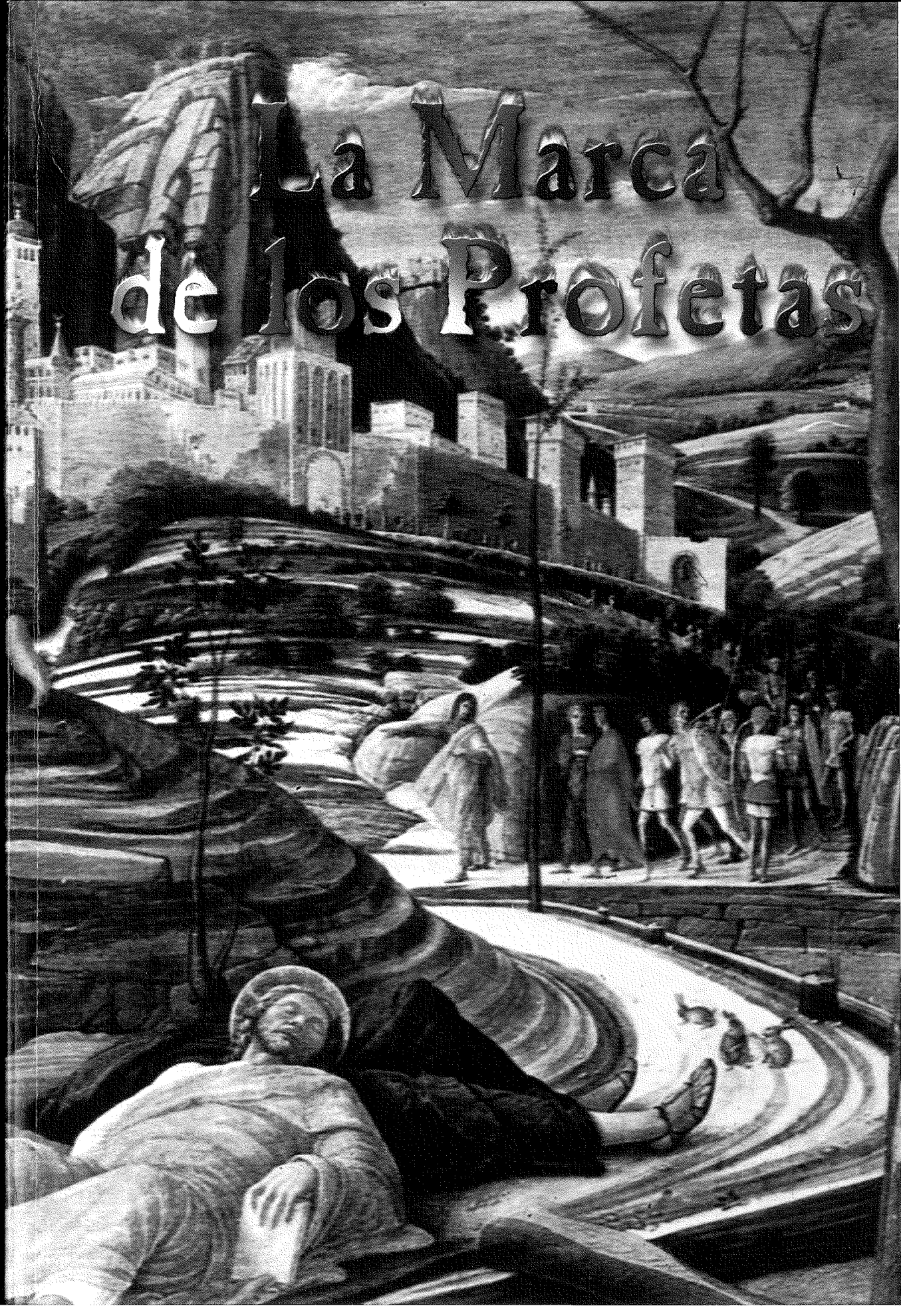


La Marca de los Profetas

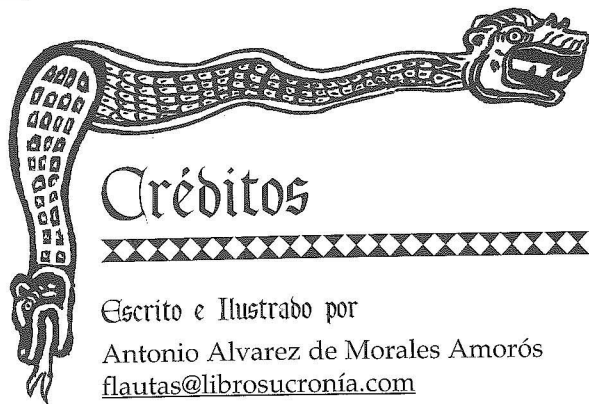


La Marca de los Profetas









Créditos

Escrito e Ilustrado por

Antonio Alvarez de Morales Amorós
flautas@librosucronia.com

Excepto

Nuevos esenios en colaboración con Juan Antonio Huerta Dominguez, *la Vera Cruz*, *Yasmina* y *Voz que grita en el desierto* en colaboración con Marina de Santiago Buey, *la Nube*, *Malaquías* y *la Santa lanza* que son obra de Marina de Santiago Buey, *la Comunidad de los Tres Credos*, *las ruinas de Qir Moab* y el relato que son obra de Manuel J. Sueiro Abad y las letras de la portada, diseñadas por Emilio Barriga Tomás.

Portada

La Oración en el Huerto, de Mantegna (Galería Nacional, Londres)

Correcciones

Julia Alvarez de Morales Amorós, Marina de Santiago Buey y Manuel J. Sueiro Abad.

Agradecimientos

A Marina de Santiago Buey a quien el amor le ciega.

Dedicatoria

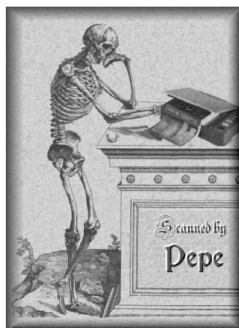
A mí madre y a mí padre, a mí mamá y a mí papá, sin ellos yo nunca hubiera sido posible.

Maquetación

Manuel J. Sueiro Abad

Impresión y Filmación

Aleu, S. A. - Zamora, 45 - 08005 Barcelona




UCRONÍA

Publicado por Libros Ucronia, S. L. - C/ Galileo 7, 2º 17, 28015 Madrid.

Página oficial del juego en internet en www.librosucronia.com

web alojada en www.comicvia.com

JUDIO DE 2001

Todo el material publicado es propiedad de sus respectivos autores

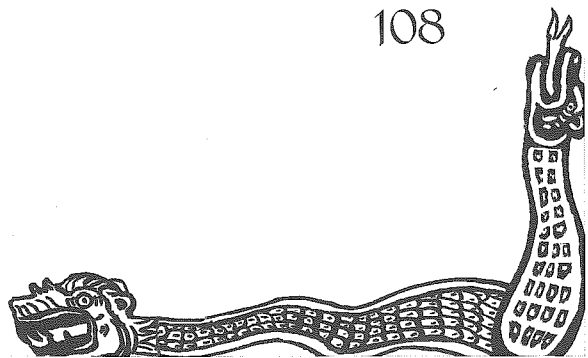
DEPOSITO LEGAL: B-31.095-2001 - ISBN: 84-931868-2-1

La Marca de los Profetas

Escrito e Ilustrado por Antonio Álvarez de Morales

Contenido

Capítulo I: Exordio	5
Capítulo II: Marca	13
Capítulo III: Emirato	37
Capítulo IV: Comunión	67
Capítulo V: Legión	79
Voz Que Grita en el Desierto	95
Apéndice: Anales	108



Bienvenido a Sodoma hijo. No temas, tus heridas sanarán, ellos harán que sanen. No te muevas, ese corte no tiene buen aspecto.

¿Cómo te llamas? No, no hables, perdona, ya me lo dirás, habrá tiempo, mucho tiempo...

Escucha, ¿oyes eso? Calla, si te oyen entrarán. No sabes quienes, son, claro. En Sodoma además de los demonios y los cautivos viven los peores seres que te puedas imaginar, y son humanos, como tú y yo. Bueno, no como tú y yo, porque ellos son los peores, los más impíos entre los hombres: los Sacerdotes Herra. ¿Oyes los gritos? No te imaginas dónde llevan a ese hombre ni lo que harán con él. Tú eres un hombre joven y fuerte, cuando estés recuperado de tus heridas serás carne jugosa para ellos. ¿Carnívoros? No, hijo, no... No es ese tipo de carne el que esos ansían.

Hero tranquilo, todavía hay una posibilidad, todos las tenemos... Hero casi nadie lo sabe. Aquí todos somos valiosos, mucho más de lo que creemos, sólo hay que saber jugar, regatear... ¿Sabes regatear, muchacho? Yo te enseñaré, no te preocupes. Yo soy sólo un viejo saco de mierda y cuando era aún algo cometí muchos errores, muchos, demasiados... He andado un camino equivocado y ya no valgo nada, nada. Hero tú, tú estás al comienzo y con mi ayuda podrás sacar una buena tajada por tu alma. No te alarmes, no te agites, ya sabes de lo que hablo, no finjas sorpresa. ¿Crees que hay otra salida aquí? No la hay, muchacho, no hay otra opción excepto la muerte y una muerte lenta y dolorosa después de una vida larga y llena de calamidades. ¿Por qué te digo esto? ¿Por qué quiero ayudarte? Porque yo tengo algunas deudas que cobrar y me gustaría que alguien lo hiciera por mí, alguien que tuviera algo que agradecerme a mí.

Hero ya hablaremos de esto, cuando estés más calmado y recuperado. Tenemos tiempo, mucho tiempo, todo el del mundo... Ahora descansa, no trates de moverte y déjame que te cuente una historia.



CAPÍTULO I

EXORDIO



ES EN EL MOMENTO DE EMPEZAR, CUANDO HAY QUE CUIDAR ATENTAMENTE QUE LOS EQUILIBRIOS QUEDEN ESTABLECIDOS DE LA MANERA MÁS EXACTA.

PRINCESA IRULAN, MANUAL DE MUAD'DIB

Espacio

Este señorío está delimitado por el mar Mediterráneo al oeste, por el río Éufrates al este, al sur por el Desierto Árabe, el Golfo Pérsico y el Océano Índico, y al norte por las montañas del Tauro. Este conjunto se divide claramente en dos zonas diferentes, la primera conocida como Levante, y la segunda que es la costa del Golfo Pérsico.

La primera zona es un territorio que contiene desierto y tierra fértil. La tierra fértil, es la zona que se conoce como el Creciente Fértil, puesto que si se coge un mapa y se pone el Mediterráneo en posición vertical, el territorio que nos ocupa, tiene la forma de una luna en cuarto creciente. Esta lengua de terreno pródiga en lluvias y en ríos, rodea el desierto que viene de la Península Árabe aislándolo del mar Mediterráneo y del Golfo Pérsico. Así tenemos que el territorio está compuesto por dos zonas antitéticas.

La zona fértil está acotada siempre por montañas que se quedan con la lluvia, haciendo que en el interior llueva muy poco, y jalonada por ríos. Disposición que favorece la agricultura, por lo que este territorio ha sido legendario desde siempre por su prodigalidad (Tierra Prometida,

el Edén). Es capaz de abastecer a su población de todo tipo de recursos (materias primas y alimentos).

Esta zona fértil se puede dividir en dos, la costa mediterránea y la que recorre las montañas del norte. La primera, se puede subdividir en tres partes, Siria, Líbano (Fenicia) e Israel (Palestina). La primera parte de esta subdivisión es una zona rodeada de montañas que hace que sea un lugar muy lluvioso. Su principal ciudad, Antioquía, era conocida como la "meona".

La segunda parte, debajo de la anterior, está cercada por una cadena montañosa (el Líbano), que sólo permite como máximo 30 Km. de tierra llana de distancia con el mar Mediterráneo. Es una zona pródiga en madera (cedros) y con una costa que favorece la navegación, pero no la agricultura.

Después, debajo de la anterior, una zona con muchos ríos, y también encerrada por montañas, que la hace ser una tierra idónea para la agricultura. Esta zona termina en un desierto al sur, donde comienza el mar Rojo, y en el mar Muerto, un mar salado que impide que la vegetación se aposente a su alrededor. La segunda



zona, de la que hablábamos al principio, se beneficia de los afluentes del Éufrates para poder albergar vida.

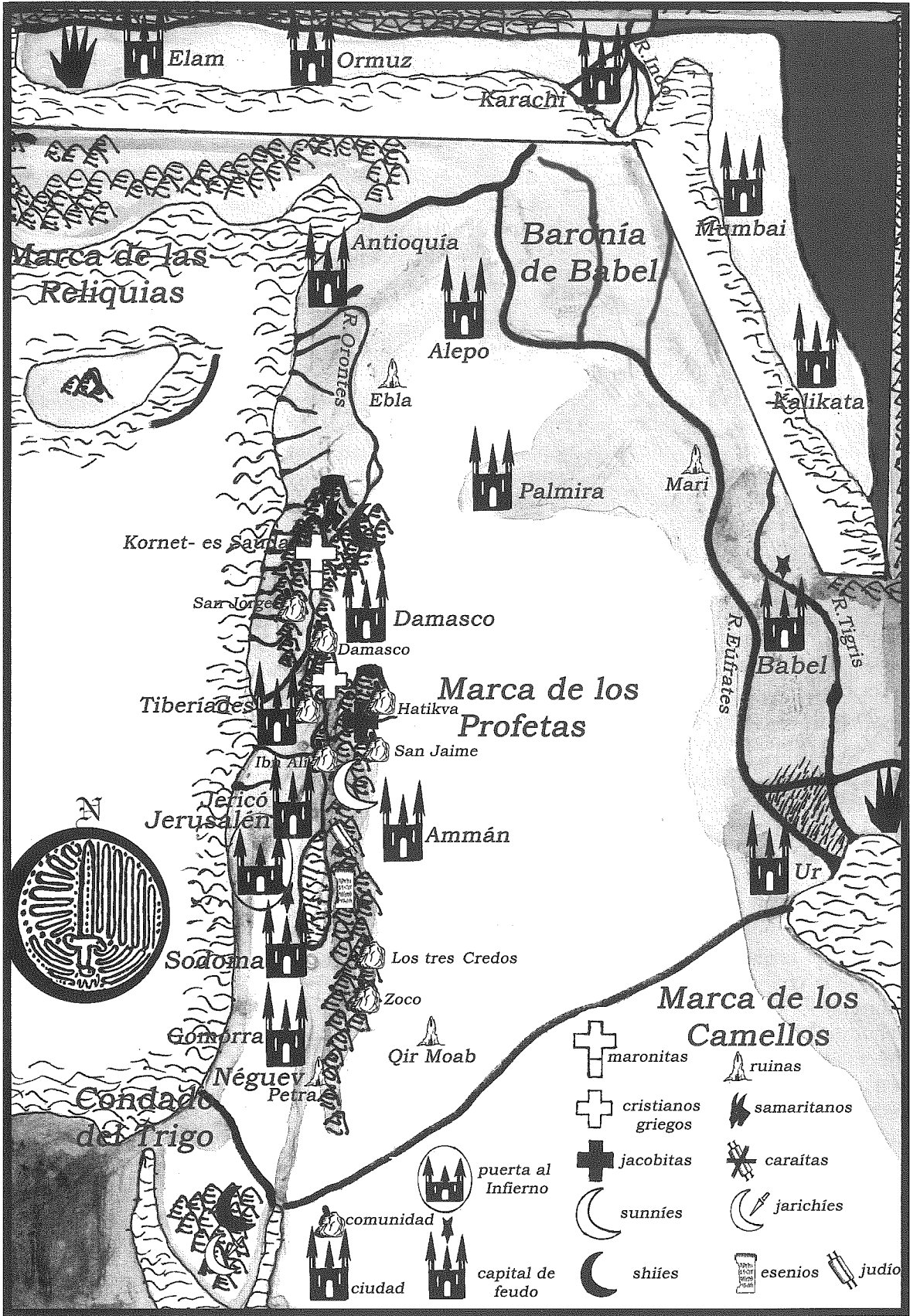
Como franja costera al Mediterráneo que es, tiene lo que se llama Clima Mediterráneo, que consiste en dos estaciones, un verano cálido y seco y un invierno suave y lluvioso (un poco menos en la costa). Lluvia de noviembre a abril, cuando el Mediterráneo trae fríos vientos invernales que chocan con las montañas, evitando que en el interior llueva con asiduidad y en abundancia. Cuando el viento viene del mar es frío, cuando el viento viene del desierto es cálido.

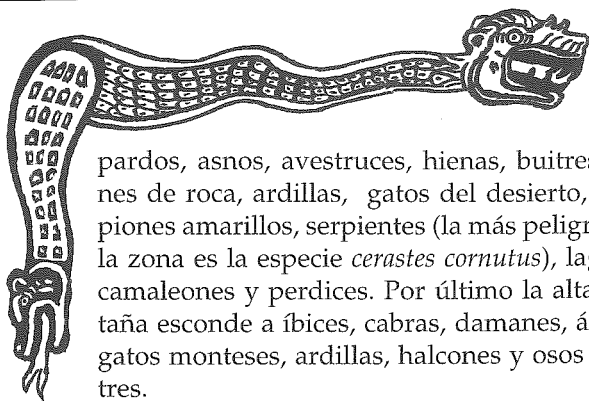
Las plantas de esta zona son principalmente matorrales y plantas olorosas. Se agrupa en bosques claros. Los árboles típicos son el olivo y la encina. En las regiones próximas al desierto la vegetación es esteparia.

La otra zona, el interior, es un desierto, el Sirio, una extensión árida sin un oasis que llevarse a la boca. Como hemos dicho ya, las montañas próximas al mar impiden que a esta región le lleguen las lluvias, y como no la atraviesa ningún río, la vida sólo es posible en los oasis.

Los bosques de la región son densos, tienen árboles cuya altura oscila entre los 15 y 18 metros, multitud de variedades de matorral que son de altos entre 3 y 5 metros y poca hierba, de unos 50 centímetros, y casi sin musgo. En las laderas del norte, cerca del agua o cerca de un terreno con grietas que favorece el que las raíces lleguen lejos, que son los lugares más húmedos, se encuentran los castaños y los robles, el resto del terreno arbolado lo ocupan los pinos (el árbol más numeroso de la marca), la encina y el coscojo. Por encima de los 1400 metros se encuentran los cedros. En la transición de la tierra árida a la fértil se encuentra el pistacho y el algarrobo, así como muchas variedades de matorrales y espinos. La época principal de floración es de marzo a junio.

La fauna de este lugar era variada ya que une tres continentes. Ejemplos de las pocas especies supervivientes, las clasificamos según su hábitat, bosque, desierto y montaña. El bosque alberga el mayor número, estas son los ciervos, jabalíes, zorros, tejones, lobos, topes, linceos, martas, conejos, liebres, ardillas, mangostas, erizos y puercoespines. El desierto y la sabana acogen a gacelas, antílopes, chacales, leones, leo-





pardos, asnos, avestruces, hienas, buitres, tejones de roca, ardillas, gatos del desierto, escorpiones amarillos, serpientes (la más peligrosa de la zona es la especie *cerastes cornutus*), lagartos, camaleones y perdices. Por último la alta montaña esconde a íbices, cabras, damanes, águilas, gatos monteses, ardillas, halcones y osos silvestres.

Las del bosque, al habitar la tierra de nadie, son las especies más afectadas por la infernación. Algunas como el ciervo están en peligro de extinción. Los bosques que habitan son los que están en los valles, las faldas y en las zonas más bajas de las montañas. Los del desierto viven igual que antes, solo que la infernización global ha descendido la población total que la marca puede albergar. Son más numerosos en el feudo de Lilith, pues esta las protege y las conserva para su placer. Por último las de las montañas, son las que comparten sitio con los hombres. Por ello compiten por sobrevivir, lo que ha llevado a especies como la de los osos a estar en vías de extinción.

Infernación

El calentamiento de la Tierra ha hecho que la temperatura de la marca haya subido unos 5°C desde la Invasión. El mar ha sepultado tierras y

ciudades. Las estaciones se han vuelto bastante arbitrarias, por lo que hay suele haber cambios drásticos en las temperaturas y en la pluviosidad, afectando negativamente a la agricultura. Por último los desiertos se han expandido eliminando superficie cultivable.

En cuanto al paisaje, la tierra se ha removido bastante lo que ha agrietado el terreno de la marca, las distintas cordilleras montañosas que corrían paralelas al Mar Mediterráneo se han convertido en una sola. De este modo los ríos o han visto alterado su curso o se han secado o han cambiado su caudal o han nacido.

Las plantas crecen débiles, no se desarrollan como antes, son más susceptibles a las enfermedades que antes y son pequeñas comparándolas con las anteriores al Milenio. Las menos perjudicadas son las que están en las cimas de las montañas.

En los animales la infernación también hace estragos, los nuevos especímenes son débiles, enfermos y de menor tamaño. Pero lo más sorprendente es que los animales de hábitos nocturnos y/o carroñeros se muestran resistentes a la infernación. Sea lo que sea lo que provoca las mutaciones y las bestializaciones estos animales lo toleran mejor.

Historia

Los territorios de esta marca, están ligados al principio de la historia del Hombre. Los nombres de las ciudades de este territorio, están escritos en los textos más antiguos. Fue así, porque la civilización, comenzó en el último tramo de los ríos Éufrates y Tigris. A esa zona llegaron los sumerios hace milenios, y allí inventaron la escritura, las matemáticas y la rueda. Con estos inventos y porque habitaban una zona escasa en materias primas, conquistaron los territorios cercanos, es decir el feudo que nos ocupa, que sí los tenían.

Las ciudades estado de la región que se encuentran en la actual Siria fueron conquistadas, por el primer imperio (XXIII a. C.), el Imperio Acadio del legendario Sargón I. Cuando cayó este imperio, no tuvieron que

esperar mucho a nuevos conquistadores, que fundaron sobre ellos el Imperio Neosumerio (XXI a. C.). Con estos imperios, los habitantes de esta zona aprendieron los adelantos de la civilización, para extenderla por Europa gracias a su vocación comercial.

Tras unos siglos de independencia, un nuevo imperio nacía en el mismo lugar que los otros, el Babilónico. Los emperadores de Babilonia acabaron con la independencia de las ciudades estado otra vez (XVIII a. C.). Fue en esta época cuando salió Abraham del corazón de Sumeria (Caldea), de Ur, para recorrer el Creciente Fértil hasta llegar a Canaán, la Tierra Prometida (Gén. 12).

Poco después de asentarse, llegaron los hicsos (XVII a. C.), y conquistaron Egipto, trajeron el

caballo y sustituyeron a los babilonios como poder rector de la zona. En calidad de aliados, los hebreos ocuparon tierras egipcias (Gén. 46, 3-4).

Pero un nuevo Imperio Egipcio, nacido de una revuelta popular contra los hicsos, más ambicioso y guerrero que el anterior, vuelve a construirse a costa de la libertad de estas ciudades (XV a. C.). Pocos siglos después esta zona empieza a ser el campo de batalla de los imperios de su alrededor (XIII a. C.). Las riquezas contenidas en estos territorios eran muy apreciadas, así que los egipcios, los hititas y los asirios se disputaron el control de estas ciudades, mientras los egipcios esclavizaban a los hebreos. Pone fin a esta situación, la invasión de los Pueblos del Mar. Gente misteriosa, probablemente invasores indoeuropeos mezclados con desplazados de las ciudades del Egeo, que arrasaron todo lo que se encontraron (XII a. C.).

Destruyeron el Imperio Hitita y varias ciudades de esta zona para siempre, agotaron al Imperio Egipcio y fundaron sus propios reinos, el más conocido de esta región fue el Filisteo. Con ellos el hierro llegó a esta zona. A esta calamidad, se le suma la venida de otro pueblo belicoso deseoso de hacerse también un reino que habitar en estas tierras, los hebreos traídos por Moisés (Éx. 3, 7-11). Estos siglos son siglos de luchas en las que perecen ciudades enteras, y donde las ciudades estado se convierten en reinos.

Como consecuencia favorable de esta situación para la humanidad, fue el surgimiento de los fenicios. Ante el vacío de poder, llegaron comerciando hasta el fin del Mediterráneo. Gracias a ellos el mundo se ensanchó, el dinero se inventó y nuestro alfabeto apareció, pues del suyo deriva el nuestro.

Cuando la terrible invasión se había casi olvidado. Cuando el mundo ya había visto a Salomón, y la región se había asociado íntimamente con el Antiguo Testamento y con el Cielo al construirse el Templo (Re. y Crón.), volvieron los imperios extranjeros (IX a. C.). Apareció el Asirio, el más grande hasta entonces, desde Sumeria a Egipto, que acabó con el comercio fenicio. Dominaron durante algunos siglos por el terror, hasta que llegaron los esci-

tas, trasuntos de hicsos y de los Pueblos del Mar, arrasando la zona, destruyendo el reino filisteo y provocando la caída de los asirios (VI a. C.).

Enseguida fueron sustituidos por el Imperio Neobabilonio, fugaz y menos extenso, que terminó de expulsar a los hebreos de sus tierras (2 Crón. 36, 17-21). Un nuevo imperio, el persa de los Aqueménidas, más grande que todos los demás, incluyó estas tierras (V a. C.). Por su tolerancia y prosperidad los hebreos pudieron volver del exilio, pero algunos de ellos prefirieron quedarse en las tierras donde fueron exiliados por haber prosperado en ellas (Esd. 2).

Tras brillar por algunos siglos, el Imperio Persa sucumbió ante Alejandro Magno (III a. C.), que no pudo disfrutar de este territorio, pero sí su amigo Seléuco y sus descendientes. Ellos gobernaron la zona, helenizándola, hasta que la República y luego el Imperio Romano les sustituyó (I a. C.). Bajo su mandato el cristianismo nació (Nuevo Testamento) y los judíos comenzaron la diáspora. Cuando Constantino se proclamó emperador de Roma, su madre Elena vino a la región, identificó los lugares de la Biblia y comenzaron los cristianos a peregrinar a Tierra Santa (IV d. C.).

Con la caída de la parte occidental del imperio, la región fue disputada como antaño por dos imperios de los alrededores, el Imperio Romano de Oriente, poco después Bizantino, y el Imperio Persa de los Sasánidas. Cuando los bizantinos parecía que iban a dominar definitivamente la región aparecieron los árabes enarbolando el Islam (VII d. C.) y se la quedaron para sí.

Con los musulmanes la zona volvió a florecer con el comercio, alojó luchas intestinas y se convirtió en el centro del poder de la primera dinastía musulmana de califas, los Omeya. Tras su caída (VIII d.C), soportó nuevos conflictos entre los musulmanes para controlar la Ciudad Santa, Jerusalén, para terminar viendo como lo Fatimíes se hacían con la región, imitando al antiguo Imperio Egipcio (X d. C.).

La zona no vio más, porque la historia se detuvo, con la Invasión de las hordas infernales.





Bibliografía

Corrochano M.A., *Jordania*, Júcar 1996**

Dufourcq C-E., *La vida cotidiana de los árabes en la Europa medieval*, Temas de hoy 1990*

Gabrieli F., *Mahoma y las conquistas del Islam*, Gudarrama 1967**

García F., *Textos del Qumrán*, Trotta 1992 *

García M., *La tradición benedictina*, Montecasino 1989*

Herler V., *Figuras bíblicas*, Rioduero 1985**

Horrie C. y Chippindale P., *¿Qué es el Islam?*, Alianza 1994**

Maalouf A., *Las cruzadas vistas por los árabes*, Alianza 1993*

Maillo F., *Vocabulario básico de historia del Islam*, Akal 1997**

Nicolle D. y McBride A., *The armies of 7º y 11º centurys, Men-at-arms series 125*, Osprey Military 2000*

Sinclair A., *Jerusalén, la cruzada interminable*, Edaf 1997*

Tibury N., *Israel, Kairós* 1990***

Varios Autores, *Civilizaciones e imperios del Oriente Medio*, SM 1987*

Varios Autores, *Enciclopedia Microsoft Encarta*, Microsoft 2000 ***

Varios autores, *Geografía y países*, Acta 2000, Rialp 1992*

Varios Autores, *Israel, El país*/Aguilar 1989*

Varios autores, *Las iglesias orientales*, BAC 2000 **

Varios Autores, *Los grandes descubrimientos de la Arqueología 3*, Planeta de Agostini 1988*

Varios Autores, *El mundo del Islam*, Destino 1995*

Varios Autores, *Historia del pueblo judíos 1 y 2*, Alianza 1988*

www.misinlibanesa.com.ar (maronitas)**

www.proel.org (lenguas)*

www.newmediabile.org/spanish2/1good-sam/travel/gstravelmainframe.htm (samaritanos)***

www.elalmanaque.com/santoral/indice.htm (nombres)*

E despertó un rumor lejano, como de abejas. Hubiera saltado sobre sus pies si hubiera tenido ambos sanos, pero tubo que conformarse con luchar torpemente con sus articulaciones para alcanzar el bastón. Ganó la gesta y sus dedos se aferraron a la madera rugosa y tiraron del saco de huesos, úlceras y piojos que era su cuerpo hasta ponerlo en una posición que algún desafortunado corto de vista podría haber confundido con estar erguida. Cuando todo el lento, delicado y sobre todo doloroso proceso hubo concluido, hacía rato que el destino le esperaba de pie en el centro de su choza.

El demonio le miró desde el siniestro brillo azulado del interior de su yelmo rojo. Rozando el techo, se alzaba orgulloso en el interior de su grueso caparazón esculpido con los gímoteantes rostros de los condenados. Desde su interior, sonaba como un bramido poderoso el enjambre que animaba la armadura, mientras los rostros de las almas que decoraban la coraza aullaban de dolor mientras se consumían en el Infierno.

Nadie hubiera nunca adivinado que aquel despojo desgarrado que se esforzaba por mantenerse de pie frente al demonio, con sus pelos sucios, canos y alborotados, su piel ajada, su boca desdentada y sus extremidades retorcidas, era en realidad una joven de dieciséis años. Y quizás tampoco el que hubiera visto la desesperación anidada y enraizándose en la profundidad de su mirada perdida hubiera podido adivinar que era una Justa cristiana.

El demonio ofreció su mano durante unos segundos y ante la impasibilidad de la mujer la asió con fuerza del brazo, firmemente, pero a la vez, con una extraña delicadeza. El zumbido se hizo más fuerte y lentamente formó la voz del caballero infernal:

-Mujerzzzz, eszzzz eszzzte tu día. Tu szzzzzuerter ha cambiadozzzz.

Pero la mujer apenas le oyó. Su mente, perdida en extraños laberintos de desesperación y locura ya adelantaba impaciente el cambio, como en una profecía de las que tenía antaño, cuando Dios aún estaba con ella. Cuando no la había olvidado. Cuando ella no le había olvidado a Él.

Desde su captura, hace ya ¿cuánto?, había sido un títere en manos de sus captores. Sólo era una sierba, y aunque jamás había tenido que realizar trabajo alguno en la ciudad demoníaca, su vida era más dura

que la de los campesinos que regaban los campos con su sangre. No sabía cómo los demonios supieron de su condición, pues siempre se guardó de comentarlo con nadie y desde que atravesó las puertas de la ciudad jamás volvió a tener uno de aquellos sueños. El primer mes luchó, Dios sabe que luchó. Pero ser fuerte es difícil cuando los cabrones esperan turno para violarte y tienes que elegir entre morir de hambre o comer la carne que te dan, en la que siempre encuentras anillos y medallas. Luego las maldiciones, la prematura vejez, el dolor...

-Mujer, cuando te pregunte, responderás- la figura alta, anormalmente estilizada y encapuchada con una capa verde se deslizó hacia la mujer. Sus dedos, finos y extremadamente largos, se deslizaron por la cara de la desdichada. Su tacto era frío, y la piel del rostro de la mujer se agitó como arcilla bajo ellos.

-Ten paciencia, amigo mío- Una voz de mujer surgió tras la figura. Resultaba sensual, cálida, pero el demonio retiró la mano del rostro de la humana rápidamente, la escondió en la manga de su túnica y se deslizó hacia atrás unos metros.

La mujer, aún sujeta por el caballero demoníaco que la trajo hasta este lugar dejó caer su bastón. Como si despertara de un pesado sueño miró el lujo de los aposentos en los que se encontraba: la seda, las maderas nobles, los tapices.

-Queríamos saber cómo te llamas- El pelo largo, lacio y negro caía sobre los hombros de la figura femenina más voluptuosa, proporcionada y delicada que la mujer había visto nunca.- Tendrás que disculpar los modales de mí... ayudante.

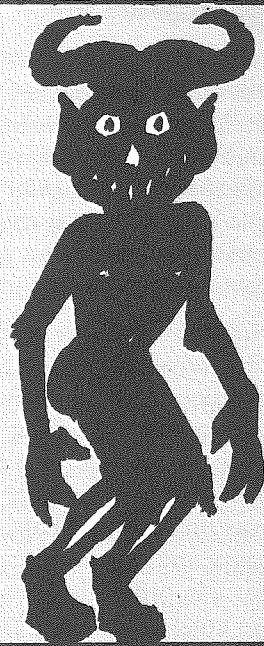
El demonio alto emitió un sonido claramente desaprobador y una sonrisa entre inocente y perversa apareció en los labios del demonio femenino. La mujer, tambaleándose asida por el caballero infernal alzó la mirada y escupió unas palabras:

-Mi nombre es Alicia.



CAPÍTULO II

MARCA



Y DESTRUYERON TODO LO QUE HABÍA EN LA CIUDAD, PASARON A CUCHILLO A LOS HOMBRES, A LAS MUJERES, A LOS NIÑOS Y A LOS VIEJOS, INCLUSO A LOS BUEYES, A LAS OVEJAS Y A LOS ASNOS

JOSUÉ, 6, 21

Crónica

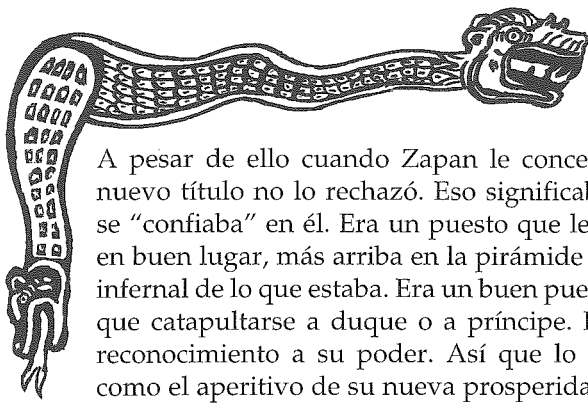
La gobierna Gamigym, marqués del Quinto Círculo y de Sodoma, desde el 1010. Como todos los demonios, participó en la conquista de la Tierra, y como todos los nobles, capitaneó una de las hordas. Mandó una fuerza de vanguardia encargada de acabar con todo lo que apestase a Dios, dejando la captura de los supervivientes a las hordas de retaguardia.

Fue un magnífico divertimento, hasta que llegó a Jerusalén. Aunque en esa maldita ciudad no se enteraron de nada de lo que ocurría, sí habían presenciado las señales: terremotos, tormentas, oscurecimiento de los cielos, etc., por lo que allí, miles de creyentes de las religiones del libro se habían refugiado y rezaban. En esa ciudad el terror inspiraba la fe.

La conquista fue difícil, aun a pesar de ser reforzados por las hordas que venían del túnel espiral que terminaba en el monte Sión, decenas de demonios perecieron. La Ciudad Santa, la Ciudad Celestial, condenó a demasiados demonios que cayeron sin poder disfrutar de la matanza, pues el Maligno había ordenado que ningún hombre debía morir dentro de sus murallas.

La posterior masacre de sus habitantes no le alivió, al igual que a sus vasallos. En la conquista de la ciudad habían sentido otra vez en su ser la Cólera de Dios, vivieron de nuevo sensaciones de la Caída. Todo ello les aterró pues era algo de lo que creían haberse desecho. Rememorar su maldición les turbó.

Cuando llegó la hora del reparto, Gamigym pujó por algún feudo en la Tierra, pero no quería la marca que había conquistado. Por todos los medios posibles, con favores, con sobornos, con violencia, con humillaciones, intentó que su nombre no estuviese en la lista para gobernar la marca. Fracasó. No deseaba la marca, era un puesto de demasiada responsabilidad. Es la entrada del Cielo a la Tierra, sin duda será la cabeza de puente de los ángeles insuflados por la Cólera de Dios, por lo que tendría a los grandes poderes del Infierno y al Fuego Fatuo pendientes de él. Además, le convertía en blanco de envidias y ambiciones que le obligarían a estar alerta continuamente. Sus planes y traiciones deberían ser muy sutiles a partir de entonces y permanecer vigilante. Pero sobre todo no quería volver a Jerusalén.



A pesar de ello cuando Zapan le concedió su nuevo título no lo rechazó. Eso significaba que se “confiaba” en él. Era un puesto que le ponía en buen lugar, más arriba en la pirámide feudal infernal de lo que estaba. Era un buen puesto del que catapultarse a duque o a príncipe. Era un reconocimiento a su poder. Así que lo aceptó como el aperitivo de su nueva prosperidad.

Naturalmente desde el principio empezaron los problemas. Jerusalén fue declarada ciudad independiente, con lo que tenía que compartir su administración con las órdenes del Fuego Fatuo y de la Luz Oscura. Problemas porque debía luchar para siempre contra la independencia de esas órdenes que habían trasladado sus fortalezas centrales a la ciudad. Después tuvo que obligar a la orden de la Langosta a que desactivase los volcanes que había hecho surgir en las montañas del feudo, porque su actividad amenazaría constantemente la zona donde extraería alimento para sus condenados. Cuando todo parecía que estaba a sus órdenes, apareció la Nube. Una Nube gigantesca y oscura que coronó las montañas.

De dónde venía la Nube era un misterio, y todos los misterios infernales traen consigo el peligro. Puso en alerta a sus vasallos, avisó a su príncipe y envió a la orden de la Langosta a investigar. Tanto trabajo le impedía aprovecharse de la nueva posesión para prosperar. De repente, todos los problemas se acabaron, porque uno más grande le poseyó. Un vasallo suyo, Ermeretykias, le hizo prisionero, le encerró en la ciudad olvidada de Petra y tomó su forma para pasar por él. Para Gamigym terminó todo desde entonces, porque Ermeretykias aún disfruta del éxito de su plan. Cuando se hizo evidente que la Nube había venido para quedarse, que no suponía una amenaza mortal inmediata y que seguiría siendo un misterio, “Gamigym” se ocupó de sus nuevas posesiones.

Terminó Sodoma como escarnio a Dios y descubrió la red de espionaje, que había montado Gamigym por toda la superficie. Fortaleciéndola hasta convertirla en la red más eficaz después de la del Fuego Fatuo. Dos siglos después, “Gamigym” sigue intentando apaciguar todo lo que le rodea, para que nadie se fije en él y le descubra antes de que este preparado para anunciar su hazaña. Pero la presión a la que vive sometido desde entonces empieza a hacerle mella. La

tensión de ser el único que conoce su secreto, de gobernar una marca, de hacerse pasar por Gamigym y la actual enésima crisis en la superficie, le está volviendo loco y haciéndole perder poder en sus dominios infernales. Cada vez tiene más abandonado sus feudos en los círculos del Infierno, lo que una oposición esta aprovechando para actuar y sondear apoyos.

No puede hacer mucho allí abajo porque una nueva guerra infernal se avecina, esta vez en la Tierra y él está en medio. Ha de maniobrar para situarse en uno de los bandos y es difícil porque se ha mantenido alejado de los círculos de poder por miedo, y porque es complicado adivinar cual será el ganador.

Todo ello se le ha enredado más porque ahora Lilith ha comenzado a insinuársele, buscando en él a otro semental que le dé una camada diabólica, y en ese terreno es incapaz de hacerse pasar por Gamigym.

Administración

Las legendarias ciudades portuarias fenicias, como Tiro, y las de Palestina, han sido abandonadas presas de la infernación. Sólo las habitan guarniciones de lichidores, que tienen como misión principal vigilar la costa de cualquier ataque, previniéndolo sólo si esta dentro de sus posibilidades. Aunque cuando es planeada alguna expedición a Chipre o a la costa bizantina, alguna de estos derruidos puertos se muestran más bulliciosos al albergar la expedición.

La frontera norte, como colinda con el Tauro, que son montañas pobladas por almas libres, las precauciones no son tan necesarias, por lo que las antiguas ciudades siguen existiendo remodeladas para su nueva función y según los demenciales gustos de sus nuevos amos. La frontera sur es desierto por lo que tampoco hay un dispositivo especial de vigilancia.

Las tierras se siguen explotando agrícolamente para el alimento del rebaño. Llevándose las ciudades al centro, en sitios estériles, para que así la infernación actúe lo más tarde posible sobre los campos, medida que obliga a que el alimento recolectado deba ser transportado en caravanas y llevado a las ciudades, convirtiendo de este modo la marca uno de los feudos más transitados de toda la Tierra. Naturalmente, las carava-

nas recorren siempre la misma ruta establecida desde el principio, no siendo muy difícil para las tropas de los burgomaestres rivales buscarlas y atacarlas intentando, de este modo, matar de hambre al rebaño de su enemigo. También esta regularidad (una caravana a la semana al menos), hace que los humanos libres no se encuentren con sorpresas cuando deciden bajar a la llanura.

La larga lengua de terreno que se extiende hacia el este y completa el feudo, esta poco habitada. Las ciudades salpican el estrecho territorio, capaces de autoabastecerse alejadas del resto del mundo e ignoradas por "Gamigym". Tal es la desolación que las consume, que sus burgomaestres probablemente son los más independientes del Infierno, circunstancia que naturalmente aprovechan para medrar en su beneficio timando a "Gamigym", escamoteándole un porcentaje del impuesto en almas que le deben.

