



Guía de ambientación

v 1.2

Documento para la ambientación de Historias de Taberna de:
Alex Santonja "Kano" (kanohawk@yahoo.es)
Jorge Coto "Tiberio" (elponey@gmail.com)

Editado por Trasgotauro Ediciones. <http://trasgotauro.rolbies.com>
Los autores de este documento permiten su libre distribución siempre que no se realice con fines lucrativos y siempre que se respete su autoría.
22 de febrero de 2010



Índice

Índice	1
Historia de Aleph	1
La Era de la Escritura	1
Génesis	1
La gran escisión	1
La traición de Lieche	1
La Era de la Oscuridad	2
La Era del Esplendor	2
La Era del Desarraigo	3
La Era del Letargo	3
Dioses	3
Dioses mayores	4
Dioses menores	5
Deidades protectoras	6
La Taberna de la Historia Interminable ...	7
Introducción	7
Historia	7
La taberna	7
Personal de la taberna	8

Narradores y otras razones para estar en la Taberna	8
Clientela	9
La jarra de cerveza	9
Entrar y salir de la taberna	10
Historias de la Taberna	11
Geografía	12
Comarca de Vilés	12
La Villa	12
Historia	13
Los barrios	13
Gobierno	14
Cargos políticos	14
Edificios destacados	15
Las alcantarillas	15
Leyendas de la Villa	16
La Villa oscura	17
Idiomas	18

Historia de Aleph

La Era de la Escritura

Génesis

Antes del tiempo, antes de que existiera el mundo, Praetes era uno y solo, flotando en el vacío infinito. La Oscuridad y la luz le rodeaban desordenadamente, en un caos de sonidos y colores, y Praetes meditaba. Y no sabía cuanto tiempo llevaba meditando, pues el tiempo no existía.

Cuando terminó su meditación, creo el Libro. Y comenzó a escribir. Y comenzó a leer. Y cada palabra que escribía, y cada palabra que leía, producía un cambio a su alrededor. Y escribió los nombres propios, con mayúsculas, y nacieron los dioses. Y los leyó en voz alta, y los dioses hablaron. Y escribió los nombres de las cosas, y las cosas fueron creadas. Y puso Orden en el Caos y así surgió el mundo, y la oscuridad, y la tierra, el agua, el aire y el fuego. Y jugó con los nombres de las cosas, y surgieron los montes y los ríos, los bosques y los desiertos. Y nacieron las razas inteligentes, y los demás seres vivos.

Y Praetes leyó las cosas que había escrito, y las montañas crecieron y chocaron unas con otras, y llovió y los ríos se movieron, y las plantas germinaron y aparecieron los bosques, y donde no había bosques los desiertos llamaron a la arena. Y las razas descubrieron que estaban vivas y sintieron curiosidad. Caminaron por bosques y lagos, por montañas y desiertos, y vieron las maravillas que habían sido creadas, y se conocieron unas a otras. Y cada una se asentó donde se sentía más cómoda. Así los camellos fueron a los desiertos, los monos a las junglas y los humanos a las llanuras.

Sin embargo, algunos dioses no estaban contentos. Sabían de la existencia de Praetes, y habían visto el Libro, y querían Escribir y Leer. Sin embargo, Praetes los conocía perfectamente. Él había escrito sus nombres, y los había leído. Pero les enseñó a Leer a todos. A los que deseaban, y a los que no, para que nunca hubiera un dios por encima de otro.

Y los dioses aprendieron a Leer.

La gran escisión

Pronto los dioses comenzaron a Leer lo que Praetes escribía, y el mundo cambió a medida que sus lecturas avanzaban. Sin embargo, la lectura no era la misma para todos. Algunos dioses se centraron en las Palabras de las razas. Otros, en las Palabras de la naturaleza. Y poco a poco la lectura de cada dios fue separándose, especializándose.

Levondel, por ejemplo, se centró en los pasajes relacionados con la caza, la naturaleza y el mar. Krummel siguió atentamente la lectura de los enanos, sus costumbres y su sociedad. Kriech aprendió a Leer todo lo relacionado con el honor, la guerra y el bien.

Sin embargo, poco a poco algunos dioses comenzaron a jugar con las Palabras, buscando la manera de Escribir. Ambicionaban el poder de Praetes, su control

sobre todo lo que existía, incluidos ellos, y se creyeron lo suficiente sabios como para intentarlo. Sin embargo, sus palabras, mal escritas, corruptas, se entremezclaban con los párrafos originales del Libro, viciándolo y transformando su sentido original. En lugar de crear párrafos nuevos, corrompían los existentes.

De esos párrafos surgieron los orcos, los drows, los dragones, los goblins y otras razas. Pero también surgió el dolor de la herida, el llanto de los hambrientos y los sufrimientos de la peste. De las Palabras más puras surgió la muerte violenta, los demonios y el mal en sí. De las más viciadas, el frío helado del invierno, las hierbas venenosas y las palabras afiladas. Y otros muchos males que asolan el mundo.

Praetes vio esto, y se molestó. Expulsó de su lado a los dioses que habían corrompido el Texto. Pero no borró lo escrito por ellos en el Libro, pues no quería que los dioses olvidaran que una vez otros dioses quisieron Escribir y que de esa traición surgieron los males que corrompen el mundo.

La traición de Lieche

Pasó mucho tiempo después de la traición de los dioses que deseaban Escribir. En el mundo, los elfos, enanos y humanos prosperaron, y de las escrituras corruptas de Ardol, aparecieron los trolls, los orcos y los goblins. Pero, mientras los elfos y los humanos eran felices bajo la luz de Praetes, a los orcos y los goblins les dañaba su contacto.

Ardol odiaba esto. Deseaba que sus criaturas acabasen con las criaturas puras de Praetes, pues estaba comido por la envidia después del fracaso en su intento por Escribir. Así que urdió un plan para ayudarles.

Engaño a Lieche. Fingió estar apenado por el triste destino de sus criaturas, y convenció a la diosa Araña de su tristeza, haciéndole creer que tan solo buscaba una manera de conseguir que fuesen felices. Lieche le creyó, y elaboró una enorme tela oscura, tejida con el mismo material con el que teje las pesadillas. Siendo el único material que protegería a los orcos y a los goblins de la luz de Praetes, cubrió todo el firmamento con ella, creyendo las mentiras de Ardol.

Ardol, libre de la luz de Praetes, se volvió muy poderoso. Durante largas generaciones humanas, los trolls, orcos y goblins camparon a sus anchas. Las cosechas no prosperaron, y los hombres y elfos se desesperaron, mientras los enanos, casi exterminados por la oscuridad de las pesadillas, decidieron alejarse de ella, buscando la protección en el subsuelo.

Los dioses sufrieron esta situación, pues poco podían hacer. Lieche enloqueció de arrepentimiento al comprobar la mentira de Ardol y se escondió bajo la sombra de Iriana, que la abrazó con amor entre sus brazos. Kriech la buscó durante mucho tiempo, sin encontrarla, y tuvo que volver ante el resto de los dioses con las manos vacías.

Sin embargo, no estaba todo perdido. Lavondel, la flechadora, utilizó su arco contra el oscuro

firmamento. Creando las estrellas, pequeños orificios que dejan ver parte de la luz de Praetes que se encuentra más allá. Ardol, ayudado por el Innombrable, acudió presuroso a atacar a Levondel, pero cuando estaban llegando se encontraron a Kriech armado y preparado para proteger a su aliada.

Cuentan los antiguos que el combate se mantuvo durante tantos años que el niño que nació cuando Kriech dio el primer golpe murió de anciano antes de que lanzase el último. Sin embargo, el combate no avanzaba. Si Kriech era diestro y Levondel ágil, Ardol y el Innombrable eran hábiles en artimañas rastreras y en ponzoñas. La valentía de Kriech chocaba con la fuerza de Ardol. La destreza de Levondel con las artimañas del Innombrable.

Y fueron estas las que decantaron la batalla. Levondel cayó herida ante uno de los traicioneros golpes del Innombrable. Y habría perecido de no ser por Krummel. Ardol creía que Krummel le ayudaría, ya que los enanos tampoco son criaturas que adoren la luz y de todos es conocido el amor de Krummel por los enanos. Sin embargo, al ver caer a Levondel, Krummel sintió miedo de una victoria absoluta de Ardol y, prefiriendo como compañía a elfos y humanos antes que a orcos y goblins se lanzó al otro extremo del mundo. Blandiendo su poderosa hacha, golpeó con dureza la oscura teldearaña, creando esa fisura que hoy llamamos Sol.

Ardol, ciego de furia, comprobó que su fuerza disminuía de nuevo bajo la luz de Praetes, y antes de ser derrotado, abandonó a sus aliados, furioso, en busca de Krummel para acabar con él. Aunque estaba debilitado, su rabia incrementó su fuerza, se lanzó con todo su poder contra el dios-enano. Y cuando estaba a punto de acabar con él, un grito de Kriech, que resonó en el mundo como un enorme y profundo trueno avisó a Krummel en el último momento. Girándose, Krummel logró evitar la carga de Ardol, aunque no pudo impedir que la espada del malvado arañase su cara.

Al apartarse Krummel, Ardol atravesó el Sol y quemose por la luz de Praetes, pues su cuerpo ya no la recordaba. Enloquecido de dolor, debilitado y furioso, Ardol volvió a Aleph como pudo, y al impulsarse para esconderse empujó la tela que, desde entonces, sigue girando en torno al mundo, produciendo el Día y la Noche.

Ardol, desfigurado y abrasado, se retiró a lo más profundo de Aleph, donde sigue acumulando odio hacia Praetes y su mundo, odiando a todo aquello que no teme la luz. Desde entonces, su lema ha sido "Vencido, pero no derrotado". Lema que todavía aparece pintado en algunas paredes de las ciudades del Imperio, sembrando el temor entre los hombres de bien.

Desde entonces, el firmamento gira en torno a Aleph. La fisura con los años ha ido adoptando forma circular y los hombres le han llamado "Sol", que significa "Victoria" en la antigua Lengua. Con el tiempo, la porción de la tela de Lieche más cercana al Sol se ha ido desdibujando, aclarando, hasta alcanzar un azul claro. En la parte más alejada de la fisura, la infinidad de agujeros creados por Levondel muestra infinitos puntos que dan acceso a la luz de Praetes. Los elfos

llaman estrellas a estos agujeros, y son sagradas para ellos, que dibujan extrañas formas y dan lugar a curiosas interpretaciones.

Tras la batalla, el mundo tuvo que recuperarse de tantos años de oscuridad. Levondel, seriamente dañada y emponzoñada por el Innombrable, se volvió pálida como la plata, e incapaz de mantenerse sobre la superficie de Aleph, se dejó flotar hasta el firmamento, donde aún sigue moviéndose alrededor del mundo, ocultándose y mostrándose en ciclos de 21 días. Los humanos la conocen con el nombre de Luna, aunque los elfos siguen dándole el nombre de Levondel. Krummel salió de la batalla casi indemne, a excepción de una cicatriz que le cruza la cara en diagonal, donde el arma de Ardol le golpeo antes de hacerle desequilibrar. Los humanos y los elfos recuperaron gran parte de la superficie tras grandes y crueles campañas militares. Y los enanos volvieron a replegarse al subsuelo, de donde volvían muy de vez en cuando para ayudar a las razas de la superficie.

De la mezcla entre los humanos y algunos de estos enanos que permanecieron en la superficie surgió la raza de los medianos.

La Era de la Oscuridad

Tras la Era de la Escritura, comenzó un periodo duro para las razas de la superficie. Durante los últimos milenios de la Era anterior, Ardol y sus aliados causaron mucho daño, y aunque en este momento se encontraban libres de su influencia directa, no era así con sus aliados, así como con las razas que lo veneraban, incluyendo a dragones y hordas de orcos.

Cada terreno conseguido a las huestes oscuras lo fue gracias a la sangre derramada de muchos aliados, y grandes historias de héroes se narran de aquellos tiempos. La Era de la Oscuridad, también conocida como la Era de la Guerra Eterna, duró cerca de 12000 años, durante los cuales no se dejó de combatir en ningún momento, e innumerables son los nombres de las batallas que se conservan de aquella época.

Esta era finalizó con el Tratado del Pico Negro. Este tratado, realizado en el año 11943 de la Era de la Oscuridad, creaba un pacto de auxilio entre elfos, enanos y humanos frente a las incursiones orcas después de que estos fueran arrinconados en las Junglas Órcidas.

La Era del Esplendor

El Tratado del Pico Negro, a causa de la constante amenaza órcida, se mantuvo durante los siguientes 6300 años. Fue una época de calma y desarrollo cultural.

Esta calma provocó una época dorada de esplendor y relativa tranquilidad. Los dioses caminaban entonces entre los mortales, y con su ayuda e inspiración se crearon maravillas que siguen sorprendiendo a sus descubridores: La corona de Levomburgo, los Muros Largos de Jadhûm, el templo a Levondel en Lithirien, el Coloso de Greynor, el Círculo de los Druidas y la Espada del Destino son buenos ejemplos.

Además, las especies fueron desarrollándose tanto cultural como socialmente. Muchos de los imperios

que actualmente existen, como Greynor, Jadhûm o Silvania, surgieron en esta era, si bien eran muy diferentes a como son actualmente. Muchos de los sistemas de estudio que utilizan los magos, sabios y eruditos del imperio, se establecieron en esta Era, así como el sistema monetario, el métrico, etc.

Sin embargo, tarde o temprano esta Era tenía que finalizar. Se considera que la Era del Esplendor finalizó con la Primera Guerra de las Colinas.

