónclave fue concebido por Molech, el Arquitecto de los Secretos y Serpiente de la Lógica, un Eterno dedicado a la búsqueda del poder mágico. La visión de Molech sobre el futuro se extendía más que cualquiera de sus hermanos, y tenía un conjunto de planes innumerable en proceso cientos de años antes de que dieran su fruto. De hecho, algunos aseguran que su primera argucia resultó en la Gran Herida.

Para impulsar sus planes, Molech creó el Oráculo, un artefacto de inmenso poder, capaz de producir energía mágica como ningún otro, el Liastrum, lo cual le liberaría del Eco de Ymiris—y del monopolio que tenía el Triunvirato sobre ello. Para ser ayudado con sus investigaciones, creó al pueblo erisyr, bendecido con el ingenio y la resistencia a la corrupción del Liastrum. La Serpiente caería durante la Guerra Eterna, y su cuerpo hecho pedazos sería tirado al Mar Revuelto. Aún así, había previsto su propia desgracia y se había preparado para ella. En el momento de su muerte, su alma se integró en el Oráculo, su obra maestra, convirtiéndola en un Vestigio Eterno.

Ya vinculado al Oráculo, decidió ocultar su presencia, influenciando al Cónclave desde las sombras. Sin la protección de su dueño Eterno, el Cónclave sobrevivió el resto de la guerra convirtiéndose en un grupo neutral. Con la venta de constructos de guerra y armas energizadas con Liastrum, el Cónclave se convirtió en un activo valioso que llamaría la atención de cualquier Eterno, ya que si se llevasen mal no significaría la represalia de un ejército, sino el insidioso corte de suministros de un valor incalculable. Aparte de cada aparato que venden, el Cónclave se asegura enviar a un maestro artesanal para mantenerlo y operarlo, en vez de enseñar cómo funciona su artesanía, creando un monopolio de conocimiento bien calculado. Ésto, sin embargo, también sería su perdición.

Lejos de las Islas de Quinvala, a muchos de los maestros enviados por el Cónclave les llegaría su fin en la Caída, ya que muchos no volverían a casa, ya sea porque les cogió el cataclismo, o por el caos que le siguió. En la Caída, el Cónclave perdería una insuperable cantidad de conocimiento, guardada en las mentes de sus maestros. Aún peor, el Oráculo de Molech, un prototipo inacabado, empezó silenciosamente a flaquear, alterado por las masivas energías caóticas liberadas por el cataclismo.

Con el tiempo, los erisyr sintieron el estancamiento que provenía de su limitado número, y empezaron a buscar aprendices dentro de otros ancestros. Los humanos, por ejemplo, que probaron aprender rápido, incluso ser impulsivos. Este influjo de nuevos aprendices convirtió al Cónclave en una organización masiva poderosa, con muchos adversarios pero pocos enemigos. Al contrario que otras facciones, el Cónclave no es conocido por sus ansias de nuevos territorios o subyugar con la fuerza. Saben que el verdadero poder pertenece a aquéllos que tiran de los hilos ocultos del universo, manipulando a los demás como marionetas, y creen que los hilos más fuertes están hechos de Liastrum.

Las Esferas y sus Maestros

El Cónclave se organiza en Esferas, y a su vez en colegios, dedicados al estudio de la magia, y conglomerados mercantiles, centrados en aprovechar sus conocimientos mágicos para obtener recursos e influencia. Los maestros del Cónclave pueden parecer consumidos por la avaricia, pero beneficiarse es meramente un medio para un fin. Los magos han llegado a entender que no necesitan subyugar al continente, solo hacer que sean dependientes de ellos y de su magia.

Todos los magos del Cónclave tienen la capacidad de aprender cualquiera de los hechizos de las vastas bibliotecas de la Facción, pero las diferentes Esferas tienen una especialidad, o incluso un monopolio sobre un campo de estudio particular. La Esfera Amblis se especializa en la teleportación y es la única Esfera capaz de operar con seguridad las Torres de Transposición de Myrkos, repartidas por el continente. Cobran un considerable precio por el uso de este servicio. La Esfera Akhenza domina los hechizos defensivos y custodias, y además son responsables de inspeccionar los laboratorios del Cónclave, reforzando la ley del Consejo. Cada una de estas Esferas está dirigida por un Nexi, pero no todos son iguales de poderosos, ni todas las Esferas iguales de influyentes.

Solo las cinco Esferas más prominentes del Cónclave tienen un asiento en el Consejo de los Nexi. Este Consejo actúa como un juzgado, recogen leyes comerciales entre las Esferas y resuelven las disputas. En sus manos yace el destino de Quinvala y de los muchos que dependen de su magia. Ésto les da una gran influencia, pero este poder no es absoluto. Las Esferas pueden crecer en protagonismo debido a un nuevo descubrimiento, o desaparecer debido a una política o un error mercantil. El desarrollo de un nuevo tipo de magia, o la exhumación de Reliquias y Legados, puede elevar una Esfera hacia el Consejo, o por lo menos hacerla muy rica.

Los magos ven oportunidades donde la mayoría solo verían locura, y creen que su lógica puede sobreponerse a cualquier caos, incluso al de la propia Maldición. Nada está más allá de su ansiosa mente y avariciosas manos.

Las Esferas patrocinan expediciones a la Maldición en busca de ventaja sobre sus rivales, sabiendo que su posición de poder nunca es segura. Como dice el dicho: "Aprovecha o muere".

Los Sirvientes de las Esferas

Un aprendiz del Cónclave puede soñar con ser un día aceptado como Maestro, pero hasta que lo sea, debe servir. Cada mago tiene a varios pupilos a los que se supone que les enseña, pero a menudo se usan como cobayas. Estos aspirantes se entregan para tal tratamiento solo porque aquéllos que sobreviven a la Mirada de Molech, el paso final de su entrenamiento, pueden obtener el Liastrum del Oráculo y asignarlo a su investigación o a sus propios estudiantes, como crean conveniente. Sin Liastrum, la mayoría de aprendices solo serían capaces de usar una magia insignificante, por lo que acceden. Bajo ellos están aquéllos que aún no han sido elegidos para ser aprendices y tienen ganas de probarse.

Esta gente permanece en la ciudad costera de Portal, arriesgando su vida por una pizca de Liastrum. Por debajo estarían los constructos, ya sean de metal y piedra o las creaciones Hechizadas de la Esfera Campanera. Inquietantemente, hay informes que dicen que alguna de estas creaciones ha comenzado a mostrar algo de autonomía. El Consejo de Nexis niega tal absurdidad.



Guardián del Portal

El Cónclave fabrica y vende constructos a toda Selejia, y realiza cargos amablemente por su continuo mantenimiento. Sin embargo, los que han sido verdaderamente imbuidos con Liastrum, son tan avanzados que presentan signos de consciencia, y solo se encuentran dentro de Quinvala.



Magoescudo Akhenzan

Los magos de la Esfera Akhenza son expertos en magia defensiva, como custodias y escudos, además de cancelar e invertir efectos mágicos. Las otras Esferas reconocen su poder a regañadientes, ya que son a los que se les llama para limpiar el desastre cuando un experimento sale mal.

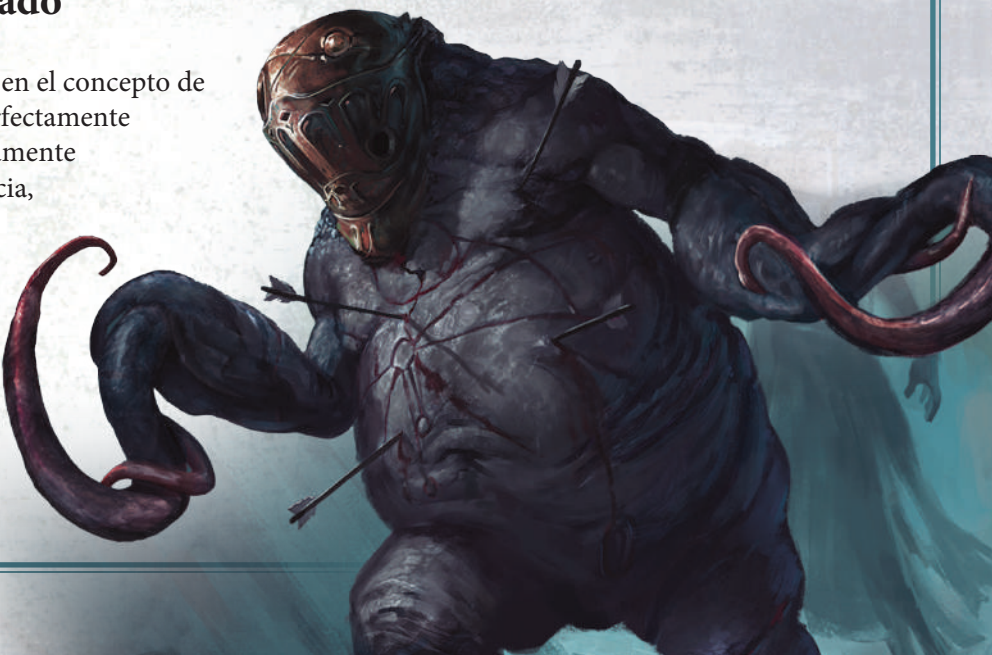


Estudiante del Cónclave

La primera lección que aprende un estudiante del cónclave es la más simple, pero es una verdad que es cierta tanto para los aprendices como para los maestros: el Liastrum es el recurso más importante que un mago puede llevar. Aunque lejos de Quinvala, algunos magos han aprendido a expandir la eficiencia de su Liastrum mezclándolo con la esencia de otros seres. Hacer ésto requiere matar al sujeto, pero casi nunca le importa lo suficiente a un mago como para pensárselo dos veces.

Bahig'udjin hechizado

Los Hechizados son una mejora en el concepto de constructo, siendo sirvientes perfectamente obedientes, pero además infinitamente versátiles y mutables. Su existencia, moldeada con carne y Liastrum, los hace herramientas perfectas para los magos del Cónclave. Los secretos de su creación están cuidadosamente guardados por la Esfera Campanera.



El Poder del Liastrum

Mucho antes de que la Guerra Eterna empezara, Molech ya estaba insatisfecho con el dominio que el Triunvirato tenía sobre la Espina de Olem. Él quería su propia fuente de energía, una libre de ataduras sobre los demás Eternos. Para este propósito, construyó el Oráculo, un gran planetario cósmico, construido usando el mismo principio que la Espina. Pero mientras que el resto de Eternos buscaba a Ymiris por su sangre, Molech observaba el cielo, absorto por los misterios del cosmos. Molech quería ir más allá de lo que había conseguido alcanzar con sus hermanos. Cuestionó dónde se había originado la propia Ymiris, y qué poder se podía conseguir irrumpiendo en ese reino.

Molech dirigió su Oráculo hacia el cielo y perforó el velo que hay entre este mundo y el otro. El resultado fue el Liastrum, una sustancia azul amorfa, que creía que era la propia sangre del universo. Aunque Molech tuvo éxito al encontrar su nueva fuente de poder independiente, para nada llegó a descubrir todos los secretos del Liastrum antes de su muerte.

La gente que creó para ayudarle en su investigación, los erisyr, continuaron el trabajo de su maestro lo mejor que sabían, pero muchas cosas sobre el Liastrum son un misterio a día de hoy.

El Liastrum funciona tanto como fuente de energía como catalizador mágico. Puede potenciar hechizos y dar la energía necesaria a los constructos para que funcionen, pero además permite a un mago inexperto ejecutar hechizos más avanzados. Lo hace desestabilizando la propia realidad, cambiándola a voluntad del mago. Cuando los antiguos erisyr se percataron de su potencial, crearon formas de portar esta sustancia volátil con ellos, para ser consumida con cada uso, y solo el Oráculo era una fuente infinita de ella. El Liastrum se guarda en vasijas, normalmente esféricas, y luego se manipula usando unos guanteletes arcanos especiales. Cada aprendiz que es aceptado entre las filas del Cónclave recibe un juego de estas herramientas, pero para ser un maestro, deben hacer las herramientas ellos mismos.