Actualmente las almas condenadas están inmersas en un programa de deforestación. El marqués ha decidido acabar con los últimos bosques que aún ocultan a los amados de Dios y además, emplear la madera para la construcción de una flota de barcos que espera que le sean útiles en

la inminente guerra de la nobleza infernal sobre la Tierra. Toda esta madera es transportada a los subterráneos de Sodoma, donde otro pelotón de sufrientes humanos se encargan de darla formas náuticas. Esta situación ha puesto en peligro a los hombres que se ocultan en las montañas puesto que ha avanzado drásticamente la frontera, eliminando casi toda la tierra de nadie que les era un colchón de relativa seguridad.

El organigrama de la marca es así, primero, en la cúspide, esta el marqués, debajo de él están sus vasallos. Primero los más cercanos, los ofikiatores que son los encargados de recaudar impuestos, de espigar, de las caravanas, de tratar con los burgomaestres y el Infierno, de enviar mensajes, etc., en suma, de ayudar al marqués en el gobierno de su feudo. Debajo de ellos se sitúan los burgomaestres con poder absoluto sobre las ciudades, pero que deben obediencia al marqués y han de entregarle tributo. Debajo de ellos los restantes vasallos del marqués, la mayoría de ellos lo son a través de los burgomaestres o de los ofikiatores, su única libertad es la de poder elegir cómo torturar y condenar a las almas que les pertenecen. Ellos, también, pagan impuestos a su señor más directo.

Ciudades

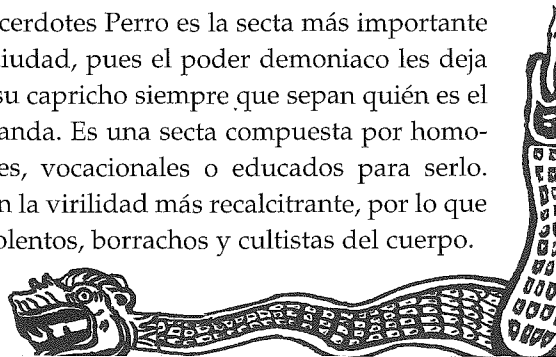
Sodoma

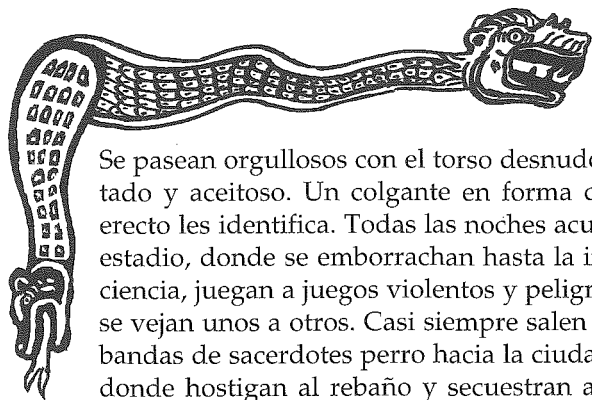
Sodoma es la capital de la marca. Esta reconstruida sobre el lugar donde estuvo la bíblica Sodoma destruida por Dios. Un lugar desolado, abrasado por el sol, yerma por su proximidad con el Mar Muerto y con la tierra maldita por el Altísimo, la manutención del rebaño depende totalmente de las caravanas. Es donde pasa más tiempo "Gamigym", encerrado en su palacio, único lugar donde se encuentra seguro cuando tiene el aspecto del marqués. Pocas veces lo abandona, y la mayoría de las veces lo hace siendo él mismo, pudiendo así llegar con más facilidad a los secretos de su señorío.

La ciudad encierra en sus murallas a 100000 humanos. Arquitectónicamente hablando es una réplica de la Sodoma primigenia, aunque mucho más grande, puesto que hoy es más

populosa. La ciudad esta dividida en tres zonas en forma de círculos concéntricos, la ciudad baja, la media y la alta. La ciudad baja es el círculo exterior y por tanto la más próxima a las murallas. Es aquí donde habitan los aterrorizados condenados de las tres religiones, mezclados y hacinados. La ciudad media, es el círculo de en medio, es donde se encuentran los barrios de los humanos satánicos. La Iglesia Luciferina de Roma, brujos independientes y los Sacerdotes Perro lo ocupan.

Los Sacerdotes Perro es la secta más importante de la ciudad, pues el poder demoniaco les deja hacer su capricho siempre que sepan quién es el que manda. Es una secta compuesta por homosexuales, vocacionales o educados para serlo. Adoran la virilidad más recalcitrante, por lo que son violentos, borrachos y cultistas del cuerpo.





Se pasean orgullosos con el torso desnudo, afeitado y aceitoso. Un colgante en forma de falo erecto les identifica. Todas las noches acuden al estadio, donde se emborrachan hasta la inconsciencia, juegan a juegos violentos y peligrosos y se vejan unos a otros. Casi siempre salen de allí bandas de sacerdotes perro hacia la ciudad baja donde hostigan al rebaño y secuestran a hombres (principalmente cristianos) a los que llevan al estadio para que "participen" en sus juegos.

En sus aquelarres sólo participan íncubos, que son los demonios a los que adoran. Se rigen por la ley del más fuerte. Las autoridades les prohíben el acceso a las armas, pero eso no evita que vayan por ahí con armas caseras, del mercado negro o robadas. En ocasiones hacen expediciones a las montañas para "fichar" nuevos jugadores. La Iglesia Luciferina de Roma en esta ciudad no tiene más que una presencia testimonial que es asaltada por los sodomitas cuando les apetece.

La ciudad alta es el minúsculo círculo interior dibujado por una muralla sin puertas, es ocupado por el palacio escalonado del marqués. Su acceso es protegido por lichidores de fidelidad probada, y es donde moran los demonios de la ciudad, donde están las cámaras de tortura y donde nace la red de túneles que recorren la ciudad por todo su subsuelo. Estos túneles sólo son conocidos por las fuerzas de seguridad de Sodoma, aunque todos los habitantes de la ciudad saben que los demonios siempre surgen del suelo.

Gomorra

Reconstruida en medio del desierto según el plan del marqués para alejar las ciudades de las tierras fértiles. Situada en este lugar inhóspito depende totalmente de las caravanas para perpetuarse en el tiempo. Esta dependencia es lo que trae martirizado al burgomaestre Herazn y lo que ha hecho su puesto inestable.

La idea del marqués era buena, pero la ambición y el rencor demoniaco no la hace funcionar. Los burgomaestres son demasiado débiles, no pueden mantener su autoridad durante mucho tiempo, la población humana sufre demasiado y no puede prosperar. Son ciudades estancadas por los que los demonios que las habitan no tienen más remedio que desahogarse entre sí.

Es una enorme y gruesa muralla con torres adosadas, que delimita un patio interior. Gomorra no tiene más edificaciones que sus murallas. En su solar habitan en chabolas, creyentes de las tres religiones en condiciones infrahumanas. Sin ningún tipo de salubridad, hacinados, con una alimentación precaria y con alguna enfermedad, sufren entre su basura bajo el sol abrasador rodeados de sus cadáveres, pues los demonios prohíben su enterramiento.

Su terrible existencia sólo se ve aliviada por la fe. Aquí los demonios no se ocupan de los humanos, sólo les arrojan de vez en cuando comida desde las almenas y ya esta, por lo que los religiosos pueden obrar sin miedo. Pero eso sí, los diablos prometen que aquellos que renieguen de su fe o aquellos que prefieran adorar al Maligno serán alojados en las torres. No hay ninguna secta en la ciudad, pues es incomodísima para la vida humana.

Nadie en el patio de los desperdicios sabe qué hay dentro de las torres, quien entra no vuelve a salir, y sus ventanas están demasiado altas para ser escaladas, si es que los vigilantes de las almenas en algún momento se distrajesen. Aún así, tienen la certeza de que si vendes tu alma, disfrutarás de una existencia en la que no se tendrá ningún placer insatisfecho.

La población va descendiendo cada año por el calor y la falta de suministros regulares. Ahmat, el gusano del desierto y los ataques de los burgomaestres hacen difícil la llegada de las caravanas. Por ello la población ha empezado a disminuir por que los niños nacen débiles y no se tiene nada con que alimentar su crecimiento.

Herazn administra por vasallaje a su señor 7000 almas. Governa con mano de hierro, siempre atento a los hombres religiosos, que elimina siempre misteriosamente en cuanto revuelven demasiado a la turba que habita el patio de los desperdicios. Ahora su principal ocupación es cómo resolver el problema del alimento. Es el talón de Aquiles de su puesto, cuando empieza la hambruna todo se vuelve inestable, los demonios de la ciudad no pueden entretenerse mucho con sus víctimas, por lo que hacen alianzas y conspiran con otras ciudades para conseguir vituallas con las que convencer a sus posibles seguidores. Esta atado, si fortalece mucho las caravanas se queda sin demonios en la ciudad, y

el marqués no parece sensible a sus peticiones para que proteja mejor las caravanas o las envíe por aire.

Damasco

Es una ciudad que termina donde empieza el desierto. Una de las ciudades más antiguas del mundo aún pobladas, fue capital Omeya y la ciudad principal de la región. Alberga 100000 almas que penan al son de las órdenes del burgomaestre Targhuziza.

La ciudad fue derruida casi en su totalidad cuando la invasión, por lo que ahora los edificios se ordenan según el arbitrario patrón urbano diabólico. Calles estrechas de trazado irregular surcadas por riachuelos pestilentes donde vive la enfermedad y demonios acuáticos. Edificios recargados absurdamente e imposibles de discernir por donde se separan del siguiente. Un mundo de sombras, pues la mayoría de los edificios tapan el cielo, de suelos pedregosos donde no crece nada, con aberturas secretas que dan a la ciudad inferior poblada por hombres y animales bestializados, son el escenario donde el rebaño, en su mayoría musulmán, se mueve.

Los demonios, para romper cualquier solidaridad entre ellos, han favorecido que todas las sectas musulmanas estén presentes en esta ciudad, incluso nuevas sectas han florecido gracias a iluminados manipulados. Por si las querellas entre ellas no fueran suficientes, los demonios introdujeron una misteriosa plaga que lleva a los hombres a una muerte segura, tras terribles dolores y apostasos y horrendas transformaciones. Esta plaga se manifiesta en forma de pústulas rojas que se van extendiendo por el cuerpo transformándolo en una monstruosidad, paralelamente el cerebro se ve afectado convirtiendo al enfermo en un ser irracional, violento, carnívoro y promiscuo. La enfermedad sólo afecta cuando termina la pubertad, pero no se sabe si el contagio es anterior, o si es cuando se pasa esa fase cuando el cuerpo humano se hace susceptible a esa plaga. El curso del mal es arbitrario, en algunas personas es lento y en otros es rapidísimo, sólo se sabe que la proximidad con los afectados incide favorablemente en el contagio.

Los demonios distribuyen un antídoto, al que sólo se puede acceder tratando con ellos. El trato

consiste en pecar, el diablo es quien elige el pecado. Estos pecados son arbitrarios, puede que a uno le toque sólo masturbarse y al siguiente tenga que matar a su madre para conseguirlo. El antídoto naturalmente funciona sólo durante un tiempo, y por supuesto que estos no son iguales entre sí. Algunos son más duraderos, otros están adulterados para provocar cualquier efecto secundario, algunos son más fuertes y otros son placebos.

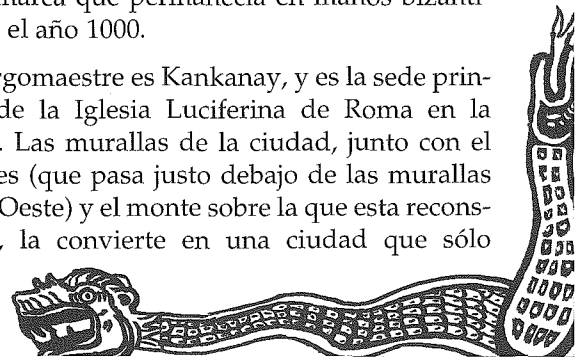
Para la repartición del antídoto, el burgomaestre ha dividido la ciudad en tantas zonas como demonios vasallos tiene. El demonio de cada zona es el encargado de distribuir los antídotos en ella a su capricho, pues él es el que manda sobre el rebaño de esa zona. El antídoto lo distribuye el burgomaestre tras un pago en almas. Alrededor de este reparto ha surgido naturalmente una mafia. Las partidas de antídotos a veces son robadas y otras "robadas" de los almacenes del burgomaestre. Los diablos se las roban unos a otros, otros contratan a terceros para que hagan el trabajo sucio, y mientras, algunos demonios del ayuntamiento han creado un mercado negro con las partidas que nunca "llegan" a Damasco procedentes del Infierno.

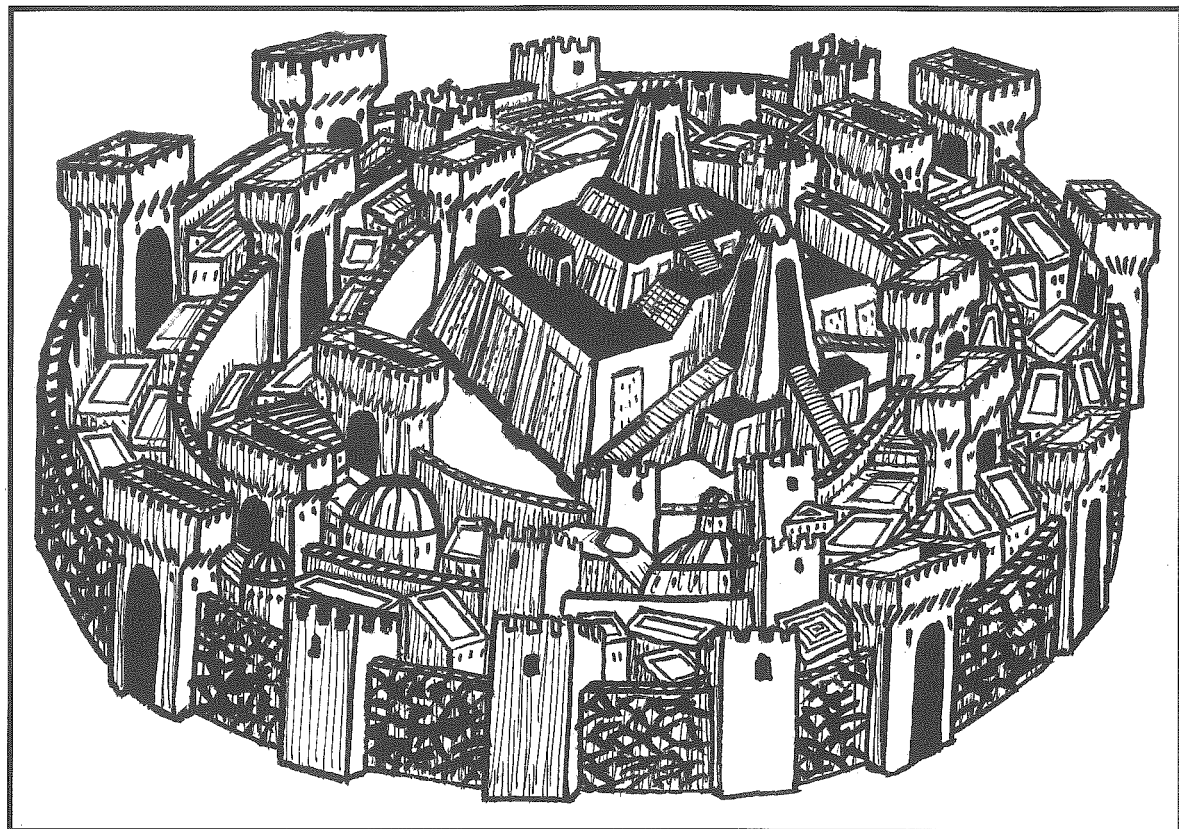
Los humanos libres naturalmente han formado patrullas que protegen los barrios de esta plaga, matando o expulsando a sus víctimas, y con continuos y exhaustivos controles médicos entre la población. Debido a esta plaga ninguna secta infernal humana vive entre los muros de Damasco.

Antioquía

Es una ciudad fronteriza con 40000 almas. Una de las cuatro ciudades principales de la Cristiandad, junto con Alejandría, Roma y Constantinopla. Fue fundada por Seléuco en el 301 a.C. desde entonces tuvo una esplendorosa vida hasta la decadencia del Imperio Bizantino y el advenimiento del Islam. Era la única ciudad de la marca que permanecía en manos bizantinas en el año 1000.

Su burgomaestre es Kankanay, y es la sede principal de la Iglesia Luciferina de Roma en la marca. Las murallas de la ciudad, junto con el Orontes (que pasa justo debajo de las murallas por el Oeste) y el monte sobre la que esta reconstruida, la convierte en una ciudad que sólo





puede sufrir peligro ante un gran ataque. El marqués ha vuelto a levantar esta ciudad desde sus cenizas por su carácter fronterizo, sirve fácilmente de auxilio para proteger la costa o una incursión de la marca vecina y a la vez controla los campos de cultivo del norte de la marca.

Desde aquí, su arzobispo domina todas las congregaciones de las ciudades del feudo y es el encargado de organizar la Fiesta Infernal. Los luciferinos viven en el barrio de la Basílica. Debido a sus obligaciones, sus miembros viajan bastante por todos los territorios donde la Iglesia esta presente. Sus feligreses son muy proselitistas y siempre están organizando fiestas y predicando en los barrios del rebaño de todas las ciudades del señorío con el fin de atraerles. La ciudad cuenta con una mayoría de almas cristianas, seguida por almas judías y luego algunas familias musulmanas.

El dominio del burgomaestre no es muy imaginativo, por lo que la existencia del rebaño no se sale de la norma infernal. Son constantemente tentados y torturados para que rechacen a Dios. El objetivo suele ser siempre el romper familias, y las torturas nunca son muy graves, el burgo-

maestre prefiere que su rebaño viva mucho (al menos hasta que pase la edad fértil).

Ahora el rebaño, en especial los cristianos, tiene una gran esperanza. Entre ellos ha nacido un elegido, que aunque desde su nacimiento se ha visto atacado por el demonio nunca ha renunciado a la Fe. Karikanay sigue esforzándose en corromperle de algún modo, pero él es inquebrantable y ya ha llegado a la veintena de edad. No se atreve a asesinarle porque puede que ese sea el plan de Dios, tal vez asesinarle provoque un levantamiento que se extienda por todas partes y vengan los ángeles a aprovecharlo, o puede que él sea el elegido para ser el padre del Emperador de los Últimos Días...

El caso es que no quiere matarlo hasta que se sepa cual es la misión que le ha encomendado Dios. Ha pedido instrucciones al marqués y este de momento le ha ordenado que le vigile estrechamente pero que le deje en paz. Pues planea liberarle y dejarle en algún feudo vecino de Europa para que revuelva el patio. La Iglesia Luciferina de Roma planea asesinarle porque le tiene miedo, así que secretamente busca a un demonio para que lo mate. El Fuego Fatuo tam-

bién lo quiere, pero el marqués se ha negado a entregárselo por lo que han decidido secuestrarlo. La orden de la Serpiente se ha enterado de su existencia y han tomado como una cuestión de honor su corrupción.

Mientras todo esto empieza a calentarse, los vasallos del burgomaestre siguen organizando expediciones a la marca contigua para hacerse con almas libres. Puesto que las cosas son más fáciles allí, ya que el terreno es más extenso y no tiene que competir con las tropas de todos los burgomaestres y las órdenes que pululan por los montes Líbano.

Ur

Ur es una ciudad antiquísima, se edificó por primera vez alrededor del III milenio a. C., y es una de las cunas de la civilización del Hombre. Fue una de las ciudades sumerias más importantes, fue capital del Imperio Neosumerio y fue el punto de partida del periplo de Abraham. En el siglo IV a.C. desaparece de la historia sin que se sepa bien por qué, tal vez cambió el curso del Éufrates. No conocería resurgimiento alguno, e incluso su emplazamiento se olvidó hasta la llegada de los demonios.

Gamigym ordenó su reedificación, principalmente porque es el punto de unión entre el grueso de su feudo y la largísima y estrecha lengua de terreno que lo completa. Aunque también hay que tener en cuenta, que es una zona ideal para controlar la frontera con la baronía vecina. Ser burgomaestre de esta ciudad es un puesto muy importante en la marca y ahora lo ostenta giytfM. Llegó al poder derrocando al anterior burgomaestre en un hábil y violento golpe apoyado por la secta satánica de los Caldeos. "Gamigym" lo aprobó y cometió el error de destinar al derrocado a sus feudos del Infierno.

Es una ciudad amurallada, en previsión a posibles conflictos armados con las tropas de los señores vecinos, con la típica estructura de 3 círculos concéntricos. Entre sus muros se abigarran los edificios que habita el rebaño, en sus numerosas torres están los demonios y solitario en el círculo interior está el zigurat de los Caldeos.

giytfM se ha erigido como el burgomaestre más poderoso del feudo, a pesar de no gobernar una

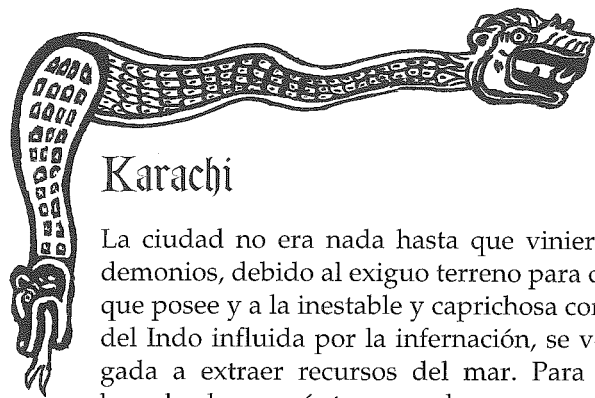
ciudad grande. Su posición fronteriza, que le obliga a mantenerse siempre en alerta, tanto para realizar razzias, como para defenderse de los ataques del marqués del sur, ha hecho que los burgomaestres del este de la marca acudan a él para pedirle ayuda. Sus entrenadas hordas y una secta bien patrocinada, pueden ser un buen baluarte que impida los abusos de los señores vecinos.

Es una ciudad populosa (40000 almas) gracias a una exitosa política de nacimientos. Dentro de sus murallas hay mayoría musulmana junto a una destacable minoría nestoriana y judía. La actividad fundamental de los diablos de la ciudad es la caza. Periódicamente (cuando les apetece), favorecen fugas o dejan libres algunos prisioneros prometiéndoles que si se escapan les dejarán libres (como no podía ser de otra forma). Junto a este tipo de caza hay otro, y es la de adentrarse en las marismas que unen las desembocaduras de los dos ríos, lugar donde se refugian muchos de los que escapan de las ciudades y de los campos cercanos a las marismas de ambos señoríos. Lugar donde alguna vez se ha encontrado alguna comunidad fundada por fugados.

La secta de los Caldeos fue creada cuando se asociaron los brujos independientes que vivían en la ciudad para protegerse de los prepotentes diablos del burgomaestre. Se inspiran en sus formas y rituales en los sacerdotes sumerios, viviendo ellos en la réplica del templo más importante de la Ur sumeria, el Ekishnugal. Son brujos a la antigua usanza, personas preocupadas por ir avanzando por los senderos de los conjuros y los sortilegios. Debido a su alianza con el burgomaestre es una secta poderosa, pues nadie osa perjudicarlas en los territorios de la ciudad, ni sectarios ni demonios.

La alianza consiste en que los caldeos hacen de espías entre los humanos para favorecer las ansias de almas del burgomaestre y sus tropas y estos hacen de sus protectores. De este modo hay caldeos infiltrados entre los hombres de Ur, y donde es más importante, en las ciudades cercanas del señorío vecino. En ellas, los espías caldeos aprovechan sus poderes para organizar fugas exitosas que terminan en puntos predeterminados de las marismas donde esperan excitados los vasallos de giytfM.





Karachi

La ciudad no era nada hasta que vinieron los demonios, debido al exiguo terreno para cultivo que posee y a la inestable y caprichosa corriente del Indo influida por la infernación, se ve obligada a extraer recursos del mar. Para poder hacerlo el marqués tuvo que hacer un pacto con Leviatán por el cual, a cambio de un tributo, los demonios vasallos y las almas condenadas del marqués pueden viajar por el Océano. Desde hace poco, y en vista de los frecuentes ataques de los vasallos del marqués de los Camellos, ha ampliado el pacto con Leviatán. Él redobla su tributo a cambio de que los servidores acuáticos del Maligno protejan sus costas.

Debido a su carácter fronterizo la ciudad cuenta con una presencia testimonial de sectas satánicas. La ciudad esta habitada por 20000 musulmanes, judíos y nestorianos, la mayoría descendientes de los indios que practicaban su propia religión cuando la Llegada.

Jerusalén

Es la ciudad más importante de la Tierra, pues es la interconexión de los tres mundos, el Cielo, la Tierra y el Infierno. Debido a este carácter fronterizo es la ciudad con el entramado defensivo más importante. Es por sus cielos por donde los diablos esperan la inminente invasión celestial.

Jerusalén, que significa "ciudad de paz", era la ciudad de los jebuseos, y permaneció libre de los hebreos hasta que el rey David la conquistó en el año 1000 a.C., para convertirla en la capital del reino de Israel. Desde ese momento, Jerusalén vivió su momento de esplendor, con el declive de la monarquía su importancia decayó. Fue destruida por los babilonios en el 587 a.C. y vuelta a construir cuando los judíos volvieron del exilio. Entonces se convirtió en capital de un estado teocrático sometido al Imperio Persa. Cuando este cayó, padeció los sangrientos intentos de sus nuevos soberanos, los selúcidas, de helenizarla, se salvó a costa de someterse a los romanos. Poco después, vio como su protagonismo se agigantaba con Jesús.

Al rato fue destruida por segunda vez. Era el año 135 d.C. y el emperador Adriano ponía fin a

la última revuelta judía. Destruyó totalmente la ciudad y sobre sus ruinas edificó otra, Aelia Capitolina. Y ordenó que ningún judío entrase en la nueva ciudad.

No sería hasta que Constantino uniese el imperio otra vez, gracias a los cristianos y convocase el primer Concilio, que Jerusalén no volvería a aparecer. Elena, la santa madre del emperador, conoció a Macario el obispo de Aelia Capitolina, que le dijo que allí no había nada que conmemorase a Jesús. Entonces viajó Biblia en mano y construyó basílicas y monumentos en los lugares del Nuevo Testamento. De todas las construcciones realizadas por los cristianos en su suelo la más importante fue la iglesia del Santo Sepulcro.

De este modo inició otra época de esplendor, pero esta vez no por su importancia política y religiosa, sino sólo por la religiosa. Muchos peregrinos cristianos comenzaron a visitarla, y San Agustín la llamó la Ciudad de Dios, la manifestación terrenal de la Jerusalén Celestial, el lugar donde se podía pasar al Cielo.

En el año 614 fue conquistada por los victoriosos ejércitos persas, ayudados por los rebeldes judíos de Palestina, al Imperio Romano de Oriente. La ciudad fue incendiada y los persas se llevaron la Vera Cruz. Jerusalén fue reconquistada por los cristianos de Oriente en el 624 y se recuperó la Vera Cruz. En venganza, se hizo una matanza de judíos y se comenzó a expulsarlos de las tierras de todo el imperio.

La situación llegó a tal extremo, que cuando los árabes comenzaron a rondarla, los tozudos judíos hicieron todo lo posible para apoyarles como hicieron con los persas. Como resultado final, en el 638 d.C. fue conquistada por los musulmanes, que reconocían en ella lo mismo que los judíos y los cristianos, pero querían adorarla de la mejor manera, la suya.

Esta vez no fue destruida, ni saqueada, ni masacrada, los árabes entraron pacíficamente con el califa Omar al frente, pues había venido ex profeso. Respetaron a todo el mundo exceptuando al obispo de la ciudad, que fue obligado a revolcarse en la basura por haber permitido que las ruinas del Templo se convirtiesen en vertedero. Con estos nuevos amos, la ciudad respiró tolerancia. Gracias a ella, la población mayoritaria en Jerusalén cuando la Invasión, seguía siendo

cristiana, con dos minorías, la musulmana y la judía. La principal adición hecha por la piedad musulmana fue la mezquita de Al-Aqsa, sobre el lugar donde Mahoma subió al Séptimo Cielo acompañado por Gabriel. Con sus nuevos amos fue el centro de luchas entre los califatos que querían tener entre sus ciudades una ciudad tan religiosamente importante.

Lo que los demonios hicieron allí fue arrasarla por completo. No dejaron piedra sobre piedra, ni planta o animal alguno. Esterilizaron sus tierras, dejando como único vestigio de su existencia la Puerta Dorada, que se demostró imposible de derribar. Sobre su perímetro construyó el Infierno un domo de gigantescas piedras sin aberturas. En él entretejieron tres fortalezas, que se asemejan a tres enredaderas pétreas y espinosas.

El primer castillo esta coronado por el pabellón del Fuego Fatuo. Cuando el infierno conquistó el dominio del Hombre, la orden trasladó piedra a piedra su castillo desde el Séptimo Círculo del Infierno. Trasladaron aquí su sede central para fortalecer la defensa de la ciudad, y es desde aquí donde ahora vigilan y espían a todos los demonios. En el segundo castillo hondea el pabellón de la Luz Oscura. Como la anterior orden, ese castillo es su sede central. Su guarnición esta compuesta por los mejores caballeros de la orden El tercer castillo pertenece al marqués del feudo. Apenas lo visita, pero ha encargado a su guarnición tres cometidos, la coordinación de los ataques a las montañas donde esta la resistencia, vigilar las actividades de los castillos vecinos, y observar la Nube.

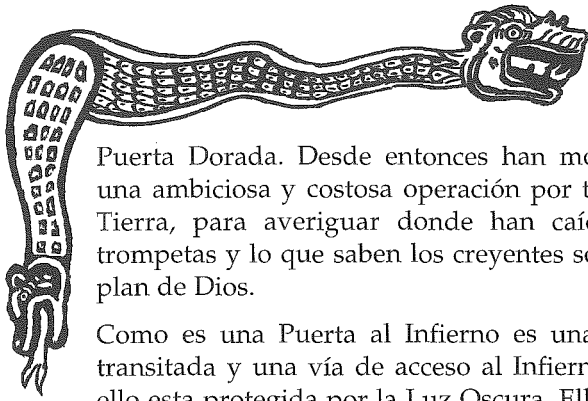
Encima del domo se edificó la Ciudad Espiral, un complejo residencial donde se alojan todos los viajeros que quieren hacer un alto en esta ciudad. Esta cuidado por un enjambre de bafometos. Para obtener un permiso de residencia temporal (no hay de otro tipo) hay que obtener el visto bueno de los tres poderes de Jerusalén. En la Fiesta Infernal, es la Iglesia Luciferina de Roma la que se hace responsable de todos los que trae.

Actualmente se cierne un peligro sobre la ciudad. El Fuego Fatuo ha averiguado que Dios ha enviado a la Tierra las trompetas de Jericó con la intención de que los creyentes las utilicen para derribar el domo para que el Mesías atraviese la

Los Montes

Jerusalén esta, como otras ciudades, construida sobre varios montes, en un lugar árido y pedregoso. El monte más importante es el *Ebhen Shetiyyah*, la Piedra de los Cimientos, la primera tierra que surgió cuando Dios separó las aguas. El suelo donde se edificó el Templo es la roca que tapa el agujero de donde salieron las aguas del diluvio. Junto a esta, mana el manantial de Gihon, que no es más que agua del Edén. También esta estrechamente relacionado con el Hombre, con su tierra Dios creó a Adán, y él junto a Eva, al ser expulsados del Edén, llegaron aquí, y es además donde están enterrados. También fue aquí donde Abraham debía sacrificar a Isaac.

Otro monte es el Sión (Ophel), es donde estaba la ciudad jebusea, y lo que se llamó después la Ciudad de David. Al noroeste esta el monte de los Olivos. Cementerio judío milenario y para los cristianos, son los parajes donde ocurrieron los tristes hechos de después de la Última Cena, donde se produjo la Ascensión, donde reveló sus misterios a los apóstoles y lugar de la efímera tumba de Jesucristo. En este monte ya no queda ningún olivo excepto uno, que como la Puerta Dorada, se ha mostrado superior a la orden de la Langosta, se mantiene estoico a la infernación. Esta hazaña naturalmente ha dado lugar a las leyendas y explicaciones, que si fue el olivo donde rezó Jesús, que si fue el olivo donde se ahorcó Judas, etc. Lo único seguro es que es un elemento poderoso para la brujería.



Puerta Dorada. Desde entonces han montado una ambiciosa y costosa operación por toda la Tierra, para averiguar donde han caído las trompetas y lo que saben los creyentes sobre el plan de Dios.

Como es una Puerta al Infierno es una zona transitada y una vía de acceso al Infierno. Por ello esta protegida por la Luz Oscura. Ellos son los encargados de custodiarla, es decir que ningún enemigo del Infierno (más bien del Maligno) se haga con ella o pase por ella. Para cumplir esta misión registran a todos los viajeros que la utilizan, matando inmediatamente a la amenaza descubierta.

En esta labor son auxiliados por el Fuego Fatuo que se ha empeñado de llevar un registro de las

idas y venidas de los demonios que la utilizan, pues las almas condenadas no pueden salir por ella y que un humano entre por ella es algo imposible.

Otras Ciudades

Tiberíades construida para vigilar el mar de Galilea y las montañas cercanas con 20000 "habitantes". Alepo ciudad antiquísima con 40000. Palmira intersección de las caravanas con 15000. Ammán, ciudad bíblica, con 15000 habitantes, Jericó la bíblica desplazada para guardar el sudoeste con 15000, y las nuevas ciudades del este, Mumbai, Kalikata, Ormuz y Elam con 10000 almas cada una.

Otros Territorios

El Desierto de Négueb (Neged)

Son las posesiones de Lilith. Es aquí donde Lilith se refugió cuando abandonó el Edén, y es aquí donde conoció por primer vez a un demonio. Son las únicas tierras que le pertenecen. Estas tierras las posee Lilith desde el principio de los tiempos y nadie, ni siquiera el Maligno, se las disputa.

Es puro desierto, no hay nada (dicen que cada duna es la tumba de uno de los hijos de Lilith) salvo las ruinas de antiguas ciudades nabateas y la Ciudad de Cobre, que es lugar donde reside la archiduquesa. Es un llano polvoriento, herido por los oudais, lechos secos de ríos que florecen con las instantáneas inundaciones de invierno y mueren con él. Todos los animales que sobreviven en este desierto están bajo su dominio, y tiene por compañía una corte de cynocéfalos a los que satisface sin problemas. En sus tierras no entra nadie que no sea invitado. Es un sitio alejado de todo donde Lilith vive sola, un lugar para descansar, para disfrutar y para criar a los hijos.

Actualmente Lilith guarda en su ciudad un secreto. Cobija a un ángel que permanece inconsciente desde la escaramuza secreta en los cielos de Jerusalén. Lo encontró entre la arena de su desierto y lo llevó hasta la Ciudad de Cobre para poder corromperlo cuando despierte. Mientras, a Lilith vuelven a dominarla sus instintos materna-

les y quiere procrear con el marqués Gamigym para así fortalecer los lazos con su vecino.

La orden del Fuego Fatuo y vasallos del marqués vigilan el desierto para intentar descubrir quién entra, quién sale o cualquier cosa sobre la enigmática archiduquesa. Pero sólo ven las visitas que la hacen los miembros de la orden de la Madre Oscura, o los séquitos de los nobles infernales, no las visitas del príncipe Belial o las de la Madre de la Fertilidad.

Las Ruinas

La región albergó, como ya dijimos, varias de las primeras ciudades del mundo. De sus ruinas, por tanto, esta salpicado todo el señorío. Muchas de ellas siguen olvidadas sino completamente, al menos su emplazamiento. No obstante algunas de estas ruinas siguen albergando vida.

En la costa mediterránea están las ruinas de ciudades portuarias, sólo las habitan pequeñas guarniciones diabólicas. Estos restos son los de Cesarea, ciudad construida por Herodes, la ciudad más importante de Palestina hasta que dejó de ser romana. Tiro y Sidón las legendarias y antiquísimas ciudades fenicias. Jaffa un puerto importantísimo para el Israel monárquico. Ascalón y Gaza, ciudades filisteas. Acre puerto antiquísimo y colonia griega, Tripolí y Ugarit, el



puerto más importante de Levante hasta que la destruyeron para siempre los Pueblos del Mar. Junto a estas ruinas están las de las ciudades olvidadas por los hombres desde antes de la invasión, Petra, Ebla y Mari.

Ebla fue una ciudad Siria muy importante. En su primera encarnación fue la capital del reino más poderoso que tuvo la Siria de las ciudades estado. Fue destruida por el nieto de Sargón. La segunda encarnación fue levantada por un reino vecino, pues era una ciudad que interceptaba todas las rutas caravaneras que venían del Este a Levante. Esta nueva oportunidad acabó cuando sobre el año 1600 a.C. los victoriosos ejércitos hititas la destruyeron por completo y para siempre, en su marcha triunfal hasta Babilonia. Mari tiene la misma historia que Ebla, fue destruida por el imperio Neosumerio en 1700 a.C.

Petra fue tallada sobre la roca junto a un oasis por los árabes nabateos para controlar las rutas caravaneras que iban hacia el sur, alrededor del III siglo a.C. Los romanos la hicieron esplendorosa, pero el cambio del mapa político dejó en el siglo VII d.C. la ciudad desierta.

Estas tres ruinas fueron ocupadas paulatinamente por varias tribus de yinns tras vagar por el mundo expulsados de sus tierras ancestrales por Alá. De este modo los yinns colaboraron con el tiempo para que el hombre olvidase esos solares.

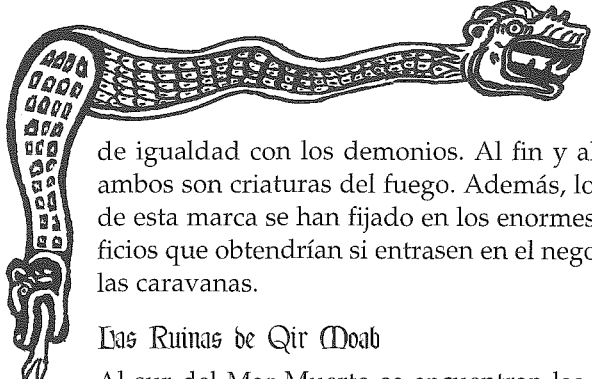
Estas tribus no querían saber más del mundo, querían vivir lejos de la humanidad para no volver a tener problemas con Alá.

En esto llegaron las hordas diabólicas y se hicieron con la superficie. El jefe de los yinns que habían sido desterrados a Petra por delincuentes e indeseables, pactó con "Gamigym". A él acudió el usurpador, se había enterado de la existencia de esta población yinn y allí había acudido con un encargo especial. El yinn debería encarcelar para siempre a Gamigym y el diablo le haría rey de todas las ciudades yinn de la marca. El jefe yinn aceptó.

Desde entonces esta tribu se venga de las demás, de las de Ebla y Mari, disfrutando de su esclavitud. Ahora ellos son vistos como una aristocracia arrogante y cruel apoyada por un poder extranjero. Los deseos de rebelión no prenden porque a pesar de este condenable trato, los yinn siguen alejados de los hombres por temor a Alá. Aunque naturalmente defienden sus territorios de la intrusión de los hombres.

Todo esto va a cambiar, pues los yinn satánicos empiezan a integrarse en la estructura infernal de dominación, son emigrantes que tratan de prosperar en un país nuevo. El jefe de Petra ha recibido una embajada de los yinns satánicos del sur, que tiene como objetivo entablar una alianza con él para tener más poder para las reivindicaciones





de igualdad con los demonios. Al fin y al cabo, ambos son criaturas del fuego. Además, los yinn de esta marca se han fijado en los enormes beneficios que obtendrían si entrasen en el negocio de las caravanas.

Las Ruinas de Qir Moab

Al sur del Mar Muerto se encuentran las ruinas de la fortaleza demoníaca de Qir Moab. Construida originalmente a kilómetros de la ciudad bíblica del mismo nombre, la fortaleza pretendía servir como punto de vigilancia de la frontera sur. No está muy claro que hizo caer en desgracia a la fortaleza, pero se sabe que los demonios que la habitaban moran ahora en el infierno, donde como lutines pagan por un error que permanece en secreto. Se dice sin embargo entre los demonios que en las ruinas de la fortaleza se oculta un poderoso artefacto de origen divino, y que fue este el que trajo la desgracia a los demonios del lugar. Se cuenta también que el antiguo señor de la fortaleza paga su incompetencia guardando las ruinas, y que Leviatán le ha convertido en un monstruo sin mente que destruye por igual a hombres y demonios que se acercan al lugar.

Los Campos

Se sitúan en la franja costera y a lo largo del Éufrates y tras dos siglos de ocupación, estos han visto reducida su extensión y su productividad. Cada vez es más difícil hacer que germine algo debido a la presencia demoníaca, que además

hace que las cosechas no sean buenas y que los frutos, de estas, sean pequeños. Pero este señorío cuenta con una ventaja que le permite no padecer las hambrunas de sus vecinos, esa ventaja es la Nube. Sus divinas lluvias siguen alimentando los ríos, que aunque su curso se ha visto afectado por la infernación, no lo ha hecho su caudal, además las aguas de este río no salinizan el terreno por lo que la agricultura no se ve perjudicada. Pero como no hay bien que por mal no venga, esto ha perjudicado a los humanos abandonados por Dios, puesto que se han visto inmersos en trabajos arquitectónicos monumentales, en la construcción de acueductos, canales y demás elementos que favorecen la llegada del agua al campo.

Lo que se extrae de estos campos son almendras, cominos, bananas, castañas, ciruelas, granadas, higos, cebollas, puerros, pepinos, manzanas, naranjas, limones, peras, sandías, diferentes frutos salvajes, uvas, cerezas, trigo, cebada, lentejas, pistachos y nueces,

Otros productos de la tierra a los que los demonios obligan a sus humanos prestar atención es a las plantas de donde se extraen drogas, plantas como la lavanda, la amapola, el cáñamo o la coca. Son productos de variado uso tanto para los demonios (no para ellos mismos), como para los sectarios satánicos y el rebaño.