La Era del Desarraigo

Aunque mucho más tarde se descubrió como una trampa urdida por los clérigos de Ardol, eso no impidió que en el año 6312 de la Era del Esplendor, o el año 0 de la Era del Desarraigo, los elfos de Silvania y los enanos de Jadhûm se enzarzaran en la que posteriormente fue conocida como La Primera Guerra de las Colinas, que duró cincuentitres años. El conflicto se extendió cuando los orcos de las Junglas Órcidas quisieron sacar partido a la situación y el reino de Hungra se vio obligado a intervenir según el Tratado del Pico Negro.

Aunque posteriormente se aclaró la implicación de los clérigos de Ardol como verdaderos causantes del inicio de la guerra, el resquemor de los enanos por la falta de confianza de los elfos y la escasa respuesta del reino de los humanos les hizo apartarse del mundo exterior y encerrarse en su territorio. Sin embargo, fue peor el remedio que la enfermedad, pues los drow aprovecharon su hermetismo para comenzar una época de continua hostigación que se mantuvo durante más de 2000 años.

En la superficie, las cosas no iban mejor. El imperio de Greynor se convulsionaba. La llamada a las armas a causa del Tratado del Pico Negro provocó levantamientos, que causaron la escisión de los reinos de Bhemia, Hungra, La Marca o Konnigsberg. Los elfos, debilitados por su conflicto contra los enanos, se vieron amenazados por especies que hasta ahora no eran más que meras molestias. Además, los humanos dejaron de considerarse como aliados, llegando a tener algunos encuentros por los territorios adyacentes a los dos reinos. Este periodo duró más de 3000 años, y obligó a los enanos y elfos a volver a ayudarse o desaparecer. Desgraciadamente, cerca de 2000 años después, la Segunda Guerra de las Colinas diezmó a los elfos de nuevo, y obligó a los enanos a retirarse de nuevo, donde tuvieron la desgracia de sufrir la Traición Verde.

Y cuando el mundo se estaba recuperando, surgió la Guerra Demoníaca, que dio lugar a una nueva Era.

La Era del Letargo

Hace cerca de 1000 años se produjo la Guerra Demoníaca. Un elevado número de demonios entró en Aleph a través de la Taberna de la Historia Interminable y causó un gran número de desgracias en los distintos reinos, algunas de las cuales todavía se están sufriendo. Gracias al sacrificio de Krummel consiguieron evitar la entrada de un número aún mayor de demonios al mundo de Aleph, pero los que consiguieron acceder fueron suficientes para que la guerra durase unos años.

Los demonios que lograron escapar llamaron a otros demonios, que llamaron a otros. Y aunque los demonios invocados no poseían tanto poder como los que habían logrado entrar por la Taberna, su odio no era menor. Las hordas demoníacas atacaron Aleph desde todos los ángulos. Y fue gracias al ataque a todas las especies la que hizo que estas se unieran contra el enemigo común en la que fue llamada "La Gran Alianza". Elfos, orcos, humanos, medianos, gnomos e incluso dragones, goblins, drows y otras razas menores se unieron contra los invasores.

Actualmente los reinos se encuentran recuperados en gran parte de los desastres que causó aquella contienda, y poco a poco la vida ha ido volviendo a sus cauces normales.

Dioses

En Aleph existen casi tantos dioses como palabras, y un ejemplo de ello es que las ciudades del Imperio suelen tener un templo o algún altar "al dios desconocido" con lo que la ciudad intenta evitar ofender con su ignorancia a algún dios del que nunca haya oído hablar. Estos altares sirven también a aquellos acólitos o clérigos que deseen rezar a su dios pero no exista un templo o altar dedicado a él. A medida que Praetes ha ido escribiendo sus nombres, los dioses han ido apareciendo y participando en Aleph, influyendo en el mundo, observando y actuando. Sin embargo, no todos son igualmente poderosos. Aquellos cuyos nombres fueron escritos y leídos en primer lugar, como Krummel, Ardol o Levondel son los más poderosos. Su influencia es amplia en toda la tierra de Aleph, sus acólitos son numerosos y sus clérigos pueden tener acceso a poderosa magia. Otros, como Lieche o Elthera, cuya aparición fue posterior, o tortuosa en su creación, cuentan menos acólitos entre sus filas. Lo que no quita que sus clérigos sean también capaces de crear grandes prodigios en nombre de su dios. Tras ellos, una indefinida cantidad de dioses protectores, en su mayor parte circunscritos a zonas concretas, ayudan a sus seguidores en sus peticiones.

Praetes "El lector" (LN): No es mucho lo que se sabe mucho de "El Lector", como también se le conoce. Praetes es el creador de todo, es el que desgrana la realidad a medida que la escribe y la lee del Libro. Praetes no muestra ningún interés por lo que sucede en Aleph, por lo que no otorga poderes a acólitos ni a clérigos. Su símbolo es un libro abierto sobre un atril.

A pesar de la poca atención que dedica a sus seguidores, Praetes es venerado como un dios mayor, y existe un culto oficial en la mayoría de las ciudades del Imperio, sobre todo por parte de aquellos relacionados con los libros. En la entrada a todas las bibliotecas de Aleph suele estar su símbolo tallado sobre el dintel y su nombre se pronuncia en los juramentos y exclamaciones de los bibliotecarios. El culto a Praetes se considera, además, una especie de obligación por parte del estado y los príncipes y reyes del Imperio reciben trato de Clérigos de Praetes, aunque no tengan niveles ni reciban ningún beneficio de ello. El Emperador tiene entre sus muchos títulos el de Clérigo Supremo de Praetes.

Dioses mayores

Árdol "El Señor Oscuro", "el Enemigo" (CM): Dios de los orcos, de la violencia y del egoísmo. Hubo un tiempo en que fue el más poderoso de los dioses pero buscando más poder se corrompió, consiguiendo que Praetes le expulsara. Desde la Era de la Oscuridad vive en las profundidades de Aleph, lamiendo sus quemaduras y tejiendo complicados planes para destruir a sus enemigos.

Árdol actúa como un ser vengativo, intrigante y retorcido, además de inteligente y violento. Odia a los dioses que mantuvieron el favor de Praetes, y vive con el deseo de verles arrodillados a sus pies. Entre sus aliados recientes se encuentran los demonios, y es de los pocos dioses que pueden poner los pies en el Infierno sin ser atacados por las hordas demoníacas. Este privilegio le permite viajar a los Infiernos a "visitar" a su antiguo "amigo" Krummel para regocijarse con su dolor, especialmente cuando alguna población enana es masacrada por un ejército orco.

Los acólitos de Ardol:

- No pueden tener alineamiento Bueno.
- Tienen que impedir que la luz del sol toque su piel. (Es por ello que suelen hacer sus cosas de noche y/o llevar capas negras que les oculten por completo). Esta prohibición puede dejarse de lado si con ello sirven a un plan malvado.
- Deben realizar un acto de crueldad a la semana y uno de extrema crueldad al año.
- Cada cinco niveles, obtienen una mutación caótica.
- Ardol detesta la debilidad. La magia de curación hacen la mitad de efecto sobre un acólito de Ardol.
- Si un acólito de Ardol utiliza la pericia Furia Berseker, esta contará como si tuviera un nivel más.

Los sacerdotes de Ardol reciben las siguientes esferas: *Oscuridad* (9), *Guerra* (5), *Corrupción* (3)

Levondel "La Flechadora", "la Pálida dama" (CB): Es la diosa de la caza, la naturaleza y el mar, y cuando se le reza, las oraciones se realizan mirando a la Luna, pues se cree que es la propia Levondel que observa desde el cielo. Se le considera la madre de las estrellas, pues fueron sus flechas las que las crearon durante la guerra que marcó el final de la Era de la Escritura.

Los elfos la consideran su diosa, pero no es la única especie que le rinde culto. Gran parte de los medianos que viven en la naturaleza, los centauros y los duendes del bosque le rezan con frecuencia. También es venerada entre los caballeros y los marinos, que realizan ofrendas en su nombre antes de salir al mar o embarcarse en una búsqueda. Las lenguas de los mentideros cuentan que fue amante de Kriech, y que quizás lo siga siendo.

Los acólitos de Levondel:

- No pueden tener alineamiento Malvado.
- Han de ser vegetarianos.
- Han de ser piadosos con todo ser vivo, incluyendo los malvados. Toda muerte de una criatura debe evitarse mientras sea posible.

- Han de donar un 10% de sus ganancias a los necesitados, a los sacerdotes de Levondel o a los druidas.
- Los acólitos de Levondel ven a la luz de las estrellas como si fuera de día. Además, necesitan la mitad de comida para alimentarse.

Los sacerdotes de Levondel reciben las siguientes esferas: *Luz* (9), *Natura* (5), *Mar* (3)

Kriech "El Batallador Incansable" (LN): Es el dios honorable de la guerra, los valores de la caballería y la defensa de los débiles. Se le considera dios protector del Imperio y le suelen rezar los caballeros que buscan un combate justo y basado en el honor. En su nombre se realizan las justas y los torneos, y cuando se cuentan batallas épicas, estas historias suelen comenzar con las palabras "Como a Kriech le gusta escuchar...", para narrar posteriormente la contienda.

Desde el principio se opuso a Árdol. Desdeña las artimañas que este utiliza para ganar, aunque le desprecia desde que por su culpa Praetes se alejó de los dioses. Kriech era de los dioses que más disfrutaban de las lecturas del Libro, y aunque intenta suplirlas acudiendo a menudo a la Taberna de la Historia Interminable, sabe que tardará mucho tiempo en volver a Leer.

Precisamente, Kriech es otro de los dioses que se encontraban en la Taberna cuando entraron los demonios, y fue duro para él aceptar la decisión de que Krummel entrase solo para contenerlos. Aunque deseaba entrar él, entendió que si deseaban evitar la invasión del mundo de Aleph por los demonios, debía quedarse en el salón de la Taberna. Que Krummel acabase encerrado en el Infierno y que, a pesar de su contención, parte de los demonios comenzasen la Guerra Demoníaca, es una espina que no ha logrado sacarse de encima.

Los acólitos de Kriech deben cumplir los siguientes requisitos:

- No pueden tener alineamiento Caótico.
- Han de tener algún título nobiliario.
- La ropa de un acólito de Kriech deben estar acordes con su rango y sus enseñanzas nobiliarias deben estar siempre visibles. Un acólito de Kriech jamás se disfrazaba.
- Un acólito de Kriech nunca regatea. Nunca miente.
- Si es varón debe dejarse barba. Las hembras enanas también deben hacerlo.
- Debe odiar a Ardol y sus seguidores.
- Un seguidor de Kriech debe donar al menos un 10% de sus ingresos a los menos favorecidos o a la iglesia de Kriech.

Los sacerdotes de Kriech reciben esferas de: *Guerra* (9), *Hogar* (5) y *Tormenta* (3)

Krummel "El Dios Desterrado" (LN): Es el dios de los enanos, además del dios de la piedra. Se encuentra en el infierno desde hace casi mil años, cuando la Taberna recogió a Jalón y a Dasciros. Un ataque de demonios a la Taberna obligó a Krummel a entrar en el infierno para evitar que los demonios invadieran Aleph de forma permanente, pero eso hizo que el dios fuese atrapado por las hordas

demoníacas, impidiéndole escapar, y sufriendo una horrible tortura desde entonces.

Los enanos sufrieron con su pérdida. Los clérigos perdieron sus poderes. Los acólitos perdieron sus ventajas. El resto de los enanos notaron un pequeño vacío en su interior. Aún después de tanto tiempo siguen teniendo una sincera devoción por su dios perdido, y la mayoría de los enanos dejarían cualquier cosa que tuvieran entre manos si en algún momento se le presenta la oportunidad de ayudarlo.

Cuando Krummel todavía se encontraba sobre la faz de Aleph, otorgaba sustanciosos poderes a sus acólitos y clérigos. Pero desgraciadamente, desde su cautiverio y tortura en el infierno le resulta imposible seguir haciéndolo. Quizás sea por ello que los reinos enanos sean actualmente una sombra de su glorioso pasado.

Los acólitos de Krummel:

- No pueden tener alineamiento Caótico.
- No pueden jamás romper una palabra dada
- Han de respetar un complicado calendario litúrgico en el que destaca la prohibición absoluta de trabajar el último día de cada semana (a no ser que la vida de alguien esté en peligro).
- Han de donar un 10% de sus ingresos a la iglesia.

Para gran pesar de Krummel, sus acólitos no reciben ningún beneficio de su dios.

Krummel otorga las siguientes esferas a sus sacerdotes: *Oscuridad* (9), *Guerra* (5) y *Hogar* (3).

El Innombrable "el Impío", "el Pestilente" (CM): Su nombre esta prohibido en todas las tierras de Aleph, salvo en las Ardientes Arenas. Solo sus más oscuros adeptos conocen el impío Nombre que tenía en el Libro, y muchos de ellos cayeron en la locura al conocerlo. Es el dios de las plagas, tanto mágicas como mundanas, y la sospecha de su presencia o de la de sus clérigos hace que muchos seres se santigüen con el símbolo de su dios.

Es un dios que permanece en segundo plano, al que periódicamente alguien que se siente traicionado por sus convecinos o es empujado por la locura de su devoción, decide adorarlo y realizar un impío ritual, que trae grandes desgracias en forma de plaga. Estas plagas suelen acabar escapando al control del adorador y asolar regiones enteras.

Los seguidores del Innombrable son perseguidos por todo el Imperio y y realizar cualquier ritual que permita al Innombrable, o a sus plagas, acercarse a la superficie de Aleph esta castigado con la muerte.