La magia del Liastrum es la más versátil de todas las tradiciones mágicas usadas por las grandes naciones, pudiendo casi realizar cualquier efecto. Puede llegar a afectar la ejecución y funcionamiento de los hechizos de cualquier otra tradición, lo que prueba que hay fundamentos mágicos. También es una de las más peligrosas para el usuario, ya que el envenenamiento de Liastrum puede causar daños irreversibles en el cuerpo y la mente. Los magos han intentado usar magia para curar esta corrupción, pero los resultados fueron catastróficos, y los sujetos de prueba experimentaron muertes agonizantes. Aquéllos que deseen ser reconocidos como maestros deben enfrentarse a la Mirada de Molech, poniéndose detrás Oráculo controlando un torrente de Liastrum. Aquéllos que emergen victoriosos se convierten en ciudadanos de pleno del Cónclave. Aquéllos que no lo consiguen son consumidos por las llamas azules, y nunca se les ve de nuevo.

▣ Ondulación potencial

Los magos de la Esfera Sibyl son maestros en la predicción de eventos venideros. Para ellos, cualquier superficie reflectante, sea un espejo o una piscina de agua en calma, es una herramienta para tocar un reino lleno de posibilidades, a través del cual siguen la guía de la emulación de su yo futuro, nacido de una realidad artificial que cesa tan pronto como su contemplación se rompe.

▣ Custodia cancelarrunas

A menudo se ve al Cónclave como un grupo de magos manipuladores que no están dispuestos a ensuciarse las manos, dejando que sus sirvientes hechizados hagan el trabajo. Hay muchos entre los maestros de las Esferas que probarían que están equivocados, y Polinore, por ejemplo, podría hacer que cualquiera que piense que él es “solo un viejo” se arrepienta de haber pensado eso.

▣ Transposición Amblis

El Cónclave ha estudiado las Torres de Transposición, y con la ayuda del Liastrum, ha sido capaz de replicar sus propiedades. La significativa probabilidad estadística de quedar “perdido” irreversiblemente en la transposición se considera un riesgo aceptable.

▣ Descarga de Liastrum

El Cónclave, que conoce demasiado bien los peligros del Liastrum, comercializa éste como un poder milagroso con las otras facciones. La exposición constante hace que salgan manchas azules en la piel, dándole a los magos sus característicos labios y ojeras azules, que llevan como un símbolo de estatus. Sin embargo, el peligro real yace en las descargas que causa el uso intensivo de Liastrum, brotando a veces del interior de los magos con una explosión aterradora de llamas azules.

LEGIÓN DE LOS CAÍDOS



Artesanos de la Inmortalidad

Cuando los Eternos aún caminaban sobre Agnar, los mortales ya habían demostrado que eran capaces de lograr asombrosas proezas mágicas. Algunos creyeron que esas proezas solo eran posibles por la benevolencia de los Eternos, que iluminaban la mente de los mortales con conocimientos y habilidades. Luego había otros, sin embargo, que se atrevían a pasar por donde los llamados dioses no, y que se proclamaron ser mejores, por sus obras, que eran más bellas y poderosas que las de los Eternos. Aquéllos que atestiguaron la creación de la ciudad flotante de Abysola podían atreverse a coincidir.

Durante la Era de los Eternos, la gente de Belyos se esmeraba en mejorar, tanto ellos como su mundo. Su líder, Ptan-Ravalum, fue una Eterna que renunció tanto a su nombre original como a su estatus de diosa, para guiar humildemente a su pueblo hacia la inspiración, como la directora de una bella orquesta. Incluso se enamoró de un humano con el nombre de Kerak y le tomó como consorte. Aunque su poder era desmedido, fue la dedicación de Ravalum y lo orgullosa que se sentía de su gente lo que la hizo alzarse a tal nivel idealista, siendo su creación más bella la ciudad flotante de Abysola. Ella y su pueblo deseaban un mundo libre de la Maldición de la Muerte, donde todo el mundo pudiera disfrutar del fruto de su trabajo. Era un mundo basado en la igualdad donde los mortales serían liberados de los caprichosos antojos de falsos dioses. El Triunvirato declaró este camino como peligroso, ya que con los mortales manejando tal poder, y sin las restricciones impuestas por los Eternos, todo sería destruido. Los Belyosanos continuaron, con un evidente anuncio desafiante para intentar romper el "status quo". El Triunvirato decidió que sirvieran de ejemplo, y en un solo día, un reino fue destruido, y otro reino se alzó de sus restos.

El Triunvirato derribó la ciudad flotante de Abysola, matando a todos sus habitantes excepto a Ptan-Ravalum y sus tres hijos. Agarrando el cuerpo partido de Kerak, Ptan-Ravalum lloró de ira y venganza. Ella le convirtió en un Legado, para que pudiera mantenerse a su lado. Ahí fue cuando usó por primera vez el poder del Anush-Vah, una magia podera, si bien incompleta, que se esperaba que fuera el fin de la Maldición de la Muerte. Con maestría sobre este arte sobrenatural, levantó una ciudad entera de cadáveres, desafiando la voluntad de sus hermanos traidores. Tras jurar a su pueblo que su sacrificio nunca sería olvidado, se convirtió en la primera Reina Sacerdotisa de la Legión de los Caídos.

En los años posteriores, Ptan-Ravalum guió a estos sujetos al combate contra el Triunvirato, pero pronto averiguó que la Legión de los Caídos le pasó una gran factura al Anush-Vah. Si su pueblo sobrevivía a los tiempos difíciles que venían, su magia le exigiría más. Sacrificándose a sí misma, creó el Amatrix, un artefacto potenciado por su propia alma, y un manantial de poder. Ahora, Cetro y Vestigio, amantes que vuelven a reunirse, someten a juicio a todo aspirante a monarca, rechazando a todo el que lidere para sí mismo antes que para su pueblo.

En el sur del continente, los seguidores de Ptan-Ravalum han reconstruido sobre las ruinas de Abysola y alrededor. Incluso después de que haya menguado su número, la muerte no puede detener a la Legión. Es la forma en la que el Anush-Vah ha creado un nuevo modelo de sociedad, donde la muerte está lejos de ser el fin, y donde la Legión de los honorables Caídos sirven a los vivos.

La Corte de los Susurradores

Durante la edad dorada de Aysola, Ptan-Ravalum y su consorte engendraron tres hijos. Tras el sacrificio de su madre durante la Guerra Eterna, su disputa por el derecho de liderar avivó una guerra civil que casi acaba con la Legión de los Caidos, puesto que Amatrix y el Cetro hubieran aceptado a cualquiera de los tres como líderes. Durante cientos de años, la Legión estuvo separada por los hermanos—una división que aseguró su progenie en los años posteriores. La guerra solo acabaría cuando un descendiente tomara posesión del Cetro, dejando sus derechos de linaje de lado para liderar en pro de tomar otro camino. En su lugar, las tres familias serían tenidas en cuenta por igual cuando escogieran un monarca, con la última palabra del Cetro y Amatrix.

Cada uno de los linajes de los hermanos dió lugar a varias familias nobiliarias que mandan en la Legión a día de hoy. Ahora, herederos del gran conocimiento del Anush-Vah y de la voluntad de sus portadores, estas familias el consejo aristocrático que guía a la Legión y su monarca. Desde estos distinguidos rangos se crea la línea de sucesión, y solo aquéllos que verdaderamente entienden la visión de Ravalum por el futuro de su pueblo pueden tener un lugar en la línea. Con el tiempo, el monarca es consumido por el poder del Amatrix, y un nuevo Rey o Reina debe ser elegido. Ser el primero en esta larga línea sucesoria es una posición peligrosa, ya que a la aristocracia de la Legión no le preocupa emplear planes de asesinato para acelerar la ascensión de sus parientes.

La Corte se divide entre tres filosofías políticas mayores, siendo cada una el resultado del punto de vista del hermano original. Los Oskari son los belicistas y expansionistas, que comandan ejércitos que protegen y conquistan tierras. Los Ynnashir son seguidores austeros de Ptan-Ravalum, centrados en desarrollar las artes nigrománticas, para que la Maldición de la Muerte puede superarse. Por último, los Masarin se centran en la virtud de la autorrealización, profundizando en el arte y fabricación en todos sus aspectos. La mayoría se ha desviado de las enseñanzas de Ptan-Ravalum, preocupándose más por su bienestar, fiestas de lujo, su arte, y sus metas personales. Esta visión corta de miras ha generado una cultura de luchas internas e intrigas.

Los Caídos

La mayoría de la población de Belyos está compuesta por muertos alzados con diferentes formas. Los poderosos ejércitos de la Legión están compuestos en gran parte por alzados corpóreos, ya que son la mano de obra en campos, en construcción de palacios, y mantenimiento de infraestructuras. Mientras están a las órdenes de un general vivo, su superioridad numérica los hace muy efectivos. Sin embargo, si el conocimiento obtenido en sus vidas es más útil que sus habilidades físicas, son llevados al Epitafio, una librería de cadáveres donde su sabiduría puede ser preservada.

Cuanto más lejos camina uno de la capital, más sombras y espíritus ve poblando la friolera zona del sur. En zonas desoladas como las Umberlands, estas almas deambulan en un estado de inquietud, rogando a los vivos que escuchen sus infortunios, atacándoles cuando rechazan escucharles. Obtienen forma sin necesitar la acción de un nigromante. Mientras que los espíritus pueden fusionarse con almas de los muertos de cualquier parte, tales como las juramentadas Apariciones de la Orden y las horripilantes Tragedias comandadas por la Legión, lo hacen más frecuentemente dentro de Belyos, donde la influencia del Amatrix es más fuerte.



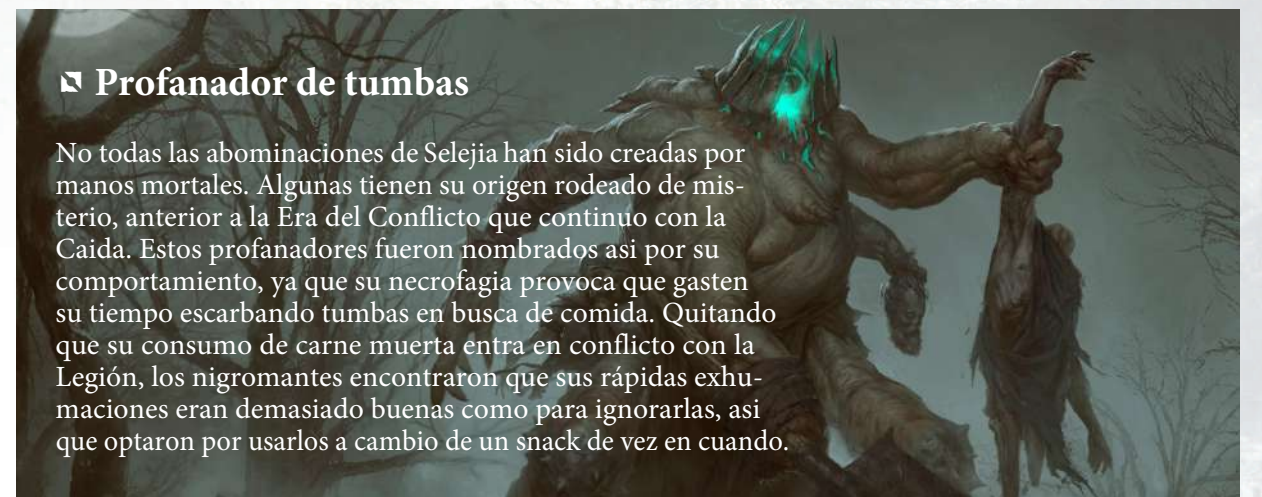
▣ Sestinar, el Sigiloso

Los Sigilosos, a los que se les corta la lengua para que no desvelen los secretos de sus maestros, son los asesinos más temidos del continente. Recogen trofeos de sus asesinatos, como las manos de guerreros habilidosos, o las cabezas de grandes magos. ¿Por qué dejar que éstos se pudran cuando podrían ser usados por los Nigromantes de la Legión?