Además de estos alimentos, los diablos proporcionan carne a los humanos que "viven" con ellos. Esta carne suele ser humana, por lo que es rechazada por muchos del rebaño, aunque los carniceros hayan seguido los preceptos religiosos y su elaboración haya estado de acuerdo con lo que pone en los Libros. La carne de animales es un manjar exquisito sólo degustable por las elites de los sectarios satánicos y por las víctimas de las tentaciones infernales.

Los Balnearios

Palestina contiene en su territorio varios manantiales de agua termal. La orden de la Serpiente los ha comprado a la orden de la Langosta y en ellos han edificado sus balnearios que no son más que centros de placer.

Sus aguas tienen poderes curativos que regeneran una Herida Letal al día, siempre que esta no haya sido de origen divino (Luz de Alá) o el herido tenga más de Gracia 5. Como efecto secunda-



Megiddo

Son las ruinas de la ciudad de Megiddo. Están sobre el Har Megido, el monte Megido que domina el valle Jezreel. Estas ruinas permanecen despobladas por orden del marqués, pues es aquí donde tendrá lugar el Armageddon, la batalla final entre Cielo y la Tierra.



rio subirá en uno la dificultad de resistirse a los poderes demoniacos por cada día de exposición a las aguas.

Estos balnearios son utilizados por todos los demonios, como lugar de descanso y de conspiración. Aunque la mayoría de la clientela son hombres satánicos, en especial de la Iglesia Luciferina de Roma. Otros clientes destacados son íncubos y súcubos, que vienen atraídos por la numerosa clientela humana que acude a estos balnearios.

La orden de la Serpiente se asegura que ninguna violencia ocurra en su balneario. Ellos lo único que pretenden es evitar las luchas y las peleas, pero nunca pretenden investigar o sancionar los hechos consumados. Además se aseguran por medio de bafometos y lutines mercenarios que no haya espionaje dentro de sus balnearios. La orden exhibe esta seguridad como principal reclamo para los demonios.

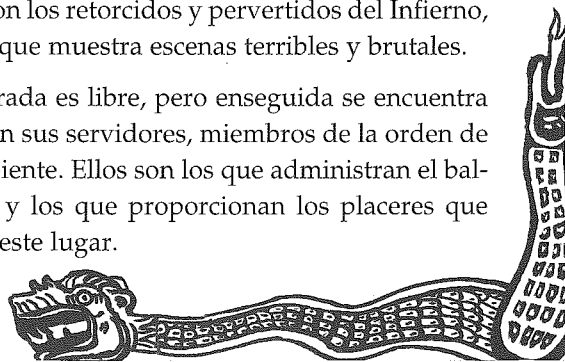
Los balnearios se encuentran en el Mar de Galilea, en Hammat Gader, que es la reconstrucción (con nueva decoración) del balneario roma-

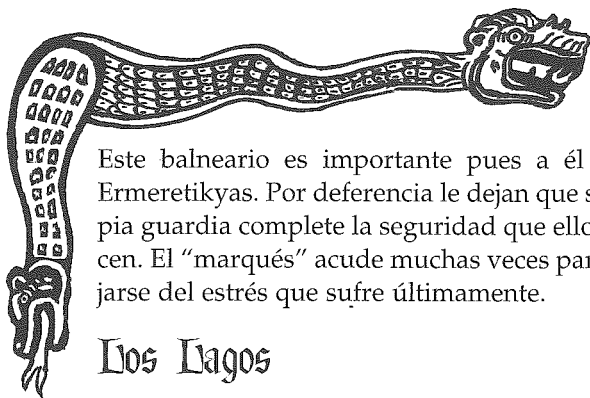
no que había allí. En Banias junto a un reconstruido templo de Pan, donde hoy en día las mujeres satánicas acuden a adorar a los cynocéfalos. En el Mar Muerto cerca de la ciudad de Sodoma. En Al Hemma (Gadara), Zarqa Maín y Ain ez Zara (Madaba).

Balneario de Sodoma

Es una construcción parecida a los palacios minoicos. Tiene múltiples entradas nunca cerradas y su interior se asemeja a un laberinto. Hay multitud de estancias de diferente tamaño y finalidad colocadas según un absurdo criterio arbitrario. La decoración es excesiva y recargada saturando pronto los sentidos. Los criterios estéticos son los retorcidos y pervertidos del Infierno, por lo que muestra escenas terribles y brutales.

La entrada es libre, pero enseguida se encuentra uno con sus servidores, miembros de la orden de la Serpiente. Ellos son los que administran el balneario y los que proporcionan los placeres que ofrece este lugar.





Este balneario es importante pues a él acude Ermeretikyas. Por deferencia le dejan que su propia guardia complete la seguridad que ellos ofrecen. El "marqués" acude muchas veces para relajarse del estrés que sufre últimamente.

Los Lagos

Existen tres lagos de importancia en el señorío, el de Galilea, también llamado Tiberiades o Ginosar, y los lagos de los volcanes de las montañas.

El primero esta rodeado de montañas y precipicios y al ser de agua dulce, alberga vida. El marqués conservó la ciudad de Tiberiades para vigilarlo. Ese es el cometido del burgomaestre. Hoy en día el lago sigue siendo de agua dulce pero no potable para el Hombre, y sigue rodeado de montañas y precipicios por donde patrullan los demonios de Tiberiades, y donde están instalados demonios como los larañas.

El lago sigue albergando vida, pero los peces que lo habitaban han sufrido la infernación. Han mutado en peces de carne venenosa para el hombre y de instintos asesinos y tamaño considerable. Hoy en día han conseguido que aquel que se sumerja en el lago no lo cuente. Las mutaciones han producido especies diferentes. Por ello no es descabellado pensar que algún anfibio ha abandonado ya sus aguas natales.

Organizaciones

Órdenes

La Orden del Fuego Fátuo

Esta orden diabólica cumple la función de mantener a todo el mundo en su sitio en el tumultuoso Infierno. Sus miembros son a la vez inquisidores que persiguen, juzgan, y condenan a los demonios en rebeldía, policías secretos que investigan, persiguen y juzgan a los "delincuentes", y agentes de inteligencia que investigan, persiguen y juzgan a todos aquellos que por sus actividades ambiciosas, amenazan con romper el precario orden impuesto por el Maligno.

Los otros lagos están en las montañas, son producto del Infierno y el Cielo. El Infierno creó los volcanes y los volvió inactivos, el Cielo, a través de la Nube, convirtió los cráteres en lagos. Son de agua dulce y para evitar que las almas libres se beneficiasen de ellos, el marqués puso en cada uno a un gigantesco diablo vasallo suyo para que los guardase del Hombre. Por ello los hombres de las comunidades apenas se aventuran a estos lagos. En uno de ellos es donde está la sede, en la superficie de la Tierra, de la orden de la Manzana y el Árbol.

La Frontera

Más allá esta la tierra ignota, allí estaban los territorios, culturas y países desconocidos para cualquier miembro de las religiones del Libro antes del milenio. Sólo se tenían nociones básicas de las próximas, el Imperio Chino y los reinos indios fronterizos con los territorios musulmanes.

Las hordas los recorrieron llevando allí también la destrucción y la muerte. Por ello hoy en día, si alguien las atravesase sólo encontraría desolación y ruinas. No obstante los que logran escapar de las ciudades se lanzan a estas tierras llevados por la esperanza en que los demonios no hayan establecido su sistema feudal en los territorios desconocidos. Los burgomaestres tienen órdenes, desde que el marqués se le concedió el feudo, de no perseguirlos.

Una orden así, naturalmente tuvo que ser creada por el Poder. En efecto Satán tuvo la idea y fue aprobada por los demás. La decisión del Tentador fue dictada por la necesidad. El Infierno crecía cada día, a los primeros caídos, se le unieron nuevos caídos que habían desafiado a Dios, los hijos de Lilith y sus hijos, los hijos de demonios y los hombres que se demonizaban por sus aberrantes actos. Todos ellos, con su inmortalidad, habían hecho crecer el Infierno junto con las almas que se condenaban cada año.

Este crecimiento imparable y abundante en los primeros milenios (¡ay el día del Diluvio!) Habían hecho del Infierno algo inmanejable, consumido por luchas fratricidas entre demo-

nios, azotado por grandes guerras que buscaban destronar al Maligno. Había que buscar una solución, o las hordas infernales jamás podrían estar preparadas para el enfrentamiento con el Cielo.

Con el consentimiento de los otros tres, Satán eligió a los demonios más fieles al Maligno (sobre todo a Él) y creó la orden. La dotó del privilegio de la libertad. Gracias a Él la orden quedaba fuera del feudalismo infernal, sus miembros ya no eran vasallos de nadie. De este modo, la única lealtad posible es con el Maligno. Así que las almas con las que los demonios de la orden se regocijan, provienen no de un contrato de vasallaje, sino del sueldo del Maligno y de las posesiones de los condenados (y de los sobornos, chsst!). En definitiva, la orden esta fuera de la pirámide feudal pero atada a ella por un juramento de fidelidad a su cuspide.

La orden tiene una jerarquía dictada por sus actividades. El nivel más bajo lo ocupan los alguaciladores, los investigadores y los legisladores. Los primeros son la fuerza armada de la orden, tienen como misión proteger sus posesiones y a sus integrantes, así como custodiar los prisioneros y ejecutar las sentencias. Los segundos son los que, de manera oculta, investigan a los demonios sospechosos de alguna actividad reprochable, los últimos son la burocracia de la orden. Son los encargados de los archivos, la administración y la organización de las actividades fatuas. Entre ellos hay rangos en función del poder y los éxitos de los demonios. Cada uno de estos grupos cuenta con un jefe, reconocidos con el apelativo de Gran.

Sobre ellos esta el segundo escalón, los inquisidores. Ellos son los que investigan una vez que el Fuego Fatuo ha hecho la acusación, sólo actúan cuando los investigadores han reunido suficientes sospechas como para justificar una investigación más seria. Sólo se encargan de un caso a la vez y siempre llevan a sus órdenes a algunos alguaciladores, dependiendo del peligro estimado, y algunos investigadores para ayudarlos. También son los que ocupan los puestos judiciales en los "juicios" infernales.

Por encima de ellos están los supremos inquisidores. Ellos son 5, uno por cada miriada que compone la orden. Son los representantes de la orden ante el Infierno, y los únicos que pueden

juzgar a la nobleza infernal. También son los jefes de cada miriada, son los que deciden que casos se investigan, a quien se acusa y los que aprueban los veredictos de los inquisidores.

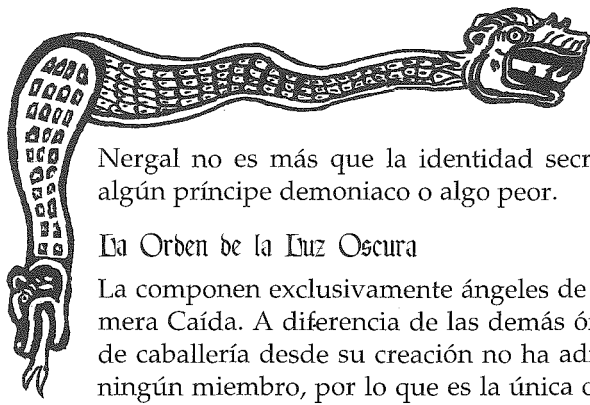
Por encima de todos ellos esta el uno que completa la cifra de caballeros del Fuego Fatuo. Es Nergal un antiguo ángel que desertó para unirse al Maligno. No ostenta ningún cargo, simplemente es Nergal. Es un fiel seguidor de Lucifer, y el representante de la orden ante el Maligno. Desde la creación de la orden él es el que la ha mandado, lo que da una idea de su poder. Él es uno de los que más secretos saben de toda la Creación.

La fortaleza central de la orden es conocida como el Laberinto. Estaba en el séptimo círculo del Infierno hasta que fue trasladada piedra a piedra a Jerusalén.

Sus sótanos son una miriada de pasillos que forman un laberinto cambiante. El Laberinto protege los secretos de la orden, sus archivos, sus prisioneros y sus confidentes en peligro. El laberinto está protegido de dos maneras, alguaciladores vagan desde el principio por los pasillos con la misión de eliminar a los intrusos, y cambia de vez en cuando de configuración haciendo imposible que un supuesto plano pueda servir durante mucho tiempo. Por medio de una compleja maquinaria dirigida por los alguaciladores los pasillos cambian de forma, ahora giran a la izquierda en vez de a la derecha, ahora son sin salida, ahora son cuesta abajo, etc. Los miembros del Fuego Fatuo viajan por él sin perderse porque en los muros hay grabados signos secretos de la orden que indican el camino a seguir y advierte de las trampas. Los secretos están desperdigados en salas por todo el laberinto que se extiende por kilómetros en el subsuelo que rodea el monte. Su única salida al exterior es por el piso de arriba del castillo.

En este piso es donde están la mayoría de los legisladores, en ellos están sus oficinas donde llevan la administración y los archivos de las investigaciones en curso. Es centro de las actividades de la orden. Anexo a estas salas, están el alojamiento y el arsenal de la orden. El Laberinto esta coronado por cinco torres que son las mansiones de los supremos. Nergal no reside allí, su residencia es desconocida para casi todo el Infierno, llegándose a especular que





Nergal no es más que la identidad secreta de algún príncipe demoniaco o algo peor.

La Orden de la Luz Oscura

La componen exclusivamente ángeles de la primera Caída. A diferencia de las demás órdenes de caballería desde su creación no ha admitido ningún miembro, por lo que es la única organización infernal en la que no hay espías.

Por ello tampoco han podido contrarrestar su mengua, pues los conflictos infernales han eliminado a algunos miembros. Unos degradados dramáticamente en poder, otros por heridas terribles e incurables, otros son prisioneros del Fuego Fatuo o han desaparecido presas de la locura.

Son demonios taciturnos, martirizados por los recuerdos de esplendor y de vuelos astrales, obsesionados por el por qué del conflicto entre ellos y Dios. De tal forma que se comportan como si aún fuesen ángeles, conducta que molesta a bastantes demonios.

Son únicamente fieles a Lucifer, pues por él están en el Infierno. Por lo demás son totalmente ajenos a los asuntos diabólicos. Ellos en sus fortalezas en las que protegen las puertas de los círculos del Infierno, nunca se inmiscuyen en los grandes conflictos. Sólo intervienen en aquellas ocasiones en las que fuerzas demoniacas deciden conquistar estas fortalezas para asegurarse una fluida comunicación intercírculos. Nunca lo han conseguido, pues estos ángeles caídos son de los mejores guerreros del Infierno y sus fortalezas están construidas para potenciar su estilo de combate.

Ahora con la conquista de la Tierra, sus dominios se han visto incrementados con cinco nuevas fortalezas con las que proteger la entrada al Infierno desde la superficie. Estas nuevas puertas son las más importantes para ellos.

Todos llevan el mismo arma (Artefacto Nivel 4), que es su antigua espada angelical transformada por la Caída. Su aspecto normal es el de un mandoble de la altura de su portador, pero tienen capacidades especiales. Es capaz de cambiar de forma y tamaño a voluntad de su portador, conservando sus letalidad, es decir este arma en forma de daga y en forma de mandoble tienen el mismo modificador al daño. A pesar de su tamaño su portador puede empuñarla con una

sola mano sin problemas. Este arma desaparece cuando es eliminado su portador. A los humanos, además del daño normal, hace daño abrasivo igual a la mitad del daño total.

En cada fortaleza hay 83 defensores excepto en Jerusalén que hay 86, los 86 mejores de la orden. Esta fortaleza es el centro de la orden, es conocida como la Zarza. Esta construida para defender la montaña de un ataque desde el cielo, y esta llena de aristas y pasillos fácilmente defendibles por una solo caballero. Además esta dotada por una maquinaria que la permite una gran movilidad, siendo capaz de girar sobre sí misma o de alargar o encoger sus prolongaciones. El castillo esta permanentemente y solamente habitado por su guarnición.

La Orden de la Manzana y el Árbol

Es una orden especial, pues sus miembros no son diablos, sino humanos que han devenido a demonios. Por su antigua condición humana son los únicos responsables de la tecnología infernal, pues los demonios como los ángeles, son incapaces de inventar nada o de desarrollar la Ciencia. De este modo los magníficos castillos móviles, las armas y demás utensilios de guerra son obra del genio del Hombre que aún se conserva en las mentes de estos diablos.

Son despreciados y odiados por todos los demás demonios llevados por una soberbia racista. A ninguno le gusta ver a un miembro de esta orden triunfar, pero todos acuden a ellos para que sus inventos les hagan triunfar sobre sus enemigos.

Actualmente están investigando para Belcebú algún arma que aproveche la especial química de los demonios para tener un mayor poder de destrucción, algo como la Cólera de Dios. Otra investigación que llevan ellos en secreto, es la búsqueda de algún arma que sea letal para los demonios.

Como demonios de procedencia humana que son, el Maligno les ha prohibido que tengan almas condenadas o a hombres. De forma que venden sus inventos como si pactos entre brujos y demonios se tratase.

En la marca de los Profetas están en uno de los cráteres de los volcanes inactivos, desde donde investigan para el marqués el misterio de la Nube.

Otras Órdenes

El feudo al tener en una posición muy localizada a las almas libres y estar bien nutrida de demonios, hace que no sea atractivo para el resto de las órdenes. No obstante el desierto es el cuasi feudo de uno de los miembros más colosales de la orden de la Carne y la Sangre. Pues defiende este territorio como suyo ante cualquier demonio. A "Gamigym" no le importa tanto pues no le supone un problema, y en cambio evita incursiones de tropas de otros feudos que pretenden aprovechar la zona ciega que es el desierto.

Otra orden que tiene cierta presencia es la de la Serpiente, pues son los trabajadores de numerosos balnearios de la marca. La orden de la Madre Oscura también tiene caballeros en la zona, Donde las sectas satánicas son importantes, y en las montañas plagadas de ermitaños que esperan a ser tentados.

También últimamente en las zonas fronterizas se han visto algunas patrullas de caballeros de la Tormenta de Sangre que han sido contratados por "Gamigym" para ayudar a defender sus fronteras de los saqueadores de los otros feudos.

Sectas

La Secta de los Sacerdotes Perro

Es una secta satánica menor. Sólo existe en Sodoma. Su nombre deriva de los prostitutas de los templos del antiguo Oriente Medio. Ha sido una secta alentada por Gamigym para simple escarnio de Dios. Sus futuros miembros son arrebatados a las madres de las almas prisioneras en Sodoma para educarles en los preceptos de la secta. Pocos de estos reclutas rechazan estos preceptos, muchos más mueren durante su educación.

Es una secta que adora al hombre, al macho. Por tanto cultiva el cuerpo con gimnasia, considera las mujeres como animales, para ellos es tan asqueroso follarse una gallina como una mujer, a la violencia como única herramienta de poder y para dirimir problemas, y piensa que el tamaño y la fuerza, es lo importante.

Así que un miembro tiene puntuaciones superiores a la media en Fuerza, Destreza, Pelea y Atletismo. Que alguien tenga poderes o sepa de

amuletos o conjuros es extraño, pues eso no les interesa. Adoran a los íncubos a los que invitan a sus aquelarres diarios sólo por ser una expresión perfecta de la virilidad.

Es una secta sin rangos, pero que se divide en diferentes bandas identificadas por colores, con un jefe, que es el más fuerte. Estas bandas se enfrentan a menudo entre sí, sólo por el placer de competir y de abrir la cabeza a alguien.

El Estadio es la sede de la secta. Es aquí donde se reúne todas las noches para emborracharse, aquelarrear y competir practicando "deportes".

Este estadio esta echo a imagen y semejanza de un circo romano. Es una estructura circular, con gradas que rodean una arena, lugar al que se accede a través de unas galerías que están debajo de las gradas. Haciendo compañía a las galerías hay habitaciones, que son cuartos oscuros, almacenes, bodegas, cárceles y jaulas para bestias de cualquier tipo y pelaje.

La Secta de los Caldeos

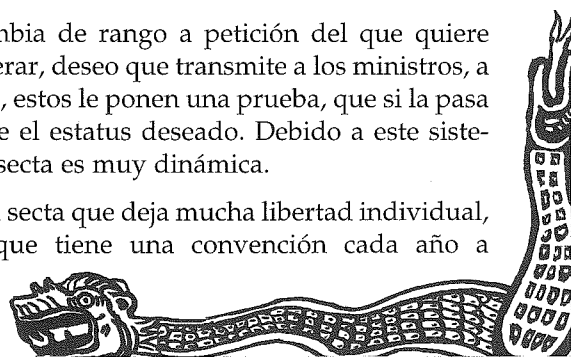
Es una secta satánica que sólo se da en Ur. Su nombre deriva del nombre de los habitantes del Imperio Neobabilónico.

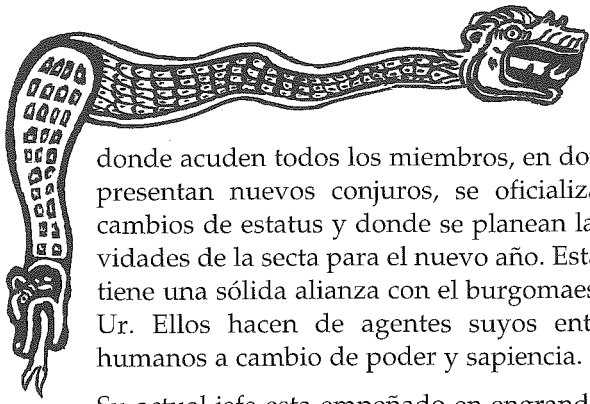
Es una secta con la organización y las aspiraciones típicas de las sectas que pueblan las ciudades de esta zona. Lo que persiguen los brujos caldeos es el poder, por ello dedican su vida a obtenerlo por medio de pactos e investigaciones brujeriles. En teoría es una secta-familia en la que se ayudan unos a otros en la consecución de este objetivo.

Sus miembros son reclutados por los demonios entre los niños de las almas encerradas en Ur. Estos son entregados a la secta que los encomienda a sus miembros para que los eduquen. De este modo tenemos que la jerarquía de esta secta tiene en su base a los aprendices de Caldeo. Sobre ellos, los caldeos, y sobre estos están los ministros caldeos y sobre todos el Gran Caldeo.

Se cambia de rango a petición del que quiere prosperar, deseo que transmite a los ministros, a lo cual, estos le ponen una prueba, que si la pasa obtiene el estatus deseado. Debido a este sistema la secta es muy dinámica.

Es una secta que deja mucha libertad individual, pero que tiene una convención cada año a





donde acuden todos los miembros, en donde se presentan nuevos conjuros, se oficializan los cambios de estatus y donde se planean las actividades de la secta para el nuevo año. Esta secta tiene una sólida alianza con el burgomaestre de Ur. Ellos hacen de agentes suyos entre los humanos a cambio de poder y sapiencia.

Su actual jefe esta empeñado en engrandecer el poder de la secta hasta que sea capaz de constituirse en orden de caballería infernal. Es un objetivo ambicioso y arduo, por lo que ha ordenado que las pruebas de ascenso sean muy duras y difíciles y ha dispuesto todo lo necesario para prolongar su vida para poder ver el momento en que la secta de los Caldeos sea la orden de caballería de los Caldeos.

Su creación se debe al príncipe Zapan. Con la conquista de la Tierra, el príncipe volvió a la ciudad donde se le adoraba en la antigüedad, a Ur y se puso nostálgico. La ciudad del culto al dios de la luna, Sin, el dios de la magia. Así que se presentó a un condenado y le tentó hasta que este se avino a pactar con él, desde entonces este príncipe apoya a esta secta, único modo de explicar la edificación del magnífico zigurat o de sus riquezas a pesar de ser una secta menor.

Para hacerse un personaje de esta secta hay que pensar en el tópico de brujo o alquimista medieval, un hombre consagrado a estudiar las ciencias o las artes oscuras. Por ello las características físicas no deberían ser las principales, y sus habilidades deberían despedir un tufillo a academicismo. Naturalmente cuanto más se quiere ser en la jerarquía más poderosa ha de mostrarse la Hoja de Personaje. Pero eso sí, todos tienen que tener Hablar y Leer/Escribir Sumerio, pues Zapan/Sin ha rescatado aquel idioma del olvido para su secta.

La preeminencia de la ciudad de Ur, ha repercutido en la secta, los burgomaestres del este de la marca, han ofrecido a los caldeos que envíen misiones para que se establezcan en sus ciudades, ofreciéndoles el mismo pacto que tienen ya firmado con el burgomaestre de Ur

Ekishnugal es la sede de la secta. Es un zigurat construido a imagen y semejanza del zigurat que se levantaba en la anterior encarnación de esta ciudad, su nombre significa Casa de la Gran Luz.

Es una pirámide escalonada. En el piso de abajo están los almacenes y bodegas de la secta, las cárceles donde las víctimas y los prisioneros de la secta esperan su doloroso futuro y diferentes habitaciones de variados usos. El siguiente piso es donde esta la gran sala de las convenciones. El tercer piso es donde esta la sala en la que el Gran Caldeo se entrevista con Zapan y el último piso es el observatorio astronómico de la secta. Los pisos de en medio están vedados, el segundo sólo se puede visitar cuando la Convención y al tercero sólo puede acceder el Gran Caldeo. A todos los pisos se puede acceder independientemente, gracias a la escalera adosada exterior.

Iglesia Luciferina de Roma

Su sede principal esta en Antioquía, donde reside el arzobispo que manda sobre todos los sectarios de la marca. Su número no es muy grande, suficiente como para ser la secta más importante del feudo, pero insuficiente para ser un foco de poder. La distancia con Roma concede a los miembros de esta secta una cierta independencia.

El actual arzobispo esta empeñado en una campaña proselitista con la que engrosar las filas de esta secta. Los nuevos seguidores se buscan entre las almas de los creyentes de las ciudades. Sus métodos son principalmente la persuasión y la ostentación de los privilegios. Esta labor provoca violencias con los demonios, pues un alma que decide convertirse a este satanismo se libera de su amo demonio. Lo cual hace que esta secta actualmente sea protagonista de disturbios y altercados en las ciudades de esta marca.

Esta labor ha atraído la atención de Desteroth que ha prometido ayuda a los eclesiásticos de la zona a cambio de un favor, como no podía ser de otra manera. La Iglesia Luciferina de la marca ha de oponerse a las actividades de los demonios leales y/o adoradores de Lilith en la marca, así como vigilar el feudo de Lilith y las cercanías a la morada de la Madre de la Fertilidad. Para este último propósito se ha fortalecido la presencia de la secta luciferina en Ur, lo cual ha comenzado a enfrenar a la iglesia con los caldeos.

Otras Sectas

La región tiene otras sectas pero todas ellas no son ya menores, sino insignificantes. Entre estas

últimas que muchas veces no sobreviven a sus creadores, cabe destacar a la secta de las Plañideras del Dios Muerto y a la secta de los Hijos de Baal.

La primera es un sincretismo entre los ritos de adoración al Tummuz sumerio, es decir las ancestrales creencias del dios de la Naturaleza que muere y resucita, con las creencias cristianas sobre Jesús. Es sólo para mujeres, aunque sólo se reúne en fechas señaladas. En sus aquelarres llaman a caballeros de las Lágrimas para que les ayuden a expiar sus pecados y experimentar el sufrimiento de Tummuz, para, de este modo, propiciar la resurrección de su adorado. Se encuentran en las tierras de Canaán (Fenicia y Palestina).

La segunda secta adora a un demonio que se hace pasar por el antiguo dios de Levante Baal. Es una pequeña secta diseminada por casi todas las ciudades de esta región. No son más que paganos, Baal les tienen engañados diciéndoles que él es el señor de todo, que todos los demonios son sus servidores. Naturalmente para mantener esta mentira Baal no les deja prosperar mucho y les mantiene en la supina ignorancia.

rar mucho y les mantiene en la supina ignorancia.

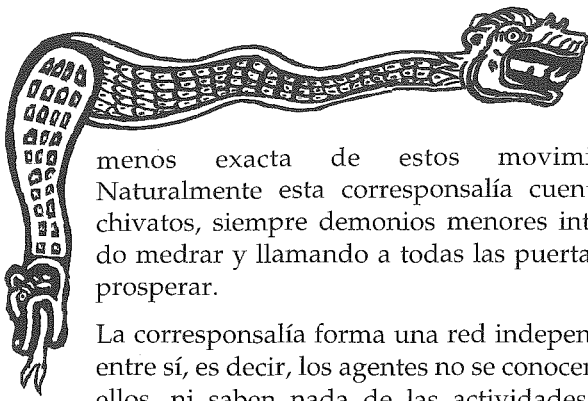
Otras

La Corresponsalia

A este nombre responde la red de espionaje montada por Gamigym por todos los feudos de la Tierra. Su feudo esta situado en una encrucijada, y en la frontera entre la fértil Europa y el sudeste estéril. Una posición entre mundos siempre exige saber qué se cuece en ellos, pues se está en la intersección.

La red es muy eficaz teniendo en cuenta los recursos de un marqués. Naturalmente esta descompensada, algunos sitios están muy bien cubiertos y otros un solo agente ha de enterarse de lo que pasa en centenares de Km. Además el nivel de penetración no es uniforme. En algunos feudos o ciudades los corresponsales son meros observadores de lo que acontece, sólo pueden informar de idas y venidas o de movimientos de hordas diabólicas, en cambio en otros el informador puede llegar a dar una razón más o





menos exacta de estos movimientos. Naturalmente esta corresponsalía cuenta con chivatos, siempre demonios menores intentando medrar y llamando a todas las puertas para prosperar.

La corresponsalía forma una red independiente entre sí, es decir, los agentes no se conocen entre ellos, ni saben nada de las actividades de la corresponsalía que no le atañen, pero sí saben que son miembros de una red que cubre la superficie de la Tierra. Aun así todos informan a la misma persona y en el mismo sitio, el palacio del marqués en Sodoma.

Gamigym eligió a los corresponsales tanto por su capacidad o habilidades para la infiltración y el subterfugio, como su capacidad de informar rápidamente. Si los corresponsales no se pueden desplazar celéricamente a reportar, envían demonios menores a su servicio a informar, naturalmente si la información no es importante. Los demonios suelen cebarse en el portador de malas noticias, como recompensar a los que portan buenas nuevas. Al único que informan es al marqués.

Los Carabaneros

Este es el nombre que reciben las fuerzas del marquesado cuyo cometido es proteger las caravanas. Puesto que muchas ciudades están bastante lejos de los campos de cultivo.

La propiedad de los campos donde se recolectan los alimentos para el rebaño humano esta dividida. Una parte son del marqués, es el principal latifundista. Otra parte pertenecen a los burgomaestres, siendo la parte restante, una parte

pequeña, de propiedad privada (humana y diabólica).

Para transportar las mercancías hay que destacar tropa puesto que una forma de hacer la competencia la rival es cortando sus recursos, esta protección son los llamados caravaneros. Una parte son del marqués, ellos escoltan sus caravanas que recorren muchas ciudades en las que se venden estos alimentos. Para prevenir saqueos y obtener almas por esta práctica, el marqués protege bien sus caravanas. Lo mismo hacen los burgomaestres, pero sobre todo para que ningún otro burgomaestre disfrute de bonanza mientras el rebaño de uno esta hambriento y débil.

Por ello la vida de los caravaneros es dura y movida. Los caravaneros del marqués son siempre los mismos, los burgomaestres, como sufren más las pérdidas, suelen mover más las tropas escogidas.

Naturalmente un elemento tan vital a desarrollado a su alrededor mafias y corruptelas de todo tipo. Sobornos, dobles agentes, señuelos, falsificaciones, alianzas imposibles, etc. Hacen que casi nunca uno pueda estar seguro de qué ni de cuánto es lo que lleva una caravana. El último aliciente en este mar de corruptelas y camellos, es la participación de los yinns. De esta forma pretenden introducirse en el emocionante mundo de las luchas por el poder infernales.

Los más perjudicados en este asunto son las sectas, sus posesiones o sus opiniones siempre son lo último a tener en cuenta, además de que un demonio puede sobrevivir solo y sin alimento y agua en el desierto, pero un hombre no.

Relaciones

Con el Condado del Trigo

Es el feudo situado al sudoeste, les separa un desierto, este en el condado se llama Sinaí y en el marquesado, Néguev.

Las relaciones entre estos dos feudos, o más bien, entre sus señores feudales no son nada cordiales. Todo deriva de la terrible hambruna que sufrió el condado hace unos años. La situa-

ción fue tan crítica que el conde Furfur se vio obligado a pedir ayuda a sus vecinos. El marqués "Gamigym" se la vendió muy cara, miles de almas en un nuevo éxodo atravesaron el Sinaí hasta su nueva tierra, a cambio de comida, en gran parte envenenada, con lo que gran parte de sus consumidores murieron lo suficientemente lento como para que el conde y sus vasallos no se dieran cuenta de la jugada, hasta el final de las existencias.

Desde entonces el conde odia, con tanta intensidad como sólo un diablo puede conseguir, al marqués. Desde entonces el conde manda expediciones saqueadoras a la marca para compensar sus pérdidas. En un principio estas eran terrestres, pero la archiduquesa envió una terrible indirecta al conde y desde entonces los saqueadores del condado atraviesan el mar, donde se dedican más a interceptar las naves de saqueo, que vienen de la Marca de las Reliquias, de Gamigym que a asolar las costas de la Marca de los Profetas. Estas actividades de piratería le proporcionan cierto alivio al conde pues son muy exitosas, prácticamente la mitad del "botín" de los vasallos del marqués acaba en el fondo del mar o en sus ciudades.

Este sentimiento se recrudece por la envidia. Mientras que la tierra fértil del condado muere por la infernación, la de la marca no lo hace. Mientras él, cada año esta menos boyante, el despreciable marqués se mantiene, cada año las distancias aumentan. Llevado por estos sentimientos ha comenzado unos contactos diplomáticos para establecer una alianza con los señores fronterizos con la marca con el fin de atacarla y repartirse el feudo.

Lo que no sabe el conde es de los nuevos planes de su vecino. Este esta intentando engañar con misiones especiales y celestiales a almas libres para que vayan al condado vecino. Todo para potenciar la ya exigua resistencia del Sinaí. Aunque el feudo de Lilith, el integrismo Fatimí, los demonios del conde y el desierto desconocido traen casi siempre la muerte a los pobres ilusos que intentan cumplir semejantes engaños.

Con la Marca de los Camellos

Esta al sur de la marca, les separa una línea arbitraria que divide un desierto, en el lado de la frontera de la Marca de los Profetas se llama Desierto Sirio y al otro se llama, el Desierto Árabe.

Ambos marqueses, "Gamigym" y Androalf, mantienen una relación fría. Aunque las hordas del marqués hace unos años que realizan razzias sobre las tierras de "Gamigym". La razón de estas razzias es la misma que las del conde Furfur, la infernación hace estragos en las tierras y hombres de su marca. Los saqueadores tienen dos vías, por el desierto hasta Ur y pocas veces

más allá, o por mar a las ciudades costeras del oeste del Marca de Los Profetas.

La ruta hacia Ur, es una ruta peligrosa, ha de atravesar el desierto protegido por Ahmat, caballeros de la Espiral de Sangre y por las murallas y las hordas de Ur. La otra ruta no es peligrosa, pues las ciudades costeras son muy débiles, tanto que ahora las hordas del marqués Androalf recorren el mar para recibir el pago por la protección de este marqués.

Esta situación se complica por el este, pues por allí los humanos libres del Diablo huyen por mar a la Marca de los Profetas, puesto que su lugar natal ya tiene los días contados. Esta afluencia de hombres puros, de sangre nueva, está siendo bien acogida por los burgomaestres de las ciudades del este.

La posibilidad de alianza le seduce a este marqués. Él participará en cualquier alianza, pero considera que aún queda mucho por "negociar" antes de hacer nada.

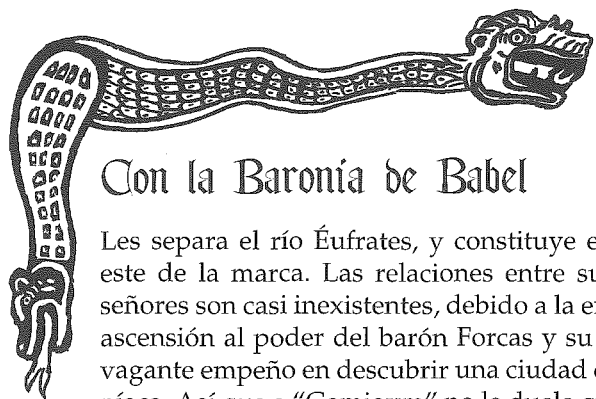
Con la Marca de las Reliquias

Esta al norte de la marca, les separan los montes Tauro y el mar Mediterráneo. Las relaciones entre ambos nobles infernales son frías a pesar de las depredaciones del marqués "Gamigym". Son así puesto que Nebirus hace poco que se le concedió este feudo y tiene muchas preocupaciones dentro de su frontera como para preocuparse de su vecino.

Las depredaciones Terrestres son coordinadas por el burgomaestre de Alepo y el de Antioquía. Se ocupa de las expediciones terrestres, que atraviesan el Tauro para atacar las ciudades y campos del otro lado o dificultar la guerra contra las lamas libres.

Las depredaciones que atraviesan el mar hacia las islas del Egeo y Chipre, son iniciadas por la iniciativa privada. A diferencia de las anteriores, los burgomaestres no necesitan obtener el permiso del representante de su señor para realizar una razzia en las islas de la marca vecina. Desde hace unos años son expediciones muy arriesgadas pues las tropas del condado vecino se han convertido en piratas terriblemente eficaces, pues siempre parecen adivinar la ruta de vuelta de los saqueadores exitosos.





Con la Baronía de Babel

Les separa el río Éufrates, y constituye el lado este de la marca. Las relaciones entre sus dos señores son casi inexistentes, debido a la extraña ascensión al poder del barón Forcas y su extravagante empeño en descubrir una ciudad demoníaca. Así que a "Gamigym" no le duele que sus vasallos se aprovechen de él.

El río Éufrates es una buena frontera, pues es un gran río ancho y caudaloso, sobre todo entre abril y junio cuando las cumbres nevadas del Tauro se derriten, aunque el caudal actual no es tan abundante como otrora. La penetración es a través de las marismas, que las desembocaduras del Éufrates y el Tigris forman al depositar allí la tierra que arrastran por todo su curso. Allí se han establecido algunas comunidades poco duraderas, o donde se refugian los huidos de las ciudades próximas y donde se percatan que no hay donde huir. Aprovechando esta geografía imposible de vigilar, las tropas vasallas del marqués se infiltran hasta los cercanos campos de cultivo de la baronía. Además los agentes caldeos se infiltran para sembrar el caos en el interior de las ciudades de su menos poderoso vecino. Estas actividades son casi todas llevadas por el burgomaestre de Ur, pues es el más cercano.

La Alianza

"Gamigym" hace algunos años que inició una serie de contactos con varios señores de África y Asia para establecer una alianza con la que conquistar tierras de la Europa mediterránea. Hacer una operación más ambiciosa que atacar a las islas o a la costa continental. Quien hace de diplomático es Ermeretykias.

Se lo propuso al marqués de Farreas, de la Marca del Desierto y este se mostró favorable

siempre que la alianza sea suficientemente poderosa. Lo que quiere este último marqués, es aprovechar el reforzamiento de las hordas de la superficie a costa de los feudos infernales por parte de sus posibles aliados, para así poder conquistar feudos infernales debilitados.

Otro elegido es su mortal enemigo el conde Furfur. Este naturalmente se ha mostrado cruel con el mensajero. Pero hablando con otros posibles aliados ha visto que es una buena oportunidad. Hace ya demasiado tiempo que las fronteras se mantienen estables, en los viejos tiempos estas no hubieran durado tanto. Aprovechando este cauto acercamiento, el conde quiere convencer a Ermeretykias para que traicione a su señor, para que le ayude a tenderle una trampa con la que capturarlo. Lo cual a Ermeretykias no le parece mal, sería una forma de resolver sus problemas, pero primera tendría que encontrar la forma de hacerle callar.

Otro consultado es el marqués Andras. También se ha mostrado favorable, sobre todo porque el no es fronterizo con los futuros enemigos, así que puede jugar a dos bandas. El último consultado es el barón Forcas. Este no se ha mostrado interesado en el plan, aunque tal vez cambie de opinión con la alianza ya echa. De todas formas causa suspicacia entre todos los señores por su extraña ascensión y conducta. No es de fiar, algo se oculta tras él.

Ermeretykias sigue con los contactos, tiene pensado hablar con el conde del Desierto, y buscará fórmulas para que la alianza se constituya y no sea todo una mentira para dejarle a él solo contra Europa. También aún no se ha decidido si después de armar la alianza, poner sobre aviso a los señores feudales de Europa, o sólo les "avisará" o...

Ubrió ágil el último trecho y con un salto se giró para contemplar a su desfallecido perseguidor. La voz de Felipe la llamó:

-¡Alicia! Espérame, Alicia.

Sus padres veían con aprobación su relación con el joven pastor. Al año siguiente, o al otro a más tardar, se casarían y ya no sería necesario vigilarles. Habían crecido juntos desde niños y siempre habían mostrado predilección por estar juntos al otro. Los juegos de niños se fueron convirtiendo en cortejo conforme ella se fue volviendo doncella.

Alicia miró hacia abajo y vio a Felipe al pie del risco. Rió. Siempre había disfrutado compitiendo con el pastor en carreras y siempre se había mostrado superior pese a ser una mujer. Todos en el pueblo sabían que era así porque era una mujer excepcional, tocada por Dios para hablarla en sus sueños. Felipe aseguró un pie y agarró un matojo seco con la mano para coger impulso.

-Alicia, espera, por favor, estoy sin resuello.

Ella rió otra vez. Creía que le amaba. Sabía que su destino era estar con él siempre y que nada les separaría jamás, siempre lo había sabido. Le encantaba que la persiguiera y que la alcanzara sólo cuando ella quería que así fuera.

Pero aquel sueño la inquietaba. Había visto un árbol partido en dos por un rayo, y cómo con una mitad se construía una lanza, mientras la otra sanaba y crecía de nuevo. Había visto también como la lanza se clavaba en el árbol sano. No sabía qué significaba y nadie en el pueblo le había podido dar consejo. Llegaba semanas teniéndolo y últimamente había conseguido no pensar demasiado en ello. ¿Por qué se acordaba ahora?