Los acólitos del Innombrable:

- No pueden tener alineamiento Bueno
- Por cada mes que un personaje sea acólito del Innombrable sufre pequeñas deformaciones, horribles llagas y hediondas pústulas, que poco a poco acaban cubriendo su piel.
- Un acólito del Innombrable puede realizar el rito del Innombrable una vez al año. Este rito incluye el sacrificio de un niño menor de 8 años y se considera un acto malvado en sí mismo. Quince días después del rito, en la población donde se produzca, surge un

brote de peste que puede llegar a extenderse por todo el Imperio. El Acólito pierde un punto de Constitución cada vez que realice este rito.

- Un acólito del Innombrable que haya realizado el horrible rito del Innombrable, gana la pericia de Transmitir Enfermedad cada vez que toque a alguien. El acólito no puede elegir si emplea o no la pericia.

Los sacerdotes del Innombrable reciben hechizos de las siguientes esferas: *Corrupción* (9), *Oscuridad* (5) y *Tormenta* (3)

Groro "El Acumulador" (LM): Dios de la riqueza y la avaricia. Es adorado por ladrones, banqueros, abogados y demás gentes de mal vivir. Los gobiernos suelen aceptar el culto con el pretexto de que no quieren atraer sus iras y arruinar el estado, y entre los consejeros de las grandes ciudades siempre suele haber un clérigo de dicho dios.

Groro vive sobre una gran montaña de riqueza, en un inmenso palacio subterráneo de oro y joyas preciosas, pensando en la manera de conseguir que sus posesiones crezcan. El palacio tiene mil cámaras secretas, y cada cámara mil trampas, la mayor parte de las cuales solo Groro sabe desactivar o evitar. Y dentro de cada cámara centenares de servidores cuentan una y otra vez las monedas, objetos, joyas y otros artículos que el dios guarda celosamente, presentando informes periódicamente, que Groro revisa con esmero.

Los acólitos de Groro deben cumplir los siguientes requisitos:

- No pueden tener alineamiento Caótico.
- Jamás, jamás, jamás de los jamases, dar limosna.
- Se supone que nunca derrochan su dinero. Pero algunos gustan de hacer ostentación de él.
- Otorgarán un 10% de sus riquezas al clero de Groro, el más rico de Aleph.
- Los acólitos de Groro reciben automáticamente 3 niveles en la pericia de Charlatería.

Los sacerdotes de Groro reciben las siguientes esferas: *Fortuna* (9), *Hogar* (5), *Luz* (3)

Dioses menores

Lieche "La Diosa araña", "la Tejedora", "la Madre oscura", "la Diosa Loca" (CN): Suele aparecer representada como una araña gigante, aunque puede adoptar otras formas. Le gusta aparecer como una joven y hermosa tejedora, amable y dulce, teje cada noche sobre los ojos de los durmientes los sueños más apacibles y las más tenebrosas pesadillas.

Es la diosa protectora de la música y las demás artes, y algunos bardos, los más desesperados, le rezan antes de comenzar su interpretación o su obra. Al tener preferencia por los aspectos más oscuros y tenebrosos de las artes, cuando Lieche favorece una interpretación o la creación de una obra, esta adquiere un tono oscuro y enrevesado que en muchos casos sus creadores no desean, pero que no la convierte en una obra menor. Su apoyo a las artes hace que muchos drows sientan un profundo respeto por ella, aunque la teman. Sin embargo, sus mayores

seguidores son los asesinos, atraídos por su control sobre el terror.

Los acólitos de Lieche se denominan así mismos, muchas veces, "tejedores de sueños". En ciertas partes de Salsbury, antiguos acólitos de Lieche toman sustancias que les hacen entrar en el mundo de los sueños durante días enteros.

Los acólitos de Lieche deben cumplir los siguientes requisitos:

- No pueden tener alineamiento Legal.
- Han de vestir ropas oscuras. No es imprescindible que lleven estas ropas siempre, tan sólo que tiendan a hacerlo.
- Los "tejedores de sueños" han de ser personas creativas que al menos una vez al mes creen algo artísticamente interesante. Este requisito es de los más importantes, muchas personas cumplen todos los requisitos para ser acólitos de Lieche menos este, pero no reciben ningún beneficio por ello.
- Existen ciertos ritos que los "tejedores de sueños" siguen anualmente, pero son muy variados según los lugares. Se sospecha que, en el fondo, a Lieche le importan poco los ritos.
- Los acólitos de Lieche pueden reducir a la mitad el tiempo que necesitan para dormir.

Lieche proporciona a sus sacerdotes: *Corazón* (9), *Oscuridad* (3).

Elthera "La Desdichada", "la Hermosa" (CB): Es la diosa del amor romántico y gusta de proteger a poetas y artistas, por lo que suele recibir el culto de juglares, trovadores y elfos. Muchos caballeros gustan también de ser acólitos suyo, por los ideales del amor caballeresco que representa.

Y como ocurre a menudo con el amor, su historia es trágica. Desde el principio de los tiempos Elthera está enamorada de Kriech, que aunque es amable con ella, no le corresponde. Entristecida, aceptó el chantaje de Groro, al que se entregó en matrimonio a cambio de que este retirase una maldición que había lanzado a los enanos, impidiéndoles hacer fortuna. Esto hizo que comenzase una época triste que dura hasta la actualidad, donde su cuerpo pertenece a un dios, y su amor a otro.

Aunque no suelen ser acólitos suyos, muchos enanos clérigos la han aceptado como su guía precisamente por haber intercedido por ellos, y entre la comunidad enana el aprecio que le tienen a la diosa es casi tan grande como el que sienten por Krummel. Es muy rara la población o el barrio enano que no cuente al menos con un pequeño altar dedicado a Elthera.

Los acólitos de Elthera deben cumplir los siguientes requisitos:

- No pueden tener alineamiento Legal
- Pueden tener todos/as los/as amantes que quieran, pero han de tener un "amor verdadero" al que sean, emocionalmente, fieles.
- Como venganza contra Groro, Elthera pide a sus acólitos que sean derrochadores y pródigos con su riqueza. Un buen acólito de Elthera estará siempre lleno de deudas y, sin embargo, compartiendo su riqueza e invitando a todo el que se ponga ante su camino.

- Los acólitos de Elthera ganan automáticamente un punto de CARisma.

Elthera proporciona a sus sacerdotes: *Corazón* (9), *Luz* (3)

Alea "La afortunada" (CN): Diosa de la fortuna, adorada por marinos, soldados, ladrones y juglares. Es caprichosa e impredecible, como la suerte que buscan muchos de los que la veneran. También es conocida por su liberalidad sexual y las leyendas sobre sus amantes pueden contarse por millares, incluyendo en ellas algunos de los dioses y muchos de los mortales.

Gusta de bacanales, buenas comidas y deliciosos vinos. Esto hace que cuando se organicen fiestas siempre haya una pequeña oración a la diosa para que honre a los invitados con su presencia. Si Elthera es la diosa del amor platónico, Alea es la diosa del sexo carnal, la fiesta y la juerga.

Los gnomos la consideran su diosa protectora, pero la diosa no les proporciona mayor protección a los miembros de esta raza que al resto de las razas, por lo que es muy probable que esta creencia se deba más a una cuestión de superchería gнома que a la realidad.

Los acólitos de Alea deben cumplir los siguientes requisitos:

- No pueden tener alineamiento Legal
- No pueden tener pareja fija. De hecho, el que tengan residencia fija es tolerado pero de mala gana.
- Han de coleccionar amantes. Los acólitos de Alea gustan de llevarse algún pequeño "trofeo" y de competir entre sí por este tema.
- Un acólito de Alea debe emborracharse y participar en una buena juerga al menos una vez a la semana. Si no hay ninguna juerga disponible, deberá ser él quien la monte.
- Los acólitos de Alea reciben un Punto de Fortuna extra.

Alea proporciona a sus sacerdotes: *Fortuna* (9), *Corazón* (3).

Deidades protectoras

Existen miles de dioses que por su influencia y escaso poder se les considera dioses locales, inferiores o protectores. Generalmente, estos dioses no tienen más que algún pequeño altar en alguna casa, en un cruce de caminos, en mitad de un bosque, en un rincón de un templo mayor dedicado a varios dioses menores o incluso compartiendo capilla con ellos.

Son dioses de escaso poder, pero que mantienen bajo su protección una ciudad, un pueblo o una zona. Generalmente se les llama como la población o la zona que protegen. Es el caso del dios Vilés, que cuenta con el honor de tener un pequeño templo en la parte alta de la ciudad. También es el caso de Lingua, dios del río con el mismo nombre, cuyas aguas otorgan su bendición a todo aquel que le reza.

En las poblaciones, los dioses protectores suelen ser venerados por los clérigos locales, que les rinden tributo y realizan actos en su honor. Cuando el dios

protector prefiere vivir en un río, montaña o bosque, suelen ser los druidas de la zona los que les rezan, ayudándoles en muchos casos con la tarea de protegerla y preservarla. Es muy raro, pero no imposible, encontrarse incluso con dioses protectores que protegen a familias nobles de rancio abolengo. Algunos caballeros adoran a la deidad de sus antepasados, de la que probablemente desciendan.

Las deidades inferiores, o protectoras, no son lo suficientemente poderosas como para proporcionar poderes a sus acólitos. Por otro lado, estos tampoco suelen pedirles nada. Sin embargo, cuando uno de los acólitos esté haciendo algo importante a favor de la ciudad, del bosque, de la familia, o de lo que el dios esté protegiendo, este suele otorgarles 1d4 Puntos de Fortuna mientras dure esta acción. Esto convierte algunas ciudades, en las que toda la guardia es acólita de la ciudad, especialmente difícil de conquistar.

Los escasos sacerdotes de estas deidades reciben *Hogar* (3)

La Taberna de la Historia Interminable

Introducción

"Me acerqué tambaleándome. La persecución de la guardia duraba ya unas cuantas horas, y la lluvia y el cansancio estaban haciendo mella en mis manguantes energías. El repiquetear de las gotas sobre los adoquines me impedía calcular la distancia a la que se encontraban esos obstinados soldados. Total, por un par de guardias muertos..."

De repente, la vi. Me encontraba en uno de los callejones que recorro cuando necesito despistar a posibles perseguidores, o incluso para llegar pronto al mercado. Es oscura, pero tranquila. Juro que había pasado centenares de veces por allí, y nada había cambiado en veinte años. Me conozco el callejón como la palma de mi mano. Dos puertas. Cinco pasos. Esquina abierta hacia la derecha de un octavo de vuelta. Tres puertas. Esquina abierta hacia la derecha de un cuarto de vuelta y dos puertas más antes de salir a la siguiente calle. Y, de repente, aquella noche estaba allí. Entre la primera y la segunda puerta tras la primera esquina, contando desde el puerto.

No lo pensé dos veces. Por el quicio se veía luz, del interior llegaban amortiguadas risas y voces, y el cartel del exterior, ajado por el tiempo, indicaba que era una taberna. Me pareció un sitio tan bueno como otro para resguardarme y desaparecer por unas cuantas horas.

Una vez dentro, me encontré como en casa, y eso que nunca he tenido una propia. Es cierto, no conocía a nadie de los que estaban allí, y ciertamente algunos tenían una pinta muy rara. En el centro de la mesa, un pequeño ser, que parecía pertenecer a la raza de los medianos, pero un poco mas pequeño, estaba contando una historia. No me interesaba llamar la atención, así que busqué un hueco donde sentarme y descansar y me puse a escuchar."

Historia

Se desconoce el origen de la Taberna de la Historia Interminable, aunque su tabernero actual cuenta una historia que le transmitió su antecesor el día que se la entregó, y parece ser que va pasando de propietario a propietario. Según esa historia, Kriech (o alguna otra de sus encarnaciones en el plano material) contempló como los humanos escuchaban embelesados a un juglar que se encontraba contando la historia de las batallas del dios en la Gran Guerra. Orgulloso, volvió al día siguiente. Y al siguiente. Y así hasta que al sexto día, al entrar en la taberna, descubrió que algo había cambiado. Se encontraba casi vacía y no recordaba en nada la animación de los anteriores días había presidido la sala. Donde antes había una hoguera enorme que iluminaba la espalda del bardo, ahora unos rescoldos mantenían apenas el calor. Donde antes una multitud de seres escuchaban las palabras del narrador, ahora unos pocos parroquianos bebían casi en silencio. Molesto, preguntó al tabernero porque hoy no se contaba la historia que había disfrutado durante casi toda la semana. El tabernero le contestó, de muy mala gana al no saber con quien estaba hablando, que el truhan que la narraba había decidido seguir su camino hacia la siguiente taberna, sea cual fuera esa. El dios se marchó enfadado. Había descubierto el orgullo de ser conocido y admirado, y le gustaba esa sensación.

Probó a encontrar al juglar en la taberna más cercana, pero ni sabían nada de él, ni de las historias que contaba. Lo intentó en otra, y en otra. Al cabo de una semana, en un local de mala muerte le dieron una pista. Al parecer un bardo que se correspondía a la descripción había entrado hacia un par de días para tomar algo y jugar a las cartas, pero cuando salió no lo hizo por su propio pie. El comentario de 'este no es buen lugar para hacer trampas' realizado en una voz tan baja que tan solo el dios lo oyó no dejaba lugar a dudas del destino del bardo.

El dios se enfureció. Deseaba volver a escuchar las historias que se contaban sobre él, pero no quería recorrerse todas las tabernas y posadas del país en busca de otro juglar. Y menos si al poco de encontrarlo tenía la mala suerte de perderlo como había perdido a este. Así que fue a hablar con Elthera. Tras hablar entre ellos, reunieron a unos cuantos dioses más con una idea en sus mentes. Tras largas conversaciones, convencieron a varios de ellos a crear la Taberna de la Historia Interminable.