▣ Tragedia de los Injustos

Los traumas y horrores unen las almas que se perdieron por el mismo desgraciado destino. Los espíritus, en un intento de dar sentido a su muerte, se envuelven entre sí, convirtiéndose en algo más, algo único. Estas nuevas Tragedias buscan recrear su fin, tanto a culpables como a inocentes, y los nigromantes saben como explotar este deseo.



▣ Profanador de tumbas

No todas las abominaciones de Selejia han sido creadas por manos mortales. Algunas tienen su origen rodeado de misterio, anterior a la Era del Conflicto que continuó con la Caida. Estos profanadores fueron nombrados así por su comportamiento, ya que su necrofagia provoca que gasten su tiempo escarbando tumbas en busca de comida. Quitando que su consumo de carne muerta entra en conflicto con la Legión, los nigromantes encontraron que sus rápidas exhumaciones eran demasiado buenas como para ignorarlas, así que optaron por usarlos a cambio de un snack de vez en cuando.

▣ Susurradora de almas

A un espíritu no se le puede forzar a la sumisión fácilmente. Para entender sus deseos y lo que desean ofrecer, uno debe ahondar en los métodos de una Susurradora de almas, donde la vida de uno se convierte en un puente entre dos mundos, cada uno más extraño que el otro. Los tratos del Nigromante para fortalecer a los espíritus y los de las Susurradoras de almas los hace poderosos e influyentes.



El Poder de Anush-Vah

El Anush-Vah es la tradición mágica creada por Ptan-Ravalum, que pretendía usarla para acabar con la Maldición de la Muerte, manipulando una poderosa parte de cada ser vivo: el Hálito, la fuerza que da vida al cuerpo y que nos deja cuando expulsamos nuestro último aliento. La muerte corrompe esta fuerza, y decae hasta no dejar nada. Su manipulación, conseguida por Ptan-Ravalum para alzar a los muertos de las ruinas de Aysola, es la forma con la que los nigromantes de Belyos reaniman una carcasa muerta. Algunas criaturas pueden ser reanimadas más fácil que otras. Cuanto más tiempo se está muerto, más difícil es para el nigromante alzarlo de nuevo, así que el proceso no es siempre perfecto. Éstos canalizan el Hálito del medio ambiente y lo usan para reanimar cadáveres, pero el proceso es similar a volver a meter el vino derramado de una botella.

Cada familia noble es experta en una variación específica de las artes nigrománticas, pasada de generación en generación como secreto guardado con recelo. Este conocimiento secreto es el que les da poder, tanto de forma política como en la práctica. Hay quienes tratan con espíritus, que pueden entender sus lamentos enloquecedores, y les obligan a servirles. Otros sirven como generales, dirigiendo un gran número de Caídos sin mente, y otros que pueden pedir a los muertos que cuenten sus historias, recuperando secretos que habían sido enterrados en carne pútrida.

Manipular el Anush-Vah es traficar con la entropía.

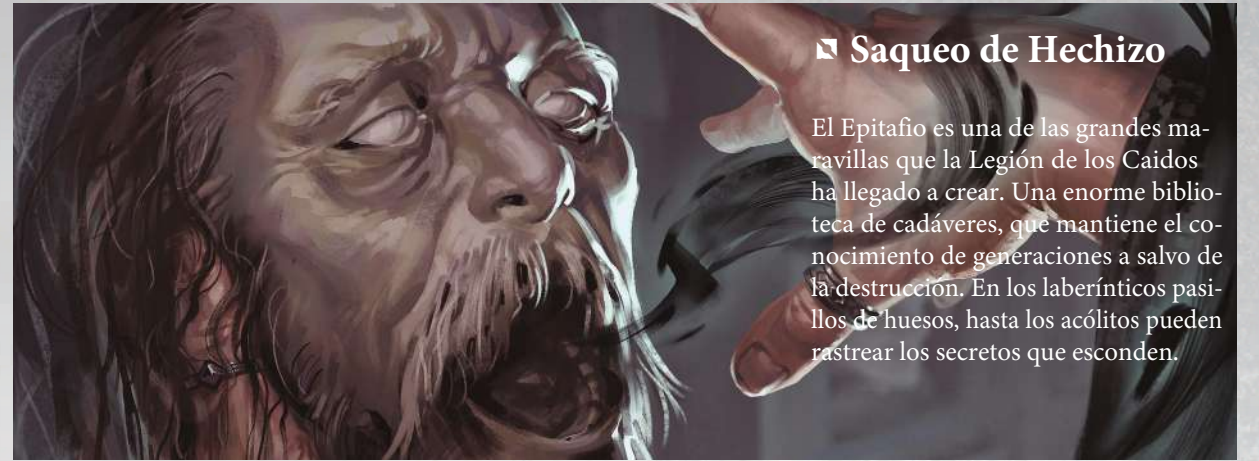
Igual que un nigromante puede ralentizarla para preservar a un Caído, también puede acelerarla para dañar y deteriorar. Forzando a un Hálito extraño de energía vital a meterse en un cuerpo enemigo, el proceso de maleficio empieza. En organismos vivos, el hechizo erosiona la fuerza vital, causando una quemazón fría que despegga la carne del hueso. Incluso la piedra, metal o carne muerta no son inmunes a la fuerza entrópica, que las convierte en polvo. En pequeñas dosis, estos maleficios pueden usarse para torturar en lugar de matar, una práctica común entre los prisioneros Belyosanos. El Hálito también se puede manipular para efectos más sutiles. Algunos nigromantes pueden contaminar las mentes de sus enemigos, causándoles que huyan de terror. Los Maestros de Maldiciones más habilidosos incluso controlan a sus víctimas como si fueran Caídos.

Cuanto más cerca está un nigromante de la ciudad capital de Aysola, más fácil es manipular el Anush-Vah. Los Buscadores poderosos y nigromantes pueden manejar el Hálito a su antojo en cualquier parte de Seleja. Sin embargo, el aura que emana del Amatrix hace que el Hálito sea más maleable de lo normal y previene su deterioro. Por lo tanto, el alcance de la Legión de los Caídos está limitado por el alcance de influencia del Amatrix, una deficiencia que los nigromantes pretenden superar mejorando la herencia de Ptan-Ravalum con el poder de las Reliquias. Un día, la Legión alcanzará el resto de Seleja, y les ofrecerán liberarse de la Maldición de la Muerte.



▣ Saqueo de Hechizo

El Epitafio es una de las grandes maravillas que la Legión de los Caídos ha llegado a crear. Una enorme biblioteca de cadáveres, que mantiene el conocimiento de generaciones a salvo de la destrucción. En los laberínticos pasillos de huesos, hasta los acólitos pueden rastrear los secretos que esconden.



▣ Engañar la Mente

El Eco de las almas Caídas porta las memorias de los que se han ido. Un nigromante poderoso puede manipular esta energía, forzándola a entrar y corromper el alma de un enemigo. Haciendo esto, pueden maldecir, embrujar e incluso engañar las mentes de sus objetivos, controlando sus cuerpos como si fueran los propios Caídos.