-No te muevas de ahí, cuando te coja te vas a...

No terminó la frase. A sus pies la tierra se deshizo y desapareció en una nube de polvo. Tras parecer detenerse, el corazón de Alicia comenzó a latir velozmente, pero entonces oyó la risa de Felipe desde el interior del agujero.

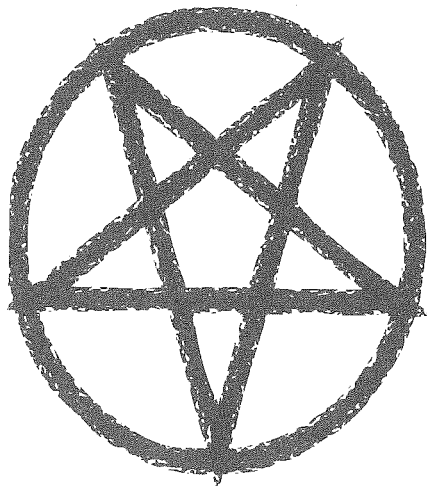
-Jajaja, ¡qué golpe! Sácame de aquí, corre.

Alicia rió. Felipe se había criado toda su vida en aquella montaña cuidando del ganado y sin embargo era tan torpe... Rápida y segura dio unos pasos descendiendo la montaña en dirección al hueco por el que el joben había desaparecido. Entonces se detubo.

-Niña, sácame ya, no tiene gracia.

-Calla -la voz de Alicia era apenas un susurro.

-¿Qué pasa? -Las palabras temblaron en la garganta de Felipe. Entonces lo oyó, un estallido metálico y luego una risa que no era humana. Se acurrucó en su agujero, rezando por que no le hubieran oído. Luego oyó a Alicia gritar, y aún así, no se movió, ni siquiera se atrevió a tiritar de miedo. Después, se hizo un silencio como de muerte, y la ligera llobizna se convirtió en un grito severo, la ira del Hacedor cayó sobre él, deshaciendo la tierra, hundiéndole más y más en el barro. Después se hizo la calma y cuando los últimos rayos de luz se perdían, las gentes de la comunidad dieron por fin con Felipe, vivo aún, pero con su alma rota y un pedazo perdido para siempre.





CAPÍTULO III

EMIRATO



¡ADIÓS SIRIA, QUÉ BUENA TIERRA PARA EL ENEMIGO!

HERACLIO

Crónica

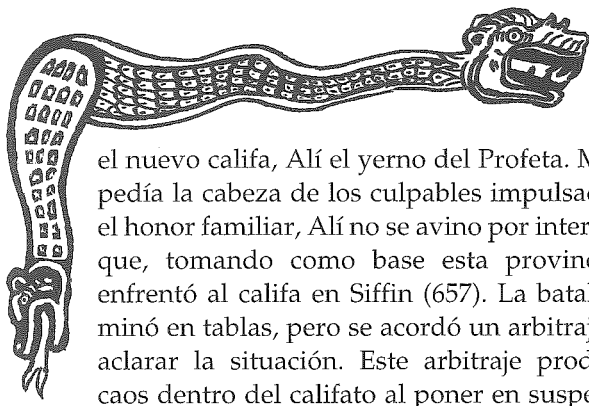
Siria era una de las más valiosas provincias del Imperio Romano, en ella había invertido muchos legionarios y soldados para poder conservarla ante los imperios del Este. En la segunda década del siglo VII, el Imperio Bizantino recibió dos invasiones simultáneas, una por el norte, los ávaros, y otra por el este, los persas.

Fueron unos años difíciles en los que el imperio no luchó para conservar sus fronteras, sino por su propia supervivencia. Una vez agudado el peligro eslavo, el emperador Heraclio debía recuperar Siria, la cuna del Cristianismo, donde los persas se dedicaban a matar religiosos cristianos y favorecer a sus aliados judíos. Para ello desarrolló una novedosa estrategia, en vez de atacar a los ejércitos invasores convirtió su propio ejército en uno de invasión. En vez de invadir Siria, invadiría Persia. Tuvo éxito y al amenazar la capital persa, este imperio capituló y devolvió los territorios conquistados y la Vera Cruz y pagó una indemnización. Pero hubo de luchar contra los judíos que no quisieron rendirse y dejar el gobierno de Palestina (614-629) que los persas les habían concedido. Debido a la resistencia y los crímenes cometidos contra la Iglesia, los judíos fueron expulsados de

Jerusalén y tuvieron que soportar un recrudescimiento de la legislación opresiva que venían soportando.

El éxito pareció definitivo, pero los árabes siguiendo a Mahoma, atacaron Siria. Lo hicieron por primera vez en el 634 invadiendo Palestina. Los ejércitos griegos allí destacados no pudieron frenar la invasión por lo que los árabes acabaron conquistando Damasco. Entonces, Heraclio envió un gran ejército para expulsar a los invasores, pero este fue derrotado en Yarmuk en el 636 dejando toda Siria de ser bizantina. El problema, a parte de las derrotas militares, fue que la mayoría de los cristianos de Siria eran monofisitas (opuestos a y declarados herejes por Constantinopla) y judíos, y ambos vieron con buenos ojos el cambio de amo. Jerusalén capituló en el 638 y la última posesión bizantina, Cesarea, fue tomada por traición en el 640.

El gobierno de la provincia de Siria finalmente recayó en Moavia, el último superviviente de los jefes que capitanearon el ejército árabe de conquista. Este era Omeya (familia que se había opuesto hasta el final a Mahoma), y cuando se asesinó al califa Otman (familiar suyo) capitaneó una de las revueltas que se levantaron ante



el nuevo califa, Alí el yerno del Profeta. Moavia pedía la cabeza de los culpables impulsado por el honor familiar, Alí no se avino por interés. Así que, tomando como base esta provincia, se enfrentó al califa en Siffin (657). La batalla terminó en tablas, pero se acordó un arbitraje para aclarar la situación. Este arbitraje produjo el caos dentro del califato al poner en suspenso al califato de Alí. El arbitraje sancionó al yerno del Profeta, este no lo acató y volvió a las armas. Mientras, los jarichíes primero intentaron matar a Moavia y después, esta vez con éxito, a Alí. Con ello dejaron que Moavia se proclamase nuevo califa.

Moavia entonces convirtió Damasco en la nueva capital del califato (en detrenimiento de la Meca), y a Siria en la provincia principal. Esta medida produjo la helenización del califato. Los árabes no tenían una tradición cultural que les ayudase a enfrentarse al gobierno de un imperio, así que a través de los textos y los súbditos griegos hallaron una fórmula. Todas estas reformas llevaron a un laicismo del estado, esto junto con los enfrentamientos de los diferentes intereses de los distintos poderes del imperio, provocó una continua inestabilidad interna que acabó con la caída de la dinastía Omeya.

En Persia los descontentos levantaron un ejército al mando de otra familia árabe de la Meca, los Abasíes. Ellos derrotaron en Zab al último califa Omeya en el 750, después masacraron a casi todo el clan. Los Abasíes trasladaron la capital a Bagdad, en el centro de su nuevo imperio. La importancia de Siria decayó puesto que los nuevos modelos adoptados por los nuevos dirigentes fueron los persas.

Desde ese momento Siria fue una provincia inmersa en los conflictos internos que desmembraron el califato, revueltas shiíes, rebeliones de los pobres, sublevaciones de los conquistados, etc., incluso protagonizó una revuelta afín a los Omeyas.

En el 877 los Tulinidas de Egipto se hacen con Siria, en el 905 el califato de Bagdad lo recupera. En el 941 los Ijsidíes de Egipto ocupan Palestina, en 969 lo recuperan los Abasíes. Y en 973, los últimos amos de Egipto, los califas Fatimíes se hacen con Siria, puesto que los dirigentes shiíes querían aumentar el prestigio de su estado con

la anexión a sus territorios de la tercera ciudad santa del Islam, Jerusalén.

Esta era la situación de Siria cuando las hordas surgieron, como un enjambre, del túnel de Jerusalén. Pero no sólo tuvo que sufrir la Invasión, sino que también la orden de la Langosta empleara a fondo sus dotes infernales. Los montes que separaban el desierto de la costa desde que Dios creó la Tierra sufrieron cambios. Poderosos terremotos alumbraron dos volcanes, sembraron la tierra de grietas asemeándola a una tela de araña y las antiguas montañas crecieron.

Por estos cambios terribles, muchos de aquellos que huyeron a las montañas por la salvación de su alma encontraron allí su tumba. Las erupciones y los continuos desprendimientos provocados por los impulsos "escultores" diabólicos estuvieron a punto de terminar con las almas libres que aún poblaban esta tierra, cuna de las religiones del Libro. Fueron años terribles que aún pueblan las historias y leyendas de sus descendientes. No fue años después, cuando el marqués exigió a la orden que dejaran de hacer arte con las placas tectónicas, que la tierra no se estabilizó lo suficiente como para que los pocos supervivientes pudieran sedentarizarse.

Entonces apareció la tormenta. Nubes oscuras, nubes cargadas de lluvia, se arremolinaron cubriendo la total extensión de las nacientes comunidades. Tomando ellas a esta al principio como una señal de la próxima reconquista, pero ahora con los años, el misterio de la Nube sigue ahí, pero la esperanza de que preludie alguna acción inmediata del Omnipotente se ha diluido.

Por simple estadística de los supervivientes, la mayoría son musulmanes. Ellos, pocos años después se agruparon en un emirato, como única solución a poder aspirar a alguna posibilidad de supervivencia en un lugar tan duro. Esta inteligencia les permitió a la larga ser el poder rector de todas las comunidades libres, puesto que las cristianas enfrentadas entre sí las buscaron como mediador neutral para sus conflictos, y las exiguas comunidades judías pronto buscaron su tutela, pues eran débiles para competir con éxito por la supervivencia.

El emirato ha tenido varias dinastías de emires desde su nacimiento. Unas cayeron a manos de

los demonios, otras tentadas por ellos, otras murieron víctimas de la internación, otras renunciaron y otras se mostraron inútiles para un cargo así.

Cuando el emirato consiguió establecerse, los supervivientes pudieron empezar a pensar en el futuro. Gracias a ello, los emires enviaron expediciones para ver que había pasado con el resto de la Tierra. En cuanto se encontró la primera comunidad en los Tauro, surgió el propósito entre los más piadosos de los musulmanes, de ir a la Meca. Había que ver que había sido de la Kaaba, era necesario saber que había pasado con el lugar más santo del Islam.

La primera expedición encontró a la Meca convertida en una Puerta del Infierno. El desasosiego y el desamparo que sintieron los creyentes musulmanes del emirato cuando se enteraron, fueron terribles. Pero Ahmed el viajero, cumplió lo que Alá le ordenó y descubrió el pedazo de Barktan más grande que aún queda en la Tierra, en el emirato del homónimo, en las montañas más cercanas a la Meca. Con ello se inauguró la época de las peregrinaciones.

Actualmente gobierna la tercera generación de los llamados emires negros. El primer emir negro fue el esclavo personal del último emir de la familia de los Abdalíes. El hijo del emir y su esclavo se fueron en busca del Barktan. Años después volvieron para contar su éxito, pero fueron víctimas de un ataque diabólico que dejó sentenciado a muerte al hijo. Su esclavo consiguió llevarlo a una comunidad, donde comunicaron al languidecente que su padre había muerto hacía poco y le había nombrado sucesor, sabedor de que su vuelta estaba próxima. El hijo sintiendo que iba morir eligió como su sucesor a aquel que creía mejor para desempeñar ese cargo, a su esclavo negro, Medina, y para ello le liberó.

Administración

Aunque el gobierno este en manos de los musulmanes, todas las comunidades tienen una gran independencia. La economía de subsistencia, no da para tener una política económica, las distancias no dan para una política social, en definitiva las distancias entre unas y

Medina desempeñó sabiamente su cargo y en cuanto su hijo pudo sucederle renunció en su nombre y marchó otra vez en peregrinación. Cuando volvió, su hijo había muerto loco víctima de un súcubo, volvió a tomar el cargo sin oposición y lo volvió a dejar cuando su nieto Mahoma tuvo edad. En ese momento volvió a peregrinar.

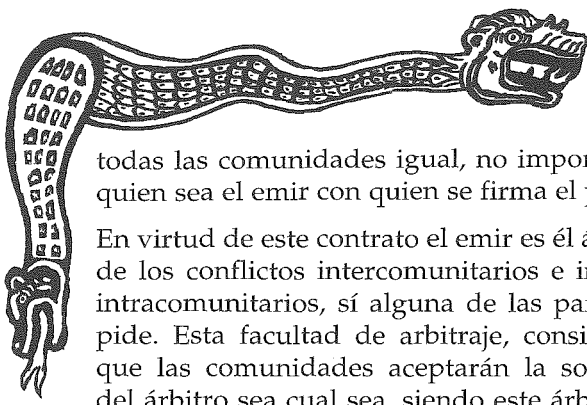
Hoy en día el emir Mahoma está preocupado. Su pueblo está descontento, tantos años igual ha acabado desesperanzándolo. Habían puesto esperanzas en los emires negros, les habían visto como gente capaz de cambiar las cosas. Pero no ha sido así, y la población se ha vuelto más intolerante con él. Además los cristianos y los judíos han prosperado bajo la tutela del emirato, de tal forma que también puede ser que la primacía de los musulmanes en el Líbano tenga los días contados. Para colmo, su abuelo no presta oído a estos problemas, le dice tan solo que espere tranquilo que Alá dirá.

Pero el emir no puede serenarse, la tierra de nadie que dividía el emirato de las posesiones infernales ha desaparecido. De un tiempo a esta parte cientos de condenados han invadido los bosques escoltados por demonios para talarlos. Es un grave problema, pues ahora el enemigo ronda demasiado cerca (algunas comunidades se han abandonado) e intenta acabar con la protección que ofrece la vegetación y además, provoca impulsos misioneros irresistibles en distintos creyentes píos. Estos se acercan a los campamentos para predicar a los olvidados por Dios o para obtener la santidad a través del martirio. En suma locos que ponen en peligro al emirato, pues son capturados y pueden ser tentados o quebrados por los demonios y así utilizarlos contra los montañeses. Por ello, una nueva tarea de los adalides es controlar que ninguno de estos locos cumpla su misión proselitista.

otras comunidades no dan para elaborar una política unitaria.

La posición de preeminencia de los musulmanes se basa en un contrato entre una comunidad no islámica y el emir, que es para casi





todas las comunidades igual, no importando quien sea el emir con quien se firma el pacto.

En virtud de este contrato el emir es él árbitro de los conflictos intercomunitarios e incluso intracomunitarios, sí alguna de las partes lo pide. Esta facultad de arbitraje, consiste en que las comunidades aceptarán la solución del árbitro sea cual sea, siendo este árbitro el emir o alguien nombrado por él, un hakam (es un cargo puntual). Naturalmente el prestigio del emir reside en las decisiones tomadas por él o en su nombre. A cambio debe protegerlas, así los musulmanes deben acudir en ayuda de estas comunidades siempre que sea necesario.

Todos los dhimmíes que se encuentren en una comunidad coránica deben entregar sus armas, en cambio los musulmanes no tienen porque hacerlo en las comunidades de los dhimmíes. Además todos los dhimmíes que hayan asesinado a un musulmán serán conde-

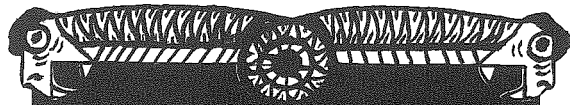
nados a muerte invariablemente, en cambio los asesinos musulmanes de dhimmíes tienen derecho a un juicio.

Los productos que se truequen serán más baratos para los mercaderes musulmanes, a cambio él se compromete a aliviar la carestía de una comunidad. Otra fuente de poder económico para el emirato es el control de las minas de hierro, él las administra para el resto de las almas libres.

Para ayudar al emir a regir a todas las comunidades, están los escribas. Estos son funcionarios que alivian al emir del trabajo pesado que es el gobierno y a veces de tomar decisiones (a veces quien en verdad gobernaba era un escriba, de especial influencia, o los escribas). El número de escribas varía según el emir, se encargan de asuntos como son los animales, la justicia, las minas, el comercio e incluso puede encargarse sólo de escribir las crónicas del emir.

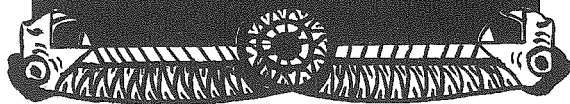
Otro puesto que colabora en la administración del emirato es el de *gaón*, que es el jefe de todas las comunidades judías. Como tal, ante el emir es una especie de defensor del pueblo judío, le solicita ayuda ante cualquier problema que lo reclame y protesta ante las decisiones de los hakam o del emir. Los cristianos cuentan con algo parecido, aunque no tiene más prerrogativa que ser el embajador entre los cristianos y el emir. Debido a las disputas eternas entre los monofisitas y los ortodoxos, al final se ha optado por un embajador por credo cristiano, uno para los griegos y maronitas y otros para los armenios y jacobitas. Este embajador es siempre un laico para evitar disputas entre el clero de las diferentes iglesias. La autoridad suprema para los cristianos griegos es su arzobispo, para los maronitas y jacobitas su patriarca y para armenios su obispo.

En suma, el emirato "controla" toda la cordillera actual del Líbano, que alberga unas 3000 almas libres cobijadas en unas 75 comunidades. Estas comunidades se rigen de la misma manera por un jefe. Para los judíos este es el rabino, suele ser un cargo hereditario porque el que estudia la Torá para sucederle suele ser su hijo, en todo caso para sucederle esta un joven estudioso de la tradición hebrea. Las



Gaonato

El *gaón* (excelencia) es el jefe de la *yesibá*, que es una academia de judaísmo, y de la comunidad judía del emirato. Es el instrumento de justicia (juzga e interpreta las leyes) de la comunidad judía y de enseñanza de la Torá. Todos sus componentes son eruditos judaicos pertenecientes a tres familias de rancio abolengo (una descendiente de Hilel el viejo, otra con ascendía sacerdotal y la última proviene de Esdrás el escriba) y de larga tradición académica. *ab bet din* es el segundo de la academia y sucesor a su jefatura. Los miembros de la *yesibá* son mantenidos por su propio pueblo. Para ser miembro de la *yesibá* de Palestina hay que tener Teología (Judaísmo) a nivel 3, para el *gaón* 4 como mínimo y los trasfondos de Cabalista, Linaje, Riqueza al menos a nivel 3, y Posición.



comunidades mahometanas tienen como líder al cadí, que es nombrado por el emir entre la gente de cada comunidad. Los jefes de cada religión cristiana (patriarca, arzobispo y/o obispo) eligen los jefes de cada comunidad entre los laicos y el sacerdote de esa

comunidad lo consagra en una misa. Para el nombramiento de los jefes se pide consejo al sacerdote de esa comunidad, puesto que él está al tanto de la vida espiritual de los candidatos, se prefiere para el puesto gente que sepa leer y escribir.

Las Comunidades

El Zoco

Es la comunidad de los emires negros. Era una comunidad árabe del montón antes del ascenso político. Su población es de 42 personas. 10 hombres, 9 mujeres, 6 ancianos y 17 jóvenes (desde de bebés hasta los 16 años). Medina es uno de lo Justos, es el anciano más honorable del emirato. Se dedica a disfrutar de su vejez, mientras los jóvenes acuden a oír sus historias de viajes.

Habitan una cueva a unos 800 metros de altura, cuya abertura es un corte vertical que sólo deja pasar a una persona. A fuerza de trabajo sus habitantes condicionaron otra salida, la de emergencia, que es un estrecho túnel que da a la otra cara de la montaña. Esta situado en un terreno fértil, por lo que esta rodeada de vegetación de todo tipo. Han camuflado con matos los accesos, siendo algunos de ellos olorosos para disimular el olor a Hombre de las cuevas.

Desde que la comunidad se hizo con el emirato, ha prosperado. Las mercancías valiosas les son más baratas, los presentes y los "regalos" han aumentado y el control absoluto de algunas materias primas es suyo. Este aumento de la calidad de vida, hace que los nativos del Zoco aprecien al emir y sean sus más fieles seguidores.

Como todas las comunidades musulmanas, tienen un cadí. Este gobierna en la comunidad, aunque en cualquier momento alguna de sus órdenes pueda rebatirlas el emir. Otro notable de la comunidad es el alfaquí. Es un foráneo que ha sustituido al anterior por defunción natural. Como todos los de su condición, tiene como misión velar porque el emirato sea conforme la Ley.

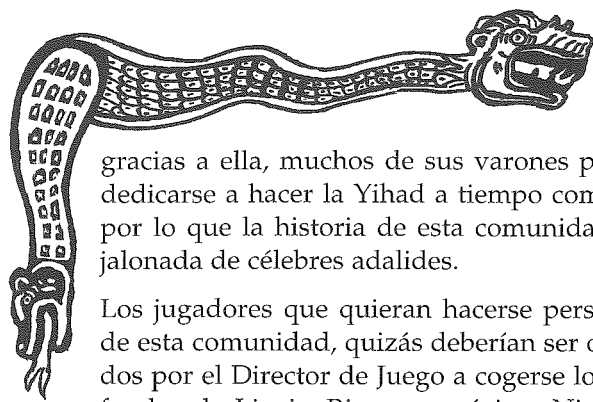
Damascos

Es la primera comunidad que surgió en estas montañas, también es la más próspera y la que más veces ha albergado el emirato. Siempre que el emir no es uno de sus moradores, algún damasceno es la alternativa más seria, son la oposición. Son 56 habitantes. 11 hombres, 14 mujeres, 10 ancianos y 21 jóvenes. Son tantos que necesitan de un zalmedina.

Son gente orgullosa que se vanagloria de ser descendiente de familias árabes de Medina que participaron en la conquista de Siria. Este linaje esta siempre detrás de todas sus reclamaciones y acciones. Otra fuente de su soberbia es el lugar de su comunidad, situada alrededor de los 1000 metros, es un gran túnel serpentina regado por pequeñas corrientes naturales. Estas corrientes se han completado con casuales agujeros en la roca que dejan pasar el aire y la luz haciendo posible la existencia de pequeños huertos, de este modo no tienen que depender dramáticamente del exterior. Estos huertos les hacen ser la comunidad más próspera del lugar.

Este espacio y seguridad les ha proporcionado riqueza, con ella han decorado su morada para demostrar el favor de Alá. Su mezquita subterránea es la más fabulosa de todas las del emirato. En un subterráneo, excavado por la piedad de los creyentes, esta la quba que alberga al primer emir Hassan *al Qa'im Bi-amr illah* (el que ejecuta las órdenes de Alá), aquel que unió todas las comunidades musulmanas en una unidad política que sólo desaparecerá cuando venga el Califa según predijo él.

También les ha permitido tener esclavos, ellos son los encargados de arriesgarse fuera en la recolección y el cuidado del ganado. Por último



gracias a ella, muchos de sus varones pueden dedicarse a hacer la Yihad a tiempo completo, por lo que la historia de esta comunidad esta jalonada de célebres adalides.

Los jugadores que quieran hacerse personajes de esta comunidad, quizás deberían ser obligados por el Director de Juego a cogerse los trasfondos de Linaje, Riquezas mínimo Nivel 2 y Debilidad (orgullo) al menos a Nivel 1.

Ibn Alí

Es la principal comunidad shií de las montañas del Líbano. Con ella son 4 las que hay. Siempre han sido dóciles con la autoridad sunní representada por el emir. Esta comunidad, al igual que las demás shiíes ismaelitas, trata de mantenerse apartada lo máximo posible de las autoridades del emirato.

Son 37 personas las que habitan la serie de cuevas unifamiliares que dan al desfiladero del Jordán. Un desfiladero de unos 6500 km., entre 120 y 390 metros bajo el nivel del mar, lo que le hace ser un horno en verano. Pero un lugar fértil por las aguas del Jordán, del Yarmuk y numerosas corrientes subterráneas.

Esta comunidad esta muy segura ante cualquier ataque que no sea aéreo. Pues para entrar o salir de ella hay que escalar una escarpada pared hasta un terreno montañoso que permita la verticalidad. Las cuevas fueron excavadas por el río Jordán, pero hoy está al descubierto al haber descendido su caudal, por ello las cuevas están cerca de las aguas de este río. Esta proximidad al río les permite ser los únicos cultivadores, recolectores y elaboradores del papiro. La cueva más próxima al río esta deshabitada, hace de almacén y de plataforma de pesca. Las cuevas son concavidades poco profundas pero difíciles de ver desde arriba, salvó que se esté a su altura. Son 8 hombres, 8 mujeres, 7 ancianos y 12 niños.

Comunidad de San Jaime

Es una comunidad fundada por los descendientes de los armenios de Tierra Santa. Antes había alguna más pero la infernación y los demonios las han exterminado. Son 40, 13 hombres, 11 mujeres, 3 ancianos y 13 jóvenes.

La comunidad esta situada a unos 1200 metros, lugar donde aún hay nieve en invierno. Es una cumbre segura, pues los demonios no suelen subir tanto y menos en invierno. Pero a cambio la vida es más dura, donde la clave esta en el almacenamiento de alimentos antes de la estación del frío.

El invierno pasado fue más duro de lo normal, las provisiones no fueron suficientes para afrontarlo y el temporal les aisló del resto de las comunidades por ese invierno. Por ello no pudieron ir ha mendigar o pedir ayuda a otras comunidades, y tuvieron que recurrir al canibalismo. Al principio cayeron los difuntos recientes, pero luego eso no fue suficiente y algunos miembros tuvieron que sacrificarse. El hambre llegó a dominarlos en tal extremo que comieron a un bebé nacido muerto y la madre que murió en el parto.

Ellos son conscientes de lo que hicieron, y la culpa los atormenta. Se saben pecadores ante los ojos del Altísimo y por ello se han confesado. Por miedo al emir y a los demás han jurado no revelar el secreto. Los más jóvenes no lo saben aunque se les ha perdonado el canibalismo. Para expiarse el *vardapet*, ha impuesto la penitencia de 7 años de abstención de carne, el ayuno total el día del nacimiento de cada una de las víctimas y una hora de oración diaria por los muertos.

El jefe de la comunidad es el *vardapet*, obispo en armenio. Lo que convierte a la comunidad en una teocracia. Es un hombre presa de los remordimientos, pues él dio el permiso para el canibalismo, él que soporta el peso de saber los remordimientos de los demás por la confesión y él que debate en su interior si su absolución a sus feligreses es verdadera o no, pues él también ha pecado. La pregunta de si ¿él está capacitado para absolver a los demás?, Le esta volviendo loco. Sueña con las recriminaciones de las víctimas. Que él aún no se haya confesado (aunque ha iniciado la penitencia), le impide afrontar estos terribles remordimientos y dudas.

Por tanto un jugador con un personaje de esta comunidad debería consultar al Director de Juego si quiere aplicar la historia aquí relatada. En caso afirmativo el personaje deberá tener el trasfondo de Secreto a Nivel 6. Además de



soportar la penitencia y realizar una tirada de Culpa a Nivel 8. Además deberían tener el trasfondo Remordimientos como mínimo a Nivel 4.

Comunidad de San Jorge

Es una comunidad perteneciente a la Iglesia Griega. Es la comunidad principal de esta confesión en estas montañas, entre sus residentes esta el arzobispo. Parte de su supremacía esta en que en la cueva de esta comunidad se guarda y venera los restos del santo que da nombre a esta morada.

Son 49 miembros (12 hombres, 13 mujeres, 12 ancianos y 12 jóvenes). Se gobierna por un consejo de adultos, el arzobispo (el típico anciano religioso aferrado al poder) sólo tiene sobre las demás comunidades la autoridad religiosa.

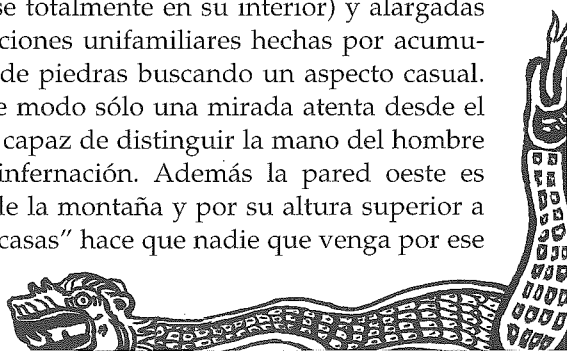
La reliquia de la capilla que está a uno de los lados de la iglesia es el cuerpo del santo. De ella emana un poder que protege en forma de aura la comunidad. Esta aura funciona como el don de Fulgir pero en vez de eso, transmite el don de Combatir. La reliquia tiene Gracia 7. Además, el santo se manifiesta de vez en cuando de diferentes maneras para alertar a sus feligreses de peligros acechantes. También hay una profecía alrededor de estos venerados restos, que es cuando la espada del santo venga a la comunidad, el santo resucitará y capitaneará a todos los fieles de estas montañas en la Lucha Final. Como lugar de peregrinación que es, es una comunidad bien informada y prospera,

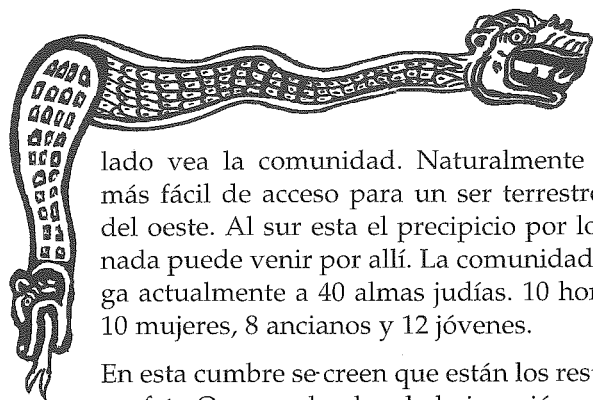
pues obtiene donativos para que el santuario pueda seguir.

Gamla

Es una comunidad judía, esta construida sobre las ruinas de la antigua Gamla, una ciudad judía destruida totalmente por los romanos cuando la primera revuelta. Su localización, junto a un precipicio, se había empezado a olvidar desde entonces. Con la ayuda de la Cábala, unas familias judías decidieron asentarse en ellas siguiendo el ejemplo de los musulmanes a los que pidieron protección ante las bandas de rapiñadores que rondaban el asentamiento, cuando aún eran pocas las almas libres que habían encontrado reposo. Este pacto fue la primera piedra del emirato.

Esta comunidad ha sufrido varias destrucciones, todas a manos de los enemigos de Dios. Pero la testarudez judía por ahora es más fuerte. Naturalmente el nuevo asentamiento cubre una pequeñísima parte de la ciudad de otrora, y aprovecha el relieve del terreno para hacerse lo más invisible posible. El asentamiento es una serie de bajas (ningún adulto normal puede erguirse totalmente en su interior) y alargadas edificaciones unifamiliares hechas por acumulación de piedras buscando un aspecto casual. De este modo sólo una mirada atenta desde el aire es capaz de distinguir la mano del hombre de la infernación. Además la pared oeste es parte de la montaña y por su altura superior a estas "casas" hace que nadie que venga por ese





lado vea la comunidad. Naturalmente la vía más fácil de acceso para un ser terrestre es la del oeste. Al sur esta el precipicio por lo tanto nada puede venir por allí. La comunidad alberga actualmente a 40 almas judías. 10 hombres, 10 mujeres, 8 ancianos y 12 jóvenes.

En esta cumbre se creen que están los restos del profeta Oseas, salvados de la invasión y transportados por todas las montañas hasta que se encontró este hogar. Pero cuando los demonios atacaron y destruyeron la primera comunidad de Gamla, los restos se perdieron. Desde entonces reputados cabalistas no han conseguido resolver el misterio.

La Comunidad de los Tres Credos

Esta es una de las comunidades más jóvenes y peculiares del Emirato. Apenas cuenta con tres décadas de historia y su idiosincrasia reside en que realmente está formada por tres comunidades distintas que viven próximas. Todo se debe a una decisión salomónica tomada por el emir Medina ante una disputa que se presentó durante su gobierno.

En unos túmulos de las montañas, un cristiano llamado Aarón, un justo cristiano, con el Don de Profetizar, iluminado por Dios, encontró un cuchillo que según le fue revelado en sueños, es el que iba a utilizar Abraham para sacrificar a su hijo Isaac a petición del Señor, tal y como se relata en Génesis 22.

Al mismo tiempo, estudiosos judíos de la Torá llevaban varios años tratando de descifrar el contenido de esos pasajes del Génesis y cuando creyeron haberlo hecho, su interpretación les llevó hasta los túmulos, ocupados ya por los cristianos, que les expulsaron violentamente de allí.

Ante lo que consideraban una profanación de su herencia, los judíos acudieron al Emir, buscando arbitraje en esta disputa. Viendo esta situación, Medina resolvió que los túmulos serían acondicionados para acoger tres comunidades, la cristiana, la judía y una formada por familias musulmanas de otras comunidades, y el cuchillo sería custodiado por las tres, pudiendo disponer cada comunidad de él durante un

año musulmán, de forma rotatoria. Ni que decir tiene que la solución no gustó a nadie, y menos a los cristianos y tuvo que ser impuesta, si no con la fuerza, sí con la amenaza de esta.

Ahora los cristianos, liderados por un anciano Aarón, que ha llegado a convertirse en líder de su comunidad, buscan el apoyo de los cristianos de las proximidades para presionar al nuevo emir y cambiar la situación de blasfemia y profanación en la que, según ellos, se encuentra la reliquia. No obstante son minoría en la llamada Comunidad de los Tres Credos, con menos de treinta miembros, diecinueve de ellos adultos.

Algunos más, pero no muchos son los judíos, que actualmente gozan de una cierta situación ventajosa por su buena relación con el líder de los musulmanes, debido a una deuda de sangre contraída por su padre.

Los más numerosos son precisamente los musulmanes, con cuarenta y dos miembros, veintiocho de ellos adultos y la mayor proporción de hombres de armas del emirato para controlar la situación caliente en la que se encuentran. El actual líder de la comunidad es Abu Yasser Ibn Aban y cuando su padre era líder, el cabalista judío Rabí Shaaron Ben Samuel sanó a Yasser cuando se cayó de un árbol y estuvo al borde de la muerte. Entonces juró al cabalista que él y sus descendientes protegerían a la comunidad del rabino.

El Cuchillo del Sacrificio tiene gracia 4 y es un artefacto de Nivel 6. Es de hierro, con dos hojas y acabado en punta. El mango es de madera y todo el conjunto es sencillo y parece viejo pero excepcionalmente resistente. En manos cristianas, proporciona el don Proveer cuando se usa para partir carne u otros alimentos. Para los judíos, la carne de los animales sacrificados con él posee propiedades curativas, y aquellos que la comen sanarán como si hubieran usado el Don cristiano Curar sobre ellos. Por último, cuando es un musulmán el que lo usa, purifica los alimentos con el Don musulmán Agua de Alá.

Batikva

Significa esperanza en hebreo. Es el nombre de esta comunidad situada en uno de los cráteres

de los ya inactivos volcanes que surgieron en los primeros años de la conquista. Hoy en día este cráter ha devenido en un gran lago debido a las lluvias de la Nube. Es un lago que sólo alberga vida vegetal y un monstruo marino demoniaco. La cueva tiene su entrada camuflada en la cara opuesta al lago, pero tiene accesos directos al interior del lago. En la parte oculta de la cueva, aquella que sólo los autóctonos conocen su existencia, están los laboratorios y máquinas secretas, muchas de ellas desconocidas para el Hombre.

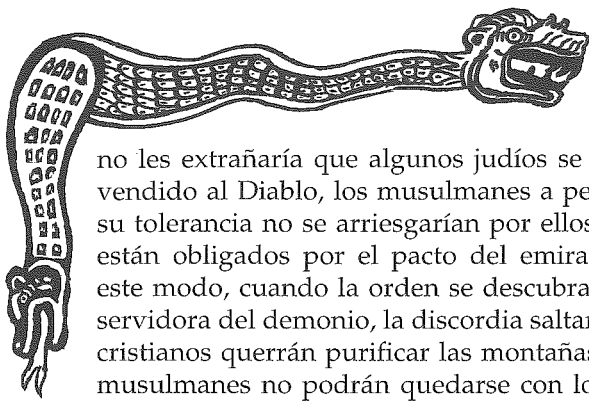
Los moradores de la comunidad más reciente, no son judíos aunque dan esa impresión. En verdad son todos miembros de la orden de la Manzana y el Árbol. Vinieron aquí por orden del marqués para estudiar la Nube. Tras unos años de investigación descubrieron que el problema llevaría años teniendo en cuenta que el marqués, no quiere sólo saber la naturaleza de la Nube, sino también la forma de acabar con ella.

También vieron las posibilidades del lugar, un escondrijo alejado del Infierno (allí estarían seguros que las paredes no están al servicio de la orden del Fuego Fatuo) en el que llevar a cabo sus propios experimentos. Para mantener esto como su santuario el movimiento estaba claro, convencer al marqués de que la mejor forma de realizar las investigaciones es la de que participen las almas libres con sus habilidades especiales. Es útil obtener la ayuda desinteresada de los Justos y más fácil que ninguno de ellos sospechase algo raro en ese volcán si se integraba el laboratorio en el emirato, obteniendo otra ventaja, pues se ganaba de este modo un lugar para el espionaje.

El marqués aceptó, en ningún momento llegó a pensar que el verdadero motivo de la transparencia era que así la orden se aseguraba por siempre que ningún demonio fuese a la comunidad, pues de este modo la tapadera dejaría de existir. La cosa estaba clara, en la infiltración en el enemigo estaba la seguridad ante los ojos indiscretos.

De las confesiones que podían elegir como tapadera eligieron la más débil políticamente hablando, eligieron el judaísmo. Con una comunidad judaica la cizaña es más fácil de sembrar. Los cristianos no toleran a los judíos,





no les extrañaría que algunos judíos se hayan vendido al Diablo, los musulmanes a pesar de su tolerancia no se arriesgarían por ellos, pero están obligados por el pacto del emirato. De este modo, cuando la orden se descubra como servidora del demonio, la discordia saltará. Los cristianos querrán purificar las montañas y los musulmanes no podrán quedarse con los brazos cruzados, como mínimo se enfrentarán entre sí. En suma, cuando la orden revele parte de sus mentiras, provocará el enfrentamiento interno entre las almas libres, momento ideal para que los demonios acaben con el hombre libre en este señorío. Este éxito, entonces recaerá en la orden, el Maligno verá quién es el responsable y recompensará a la orden, tal vez con un señorío en la Tierra o con algún título de nobleza.



Autómatas

Esta comunidad posee tanto la ciencia para construir autómatas como algunas máquinas de este tipo. Estas máquinas causan admiración entre los musulmanes, que recuerdan las leyendas de los palacios de sus califas. No extraña a los judíos pues ellos construyen golems, pero causa pavor en los cristianos más impresionables. Algunos están a la vista para aparentar y otros están ocultos, realizando las tareas repetitivas e ingratas de los experimentos de la orden.

Uno de estos está en la comunidad del Zoco, fue el regalo de la orden al nuevo emir. Es un autómata en forma de pequeño halcón que si se le da cuerda, vuela torpemente. Además el artefacto esta brujerilmente manipulado por lo que su creador es capaz de ver a través de él, aunque nunca cuando funciona. El emir, lo tiene colocado en su sala de audiencias.



Naturalmente hay que prevenirse de los Justos, de la Cábala y las profecías. Por ello los residentes han sido cuidadosamente elegidos para que sus hábitos no les delaten, y se les mantiene ignorantes siempre de los planes, aunque han de informar siempre. Las precauciones funcionaron (aunque aún hoy en día siguen) y se ganaron la confianza de las demás comunidades. Por ello el peligro de ser descubiertos ha disminuido.

Con sus conocimientos ayudaron a las comunidades, les enseñaron avances tecnológicos (poseen la mejor forja de todo el emirato, su herrería es superior incluso a la de la comunidad que perpetúa el arte del acero damasceno) y Medicina (en algunos sitios considerarían heréticos los conocimientos de los médicos del emirato. Otro Nivel menos en la dificultad de las tiradas). El prestigio de los sabios de esta comunidad ha enorgullecido a los judíos del emirato, y ha hecho que cristianos y musulmanes confíen en ellos para los problemas más difíciles.

También han ofrecido relojes a las comunidades. La mayoría los han aceptado, todas las judías y todas aquellas comunidades que no las han rechazado por considerarlo un lujo incompatible con su vida de expiación. Estos relojes son dispositivos de vigilancia para la orden.

La comunidad también acoge estudiantes de cualquier credo, algunos mueren en desafortunados "accidentes" (descubren demasiado, experimentos), pero nadie sospecha en serio. Los miembros son renovados teniendo en cuenta el ciclo vital del hombre. Los matrimonios extracomunitarios son muy extraordinarios, sólo se han llevado a cabo para no suscitar sospechas y algún miembro de la pareja a muerto al poco tiempo.

La comunidad alberga a 33 miembros, 12 hombres, 8 mujeres, 9 ancianos y 4 jóvenes. Todos ellos son brujos o cabalistas oscuros a la par que científicos en el moderno sentido de la palabra. Rara vez abandonan la comunidad, la mayoría de las veces por necesidades científicas, y no suelen visitar o pasar mucho tiempo en las otras comunidades.

Otras comunidades

Junto a estas comunidades hay otras de parecido aspecto. Las más numerosas son comunidades de Islam sunní, luego las cristianas que se subdividen en griegas y maronitas. Después comunidades judías y por último auténticas minorías, jacobitas y armenias, samaritanas, nuevos esenios y caraítas (que viven aislados de todos) y shíies ismaelitas. Las comunidades musulmanas llenan sobretodo el lado sudeste de las montañas, las cristianas el noroeste, y las judías el centro.

Las montañas de emirato gracias a la infernación hoy en día forman una cordillera única. Tienen una altitud que varía entre los 500 y 3090 mts. y en algunos sitios tiene hasta 50 km. de anchura. Las máximas alturas están en el norte, el monte más alto es el Kornet es-Sauda (3090 mts.), donde la nieve es casi permanente, en invierno suelen estar nevadas las alturas de más de 1200. Las montañas están cubiertas por bosques de cedros y pinos. Ciertos valles de esa cadena, especialmente en el norte, son auténticos desfiladeros. El más famoso históricamente y ligado a la historia de la Iglesia Maronita es el *Wadi Kadisha* (Valle Santo).