O al menos, eso dice la historia, y nadie la ha confirmado ni la ha desmentido. Sin embargo si que es cierto que esta no es una posada normal.

La taberna

Generalmente, la parte exterior aparenta ser una simple casa rural, de piedra y madera, con dos plantas y una chimenea que suelta continuamente volutas de humo. Es un edificio rustico con pinta de ser antiguo y robusto, que se encuentra tanto en los barrios bajos de las ciudades como al lado de caminos recónditos y embarrados. Pero su apariencia puede variar según la cultura y el lugar donde aparezca. Alha Ibn Jazar, famoso trovador procedente de un misterioso mundo cubierto de arena, afirma que al primera vez que vio la taberna esta adoptó la forma de una gran y acogedora tienda de piel de camello.

Suele parecer mucho más pequeña de lo que realmente es por dentro. Nunca tiene más de una puerta y sobre esta cuelga un cartel destartado en el que todavía puede leerse, con restos de pintura roja “[...]a [...]oria [...]minable”. Las dos ventanas que se encuentran a ambos lados de la puerta mantienen los postigos cerrados, y cualquier intento de ver el interior de la misma sin entrar en ella se verán impedidos tanto por ellos como por la suciedad que los cubre, pudiéndose observar tan solo la luz que asoma a través del quicio de ambas ventanas o de la puerta. Si alguien intenta escuchar algo, tan solo oirá un breve murmullo, acompañado de risas, abucheos o gritos, según la historia que se esté contando en esos momentos.

La taberna normalmente suele aparecerse durante pocos días en un sitio, y suele hacerlo cerca de los lugares por donde se están moviendo juglares y trovadores famosos o personajes que tengan grandes historias que contar. De hecho, entre los juglares y trovadores corre la leyenda de que únicamente aquellos que tengan una de las jarras de la taberna entre sus posesiones pueden ser considerados grandes narradores de verdad. La taberna, en contra de lo que piensan algunos, se comporta neutralmente en términos de moralidad y por sus puertas han pasado paladines, asesinos, guerreros, magos y clérigos, tanto solos como grupos enteros de aventureros. Y una vez dentro, todos los invitados han tenido que contar su historia tarde o temprano.

El interior de la Taberna esta formada por un salón grande, separada por zonas con distinta iluminación, que van desde una tan intensa que asemeja ser mediodía en el centro de un prado soleado, hasta otra tan oscura como la boca de un lobo. En todas estas zonas se puede encontrar banquetas de distintos tamaños donde los humanoides pueden sentarse y beber o comer durante horas, mientras descansan o cuentan su historia.

A un lado de la sala se encuentra una barra bien grande que ocupa casi toda la pared, aunque esta se encuentra casi completamente escondida tras una barrera formada por innumerables barriletes, de los que el personal de la taberna va escanciando continuamente para llenar las jarras que se sirven a los clientes. A un extremo de la barra un fregadero con agua sirve para enjuagar rápidamente las jarras antes de dejarlas a secar, hasta que se vuelven a necesitar para otro cliente.

Hacia la pared de la derecha, tras una puertezuela, se encuentra el servicio, poco mas que un cuarto de dos por dos metros con un agujero en el suelo. A la izquierda de la barra, unas escaleras conducen a las habitaciones del piso de arriba, donde se encuentran las habitaciones de aquellos que quieren descansar una noche antes de volver a partir.

Tras la barra se encuentra una pequeña puerta batiente que se abre tanto hacia dentro como hacia fuera, y que da a una enorme cocina con varias chimeneas encendidas que queman continuamente leño tras leño, mientras entre las brasas y las llamas, ollas y peroles con guisos, rejillas con carne haciéndose a la brasa o animales ensartados van cocinándose. A su lado, un horno aprovecha el calor

de las brasas para cocer aquellos alimentos que requieran un horneado. Una mesa grande, donde se preparan los ingredientes antes de cocinarlos, ocupa el centro de la estancia. Por encima de la misma, una especie de barra perchada tiene todos los cuchillos y utensilios que se puedan necesitar en la cocina.

Personal de la taberna

La comida y la bebida la sirven dos camareras, de piel oscura y pelo rojo como el fuego, que hablan poco o nada y se las gastan de pocos amigos. Algunos visitantes comentaban que ya que no hablan, y cuando lo hacen parecen morder, bien podrían ser perros del infierno transformados por los dioses para ayudar al dueño. Lo cierto es que bien podría ser el caso. Se ha dado el caso de algunos visitantes que, por molestarlas, han quedado bastante malparados.

Tras la barra se encuentra casi siempre un enano llamado Roble, que suele ocupar su tiempo sirviendo a los clientes que se sientan en la barra las bebidas que le piden, y los consejos que no les piden. Actualmente es el dueño del establecimiento, y lo sirve con bastante aplomo, teniendo en cuenta la catadura o fama que tienen algunos de los visitantes que esperan para contar su historia. Realmente, Roble cree que no le puede pasar nada, por lo que es bastante confiado en el trato con todos. Si la historia que cuenta sobre la Taberna es cierta, y Roble no tiene razones para dudar de ella, entre los clientes que hay sentados se encuentra un dios o dos siempre, escuchando las historias que se narran. Parte de dicha historia cuenta también que en caso de altercado, los mismos dioses se encargarían de protegerle a él, a la posada y a su mujer, que actualmente es la cocinera. No es extraña la confianza de Roble. Al fin y al cabo, los dioses ya han intervenido en el pasado para proteger la Taberna.

En la cocina se encuentra Soraya, la mujer de Roble, tan buena cocinera como enana malhablada. Y es que a través de la puerta batiente suelen salir tanto manjares exquisitos como improprios que harían enrojecer a un mulero. Ayudándola se encuentra un mediano llamado Ulton, bastante joven para los estándares de su especie, que de vez en cuando sale para ayudar a Roble cuando hay máxima afluencia de clientes.

Narradores y otras razones para estar en la Taberna

Los servicios de la Taberna no se pagan en metálico, pero eso no quiere decir que sean gratuitos. Roble no pide pago a cambio de su comida, su bebida ni su alojamiento, y cuando se le pregunta por el precio contesta encogiendo los hombros y señalando la banqueta del centro de la sala con un gesto de las cejas. El signo del enano es bien claro. Los servicios de la Taberna se pagan contando una historia. Y Roble considera que el mero hecho de estar en la Taberna ya es un servicio de la Taberna. Cada ración de comida, cada vaso de bebida, cada cama utilizada, aumenta la deuda que el personaje adquiere con la posada, deuda que este solo podrá pagar por medio de sus palabras, y narrando la historia que la Taberna consideró que el personaje podía contar cuando se le apareció. Muchas veces, eso sí, un grupo entero

aparece en la Taberna pero sólo uno de ellos cuenta una historia con la que paga por todos los demás.

Una vez satisfecha la deuda, el personaje puede salir de la Taberna cuando quiera. Tan pronto cruce la puerta aparecerá en su plano de origen, aunque no en la misma zona donde entró. Si un personaje intenta salir antes de pagar su deuda, simplemente la puerta se abrirá a alguna de las habitaciones de la propia Taberna. También es posible que la razón de que la taberna se haya aparecido a un personaje en concreto no sea únicamente para contar una historia. En ocasiones, los dioses utilizan la taberna a capricho, llevando sus puertas ante aquellos seres que creen que pueden cumplir alguna misión en concreto. En esas situaciones, los escogidos suelen encontrarse bastante perdidos cuando entran en la taberna, y cada dios elige una manera distinta para acercarse a ellos. Les suele llevar hasta la mesa donde se encuentra de una forma u otra, o suele sentarse en la banqueta y les sorprende contando una historia propia de los personajes. Una vez entra en contacto y les explica lo que desea, estos serán libres de salir para cumplir su misión, o quedarse y contar una historia, como tantos otros.

Clientela

Aquel que entre en la Taberna descubrirá que esta está poblada por la más variopinta clientela. El visitante descubrirá especies que jamás habrá conocido, de todos los tamaños y colores. Incluso los clientes de especies conocidas parecerán extraños y vestidos con ropas exóticas. Todos ellos se encuentran sentados unos junto a otros, en aparente perfecta armonía.

Alguien que viese esta escena desde fuera se preguntaría como es posible que razas antagonicas no luchan a muerte, no se enfrenten entre ellos destrozando muebles y vajilla mientras las armas y los conjuros hablan hasta el desfallecimiento. Es evidente que existe un motivo para ello: si la historia que se cuenta sobre la taberna es cierta, entre los clientes es posible que uno o varios dioses se encuentren escuchando las historias que el narrador de turno esté contando, y nadie tiene ganas de enfadar a un dios. Si la historia que se cuenta no es cierta, solo hay que fijarse en el público para darse cuenta que pocas cosas hay que sean mas peligrosas que montar bronca entre estos muros. Todos aquellos que entraron en la taberna lo han hecho porque han conseguido escapar de una situación desesperada, tras aventuras tan peligrosas como interesantes de contar, y eso significa que algunos de los asistentes pueden ser personajes realmente muy duros. Además, por algún extraño motivo, los personajes que entran en la Taberna se sienten apaciguados y nadie siente deseos violentos dentro de la Taberna, a no ser que supere una TS por SABiduría de dificultad épica (70).

La clientela de la taberna no suele ser de lo que se dice jovial. Gran parte de las historias tratan de la guerra, de batallas, de aventuras que implican peligro, muerte y drama. Muchas de ellas tienen entre sus protagonistas a seres o especies que otros han perseguido hasta la muerte, y más allá. Criaturas que es posible que se encuentren en la taberna esperando su turno para contar su respectiva historia, y entre

cuyas frases se nombren a otras especies que también estén representadas por otros narradores futuros. Esto hace que la alegría no sea un sentimiento muy común y muy pocos narradores logran que la audiencia llegue a reír.

De vez en cuando es un juglar o un trovador el que se sienta en el taburete. No ha entrado en la Taberna por ser perseguido o encontrarse en una situación desesperada, sino por la fama que posee como narrador de historias. Durante años, el artista ha ido recorriendo el mundo recogiendo historias y cantándolas o interpretándolas. Llega un día, finalmente, en el que descubre la puerta de la Taberna, o como suelen contar en sus propias historias, la Taberna se muestra a él.

Al entrar siempre se encuentra el taburete vacío. Si alguno de ellos tiene interés en preguntar cuanto tiempo lleva el taburete vacío, todos los asistentes le confirmarán que tan solo unos instantes antes de que este entrase en la Taberna, el anterior narrador acababa de finalizar su historia. Y poco más podrá preguntar, ya que tan pronto se siente, Roble aparecerá a su lado llevando una jarra llena de cerveza, grabada con relieves que recordarán al cartel de la Taberna entremezclados con algún símbolo propio del trovador o juglar. En esos momentos, el bardo ya no puede dudar de donde se encuentra. Es posible que mire a su alrededor observando los detalles con una mirada centelleante, sabiendo que ha alcanzado parte de su destino, y que es posible que ahora mismo algún dios esté preparándose para escuchar su historia. Beberá un trago largo y comenzará su intervención.

Las historias que cuentan estos profesionales no suelen parecerse a las que cuentan el resto de los narradores, y se acercan más a la comedia que al drama. No suelen basarse en sus propias experiencias, sino en alguna de las historias que este ha recopilado durante sus viajes y que ha crecido y ha sido pulida al ser contada de taberna en taberna y de campamento en campamento. Lo habitual es que sea acompañada de música, y muchas veces consigue, al ser escuchada, arrancar algunas carcajadas entre la audiencia. Tras la narración el juglar o trovador se levanta, y despidiéndose con grandes gestos grandilocuentes, con la jarra en el morral, sale por la puerta de regreso a su mundo o, más frecuentemente, se entremezcla entre el resto de los clientes en busca de nuevas historias para sus futuros públicos.

La jarra de cerveza

Como ya se ha comentado, cuando un juglar o un trovador entran en la taberna la banqueta se encuentra siempre vacía y cuando se sientan, Roble se acerca y les entrega una jarra de cerveza con un grabado muy especial en la misma.

Cuando ha llegado el momento, los juglares o trovadores se dan perfecta cuenta de ello, así como lo que se espera de ellos. Algunos permanecen unos segundos en silencio decidiendo que historia van a contar. Otros comienzan inmediatamente a rasgar las cuerdas del arpa. Pero todos, justo antes de comenzar a contar su relato, beben un largo,

refrescante y esperado trago de la jarra que tienen entre las manos. Es su gran momento.

Más tarde, cuando el bardo se va de la taberna, se lleva consigo dos cosas. La primera son todas las historias que ha escuchado de otros participantes. Nada place más a los bardos tras contar su propio relato que escuchar el de los demás. Algunos se pasan días, embelesados, escuchando historia tras historia y apuntando sin parar nota tras nota, preparando nuevos relatos en base a lo escuchado o recordando historias que creían olvidadas. A cambio, y para pagarse las viandas, cuentan otros relatos. Pero pronto se dan cuenta de que no vuelve a ser como la primera vez.

La segunda cosa que se llevan de la Taberna, y que tratan como un auténtico tesoro, es la jarra que Roble les entrega nada más llegar y que les rellena de cerveza cuando esta se vacía. La jarra es un objeto mágico conocido y ansiado por todos ellos, aunque su magia tampoco es muy poderosa. Es de cerámica blanca, esmaltada y de una resistencia especial. Puede contener alrededor de tres cuartos de litro de agua, o medio litro si hablamos de cerveza fresca con bastante espuma. Y, la verdad, pocos de sus propietarios pondrían otra cosa que no tuviese alcohol.