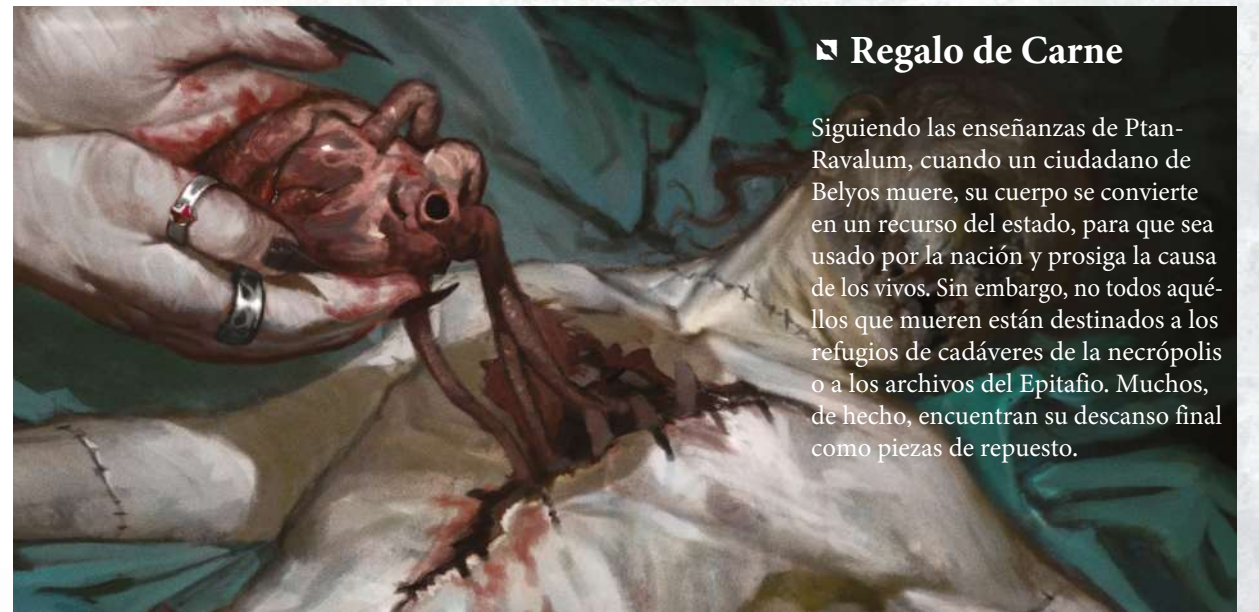
▣ Ahogar en El Olvido

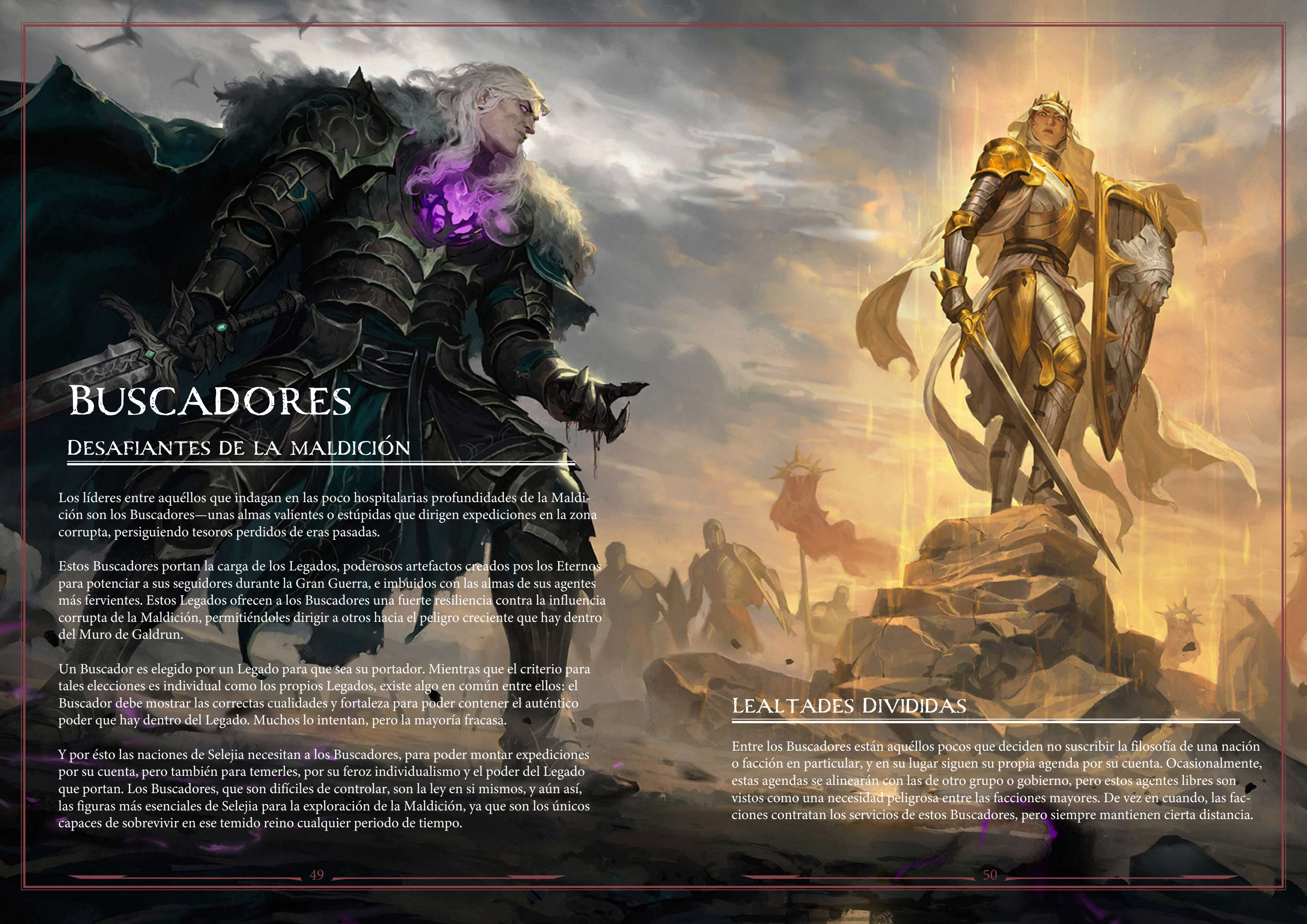
Fluyendo desde el Epitafio hasta la Bahía de las Lágrimas, El Olvido es una fuente legendaria más allá del territorio de la Legión. Aquéllos que son remojados en sus aguas vuelven cambiados, como si las corrientes hubieran lavado su memoria.



▣ Regalo de Carne

Siguiendo las enseñanzas de Ptan-Ravalum, cuando un ciudadano de Belyos muere, su cuerpo se convierte en un recurso del estado, para que sea usado por la nación y prosiga la causa de los vivos. Sin embargo, no todos aquellos que mueren están destinados a los refugios de cadáveres de la necrópolis o a los archivos del Epitafio. Muchos, de hecho, encuentran su descanso final como piezas de repuesto.





BUSCADORES

DESAFIANTES DE LA MALDICIÓN

Los líderes entre aquéllos que indagan en las poco hospitalarias profundidades de la Maldición son los Buscadores—unas almas valientes o estúpidas que dirigen expediciones en la zona corrupta, persiguiendo tesoros perdidos de eras pasadas.

Estos Buscadores portan la carga de los Legados, poderosos artefactos creados por los Eternos para potenciar a sus seguidores durante la Gran Guerra, e imbuidos con las almas de sus agentes más fervientes. Estos Legados ofrecen a los Buscadores una fuerte resiliencia contra la influencia corrupta de la Maldición, permitiéndoles dirigir a otros hacia el peligro creciente que hay dentro del Muro de Galdrun.

Un Buscador es elegido por un Legado para que sea su portador. Mientras que el criterio para tales elecciones es individual como los propios Legados, existe algo en común entre ellos: el Buscador debe mostrar las correctas cualidades y fortaleza para poder contener el auténtico poder que hay dentro del Legado. Muchos lo intentan, pero la mayoría fracasa.

Y por ésto las naciones de Selejia necesitan a los Buscadores, para poder montar expediciones por su cuenta, pero también para temerles, por su feroz individualismo y el poder del Legado que portan. Los Buscadores, que son difíciles de controlar, son la ley en si mismos, y aún así, las figuras más esenciales de Selejia para la exploración de la Maldición, ya que son los únicos capaces de sobrevivir en ese temido reino cualquier periodo de tiempo.

LEALTADES DIVIDIDAS

Entre los Buscadores están aquéllos pocos que deciden no suscribir la filosofía de una nación o facción en particular, y en su lugar siguen su propia agenda por su cuenta. Ocasionalmente, estas agendas se alinearán con las de otro grupo o gobierno, pero estos agentes libres son vistos como una necesidad peligrosa entre las facciones mayores. De vez en cuando, las facciones contratan los servicios de estos Buscadores, pero siempre mantienen cierta distancia.

AURIC EL IMPARCIAL

Auric estaba destinado a ser un mercader, como su padre, Ulfrith, y como su abuelo, y no un luchador. Vio este destino destruido cuando la caravana de su familia fue atacada por la Sangre Primigenia. El padre de Auric sorprendió a todos, ya que un humilde mercader vino a defender su familia, portando la Voluntad de la Forja, un Legado del pueblo vulkir, dado por perdido. Ulfrith luchó ese día con una fiera como la de las leyendas, y aunque murió, su sacrificio proporcionó suficiente tiempo para que un nuevo contingente de Nueva Osterath llegase y expulsase a los piratas.

Amargado por la pérdida, Auric se obsesionó con la venganza; la herramienta perfecta para la Orden. Uno de los pocos supervivientes del ataque, un joven, se fue a Nueva Osterath, un territorio de la Orden, donde los vulkir eran raros, y los humanos los miraban con sospecha. Ahí, se hizo más viejo y más fuerte, su cuerpo y su mente forjaron un baluarte en la Orden. Durante este tiempo, aprendió la historia secreta de su familia y la caída del reino de Midrasil. También aprendió que el heredero al trono escapó con un Legado que solo podía ser portado por aquéllos de sangre real, la Voluntad de la Forja. El arma que su padre le había transmitido era de Auric por derecho. Su Legado. Y estaba incompleta. En la antigua tierra de su pueblo, la clave para desbloquear el verdadero poder del Legado aún tenía que recuperarse, y reclamarla conllevaría un gran coste.

Auric se aventuró hacia Midrasil y cogió el Puño de Caldera, el brazo derecho de su último rey, dejando su propia carne como pago. Martillo en mano metálica, se abrió camino entre los señores de la guerra de Paxos, trabajando para amansar la región y convertirla en un dominio de la Orden. Muchos fueron traídos para convertirlos, ya que la Iglesia Valcarista dicta que todo el que inque la rodilla debe ser perdonado y bienvenido a la iglesia. Si fuera por Auric, pasaría a todos ellos por la espada, pero su odio hacia la Sangre Primigenia aún era muy profundo. En vez de eso, Auric trabajó con los conversos, asegurándose de que siempre estaban en primera línea frente a un conflicto. Auric es un hombre violento pero pragmático.

La Iglesia Valcarista ha llegado al punto de valorar la sangre fría de Auric y le ha ofrecido un título y tierras como pago por sus servicios, por traer Reliquias de la Maldición. El viejo vulkir ha aceptado la oferta, porque cree que el futuro de su pueblo está con la Orden, y que él debe ser el que los guíe.

Voluntad de la Forja, Legado del pueblo

En la Era de los Eternos, el artesano más prodigioso de la tierra era un vulkir que se llamaba Aurus, cuya aún se canta hoy en día. Eran tan exquisitos los objetos que creaba en su forja que Galdrun, Formador de Montañas, le trataba como a un hijo. Incluso otros Eternos le encargaban trabajos que todavía perduran en el presente, algunos convertidos en Legados. Siendo tan diestro en el arte de gobernar como era en la herrería, Aurus se convirtió en el primer rey vulkir, y cuando le llegó la muerte, Galdrun ofreció una alternativa. Su alma fue vinculada a las herramientas de su profesión, para que los futuros líderes de los vulkir pudieran beneficiarse de su consejo y continuaran creando en nombre de los Eternos.

La Voluntad de la Forja es un Legado en dos mitades. La primera es el epónimo martillo, el cual tiene el poder de romper casi cualquier artefacto mágico y extraer de él el poder que alberga. El martillo no se vincula con el portador como lo hacen otros Legados, y en el pasado, algunos han sido capaces de acceder a su poder destructivo sin ser verdaderos portadores. La verdadera capacidad del Legado, sin embargo, solo puede ser percibida por aquél que lo una al Puño de Caldera. Aquél que sacrifique su propia carne a favor de este brazo metálico puede usar el poder completo del martillo, no solo para destruir, sino para crear, redirigiendo las energías que libera el martillo hacia nuevas obras.

La Voluntad de la Forja fue principalmente una herramienta hecha para la creación, no para la destrucción. Sin embargo, se alinea con aquéllos que tienen el mejor de los intereses de todo corazón para el pueblo vulkir, sea como sea la forma en la que se entiendan estos intereses.



■ Auric se ve como el heredero por derecho de un reino caído, uno cuyo fundador fue Galdrun, un aliado del Triunvirato. Cree que los valores y las metas de los vulkir están alineados con la Orden del Trono Devastado. Su pueblo, disperso por todo el mundo, debe ser unido de vuelta bajo su mando, de forma que su cultura pueda florecer de nuevo. Para sus aliados, Auric es un líder severo, pero también uno eficiente, con la habilidad de mantenerlos con vida. Para sus enemigos es solo un hombre violento, que le gusta la crueldad, que ha vivido demasiados años. Cuando los objetivos de la Orden y su gente entre en conflicto, la línea entre enemigo y aliado empezará a nublarse.

CONDESA MORRIDA UMBERLAND

Con poca afinidad para las artes nigrománticas y demasiado terca para ser usada en un matrimonio de conveniencia, Morrida era considerada una carga para la familia. Para librarse de su responsabilidad sobre ella, enviaron a Morrida al Epitafio para estudiar, en medio de respetables muertos. En una librería de cadáveres, donde los secretos de antiguos muertos son apreciados por los nigromantes, Morrida lentamente empezó a seguir su destino, con un corazón de piedra por la traición familiar. Con el tiempo, un meloso Señor llamado Vorendal le quitó su antipática fachada, ganándose su corazón y animándola a explorar diferentes tradiciones mágicas con uno de los muertos despertados: Akriphista.

Tutelada por una mujer erisyr Caída, Morrida descubrió su verdadero potencial mágico. El Anush-Vah, el hálito de vida que permite a la Legión reanimar a los muertos, no era un poder inamovible, sino un bello tapiz formado por hilos que podían combinarse con muchas otras tradiciones. Su crecimiento mágico había estado atrofiado todo el tiempo por un pensamiento ortodoxo y opaco.

Cuando le habló a Akriphista sobre su deseo de compartir este nuevo poder con Vorendal, su tutora puso una cara de ceño fruncido por odio. Vorendal, un antiguo ser Caído, había usado a Akriphista para obtener conocimientos prohibidos, y luego la desechó en cuanto ya no le fue útil. Cuando Morrida se enfrentó a Vorendal con estas revelaciones, ella mostró su verdadera faceta, poniendo una cara llena de odio.

Una vez más, Morrida había sido traicionada, pero no se doblegaría ante un destino impuesto.