Los Ermitaños

Son gente que vive sola en lugares alejados de la civilización. Han elegido la vida solitaria para poder acercarse mejor a Dios, han renunciado a casi todo para vivir una vida dedicada a Dios. En esta tierra los ermitaños siempre han sido muy numerosos, tanto porque siempre ha habido mucho espíritu religioso, como por las numerosas cuevas que permiten llevar una vida apartada. El dominio infernal no ha coartado estos impulsos y las montañas siguen albergando ermitaños.

La mayoría de estos ermitaños son religiosos. Han elegido esta vida en vez de la de un sacerdote o un monje por dos razones. O para buscar a Dios mejor, o porque debido a su piedad y extraordinario prestigio alcanzado entre los feligreses, la autoridad eclesiástica competente no ha parado hasta ordenarle. Esta ordenación, no pretende de ningún modo cambiar la vida del ermitaño.

Minorías Culturales

Los jacobitas son Minoría Cultural Nivel 2, pues sólo son tratados así por los demás cristianos. Los armenios, a pesar de ser una minoría, no son considerados peyorativamente por nadie. Los samaritanos son Minoría Cultural de Nivel 2 porque sólo son considerados así por los judíos y caraítas. Los caraítas de Nivel 4 porque todos, incluidos los judíos, les tratan de ese modo. Por último los shíies son Minoría Cultural de Nivel 2. Es así, porque sólo son considerados así por los musulmanes sunníes, para cristianos y judíos son unos musulmanes más.

Son gente acostumbrada a la vida solitaria, por lo que no tienen unas buenas habilidades sociales, pero aún así son buenos anfitriones. Nunca niegan cobijo a nadie y siempre harán todo lo que esta en su mano para satisfacer a sus huéspedes, aunque naturalmente su intención no es que se queden mucho. Son gente muy religiosa, pero respetan con gran estoicismo a los demás. Sobre todo cuando las comunidades acuden a pedir su ayuda, consejos, bendiciones, etc.

La mayoría de los ermitaños viven en cuevas, solos y alejados por días de cualquier otro hombre. Técnicamente son súbditos del emirato, pero nadie se preocupa por ellos, aunque de todos modos, los ermitaños no reconocen más autoridad que la de Dios. Aunque como en toda regla hay excepciones, algunos ermitaños viven cerca de comunidades, en estos casos es porque tiene a su cargo una ermita. Esta ermita, es una cueva que contiene una capilla que guarda alguna reliquia o alguna efigie de especial veneración. El ermitaño cuida de la ermita a la vez que permite que los creyentes la visiten para venerarla y hacerla ofrendas.



Vera Cruz

Es la cruz en la que fue crucificado Cristo. Se conserva casi entera, puesto que el fervor religioso cristiano repartió astillas suyas por toda la Cristiandad y los demonios consiguieron chamuscar su brazo derecho. Es una cruz de madera bendita por la sangre de Dios, de unos 2 metros de alto y 1,5 de ancho, que pesa unos 80 kilos. Esta escondida en un pozo de tal vez unos 10 metros, por lo que para sacarla hay que subirla con sogas o similares. La Reliquia tiene Gracia 8 (puesto que no se conserva entera), tiene el don de Fulgir, que para esta reliquia funciona como el de Tierra de Alá (los demonios no pueden acercarse a su portador y el intento de traspasarlo no les hace daño, aunque dado su poder, les será muy difícil hacerlo), Curar e Inspirar. Una astilla tendría Gracia 1 y uno de esos dones. No hay fragmentos mayores a ese tamaño.

La reliquia además transmite visiones oníricas del padecimiento de los hombres torturados y moribundos de las ciudades demoniacas. Son imágenes muy vívidas de las vejaciones que sufren los que no renuncian a Cristo. De esta forma hace del guardián una persona abrumada por el dolor de su carga (trasfondo Remordimientos a Nivel 6), deseoso de socorrer a los que ve en sus sueños. Por lo que trata de hacer llegar el alivio a esos mártires, buscando de este modo una temporal paz en su alma.

La mayoría de los ermitaños son cristianos, en especial maronitas, pero la idea ha calado en los musulmanes empezando a haber ermitaños coránicos. Ocasionalmente también algún judío ha sentido deseos de apartarse de la comunidad para reflexionar y estar más cerca de Dios.

Rafka, es la ermitaña más importante aunque nadie lo sabe. Pocos la conocen, y ninguno de ellos diría que es alguien que destaque sobre los demás eremitas, cosa que ella agradece. Puesto que ella es el actual guardiana de la Vera Cruz, aunque más que guardiana de la Cruz, es la guardiana del secreto de su ubicación.

La guarda en su cueva por la seguridad de la reliquia, quizás la más importante de todas las cristianas. Porque una reliquia tal destruiría a las comunidades cristianas porque no están preparadas. Si alguna comunidad la albergase sería presa del orgullo, mientras que en las demás dominaría la envidia, y la envidia y el orgullo enfrentados sólo traen la muerte. Además si una comunidad la cobijase, todo el mundo peregrinaría a venerarla, por tanto los demonios podrían encontrarla más fácilmente. Y la Vera Cruz tiene un propósito, por ello Dios ayudó en su salvación cuando los demonios no dejaban piedra sobre piedra en Jerusalén. Un propósito que nadie sabe excepto el Elegido que haya de sacarla de allí, y ese conocimiento es lo que le revelará como el Elegido que portará la Cruz.

Mientras tanto, Rafka la cuida de los ojos extraños, evitando todo contacto con otras almas libres. Lo hace así, porque así lo hacían sus antecesores, y lo hará así hasta el día de su muerte, imitándole sus futuros continuadores, haciendo así una cadena en el tiempo hasta el Elegido. Los guardianes se sustituyen unos a otros cuando Dios lo elige. Cuando un nuevo guardián es necesario Dios envía un ángel con un Mandato Divino. Por él acaban claudicando y dejando su vida anterior, para vivir solos en la montaña atormentados por escenas de sufrimiento y martirio con las que la Cruz invade sus sueños.

Itinerantes

Hay religiosos (monjes y sacerdotes) que rechazan una vida sedentaria por una vida de caminos. Su ideal son Cristo y los apóstoles, como

ellos quieren recorrer las tierras extendiendo el Cristianismo. Son personas generalmente molestas para las autoridades: para el emirato porque son personas incontrolables y por ello fuente de peligros y disturbios, y para los jefes de las iglesias por lo mismo. Su incontrolabilidad provoca que muchas veces choquen las intenciones de las iglesias con las ideas de estos viajeros. La mayoría de los condenados por herejías o ataques a la Iglesia proceden de estos religiosos o de sus seguidores. A cambio, esta vida de renuncia les hace más influyentes y admirados entre el pueblo, que les ve más cercanos a ellos por sus sufrimientos y más cercanos al ideario apostólico por sus actos.

Los musulmanes tienen a los *qussas*. Que son personas cuya ocupación tiene su origen en los bardos de las tribus árabes preislámicas. Con Mahoma, estos bardos, se convirtieron en predicadores ambulantes. Van de comunidad (musulmana) en comunidad (musulmana) recitando en ellas el Corán o leyendas, cuentos y narraciones, tanto de antes como de la Era del Infierno. Su labor es la de exhortar a la población a ser un buen musulmán. Son gente querida y bien recibida, pues siempre trae noticias y entretenimiento.

Lugares Santos

Es la tierra que han pisado ángeles, profetas, santos y el Mesías, donde más se ha manifestado Dios. Lugares donde esta huella está más presente que nunca.

Pozo de Jacob

El pozo que utilizó el antepasado de todos los hebreos, y donde Jesús fue reconocido por una samaritana como el Mesías. Está junto a las desoladas ruinas de Nablus. Lo custodia un caballero de la Orden de la Serpiente, pues el pozo se ha mostrado insepultable e invulnerable. Su agua es virtuosa, tiene las mismas capacidades que el Agua de Alá.

Belén

Son unas ruinas sobre un terreno calcinado custodiadas por algunos lichidores y por algunos monjes luciferinos. La Gruta de la Natividad es donde estaba el pesebre, donde a San José le previnieron de las órdenes de Herodes y donde están las cuevas de la comunidad fundada por



San Jerónimo el traductor de la Biblia al latín. Esta cueva está tapiada por el demonio, pero sus cavernas tienen Gracia 5 y sus paredes tienen los poderes de Inspirar, Fulgir y Profetizar.

La Gruta de la Virgen está en Belén y ha sido tapiada. Las paredes del interior son blancas, teñidas así porque unas gotas de la leche materna de la Virgen cayeron sobre ellas. Por esta bendición el polvo que se obtiene de ellas tiene la capacidad de curar cualquier mal que aqueje a un bebé o a un niño.

Visitaciones

Lugares donde los ángeles se manifestaron a los hombres. Tierra Santa está llena de esos lugares, lugares donde los ángeles se manifestaron para transmitir mensajes. Hoy en día esos lugares, muchos olvidados ya, pueden provocar un sueño profético en todos aquellos creyentes que duermen sobre el lugar de la manifestación. Para ver sus efectos el Director de Juego debería aplicar las reglas del poder de Ensoñación.





Las Organizaciones

Adalides

Son musulmanes que se dedican exclusivamente a la Yihad. Debido a ello su manutención depende de las comunidades, pues su misión guerrera les impide trabajar para obtener sustento.

No forman una jerarquía aunque el jefe de todos ellos es el emir que puede disponer del destino de estos. Su misión es combatir al Demonio y cualquier otra amenaza del Islam. Por ello recorren las montañas, vigilando y rastreando demonios, o acuden donde se necesita un brazo armado. Al ayudar a todas las comunidades por igual, son gente muy respetada y afamada en el emirato, sea cual sea la religión que se profese.

Suelen ir por parejas, pues los enfrentamientos contra el demonio siempre son peligrosos, y algunas veces hay que dar la alarma en vez de combatir. Llevan arcos compuestos, pues este arma les permite combatir a distancia, aunque no descuidan las armas de cuerpo a cuerpo, para cuando las flechas son inútiles. Su arma predilecta es el cuchillo, naturalmente es casi un arma decorativa, pero tiene un carácter sentimental, pues es una herencia familiar.

No llevan ningún tipo de uniforme o equipo unificado, lo único que les distingue de los demás musulmanes, es sus maneras guerreras, sus armas de calidad y el bordado en su manga derecha de una aleya (versículo) 5,39 del Corán que dice así: "Temed a Dios y combatid en su senda."

También suelen llevar a animales entrenados, muchas veces por ellos mismos, como auxiliares y como compañía, ya que son personas que se pasan la vida de una comunidad a otra sin poder echar raíces hasta la vejez. Estos animales potencian los sentidos de los adalides y además pueden servir de mensajeros, pudiéndose así quedar el guerrero enfrentándose a la amenaza mientras la comunidad más cercana es puesta sobre aviso. Los mensajes que envían están codificados por colores. Cada cinta de color que el animal porta, puede indicar a una comunidad cosas como cuidado, auxilio, peligro inminente, etc. Los animales preferidos por los adalides son las aves nobles, halcones o azores.

Los jugadores que quieran llevar adalides han de ser hombres musulmanes invariablemente. Han de tener al menos 2 habilidades de combate desarrolladas a 3, Conocimiento del Lugar a Nivel 3, los Trasfondos de Mascota, Reputación, Afiliación a Nivel 4, Deber a Nivel 6 y Riquezas a un mínimo de 2.

Monjes

En las montañas aún quedan comunidades de monjes de diferentes órdenes. Son pocas comunidades y poco pobladas, por ello algunos de estos monasterios son mixtos. Naturalmente de monasterios sólo tienen el nombre, pues su arquitectura no se diferencia de cualquier otro cubil de almas libres.

Los monjes son religiosos ordenados, que tienen la misma aspiración de los ermitaños, pero la realizan en una vida comunal. Tienen como modelo a los apóstoles, personas que formaban un grupo cerrado, que se ayudaban mutuamente, compartían todo y que vivían en la pobreza mientras realizaban una labor divina. Esa es la vida de los monjes, una vida retirada, en la que se aprovecha el tiempo que otros dedicarían al ocio y a sus negocios para acercarse a Dios.

Su día a día se puede dividir en tres, un tiempo para la oración, un tiempo para la lección divina y otro más para el trabajo. Es una vida dura, presidida por los votos de Castidad, Obediencia y Pobreza. Una vida de ascesis, austeridad y mortificación, de ayunos y de renuncia a las comodidades, incluso las básicas. Una vida dedicada a cultivar la parte espiritual del hombre. Un medio para fatigar y atormentar el cuerpo, el responsable con sus concupiscencias, del alejamiento de Dios.

El monacato sirio desde el principio (siglo IV) gozó del éxito, los laicos admiraban a los monjes y el monacato se nutría a manos llenas de voluntarios. Esta fuerza permitió al monacato sirio conservar su idiosincrasia frente a los intentos reglamentadores de las diócesis más importantes, Roma y Constantinopla. Esta idiosincrasia se fundamenta en tres aspectos, individualidad, mortificación y misticismo.

El primero da al monje sirio más libertad que cualquier otro monje cristiano. Por ello, el monje sirio puede cambiar de vida a su antojo. No está sujeto a una forma de vida monacal hasta su muerte, siempre puede elegir entre varias opciones, recluirse y dedicarse sólo a Dios, el trabajo, los libros, la vida misionera, la dedicación a la comunidad mediante la enseñanza, el auxilio a los pobres o cualquier otro servicio apostólico.

El segundo es una inclinación común del espiritualismo sirio, la vejación del cuerpo, el sufrimiento como método para alcanzar al Divino. El ayuno, la vigilia, la falta de higiene, los hábitos incómodos, u otras torturas como el cargarse de cadenas o permanecer días en pie en la misma posición, son recurrentes en los monjes sirios.

El último es el resultado de lo anterior, el encuentro con Dios, la llegada de las visiones, del éxtasis y de las revelaciones que vienen gracias a la ascesis y la mortificación.

Para ser monje se hace un pacto con Dios, una suerte de contrato de vasallaje con Dios, esto se le llama tomar los votos, el novicio jura cumplir la regla de la orden y consagrarse a Dios. Desde ese momento está consagrado a Él, y ha de conducirse en consecuencia. Es decir ha de ser humilde y obediente, ha de olvidarse de sí mismo. Por ello, los que abandonan el monacato para volver a llevar una vida normal, son vistos casi como sacrílegos, pues han roto su alianza con Dios (trasfondo de Infamia).

Para ingresar en la orden se exige un año de prueba, durante este año el novicio lleva la vida de los monjes. Es un tiempo en el que tanto el novicio como el abad juzgan la capacidad del aspirante para vivir la vida monacal. Si al final el novicio tiene verdadera vocación, jura los votos, se le tonsura, signo externo de su condición, y toma los hábitos, que ahora son una sencilla túnica de lana, un manto y un capuchón, todo teñido de negro. Para sus primeros años escoge como tutor a un monje que le guiará y le enseñará en su nueva vida.

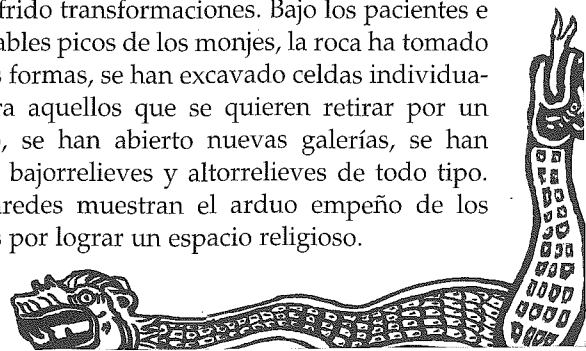
De este modo tenemos la jerarquía monacal, los novicios, los monjes y el abad. Aunque en verdad el único con autoridad es el abad. Pero hay puestos entre los monjes que les dan autoridad en un área (cocina, biblioteca, etc.).

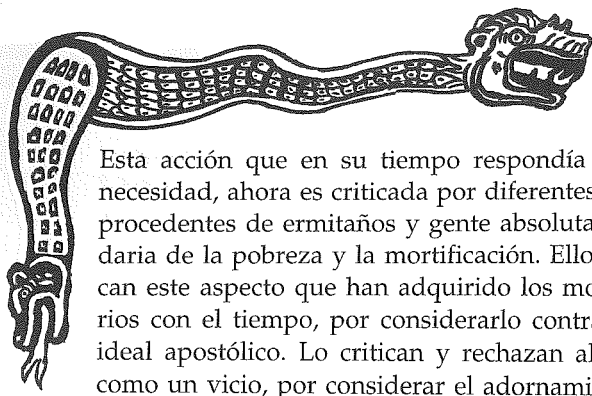
En el monasterio, la vida es igual todos los días. Bajo la dirección del abad, se come, se ora y se duerme juntos. El canto del gallo (al amanecer) inicia el día, se acude a la iglesia y se reza. Luego libertad hasta que es de día, que se acude a la iglesia para los himnos. Luego comienza la jornada, en la que los monjes eligen, si dedicarlo a la contemplación, o al trabajo manual o al estudio (leer, escribir, copiar o iluminar). Se interrumpe por tres veces (en las horas tercia, sexta y nona) esta jornada para ir a orar. Al anochecer se ora de nuevo. Luego se toma la única comida del día que no es obligatoria. Después esta la colación o conferencia, un coloquio sobre temas religiosos. Oran otra vez cuando ya es de noche, y tras ello libertad de acción, hasta la hora de dormir (el que quiera). La última oración del día, se hace a medianoche.

Los monasterios viven de manera diferente dependiendo de la inclinación de cada orden. Hay algunos que se imponen vivir sólo de bayas, hierbas y raíces. Otros fían todo a la caridad, a las limosnas y a la mendicidad. La mayoría opta por el trabajo y la autosuficiencia, así la agricultura o la horticultura, la cestería u otra artesanía o los libros ocupan su horario laboral. Las monjas, en su mayoría se dedican a las artesanías y a cuidar de los enfermos.

No todos los monasterios son hogar de la cultura, algunos de ellos la rechazan por innecesaria, para ellos todo comienza y acaba con los Evangelios. Pero en los lugares en los que los libros sí importan, en los lugares donde hay inquietud intelectual, hay códices, hagiografías, Biblias, y todo tipo de libros religiosos o de ciencias provenientes de la cultura griega.

De esta forma, dependiendo de las reglas de la orden, cada cueva-monasterio tendrá diferente aspecto. Así, las que rechazan el trabajo se asemejarán a la morada de unas fieras, roca desnuda, basura y desechos por doquier. En las que se trabajan, serán cuevas más esplendorosas de lo normal. Debido a la dedicación especial y al celo con que los monjes se entregan al trabajo, estas cuevas han sufrido transformaciones. Bajo los pacientes e incansables picos de los monjes, la roca ha tomado nuevas formas, se han excavado celdas individuales para aquellos que se quieren retirar por un tiempo, se han abierto nuevas galerías, se han tallado bajorrelieves y altorrelieves de todo tipo. Las paredes muestran el arduo empeño de los monjes por lograr un espacio religioso.





Esta acción que en su tiempo respondía a una necesidad, ahora es criticada por diferentes voces procedentes de ermitaños y gente absoluta partidaria de la pobreza y la mortificación. Ellos critican este aspecto que han adquirido los monasterios con el tiempo, por considerarlo contrario al ideal apostólico. Lo critican y rechazan al verlo como un vicio, por considerar el adornamiento y el acondicionamiento de los monasterios, una tentación demoníaca.

La Regla de San Basilio

La regla más popular del monacato sirio es la de San Basilio, un santo monje sirio del siglo V que llegó a ser obispo de Antioquía. A diferencia de las reglas occidentales, esta es una sencilla colección de versículos del Nuevo Testamento escogidos por él. En ellos está contenido lo que para el santo, ha de ser las reglas que deben regir a una comunidad de monjes. El principio fundamental, es que los monjes han de cumplir la voluntad del Altísimo. Esta voluntad es el mensaje de Jesús, amar a Dios y al prójimo.

La vida del monje como vemos esta contenida en el Evangelio, ha de renunciar al mundo. Ha de hacer el voto de Castidad, Pobreza y Obediencia. El monje ha de contentarse con el mínimo de comida necesaria, como vestido una túnica del tejido más barato lo mismo que su calzado. La obediencia es la expresión auténtica de la humildad. Con ella se demuestra que uno no piensa en sí mismo, que sólo está para servir. La obediencia absoluta es una renuncia definitiva al yo.

Para San Basilio el trabajo es importante. Es necesario, pues proporciona al monje su sustento, y aún más, ya que con su producto el monje puede atender a los pobres. Los oficios más aconsejados por el santo, son el de tejedor y el de zapatero, y sino albañil, carpintero, herrero o agricultor.

El trabajo ha de completarse con el servicio a la comunidad, a los pobres y a los niños (escuela y adopciones). Por ello San Basilio siempre se manifestó en contra del eremitismo. Pero lo más importante es la oración, la práctica de las virtudes la favorece y al revés. Además con la oración el Espíritu Santo quema los malos pensamientos. El monasterio está al cargo del superior. El monasterio no debe estar alejado, lógicamente, de la comunidad laica y puede ser mixto, si así fuese se debe estar alerta siempre.



Religiosos Cristianos Orientales

Los sacerdotes pueden estar casados, e incluso las autoridades les animan a ello. En cambio los monjes guardan voto de Castidad, y son ellos los que ocupan los puestos del alto clero. No es inusual consagrar para estos cargos a laicos ilustrados quienes, si están casados, se separan de su esposa que entra en un convento, ambos dan voto de Castidad para acceder a la dignidad eclesiástica.

Un jugador que quiera jugar con un personaje monje deberá adquirir el trasfondo de Votos tres veces, y han de ser los de Obediencia, Castidad y Pobreza. Además han de tener la habilidad de Teología y Habla su lengua litúrgica al menos con 1 nivel. Si su personaje va a ser un sacerdote oriental, entonces ha de hacerse con el voto de Obediencia como mínimo, y ha de tener las habilidades de Teología, Escritura/Lectura y Habla de su lengua litúrgica (griego, serto, etc.) a 2 niveles como mínimo. Además los dos deberán tener el Tránsito de Ordenación Religiosa, Afiliación a Nivel 6 y Deber a Nivel 6, el de Reputación a nivel 1 para el sacerdote y el de Nivel 2 para el ermitaño.



El Monasterio de San Basilio

Es el principal monasterio del emirato. Sus monjes habitan una cueva en el subsuelo, pues al monasterio sólo se puede acceder a través de un ancho agujero, en la que una de sus paredes se ha tallado una especie de escalera de mano. Al llegar al suelo, el monasterio propiamente dicho se extiende horizontalmente, ampliándose poco a poco debido al paciente trabajo y a las duras penitencias de sus moradores.

Su actual población es de 20 monjes, 11 monjes y 7 monjas, una de ellas es la superiora. 6 de ellos son

ya ancianos, 2 de ellos son los Justos de esta comunidad, y 2 niños huérfanos.

Son un centro de artesanía para las comunidades de alrededor, sobretodo de pequeñas tallas de maderas de santos y vírgenes. También se dedican a almacenar alimentos para que estos puedan sacar de algún apuro invernal a la comunidad que lo necesite, sea cual sea su confesión. También hacen de hospital, sobre todo cuando las comunidades tienen a alguno de sus miembros con una enfermedad contagiosa.

Iglesia Maronita

La Iglesia Maronita es una iglesia que sólo se diferencia de la latina en su rito, las diferencias entre ambas iglesias, por tanto, son sólo formales. La Iglesia Maronita, pertenece al grupo ritual de la Iglesia de Antioquía y conserva en su liturgia el serto.

La iglesia fue fundada por San Juan Marón, en el Líbano, en el 685. Un monje del monasterio de San Marón (que fue construido para seguir a San

Marón a raíz de su popularidad) un ermitaño de vida cristiana ejemplar que murió en el 410, al que Dios le concedió la capacidad de sanar tanto el alma como el espíritu.

Al final del siglo V misioneros maronitas cumplen su labor en las montañas libanesas, es allí donde fundan la Iglesia y nombran a su primer patriarca con el título de Patriarca de la Iglesia Maronita de Antioquía y de Oriente. Actualmente este reside en el profundo e inaccesible valle de *Wadi Qannoubin*.

Los comienzos de esta Iglesia fueron difíciles, tuvo que sufrir sangrientos ataques primero de los monofisitas y luego de los musulmanes, pero refugiada en sus montañas resistió. Además adoptó la posición herética del monotelismo, doctrina que reconocía en Cristo una sola voluntad que dominaba a sus dos esencias, lo cual les alejó más de las otras iglesias.

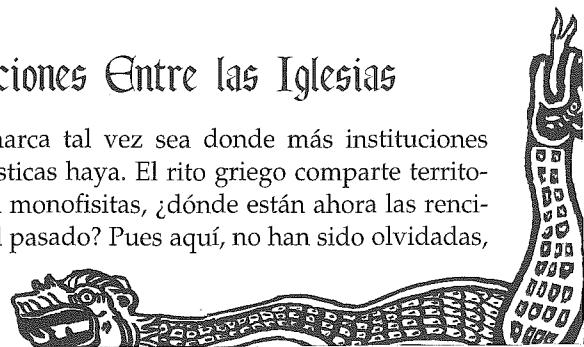
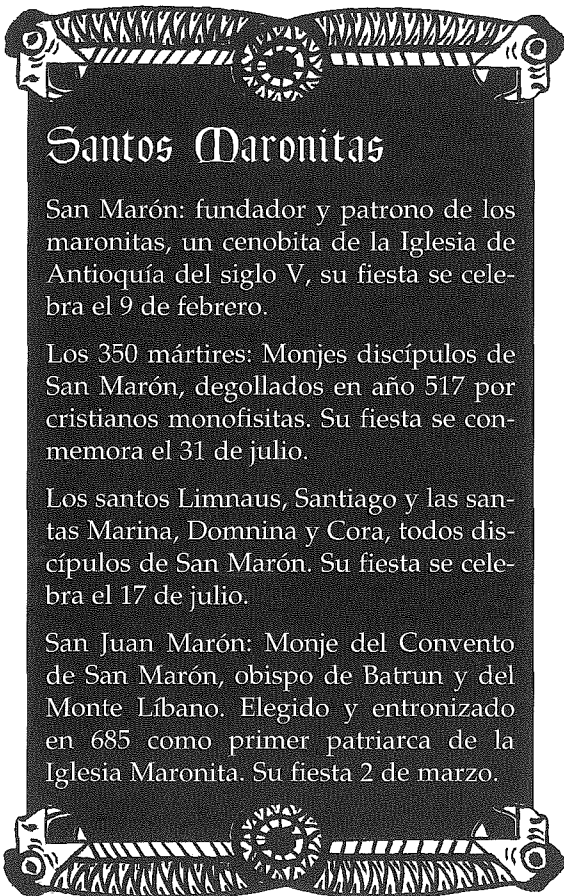
Al ser una comunidad de montañeses fue la más perjudicada por los tremendos movimientos tectónicos posteriores a la Invasión. La infernación y la erupción de los volcanes casi la borraron de la faz de la Tierra. Por este gran susto se arrepintió del monotelismo y volvió a los orígenes, a las doctrinas defendidas y adoptadas por la iglesia latina, pero respetando su organización a la oriental y el rito antioqueno.

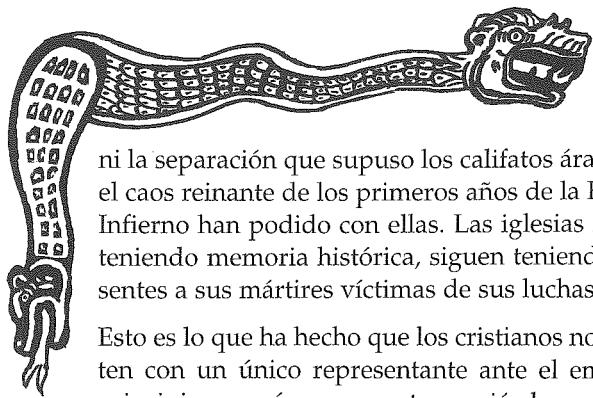
Es una iglesia nacional, en cuanto que sólo reside en el Líbano, y sus feligreses unen a su condición de maronitas, la de libaneses. Pero también son fieles seguidores de Roma y como tales, han sido otra vez perjudicados por la invasión demoniaca, al quedar en medio de feligreses contrarios a la Iglesia Latina, y en el subsiguiente caos y desorientación provocado por la destrucción de esa institución.

El maronita debe su formación religiosa y cultural al esfuerzo del clero de su Iglesia. Esta formación religiosa, fundamentalmente monacal, deja en el maronita una inclinación natural a la vida espiritual y una veneración especial hacia los eclesiásticos.

Relaciones Entre las Iglesias

Esta marca tal vez sea donde más instituciones eclesiásticas haya. El rito griego comparte territorio con monofisitas, ¿dónde están ahora las rencillas del pasado? Pues aquí, no han sido olvidadas,





ni la separación que supuso los califatos árabes, ni el caos reinante de los primeros años de la Era del Infierno han podido con ellas. Las iglesias siguen teniendo memoria histórica, siguen teniendo presentes a sus mártires víctimas de sus luchas.

Esto es lo que ha hecho que los cristianos no cuenten con un único representante ante el emir. Al principio era así, pero pronto surgió el caos y volvieron las rencillas. El emirato tuvo que mediar, (su razón de ser estaba en juego) y no pudo más que complicarse la vida al aceptar más de un representante para sus súbditos cristianos.

Tras negociaciones delicadas, la Iglesia Griega y Armenia tiene un único representante que casi siempre es practicante del rito griego. La Iglesia Jacobita se agrupa en torno a un representante, que tradicionalmente, se comporta como un fiel ciudadano del emirato. Por último los maronitas tienen a su propio representante.

Este representante en un principio era religioso. Pero debido a los problemas que creaba esta condición, el emirato presionó para que fuese un laico el que ostentase ese cargo. Un representante religioso siempre acababa enredando las cosas con la religión, haciendo que los asuntos fuesen más largos de lo que debían ser.

Maradaitas

Los maradaitas eran guerrilleros subvencionados por Bizancio para combatir a los musulmanes dentro de sus fronteras. Estos guerrilleros se refugiaban en las montañas del Líbano. De ellos esta organización secreta (secreto Nivel 2) ha sacado su nombre. Los nuevos maradaitas son cristianos que buscan como objetivo común la independencia del emirato. Esta organización es pancristiana (Afiliación a Nivel 2), es decir, sus militantes son de diferentes iglesias.

Es una organización secreta que aún no se ha dado a conocer. De momento sólo se ocupa de captar nuevos miembros con discreción, no actúa porque aunque el objetivo es claro, el método no está claro. Algunos quieren la coexistencia pacífica y otros quieren que ahora el predominio sea de los cristianos. Unos prefieren métodos pacíficos, y otros, escudándose en que no se sabe como reaccionaría el emir, prefieren pasar ya mismo a la violencia. Este caos de opiniones, se suma a la anarquía que gobierna a esta organización, no hay un

jefe claro. Ni siquiera los miembros son capaces de reconocerse entre sí.

Actualmente un demonio ha conseguido infiltrarse en la organización. Para no hacer peligrar su tapadera no se queda mucho en cada comunidad, excusándose en que hay que reclutar a más gente. Su mensaje es violento, quiere que los maradaitas tomen las armas y comiencen a interferir en las comunicaciones del emirato (adalides y palomas) para crear el caos. Por ahora el ya ha hecho algo de esto en secreto, y ya ha conseguido a unos pocos seguidores que piden que los demás acepten a Efrén (el demonio) como el jefe de los maradaitas.

El plan del demonio no es muy ambicioso, sabe que no tiene poder suficiente para acabar llevándose el mérito de esta maniobra. Así que sólo aspira a condenar a algunas almas, llevarse otras pocas y luego vender la información que obtenga de su infiltración a algún burgomaestre, a alguna orden o al que pague más, sea quien sea.

Sectas

Hombres Libres

Esta secta habita las profundidades del Desierto Sirio, tiene su origen en los beduinos del desierto. A ellos se unieron los que prefirieron morir en las arenas antes que a manos de los demonios y no lo consiguieron. Tenemos entonces que el núcleo de esta secta fueron los beduinos, a ellos se unieron los sirios de diferente credo monoteísta y, con el tiempo, acogieron a fugados de las ciudades diabólicas. Esta heterogeneidad ha dado lugar a una nueva secta musulmana, pues a la base de lo predicado por Mahoma, se añaden algunas creencias derivadas de los diferentes cristianismos y del judaísmo.

Con la venida del Demonio, los beduinos debieron internarse en el desierto y aprender a vivir en él, pues ya no podían acercarse a las ciudades para mercadear o refugiarse. Tampoco podían vivir bajo las tiendas, pues con los demonios esa vida al descubierto era ya imposible. Así que tuvieron que refugiarse en los macizos pétreos, de origen volcánico, del desierto. Estableciendo en sus oquedades las comunidades. Cada una de estas es una *misr* y el conjunto de todas ellas son las *amsar*.

Este ocultamiento por ahora es exitoso. Aunque fácil resultaría recorrer cada formación rocosa y rastrearla a conciencia, la secta del desierto nunca



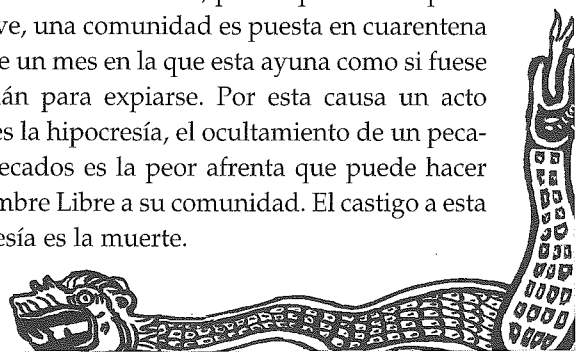
se ha hecho notar y es (tan presumiblemente) poco numerosa, que casi ningún demonio le interesaría adentrarse en sus secretos. Desde entonces han vivido en el abrasador centro del desierto, aislados de todo. Pues el desierto nunca es frecuentado por nadie, porque es "imposible" vivir en él.

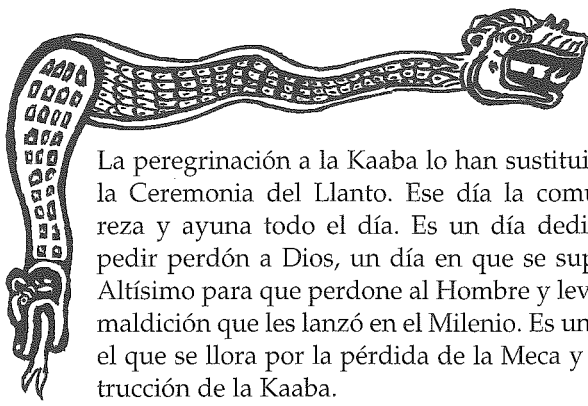
Estos nuevos beduinos se han extendido por estos macizos rocosos. Habitando casi todo el centro del desierto, gracias a que han hecho de la necesidad una virtud. Con gran renuncia y obstinación se han convertido en tal vez, los mejores supervivientes de la infernación. Seguramente son más frugales que muchos de los monjes más ascéticos de la cristiandad.

Para sobrevivir, o para poder hacerlo han desarrollado un nuevo islamismo, más mesiánico y milenarista que los demás. La idea central es que el *Mahdi* vendrá y se educará en una de las *amsar*. Probará que él es el esperado porque pasará tres pruebas: llegará a ellos a través del desierto, será adoptado por el *misr* que le acoja, y finalmente se hará por sus actos, el jefe de las *amsar*. Después les enseñará el verdadero arte del combate. Todo ello terminará con que el *Mahdi* les comandará fuera del desierto para eliminar a los demonios de la Creación. Su creencia es que ellos serán el núcleo

del ejército del *Mahdi* en la Yihad definitiva, serán la elite, serán los únicos en los que el *Mahdi* podrá confiar sin lugar a dudas, pues su vida es la de él. Por ello, para estar preparados, para ser dignos de él, los Hombres Libres han convertido su estilo de vida en uno militar. Todos son entrenados desde pequeños en el combate y aleccionados en las virtudes guerreras. Ello ha hecho que incorporen la cobardía a la lista de las acciones prohibidas y su castigo sea la muerte.

Son gente puritana y bastante extremista con la religión. Su creencia es que el pecado deshonra, tanto a él como a la comunidad. Es una deshonra porque pone de manifiesto la incompetencia de la comunidad en formar creyentes. Todos quedan en entredicho y han de demostrar que el fallo fue sólo concreto. Además piensan, que el pecado es capaz de atraer a los demonios, por lo que tras un pecado grave, una comunidad es puesta en cuarentena durante un mes en la que esta ayuna como si fuese Ramadán para expiarse. Por esta causa un acto grave es la hipocresía, el ocultamiento de un pecado o pecados es la peor afrenta que puede hacer un Hombre Libre a su comunidad. El castigo a esta hipocresía es la muerte.





La peregrinación a la Kaaba lo han sustituido por la Ceremonia del Llanto. Ese día la comunidad reza y ayuna todo el día. Es un día dedicado a pedir perdón a Dios, un día en que se suplica al Altísimo para que perdone al Hombre y levante la maldición que les lanzó en el Milenio. Es un día en el que se llora por la pérdida de la Meca y la destrucción de la Kaaba.

Por último veneran como un santo a Yalid ibn al-Walid el conocido como la "Espada de Alá", el mejor estratega árabe de todos los tiempos (venció al Profeta en Uhud y a los bizantinos en Yarmuk), el conquistador de Siria y Palestina. Para estos creyentes es el paradigma de musulmán, guerrero excepcional, héroe de hazañas imposibles (atravesó el desierto sirio de este a oeste en un tiempo récord), creyente ejemplar (a pesar de todo respetuoso con los mandatos del Califa) y azote de los que se oponen a lo predicado por Mahoma (el vencedor de la *ridda*, la sublevación de algunas tribus árabes en contra de la autoridad del primer califa).. Su fin trágico, denostado por el califa Omar, que según se dice no aprobó su inmisericordia en la *ridda*, despojado de su cargo (gobernador de Siria), degradado a simple ciudadano y perseguido injustamente (según se cuenta) por el fisco. Su muerte en Hims, la última ciudad que conquistó, joven y legando sus bienes al califa que le hizo la vida imposible, le convierte en un mártir de Alá a los ojos de esta secta. Los Hombres Libres le veneran y celebran una fiesta el día de su muerte, en ella se le hace un entierro con todos los honores. De hecho, la posesión más preciada de estos mahometanos es su espada. Es una reliquia de Gracia 2, con los dones de Luz de Alá, Viento de Alá y Barro de Alá. Es la espada ancha que los hanifes portan en su cinto.

No tienen literatura. Como lo antiguos beduinos, ellos sólo tienen tradición oral. Tradición que contiene sus leyes, sus historias, su credo, etc. Los depositarios de esta tradición son los almocrís. Que eran aquellos que después de la muerte de Mahoma se sabían de memoria el Libro hasta que este fue escrito. Como ellos, los nuevos almocrís tienen en su memoria, además de la tradición de su pueblo, el Corán. Por ello también son cadíes e imanes.

Cualquiera puede ser almocrí, pero en la práctica es un cargo hereditario. Pues es necesario que el aprendiz empiece desde muy pequeño. Hay mucho que memorizar, y se busca la memoriza-

ción antes que la comprensión. El nuevo almocrí ha de esperar a que su maestro y antecesor deje el cargo para ocuparlo, mientras tanto hace de ayudante, momento que suele coincidir con el inicio de la vejez del almocrí.

Hay varios aprendices de Almocrí puesto que el puesto es muy valioso para la comunidad. Sí se quedase sin almocrí una comunidad se quedaría huérfana, no tendría pasado, no formaría parte de



Personajes Jugadores de los Hombres Libres

Para hacerse un Hombre Libre el Jugador deberá adquirir los Trasfondos Frugal, Impávido, Dormilón, Afiliación Nivel 5 y Deber Nivel 6. Además una habilidad de Combate, Lenguaje (Hombres Libres), y Supervivencia como mínimo a 3. Además Resistencia no podrá ser menor de 2 y Elocuencia no podrá ser mayor que 3. La Virtud tampoco debería ser menor de 3. Naturalmente estos requisitos son para un Hombre Libre normal y adulto. Si este Personaje es el único de esa secta del grupo, debería cogerse el Trasfondo de Excentricidad o al menos interpretar que lo tiene. Además cualquier objeto de la tabla de riqueza costará un nivel más que el coste del libro básico.

Si se quiere ser almocrí, se ha de tener la habilidad de Ciencia (tradición Hombres Libres) mínimo 3, salvo que se quiera jugar con un aprendiz, y el Trasfondo de Posición a Nivel 2. Si alguien quiere ser Hanif deberá tener dos habilidades de combate, una a Nivel 3 y otra a Nivel 4, nunca menos de Virtud 4 y Posición 4. Para ser un *dai* basta con añadir a los requisitos del Hombre Libre adulto, los Trasfondos de Reputación 1 y Posición 1.



la *umma*. El almocrí designa desde un principio a su sucesor, aunque siempre puede cambiar su designio.

Para explicar sus costumbres es necesario comprender donde viven. Viven en medio del Desierto Sirio, un desierto sin oasis, en macizos rocosos que resisten la erosión milenaria y la infernación, un sito árido, estéril y seco. La vida aquí se apoya en un delicado equilibrio, es un ecosistema en que sus integrantes viven interdependientemente. Porque hay un poco de agua hay plantas, porque hay plantas hay insectos, porque hay insectos hay reptiles, porque hay reptiles hay pequeños mamíferos (menos pájaros, que fueron exterminados para evitar que atrajesen demonios con sus vuelos) y porque hay todo eso, hay humanos.