La jarra cuenta con un curioso grabado que la rodea. Forma un relieve y generalmente se encuentra remarcado por un esmalte azul que acentúa las figuras. Este relieve muestra una escena, una criatura o un signo con un significado especial para el dueño de la jarra. Puede ser el suceso que le hizo decidirse dedicarse a su profesión, la criatura que representa el sobrenombre por el que es conocido o el signo con el que firma sus partituras. Y es posible que ese significado sea conocido por más gente, o tan solo el juglar o trovador lo reconozca. En algunas ocasiones, alguno de ellos acaba alcanzando la nobleza y entonces es costumbre adoptar el símbolo de su jarra como blasón nobiliario.

La magia de la jarra es muy simple. Tiene una resistencia parecida a la del mithril (algunas veces se ha visto a un juglar soltando estopa con la jarra en la mano). Con el paso del tiempo y los continuos golpes toda jarra acaba por descascarillarse, pero no por ello deja de ser menos querida por su dueño. Como comentan muchos cuando se les hace notar los golpes recibidos por su jarra, este estado les da personalidad. El segundo efecto que tiene la jarra es que cualquier cerveza bebida de ella produce a su propietario una inmediata sensación de relajación y de frescor en la garganta, que les prepara para comenzar a realizar su actuación. Nunca un bardo que haya tenido entre sus posesiones una jarra de la Taberna ha vuelto a sentir los nervios antes de una actuación, o se le ha secado la boca. Si esto es efecto de la magia de la jarra o, simplemente, es un efecto psicológico es algo que se desconoce.

Los efectos de las jarras sólo son válidos para sus dueños y, en algunas ocasiones, sus herederos. Se cuentan historias sobre jarras robadas que, misteriosamente, han vuelto a sus dueños de forma desconocida.

Entrar y salir de la taberna

Cuando un personaje entra en la Taberna no nota nada extraño, a pesar de que sin darse cuenta está viajando entre planos. Generalmente, conservan todo aquello que llevasen encima al cruzar la puerta, pero a veces algunos de los objetos que transportan se pierden en el viaje o se quedan en el plano de origen junto al lugar donde se encontraba la puerta. Por supuesto, se puede intentar entrar por las ventanas o atravesando la pared, pero el efecto será el mismo que si se entrase por la puerta, con el consiguiente malestar que provocaría las esquirlas de cristal o las piedras del muro entre los clientes. Una vez el visitante lograra acceder al interior de la taberna cualquier desperfecto que se hubiese producido en la estructura de la misma es reparada mágicamente.

Físicamente, la taberna se encuentra situada realmente en Aleph, en el territorio de la Villa de Vilés, o al menos eso parece. En la Taberna de Vilés se puede entrar y salir tranquilamente como si se tratase de otra taberna normal, junto a los objetos que lleve. Por ejemplo, Foster "Carromato" suele llevar provisiones y objetos necesarios casi cada día para permitir el funcionamiento de esta, y es amigo personal de Roble y Soraya. Cuando la taberna está tranquila, los escasos clientes son parroquianos que viven cerca de la taberna, y que ya han visto demasiadas cosas raras como para extrañarse ante los forasteros o las historias que estos cuentan.

Sin embargo, aunque físicamente se encuentre en Aleph, de vez en cuando la taberna se aparece en otro mundo o a otro plano, y durante un periodo indeterminado permanece en dicho plano, hasta que el humanoide que ha venido a buscar entra en ella o regrese de la taberna a su mundo, bien solo o acompañado de sus compañeros de aventuras. Cuando un personaje que pertenece a otro mundo entra en la taberna, al principio es posible que no note nada. Si se fija mucho, es posible que se de cuenta de que la escasa luz que entra por las ventanas no sea la que corresponda a la hora que cree que es, o que los clientes son más extraños de lo normal. En cualquier caso, aunque desconozca las historias sobre la Taberna, algo raro notará.

Si alguien desea salir, no tendrá ningún problema en hacerlo. Al empujar la puerta, esta se abrirá como si no tuviera pestillo, y el cliente saldrá volviendo a su propio mundo, a una distancia aleatoria de unas cincuenta millas a partir del punto donde entró. Si por alguna razón dos o más personajes de distintos mundos atraviesan juntos la puerta, sin haberla cerrado entre ellos, ambos acabarán en el mundo del primero que pase.

Sin embargo, si al abrir la puerta en lugar de empujarla gira la manilla, este accederá a Aleph, como si este fuera su mundo de origen, y mientras la puerta permanezca abierta, todos aquellos que la crucen acabarán en Aleph. Al salir de la taberna, se encontrará no muy lejos de las puertas de la Villa de Vilés, y podrán recorrer Aleph libremente.

Pero ojo, esta es la forma habitual cómo se comporta la puerta de la Taberna. Pero todo lo que hay en la Taberna es caótico y extraño, no es raro el viajero que se encuentra en el lugar más inesperado al cruzar la puerta.

Historias de la Taberna

Se han narrado ya tantas aventuras en la Taberna que la expresión "más loquesea que historias se han contado en la Taberna" se ha convertido en proverbial por todo Aleph. En gran parte de estas historias, sus protagonistas se enfrentan a enormes peligros de los que consiguen sobrevivir (cuando lo hacen) por los pelos. Sin embargo, en alguna ocasión la misma Taberna ha sido la protagonista de sus propios peligros, y aunque ella no puede contarlos personalmente, es una de las preferidas entre los bardos elegidos. La más conocida ocurrió unos mil años antes de la época actual, y fue el origen de grandes cambios en la historia de Aleph.

Dasciros y Jalón eran padre e hijo. Ambos, paladines entregados, se encontraban defendiendo la frontera de los Terrenos Imperiales de los goblins de las Junglas Órcidas cuando en una reyerta, un error de Dasciros provocó que su hijo fuera abatido por una flecha envenenada. Ambos llevaban varios días de persecución, y estaban muy cansados. El padre pidió a Kriech que le ayudase a salvar a Jalón, pero por mucho que suplicó y rezó, la magia divina del dios no fue suficiente para conservar su vida. Dasciros no pudo evitar ver a Jalón morir entre sus brazos.

Desesperado por el dolor, Dasciros renegó de Kriech, y gritando a los cuatro vientos, pidió a cualquiera que pudiera escucharle que le ayudase. Perjuró, gritó, lloró y casi enloqueció, hasta que un señor demonio le respondió, atraído por la intensidad del dolor que notaba en la zona. Con la apariencia de un noble señor, el maligno ser engañó a Dasciros, negociando con él la resurrección de su hijo a cambio de su alma.

Dasciros aceptó y Jalón resucitó. Y al hacerlo, se encontró solo en el bosque, con tan solo los restos de la armadura de su padre y los cercanos cadáveres de los enemigos con los que habían acabado antes de caer. Su padre había sido transportado a uno de los nueve círculos del infierno.

Jalón desesperó buscándolo, temiéndolo muerto o apresado por los enemigos. Recorrió la zona, enfurecido, y acabó con muchas de las tribus de goblins que rodeaban la zona, acabando con ellas cada vez con más dureza y crueldad. Las matanzas se volvieron algo común. Eran rápidas, silenciosas y crueles, y Jalón acabó siendo conocido como la Sombra Parda por parte de los habitantes de las Junglas Órcidas. Sin embargo, esta forma de actuar le fue cambiando. A medida que se daba cuenta de que no volvería a recuperar a su padre, iba alejándose del camino del paladín. Además, desde que su padre había desaparecido, el mismo dios parecía haberle abandonado.

Jalón descubrió nuevas formas de acabar con sus enemigos, y aprendió a utilizar trampas y otros conocimientos que hasta el momento le habían sido vetados por decisión propia. Conoció a renegados como él que, bien por dinero o por venganza, recorrían las tierras en busca de sangre goblin.

Uno de dichos renegados era un clérigo que participaba en una cacería junto a un grupo de mercenarios, pagados para encontrar a un fugitivo de

las Tierras Imperiales, y que se encontraban de regreso con la presa capturada. Con reservas, pero necesitado de información, Jalón se acercó a ellos. Y ellos respondieron con precaución, pero solícitos. Sin embargo, tan pronto el clérigo se acercó, comenzó a mostrar claros gestos de nerviosismo. La situación se puso tensa cuando el clérigo murmuró algo al oído del guerrero que parecía comandar al grupo y este miró a Jalón con interés.

Jalón decidió irse antes de que las cosas fueran a peor. Había llamado demasiado la atención a su pesar, y estaba a punto de desaparecer entre la foresta cuando el clérigo le llamó por su nombre, ese nombre que llevaba años sin utilizar, y consiguió con las siguientes palabras obtener toda su atención: *"Jalón, hijo de Dasciros, paladín de Exhetor, también conocido como la Sombra Parda o el matagoblins. He de decirte algo que te perturbará, pero que debes saber, pues llevo soñándolo desde hace meses. Tu padre sigue vivo, y tan solo tu puedes traerlo de nuevo a este mundo"*.

Jalón quedó estupefacto ante las palabras del clérigo. Se acercó a él, y le habló. El odio supuró entre sus palabras, entrelazándose en cada sílaba: *"No se como has obtenido esa información. Me da igual. Te escucho, y si me engañas, volveré del infierno si hace falta para acabar contigo"*.

Los compañeros del clérigo se pusieron en guardia, pero este les detuvo con un gesto. *"Desconozco la razón de mis sueños. Y no se si lo que te digo es cierto o falso, solo que cada noche desde hace tres meses sueño lo mismo. Te veo. Vas con una armadura completa, en un caballo tostado. A tu lado cabalga otro paladín, más adulto, y que se parece a ti. Caes herido y el caballero entrega su alma a cambio de tu vida a un demonio llamado Mortes. Yo puedo ayudarte"*.

Jalón y el clérigo hablaron largo y tendido durante bastante tiempo. Jalón se convenció de lo que le contaba el clérigo tenía tintes de ser cierto y comprendió que ante cualquier posibilidad de que su padre siguiese vivo, debía ir a rescatarlo. Aceptó la ayuda del clérigo, y este realizó un encantamiento que abrió un portal al tercer círculo del infierno. Tan pronto Jalón cruzó, el portal se cerró a sus espaldas.

Cerca de diez meses transcurrieron en el infierno mientras buscaba. Normalmente, un paladín en aquellos parajes sería percibido por las malignas criaturas como una antorcha en la noche oscura, pero el alma de Jalón hacía mucho tiempo ya que se había oscurecido, y las muertes en el infierno no son cosa extraña, así que el reguero de demonios menores muertos que dejaba a sus espaldas tampoco alarmó a nadie. Y el noveno día del décimo mes encontró encadenado a su demacrado padre, de barba luenga y pálida piel, mientras era cruelmente agujoneado por una colonia de larvas dentadas, puestas allí para torturarlo.

Jalón reconoció los tristes despojos en los que se había convertido su progenitor, y espada en mano, renegando de toda prudencia, se lanzó furibundo a ayudarlo. Acabó con las larvas dentadas, golpeo la cadena con la espada y liberó a su padre, que desfalleció al reconocerle. Jalón se lo cargó al

hombro, alarmado por su poco peso, y se alejó lo más deprisa que pudo.

Mortes no tardó en descubrir la huida y se lanzó en pos de los fugitivos. El reciente pasado de Jalón como furtivo en los Territorios Orcidas le permitió mantener a distancia al demonio y a sus huestes durante mas de diez días, pero al amanecer del día doce el mismo demonio descubrió a Jalón y a Dasciros ascendiendo por una ladera de arena roja, a punto de alcanzar la cima de la colina. También observó que parecían dirigirse hacia un edificio cuya existencia desconocía, parecido a una taberna pequeña.

Se lanzó furioso hacia la ladera y todos los demonios que le acompañaban olieron a sed de sangre y dolor, y le siguieron, aullando, odiando y hambrientos de almas y torturas. Desde lo alto de la colina, Jalón y su padre se giraron. Observaron como la horda de demonios avanzaba rápidamente, en una orgía de destrucción caótica, mientras los ojos de todos ellos apuntaban en su dirección, sus lenguas se relamían de placer y sus garras y armas buscaban su carne en la distancia.

Sacaron las armas de que disponían y se prepararon para luchar. Sabían que su muerte era segura, pero preferían luchar a entregarse. Y cuando ya estaban preparados, descubrieron la Taberna. Oyeron una música que hacia tiempo que no escuchaban desde hacía mucho tiempo. Una canción que escuchaban en las tabernas de Vilés, y que uno, por encontrarse en el infierno, y el otro, por encontrarse en las Tierras Orcidas, no recordaban desde hacía años. Y esa canción fue una señal.

Ambos corrieron hacia la puerta, la abrieron y se metieron en la taberna. No sabían que esperar cuando entrasen, pero desde luego, no la escena ante la que se encontraron, donde un bardo cantaba y varios seres le escuchaban atentamente. Y ahí habría acabado la historia si hubieran cerrado a tiempo la puerta.

Desgraciadamente, un zarcillo hambriento se deslizó a través del dintel. Estos zarcillos son unos seres infernales con aspecto similar a las plantas trepadoras, con un tono rojizo en el tallo y pequeñas motas rojas en las hojas, que recorren el infierno deslizándose lentamente, buscando seres muertos sobre los que creer y alimentarse.

El zarcillo impidió que la puerta de la taberna se cerrase del todo, lo que permitió a la horda de demonios llegar hasta ella. Al entrar estos en la taberna, quedó encallada en el infierno, y así permanecería hasta que se cerrase la puerta completamente. Al principio los clientes se sorprendieron, pero al ver el estado de la situación muchos de ellos respondieron rápidamente.