Simulando su propia muerte para escapar de Vorendal, Morrida viajó a Quinvala, donde el Cónclave mide el valor de uno por sus actos, no por su estirpe. Ahí dominó la magia del Liastrum y un Legado que se pensaba que era inútil: la Aguja de Almas. Este Legado era como ella: incomprendida, compleja, e inmensamente poderosa. En sus manos, la Aguja de Almas tejía el Liastrum y el Anush-Vah a la vez formando una nueva técnica, vinculando espíritus muertos de hace tiempo con cadáveres vacíos. Volvió a su tierra con este nuevo poder y fue admitida por la líder de Belyos, la Reina de la Muerte. Al ser considerada una gran candidata para tomar el rol de reina una vez que el Amatrix hubiera consumido a su anfitrión, se le ofreció a Morrida un lugar en la línea de sucesión.

Debería haber sido uno de los mayores honores para un miembro de la Legión, pero Morrida lo rechazó, sorprendiendo a todos. Ella sabe que incluso el monarca de la Legión debe responder a la corte y está vinculado a la voluntad de Ptan-Ravalum. Morrida nunca será atada a los deseos de nadie. En su lugar, quiso que le dieran las tierras cargadas de espíritus llamadas UMBERLANDS, donde la dejarían en paz y totalmente libre de las maquinaciones de sus enemigos. Ahora, solo tiene a su lado a sus queridas creaciones suturadas, y los pocos nigromantes que desean seguir sus pasos y abandonar las estrictas tradiciones de la Legión. Morrida se aventura en la Maldición bajo la apariencia de servir a los intereses de la Legión, pero en realidad busca otras fuentes de poder que su Aguja de Almas pueda usar. La libertad solo se puede garantizar con el poder, y Morrida tendrá ambos.

La Aguja de Almas

Entre los muchos laboratorios del Cónclave de las Esferas, algunos tesoros se dejan cogiendo polvo, esperando silenciosamente a que su verdadera naturaleza sea descubierta. Muchos secretos quedan perdidos, ocultos por la sombra de la Caída. Algunos de estos tesoros son Legados, o al menos poderosos y volátiles artefactos mágicos que causan heridas graves a aquéllos que intentan desvelar sus misterios. La Aguja de Almas era uno de estos objetos, expulsando el Liastrum y absorbiendo el Hálito de aquéllos que no los consideraba merecedores de su poder. El tacto de las manos de Morrida despertó su potencial, desenredando una red de posibilidades arcanas en su interior. La Aguja de Almas ha aceptado a muy pocos portadores a lo largo de los siglos. Incluso antes de la Caída, se dice que Ptan-Ravalum envió a algunos de sus seguidores al mundo que hay más allá de Belyos, para que pudiera estudiar otras tradiciones mágicas y encontrar la pieza perdida que haría al Anush-Vah perfecto. Cuando aquéllos que volvieron comenzaron a perecer bajo la Maldición de la Muerte, les dio forma de Legados para que su experiencia no se perdiera. La Aguja de Almas se creó como un experimento, para usar Liastrum, y quizá otras fuentes de poder, para vincular un alma a un cuerpo. El portador de la Aguja de Almas traerá a la existencia a nuevos seres, desafiando la Maldición de la Muerte a través del poder de la creación.

❖ Morrida nunca volverá a confiar en ningún alma viviente, porque siempre podría traicionarla. Solo se encuentra con el concilio de espíritus, regido por la imposición de la Aguja de Almas, y con sus creaciones suturadas, regidas por su voluntad. Morrida desprecia el absurdo juego de intrigas políticas. Prefiere explorar la Maldición, donde los misterios de la magia aguardan ser desvelados. Entiende que el verdadero poder yace en este antiguo conocimiento, el que necesitará para poder defender su libertad y vengarse de aquéllos que la trataron injustamente.

GRIZA

LA HERIDA PERSISTENTE

Muchos hablan de los misterios de la vida y la muerte. Algunos con la certeza que le da la fe, otros con la arrogancia de una vida de estudio. Sin embargo, cuando te enfrentas a Griza, tales convicciones fracasan. El espíritu que acecha los campos de batalla de la Maldición es una contradicción inanimada, y el terror que infunde a los que se encuentra en batalla es igual que el de los corazones de aquéllos que le siguen, indecisos, hacia el combate.

En las sombras de Belyos, tierra de la Legión de los Caídos, los espíritus de la muerte, perjudicados por el mismo destino cruel, pueden fusionarse y alzarse en un solo ser, conocido como Tragedia. Griza es tal criatura, nacida de las almas de soldados capturados, torturados, y como sujeto de nigromantes que querían desbloquear el poder de Ihreniv, un Legado de leyenda. Sus deseos serían correspondidos cuando un caballero devoto de la Orden del Trono Devastado, enloquecido por el dolor, fuera asesinado mientras portaba el artefacto.

Ese caballero se alzaría como una Aparición, convirtiéndose en el núcleo de una Tragedia, ligado al Legado, con sed de venganza y dirigido por la implacable necesidad de cumplir en muerte los juramentos que tenía en vida. Con el poder de dar órdenes a otros espíritus, Griza mató a los nigromantes y echó abajo su palacio de tormento. Solo un nefasto recuerdo quedó en ese lugar, una Herida Persistente que rehusa curarse.

Hay algunos dentro de la Orden que ven a Griza como un heraldo divino de los Eternos, mientras que en la Legión, los nigromantes negocian con ansias los servicios de Buscador. Griza acepta tanto la devoción como la indulgencia, todo mientras sabe que muchos preferirían poner fin a su existencia, por personificar tanto la magia de la Orden como la de la Legión—y por lo tanto contradiciendo sus creencias más profundas.

Son muchos en uno, y aún así, son son una mente. Queda una misión, un juramento que ratificar, y Griza explorará la Maldición para ver completa esta tarea. En las entrañas del caos, un Vestigio espera, uno que podría despertar a un Eterno, cambiando para siempre el destino del mundo.

Ihreniv, Timón de los Juramentos

Hoy en día, la mayoría de los que conocen el nombre de Ihneriv lo reconocen como el Legado que Griza porta orgullosamente: el casco el cual ofrece al Buscador control sobrenatural sobre otros espíritus.

Sin embargo, lo que poca gente sabe es que en unos pergaminos antiguos en las ocultas profundidades de la Orden, el nombre Ihreniv también aparece, revelando secretos que muchos preferirían dejar en la oscuridad. Estas inscripciones no hablan de un Legado, sino de un mortal. Ihneriv, Semblante Dorado, era conocido por su inquebrantable fe en el Triunvirato de los Eternos, a los cuales sirvió sin ninguna duda, sin importar sus órdenes. Su devoción era tan pura que fue bendecido con el poder de una Reliquia, su casco dorado. Le dejó ciego ante el mundo, para que su hoja solo se guiase por su fe. Su devoción ciega era la cualidad por la cual el Triunvirato le había mantenido como su perfecto sirviente, pero, a pesar de ser tan poderoso, Ihreniv seguía siendo un mortal, con defectos como todo humano.

El amor puede hacer que el hombre más santo se postre, y el dolor del amor puede hacer que rompa cualquier juramento. Cuando la amante de Ihreniv le dejó, el caballero le imploró al Triunvirato que se la devolviera. Declararon que su camino ya estaba escrito y que esa muerte no podía evitarse. Ihreniv removió cielo y tierra. Rechazó dejar que la muerte apartase a su amante de él, y encontró las respuestas en el sur de Selejia, una tierra donde Ptan-Ravalum denegaba la palabra de los Eternos.

A través de un ritual que sus antiguos maestros hubieran considerado una blasfemia, el alma de la amante de Ihreniv volvió, vinculándola de nuevo a su carne. El precio era servir a la Reina Sacerdotisa, lo que Ihreniv pagó gustosamente. Sin embargo, su amante no podría volver a irse de Belyos, ya que solo la magia de Ravalum podía mantenerla.

Los rumores sobre un general solitario y su amante caída llegaron a los oídos del Triunvirato. No podían permitir semejante traición, blasfemia, y desafío a su poder, yendo impunemente, Los Varangast, la guardia personal del Triunvirato, fue enviada tras el traidor, capturándole y asesinando a su amante Caída una vez más. El cuerpo destrozado de Ihreniv fue traído de vuelta para enfrentar el juicio del Triunvirato, junto al casco que en su momento fue causa de orgullo del general. Su castigo fue sin piedad.

El Triunvirato lo descompuso, extirpándole todas las partes de su alma excepto la que una vez fue una lealtad ferviente, atrapándola dentro del casco para que siempre reforzara su voluntad. Ésto sirvió de aviso para todo el que se atreviese a seguir sus pasos.



▣ Es una amalgama de lo que mucha gente fue en su momento, unida por el dolor y el impetuoso impulso de venganza y juramento. Al contrario que muchos Buscadores, Griza no puede ser embaucada o manipulada con promesas de poder. Ya sabe que lo tiene. A Griza no le guía el deseo mundano, sino una necesidad instintiva de completar su objetivo. No tiene ningún peso moral, ni obedece a ninguna burocracia, ya que éstas no son más que grilletes de la vida mortal, y la muerte la ha liberado. La única certeza que queda es que en algún sitio dentro de la Maldición, un Vestigio de un Eterno espera ser recuperado, y Griza sabe que no podrá descansar en paz hasta completar su juramento.

IN'GOR

EL VÍNCULO ESPIRITUAL

La dinastía In'Grok fue una vez la más importante entre todos los hermanos de la Sangre Primigenia. Desde la partida de Octna, los In'Grok mandaban en este lugar, pero su caída en desgracia fue tan rápida y brutal como el que la provocó: Pasotrueno. Cuando el titán emergió de la Maldición, la dinastía fue destruida, como todos aquéllos que se opusieron a él.

In'Gor, alzado como el heredero por sangre de su dinastía acabada, se esperaba que se convirtiera en un poderoso guerrero, heredara el Legado de su padre, y derrocar a Pasotrueno, reuniendo a la Sangre Primigenia bajo su mandato. El oerikano, sin embargo, era una rareza en su linaje, ya que nació débil y poco musculoso para conseguir esos objetivos idealistas. En una sociedad y cultura centrada en el poder físico, In'Gor era visto con pena en el mejor de los casos, y en el peor, con desprecio. Su padre optó por lo último.

Sin embargo, había algunos que lo veían con potencial para la grandeza. Al ser invitado a un círculo chamánico, In'Gor despertaría esta verdad, un potencial desconocido, dominando la magia extraída de la ira de Ymiris, llegando a convertirse en un poder a tener en cuenta. Aún así, no era suficiente. Nunca lo era. Para derrotar a Pasotrueno, necesitaría más. Tras robar el Legado de su padre, In'Gor realizaría un ritual antiguo y prohibido, uno que iría más allá de la pura magia de la Sangre Primigenia y sacaría provecho del mismo poder la muerte.

Al aventurarse hacia la Maldición, el chamán realizó el ritual en el lugar de una masacre espantosa, donde los cadáveres mutilados y calcinados de miembros de la Legión resistían el paso del tiempo. Alzando la Efigie del Caos, abrió su alma y atrajo a los espíritus de los muertos para que entraran, consumiéndoles por su incesante hambre de poder. El ritual fue un éxito—pero en ningún momento In'Gor se preguntó el precio que llegaría a pagar.

Al desafiar a Pasotrueno abiertamente con la mirada de muchos de sus hermanos sobre él, In'Gor seguro que haría historia. El oerikano y el cíclope lucharon durante horas, y cuando In'Gor pensaba que ya estaba en ventaja, todo empezó a venirse abajo. Se aprovechó codiciosamente de sus nuevos poderes, perdiendo el control de su magia, y casi su vida, ante Pasotrueno.

Derrotado y forzado a huir hacia la Maldición, descubrió el coste de su arrogancia: había sido poseído por unos antiguos y poderosos espíritus de la Legión, que deseaban usar su carne como propia. Con los espíritus retorciendo su cuerpo y amenazando tomar el control de su mente, In'Gor desafió a las probabilidades y salió vivo de la Maldición.