Ellos son los que desde un principio se dedicaron a cuidar este delicado ecosistema para que se perpetuase, pues son los únicos capaces de entenderlo y manipularlo. Mantienen el precario equilibrio, cuidan de las plantas y de que ninguna especie supere su número mágico para la supervivencia de todos. Por ello también les entregan sus difuntos. Los cadáveres de los Hombres Libres son dejados a merced de las alimañas carroñeras y de los insectos necrófilos, es una práctica herética que ellos justifican porque ellas también son criaturas de Alá. Por eso el luto de los Hombres Libres consiste en tres meses de ayuno de carne de todo animal de su *misr*. Esta íntima dependencia se refleja también en los *amsar*. Cada *misr* depende de los demás, unos se ayudan a otros, la supervivencia es imposible si los Hombres Libres no cooperan entre sí.

Por la escasez de agua, para evitar la pérdida inútil de agua por el sudor y la saliva, se han convertido en personas silenciosas y pragmáticas. Sólo hablan cuando han de hacerlo y sólo actúan cuando es preciso. Por ello han desarrollado un lenguaje secreto gestual, en la que hay una parte común a todos los *amsar*, dividido en el lenguaje de la paz y en el lenguaje de la guerra y una parte idiosincrásica de cada *misr*. Para ellos no es raro no hablar durante algunos días.

En esas condiciones el hierro es una cosa extraordinaria. Desde el Milenio perdieron el acceso al hierro y por ello reverencian y cuidan en extremo los objetos que conservan de ese metal. Son objetos preciadísimos que sólo se sacan en acontecimientos especiales como las bodas o por la proximidad

diabólica. De este modo la vida cotidiana de los Hombres Libres esta basada en la piedra y en el hueso.

La infernación apenas ha trastocado el aspecto del desierto, pero en cambio, sí su temperatura. Las temperaturas han subido tanto que es imposible salir al desierto en los momentos en que el sol esta en su cenit. El calor es abrasador, la luz cegadora, nada animal ni humano puede sobrevivir en esas condiciones mucho tiempo. Esto hace que los Hombres Libres sean dormilones. Gran parte del día se la pasan durmiendo puesto que no hay nada que se pueda hacer.

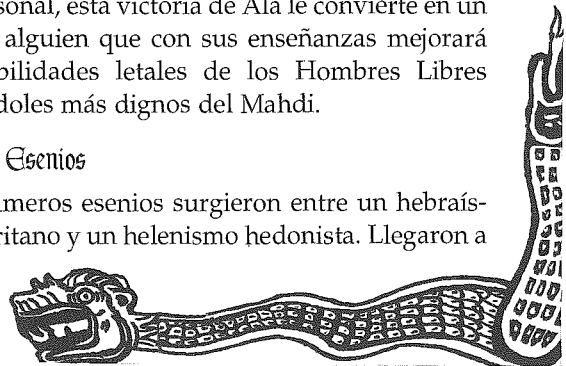
El jefe de las *amsar* es el hanif. Los hanifes son los que mandan a la comunidad y no los almocrís. El hanif es el mejor guerrero de la comunidad y el mejor musulmán. Se puede llegar a este puesto o por aclamación de toda la comunidad o imponiéndose en un duelo a muerte al actual hanif.

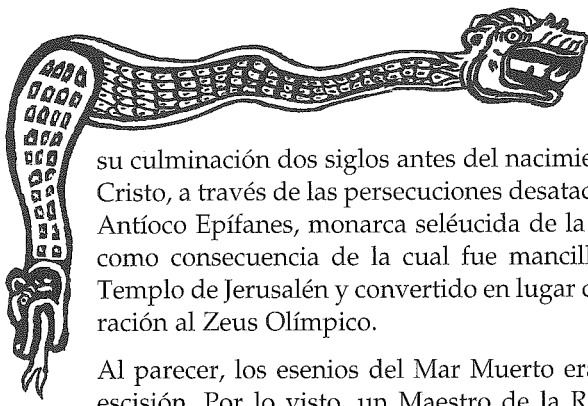
A parte de este duelo, hay dos pruebas más que consisten en duelos a muerte. El primero es la ceremonia de adopción. Alguien que no haya nacido Hombre Libre ha de demostrar que no va ser una carga para la comunidad. La vida en el *misr* es tan frágil que la intrusión de un alma nueva puede abocar al *misr* a la muerte. Uno nuevo ha de demostrar que el *misr* puede apoyarse en él. El nuevo ha de probar su valía y su capacidad para ser un Hombre Libre matando al que represente a la comunidad en una suerte de ordalía. No se puede cargar ni con débiles, ni con torpes. Ganar el duelo para un nuevo es como tener un aval de Alá.

El último duelo es la prueba definitiva. Es un duelo optativo, pero el prestigio de quien vuelve vivo es inmenso y tiene un puesto asegurado en las leyendas de las *amsar*. Vuelve convertido en un guerrero extraordinario, que sube el prestigio de su *misr* y al que acude la gente para que le enseñe a combatir. Naturalmente este duelo, consiste en salir al desierto y no volver hasta que se tenga la prueba de que ha matado a un diablo. Esta victoria personal, esta victoria de Alá le convierte en un *dai*, en alguien que con sus enseñanzas mejorará las habilidades letales de los Hombres Libres haciéndoles más dignos del Mahdí.

Dueños Esenios

Los primeros esenios surgieron entre un hebraísmo puritano y un helenismo hedonista. Llegaron a





su culminación dos siglos antes del nacimiento de Cristo, a través de las persecuciones desatadas por Antíoco Epífanes, monarca seléucida de la época, como consecuencia de la cual fue mancillado el Templo de Jerusalén y convertido en lugar de adoración al Zeus Olímpico.

Al parecer, los esenios del Mar Muerto eran una escisión. Por lo visto, un Maestro de la Rectitud habló con Dios y le comunicó como eran las cosas. Las opiniones de Dios no fueron escuchadas, así que el Maestro con sus seguidores no pudo más que huir al desierto, a Qumrán en el Mar Muerto, donde se encerraron a esperar el inminente final del mundo, que para ellos vino más o menos cuando esperaban. Fueron destruidos por el general romano Tito Flavio Vespasiano, aproximadamente, en el año 68 d.C.

Al parecer también hubo otros enclaves esenios en Egipto donde fueron conocidos como grandes terapeutas y conocedores del futuro, algunos de los documentos encontrados dan fe de ello. El historiador judío Flavio Josefo escribió acerca de los esenios, prestando atención a sus poderes proféticos y curativos, conocimientos o poderes adquiridos a través de los libros sagrados que habían heredado. Entre algunos nuevos esenios se habla de preparar un viaje para averiguar si hay comunidades esenias en la tierra de los faraones.

En el año 1027 de Nuestro señor Jesucristo, Acab descubrió en su huida de los seguidores del Adversario, el legado esenio compuesto por más de 600 manuscritos. La antigua congregación había asegurado sus secretos a través del empleo de claves y de un lenguaje críptico, con lo que tardaron en ser descifrados.

Unos años más tarde, Acab, después de un cuidadoso análisis de los textos que anunciaban un plan para preparar la llegada de Dios, dio a conocer su contenido a los piadosos judíos que le habían seguido. Fue entonces cuando interpretándolo como una señal del Cielo en respuesta a la venida del Infierno, decidieron guiarse por sus enseñanzas. Acab fue nombrado Maestro de la Rectitud, nombre con el cual se reconoce al líder de la secta desde entonces.

Aparte de este plan, los textos son diferentes libros religiosos israelíes, libros que al final no figuran ni en el Viejo Testamento judío ni en el cristiano y libros de teología esenia, donde se da interpretaciones diferentes de otras religiones a los misterios

religiosos. También hay muchos escritos apocalípticos y escatológicos. Algunas de estas afirmaciones teológicas son iguales a las cristianas, pero en eso acaba su similitud. Hay quien afirmaba que San Juan Bautista estuvo un tiempo entre los esenios antes de empezar a predicar, y ha habido otros que han ido más lejos, que han dicho que en esos años desconocidos de Jesús, algunos de ellos los pasó con los esenios. Sea como fuere, las diferencias son evidentes, mientras que los esenios son introvertidos los cristianos son extrovertidos.

Actualmente las congregaciones esenias que existen en el Mar Muerto, de unos cuarenta habitantes cada una, se mantienen alejadas del emirato. Como los antiguos esenios, viven voluntariamente apartados del mundo, con el que sólo interactúan para lo mínimo, la recepción de nuevos miembros, peticiones de ayuda e intercambios.

Son una comunidad misteriosa para los demás, sus desconocidas creencias, su ascetismo, sus costumbres ejecutadas con tanto celo, prefiriendo la muerte antes que no practicarlas y su aislamiento, alimenta los rumores del emirato que no sabe que pensar. Todo ello se complica más, ya que los demonios no les perturban. No se sabe que pensar, pero hay gente que les toma como adoradores del diablo que se han infiltrado en el emirato.

Ajeno a todo esto siguen los esenios, ensimismados en el estudio de la Ley, en sus trabajos agrícolas y artesanales, en la adopción de niños cuyos padres no les pueden mantener (y así pueden salvarse del infanticidio y asegurarse que el retoño vivirá) y en la práctica del amor al prójimo y a Dios, no en ese orden.

Otra forma de perpetuarse en el tiempo para los nuevos esenios, es la adopción de nuevos miembros, bien porque vienen voluntariamente (pocos, y muchos de ellos buscan refugio más que otra cosa) o bien, porque son rescatados de las garras demoniacas. Pues una de sus misiones sagradas para esta vida es conseguir la libertad para todos los hombres. Por último está la forma usual, por medio de los emparejamientos. Los nuevos esenios, a diferencia de los antiguos, no son sólo hombres, entre ellos hay mujeres (pocas) y son iguales en todo. No hay matrimonio, las parejas no son estables, ni para toda la vida, sino que campa el amor libre. "¡Todos somos hijos de Dios, todos somos hermanos, todos somos iguales!" dicen.

Ciertos textos esenios mantienen que Jesús no murió en la cruz sino que viajó a Oriente, para llevar el mensaje mesiánico a las diez tribus perdidas de Israel, las que a su vez son identificadas con ciertos cachemires y afganos. En Cachemira, en Srinagar, se dice que se encuentra la tumba de un tal Asaph, la cual se dice que fue el sepulcro definitivo de Jesús (el poseedor bíblico más familiar del nombre de Asaph fue un levita de los tiempos del rey Salomón que desempeñó un importante papel en la construcción del Templo). El Asaph bíblico acabó convirtiéndose en una figura legendaria de la literatura judía y musulmana, maestro de artes secretas y de ciencia médica.

Todo esto hace que, aparte de la curiosidad por las posibles comunidades esenias en Egipto, haya un gran interés por preparar otra expedición a Cachemira para ver que hay del todo cierto, ya que sin saber bien que pensar acerca de sí es Jesucristo o no el que allí está enterrado (por la dificultad de traducción de los textos), lo seguro es que se trata de un hombre santo, casi seguro un profeta, y se tiene la localización exacta y detallada. La cúpula esenia no quiere dejar pasar la oportunidad de encontrar lo que podría ser una fuente de fe, esperanza y protección del Divino.

Esta teoría responde a la pregunta de que, cómo teniendo Jesús de Nazaret tantísimos seguidores, nadie hizo nada por salvarle. Puesto que los textos afirman que había un plan preconcebido para ello, consistente en bajarlo antes de su muerte de la cruz y curarlo mediante la elevada destreza esenia en la medicina.

El organigrama esenio es así, primero está el Maestro de la Rectitud, el único que tiene acceso a todos los manuscritos, después los sacerdotes, que son tres y se encargan de las funciones religiosas, luego los *Hasidim harishonim* (los santos ancianos o mayores) que son los jefes de cada comunidad esenia, tienen el voto de Indulgencia y forman el consejo que ayuda al Maestro, después están los demás esenios. Se sube por este escalafón por votación democrática cada año, se elige tanto los ascensos como las defenestraciones.

A continuación se describe los diferentes tipos de esenios.

Los Resistentes o Leones de la Ira.

Entre los Nuevos Esenios ha surgido de nuevo la orden de los *Waittiqim* (los hombres rigurosos) de

los antiguos esenios, también llamados Leones de la Ira o los Resistentes. Los nuevos tiempos los han transformado en guerreros por la fe hebrea.

Se sienten herederos de los asideos, una tropa de elite de judíos fundamentalistas que luchó junto con los Macabeos, los jefes judíos que devolvieron a Judea los tiempos de esplendor de Israel, en su lucha contra los Sacerdotes Perversos (definición que han traducido los nuevos esenios como ángeles renegados o lo que es lo mismo, demonios...) bajo el mando de Belial. Una vez liberada Judea, los asideos se dividieron en esenios y fariseos. Su grito de guerra es la frase "¡Todo aquel que sienta celo por la Ley y mantenga la Alianza, que me siga!", dicha por Matatías, el progenitor de la dinastía, para alentar al pueblo en la lucha contra los seléucos y el helenismo que querían imponerse a costa del judaísmo.

Los esenios tras cumplir ejemplarmente con el voto de Auxilio, son bendecidos con el don de Combatir cristiano entrando a formar parte de esta organización militar. Su cometido principal es el rescate de los humanos de las manos diabólicas, por encima de la protección de las comunidades esenias. Su peculiaridad es que no fabrican sus armas, pues lo prohíbe las leyes esenias, su armamento proviene del intercambio con el emirato. Su vida es sacrificable por la libertad de los demás, este sacrificio es a lo que aspiran todos estos esenios.

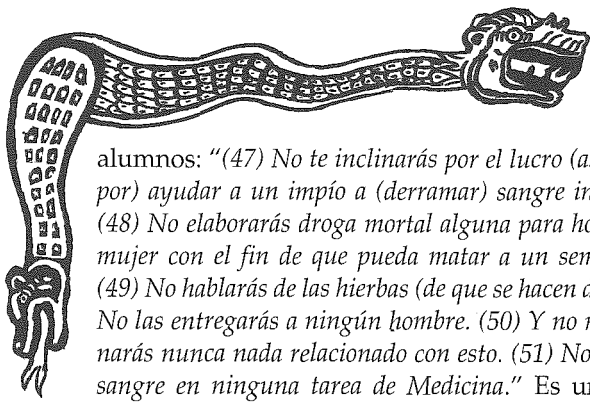
Tsenium (modestos o castos).

Si cumplen el voto de Castidad, son bendecidos con el don de Curar cristiano. Han recogido las tradiciones curativas de los esenios originales. Los orígenes de la Medicina, para los esenios, se remonta a Sem, hijo de Noé, y subsiguientemente esa ciencia se transmitió a la tribu sacerdotal de Leví.

Entre la multitud de escritos sagrados para los esenios hay uno en concreto que los Nuevos Esenios atesoran con gran fervor y es el "Libro de las Medicinas" (*Sefer Refu'ot*), extrañamente y sin que hayan encontrado un significado claro a la pregunta de cómo puede ser, el libro no parece tener el mismo origen que el resto de los textos, hay coincidencias, pero no todo concuerda.

Los miembros de los *Tsenium* deben repetir, para acceder sus secretos, la antigua alianza entre Asaph y su colega, Yochanan ben Zabda y sus





alumnos: "(47) No te inclinarás por el lucro (así como por) ayudar a un impío a (derramar) sangre inocente. (48) No elaborarás droga mortal alguna para hombre o mujer con el fin de que pueda matar a un semejante. (49) No hablarás de las hierbas (de que se hacen drogas). No las entregarás a ningún hombre. (50) Y no mencionarás nunca nada relacionado con esto. (51) No usarás sangre en ninguna tarea de Medicina." Es un juramento sagrado, y quien lo viole será lapidado hasta la muerte según las leyes de los Nuevos Esenios.

Hashshaim (los callados).

Los Hashshaim de los Nuevos Esenios han devuelto a la actualidad la tradición profética de los esenios. Cumplen el voto de Silencio, así que pueden coger el trasfondo don Profetizar cristiano. Son los más enigmáticos de toda la comunidad, pero también los más influyentes, todo el mundo espera a ver a quien votan antes de decirse y a que comuniquen los mensajes divinos que reciben.

Had Da'ath (los puros de pensamiento)

Son los que pueden viajar fuera de los dominios esenios, exceptuando a los *Waithiqim*. Son los que viajan a las comunidades del emirato para solucionar los asuntos esenios con él, así como los que acompañan a los que aspiran a ser esenio y, los que les enseñan lo que es ser un esenio. Si cumplen con el voto de Franqueza son recompensados con el don de Inspirar cristiano.

Samaritanos

Los Samaritanos son quizá el grupo que con más facilidad puede argumentar su descendencia de las Diez Tribus perdidas de Israel, aunque en muchas fuentes judías se encuentra un punto de vista negativo de los samaritanos, como en las escrituras hebreas, en los libros del historiador romano judío del siglo I, Josefo, y en los escritos rabínicos.

Luego de la división de Israel en el reino de Judá y en el reino de Israel, los israelitas establecieron su capital en Samaria y la mayoría de las diez tribus que conformaban este reino, fueron deportados por los Asirios en el año 722 a.C.. Los que se quedaron tuvieron que compartir sus tierras con los colonos enviados por el Imperio Asirio para sustituir a los deportados. Entre ellos, los hebreos acabaron relajando sus costumbres, hasta mezclarse con los colonos o entregándose a la idolatría.

Casi doscientos años después, los miembros de las tribus de Judá y Benjamín del reino de Judá fueron deportados por los babilonios, pero estos regresaron cuando los persas conquistaron Babilonia y permitieron a los judíos retornar a su tierra y reestablecer el Templo. Las tensiones entre los habitantes de Samaria y Judea aparecieron enseguida



Personajes Esenios

Un esenio ha de tener la habilidad Teología (esenia) a Nivel 2 como mínimo, así como Labor o agricultura o alguna artesanía y Lectura/Escritura a Nivel 2 también. Como trasfondos han de cogerse Riqueza 3 (los esenios son comunistas en el estricto significado de la palabra), Afiliación 4 y Minoría Cultural a Nivel 4. Los *Had Da'ath* han de tener la habilidad Expresión a Nivel 4, los *Hashshaim* la habilidad Enigma a Nivel 4, los *Tsenium* la habilidad de Medicina a Nivel 4 y los *Waithiqim* una habilidad de combate a Nivel 4. Los ancianos han de cogerse la habilidad de Teología y Lectura/Escritura a Nivel 3 y Liderazgo a Nivel 4. Los sacerdotes han de cogerse Teología a Nivel 4. El Maestro de la Rectitud ha de cogerse Teología, Lectura/Escritura, Liderazgo y Enigmas a Nivel 4. Por último, ningún personaje esenio debería tener menos de Virtud 3, los sacerdotes a Nivel 4 y el Maestro de la Rectitud a Nivel 5.

Los esenios sólo pueden pertenecer a un solo grupo a la vez, pero ningún grupo tiene restringido el acceso a los altos cargos. Los Justos esenios por tanto sólo pueden tener un don que viene acompañado de un voto. Consultar también el Libro Básico para tener más información sobre los esenios, sobre todo para saber sus reglas y así poder hacer su tabla de pecados basada en la de los judíos.



por la reconstrucción de la muralla y el templo de Jerusalén (véase Esd 4; Neh 4).

Los judíos crearon una teocracia dependiente del trono persa. Entonces los descendientes de los supervivientes de la deportación asiria pidieron a los líderes judíos unirse a ellos, pero los líderes judíos no los aceptaron en su seno por considerar que se habían asimilado a otros pueblos y por lo tanto no eran judíos.

Las relaciones con los judíos continuaron deteriorándose en los siglos posteriores debido a las tensiones políticas, como el resentimiento de los judíos ante la falta de resistencia de los samaritanos a Antíoco IV, o la política expansionista de los reyes asmoneos.

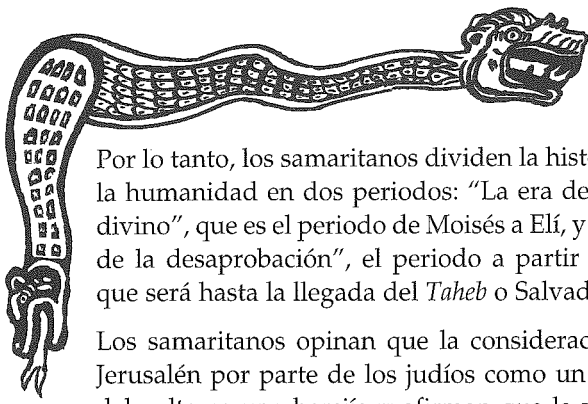
Durante este periodo los samaritanos produjeron una edición del Pentateuco, con enmiendas que proclamaban la posición central y la santidad, por orden divina, de Siquén y el templo de Guerizin en la vida espiritual y en el culto de Israel. El templo, así como la ciudad misma de Siquén, los destruyó en el año 128 a.C. el rey macabeo Juan Hircano.

Con el advenimiento del poder romano, se redujo la persecución de los samaritanos, y éstos se bene-

ficiaron del programa arquitectónico de Herodes el Grande (37-4 a.C.), que hizo algunas construcciones en Samaria. Este periodo de consolidación lo interrumpió el reino de Adriano (117-138 d.C.), que usurpó la zona de Guerizin para construir un templo a Zeus Hipsito. Posteriormente, el poder decadente de Roma permitió el desarrollo de la teología samaritana y la difusión del Pentateuco samaritano. Desde entonces los samaritanos hicieron sus propias comunidades, continuaron cumpliendo las leyes de la Torá y su historia se sucedió a la par de la historia judía, pero siempre como un grupo marginado por ellos. Absorbieron y adaptaron ideas de los diversos pueblos con los que estuvieron en contacto, teniendo una influencia especial en la lengua árabe y la teología musulmana.

Los samaritanos se consideran descendientes de las antiguas tribus de José, Efraín y Manasés, y de los sacerdotes levitas que habían vivido en Siquén (Nablus) desde la conquista israelita de Canaán. Ellos piensan que han permanecido fieles a la fe mosaica histórica, considerando al judaísmo como una herejía israelita derivada de la acción cismática del sacerdote Elí, cuando estableció un templo rival en Siló.





Por lo tanto, los samaritanos dividen la historia de la humanidad en dos periodos: "La era del favor divino", que es el periodo de Moisés a Elí, y "la era de la desaprobación", el periodo a partir de Elí, que será hasta la llegada del *Taheb* o Salvador.

Los samaritanos opinan que la consideración de Jerusalén por parte de los judíos como un centro del culto es una herejía y afirman que la versión masorética (hebrea normativa) de la Torá oscurece deliberadamente la importancia de la ciudad central de Siquén y su templo en el monte Guerizin. De hecho tienen un undécimo mandamiento que consagra la santidad de este monte. En este lugar tienen su cementerio. La invasión de los demonios les expulsó de allí, perdiendo su templo, su cementerio y su ciudad.

Para los samaritanos, el único profeta aceptado es Moisés y sólo los cinco libros de Moisés, la Torá, es la fuente del judaísmo. No le otorgan validez religiosa al libro de los Profetas ni al de los Escritos, además de no admitir a Jerusalén como la ciudad religiosa más importante del judaísmo.

Las fiestas samaritanas son comparables con las festividades bíblicas, tales como la de la Pascua, la fiesta de las semanas, la de los tabernáculos, y la del día del perdón. A diferencia de las comunidades judías, los samaritanos conservaron la práctica de sacrificar un cordero pascual. La ceremonia se celebraba a ochocientos metros, en la cima del monte Guerizin. Estos sacrificios durante Pesaj se realizaban en el lugar que consideran como la cuna del judaísmo ya que según su tradición, allí recibió Moisés la Torá y allí se construyó el Templo del reino de Israel que fue destruido por el hijo de Simón Macabeo, Juan Hircano.

Pero la conquista infernal lo ha impedido desde entonces al aposentarse los demonios en el monte sagrado. Por ello estuvieron a punto de correr la misma suerte que los judíos, pero Dios habló al primer Sumo Sacerdote de la Era del Infierno para revelarles cual debía ser el nuevo monte, este debía ser el monte Kornet es-Sauda. Desde entonces allí, al crepúsculo del día catorce del primer mes, todos los miembros de la comunidad se reúnen en el lugar del altar. Juntos sacrifican los corderos, uno por cada familia. Mientras el sumo sacerdote lee Ex 12, en donde se describe el primer sacrificio de Pascua. Después se reúnen los restos del animal y lo que ha estado en contacto con el altar y se que-

man. Por esta razón las comunidades samaritanas están todas en esta montaña o en los alrededores.

El principio fundamental del samaritanismo es el monoteísmo con insistencia en la unidad absoluta de Dios, cuyas intenciones con respecto a la humanidad se comunicaron al mundo a través de Moisés. Se considera que la Torá procede del fuego divino como parte de la Alianza, y se cree que Moisés, es el hombre de Dios, que escribió la Torá y transmitió la elección divina del monte Guerizin como el lugar que Dios eligió. Moisés es tan importante, que se cree que el *Taheb* o salvador sería un "profeta como Moisés", como se predijo en Dt. 18:18. Los samaritanos creen en un periodo de venganza y recompensa que será anunciado por el *Taheb* y se caracterizará por un periodo largo de paz y seguridad antes del fin.

Los samaritanos consideran un grave error el establecimiento de un templo y una capital en Jerusalén. Los samaritanos rechazan a los judíos, el templo de éstos, su ciudad santa de Jerusalén, su versión de la Ley de Moisés y su pretensión de que Dios les había dado mensajes a través de los profetas. Para los samaritanos, no son los judíos los verdaderos herederos de las promesas de Dios a Israel, sino ellos mismos. De hecho incluso no consideran que en el Monte *Moriah* es donde Abraham debía sacrificar a Isaac. Esperan un día en el futuro en el que Dios premiará a los que verdaderamente le obedecen y castigará a todos los que le desobedecen.

La "Biblia" samaritana consiste sólo en su versión del Pentateuco (Génesis, Éxodo, Levítico, Números, y Deuteronomio). No se incluyen la literatura profética, los Salmos, los Proverbios, ni los relatos sobre la historia. Proclama la posición central y la santidad por orden divina de Siquén y el templo de Guerizin en la vida espiritual y en el culto de Israel.

Se respeta muy especialmente el manuscrito de *Abisha*, una copia del Pentateuco que se conserva en la sinagoga de la cueva Siquen y se atribuye a Abisha, bisnieto de Aarón, el hermano de Moisés. También es importante el texto conocido como el *Memar Marzah*, una serie de sermones que expresan las creencias teológicas samaritanas y que se atribuyen al teólogo del siglo III o IV, Marzah. El libro de oraciones samaritanas es el *Defter*, una colección de himnos también atribuidos a Marzah, así como al padre y al hijo de éste. También con-

tiene apéndices posteriores de otras autoridades samaritanas.

Entre otras obras están: *Al-Asatir*, una obra en samaritano del siglo I o II de la Era del Infierno sobre Moisés (el primer libro escrito en el emirato tras la Invasión), que conserva ciertos relatos antiguos comparables con los relatos apócrifos del Antiguo Testamento. El libro samaritano de *Josué*, una obra árabe independiente del libro bíblico que contiene textos legendarios hasta el siglo IV, y las *Crónicas*. Una serie de textos que contienen una gama amplia de temas, incluyendo genealogías y relatos históricos.

Como los judíos, los samaritanos circuncidan a sus hijos varones en el octavo día, y celebran un rito de paso a cierta edad antes de la adolescencia. Este es similar al que se celebra para los varones judíos de trece años, pero con algunas diferencias fundamentales. Mientras la ceremonia para los varones judíos tiene lugar cuando éstos tienen trece años, la celebración samaritana no está relacionada con la llegada a cierta edad, sino con la adquisición de una experiencia, la terminación de la lectura del Pentateuco. A la edad de cuatro o cinco años se lleva al niño o a la niña, al *hakham* (erudito) o al sacerdote para que le enseñe las tradiciones, las prácticas, y las creencias samaritanas, así como a leer y a escribir (es decir, todos los personajes samaritanos tienen que tener la habilidad Lectura/Escritura Samaritano). Más importante aún, se enseña al niño o a la niña a leer el Pentateuco en hebreo antiguo, con la pronunciación samaritana especial.

Aunque algunos niños pueden terminar la lectura a los seis años de edad, otros quizá no lo consigan hasta la edad de diez años o más. La terminación se celebra con una ceremonia especial. El niño o la niña de pie en una silla recita de memoria la bendición de Moisés (Dt 33-34), así como un discurso preparado por el maestro. Luego, baja de la silla, besa las manos de los sacerdotes y otros dignatarios y recibe regalos. Entonces forma parte del grupo selecto de la oración. El sábado siguiente lee el Pentateuco después del Sumo Sacerdote, tras lo cual la comunidad celebra una fiesta.

El jefe de los samaritanos es el Sumo Sacerdote, que es descendiente de Aarón a través de Eleazar y Fineas (trasfondo de Linaje). No puede ser alguien con trasfondos de desventajas físicas y además, sólo puede casarse con una mujer virgen, no puede acercarse a ningún cadáver (si lo hace se vuelve impuro así que ha de purificarse otra vez, pero no pierde nada como en el caso del nazareo), no puede raparse ni afeitarse y no puede tener nada en propiedad, todo lo que necesite para vivir ha de provenir de la comunidad.

Los samaritanos solo pueden ser nazareos, puesto que no reconocen el Talmud. Pero como los samaritanos si pueden seguir haciendo los votos del nazareato conforme el Antiguo Testamento, el don que les concede Dios es de +3 y no de +2, por lo que el Trasfondo Nazareo es de Nivel 6 para ellos, por lo que han de pagar la diferencia (nótese que los samaritanos son Minoría Cultural a Nivel 2, por lo que el coste a pagar es de tan solo 3 puntos). Esta ceremonia se celebra en el Kornet es-Sauda.

Relaciones

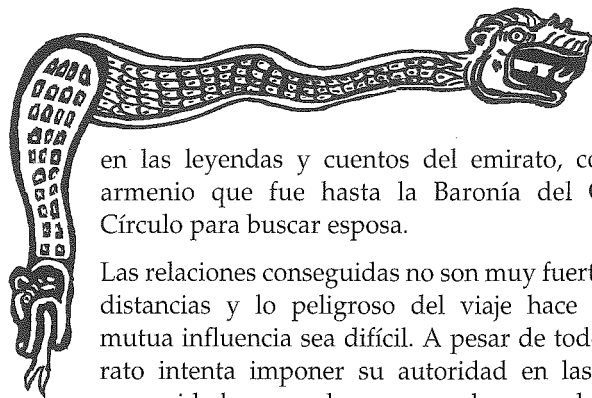
Con la Marca de las Reliquias

Las montañas Tauro están muy cerca de las montañas del emirato. Por ello la comunicación no es muy difícil pues se permanece pocos días en campo abierto. El único obstáculo serio son las ciudades de Antioquía y Alepo que controlan la región de paso.

Las comunicaciones, desde que se descubrieron, son aprovechadas por las iglesias del emirato para mantener la relación con sus correlegionarios del extinto Imperio Bizantino. También exiliados y

proscritos, o comunidades a título especial a veces se arriesgan al viaje. Por su parte el emirato intenta hacerse escuchar en las comunidades musulmanas del Tauro.

Estas comunicaciones son beneficiosas, pues dan esperanza y muestran que no todo está perdido, que las horas de estar encerrados en las cuevas, temerosos, han pasado ya. Por ello el emirato las patrocina y trata de dotarlas con todas las probabilidades de éxito que puede proporcionar. Además son fuente de prestigio para los que los acometen con éxito, y son una eficaz herramienta para entrar



en las leyendas y cuentos del emirato, como el armenio que fue hasta la Baronía del Octavo Círculo para buscar esposa.

Las relaciones conseguidas no son muy fuertes. Las distancias y lo peligroso del viaje hace que la mutua influencia sea difícil. A pesar de todo, emirato intenta imponer su autoridad en las pocas comunidades musulmanes que hay en el Tauro, pero el actual emir ha abandonado esa línea de acción. El arzobispo griego trata de comunicarse con el patriarca de Constantinopla y para ello ha de atravesar el Tauro. Los judíos pretenden, de esta manera, promover el retorno a Tierra Santa para potenciar su presencia en el emirato y por último, el patriarca jacobita, con estos viajes, procura recordar su autoridad sobre sus feligreses del feudo.

Con el Condado del Trigo

Las comunicaciones nunca han existido. El desierto que las separa controlado por Lilith, la total ausencia de noticias sobre esta zona y el eficaz asedio que someten las tropas del conde a las montañas del Califato Fatimí han convertido los kilómetros en años luz de distancia.

Aunque ahora, los esfuerzos de los vasallos del marqués son enviar Justos y Elegidos para que ayuden a los creyentes de este condado, que se encuentran acosados y a punto de perder su libertad y dignidad. Por ello los viajes se han iniciado, pero el feudo de Lilith, la ignorancia de la geografía del condado, los demonios, el integrismo de los Fatimíes y la falsedad del propósito del viaje, hace que estos terminen casi siempre con muerte.

Con la Marca de los Camellos

La comunicación es posible, pero es muy superior el número de partidas que de llegadas, ya sea a esta marca o a la marca de origen. El hecho de que no se desanime nadie hay que encontrarlo en la religión. Los únicos que frecuentan el desierto que separa las comunidades son los musulmanes y lo hacen, porque es la única forma de tratar de cumplir con uno de los mandamientos de Mahoma, la peregrinación para adorar al Barktan.

A diferencia de los viajes a la marca del norte, a la marca del sur se viaja sólo por motivos religiosos. Con ellos viajan noticias, pero lo principal es poder cumplir con el Islam. Estos viajes engrandecen más

que cualquier otro posible. Los que han vuelto de la peregrinación, son venerados por todos los demás, su honra y prestigio es tal, que ya no necesitan trabajar para vivir (trasfondo Reputación nivel 2).

Con la Baronía de Babel

La comunicación es nula, las distancias, los accidentes geográficos y los demonios han desaconsejado desde el principio cualquier viaje. Por ello el Califato de Bagdag y el emirato del Líbano no se conocen.

La Frontera

Algunos de los que consiguen huir de las ciudades que controlan esta estrecha franja de terreno la han pisado pero ninguno ha podido informar sobre que hay en esta tierra.

Los que huyen con éxito, es decir, se adentran lo suficiente en estas tierras como para desembarazarse de su perseguidores nunca vuelven a informar. Los que son capturados pero han averiguado algo, son muertos en el acto. De este modo, los únicos que vuelven, lo hacen con historias de tierras yermas y desoladas. Por lo que el rebaño de esta zona piensa en la tierra que hay más allá, como en un gigantesco erial, la antesala del fin de la Tierra. Un lugar con el que sólo sueñan los desesperados.

Con Africa y Europa

Las órdenes del Templo de Salomón y del Viento del Señor, se encontraron en el 1231 en las montañas del Líbano. Semejante milagro no tuvo mayor influencia más que demostrar que era posible semejante viaje y que existían más protegidos de Dios en los otros continentes.

El encuentro no fue más allá debido a que no había ningún idioma común, unos no sabían latín y los otros no sabían *ghezo*, y nadie sabía de ningún idioma del emirato, nunca había sido tan dramático la maldición de la Torre de Babel. Hubo un intercambio de regalos y los miembros de la orden del Viento del Señor se dividieron, unos volverían con la buena nueva (pero no lo consiguieron), otros irían a Axum a aprender (allí están) y otro eligió quedarse en Tierra Santa para siempre, por lo que abandonó la orden. De este modo este hito no tiene repercusión y es improbable que se repita, pues el viaje es muy difícil, todo queda en manos de Dios.

Felipe levantó en brazos a la llorosa criatura y rió. Era un varón, había nacido sano y fuerte y esa era sin duda la mejor bendición que se podía recibir. Junto a él tendida estaba Alejandra, sudorosa y dolorida, pero radiante de felicidad. Había sido un parto corto y sin contratiempos.

Desde la desaparición de Alicia, Felipe había hecho lo posible por rehacer su vida. Los dos primeros años fueron muy duros, y se vio sumido en la desesperación más profunda, el más agudo de los dolores, viviendo a su juicio la más patética de las existencias. Pero luego, con la ayuda de sus padres y del sacerdote comprendió que debía seguir adelante, que Dios no había protegido su vida para que la malgastase lamentándose. Allá donde Alicia estuviera, el Señor cuidaría de ella, así lo creía firmemente. Alicia estaría bien, necesitaba creerlo, porque para ella era su primer pensamiento cada mañana y el último cada noche durante todos los días de su vida desde aquel aciago momento.

Un buen día, Alejandra llegó a la comunidad con su hermano, un hombre extraño, algo parco en palabras y bastante huraño, de una comunidad, ortodoxa del sur. El parecido de la moza con Alicia no era físico, pero ciertas maneras, algunos gestos... Siendo sinceros, Alejandra era mucho más hermosa de lo que Alicia lo fue jamás, pero para él nunca habría mujer como ella. Inseguida congeniaron y cuando oyó su historia, la muchacha se mostró compasiva. Pronto, los familiares de ambos comprendieron lo que había tras las miradas de los jóvenes y cuando Felipe anunció al hermano de la doncella sus intenciones, el matrimonio ya estaba prácticamente concertado.

Apenas un año después nació su hijo, el niño que debió ser hijo de Alicia, pensaba él.

-Se llamará Narciso -dijo de pronto Alejandra

Felipe la miró sorprendido y sonrió ampliamente, porque ese era el nombre del hermano de Alicia, que murió siendo niño y el nombre que él le había prometido a ella siendo niños que le pondrían a su primer hijo. Durante el embarazo el joven

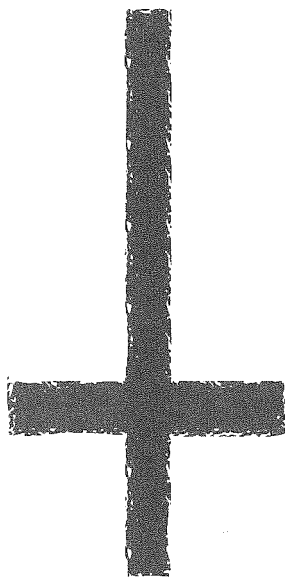
pastor había sugerido a su esposa que le dieran ese nombre a la criatura si era varón, pero nunca le explicó por qué. Ella en cambio quería que llevara el nombre de su padre, y por esta razón habían tenido más de una discusión.

-Habrá que avisar a tu hermano - Felipe se acarició la barbilla pensativo. El hermano de Alejandra había partido de vuelta a su comunidad tras concertar el matrimonio, sin siquiera esperar a la boda y no habían vuelto a saber de él.

Alejandra alargó las manos hacia el niño y el nuevo padre le entregó el pequeño con sumo cuidado. Ella lo mecía aplacando su llanto. Después besó su frente con tanta delicadeza como si temiera romperla con el contacto de sus labios. Felipe la miró henchido de felicidad. No hacía tanto que creyó que ya nunca se sentiría así.

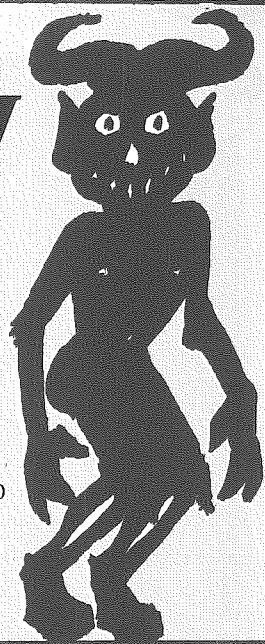
-Querrá conocer a su sobrino, supongo. Además, ¿no estás preocupada? Hace casi un año que no tenemos ninguna noticia suya.

-Las tendremos, descuida, pronto las tendremos...





CAPÍTULO IV COMUNIÓN



TU SEÑOR ES EL DADIVOSO... HA ENSEÑADO AL HOMBRE LO
QUE NO SABÍA

EL CORÁN (96,3 Y 5)

Recursos

La madera del emirato se obtiene de los manzanos, cerezos, cipreses, cedros, almendros, robles, encinas y cascojos. La madera puede ser o bien para la ebanistería, o bien para el fuego o para extraer de ella sustancias para el curtido de pieles. Esto último se detalla más abajo.

La vestimenta del emirato se obtiene del esparto (que representa la transición del desierto a la tierra fértil, también se obtiene de ella la fibra necesaria para cuerdas y cestos), del lino, de los gusanos de seda (un producto de auténtico lujo que sólo exhiben los altos cargos y las efigies de algunas vírgenes) y de las pieles de cabra, ciervo, lobo, oso, conejo, ardilla y marta (hay más variedad de animales con piel aprovechable como el león o el antílope, pero naturalmente estas pieles son algo exótico y extraordinario). Del granado, del roble, de la encina y del coscojo se extraen productos necesarios para conseguir cuero.

El sustento gracias a la Nube es variado, ya que ella permite germinar a cualquier semilla que se plante. Esta diversidad de alimentos consiste en: cebada de la que se obtiene pan y cerveza, trigo, ciruelas, uvas, cítricos (naranjas también para perfumes y limones), pistachos (de

los que se sacan también aceite para cocinar), nueces, melones sandías, lentejas (también con uso medicinal), lechugas, puerros, pepinos, bananos, zanahorias, avellanas, higos (el alimento más popular pues secos se conservan durante meses y sus pasteles tienen mucho valor nutritivo con lo que son ideales para el viaje), peras, frutos del algarrobo (además medicinales y para fabricar alcohol), frutos del árbol de Judas, olivas (cuyo aceite, se utiliza como combustible, para elaborar perfumes además de para la cocina), granadas (que además su cáscara es medicinal), cebollas (que además es medicinal), manzanas, dátiles (de las palmeras también se obtiene material para la cordelería y la cestería), palmas (con la que se hace aceite y fibra para cuerdas y cestos), cerezas, almendras y otros frutos salvajes. Cualquier animal se ha vuelto comestible, aunque se prefiere el jabalí, el ciervo, el conejo, la liebre y varias especies de aves. Como especies se utilizan el comino (que sirve como medicina y para la elaboración de perfumes también) y laurel (que es medicinal también).