La batalla duró varios días. Entre los parroquianos de la taberna se encontraban muchos experimentados aventureros, que aguantaron con valor oleada tras oleada de demonios, aunque la principal fuerza de la resistencia la ejercía Krummel, dios de los enanos, que casualmente se encontraba en la Taberna escuchando historias en el momento en el que se produjo el ataque. Ataque tras ataque, resistían a duras penas las embestidas demoníacas, que

envalentonados por los posibles trofeos, atacaban con mayor fiereza cada momento. Desgraciadamente, ni el dios ni los héroes que luchaban a su lado eran capaces de cerrar del todo la puerta, y cada esfuerzo que realizaban se veía recompensado por nuevas oleadas de odio infernal.

El valor de los héroes y el poder de Krummel era inmenso, pero el cansancio empezaba a hacer mella entre los mortales y los héroes que se encontraban en la Taberna morían de diez en diez. Krummel, dios de los enanos, gritó con rabia, mientras levantaba su hacha y atacaba con una fiereza desesperada. La batalla fue decantándose por el lado de los parroquianos, y en un último esfuerzo, el dios enano se lanzó hacia la puerta, arrastrando con él a un gran número de demonios. Y una vez fuera, en los páramos del infierno, gritó desesperadamente que la cerrasen.

Centenares de infernales cayeron sobre el dios, mientras la taberna y sus ocupantes se desplazaban al cerrarse completamente la puerta. Desgraciadamente, Krummel no logró volver a la taberna, y los demonios que aun permanecían en ella cuando esta volvió al plano fueron trasladados a Aleph y comenzaron la Guerra Demoníaca, que en la actualidad todavía se sigue recordando con miedo. Krummel no pudo escapar del infierno, y durante estos años ha permanecido encadenado a una roca sufriendo indecibles torturas, con el tórax abierto, y continuas criaturas infernales realizando laceraciones sangrantes en sus miembros.

Geografía

Comarca de Vilés

La comarca de Vilés se encuentra situada al noroeste del reino de Hungra, formando una península que sale de la costa como un apéndice abrupto sobre el Mar Impetuoso. La costa a lo largo de toda la península es escarpada, con algunas calas de arena negra que permiten acercarse al agua a los pescadores. La única excepción es la zona donde se encuentra situada la villa de Vilés, donde una amplia ría permite la entrada de barcos de gran calado.

La península mide unos 65 kilómetros de largo por 40 kilómetros de ancho. En ella se encuentra la propia Villa de Vilés y varios pueblos de agricultores y pescadores, además de los terrenos utilizados para sembrar y el comienzo del Bosque de los Nogales. El resto del territorio esta compuesto de colinas de poca altura y valles interrumpidos por caminos y arroyos. Además de Vilés, en la península destacan las poblaciones de Salinas (que debe su nombre a su producción de sal), Illas, Piedras Blancas (lugar donde se asentó una antigua ciudad élfica, que ha dejado algunos palacios de mármol) y Villalegre.

La Villa

La Villa de Vilés es la ciudad más importante de toda la comarca, y la que le da nombre. Hasta hace un par de siglos la Villa formaba parte del reino de Hungra. Una revuelta de ciudadanos vilesinos, comandados por los Talones de Yetch, consiguieron su independencia del reino a costa de grandes sacrificios. Desde entonces y a pesar de que el Rey de Hungra

sigue reclamando su soberanía sobre la Comarca de Vilés, esta ha conseguido defender su independencia. Probablemente gracias a la situación periférica de la comarca, su pujanza económica y el carácter sagrado que la Taberna proporciona a la ciudad.

Historia

La villa, que nació como una aldea de pescadores, se desarrolló económicamente cuando el reino de Hungra comenzó a utilizarla como enclave comercial pesquero. El reino de Hungra disponía de cinco puertos clave que le permitían desarrollar una ruta comercial importante para la sociedad de la época. Sin embargo, no fue hasta la aparición de la Taberna a partir de la cual la Villa de Vilés comenzó a tener una importancia clave en el comercio del reino. No solo por la fama, sino por las continuas peregrinaciones que los clérigos de todos los dioses realizaban en busca de su deidad.

Esta situación, a pesar del avance económico que causó en la zona, fue la principal causa de la Gran Pelea de Taberna, batalla que asoló la ciudad y los alrededores durante años, y que terminó con la represión y persecución por parte de las fuerzas militares de Hungra hacia los clérigos de todas las religiones durante los siguientes dos siglos.

Tras la anulación de la orden dictada por el rey Vladimir III, el rey Igor XII aceptó de nuevo el libre credo, siempre y cuando todos los clérigos que se estableciesen en la ciudad se registrasen en la antigua, y famosa, lista Oradora. Se aceptó a regañadientes, y los registradores del rey se encargaron de realizar esta tarea. Sin embargo, no pasó mucho tiempo antes de ser los propios clérigos, la mayoría de Groro, los que pasaron a encargarse de dicho registro. Entre los historiadores se cuenta que ese fue el comienzo de los gremios.

Con el tiempo, los nobles se instalaron en la Villa. El tamaño de la ciudad y el nivel de vida que permitía a sus ciudadanos la hacían muy atractiva para los decadentes miembros de la nobleza húngarinos, que la veían como campo de juegos para las maquinaciones de Kosova, la capital del reino.

Con el tiempo, los responsables de los gremios comenzaron a hartarse. Las leyes e impuestos de los nobles, su creciente decadencia y sus continuos abusos provocaron el levantamiento de la ciudad. O, al menos, eso es lo que cuentan los vilesinos. Los húngros afirman que fue la simple ambición de los gremios vilesinos que comprendieron que se enriquecerían más fácilmente en una Vilés independiente. En cualquier caso, la revuelta pilló por sorpresa a los húngros y los vilesinos pudieron encarcelar a los muchos nobles húngros que se encontraban en la ciudad, manteniéndolos como rehenes hasta que el rey aceptase la independencia de la Comarca.

Tras un largo asedio por mar, por tierra y por aire, el rey no tuvo más remedio que claudicar. Tanto las presiones de los familiares nobles que tenían familiares en la ciudad como la preocupación por que dañasen a su propia hija, también rehén, le obligaron a aceptar las exigencias de los gremios. Y así siguen hasta la actualidad. Sin embargo, en todas las

celebraciones de año nuevo se ha convertido en costumbre que el Rey de Hungra realice un discurso en Kosova terminado con las palabras: "Y, algún día, recuperaremos Vilés"

Los barrios

La Villa de Vilés está dividida en tres barrios, dos dentro de la muralla, conocidos como Rivero y Galiana, y un tercero, Sabugo, que se encuentra fuera de las mismas. Más allá del tercer barrio se extienden las tierras de la Comarca, y aunque muchos vilesinos no están de acuerdo, estas tierras forman parte de lo que podría considerarse como otros barrios, formados por las distintas aldeas que pueblan las tierras.

Dentro de la ciudad propiamente dicha, Rivero es considerado como el barrio culto y rico. Antiguamente, en esta zona vivían los nobles, hasta su expulsión durante el levantamiento. Sus casas, desposeídas, fueron ocupadas por los líderes de los gremios, así como por los miembros de los Talones de Yetch. Mientras que los primeros se fueron adaptando a estas viviendas y sus descendientes continúan en el barrio, los Talones acabaron por venderlas todas, y tan solo Jerko, el hijo de Talón Duro, sigue siendo un vecino rivero.

El resto de las casas son parte importante de la cultura de la ciudad. La Biblioteca, el Circo y la Universidad, entre otros, son un ejemplo de lo que se puede encontrar en Rivero, compartiendo espacio con las mansiones. Gran parte de los templos también se encuentran este barrio de la ciudad.

Galiana es el barrio de la ciudad donde se encuentran actualmente establecidos gran parte de los gremios y comercios. Durante el día, comerciantes y artesanos compran y venden artículos y servicios a los comercios, talleres o casas gremiales. El edificio más importante del barrio de Galiana es el Mercado, una gran plaza a cielo abierto, donde los gremios alquilan un espacio para sus puestos.

Normalmente, los comerciantes y artesanos con éxito suelen tener sus hogares cerca de donde trabajan, bien en un segundo piso sobre el mismo taller, o bien en una casa cercana, donde viven junto a su familia. En el barrio también suelen encontrarse tabernas y mesones donde se puede comer decentemente, e incluso algunas de ellas son conocidas en el resto de Aleph.

Alrededor de ambos barrios se alza una fuerte muralla de piedra. Esta muralla ha sido creada a partir de la roca maciza sobre la que se alza la ciudad. Cuatro portales dobles permiten atravesarla, los cuatro vigilados constantemente por seis miembros de la guardia de la ciudad. De estos guardias, siempre hay al menos dos de ellos que son acólitos de Vilés, siendo tres en los días de mayor afluencia. Su función es controlar el acceso e impedir entrar a aquellos que tengan mala pinta o busquen problemas.

En el lado exterior de la muralla, rodeándola completamente, se encuentra el barrio de Sabugo. Es un barrio de trabajadores humildes, de gente pobre, calles oscuras y mal vigiladas y locales de mala muerte. En esta zona viven las familias sin recursos, que cada mañana se desplazan al interior de la

muralla para ir a sus trabajos o buscar unos nuevos, y vuelven al atardecer, con lo poco que han ganado ese día.

En general, aunque es un barrio pobre, no suele ser muy conflictivo, a excepción de la zona que va desde el norte al oeste de la Villa. En esta zona se encuentra situado el puerto que da acceso a los barcos a la ciudad, y se encuentra plagada de almacenes vacíos o que lo parecen, de tabernas sórdidas y peligrosas, y de locales de compra-venta que aceptan mercancías aunque no se tenga muy claro el origen. Sobre todo cuando no se tiene muy claro el origen. La guardia recorre durante el día estas calles, y es de los pocos lugares realmente peligrosos por las noches para todo aquel se despieste.

En las afueras de la ciudad, sobre una colina situada al este de la ciudad, se encuentra la Taberna de la Historia Interminable, el lugar más famoso de toda la comarca y de gran parte de Aleph, y sin duda la taberna más famosa de muchos mundos. Desde la colina se divisa la ciudad completa, el puerto y gran parte del mar tras él. Hacia el sudeste se puede observar el camino que toman los mercaderes para vender sus mercancías en la Villa, y en el horizonte pueden distinguirse las primeras granjas que abastecen a la ciudad, dispersas por toda la comarca.

Gobierno

Poco después de su independencia, la ciudad pasó unos meses en tierra de nadie. El gobierno había sido derrocado, los Talones de Yetch se habían retirado a un segundo plano, y los habitantes de la ciudad todavía se encontraban embriagados por el éxito de la separación del reino de Hungra.

Durante la revolución, los gremios habían impulsado activamente el levantamiento, apoyando a los Talones y coordinando a sus miembros en el levantamiento. Tenían una organización ya establecida, y unas leyes que seguían a rajatabla. Así que diez de los máximos responsables de los gremios se reunieron en lo que fue llamado el Concilio de los Diez, y tras una reunión tensa que duró varios días decidieron establecer un consejo de gremios para gobernar en la ciudad. De ese concilio se creó el Consejo de Ciento, formado por los cien gremios legales que quedaron oficializados y registrados legalmente.

Al principio, el Consejo de Ciento se encontró con bastantes trabas para llevar a cabo su gobierno. Los miembros de la ciudad que durante mucho tiempo habían estado ligados a la nobleza del reino de Hungra intentaban mantener sus posiciones de poder. Sin embargo, poco a poco las cosas fueron asentándose a favor de los gremios. El pueblo tenía muy cercano el pasado reciente de corrupción, y en gran parte ya hacían caso a sus organizaciones gremiales, por lo que el paso era casi natural.

Actualmente el Consejo de Ciento funciona a pleno derecho. Está formado por los jefes de los 100 gremios legales que se encuentran activos en la ciudad, y se reúnen dos veces al mes para tratar los temas activos que preocupan a los ciudadanos. Aunque en principio, cada gremio tiene un voto, existen gremios más poderosos que otros, e incluso

facciones claramente diferenciadas cuando se trata de temas específicos.

Fuera del Consejo se encuentran varios gremios que, siendo conocida su existencia, tienen prohibida la entrada en el consejo y en las decisiones que afectan a la ciudad. Sin embargo, en ciertas ocasiones alguno de ellos ha sido requerido para participar. La mayoría de estos gremios son gremios pequeños, con pocos asociados y de poca capacidad económica pero existen cuatro grandes excepciones, los llamados *Gremios Oscuros*, el de los asesinos, el de los ladrones, el de los mendigos y el de las prostitutas.

Cargos políticos

Todos los años el Consejo se reúne para elegir una serie de cargos políticos que se encargan de distintas tareas relacionadas con la gestión de la ciudad. Estos cargos son los siguientes:

- El Príncipe: Es el máximo representante de la ciudad de cara al exterior, aunque salvo en caso de guerra, no puede tomar ninguna decisión importante que no sea aprobada por el Consejo de Ciento. Redacta las leyes que luego el Consejo de Ciento debe aprobar para su ejecución. Es costumbre que el Príncipe sea de origen noble, pero no existe ninguna ley al respecto.

- El Capitán de la Guardia: Se dedica a coordinar las fuerzas armadas de Vilés, tratando de mantenerlas preparadas en tiempos de paz y dirigiéndolas en tiempo de guerra. En tiempos de paz el Capitán de la Guardia se limita a dar instrucciones para que cada uno de los gremios prepare sus efectivos como sea conveniente. En tiempos de guerra, donde las actividades propias del gremio se reducen al mínimo y se enfoca hacia la victoria, el Capitán de la Guardia puede llegar a sustituir al jefe de un gremio y asumir él el mando si lo considera necesario. Al menos en teoría, pues en la práctica nunca ha necesitado tomar esta medida extrema.