Ahora, además del abrazo de la muerte directo sobre su cuerpo curativo, el chamán mantiene los espíritus a raya, todo mientras resiste los tortuosos susurros y busca un modo de hacer que obedezcan. A pesar de su espantoso estado, sabe que nunca ha sido tan poderoso. Una vez que conquiste a sus poseedores, tendrá a mano su venganza. Tiene que derrotar a su archienemigo y unir a sus hermanos.

Efigie del Caos

El Legado, una vez conocido como Puño del Caos, ha tomado muchas formas a lo largo de los siglos. Las antiguas historias de la Sangre Primigenia hablan de Octna, el Guerrero Profeta, el gran libertador. Aunque algunas difieren mucho, algunas hablan del arma que portaba Octna, una que era usada para realizar hazañas dignas de ser legendarias. Algunas dicen que originalmente era un martillo, mientras que otras dicen que era un bastón elemental, pero al final, cayó en las manos de la dinastía In'Grok. In'Gor, empoderado por las enseñanzas del Takra del Espíritu, el círculo chamánico, juró promover una nueva era para la Sangre Primigenia, y en sus manos, el Legado se convirtió en la Efigie del Caos, un símbolo de poder espiritual. En realidad, el Legado no es más que un trozo de metal, lo suficientemente sencillo para ofrecer a su portador el mayor don: posibilidades. La posibilidad de cambiar el cuerpo y alma.

Desde la llegada de Pasotrueno, incitando el cisma entre chamanes y berserkers, la Sangre Primigenia se ha cegado ante el verdadero poder de la Efigie del Caos. Al contrario que otros Legados, no se empodera con la voluntad del usuario, sino que cataliza el propio poder del portador, sintonizando con su poder espiritual o físico, simbolizando los principios básico de los Takras Gemelos enseñados por Octna. Y aún hay potencial oculto dentro del Legado. In'Gor deberá sobreponerse a su fragilidad, aprender a sacarle provecho al poder que se aprende en el Takra de Piedra, y convertirse en un Guerrero Profeta, y entonces la Efigie del Caos revelará su verdadero poder.



▣ La vida es una melodía caótica, una que da tanto como toma, e In'Gor sabe cómo bailarla al son. El chamán ve a sus sujetos como meras herramientas que le guiarán para reunir a la Sangre Primigenia, y si para ello deben morir, lo harán con una explosión, arrastrando a los enemigos de In'Gor con ellos. Al estar poseído por antiguos espíritus de la Legión, puede aprovecharse de una parte de sus poderes, ya que se resisten al chamán, amenazando con controlar su mente en algún momento. In'Gor hace caso omiso, ya que sabe que en la Maldición yace el poder para conquistar su tormento.

LIENA LA SOÑADORA

Liena nunca albergó ilusiones sobre el Cónclave ni de su papel en él. Desde que se convirtió en una aprendiz, desecha las emociones a favor de la inflexibilidad y la fría lógica, ya que había visto el destino de aquéllos que esperaban que sus maestros compartieran su conocimiento o mostraran compasión. Solo eran cabras, ciegas mientras se dirigen a morir al altar de la lucha de sus maestros por la dominación. Para evitar tal destino, Liena debía asegurarse la divisa más grande del Cónclave: el poder. Sin embargo, no era suficiente para convertirse en maestra, seguía comprometida con una de las Esferas. Liena quiso ser una Nexi, una singular maga con poder incomparable. Poco a poco, ganó suficiente confianza para que le permitieran investigar en las cámaras internas del Oráculo de Molech. Ahí fue donde encontró el motivo de la ascensión: una sala oculta, que escondía varios Legados tanto de los ojos de los maestros como de los ojos de los aprendices—y un aviso para dejarlos estar.

No siendo una que escucha la sabiduría de magos muertos, Liena exploró las profundidades, y aprendió que uno de esos Legados podía producir Liastrum, una pequeña pero infinita fuente de poder. Éste fue el logro que la diferenciaría, pero también podía desaparecer fácilmente. Para asegurarse su plaza como Nexi, este poder tenía que ser suyo, y solo suyo. Liena implantó este Legado dentro de su carne, convirtiéndose tanto en su maestro como en su anfitrión. Liena era ahora un Legado viviente.

Nunca más tendría que rogarle al consejo que le diera acceso a más Liastrum: ella tenía todo el que quería dentro de su propio cuerpo, fluyendo por sus venas. Conforme su poder creció, su control sobre él se volvió más inestable. Desestimó la influencia corrupta que provocaba el Liastrum y, por su propio diseño, el Legado no podía ser eliminado de su carne. Liena se desesperó cuando se percató que le esperaba un destino peor que la muerte.

Cuando había agorado todas las investigaciones disponibles del Conclave, Liena recurrió a tradiciones extrañas y malentendidas. Había escuchado historias de cómo la magia de la Sangre Primigenia podía limpiar las heridas de la influencia del Liastrum, y de cómo las almas de los guerreros vivían dentro de constructos de barro y carne. Hizo un trato con un chamán, y uniendo el conocimiento del Cónclave con la extraña magia de la Sangre Primigenia, Liena entró en un sueño profundo dentro del barro primordial.

Aquella cosa que emergió fue Kar-Mamok, la prisión de Liena, pero una prisión bajo su control. La corrupción del Liastrum en sus venas no había sido revocada, solo parada. Aún así, la maga ahora sueña con el día en el que será libre de esta prisión, y guía a su nueva forma a buscar en la Maldición la clave de su salvación.

Kar-Mamok

Seleja es un lugar de numerosas tradiciones mágicas, cada una con sus propios rituales y poderes. Pero es la Sangre Primigenia, los hijos de Ymiris, quienes portan la magia primordial pura de la Madre Suprema, la esencia del mundo. A través de este poder, pueden insuflar nueva vida a sus hermanos mortales heridos. Esculpiendo monstruosos golems de barro primordial y de la carne de sus hermanos y hermanadas, los chamanes preservan las almas de la gente de dentro, de forma que puedan seguir viviendo. Estos constructos se convierten en sirvientes sin mente que obedecen la voluntad de su maestro chamán. Estos golems, sin embargo, nacen casi al final de una vida, cuando la mente ya ha sido agarrada por los tentáculos de la muerte. ¿Qué pasaría si se pudiera preservar la voluntad y la mente?

Cuando el chamán selló el pacto con Liena, él esperaba que el cuerpo de ella fuera absorbido por el barro primordial, donde se convertiría en un solo ser con el golem: una marioneta como tantos otros—una que le garantizaría acceso ilimitado al Liastrum. Para su sorpresa, el Liastrum que se filtró desde el cuerpo de Liena detuvo la transformación, y en su lugar, creó un revestimiento que mantuvo a la maga dentro absorbida por el barro creado con sangre. El cuerpo y consciencia de Liena fueron preservados, y yaciendo dentro de Kar-Mamok, entró en un estado comatoso.

Mientras permanece durmiendo, la mente de Liena está en conflicto entre la realidad de su prisión de carne y el reino de sus sueños. En su vigilia, tiene control total sobre Kar-Mamok, pero cuando cae en el sueño, el golem comienza a mostrar su propia identidad rebelándose contra los caprichos de Liena de alguna forma. Ésto es algo inaudito incluso entre la Sangre Primigenia, porque Kar-Mamok solo debería ser una carcasa. Aún así, el Liastrum fluye de Liena, atrayendo a muchos magos que desean aventurarse junto a ella. Pueden potenciarse libremente a través de su Liastrum—siempre que la acerquen a sus objetivos.



▣ Desde a un humilde granjero hasta a un gran Nexi, la adversidad les llega a todos, pero solo los verdaderos maestros pueden transformar su sufrimiento en una victoria. Atrapada en un golem creado con sangre conocido como Kar-Mamok, con un misterioso Legado envenenando su mente y su cuerpo, la determinación de Liena será puesta a prueba mientras explora la Maldición en busca de algo que sirva para su liberación. Con la ayuda de la robusta protección de su golem, y de su propio potencial con el Liastrum, hará lo que sea necesario para volver a tener el control sobre su destino.

LONDRIEL

CUSTODIA DE HECHIZOS

Gritos, pánico, un retumbo tan fuerte que parte el mundo en dos... y luego, silencio. . Ya sea un trauma o que fuera una cría, Londriel recuerda muy poco de la Caída, pero una cosa es cierta: su Legado, el Arco de la Lamentación, le ofreció una piedad que no se la dio a nadie. La chica, mantenida en éstasis durante milenios y reanimada en lo más profundo del territorio de la Orden, era alabada antes de la Caída como una santa, pero no por todos. Su naturaleza erisyr y el poder de su Legado sobre la profana magia del Liastrum la puso en el centro de un conflicto religioso.

Aún así, Londriel llegó a personificar la dedicación de la Orden para un propósito mayor. Llegó a creer que la Caída fue causada por el uso imprudente de la magia, tanto los Eternos como sus sirvientes. Para prevenir que tal cataclismo volviera a ocurrir, el mundo necesitaba un custodio, alguien que tuviera tanto poder como sentido común. Cuando su herencia erisyr ya no podía ser ignorada—considerando los lazos de su pueblo al Cónclave—fue enviada a Quinvala, tierra natal de su pueblo. Los magos del Cónclave le dieron la bienvenida a Londriel con los brazos abiertos, ansiosos por ganarse a un peón tan influyente como controvertido.

Bajo la tutela de Polinore, Londriel se convertiría en una maestra de la magia Liastrum, pero su arrogancia y terquedad, y la de su maestro, serían su perdición. Londriel, siempre inquisitiva, conoció unos inquietantes secretos sobre el Cónclave que le enfurecieron hasta no aguantar más. El Liastrum, elogiado por ser un recurso mágico seguro e ilimitado, estaba lejos de ser lo que los Nexi habían fingido. Envenenaba la mente y el cuerpo de su portador, e incluso más preocupantemente, podía causar daños permanentes en el tejido de la realidad donde se usara. Al denunciar abiertamente la negligencia del Cónclave, Londriel desató un juicio contra ella y su maestro, que resultó en el ostracismo de ambos.

Peor aún, su maestro permaneció en silencio cuando ambos fueron acusados y sentenciados.

Londriel, sin embargo, considera que su castigo, decretado por una corte corrupta, justifica claramente sus acciones. Ahora, se dirige sigilosamente hacia la Maldición, en busca de conocimiento sobre la Caída y su pasado, para poder salvaguardar Selejia de sus abusadores, con la fuerza si es necesario. Ella debe ser la que lo haga, por supuesto, porque ella ya ha visto el fin, que resuena en lo más profundo de su alma—y no permitirá que ocurra de nuevo.

Arco de la Lamentación

Este Legado es una joya de ámbar azul, con la forma de una simple estrella, pero su poder es innegable, ya que protegió a Londriel en la Caída, durante cientos de años dentro de la Maldición, e incluso del propio paso del tiempo. Hace casi ochocientos años, una de las primeras expediciones de la Orden a la Maldición volvió con lo que pensaban que era un símbolo de los Eternos, una niña, encerrada en un ataúd de ámbar azul, el Arco de la Lamentación. La niña parecía dormir plácidamente, sin saber nada de su alrededor ni del caos que le siguió a la Caída. Fue llevada a Tempras, la ciudad sagrada, y consagrada como la “Santa en Ámbar”. Ahí, Londriel permaneció durante siete siglos, hasta que un mago del Cónclave tuvo la oportunidad de visitarla y se percató de que el Arco era realmente Liastrum cristalizado.