Piedra y Hueso

Algunas comunidades o algunas pobres personas han tenido que volver a la Edad de Piedra al no tener acceso al hierro o desconocer la metalurgia. Este retroceso ha hecho que muchas de las Labores se hayan vuelto más costosas y toscas. En cuanto a las armas, el hueso y la piedra han disminuido su variedad. El hueso y la piedra ahora están en las puntas de las flechas y de los venablos. Con la piedra también se hacen hachas y mazas. Lo que hace que las flechas de este tipo hagan un punto menos de daño y otro más contra armaduras metálicas, que las mazas de piedra sólo puedan ser cortas, y que las hachas de piedra sólo sean francas y tengan un punto menos de Fuerza, igual que los venablos. Por otra parte se reduce el costo de estas armas a 0.

Hierro

El emirato del Líbano tiene acceso a dos minas de hierro. Su paradero es un secreto (Secreto Nivel 1) para la mayoría de sus ciudadanos, pues se intenta proteger este valiosísimo recurso y mantenerlo lo más seguro posible. Sólo conocen su paradero los mineros, el emir, sus funcionarios y algunos adalides. Su extracción es esporádica, pero están siempre guardadas por algunos adalides, otros se dedican a escoltar el hierro extraído hasta la comunidad que lo forjará.

El armamento del emirato es heredero de los ejércitos musulmanes de la zona de antes del milenio, pocas innovaciones se han hecho. Las armaduras que se fabrican son la cota de malla, la lamelar y la de escamas. La primera se fabrica con metal (hierro y/o bronce) y se hacen lórigas, camisas y cofias, las otras dos o bien se hacen con metal o bien con cuero. Para la cabeza o se fabrican gorros de cuero o cascos (como mucho

con nasal) altos de metal. La mayor protección lo proporciona la combinación de la armadura lamelar y la de mallas.

El arma más popular es la maza corta. Es fácil de fabricar, es barata y fácil de usar, además que es mejor para resolver un combate rápidamente. Otra arma popular es la lanza corta pues los guerreros del emirato se mueven por un terreno boscoso, además que es barata y fácil de fabricar. Otras armas que componen el acervo armamentístico del emirato son las espadas bastardas y las hachas, estas últimas sobre todo para los cristianos. En cuanto a las armas de proyectiles se utilizan exclusivamente los arcos compuestos, pequeños (se puede utilizar con un escudo pequeño) o grandes (este último es más grande, llega hasta la cadera del usuario, tiene un punto de Fuerza más, +2, y cuesta uno más, 4). Estos arcos son fabricados o con madera o cuernos de animales.

Los escudos son redondos, de madera, con bellón central, de hebilla y de tamaño medio. También se pueden fabricar pequeños con lo que se permite utilizar el brazo del escudo, lo que es ideal para los arqueros o los lanceros.

Las cosas de hierro que no se pueden encontrar son yelmos completos y armas de dos manos excepto lanzas.



Reputación contra Posición

Esta tabla presenta cambios frente a la del libro básico, esta es mejor porque es más ajustada. La anterior confundió a veces la reputación con la posición. Hay condiciones como las de ermitaño o santo que no están ligadas a ninguna pirámide de poder, pero en cambio sí confiere reputación. Por ello se propone que los personajes sacerdotes y alfaquíes tengan el trasfondo de Reputación a Nivel 1, los ermitaños a Nivel 2 y los santos a Nivel 3.

Nivel Condición Social

X	Paria, Proscrito, Esclavo, Niño.
0	Habitante de una comunidad.
1	Anciano, Adalid, <i>dai</i> , Médico, Herrero, Zalmedina.
2	Líder de una comunidad, Superior (abad), Rabino, Almocrí, Cadí, <i>Hasidim harishonim</i> .
3	Escriba, Miembro de la yesibá, Representante, <i>Hakam, Hakham</i> .
4	Obispo, Hanif, Emir, <i>Gaón</i> .
5	Arzobispo, Elegido.
6	Familia Real, Alauí.
7	Sumo Sacerdote, Patriarca, Maestro de la Rectitud.
8	Profeta, Emperador de los Últimos días.
9	Mesías, <i>Mahdi, Mosiach, Taheb</i> .

Arca de Noé

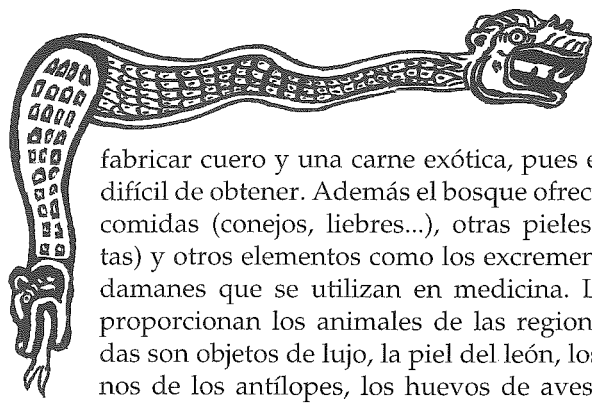
El animal más popular para las comunidades de este feudo es la cabra. La cabra es un animal pequeño, por lo que es fácil de ocultar. La cabra es un animal capaz de comer cualquier cosa, por lo que no hay que procurarle alimento alguno, ella sola se lo busca y es difícil que se intoxique (pero lo diabólico es lo diabólico). La existencia de la Nube ha hecho de las montañas un lugar rico en pastos, árboles y matorrales por lo que es capaz de alimentar a los rebaños sin problemas. La cabra es un animal resistente y ágil, por lo que vive sin problemas en las montañas, en sus riscos y escarpaduras, y puede hacer de animal de carga.

Lo normal en una comunidad es que no guarde muchas cabras en su cueva. Además pastorear es una actividad peligrosa, puesto que el pastor no puede hacerse pasar por un ermitaño y no puede hacer mucho por el rebaño ante según que ataques. Por ello sólo guarda a unas cuantas hembras de las que obtienen leche (y de paso queso), y un semental para que tengan crías. El

resto de las cabras campan libres, objetivo de caza sólo por necesidad (pieles para el cuero, vestidos o alfombras, mejorar el rebaño o por hambre).

La caza siempre acaba creando problemas entre comunidades que el emirato ha de dirimir. Para ahorrar problemas el emirato hace tiempo que creó las cuotas de caza en peso, cada comunidad tiene un límite de animales que puede cazar en virtud de su población, saltársela es un grave delito. La caza es administrada por cada comunidad como quiera pues es su propiedad. La única que no tiene cuota es la comunidad del emir, por lo que lo se beneficia enormemente del comercio de pieles y de carne. Un escriba es el encargado de mantener y llevar esto al día. Desde la invasión de los torturados humanos de las ciudades diabólicas, la caza en el bosque se ha vuelto más difícil y peligrosa.

Otros animales útiles para el hombre son algunos de los que habitan en los bosques. Los ciervos y jabalíes tiene una apreciada piel para



fabricar cuero y una carne exótica, pues es algo difícil de obtener. Además el bosque ofrece otras comidas (conejos, liebres...), otras pieles (margas) y otros elementos como los excrementos de damanes que se utilizan en medicina. Lo que proporcionan los animales de las regiones áridas son objetos de lujo, la piel del león, los cuernos de los antílopes, los huevos de avestruz u otra cosa son algo extraordinario para los cavernícolas de la marca.

Las palomas son la clave del emirato, en ellas esta basada su autoridad. Las palomas son utilizadas muy frecuentemente para intercambiarse mensajes entre las comunidades, y regularmente estas viajan hasta el emir para informar. De este modo el emir sabe del destino de las comunidades periódicamente y así puede conocer más rápido las actividades demoniacas en contra de sus súbditos. Gracias a este correo, el emirato es menos sensible a la amenaza demoniaca que otros estados libres. De esta dependencia

Saber

Los árabes a través de los textos persas, indios, siriacos y griegos alcanzaron la mayor ciencia que se podía alcanzar. Tuvieron acceso a la Filosofía (perseguido por los integristas mahometanos), en la que apreciaron sobre todo a Aristóteles y a Platón, a las Matemáticas más avanzadas gracias a Euclides y a los indios y su sistema numérico (nuestros números de hoy en día), a la Astrología de Ptolomeo, a la Medicina de Galeno y a la Alquimia. Esta sabiduría hizo avanzar la Arquitectura, la Mecánica (sobre todo para aprovechar la fuerza hidráulica), la Cartografía, la Geografía y la Química (descubrieron el ácido sulfúrico). Por ello, en esta marca aún se puede encontrar textos de todos estos libros que fueron traducidos al árabe desde el siglo VIII hasta el X. Esto permite a los jugadores afrontar las tiradas para resolver problemas de estas ciencias con una dificultad menor en un nivel.

Junto con estos textos científicos, coexisten en mayor número e importancia que los anteriores, los textos religiosos, tanto ejemplares de

del hombre por las palomas, ha convertido a los palomeros en personas reputadas y necesitadas por todo el emirato. La mejor escuela esta en la comunidad de Al-Qads.

Camellos. Son unos animales inútiles a las comunidades de la montaña por el terreno en el que viven. Pero los demonios sí los utilizan, por ello no han seguido la suerte de los caballos. Aunque tal vez sí, pues los camellos de ahora han mutado por la influencia diabólica, y ahora son animales coléricos, muchas veces presas de arrebatos violentos y carnívoros. Pero siguen conservando sus virtudes, siguen siendo el mejor vehículo para el desierto.

El desierto es muy peligroso para el rebaño, las cargas, el calor y la larga jornada puede acabar con muchos de ellos. Por ello, en las ciudades del desierto, la mayoría de los animales de carga que componen las caravanas que les llegan son camellos.

los Libros, como libros de teología y otros libros religiosos, como libros litúrgicos, etc.

Esta zona cómo fue la cuna de dos religiones del Libro, es más fácil encontrar libros relacionados con esas religiones que en otras partes, sobre todo libros apócrifos. En siríaco y en griego se encuentran muchos libros de este tipo que en Occidente se perdieron o no llegaron.

Por último se conservan pocos libros de carácter profano, libros de ficción, de Poesía, tratados de costumbres, tratados de otras ciencias o de otras actividades (como la caza).

Las Páginas

Las hojas de los libros pueden ser de tres soportes distintos, de papel, de papiro o de pergamino.

El primero se hace a partir del trigo, es él más barato de hacer. Sólo es conocida por la cultura árabe y cuesta 2. El segundo es más laborioso y costoso que el segundo, tiene origen vegetal como el anterior, pero la planta de

donde se saca es el papiro. La única ventaja sobre las hojas de papel es que lo que se escribe en papiro es muy difícil de manipular, por lo que lo que contiene es muy fiable. Coste 3.

El último es el más caro y costoso y difícil de hacer, se hace a partir de la piel curtida de

cabra, ternero, cordero o gacela. El pergamino más caro es el que se saca a partir de la piel del feto del animal, pues aparte de su calidad, hay que sacrificar a la madre. La ventaja es que el pergamino tiene más posibilidades de preservarse. Coste 4.

Las Reliquias

Tierra Santa no es un nombre puesto a la ligera. En ella están las manifestaciones físicas de las tres religiones del Libro. Es en ella donde nacieron las ideas que luego desarrollarían esas tres benditas religiones. Por ello albergaba y alberga cantidad de objetos de veneración, reliquias. Aunque como todo lo bueno, son fuente de enfrentamientos y a veces cruentos. Es así porque muchos restos son tan importantes para los judíos como para los cristianos.

Restos de los profetas y de los patriarcas han sido centro de agrias disputas. Por un lado los cristianos las quieren guardar, venerar e incluso trocearlas, para que todas las comunidades tengan objetos que adorar. Por otro lado los judíos piensan que quiénes mejor que ellos para guardarlas, además todo lo que tiene que ver con cristianos y los restos de estas gentes tan santas e importantes les espanta. No pueden soportar, ni siquiera pensar, en la continua profanación de su descanso, por no hacerlo en el empeño terrible y cruel por desmembrarlos. Por tanto no han escatimado esfuerzos ni medidas para lograr que sus antepasados descansan en paz y enteros.

Estos fueron los conflictos que llevaron a los judíos a pedir ayuda al emirato, a hacerse sus vasallos. El emirato no pudo más que decidir que conceder la custodia de los restos a los descendientes, (a cambio de la custodia de la tumba del patriarca Abraham y su esposa, ancestro común de árabes y hebreos y el legendario fundador de la Kaaba). Decisión que costo sangre imponer, pues algunas comunidades cristianas se negaron a entregar sus veneradas reliquias. Hoy en día el recuerdo de la lucha de las reliquias es el motivo por el que cristianos y judíos no sean grandes vecinos. El hecho de que haya reliquias perdidas, y las sospechas de que algunas están todavía en poder de los cristianos no hace más que impedir el olvido de aquellos conflictos.

Cristianas

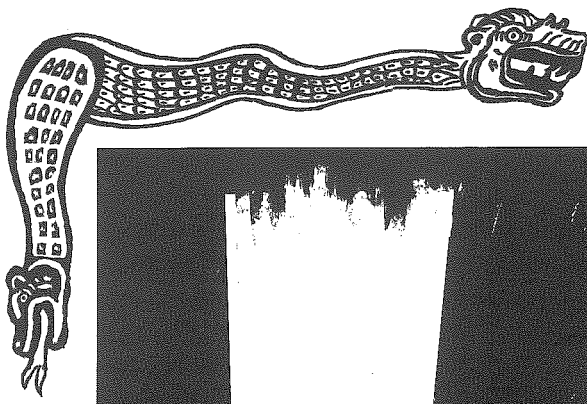
Santa Lanza

Es la lanza que el centurión Longinos hundió en el costado del Redentor. Es de hierro, con una longitud de 1.5m, ahora esta en posesión de los demonios. La Lanza fue encontrada en Antioquía, el duque Elmied la cogió e intentó corromperla. La lucha entre la reliquia y el noble infernal fue tremenda y acabó en misterio. Del Duque nunca más se supo y la Lanza se perdió por la marca. Fue encontrada corrompida por un demonio menor que se la llevó a su escondrijo. Encontró que la Lanza ya no curaba sino que Destruía, y que ya no fulgía sino que Corrompía. También descubrió que el arma maldita daba siempre en el blanco deseado. Así que la guardó como un gran tesoro, enorgulleciéndose estúpidamente de lo afortunado que había llegado a ser. Desde entonces, lo único que le gusta hacer es mirarla y tocarla, pues su limitada mente no se molesta en urdir ningún plan ambicioso. Él se siente el demonio más poderoso, porque su posesión es muy preciada y por ello ha caído en una paranoia total. Se oculta de todo y de todos, de tal modo que su existencia ha sido olvidada por los demonios, pensando éstos que la Lanza fue destruida junto con el duque Elmied. Los dos poderes de la Lanza son de nivel 7.

San Jorge

El famoso santo matadragones fue un labrador griego, aunque otros dicen que fue un legionario, del siglo IV. Su cuerpo permanece incorrupto protegiendo a la comunidad homónima. Esta reliquia tiene el don de Combatir con un radio de acción de 6 metros, dando cada metro un Nivel a cualquier habilidad de combate de ataque, según la suma de atributos, según proximidad. Es decir, estando a un metro o menos del santo el bono





divino es de 7 y, estando a 7 metros es de tan solo 1. La Gracia de este santo cadáver es de 7.

San Juan Bautista

Es el que anunció la venida del mesías cristiano, el que le bautizó y el que murió decapitado por orden de Herodes, todo esto en el siglo I. Además es el ideal de los ermitaños y de los monjes. Su cuerpo esta desaparecido en la huida de Damasco, pero su cabeza la conserva una comunidad, que la venera en secreto. La reliquia tiene el don de Profetizar por sí misma, es decir no concede a nadie ese don, pero ella de vez en cuando habla y predice. La cabeza de ojos en blanco e incorrupta tiene Gracia 4.

San Saba

Es un santo al estilo de San Basilio del siglo V. Su monasterio estaba en Palestina y fue destruido junto con algunas partes de su cuerpo por los demonios. Ahora algunas comunidades se reparten sus restos, en reliquias que van de Gracia 1 a 3, dependiendo del tamaño. Cada reliquia tiene sólo uno de estos dones: Orar, Inspirar o Bendecir.

Desebre

La primera cuna del Mesías recién nacido. Son una miriada de pajitas cada una de Gracia 1 y con sólo un don.

Banco de Jesús

Es el banco donde Jesús estudiaba, su peculiaridad es que sólo puede ser movido por cristianos y revela (en voz alta) la identidad real de todo aquel que se sienta.

Cubas de Caná

Son recipientes de piedra donde estaba el agua que transmutó Cristo. Son cubas de piedra de Gracia 1 que tienen el don de Proveer.

Musulmanas

Espadas de los Primeros Califas

Todas tienen Gracia 3 y son irrompibles, la del califa Abu Bekr tiene los dones de Barro de Alá y Tierra de Alá, la de Omar tiene Viento de Alá y Luz de Alá, la de Otman tiene el don de Agua de Alá y la del califa Alí tiene el don Fuego de Alá y Piedra de Alá.

Santos Cristianos y Personalidades Hebreas del Antiguo Testamento

La Iglesia considera santos a Abraham y a su mujer Sara, los patriarcas Jacob, José y Jonás, al rey sacerdote Melquisedec, a Job, a los hermanos Moisés, Aaron y María, al profeta Samuel y a su madre Ana, a David y a su hijo Salomón, al profeta Daniel, al rey de Judá Ezequías, a Judit (de quien se duda su existencia) y a Judas Macabeo. Sobre los restos, o supuestos restos, de estas personas ejemplares fueron las disputas entre judíos y cristianos.

Espadas de Mahoma

Espadas que utilizó Mahoma que están por ahí. Tienen Gracia 3 y los dones de Piedra de Alá, Barro de Alá y Viento de Alá, además son irrompibles, cualquier tirada de ataque con esta arma no puede obtener un Perjuicio y es un arma inútil contra un verdadero musulmán (un musulmán libre de Culpa). El que porte una de estas espadas deberá cogerse el Trasfondo de Reputación, al menos que todo el mundo ignore la identidad de la reliquia que él empuña.

Torre de Babel

Árabe

Es el idioma de todos los musulmanes, pues lo aprenden desde pequeños sea cual sea su idioma natal, si se suma a esto la preponderancia política de los musulmanes, hace que sea el idioma más popular en el emirato. Se escribe en caracteres árabes. Amenaza de muerte al resto

Arco del Profeta

Esta arma tiene Gracia 3 y dota del don de Luz de Alá a las flechas que se disparan con él. El dueño de este arco hecho de bambú e irrompible deberá cogerse el Trasfondo de Reputación bajo las mismas condiciones que las anteriores reliquias.

Otras

Dejustán

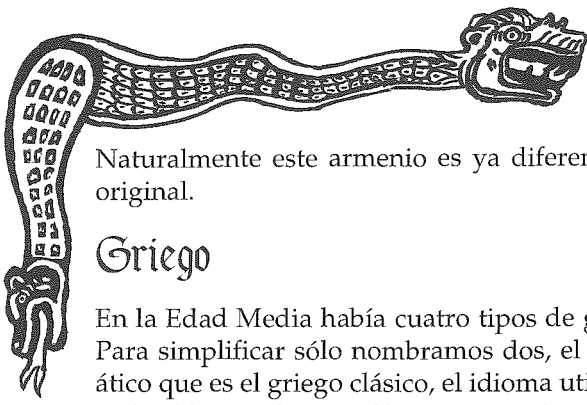
Significa serpiente de bronce, es una escultura hecha por Moisés por orden divina tal y como se cuenta en Num.21,4-9. Cuando el pueblo hebreo dudaba de Dios en el desierto, Este les envió una plaga de serpientes. Cuando se arrepintieron, ordenó a Moisés la construcción de este ídolo para que la gente se curase de la mordedura de las serpientes. Fue un ídolo adorado por los hebreos hasta que Ezequías, rey de Judá, mando su destrucción (Re.18,2). El primer Sumo Sacerdote samaritano de la era infernal, lo encontró y se lo dio a su pueblo. A parte de que con sólo mirarlo alguien que no tenga Virtud x puede curarse de una mordedura de serpiente, puede sanar igual a las víctimas de los poderes de Pestilencia y Destrucción. El objeto despierta las iras judías por que lo consideran algo demoníaco, estimula la codicia cristiana por tener todo lo procedente de Dios y, además, la orden de La Langosta lo busca para destruirlo.

Junto a estas reliquias, realidades palpables, están las leyendas sobre las reliquias de las que se desconoce su destino. Leyendas que pueden ser verdad o mentira, o las dos cosas a la vez, leyendas sobre donde esta la tumba de Adán y Eva, las tumbas de los patriarcas de las 12 tribus, sobre que la tumba de Moisés esta en el monte Nebo, etc.

de los idiomas puesto que también es una lengua internacional, en los feudos más próximos se habla esta lengua.

Armenio

Los descendientes de los armenios que vivían en Jerusalén han conseguido perpetuarse.



Naturalmente este armenio es ya diferente del original.

Griego

En la Edad Media había cuatro tipos de griego. Para simplificar sólo nombramos dos, el griego ático que es el griego clásico, el idioma utilizado en los libros cultos y en las conversaciones intelectuales, y el griego bizantino, que es el que utiliza todo el mundo y una lengua internacional. Con los Abasíes empieza a perder importancia en la zona por tres razones, la arabización y musulmanización de la población, la preferencia de Persia sobre Grecia como modelo cultural y que, ya cada vez quedaba menos obras griegas que traducir. Se mantiene en la zona por la frontera con Bizancio, por tradición y porque es una lengua litúrgica. Se escribe en caracteres griegos.

Hebreo

Son dos idiomas, el arcaico y el actual. El primero se divide en dos, el del antiguo Israel, que

permanece inmutable en los samaritanos, y el esenio. Los esenios utilizan la peculiar invención de su primer Maestro de la Rectitud que ignoraba cual es la pronunciación correcta de los vocablos del hebreo arcaico. El segundo surge en el siglo I d.C. y es el hablado por los judíos y los caraitas.

Siriaco

Era un idioma derivado del arameo que alcanza forma escrita en el siglo I d.C. Se desarrolla y se impone en Siria gracias al Cristianismo. Pero se divide en dos a partir del siglo VIII debido a la diferente historia de las iglesias sirias, la jacobita (monofisita) y la nestoriana (dualista). Esa historia hizo que surgiesen dos idiomas diferentes, el jacobita o serto y el nestoriano o caldeo. Cada una tiene su propio alfabeto. La primera lengua la comparten los cristianos jacobitas y maronitas.

La Nube

La Nube es un misterio, lo único que se sabe es que recuerda a la que estaba siempre encima de la tienda de la reunión y a la que apareció el día que se terminó el Templo. Desde su aparición ha sido un misterio, aunque claro, es evidente que es de origen divino. Algo que sea tan imperturbable a la infernación como la Nube no puede tener otro origen. Pero la Nube no arroja ninguna luz a la misteriosa actitud del Cielo ante el ataque de Satán.

Para los demonios, sobre todo para el marqués, es una fuente de preocupación constante. ¿Qué hace la Nube? y ¿Por qué la Nube existe?, son preguntas que atormentan al marqués que no hace más que temer que el Cielo caiga sobre su cabeza. No le supone ningún alivio los informes semestrales del puesto de investigación de la orden de la Manzana y el Árbol, contienen mucha palabrería, muchos tecnicismos pero nada de valía, nada han descubierto desde que la investigan. Por ello el "marqués" empieza a estar enfadado con la orden, es decir a sospe-


char, y ya comienza a planear como inmiscuirse en sus asuntos.

La orden por su parte se enfrenta a un misterio tan fascinante como frustrante. Lo han intentado abordar de todas las maneras posibles sin conseguir nada de valor. Han catalogado y clasificado todas las formas que toma la Nube, lo mismo han hecho con las tormentas y las lluvias. También han intentado hallar ciclos, los han encontrado pero últimamente dudan de su validez, no saben hasta que punto estos ciclos de rimbombantes nombres, han surgido de su propia subjetividad. Tienen muchas hipótesis, algunas de ellas no las han revelado pero ninguna es capaz de desbancar a las otras, o por lo menos que se desmarque. Algunas tan descabelladas como que la Nube es una criatura divina que se esta gestando, otras como que es un portal hacia el Cielo, un portal que conduce todas las almas pías que mueren bajo él al Paraíso, otras han sido desechadas, como la que dice que es una maldición divina.



La Verdad

La verdad de la Nube es que es un aspecto de Dios que muestra para mantener la fe viva en los hombres. Es decir, debe entenderse como un concepto muy abstracto y amplio (como Dios) que da cabida a todas las interpretaciones que mencionamos en este apartado. También, por ello, el Director de Juego puede aportar sus propias interpretaciones siempre y cuando no alteren esta base. Esto, no debe ser utilizado como un recurso fácil para la salvación de los personajes. Para tratar este asunto se aconseja inspirarse en los mensajes de Dios a los profetas o a los patriarcas. Las manifestaciones de Dios son muy variadas: luz divina que transporta el mensaje, apariciones de ángeles o de manifestaciones de Dios (como la zarza ardiente o una persona), una voz que sólo el elegido oye en su cabeza, señales de la Naturaleza...



Para dar un impulso a su investigación han construido autómatas y los han enviado a la Nube para observarla, pero esta no ha respondido de ninguna manera ante semejantes creaciones del demonio. No las ha destruido, y los autómatas no son capaces de transmitirles nada cuando están dentro de la Nube y los que la han atravesado, nunca han vuelto. Ahora trabajan en un nuevo diseño para salir de dudas, o la Nube las destruye o el anterior no era un buen diseño. Una cosa parece que se va aclarando, la proximidad a la Nube anula la brujería. En resumen, la Nube, como cuando se formó protegiendo a las montañas, sigue siendo un misterio.

Los demonios tienen miedo de la Nube, aunque nunca ha hecho nada contra ellos, pero eso no ha impedido que le tengan un terror supersticioso. Siempre van con cuidado, reprimiéndose un poco, y achacan sus derrotas o fallos a la Nube. Por ello no es plato de gusto para los

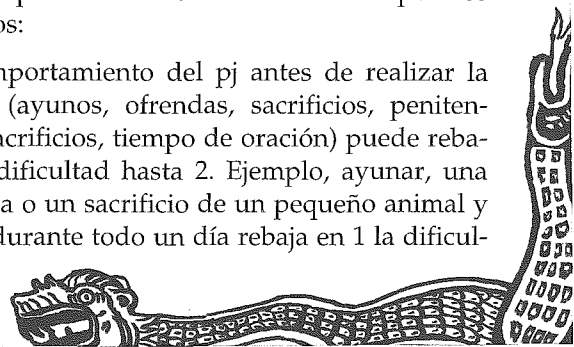
demonios recorrer las montañas durante mucho tiempo, y algunos demonios menores han decidido no acercarse jamás a ella. Naturalmente los miembros de la orden de la Manzana y el Árbol no le tienen miedo y los demonios soberbios tampoco. El hecho es que las tiradas de los demonios cuando hacen algo debajo de la Nube se hacen con una dificultad mayor en un grado.

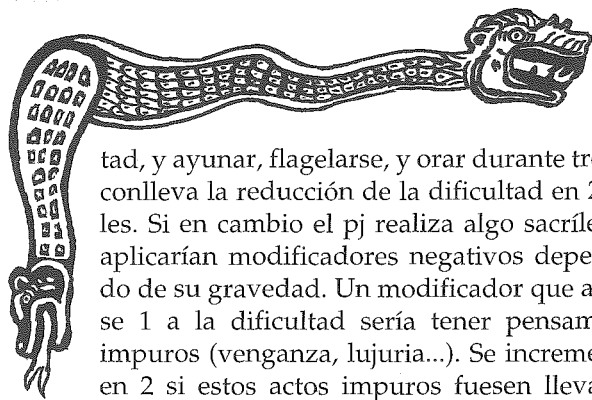
Lo que creen las almas libres es que la Nube es un aspecto de Dios. La mayoría ve en este aspecto una representación de la Ira y la Cólera de Dios dispuesta a castigarlos en cuanto el nivel de impiedad supere su Paciencia, si eso ocurre estallará y quemará a demonios y pecadores por igual, en una mezcla del Diluvio y del destino de Sodoma y Gomorra, por eso es gente constantemente temerosa de pecar y severa con los pecadores.

En cambio, los que poseen a Dios en sus corazones la ven como una visión esperanzadora, pues demuestra que Dios no les ha abandonado. Piensan que aunque su intervención no sea patente es señal de que no ha olvidado a sus hijos. Cuando Dios decida obrar lo hará. De estos últimos, unos han dicho de ella que es la puerta por donde bajarán los ángeles a reconquistar la Tierra, otros que es la fuente de la que manan los poderes de los Justos, también se dice que oculta algo divino, tal vez la Jerusalén Celestial, o el Templo o algo que Dios quiere ocultar a los demonios. En lo que todos coinciden es que la cima de la montaña más alta del emirato, el Kornet - es Sauda, es un lugar sagrado de encuentro con Dios. En ella hay un pequeño y humilde altar consistente en un cúmulo de rocas. Allí a los que Él elija por la bondad de sus corazones verán la verdad y oirán su Voz.

Para que Dios atienda a un ruego el suplicante ha de superar una tirada de Gracia [Virtud] a dificultad 4. Si no la supera nada le impide acercarse al altar, hacer sus ritos o rezarle, sólo que Dios no le encontrará digno de ser su interlocutor. Se aplican modificadores a la tirada por dos motivos:

El comportamiento del pj antes de realizar la tirada (ayunos, ofrendas, sacrificios, penitencias, sacrificios, tiempo de oración) puede rebajar la dificultad hasta 2. Ejemplo, ayunar, una ofrenda o un sacrificio de un pequeño animal y rezar durante todo un día rebaja en 1 la dificultad





tad, y ayunar, flagelarse, y orar durante tres días conlleva la reducción de la dificultad en 2 niveles. Si en cambio el pj realiza algo sacrílego, se aplicarían modificadores negativos dependiendo de su gravedad. Un modificador que añadiese 1 a la dificultad sería tener pensamientos impuros (venganza, lujuria...). Se incrementaría en 2 si estos actos impuros fuesen llevados a cabo (destrucción del altar, asesinato, fornicación...).

El motivo por el que el pj quiere hablar con Él (altruista o egoísta). Ejemplo, si quiere hablar con Dios para poder salvar una comunidad de otro credo, la dificultad de la tirada se reducirá en 2 niveles. Si el motivo es pedir buenas cosechas para su pueblo entonces la dificultad descenderá en 1. Si quiere pedir por la salvación o curación de un ser querido la dificultad se incrementa 1. Un motivo con 2 niveles de dificultad añadidos es pedir por uno mismo. Naturalmente, todos estos condicionantes se aplican en la tirada, es decir un motivo egoísta puede ser neutralizado por una gran entrega a la hora de pedirlo.

Nombres

Griegos

De varón: Alejandro, Basilio, Epifanio, Esteban, Heraclio, Jorge, Andreas, Jacinto, Narciso, Serafín, Pandalaeimon, Nektares, Néstor, Felipe y Alejo.

De mujer: Formas femeninas de algunos nombres masculinos anteriores y Cristina, Helena, Irene, Sofía, Apolonia, Eulalia, Eufemia, Inés y Maite.

Armenios

De varón: Agathangeles, Baanes, Mesrob, Nerses, Karekin, Sebares, Tigranes, Vazguén, Karén, Tiridates, Ghazar, Eghishe, Pavstos, Asod y Vartan.

De mujer: Aghavni, Baidzar, Markarid, Nemzar, Keghetsig, Siran, Turvand, Varso, Knarig, Takou, Gadarine, Eojen, Prapion, Arax y Vart.

El altar protege con su poder de Fulgir (8) el terreno circundante (alrededor de 40 metros de radio). Además todo este territorio ha de considerarse como suelo sagrado. Este suelo sagrado solo se puede profanar si se destruye el altar y no pierde su condición con el tiempo. Si se destruyese el altar, un Elegido podría volver a levantarlo siguiendo las instrucciones que le dio Dios a Abraham para construirlo que están en el Antiguo Testamento.

No hay historias de rayos espontáneos que partiesen en dos a diablos, ni de súbitas tormentas que salvan a una comunidad de la destrucción. De todas formas siempre hay alguien que cree oír en las tormentas y los truenos la voz de Dios que maldice a las criaturas del averno.

La Nube tiene influencia en la fertilidad de la tierra de las montañas, su influjo divino permite que cualquier planta pueda germinar allí, su lluvia purifica los ríos y pozos, y además deja pasar justo los rayos de sol necesarios para dar una temperatura agradable, aunque impide la visión del astro.

Sirios

De varón: Efrén, Naamtala, Afrat, Yusef (José), Babylas, Nasrala, Girges (Jorge), Qurosh, Dumet, Sarkis, Yawad, Samir, Charbel, Asaf y Iakub (Jacobo).

De mujer: Marian (María), Butrsie, Anisa, Rafka, Mishieh (Cristina), Marta, Zineb, Malika, Arkia, Aicha,

Árabes

De varón: Abdalmalik, Abdalá, Mahoma, Mehmet, Alí, Ibrahim (Abraham), Ismail (Ismael), Yusuf (José), Yafar, Hasan, Ahmed, Omar, Yalid, Musa (Moisés) y Nuh (Noé).

De mujer: Fátima (hija del Profeta y esposa de Alí), Aisa, Zaynad, Mirian (María), Yaliya (primera esposa del Profeta), Amina (madre del Profeta), Nuriya, Yasmína, Rabiah, Abla, Laila, Zulaiya, Soraya, Dunyazad y Tamara.

Sólo era una pregunta, no había nada que temer. Eso decían. Pero eran demonios, ¿cómo iba a confiar en ellos? Hacía tanto tiempo que no confiaba en nadie, ni en sí misma, ni en el Altísimo, que creer algo, por una vez, aunque supiera que era mentira, era tan tentador...

Alicia, pequeña... -El bellissimo demonio femenino miró al despojo humano que se tambaleaba ante ella con un gesto de preocupación -¿No quieres contestar? No lo hagas si no quieres, no estas obligada -Sus ojos se volvieron hacia el caballero demoníaco que la sujetaba -¿Qué le han hecho a esta mujer? No contestes idiota, ya sé la respuesta -El caballero emitió un zumbido corto pero fuerte -Ese idiota del marqués deja hacer y deshacer a su capricho y no se molesta en ver las señales.

La mujer hizo un gesto con su mano y el encapuchado se deslizó hacia Alicia. Sus dedos de nuevo surcaron su rostro.

-Sólo te dolerá un momento.

-No le dolerá nada -Corrigió el otro demonio mientras deslizaba sus dedos por su larga y brillante melena negra.

Alicia sintió algo muy entraño, algo que jamás había sentido. Algo placentero, pero que en su interior sintió como sucio y prohibido. Duró unos segundos y cuando el ser retiró sus manos y se alejó, la joven notó renovadas sus fuerzas y recuperada su juventud. Sin poder creerlo, retrocedió para alejarse del caballero infernal que hasta ese momento le había servido de sujeción mientras tocaba su rostro y miraba sus manos sin salir de su asombro. Por medio de sus artes oscuras, aquel ser había deshecho la maldición que sobre ella pesaba y le había devuelto el vigor y la apariencia que por su juventud le correspondía.

-Contestarás ahora a la pregunta, ¿verdad? No tengas miedo, pequeña, no es tu mal lo que perseguimos.

El demonio contempló a la joven, más asustada si cabe ahora que tenía fuerzas para estarlo. Luego dirigió sendas miradas al caballero de la armadura negra y al encapuchado y ambos

comprendieron al instante y tras hacerle una reverencia salieron de la estancia con presteza.

-Ahora estamos solas, tú y yo. Las mujeres nos entendemos muy bien, ¿verdad?

Alicia se dio cuenta de que la frase del demonio significaba más de una cosa, pero no supo qué.

-Tú no eres una mujer -Replicó.

-Pero lo fui y recuerdo bien lo que se siente -Puntualizó el demonio.

-¿Puedo preguntar yo una cosa antes de contestarte?

El demonio se acercó a Alicia lentamente, como si temiera espantar a un animal asustado. Ella le contemplaba con los ojos muy abiertos, congelada por una sensación de respeto antinatural que nunca antes había sentido. El demonio la tomó de las manos primero, y luego la acarició la mejilla.

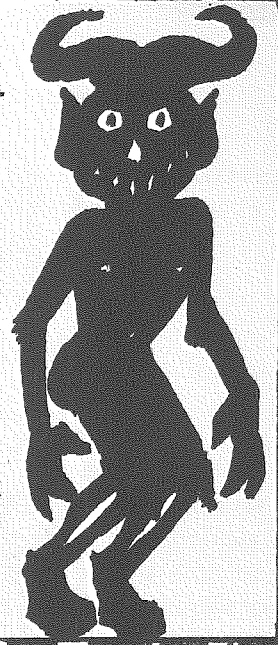
-Pregúntame lo que quieras, pequeña, has sufrido tanto... - Sus labios depositaron un beso en la frente de Alicia y esta se estremeció poseída por una emoción extraña y ajena a ella.

-¿Cuál es tu nombre? -Acertó a decir tiritando con un hilo de voz.

-Mi nombre es Lilith, ¿satisfecha? Ahora contéstame: ¿Qué serías capaz de hacer por amor?



CAPÍTULO V LEGIÓN



EL VIENTRE DE LAS MUJERES ESTÁ EXHAUSTO, NINGUNO DE
ELLOS VÓLVERÁ A CONCEBIR A UN YALID

ABU BAKR

Demonios

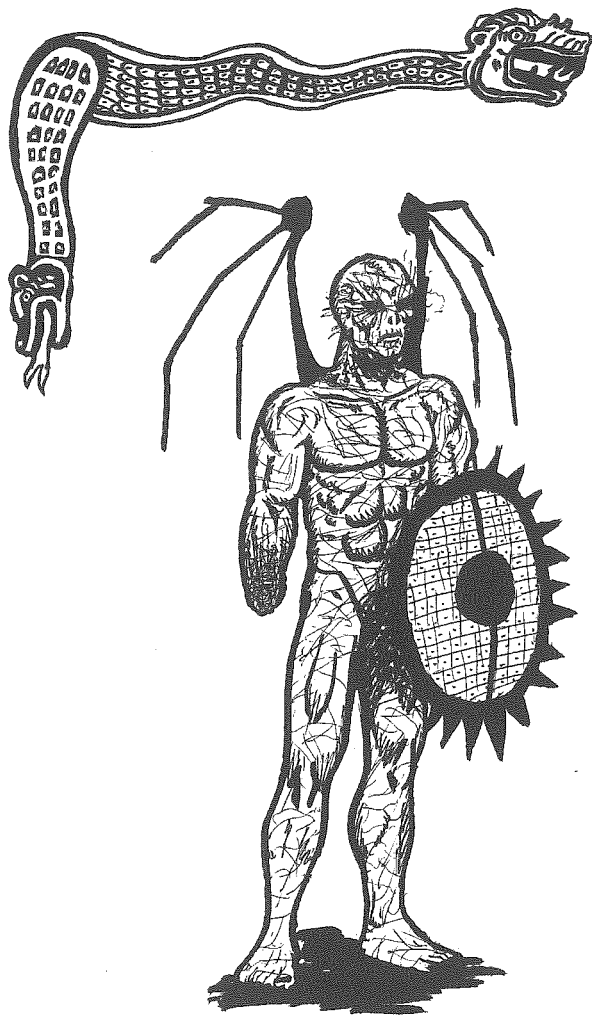
Gamigym

Marqués del Quinto Círculo y de Sodoma, vasallo del duque Batymh que es a su vez vasallo del príncipe Zapan, que lo es de Satanás. Es uno de los elitistas primeros caídos. No dudó en aliarse con Lucifer cuando este protestó la injusticia que estaba haciendo Dios con el Hombre, al elevarlo por encima de los ángeles. Como Él, fue derrotado y sufrió la terrible Caída. Por todo esto, desde la creación del Infierno, estuvo bien colocado y siempre perteneció a la nobleza infernal, incluso llegó a ser príncipe, pero todo se vino a bajo cuando fue incapaz de evitar el nacimiento de Jesucristo. Este sonoro fracaso le condenó a ser un lutín. Desde esa condición marginal y humillante volvió a escalar puestos hasta que llegó a ser marqués poco antes de la Invasión. La concesión del marquesado en la superficie y la responsabilidad de ese puesto le hacía pensar, que con un poco más de trabajo, un ducado estaba cerca pero todo se truncó con la usurpación de su vasallo más cercano, su mano derecha.

Ahora esta a punto de cumplir los dos siglos de cautiverio. Los va a celebrar en las ruinas de Petra prisionero de los yinns aliados del "marqués". Permanece cautivo, custodiado por estos y encerrado por brujerías poderosas que le dificultan sobremanera la huida. A pesar de todo eso Gamigym es un poderoso y experimentado demonio, por lo que tiene casi ultimada su huida. Ha tentado a unos yinns para que le ayuden a huir a cambio de más poder, por ahora esta probando su lealtad y hasta donde llega, antes de revelar todo ese gran plan que lleva rumiando desde hace casi dos siglos.

Apariencia

Gamigym no ha podido transformar su cuerpo, aún conserva las horribles secuelas de la Caída en su aspecto. Su cuerpo esta surcado de cicatrices echas por la Cólera de Dios, aún le queda restos retorcidos de sus alas y es manco gracias al ángel San Miguel. Por ello es un demonio cruel y vengativo que no soporta ver la Creación de Dios, y sólo encuentra consuelo en su destrucción y vejación. Lo



peor de todo son sus ojos incendiados que reflejan el odio milenario de este ángel caído.

Características

FORTALEZA 6
 DESTREZA 6
 INTELIGENCIA 6
 PERCEPCIÓN 6
 PRESENCIA 1 (Elocuencia +2)
 PODER 6

Habilidades

Atletismo 5, Enigmas 5, Farsa 6, Expresión 5, Intimidación 7, Liderazgo 4 y Escudo 6.

Poderes

Destrucción 8, Ignición 8, Maldición 6, Plaga 5 y Transformación 5.