Actualmente el Capitán de la Guardia es el jefe de la Guardia de Vilés, un cuerpo formado por 300 hombres proporcionados por los distintos gremios, en gran parte del gremio de mercenarios. Estos guardias cumplen las funciones de la policía dentro y fuera de las murallas. Muchos miembros de la guardia son acólitos de Vilés.

- El Comodoro de la Armada: Vilés tradicionalmente ha carecido de flota militar, por lo que su defensas marítimas han dependido de los gremios de pescadores y mercaderes. Sin embargo, de un tiempo a esta parte han aumentado las amenazas de los Piratas Skrugggles. Demandadas por ambos gremios, el Consejo de Ciento decidió la construcción de una decena de buques de guerra de distinto tamaño y de una guardia permanente que patrulle las costas y vigile y proteja la zona portuaria. Dicha flota se encuentra bajo el control directo del Comodoro.

Por lo demás, las funciones del Comodoro es equivalente a la del Capitán de la Guardia.

- El Edil: Se dedica a funciones de urbanismo, limpieza de las calles y preparación y gestión de la celebración de las distintas fiestas de la ciudad. A su

cargo directo se encuentran únicamente 30 empleados que realizan las distintas tareas de inspección, ya que el resto de las tareas las coordina directamente con el jefe de cada uno de los gremios.

- El Alguacil: Es el juez de la ciudad. En ocasiones, cuando el trabajo se le acumula, puede nombrar a uno o dos alguaciles auxiliares que le ayudan a agilizar los juicios pendientes, encargándose de los juicios menores. Estos alguaciles auxiliares salen de las filas de guardias a su cargo y cuando terminan sus funciones como alguaciles vuelven a sus puestos de guardia.

La guardia del alguacil es la más especializada de todas. Consta de veinte hombres, todos ellos caballeros, cuya formación les prepara tanto para el combate como hacia el conocimiento de las leyes. Sus actividades van desde la vigilancia de los presos en los calabozos a, como ya se ha dicho, la actuación como alguacil en los momentos de más trabajo.

Edificios destacados

En Vilés hay muchos edificios destacados, algunos de ellos emblemáticos por su situación, su creación o su uso. Vamos a detallar los más destacados:

El Consejo de Ciento: Situado en el barrio de Rivero. Como su nombre indica, es el lugar donde se reúnen los jefes de los cien gremios. Es un edificio de planta cuadrada y piedra robusta, con portales grandes y fuertes en las cuatro paredes externas. El centro del edificio está ocupado por un salón amplio con una enorme claraboya en el techo.

El cuartel de la guardia: Se encuentra frente a la Sede del Consejo de Ciento. Al principio, el cuartel de la guardia era un edificio donde los miembros comían, dormían y practicaban el combate. Además, era el principal punto de encuentro para aquellos que necesitaban de su ayuda. Con el paso del tiempo, la guardia fue adquiriendo los edificios colindantes hasta que se hicieron con toda la manzana. Actualmente el cuartel de la guardia es también una academia para nuevos miembros.

Cuartelillos de la guardia: Para mantener la seguridad en la ciudad la guardia tuvo que establecer varios cuartelillos que les permitieran llegar pronto a donde se produjesen los problemas. Debido a ello, se construyeron tres cuartelillos, uno en cada barrio, que se mantienen abiertos las veinticuatro horas del día, todos los días del año. Sin embargo, al igual que los barrios, cada cuartelillo tiene su propio carácter. Mientras que el de Rivero es considerado un premio para aquellos que llevan bastante tiempo patrullando y demostrando su valía, el cuartelillo en Sabugo, cerca del puerto, es considerado zona muy peligrosa, y normalmente suele ser el destino de guardias con problemas de disciplina.

El palacio del Príncipe: Antiguo palacio del gobernador de Vilés. Actualmente, vive el Príncipe, que al ser un cargo electo cambia de dueño cada cierto tiempo. Lujoso,untuoso y mágico. Situado en el centro del barrio de Rivero, destaca como una luz en una noche oscura.

Las sedes de los gremios: No hay duda que algunas de las más importantes decisiones, que afectan a toda la ciudad, se suelen producir en las sedes de cada uno de los gremios. Y es precisamente por eso por lo que muchos ciudadanos consideran que estas sedes son edificios a tener en cuenta siempre. Estas sedes van desde el palacete de los cambistas al almacén de los pescadores, el Caldero Hirviente, sede de los herreros, o la oculta sala en las alcantarillas del gremio de los mendigos. Todos los gremios poseen una sede, donde los miembros pueden reunirse, realizar sus quejas o, lo que menos agrada, entregar sus pagos. Algunas sedes son conocidas por todos, como la de los mercenarios, mientras que otras permanecen ocultas para evitar posibles represalias o ataques, como la de los asesinos.

Las alcantarillas

Otra de las reformas que los nobles hugarianos decidieron realizar en la villa antes de trasladarse a ella fue la creación de un alcantarillado para la ciudad que pudiese ser utilizada por toda la población intramuros. Así que durante más de diez años, equipos de obreros se encargaron de crear un alcantarillado que conectase todas las casas de la ciudad, facilitando la eliminación de desechos.

Estas obras fueron muy criticadas en su momento, pues obligaron a familias enteras a irse de sus viviendas para evitar accidentes, pero posteriormente se comprobó como una de las mejores reestructuraciones que se han realizado en la ciudad. La necesidad de eliminar los residuos se estaba convirtiendo en un problema antes de la construcción del alcantarillado, y los servicios de "femeteros", carros con grandes barricas metálicas que cobraban por recoger los residuos y deshacerse de ellos, estaban comenzando a mostrarse insuficientes para una ciudad del tamaño que tenía Vilés en aquella época.

Cuando el sistema de alcantarillado se planificó, se hizo sobre el plano de la reforma que se iba a realizar para crear la muralla actual. Eso significa que las alcantarillas cubren los barrios de Rivero y Galiana, y aunque actualmente algunos conductos dan servicio a algunas zonas de Sabugo, no son conductos sobre los que se esté realizando ningún mantenimiento, por lo que suelen dar bastantes problemas a los habitantes de estas zonas.

El sistema de alcantarillado principal es sencillo. Aprovechando el acueducto que introduce agua en la ciudad, parte de dicha agua se redirige a las alcantarilla, que arrastra los residuos de las mismas a través de los conductos hasta el río. El agua que se introduce, aunque no es abundante, sirve para arrastrar los residuos, que a través de las distintas ramificaciones, los trasladan hasta el río. Con el tiempo, la erosión y las nuevas obras han ido aumentando la cantidad de conductos y subconductos que llegan y salen de las alcantarillas principales. Se dice que nadie en todo Vilés conoce todo el laberinto que se encuentra allí abajo... al menos, nadie vivo.

Durante todo el año, un grupo de diez Recogedores tienen encargado realizar el mantenimiento de las alcantarillas principales. Las recorren, comprueban que no hay nada que impida el paso de los residuos,

las desatascan cuando algo lo impide y revisan el estado general. Evitan, además, que se transformen en la guarida permanente de ladrones o mendigos, a los que de vez en cuando han de expulsar o, en el peor de los casos, retirar sus cuerpos.

Diez Recogedores es una cantidad escasa para poder realizar el mantenimiento de todas las alcantarillas secundarias de la ciudad, así que estas únicamente se revisan cuando se tiene noticia de algún problema. En ocasiones es posible que se contrate a grupos de voluntarios para realizar esta tarea.

El trabajo de un Recogedor de las alcantarillas no está menos exento de peligro que sus homólogos en la superficie. Algunas criaturas consiguen encontrar el camino hasta las alcantarillas a través de conductos que los Recogedores no han descubierto, y muchas pandillas las utilizan para desplazarse de un punto a otro de la ciudad cuando desean que nadie les vea. En esas ocasiones, si la situación les supera, el jefe de la cuadrilla de Recogedores puede utilizar el Silbato de Grupo para avisar a la guardia, que llega en menos de 1d10 minutos.

Aprovechar las alcantarillas no es gratuito. Todos aquellos que desean verter sus desechos a las mismas a través de desagües propios (en casas, en locales o en otras construcciones) han de pagar una contribución al Gremio de Recogedores, que apunta los pagos y crea el desagüe, cerrándolo cuando deja de producirse el pago o el edificio se deshabita. Aquellos que no desean pagar el servicio han de realizar el vertido en pozos negros situados en algunos puntos de la villa dedicados al efecto. Verter residuos en la calle está penado por la ley.

Durante los últimos años se han descubierto alcantarillas que recorren zonas del barrio de Sabugo. Estas zonas no han sido creadas por las cuadrillas de obreros de la ciudad, y no se realizan operaciones de mantenimiento en ellas. Cuando el grupo de Recogedores de las Alcantarillas descubre uno de estos conductos, llama a una cuadrilla de obreros para que coloque una reja de barras de hierro que impida el paso de invasores, además de avisar a la guardia para que busque a los responsables. En el pasado se intentó cerrar el paso, de esos conductos, pero debido a los problemas causados por las anegaciones de residuos, se decidió adoptar esta medida de ese momento en adelante.

Leyendas de la Villa

El Rey de Vilés

Antes de entrar a formar parte del imperio de Hungra, Vilés era un pequeño reino independiente, creado gracias a la unión de pequeñas villas de pescadores y campesinos que habitaban la zona. En ese reino, los reyes eran guerreros que recorrían la comarca ayudando a los necesitados con un pequeño grupo de caballeros. Era una época en la que los Reyes de Vilés eran muy queridos por sus súbditos, y no había casa que no les aceptase con respeto y alegría, contentos por su presencia.

Con la absorción de Vilés por el imperio de Hungra, la familia real fue encarcelada y trasladada a la capital, y los súbditos más fieles fueron ejecutados sin

piedad. El propio rey fue decapitado, tras una parodia de juicio. Sin embargo, gracias a uno de los amigos íntimos del rey, el príncipe, un pequeño bebé que no llegaría a los diez meses, fue trasladado a un lugar seguro y oculto.

Cuando creció y volvió, descubrió que lo que el amigo de su padre le había estado contando estaba corrompido. El valido que gobernaba Vilés en aquellos momentos, junto con toda la corte de nobles decadentes había transformado la ciudad en algo que el Príncipe de Vilés no sentía como propio. Y cuando estaba a punto de marcharse al lugar donde el amigo de su padre y su mentor le había criado durante toda su vida, un altercado le hizo enfrentarse a la miseria y pobreza que había aparecido en los pocos años que había estado desaparecido. Desapareció entre las calles, buscando un lugar donde establecer su guarida.

Cuenta la leyenda que a día de hoy todavía existe un descendiente de aquellos Reyes, descendiente directo del Príncipe, que vive como un ciudadano más, pasando desapercibido entre sus convecinos. Se dice que es consciente de su herencia, y actúa tras las sombras, ayudando a los indefensos.

Los Recogedores

Una ciudad tan grande como Vilés necesita, para evitar colapsarse, que exista un servicio de limpieza que realice las operaciones necesarias de control y mantenimiento de sus calles. En Vilés, esta tarea la realizan los Recogedores.

Ciento cincuenta vecinos recorren los barrios de Galiana y Rivero, tocados con un brazalete naranja, revisando el estado de las calles, realizando operaciones de limpieza básica y manteniendo libres las vías. Se encargan de avisar a cuadrillas de obreros cuando es necesario realizar obras, de mediar en los conflictos básicos cuando se producen atascos en las vías principales, de avisar a la guardia cuando hay altercados o de preparar las calles para los eventos importantes. Además, otra cuadrilla de diez Recogedores recorre, con funciones parecidas, las alcantarillas de la villa.

Las cuadrillas, todas, están formadas por diez miembros, que en ocasiones se separan en dos grupos de cinco, o cinco grupos de dos, para ir más rápido en su recorrido. Uno de ellos es el capataz, y siempre es un Recogedor con más de diez años de experiencia. Muchas veces, además, es un acólito de Vilés, que se enorgullece de su trabajo.

El resto de los miembros de la cuadrilla suelen ser miembros con mayor o menor experiencia como Recogedores, siendo necesario para todos, incluidos los capataces, estar asociados en el gremio. Entre los miembros de los Recogedores hay antiguos aventureros, o gentes venidas de fuera de la ciudad que, al no encontrar otro trabajo, acaban aceptando el de Recogedor como primer paso para conseguir la ciudadanía y poder entrar posteriormente en la Guardia de la ciudad.

Cuando un nuevo miembro entra a trabajar, primero se le asocia al gremio, y luego se le asigna a una cuadrilla de las encargadas del barrio de Galiana. Esta

etapa es dura para el nuevo Recogedor, ya que aprende a trabajar en un barrio bastante seguro pero muy caótico. Las calles donde los gremios artesanos tienen sus locales suelen necesitar abundante mantenimiento por parte de los Recogedores, y esto hace que los Recogedores aprendan a realizar trabajo duro.

Pasado un tiempo, un Recogedor acaba siendo trasladado. Si lo desea y hay plazas libres, la Guardia lo acepta entre sus filas, con el beneplácito del Maestre Recogedor y el Capitán de la Guardia. Si lo prefiere, puede continuar en su cuadrilla, buscando un puesto de capataz con el tiempo, o intentando un traslado al barrio de Rivero, donde el trabajo es mucho menor y la paga mucho mayor. Y si, por desgracia para él, es un Recogedor conflictivo, no tarda en ser trasladado a la cuadrilla de los Recogedores de las alcantarillas.