Aunque ninguna arma o poder había sido capaz de dañar el Arco hasta ahora, cuando el mago del Cónclave, ansioso de aprovecharse del descubrimiento, intentó robarlo con el uso de un hechizo de transposición, el toque de liastrum mágico puro provocó que el cristal se rompiera con una explosión violenta de energía. La explosión dejó solo el núcleo cristalino y la niña erisyr fuera. Desde ese día y, quizá, desde antes de la Caída, el Arco había estado vinculado con Londriel, y cualquier intento de separarla del Legado había tenido desastrosas consecuencias para los involucrados. Parece que quiere protegerlas, y tiene un extraño efecto mágico sobre todo lo que le rodea. Mientras que el Liastrum funciona como un catalizador de magia desestabilizando el tejido de la realidad, el Arco tiene el efecto contrario, extrayendo el poder mágico para traer orden al mundo. Sea cual sea el alma sacrificada para dar poder a este Legado, parece que tenía en su corazón la preservación del mundo sobre la magia caótica. No hay mejor portador para este Legado que Londriel.

▣ A pesar de su conexión a la Orden y el Cónclave, Londriel encuentra defectos en ambas facciones. La Orden es demasiado fanática en su fervor y devoción, anteponiendo la fe a la lógica, mientras que la avaricia y arrogancia del Cónclave llevan la magia al límite. Tal comportamiento fue el que llevó a la guerra a los Eternos y a la pérdida de la edad dorada del mundo que ella conocía. Londriel no teme más que una segunda Caída, una donde la Maldición devore al mundo de golpe. Ella se ve a si misma como una guardiana honrada en un mundo lleno de locos insensatos que no entienden el peligro de sus acciones, dado que recuerda aún lo suficiente el mundo antes de la Caída y entiende lo que se ha perdido.

POLINORE

ARCHIVISTA PRIMIGENIO

Polinore, un hombre bendecido con carisma e inteligencia en igual medida, fue una vez el más prometedor—si bien rebelde—aprendiz que el Cónclave había conocido. Debido a sus prodigiosas habilidades mágicas, pronto se le permitió enfrentarse a la Mirada de Molech, la última prueba para ser Maestro del Cónclave. Para permanecer ante el Oráculo de Molech, fuente de todo el Liastrum, y obtenerlo y controlarlo, era una prueba que pocos sobrevivían. Polinore volvió, vivo pero cambiado para siempre. Su comportamiento alegre se fue, reemplazándolo una fachada severa y afligida. Esa cosa terrible que había atestiguado, sea lo que fuera, nunca hablaría de ello.

Todos pensaron que estaba loco cuando decidió aventurarse a la Maldición, en vez de esperar un tiempo hasta que su influencia fuese lo suficientemente grande para enviar agentes en su lugar. Polinore, sin embargo, volvió, portando un Legado de gran poder, el Guantelete de Runas. En los años posteriores, cada riesgo que corría daba sus frutos, y su rápido ascenso le hizo un evidente sucesor del rol de Guardián del Oráculo de Molech. Ésto llegó con un coste: ojos sedientos de poder le miraban desde todas partes, esperando el momento para echarlo. Cuando su aprendiz, Londriel, dio el paso para denunciar la corrupción del Cónclave, estos ojos vieron la oportunidad. Ambos, maestro y pupila, fueron acusados con falsas acusaciones, llevando así a la caída de Polinore y al exilio de Londriel.

Como castigo, el Consejo de los Nexi le quitó a Polinore su rol de Guardián y lo degradaron a una posición burocrática de poco poder político. Se convertiría en el Archivista Primigenio, supervisando el retorno de la expediciones a la Maldición y la explotación de sus descubrimientos. Polinore, sin embargo, había maniobrado inteligentemente para estar cerca de las Reliquias, usando su acceso privilegiado para el control del flujo de información sobre ellas, y a través de ésto, el flujo de poder para Quinvala. Sus colegas ahora temen que Polinore pueda romper el Equilibrio de las Esferas, pero la avaricia raramente nubla su mente.

A través de todas estas maquinaciones, Polinore guardó muchos secretos, pero ninguno tan terrible como su deterioro en la Mirada de Molech, habiendo sido salvado solo por la intervención del Vestigio, el cual le reveló una nefasta verdad: el Oráculo no solo está incompleto, sino al borde del colapso.

Ahora, Polinore es el elegido del Vestigio, su único protector, imbuido con la misión de descubrir sus piezas y recomponerlo entero, aunque ignorante será el que quiera pasar una vez que esta misión sea completada.

Guantelete de Runas

Solo un idiota intentaría aventurarse en la Maldición cuando muchos otros magos más experimentados han fracasado. ¿Por qué arriesgar la vida de uno cuando hay aprendices y mercenarios que pueden hacer el mismo trabajo sin apenas gastos, solo la vida de insignificantes peones? Puede que Polinore fuera un prodigio como estudiante, pero solo recientemente ha sido reconocido como maestro, y ésto ya es demasiado, incluso para él. Muchos se regocijaban con la posibilidad de ver a un joven y petulante fracasar. Sin embargo, para su consternación, Polinore volvió totalmente solo, portando un nuevo guantelete de fabricación antigua y de inconfundible poder, mostrando su victoria. Esta hazaña le permitió ascender rangos del Cónclave rápidamente hasta ser el Nexi de su propia Esfera.

El Guantelete de Runas permite a Polinore manipular el Liastrum con tal potencia y refinamiento que la mancha de Liastrum ha dejado de aparecer por la piel de Polinore, manteniendo su corrupción a raya. Sus antiguos patrones indican que esta herramienta fue uno de los primeros prototipos de estos objetos, ahora vital para cualquier Mago del Cónclave. Hay pocas menciones de este Legado en los archivos, pero los que hay revelan que fue fabricado por el propio Molech, la Serpiente de la Lógica, usando el alma de un erisyr extremadamente habilidoso, quien era su más prodigioso aprendiz. Al morir un aprendiz con tal potencial, uno que había prometido igualarle, Molech lloró. Que la Serpiente de la Lógica derrame una lágrima convierte toda la historia en algo tan alucinante como dudoso de que pasara.

Algunos han visto el Legado resplandecer, ya que evoca el poder de la magia que ha atestiguado. Más allá de eso, el guantelete parece registrar la información a través de un método desconocido, compartiéndola solo con su portador. Polinore ha necesitado años para dominar realmente el Guantele de Runas, descubriendo que, a través de su conexión al Oráculo de Molech, el Legado puede ofrecerle destellos de de un futuro cercano. Justo lo suficiente como para permitirle elegir el mejor camino ante una situación, una ventaja táctica que ha salvado su vida muchas veces en las batallas.

▀ Así como Polinore llegó a despreciar las maquinaciones políticas de Quinvala, la verdad es que nadie mejor personifica los métodos del Cónclave que el Archivista. Su sed de poder y conocimiento es incomparable, y es frío, calculador, y efectivo con sus métodos. Polinore entiende que la gente se preocupa solo por cualquier cosa siempre y cuando le beneficie, y nada más. Conoce este juego, y a través de meticulosos e inscrutables planes puede hacer que la gente se mueva como los peones que son. La naturaleza incompleta del Oráculo de Molech es vista por Polinore como un obstáculo que solo él puede superar. Nunca abandonará este objetivo, porque sería admitir que todo lo que ha sacrificado por el poder sería en vano.

SIGRITH ANDRAVOS

Desde una edad temprana, Sigrith escucha una misteriosa voz en la oscuridad que le llama. La voz le pedía que realizase grandes actos, guiando sus pasos desde que era una creyente de baja cuna hasta un Caballero de la Orden del Trono Devastado. Cuando surgió una rebelión en las tierras del norte, la voz incitó a Sigrith a unirse a la lucha, y fue corriendo, bajo superioridad numérica, pero con sus ojos en llamas. Tras la batalla, se encontraría sola entre cientos de cadáveres, protegida por el sagrado escudo Andravon—el origen de la voz. Sigrith y su Legado se habían encontrado, guiados por la fe y el destino.

Bajo el escrutinio de los grandes poderes de la Iglesia Valcarista, ella fue confirmada como la portadora por derecho del Legado, una elegida de los Eternos. Ese día, la voz de Andravon fluyó a través de ella, y los presentes escucharon una profecía siniestra: un gran levantamiento en la Maldición iba a comenzar, y abriría el camino de la salvación—o condena eterna. Sigrith recurrió a aquéllos que eran de alma honrada para que se comprometieran con la causa. Nadie que fuera testigo podría haber negado la verdad de sus palabras, y así, muchos se hicieron sus seguidores.

Entre sus soldados, se rumorea sobre la terrible determinación de Sigrith para decidir quién será salvado y a quién se le dejará morir. Sus compañeros más cercanos atestiguan que, incluso cuando ordena a soldados hacia la muerte, sus ojos brillan con una certeza inflexible; ella no toma decisiones, en su lugar lleva a cabo la voluntad de los Eternos dictada por Andravon.

La Iglesia Valcarista la exhibe como la “Elegida Bendecida”, aprovechándose de su incuestionable fe para alcanzar sus objetivos. La Orden ha decretado que es el momento de apropiado para comenzar la Gran Reconquista, llamando a sus ejércitos a que retomen Selejia de mano de los infieles. Sin embargo, Sigrith marcha bajo las órdenes de un poder superior. El Andravon ha revelado que en una antigua ciudad de Osterath, en el centro de la Maldición, el poder para “poner al mundo bien” espera para ser reclamado. En el nombre de los Eternos, ella tomará ese poder, cueste lo que cueste.

Andravon, Escudo de los Eternos

Cuando la guerra se propagó entre los Eternos, los mortales aprendieron que incluso los dioses podían ser tumbados. Para la gente de Olem, sus dioses, los justos Eternos del Triunvirato, no podían permitir que perecieran. Y así fue como se crearon los Varangast, guerreros de incuestionable lealtad y de violenta fuerza, elegidos para ser la guardia personal del Triunvirato. Con poderes concedidos por los Eternos, eran temidos por su destreza en combate y por su fanatismo sediendo de sangre. Una lástima que el Triunvirato fuera asaltado por todas partes, ya que incluso el poder de los Varangast no pudo detener la marea.

Oster, Maestro del Trono, fue mortalmente herido por un asesino, y los custodios fueron degradados por su fracaso. Antes de que Oster pereciera, le suplicaron, y rezaron que fueran castigados, y al hacerlo, que borrarán su vergüenza. Oster, en vez de eso, decidió bendecirlos, como último acto de piedad. Su propia alma sería sepultada dentro del Trono de Olem, y las almas de los Varangast se convertirían en sus guardianes, transformados en Legados que siempre permanecieran vigilantes, prestando su fuerza para proteger la visión del Triunvirato.

Cuando Osterath fue asediada, y la muerte era cierta, los supervivientes huyeron portando los mayores tesoros de una era pasada. El Andravon, que una vez fue la estatua de piedra que vigilaba la entrada a la cámara del Trono, fue roto y engarzado en un escudo. Ha sido portado solo por los fieles más devotos, que sueñan con restaurar un que lleva mucho tiempo perdido. Tiene el poder de sacrificar las vinculaciones por juramento hacia el Triunvirato, para proteger a otros, de forma que se haga la voluntad de sus antiguos maestros.



❖ Sigrith es una verdadera creyente, quizá más que incluso algunos miembros de alto rango de la Iglesia Valcarista. Sabe que en su corazón, la visión del Triunvirato, un paraíso en la tierra, aún es posible y que merece la pena pagar cualquier precio para conseguirlo. Aún así, su corazón crece fuerte como el Andravon, en su inescrutable sabiduría, que la dirige dejando a inocentes perecer, o incluso aplastándolos ella misma, de forma que la voluntad del Triunvirato sea llevada a cabo. Puede que sea misericordiosa, pero su deber deja poco espacio para la piedad.

PASOTRUENO

Desde la Maldición, de las heridas infecciosas que sangran caos, emergió un titán monstruoso como ningún otro ser en Selejia. Al principio era considerado un mito entre las diferentes naciones, pero el repentino incremento de asaltos a caravanas, la desaparición de exploradores en Paxos, y la enemistad entre hermanos dejó claro que algo había cambiado drásticamente.

El primer informe específico llegó de un soldado de la Orden, encontrado apaleado y en estado de shock. Su pequeña escuadra había sido enviada a investigar las haciendas cercanas a Paxos, cuando los diezmos dejaron de fluir. Lo que encontraron fue una absoluta carnicería, propagada por un monstruoso gigante, cuyo único ojo brillaba como sangre recién derramada. El soldado tiró su equipación y huyó, dejando a sus colegas a su suerte. La Orden intentó mantener esta historia en secreto, pero pronto se propagó por las rutas comerciales, alcanzando Belyos y Quinvala. Así comenzó la leyenda.

Aquéllos que siguen a Pasotrueno, ahora considerado una de las mayores amenazas de Selejia, claman estar cautivados por un fervor superior incluso a los que provoca el brebaje de batalla que crean los chamanes. Su presencia enciende un fuego dentro de sus almas, haciend que un suave susurro se convierta en un potente rugido, hasta que ya no puede ser denegado. Aunque muchos atribuyen ésto a Pasotrueno, los sabios saben que esta furia en batalla emana de su Legado.

Desde su llegada, Pasotrueno había tenido un extraño efecto en la Sangre Primigenia. Los Hermanos ermitaños salieron a la luz, eligiendo alinearse con Pasotrueno, o de lo contrario contra él. Paxos, que ya es una de las regiones más peligrosas de Selejia, se convirtió en sentencia de muerte para cualquiera que viaje sin ir en grupo. Sin embargo, una nueva era está a punto de empezar.

Algunos chamanes reclaman haber traducido el extraño lenguaje de Pasotrueno, declarando que es la voluntad de Ymiris manifiesta, que ha venido a guiar a sus seguidores hacia la Maldición, donde la Madre-Suprema está esperando a que la liberen de su dolor.

Ojo de la Tormenta, Joya de la Furia

Muchos de los que han visto a Pasotrueno se han quedado atónitos por la mirada. Después de todo, él es el único miembro conocido de su especie, un ser que habla en un lenguaje extraño, que no le mueve nada salvo sus impulsos. Lo que no sabe nadie, sin embargo, es lo caótica que es la mente del cíclope. Para Pasotrueno, su pasado llega con visiones febriles que no recuerda bien, donde la memoria y la locura se mezclan en una cacofonía de ideas.

Cuando el Ojo de la Tormenta brilla, la memoria de Pasotrueno le vuelve lentamente, mientras duerme bajo el humo del incienso y el canto de los chamanes. Sueña con la presión de cadenas alrededor de su cuerpo, con la impotencia que siente cuando una gema roja eclipsa su visión, y el intenso dolor que le provoca al perforar su ojo. Sueña con el combate, mientras lucha a la sombras de muros enormes, golpeando a soldados paralizados del horror. Sueña con otros como él, caídos en la batalla, con su piel grisácea manchada de rojo por su propia sangre, mientras soldados dorados les rajan el cuello. Sueña con desafíos, con aplastar a sus opresores bajo sus pies, y el corto júbilo que ésto le produce. Escucha un grito estruendoso y ensordecedor que se divide en miles de otros gritos horribles. Sueña con angustia, odio y desesperación, pero sobre todo, sueña con la ira.

Mientras que otros Buscadores están potenciados por sus Legados, Pasotrueno está atormentado por el suyo, ya que la joya quema su mente con una inmensa ira, que demanda venganza por un viejo crimen olvidado. A primera vista del enemigo, siente la furia filtrarse por su ojo como si fuera una enfermedad, sobrepasando su mente e infectando a todos los de su alrededor. Sin embargo, algo ha cambiado, ya que ahora el Ojo de la Tormenta arde en la mente de Pasotrueno con visiones de un camino a través de la Maldición—ofreciendo sus tan deseadas respuestas. El cíclope alcanzará la verdad, incluso si tiene que escalar una montaña de cuerpos recién muertos, ya que ha estado ciego durante mucho tiempo.

▣ Incluso aunque el asombroso surgimiento de Pasotrueno ha avivado muchos rumores sobre sus orígenes, su objetivo aún se desconoce. Sea la verdad que sea, es innegable que su comportamiento refleja el de la Maldición. Él es caótico, agresivo, y brutal, y su mera presencia parece instigar el mismo fervor en sus seguidores. Sin embargo, hay algo más para Pasotrueno que lo que el ojo puede ver, que el Tirano ha perdido, pero que está buscando. Dentro de la Maldición, sigue un camino que solo él puede ver, mostrado ante él por su Legado, guiándole hacia una Reliquia que todavía tiene que encontrar.

VORENDAL

EL CORAZÓN TERRIBLE

Conocido por su peligroso carisma, palabras afiladas como cuchillos, y por su destreza y crueldad en el campo de batalla, la presencia de Vorendal es difícil de ignorar. Hasta es encantador, de forma peligrosa. Hay rumores, aunque él es cuidadoso al no confirmar ni desmentir nada, que dicen que le gusta crear un aura de misterio y peligro.

Lord Stevas Vorendal primero obtuvo el renombre del que goza ahora hace doscientos años, durante la infame Cruzada de la Iluminación. Las tensiones crecieron cuando la Orden inició una purga religiosa, marchand sobre las Ciudades Estado Soberanas del continente, intentando forzarlas a abandonar cualquier fe que contradijera la Palabra de Valcaris. Cuando asediaron la ciudad comercial de Veloma, la Legión rechazó desocuparla. Se mantuvieron firmes por sus principios, y también para ganar confianza entre los poderes libres.

Pocos pensaron que se podía alcanzar la victoria, pero Vorendal estaba por encima de los miopes fracasados. Se presentó directamente a la Reina de los Muertos, le prometió que acabaría la batalla antes de empezar, y que solo necesitaría la aprobación real. La Reina temblaba con esta proclamación; no porque temiera al hombre, sino por lo que implicaban sus palabras y conducta. Ella siempre había sabido el terrible precio que tendría que pagar para derrotar a los ejércitos del enemigo, las atrocidades que tendría que cometer, y ante ella había uno parado que pagaría este precio con una sonrisa. Le dio su bendición, por lo que Vorendal fue liberado sobre el mundo.

Usando el Legado que reside dentro de su pecho, el Corazón Confinado, alzó un ejército de los cadáveres leales a la Orden, tanto pueblerinos como soldados. Con cada muerte, su ejército crecía, ya que los muertos alzados daban la bienvenida a sus parientes sin prejuicios. Pronto, acabó con el asedio a la ciudad-estado de Veloma. Una oleada de muertos avanzó rápidamente entre las fuerzas de la Orden de forma tan cruel que los pocos atacantes que quedaron necesitaron ritos de los sacerdotes valcaristas. Al final de un solo día, la Orden fue forzada a retirarse, y nunca más volvieron a excederse.

Este excepcional logro elevó a Vorendal a la posición de mano derecha de la Reina, pero el Corazón Terrible no aceptaría ser un segundón.

Estando en la corte, planeó pacientemente el día en el que sería coronado como Rey de los Muertos, solo para ser desdeñado por el Amatrix y el espíritu de Ptan-Ravalum.

La furia de Vorendal era inconmesurable, pero rechazó aceptar la derrota. En la Maldición, busca el poder para doblegar a Amatrix a su voluntad, ya que si el Vestigio no la acepta libremente, entonces será conquistado.

El Corazón Confinado

La llamativa presencia de Lord Vorendal es parcialmente debida al Legado incrustado en su pecho, el Corazón Terrible, que emana energía oscura que sustenta tanto al Caballero Caído como a los cadáveres que alza. Sin embargo, mucho antes de que estuviera del lado de la Reina, durante el comienzo de la Era del Legado, Vorendal ya era un señor de la guerra temido y poderoso, con un nombre diferente, ahora perdido en el tiempo. Al sentir el paso de los años sobre él, buscó en Selejia una manera de superar a la muerte. Todavía tenía mucho que hacer antes de dejar que los fallos de su cuerpo le alcanzaran.

Su búsqueda le llevó a un clan nómada de erisyres. Estos magos habían atestiguado la Caída y juraron prevenir que cayeran en las manos equivocadas los conocimientos mágicos peligrosos y los antiguos artefactos poderosos. Estos Custodios protegían una serie de Legadaos, cuyos nombres y actos debieron ser borrados de la historia. Al carecer de poder para destruirlos, los Custodios vigilaban estos Legados. Entre esta gente, Vorendal met Akriphista, una joven erisyr con talento para combinar diferentes tradiciones mágicas. Con un alma joven y una curiosidad ilimitada, cayó en sus encantos. Sin ni siquiera darse cuenta de su error, su conocimiento cayó en sus manos, y Vorendal aprendió el secreto del Corazón Confinado, un Legado que podía extender la vida de uno.

Se realizó un ritual, y Vorendal desechó su corazón de carne y lo cambió por uno frío de piedra y metal. Consumió lo que le quedaba de humanidad, convirtiéndose en una fuente maligna de poder. Creado con el alma de alguien que una vez llegó a la victoria con sangre y dolor, el Corazón Confinado había encontrado a su anfitrión perfecto en este señor de la guerra. Conforme Vorendal avanza dejando atrás un sendero de muerte y destrucción, el Corazón Confinado mantendrá su cuerpo a raya de la putrefacción que le espera más allá del velo. La energía del Legado no solo le permite a Vorendal negar la muerte, sino también a los peones que le ayudan a alcanzar su camino a la gloria.



▣ Stevas Vorendal se ve a si mismo como el único líder digno de la Legión, el único capaz de guiarla a la verdadera victoria, porque su mente no está nublada con emociones inútiles, como la piedad o el amor. Él es un Caído, más allá del alcance de la muerte y del deterioro, pero aún posee su mente y su libre albedrío. Tantos siglos le han convertido en un gran guerrero, pero uno que ve el valor de usar el terror como arma, un arma tan afilada como su propia espada. El terror que causa no es un capricho, sino una herramienta que usa con grandes efectos. Ha conquistado la muerte, y ahora le sigue el mundo.

Creación del mundo y Transfondo:

Tiago Bonifácio
Artur Montezuma
Clarice França
George Mann

Director de Arte:

Alvaro Ribeiro

Coordinador de Arte:

Beto Menezes

Arte:

Alan Marson
Pedro Carlos
Victor Harmatiuk
Bruno Müller

Diseño Gráfico:

Caio Augusto
Fabio de Castro

Coordinador de Producción:

Rodrigo Krug

Producción:

Marcela Fabreti

Publicador:

Renato Góes

Traducción:

Salvador Clemente

© 2026 Kraken Corporate LLC. All rights reserved. Loot Studios® & Malediction™ are trademarks owned by Kraken Produtos Digitais LTDA. Developed by Kraken Corporate LLC and distributed by Loot Studios, 16192 Coastal Highway, Lewes, Delaware 19958, USA.



¡Escucha, Oh Buscador!
Atiende la terrible llamada de la Maldición,
La voz de una diosa moribunda
Sus terribles profundidades abiertas al saqueo,
Pero solo para las almas valientes...
O cualquiera que sea igual de insensato.
No seas tentado por el confort del mundo civilizado,
Sino por deseo de poder,
Y apresúrate,
Entra en la herida eterna que tiene respuestas a nuestro futuro,
Vinculada a ritos arcanos de Reliquias de una era pasada.
¡Y ten cuidado!
Dentro de las turbias nieblas y sombras cubiertas de sangre,
Acecha una semilla de intenciones malignas.
¡Así que date prisa, Buscador!
Coge tus armas,
Y desciende al seno de una madre moribunda,
Enfréntate al olvido,
Y vuelve con la llave que nos salvará a todos.

— La Canción del Buscador (origen desconocido)