Para que un ciudadano pueda ser aceptado como Recogedor no ha de tener ningún antecedente penal, ha de jurar pleitesía a Vilés y aceptar la autoridad de sus inmediatos superiores, autoridad que viene determinada por la experiencia. El gremio de Recogedores es de los pocos que no exige tener ciudadanía vilesina para entrar a formar parte de él. Una vez dentro, el gremio de Recogedores se encarga de asignarle la paga, la cuadrilla con la que va a trabajar y las herramientas que va a necesitar. El resto corre a cargo del ciudadano.

Un Recogedor es visto por el resto de los vecinos de la villa como la punta de lanza de la guardia de la ciudad. Aunque no suelen realizar acciones ofensivas a priori, cuando llegan a una zona en conflicto este termina por disiparse la mayor parte de las veces, pues si los Recogedores aparecen, no tardará en hacerlo la guardia de la ciudad poco después. Además, la palabra de los Recogedores tiene el mismo valor para los jueces que la de la guardia, y eso impone cierto respeto.

Precisamente, el trato constante con los vecinos hace que estos, en caso de problemas, busquen antes a los Recogedores que a la guardia, pues tienen más confianza y la sensación de poder explicarse ante ellos con más facilidad. La guardia, ante discusiones airadas, muchas veces traslada a todos los implicados a las dependencias para seguir investigando, con las incomodidades que eso provoca.

La Villa oscura

En Vilés, como en todas las ciudades grandes, los bajos fondos son algo existente, palpable y cercano a todos los ciudadanos, que impregna el día a día de cada vecino y visitante, y que deja su poso en todo aquello que toca.

Muchos vilesinos hablan de Vilés como la ciudad mas segura de todo Aleph, sobretodo desde que el Consejo de Ciento se encarga de gobernarla. Aquellos que han sufrido en algún momento un encontronazo con alguien de la parte oscura de la ciudad no están tan de acuerdo, y la falsa sensación de seguridad no tarda en perderse cuando un ladrón deja reposar la punta de su daga en tu garganta mientras con manos hábiles rebusca en todos tus bolsillos, o al volver a casa descubres que las monedas de oro conseguidas

en el mercado han desaparecido, quizá gracias a los chiquillos zarrapastreros que te cruzaste en el camino de vuelta. Sin embargo, es cierto que Vilés es de las ciudades más seguras de todo Aleph, sobretodo si se tiene cuidado y se actúa con precaución.

Y es que en la villa se puede hablar de dos ciudades en una. La primera, activa sobretodo en los barrios de Rivero y Galiana durante las horas diurnas, es segura y bulliciosa. Los gremios mandan, los ricos se pavonean y los intercambios comerciales se hacen en voz alta y con las manos alzadas. La segunda, activa en gran parte por la noche, tiende sus hilos desde el barrio de Sabugo hacia el resto de la ciudad, buscando aquello que le interesa. Es sigilosa y traicionera, y peligrosa con los indefensos y con los que actúan de forma descuidada.

Ambas conviven en un equilibrio más o menos incómodo, y aquellos que viven en las dos no tardan en tener que elegir a sus aliados, compañeros y ambientes en los que moverse, a riesgo de perder la vida si no dejan claras sus prioridades por uno u otro lado.

Los gremios en la oscuridad

Años después de crearse el Consejo de Ciento, los bajos fondos fueron copiando la estructura gremial de la Villa, como burla a las instituciones a la sociedad legal, que tan bien estaban funcionando como modelo de gobierno. Aunque en principio surgieron varios gremios, llegando a existir un gremio por banda, con el tiempo se fueron estructurando en los que existen actualmente. Muchos de los vecinos de Vilés desconocen, precisamente, que tan siquiera exista alguno de ellos, y consideran que sus miembros van por libre, arrancando lo que pueden de la sociedad, corrompiéndola desde las cloacas y viviendo a costa de sus instintos mas primarios.

La realidad, para todo aquel que tropieza con ella, es todo lo contrario. Los gremios que mueven los bajos fondos han llegado a desarrollarse de tal forma que actualmente están controlados férreamente mediante una estructura fija que ya desearían para sí algunos de los gremios considerados legales y con representación en el Consejo. Esta estructura tiene como base a los cuatro gremios principales: el gremio de Asesinos, el gremio de Mendigos, el gremio de Ladrones y el gremio de Prostitutas. Saltarse las reglas que impone el jefe de cualquiera de estos gremios suele conllevar, en el mejor de los casos, un castigo muy severo, esto es algo que todos los miembros saben.

Los cuatro jefes de los gremios de la oscuridad son los lugartenientes de un personaje que es casi desconocido en la sociedad de Vilés, al que le han puesto el apodo de El Emperador de Sabugo. Este personaje, desconocido para nadie que no pertenezca a alguno de estos gremios, es un déspota que rige con mano de hierro entre sombras. Él ordena que bandas de ladrones pueden actuar en según que zonas, y quienes están protegidos de sus ataques. Reparte los territorios entre las prostitutas, y determina los precios de los asesinos. Impone las tarifas que se han de entregar, a riesgo de morir si no se hace, y a sus órdenes los mendigos actúan o se

escabullen. Cuando sucede en los bajos fondos, no tarda mucho en enterarse.

Idiomas

Poco se conoce sobre los idiomas de Aleph antes de la Era del Desarraigo. Los eruditos que han estudiado sobre el tema consideran que todos los idiomas parten de derivaciones raciales a partir del lenguaje que Praetes utiliza para Leer. Sin embargo, no hay pruebas de ello, y la verdad es que entre algunas lenguas existentes las diferencias son tan abismales que se duda de esta interpretación.

Sin embargo, lo que si que se tiene claro es que, durante la Era del Esplendor, la amplia actividad comercial que desarrolló el Imperio Hungro obligó a muchos territorios a adoptar esta lengua como básica para las relaciones comerciales. Esto hizo que el hungro se estableciera por las tierras de Aleph, y que cada vez más gente lo fuera adoptando como propio.

La Era del Desarraigo, posteriormente, provocó la ruptura de este monopolio comercial, pero el hungro ya era utilizado por muchos de los habitantes en su vida diaria. A nivel oficial también se adoptó como estándar para las relaciones entre territorios, aunque fuera por la fuerza de la tradición. Los tratados, las relaciones diplomáticas y comerciales, e incluso las conversaciones en la calle continuaron realizándose en dicho idioma.

Con el paso del tiempo fueron apareciendo dialectos del hungro que se diferenciaban bastante de unas regiones a otras, y las lenguas raciales o regionales que existían antes de la aparición de esta lengua fueron recuperando su importancia.

Las lenguas que más extendidas se encuentran actualmente en Aleph son las siguientes:

Hungro: considerada la lengua franca del imperio, es muy raro encontrar a alguien que no la conozca, aunque sea a su nivel más básico. Existe una alta correspondencia considerable entre la lengua escrita y la oral.

Se caracteriza por la conservación de las vocales y consonantes finales, y por la pronunciación de las consonantes dobles (rr, ll, etc). El acento tónico se encuentra normalmente en la penúltima sílaba, pero también puede estar en la última o antepenúltima. Es una lengua bastante fragmentada en dialectos y sumamente receptiva a las aportaciones de otras lenguas.

Bhemio: lengua originaria del territorio de Bhemia, que también se encuentra ampliamente extendida por los territorios colindantes. Existe una amplia variedad de dialectos a lo largo y ancho del territorio bhemiohablante. El bhemio estándar, conocido como hochbhemiek, se originó a partir de un dialecto propio que evolucionó con el tiempo y fue influenciándose paulatinamente de los distintos idiomas con los que tenía contacto. Actualmente se pueden clasificar dos grupos claramente diferenciados entre los dialectos bhemios. Por un lado, los occidentales, influenciados por el hungro y, principalmente, por el silvano, y por otro lado los orientales, con claras influencias por

parte del jahdorum y del órcido. Sin embargo, a pesar de sus diferencias regionales, especialmente en el vocabulario, se considera una lengua pluricéntrica, pues las variedades son consideradas estándar de igual modo.

El bhemio es un idioma más exacto que bonito, de sílabas duras, cortantes y secantes. Suele tener el acento en la primera sílaba, y al ser un lenguaje derivativo, algunas palabras resultan difíciles para los no hablantes.

Salsburiano: lengua emparentado con el bhemio, se habla casi exclusivamente en la isla de Salisbury. Debido a su situación geográfica es una lengua poco evolucionada en su estructura, pero con una gran riqueza léxica.

Se caracteriza por no hacer distinciones de género o caso, dejándolas al pronombre. Presenta numerosas variaciones alofónicas y, según la zona de Salisbury de donde sea el hablante, las contracciones pueden hacer creer al oyente que se está hablando un dialecto u otra lengua distinta.

Órcido: Más que una lengua, se trata de una gran familia de lenguas habladas por los orcos y goblins, a lo largo de todas las tierras órcidas. De estas lenguas poco se sabe, pues los primeros textos escritos que se poseen pertenecen a los primeros años de la Era del Letargo, y las numerosas variantes y evoluciones no ayudan a conseguir más información.

Se caracteriza por ser una lengua que tiende a las palabras largas, cuyas palabras se forman uniendo morfemas independientes, y que obliga a hacer un uso extenso de lexemas y afijos. Fonológicamente, posee un elevado número de consonantes y vocales, donde predominan las fricativas laminodentales, a causa quizá del abultamiento de los caninos en las mandíbulas trasgoides de los orcos y goblins. Debido a la específica construcción de palabras para la comunicación, estas poseen una elevada información, siendo especialmente ricos los verbos, que en muchos casos pueden contener no solo el sujeto, sino incluso los complementos.

Gnómico: siendo la lengua de los gnomos, no es de extrañar que sea una lengua artificialmente larga y recargada. Por ello, siempre que dos gnomos se encuentren por primera vez, dialogarán en gnómico como forma de mantener el contacto y la unión entre los gnomos y su ciudad oculta. Ambos gnomos seguirán utilizando el gnómico hasta que se separen o hasta que un tercero les haga notar que no entiende dicho idioma.

Se caracteriza por el tono y el acento de sus construcciones fonéticas, siendo numerosas sus variedades. Un ejemplo de ello lo tenemos en los nueve sonidos vocales, que distinguiéndose por su longitud y cualidades, acaban considerándose como diecisiete fonemas vocales distintos. Además, aunque los gnomos no tienen problemas de comprensión cuando hablan con otros gnomos, uno de los principales problemas que presenta la lengua es la inexistencia de una pronunciación estándar. Puede sonar melódico, seco o entrecortado, dependiendo del gnomo que lo hable. Por otro lado, no suele distinguirse el género, y durante las largas y

rebuscadas elocuciones, el oyente suele tener que guardar en su memoria el sexo del sujeto sobre el que se habla.

Jahdurum: lengua antigua de los enanos, que ha evolucionado muy poco desde los primeros escritos que se conocen. La razón es, por un lado, el hermetismo que los enanos han desarrollado durante sus épocas pasadas, en especial durante la Era del Esplendor. Durante esta Era, los enanos se preocuparon principalmente de crear nuevas ciudades y ampliar los territorios que ocupaban, mientras mantenían la comunicación con el exterior bajo un control férreo que les proporcionó no pocos beneficios. Por otro lado, mantuvieron la lengua como vehículo de comunicación con su dios, de enseñanza y como lenguaje tecnológico, manteniendo el hungro como lengua para comunicarse con otras razas o para otros usos más mundanos. Estas dos razones, que en otras sociedades hubieran acabado con la lengua en favor de otras más modernas, la ha mantenido activa y sin variaciones durante milenios.

Se caracteriza por la aparición de consonantes guturales y enfáticas, elementos que no existen en otras lenguas, y la abundancia en el uso de las consonantes oclusivas, que permiten la comunicación bajo tierra más claramente que otras lenguas. La escritura Jahdurum se realiza de derecha a izquierda y únicamente se escriben las consonantes, a menudo con runas, mediante un alfabeto de treinta y dos letras.

Silvano: lengua perteneciente al pueblo elfo, con enormes similitudes fonéticas respecto a los sonidos de la naturaleza: gruñidos de animales, de los animales, canto de los pájaros, bien por el sonido que el viento produce en los elementos de la naturaleza, como el ulular del viento en las cavernas o el roce de las hojas de los árboles empujados por la brisa.

Se caracteriza por ser un lenguaje tonal con cinco variaciones, una de ellas neutra, en la que cada sílaba contiene un significado propio dependiendo del contexto y el tono en el que se pronuncie. Esto hace que sea un lenguaje muy cantarín y gráfico a la hora de narrar hechos. A la hora de escribir, cada sílaba mantiene una grafía distinta, en ocasiones diferenciada por distintos tonos entre sí, y cuya escritura se realiza agrupando los símbolos de las sílabas participantes en cada frase en un único grafo alargado.

Nórdico: este idioma es común en las islas situadas al noreste de Aleph, las tierras Kodga, donde gran parte de los piratas tienen sus ciudades establecidas y pueden moverse y hablarlo con libertad. Es un idioma prohibido en las tierras de Hungra y en los Terrenos imperiales de Greynor, puesto que su conocimiento implica tratos con piratas y corsarios, y por lo tanto, posibles contactos con traidores a ambos reinos. Esta prohibición no es efectiva en otras tierras, si bien puede implicar un trato desfavorable por parte de terceros que tengan tratos frecuentes o amistades en alguno de ambos reinos.

Se caracteriza por poseer cinco vocales, cada una con su respectiva representación palatal, y treinta y tres consonantes, que se ven afectadas por la vocal a la que acompañan. En su pronunciación, cada palabra

posee un acento muy marcado, que siempre se produce sobre una vocal palatal que se alarga en su duración, y se suelen simplificar los grupos consonánticos de tres o más consonantes.