Otras Puntuaciones

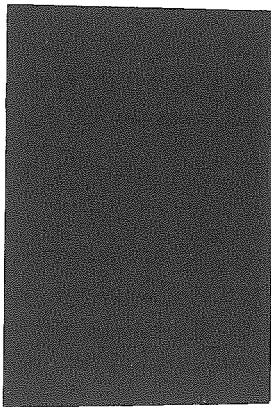
Heridas letales 10
Aturdimiento 10
 Herida Leve 6, Herida Seria 12, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24 y Herida Mortal 30.
Modificador Básico de Reacción 3

Ataque

Ignición Tirada 8 [6] MR 3 F 9 Ab

Ermeretikyas

Es un demonio del montón, de esos que no se sabe cual es su origen. Es un demonio sin linaje pues se desconocen sus progenitores. Su ascenso esta ligado al del marqués Gamigym, le ha seguido solícitamente desde que eran lutines, pero la ambición se ha interpuesto entre ellos como siempre hace en los asuntos demoniacos. El nuevo poder adquirido por su señor, los territorios, los vasallos, todo hizo a Ermeretikyas cavilar un plan por el cual conseguir ser el marqués. Pero un demonio como él no tenía respaldo ninguno y temió perder su puesto aunque lo hubiese ganado legítimamente, así que no tuvo más remedio que ocultar su hazaña y esperar al momento adecuado en el que la nobleza infernal no pudiese más que admitirle en sus filas. Desde ese momento ha estado sometido a una gran presión que le ha hecho encerrarse en su castillo, el miedo a ser descubierto y las represalias le ha hecho ir abandonando



paulatinamente el gobierno de los feudos, e ir retrasando cada vez más la revelación de su jugada maestra. Como a la gente de su calaña, el tiempo juega en su contra.

Experiencia

Su verdadera forma es un simple rectángulo negro sin sombras ni reflejos, con la capacidad de sentir y hablar.

Características

FORTALEZA 5 (Fuerza -2)
 DESTREZA 5
 INTELIGENCIA 7
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 1 (Elocuencia +4)
 PODER 4

Habilidades

Conocimiento del lugar (Marca de las Reliquias 3), Expresión 4, Farsa 6, Ocultismo 7, Pelea 4, Indagación 5 y Vigilancia 4.

Poderes

Viaje 7, Metamorfosis 6, Incorporeidad 2, Armadura 4 y un montón de conjuros.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20 y Herida Mortal 25.

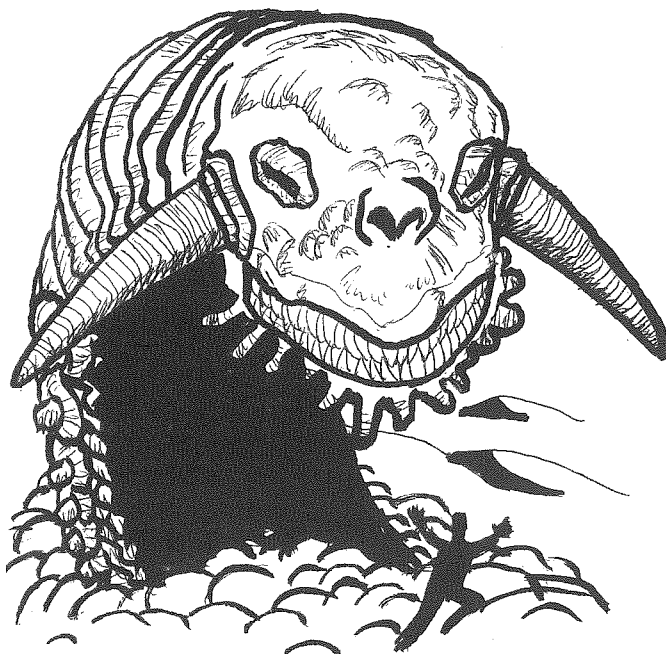
Modificador Básico de Reacción: 3

Ataque

Borde	Tirada 4 [5]	MR3	F 4 Cr
Esquina	Tirada 4 [5]	MR3	F 4 Pr

Ahmat

Es hijo de Leviatán y uno de los caballeros de la orden de la Carne y la Sangre más jóvenes. Es un demonio apenas con mente que ha tomado un cariño inusitado al desierto por lo que ha hecho de él su hogar. Un hogar que protege celosamente de los humanos y los demonios, no dejando a nadie entrar en él. Esta protección de su territorio la hace efectiva gracias a su descomunal cuerpo, que crece cada año desde su alumbramiento sin dar razones de que vaya a parar algún día. Viaja y se oculta debajo de la arena, no emerge hasta que esta encima de sus presas, las cuales intenta engullir enseguida y continuar viaje. El único punto débil es la carne que esta entre los anillos, si se dejase al descubierto, aunque sólo fuese una parte, ya sólo el dolor





producido por la arena y el aire le sería bastante insufrible.

Apariencia

Es una enorme lombriz de color marrón verdoso, cornuda, con unas grandes fauces adornadas con miríadas de colmillos y con un par de ojos ciegos para diferenciar un extremo del otro.

Características

FORTALEZA 7
 DESTREZA 5 (Rapidez +2)
 INTELIGENCIA 1
 PERCEPCIÓN 6
 PRESENCIA 0
 PODER 5

Habilidades

Atletismo 6, Pelea 3 y Vigilancia 6

Poderes

Alacridad 3, Armadura 7, Armamento 7 y Regeneración 3

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 14
Heridas Letales: 12
 Herida Leve 7, Herida Seria 14, Herida Grave 21, Herida Muy Grave 28 y Herida Mortal 35.
Modificador Básico de Reacción: 3

Ataque

Arrollamiento* Tirada 3 [5] MR 4
 F 7 Cn

Cornada* Tirada 3 [5] MR 4 F 7 Pr

Mordisco Tirada 3 [5] MR 4 F 11 Cr

* Tened en cuenta que Ahmat siempre esta en movimiento por lo que se ha de aplicar las reglas de carga.



Burgomaestre gytfd

Es el burgomaestre más importante de la marca. Se hizo con el gobierno de Ur usurpando el puesto. Supo ver en los caldeos lo que verdaderamente eran, así que se alió con ellos prometiéndoles privilegios para que apoyasen sus ambiciones. El golpe de mano fue exitoso y se expulsó al anterior burgomaestre. Desde entonces gytfdM y los caldeos forman una alianza que da estabilidad a la

ciudad. Esta extraña alianza infernal es la que ha permitido que los poderes rectores de la ciudad comiencen a ser un punto de referencia alternativo de la marca. En un faro al que acuden muchos demonios para pedir favores o hacer tratos. Un faro que cada vez brilla con más intensidad gracias al aislamiento creciente del marqués. Esta preeminencia esta siendo llevada bien por el burgomaestre que, prudentemente, ahora no la quiere utilizar para respaldar ningún plan excesivamente ambicioso.

Apariencia

Es un gigantesco hombre con cuatro alas con las que vuela sobre sus dominios, siempre armado y con una cabeza bestial y peluda coronando un cuello grueso.

Características

FORTALEZA 5 (Fuerza +1)
 DESTREZA 5 (Agilidad +1, Rapidez -2)
 INTELIGENCIA 4 (Sagacidad +1)
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 0 (Elocuencia +2)
 PODER 4

Habilidades

Intimidación 5, Liderazgo 6, Conocimiento del Lugar (Ur) 5, Maza 6 y Escudo 4

Poderes

Empatía 5, Necromancia 3, Atadura 5

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas letales: 20

Herida Leve 5 Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Letal 25

Modificador Básico de Reacción: 4

Ataque

Mayal Tirada 6 [7] MR 6 F 13 Cn

Efrén (Karkay)

Es el nuevo valor de los maradaitas, y antiguo demonio errante. Desde siempre ha rondado las cercanías de los asentamientos del Hombre dispuesto a llevar a la condenación a los más descuidados o a los más audaces. Niños, mujeres o hombres, a él no le importa cuáles son sus víctimas, lo importante es que

las condene al Infierno. Nunca había llegado tan lejos, nunca había estado en una posición tan buena, así que no esta dispuesto a que ningún demonio conozca su secreto. Él quiere acaparar con todo para que todo revierta en su beneficio. Él sabe que se podría utilizar su infiltración para asestar un golpe mortal a los pobres hombres que viven refugiados en las montañas, todavía a salvo de los señores del Infierno, pero eso no le interesa. Lo que le interesa es convertir a los cristianos en unos locos sanguinarios que se condenen a sí mismos por la Ira, y cuando todo le exceda, beneficiarse de la información que haya obtenido.

Apariencia

En su aspecto normal, es un demonio humanoide con patas de gallina y con la cabeza en el pecho.

Características

FORTALEZA 3 (Fuerza +1)
 DESTREZA 4
 INTELIGENCIA 3 (Sagacidad +2)
 PERCEPCIÓN 2
 PRESENCIA 2 (Elocuencia +2)
 PODER 3

Habilidades

Hacha 2, Escudo 1, Atletismo 3, Vigilancia 3, Discreción 3, Farsa 4, Liderazgo 2 y Pelea 2.

Poderes

Ocultación 5, Metamorfosis 4, Turbación (ira) 4 y Ensoñación 2.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12 y Herida Mortal 15.

Modificador Básico de Reacción: 3

Ataques

Francisca Tirada 2 [4] MR 4 F 6 Cr





Servidores del Mal

Shamskabad

Es el jefe de una tribu yinn formada por los repudiados y los exiliados involuntariamente de las demás tribus yinn de la marca. Ellos se refugiaron en la recientemente abandonada Petra y allí se pelearon unos con otros hasta la Invasión, momento en el cual se mantuvieron ocultos temiendo la intervención de Alá. Cuando quedó claro que no pasaba nada, se avino a pactar con Ermeretikyas por poder para él y su tribu, el deseo de venganza es muy obsesivo y duradero en las criaturas longevas. Ahora la megalomanía alentada por Ermeretikyas es ayudada por los embajadores yinn del sur que piden su participación en el plan de igualdad yinn.

Experiencia

Como todos los yinn es intangible, pero las formas que más le gusta adoptar son la de un perro negro cuando está en las ruinas de Petra y la de un enano jorobado cuando va a las ciudades demoniacas.

Características

FORTALEZA 3
 DESTREZA 5 (Rapidez +1)
 INTELIGENCIA 2 (Razonamiento +1)
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 2 (Carisma -1)
 PODER 4

Habilidades

Espada 4, Arco 4, Intimidación 5,
 Conocimiento del Lugar (ciudades yinn) 3,
 Atletismo 5 y Expresión 2.

Poderes

Incorporeidad 3, Posesión 3, Alacridad 2,
 Maldición 4 e Ilusionismo 3

Otra Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9,
 Herida Muy Grave 12 y Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 3

Ataque

Cimitarra	Tirada 4 [5]	MR 4	F 5 Cr
Arco Comp.	Tirada 4 [5]	MR 5	F 4 Pr

Abdaluzbel

Ocupa un puesto relativamente poderoso, arzobispo, aunque tiene poco sobre lo que mandar, su independencia le hace ser bastante omnipotente con las cosas de la Iglesia. De todas formas lo que quiere ser es antipapa, el actual ya lleva mucho tiempo a salvo de las torturas del Infierno. Para ello, ha de hacerse verdaderamente importante para que le llamen a Roma. Una buena forma es aumentar el número de feligreses de la marca, tener un número de seguidores que le proporcionen más poder y le hagan más llamativo.

El arzobispo Abdaluzbel renegó de Dios cuando llegó a adulto. Nació en Antioquía y vio a sufrir a mucha gente, incluso a sí mismo, cuando le ofrecieron una vida mejor no renunció, para él Dios está muerto, lo que ve todos los días se lo confirma. Su ascensión fue normal, no levantó sospechas y diligentemente se hizo con el obispado. Hoy intenta trasladar su visión, su verdad a todos los humanos de la marca, lo cual le enfrenta con todos los demonios pues lo que pretende es acabar con el rebaño. Tal es la incomodidad que empieza a producir que el burgomaestre de Antioquía planea matarle.

Experiencia

La de un hombre en la cincuentena, aunque tiene aspecto sano y es uno de los pocos humanos gordos, se nota que ha sufrido. Cicatrices surcan su piel y aún algunas noches, tiene pesadillas en las que revive sus sufrimientos más horribles.

Características

FORTALEZA 3
 DESTREZA 3 (Rapidez -1)
 INTELIGENCIA 3 (Erudición +1)
 PERCEPCIÓN 2
 PRESENCIA 3 (Carisma +1)
 VOLUNTAD 4
 PODER 3

Habilidades

Lectura/Escritura latín 3, Habla latín 3, Teología (cristiana) 2, Teología (satanismo) 3, Ciencia 3, Conocimiento del Lugar (Antioquía) 3, Conocimiento del Lugar (Marca de las Reliquias) 3, Ocultismo 4, Demonología 3, Expresión 4, Farsa 5, Labor (cantería) 2 y Maña 2.

Poderes

Tentación 3 (Avaricia) y conjuros y amuletos.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8 y Herida Mortal 10.

Modificador Básico de Reacción: 5

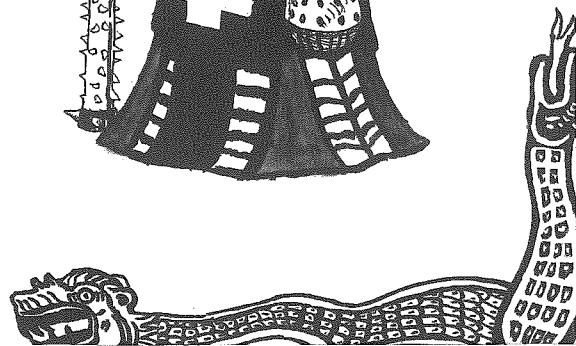
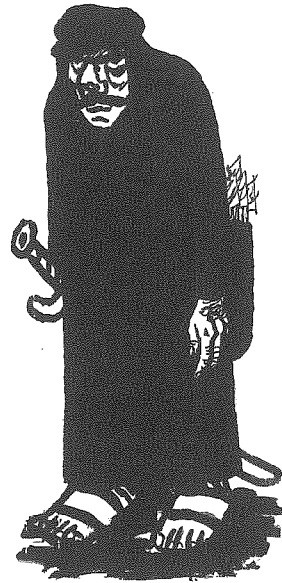
Ataque

Báculo arzobispal (Artefacto Nivel 4, Poder 3, Ignición 3, No tiene penalización por acción repetida):

Ignición Tirada 3 [3] MR 5 F 4. Ab

Sin-Idinnam

La vida de Sin-Idinnam es diferente totalmente a la del obispo. El es hijo de un caldeo que le arrancó de su madre musulmana para que le educase otro caldeo. De todo ello orgulloso, aunque no ha conocido a su padre, esta orgulloso de él por proporcionarle la vida que lleva. Fue educado en los preceptos de los caldeos, por lo que es una persona soberbia que considera escoria a los demás y a los caldeos como la máxima expresión que puede llegar a ser un humano. Es un brujo poderoso, además sabe (por experiencia) que sólo es destronable el Gran Caldeo si se cuenta con el apoyo de los demonios, por lo que es extremadamente cuidadoso o tal vez paranoico.





Lo más terrible de su posición son las entrevistas con Sin (Zapan). Estar en una pequeña habitación con ese ser, es algo terrorífico. Ver su aspecto monstruoso, oler el Infierno, oír hablarle de cosas terribles es insufrible. Sobre todo saber que da igual lo que sea uno, porque no se pueden evitar los caprichos del príncipe del Infierno.

Apariencia

Es un cuarentón anodino, si no fuese por sus vestiduras de Gran Caldeo, aparatosas, vistosas y de gala.

Características

FORTALEZA 2 (Vitalidad +1)
 DESTREZA 3 (Habilidad +2)
 INTELIGENCIA 4 (Sagacidad +1)
 PERCEPCIÓN 2
 PRESENCIA 2 (Elocuencia +2)
 VOLUNTAD 5
 PODER 5

Habilidades

Habla (sumerio) 4, Lectura/Escritura (sumerio) 4, Teología (caldea) 4, Espada 3, Ocultismo 5, Demonología 3, Medicina 4, Expresión 3, Liderazgo 4, Farsa 3 y Ciencia 4

Poderes

Ensoñación 3, Ilusionismo 3, Maldición 3, Invocación 4 y Atadura 4, más conjuros y amuletos.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10
Heridas Letales: 10
 Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8 y Herida Mortal 10.
Modificador Básico de Reacción: 4.

Ataque

Hoz sagrada (Artefacto Nivel 5, Poder 3, Armamento 3 y Corrupción 3)
 Hoz Tirada 3 [5] MR 5 F 5 Cr

Malaquías

El jefe de la comunidad de *hatikva* es un antiguo rabino seducido por Lilith hace muchos siglos. Lo que le perdió fue su ansia de conocimiento. Vendió su alma por saber la verdad de



lo que ha ocurrido desde el principio de los tiempos. Se le transmitió por un sueño esa misma noche, pero a los demonios les fue imposible condensar tanto saber en un sólo sueño y por eso a veces, sin previo aviso, cae en un trance dentro del cual continúan las revelaciones. Los que le han visto en este estado aseguran que mientras pierde la conciencia cuenta las cosas que se relatan en la Biblia como si estuviese allí, por lo que le toman como un profeta.

Hace ya una vida que ocupó su puesto. Su misión aparte de velar por la continuidad de la comunidad, es la investigación de problemas que no tienen que ver con la Nube. Esta trabajando en botánica y brujería, para conseguir neutralizar el efecto nocivo que los demonios ejercen sobre las plantas, ya que las personas dependen de ellas y los demonios, a pesar de todo, necesitan almas.

Apariencia

Su aspecto es el del típico viejo judío, gorrito y ropas negras, larga barba blanca, nariz gan chuda, flaco y bajo. Pero debajo de sus ropas oculta su terrible secreto, sus piernas no son ya totalmente humanas. Sus pies ahora son pezuñas de asno, cosa que oculta con unas ortopedias.

Características

FORTALEZA 1 (Resistencia +1)
 DESTREZA 2 (Rapidez -1)
 INTELIGENCIA 5 (Sagacidad -1, Erudición +2)
 PERCEPCIÓN 2 (Concentración +1)
 PRESENCIA 2,
 PODER 3
 VOLUNTAD 5

Habilidades

Teología (Judaísmo) 4, Expresión 2, Ocultismo 4, Cábala Oscura 4, Ciencia 7, Pelea 4, Liderazgo 3 y Farsa 5.

Poderes

Ocultación 5 y brujería variada.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8 y Herida Mortal 10.

Modificador Básico de Reacción: 4 (3)*

* Con Alacridad.

Ataque

Piernas ortopédicas (Artefacto Nivel 5, Poder 3, Alacridad 3 e Ilusión 3: pies humanos)

Patada Tirada 1 [2] MR 3 F 3 Cn

Yasmina

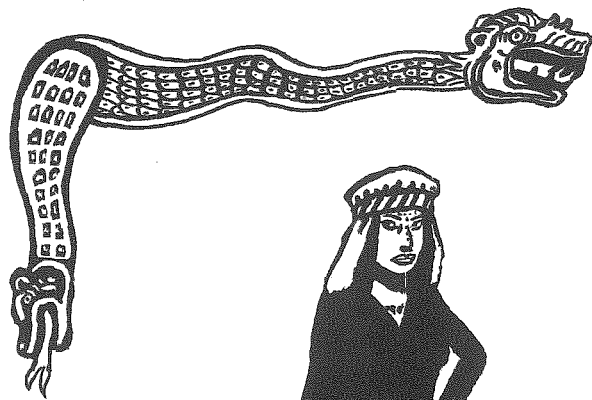
Es una mujer musulmana que, hace bastantes años, hizo un pacto con un demonio. Cuando buscaba comida para su comunidad encontró una cueva, en ella había un demonio apresado por medio de brujería desde antes del Milenio y que quería disfrutar de la nueva situación para los de su condición. El demonio la tentó para que le liberase y la mujer pactó con él, harta de su vida de animal de carga. El pacto era 400 años de vida (sólo morirá de manera violenta y nunca envejecerá) y una aldea sobre la que mandar.

De eso es de lo que disfruta desde entonces. El demonio le ha puesto una aldea de humanos de las ciudades y sobre ellos, ella ejerce un tiránico mando. A lo que dedica sus años ahora, es a recorrer las montañas intentando convencer a las mujeres musulmanas para que dejen de someterse a los hombres y al Corán. Para ello exhibe habilidades propias de un hombre, para demostrar que una mujer puede también, y las riquezas que le proporciona su aldea, para provocar envidia, y siempre se hace acompañar por hombres que cumplen sus más ínfimos caprichos para demostrar que una mujer es capaz de mandar mejor que los hombres. Ya se ha llevado algunas mujeres a su aldea creando una especie de aldea amazona (las mujeres mandan), y empieza a ser una amenaza a tener en cuenta para los esposos musulmanes.

Apariencia

Una mujer semita guapa, de porte altivo y mirada desafiante, vestida siempre con ropas descocadas para escandalizar a Alá.





Características

FORTALEZA 2 (Vitalidad -1)
 DESTREZA 3 (Rapidez +1)
 INTELIGENCIA 3 (Sagacidad +1)
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 3 (Carisma -1)
 VOLUNTAD 2

Habilidades

Supervivencia 3, Espada 3, Cuchillo 4,
 Expresión 3, Lanzamiento 3, Atletismo 3,
 Liderazgo 3, Vigilancia 2, Manejo de Animales
 2, Maña 2, Interpretación (Canto) 2, Labor 3 y
 Discreción 3.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 6, Herida Grave 8,
 Herida Muy Grave 10 y Herida Mortal 12.

Modificador Básico de Reacción: 3

Ataques

Espada	Tirada 3 [3]	MR 4	F 4 Cr
Cuchillo	Tirada 4 [3]	MR 3	F 2Cr

Siervos de Dios



Basilio

El día de su nacimiento estuvo presidido por acontecimientos inusuales, por ello los demonios de la ciudad se pusieron a buscar la causa enseguida. Pocos meses pudo esconderse hasta que las marcas de su cuerpo le delataron. Desde entonces ha vivido en el palacio del burgomaestre. Primero en un ala donde se le proporcionaba todo lo que quería, pero él a pesar de que no le dejaron saber nada de ninguna religión se mantuvo frugal y sobrio. Con su adolescencia el burgomaestre insistió en su intento de tentarlo y a la cantidad de objetos y manjares que constantemente le tentaban se le unieron mujeres, pero él siguió llevando una vida apostólica. Poco tiempo después el burgomaestre decidió hacerle caer en una herejía, pero él la rechazó a pesar de su ignorancia en estos temas. Además aprovechó la libertad que le había dado el burgomaestre para llegar a



una iglesia y allí confirmar lo que sabía en su interior. El burgomaestre se enteró de su bautismo y montó en cólera. Le sometió a una tortura cruelmente dolorosa y prolongada, el burgomaestre le hizo todo lo malo que se puede hacer a un hombre sin matarle. Cuando se tranquilizó, le puso permanente vigilancia y le metió en una celda, donde sale sólo para ser vejado, burlado y humillado.

Aún no sabe para que ha sido elegido, pero sabe de su condición, sabe que Dios le ha conferido una gran responsabilidad. Una voz celestial le acompaña desde que puede recordar. Una voz cálida, suave, de mujer, le habla haciéndole compañía y olvidar las penas de este mundo. Una voz que le ha enseñado, consolado y protegido. Le enseñó sobre Dios y lo que Él espera del Hombre, le consoló en cada penalidad que sufrió y le protegió siempre del pecado y de la herejía, aconsejándole qué elegir y qué evitar. Ahora, la voz le proporciona alivio ante las torturas de los demonios, le salva del dolor y la desesperación. Le transmite visiones del Cielo para fortalecerle ante las duras pruebas a las que le someten los diablos.

Experiencia

Era un joven bien alimentado y sano, hoy es una piltrafa. Las tensiones y las torturas a las que se ha visto sometido los últimos años, le ha llenado de cicatrices, empalidecido la piel, encanecido el pelo, dejado tuerto y en los huesos.

Características

FORTALEZA 2 (Resistencia -1)

DESTREZA 2 (Rapidez -1)

INTELIGENCIA 3

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 2 (Elocuencia +2)

VOLUNTAD 4

VIRTUD 5

GRACIA 5

Habilidades

Teología (cristiana) 5, Lectura/escritura Griego 3, Expresión 5 e Interpretación (Cantar) 4

Dones

Inspirar 0, Orar 0 y Resistir 0.

Votos

Castidad e Indulgencia.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

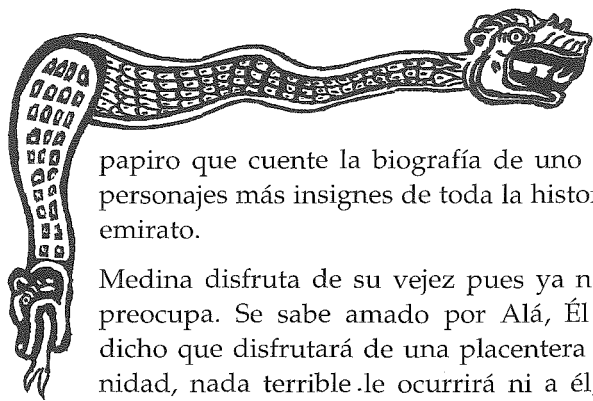
Herida Leve 1, Herida Seria 2, Herida Grave 3, Herida Muy Grave 4 y Herida Mortal 5.

Modificador Básico de Reacción: 5

Medina

Nació esclavo, hijo de un largo linaje de esclavos. Fue el criado personal del hijo del emir y con él partió para ver el Barktan cuando ambos eran adolescentes. Se escaparon ellos dos solos y consiguieron llegar después de mil penalidades de las que aún tiene secuelas. Tras adorarlo, volvieron felices por su hazaña y por sentirse amados por Alá. Su llegada casi dos años después trajo la muerte del hijo del emir y su propio encumbramiento como nuevo emir, puesto que hacía años que nadie había hecho ese viaje y vuelto para que los creyentes viesen el Barktan por medio de su relato.

Se casó con una esclava a la que liberó. Esperó hasta que su hijo cumpliera los 15 para cederle el emirato y dejó a su familia para peregrinar de nuevo, tal y como empezó a desear cuando los problemas de su puesto empezaron a agobiarse. Esta vez comandó a unos peregrinos, consiguieron llegar la mayoría. Volvió porque así un ángel se lo comunicó, ya que su plan era quedarse en la comunidad del Barktan para siempre. Una vez en su casa, se encontró con la muerte de su hijo que había enloquecido por un súcubo. Pero no tomó el título de emir, fue regente de su nieto que apenas tenía 3 años. Volvió a dejar a su nieto y a su madre, cuando este cumplió 15 y pudo ser emir, para ver el Barktan. Sobre la cincuentena llegó de nuevo al Barktan, con gran júbilo de aquella comunidad al ver como un musulmán era capaz de semejante hazaña. Pero tampoco pudo quedarse, de nuevo un ángel mensajero de Alá el Grande le obligó a marchar de nuevo. La vuelta fue muy dura, perdió un ojo (él cree que es por desafiar a Alá abandonando su cargo) y si no es por el pedazo de Barktan que le regalaron, no habría llegado nunca. Desde entonces descansa en su comunidad, cuidando de los niños pequeños. Mientras, su nieto ha ordenado escribir un



papiro que cuente la biografía de uno de los personajes más insignes de toda la historia del emirato.

Medina disfruta de su vejez pues ya nada le preocupa. Se sabe amado por Alá, Él le ha dicho que disfrutará de una placentera ancianidad, nada terrible le ocurrirá ni a él, ni al emirato mientras él viva. Todo ello le proporciona serenidad y paz, cosas que intenta transmitir a todo el que interacciona con él. Aunque él sabe que todo va a ser pasajero, es feliz con el destino que ha conseguido, orgulloso de ser un creyente ejemplar y esperanzado porque, a pesar de todo lo que ocurrirá, sabe que el pedazo de Barktan que heredará su nieto es importante para la guerra entre el Cielo y el Infierno.

Experiencia

Un viejo parduzco, de cabello blanco, piel estropeada por el sol y la arena y tuerto. Siempre viste con una sencilla túnica blanca y con una bolsita de cuero, que oculta para los demás, que contiene su pedazo de Barktan.

Características

FORTALEZA 2
 DESTREZA 2
 INTELIGENCIA 3
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 2
 VOLUNTAD 4
 VIRTUD 4
 GRACIA 5

Habilidades

Supervivencia 5, Vigilancia 4, Discreción 4, Maza 4, Escudo 3, Arco 3, Conocimiento del Lugar (Ruta del Barktan) 4, Atletismo 4, Pelea 3 y Manejo de Animales 2.

Dones

Viento de Alá 0 y Agua de Alá 0

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10
Heridas Letales: 10
 Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8 y Herida Mortal 10.
Modificador Básico de Reacción: 4

Ataques

Maza Corta Tirada 4 [2] MR 5 F 5 Cn
 Arco Comp. Tirada 4 [2] MR 5 F 3Pr

Abu Mahoma Ibn Medina

Es un hombre abrumado, se ve en su porte y en su semblante. El peso de ser el hombre más importante del emirato es una pesada carga para él, parece incluso física, pues se mueve como si tuviese una pesado fardo sobre sus hombros. El peso no sólo lo siente por ocupar el cargo de emir, mucho más pesado que antes del Milenio, sino por ser el nieto de Medina, por ser emir desde los quince años, por el destino de su padre y por otras paranoias. A diferencia de su abuelo y su padre es un hombre más de reflexión que de acción. El regir destinos de hombres en un mundo dominado por los demonios no es tarea fácil, las consecuencias de una política errónea son terribles, pues suponen la condenación de las almas. Esa responsabilidad le abruma. El ser pariente del hombre más importante del emirato de los últimos años es algo estresante pues se siente comparado constantemente con él. Eso sólo sin pensar en el hecho de que su abuelo ha sido el único que ha sido capaz de ocupar el cargo de emir varias décadas en el último siglo, y que parece el único capaz de desempeñar ese cargo mientras esté vivo. El terrible destino de su padre es algo que también lo carcome, su padre fue educado por su abuelo, un creyente bendito por Alá, y no pudo salvarse de la perdición, este hecho le reconcome con dudas a las que no encuentra respuesta. En resumen, para él el mundo esta lleno de preguntas importantísimas que es incapaz de responder.

A ello hay que sumar las preocupaciones del emirato, sabe del descontento de los dhimmíes, sabe que la gente empieza a olvidar el prestigio de su familia, sobre todo porque ellos no han recibido ninguna ventaja de ello. En suma, el emirato empieza a resentirse por que lleva decenios sin ningún cambio, los emires negros eran su última esperanza y sienten que se equivocaron otra vez. No sabe qué hacer, ha pedido ayuda a su abuelo pero este ya no quiere saber nada del emirato. Sólo tiene la ayuda de sus amigos de la infancia que comparten con él la carga del poder. Pues para él desde un principio fue agobiante.

Apariencia

Un joven atlético, alto, de cara triste, de tez morena y rasgos semitas.

Características

Fortaleza 3

Destreza 3

Inteligencia 2

Percepción 2

Presencia 2 (Atractivo +1)

Voluntad 2

Virtud 3

Gracia 0

Habilidades

Conocimiento del Lugar (emirato del Líbano) 4, Teología (musulmana) 2, Espada 3, Escudo 1, Arco Compuesto 3, Cuchillo 2, Ciencia 2, Atletismo 3 y Pelea 2.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12 y Herida Mortal 15.

Modificador Básico de Reacción: 4

Ataques

Cimitarra Tirada 3 [3] MR 5 F 4Cr

Arco Comp. Tirada 3 [3] MR 5 F 4Pr

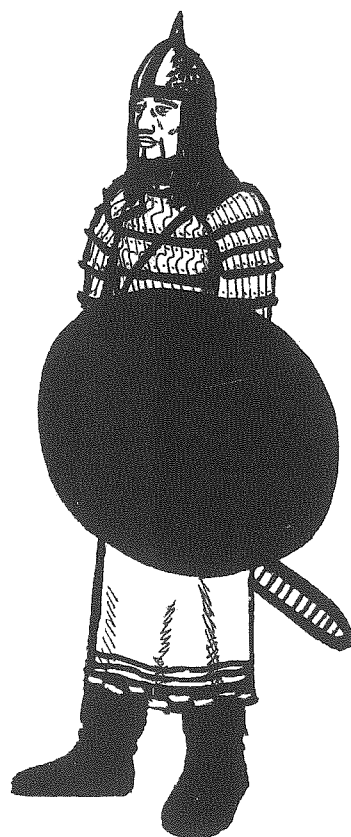
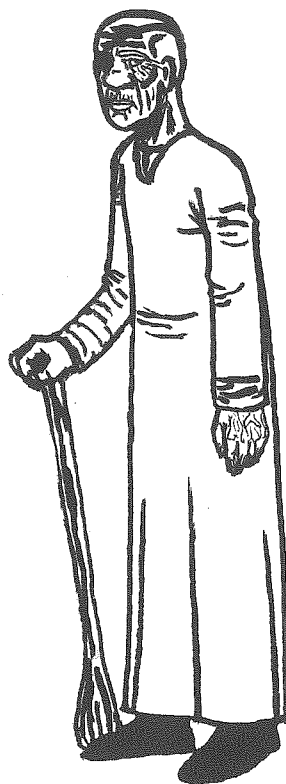
Abu Suleimán ibn Hassán al-

Darwanubda

Es ahora el adalid más famoso del emirato. Por ello, y por ser el miembro más prestigioso de la comunidad de Damasco es el candidato alternativo al emirato. Eso le llena de orgullo, pero no actúa para desbancar al emir. Él sigue arriesgando su vida para destacar y con un amor en cada comunidad. Por ello tiene tantos seguidores como detractores, además de ser el objetivo de los maradaitas más radicales.

Apariencia

Un atractivo semita, de barba y bigote bien cuidados, con una nariz igual al pico de su halcón, de buenas maneras e impulsivo y de fácil enfado.





Características
 FORTALEZA 3
 DESTREZA 4
 INTELIGENCIA 2
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 2
 VOLUNTAD 4
 VIRTUD 3
 GRACIA 3

Habilidades

Supervivencia 3, Manejo de Animales 3, Discreción 3, Vigilancia 4, Maza 4, Escudo 2, Arco 2, Conocimiento del Lugar (Emirato del Líbano) 4 e Interpretación (Poesía) 2.

Dones

Piedra de Alá 0 y Fuego de Alá 0.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12 y Herida Mortal 15.

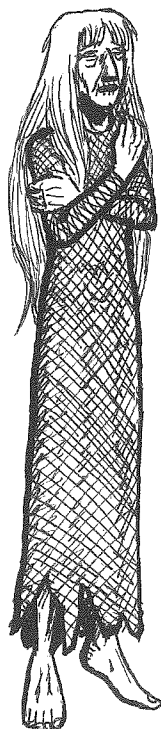
Modificador Básico de Reacción: 4.

Ataques

Maza Larga	Tirada 4 [4]	MR 5	F 7 Cn
Arco Comp.	Tirada 2 [4]	MR 5	F 4 Pr

Rafka

Es la ermitaña maronita que guarda actualmente la Vera Cruz. Ya es vieja y muy experimentada. Ha tenido que soportar muchos ataques de los demonios que ha podido superar gracias a la reliquia que guarda según el Plan de Dios. Es una persona que ha tenido más contacto con los demonios que con la humanidad. Últimamente la reliquia le asalta con pesadillas sobre la condición de Basilio. El ver sus sufrimientos no le deja dormir, por lo que reza por él, por la salvación de su alma y porque algún creyente pase por las cercanías de su cueva para pedirle auxilio para el elegido de Antioquía, además ha arrancado un pequeño trozo de madera del tronco vertical de la cruz para que ayude a los rescatadores.



Experiencia

Una vieja delgada, sucia, pelo largo descuidado, presa de los achaques de la edad y corta de vista.

Características

FORTALEZA 2
 DESTREZA 2
 INTELIGENCIA 3
 PERCEPCIÓN 2 (CONCENTRACIÓN +1)
 PRESENCIA 2
 VOLUNTAD 3
 VIRTUD 5
 GRACIA 4

Habilidades

Teología 3, Leer/Escribir arameo 3, varias Labores a 2, Supervivencia, 2 Discreción 3 y Vigilancia 4

Dones

Exorcizar 0; Orar 0 y Resistir 0.

Votos

Castidad y Soledad.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8 y Herida Mortal 10.

Modificador Básico de Reacción: 4

Jeroboam

Es el *gaón*, el jefe de toda la comunidad judía del emirato, su representante ante el emir. Es el más anciano de los judíos y el más sabio, casi tanto como los rabinos anteriores al Milenio. Él es consciente ya de que poco lo que queda, por ello ya todo se lo ha confiado a su hijo y sucesor. Sólo atiende a aquellos que le vienen a ver personalmente. Su mayor preocupación ahora es desentrañar su último misterio cabalístico, algo se cierne sobre la marca, algo revolucionario y las letras y los números no le dicen nada.

Experiencia

Viejo consumido y arrugado, ya sólo puede moverse en una silla de ruedas inventada/fabricada por la comunidad de

Hatikva y ver a través de unas gruesas gafas de la misma procedencia.

Características

FORTALEZA 1 (RESISTENCIA +1)
 DESTREZA 1
 INTELIGENCIA 4
 PERCEPCIÓN 1
 PRESENCIA 1 (ELOCUCIÓN +2)
 VOLUNTAD 3
 VIRTUD 5
 GRACIA 3

Habilidades

Habla árabe 3, Lectura/Escritura árabe 3, Habla hebreo 4, Lectura/Escritura hebreo 4, Cábala 4, Teología (judaísmo) 5, Enigmas 2 y Liderazgo 2.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

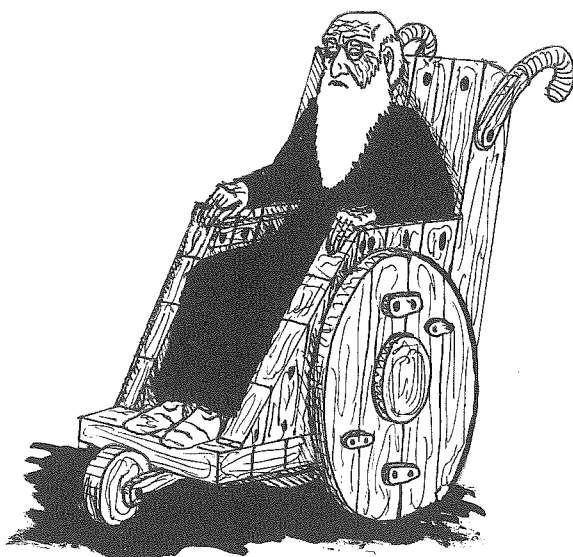
Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8 y Herida Mortal 10.

Modificador Básico de Reacción: 4.

Ataques

Los de su Golem enfermero (ver Golem del libro básico).



CANTO DE LA DIOSA DE LA LUCHA NEGRA

ΠΟΣΟΤΡΑΣ ΤΕ ΑΛΑΒΑΜΟΣ ΔΙΟΣΑ

ΠΟΣΟΤΡΑΣ ΠΑΧΕΜΟΣ ΠΟΡ ΤΥ ΚΟΣΤΙΛΛΑ, ΚΡΕΧΕΜΟΣ
ΕΝ ΕΛ ΒΡΕΒΕ ΛΑΤΙΔΟ ΔΕ ΤΥ ΑΥΛΛΙΔΟ ΔΕ ΛΥΤΑ,
ΜΟΡΙΜΟΣ ΠΟΡ ΛΑ ΤΙΕΡΡΑ ΚΥΕ ΣΕΚΑΝ ΛΑΣ
ΛΑΓΡΙΜΑΣ ΠΟΡ ΤΥΣ ΗΙΟΣ, ΜΥΕΡΤΟΣ ΜΙΛ ΒΕΚΕΣ
ΚΑΔΑ ΔΙΑ

ΤΥ ΑΒΡΙΣΤΕ ΠΥΕΣΤΡΟΣ ΟΙΟΣ ΚΙΕΓΟΣ, ΣΥΡΥΡΑΝΤΕΣ
ΔΕ ΔΟΛΟΡ Υ ΜΥΕΡΤΕ Υ ΑΗΟΡΑ ΒΕΝ ΠΑΡΑ ΤΙ.

ΠΟΣΟΤΡΑΣ ΤΕ ΑΛΑΒΑΜΟΣ ΔΙΟΣΑ

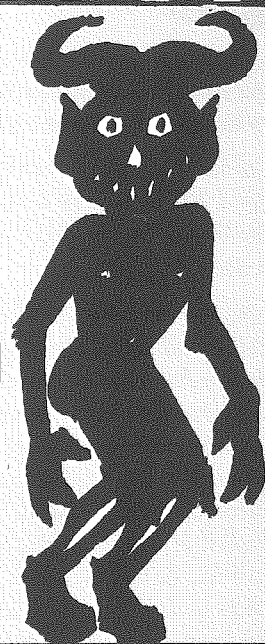
ΠΟΣΟΤΡΑΣ ΤΕ ΕΝΤΡΕΓΑΜΟΣ ΠΥΕΣΤΡΟΣ ΦΡΥΤΟΣ ΑΥΠ
ΙΝΜΑΔΥΡΟΣ, ΒΑΚΙΑΜΟΣ ΠΥΕΣΤΡΟΣ ΒΙΕΝΤΡΕΣ, ΤΕ
ΔΑΜΟΣ ΛΑ ΦΙΕΒΡΕ ΔΕ ΠΥΕΣΤΡΟΣ ΜΥΣΛΟΣ, ΕΛ ΠΥΛΣΟ
ΔΕ ΠΥΕΣΤΡΑΣ ΒΥΛΥΒΑΣ

ΤΥ ΔΕΣΑΤΑΣΤΕ ΠΥΕΣΤΡΑΣ ΛΕΝΓΥΑΣ, ΛΑΣ ΑΦΙΛΑΣΤΕ
ΚΟΝ ΛΑ ΠΙΕΔΡΑ ΔΕ ΤΥ ΒΕΡΔΑΔ, ΛΑ ΥΠΙΚΑ ΦΛΕΧΙΒΙΛΕ
ΚΟΜΟ ΕΛ ΙΥΠΚΟ Υ ΔΥΡΑ ΚΟΜΟ ΕΛ ΡΟΒΛΕ

ΠΟΣΟΤΡΑΣ ΤΕ ΑΛΑΒΑΜΟΣ ΔΙΟΣΑ



VØZ QUE GRITA EN EL DESIERTO



Introducción

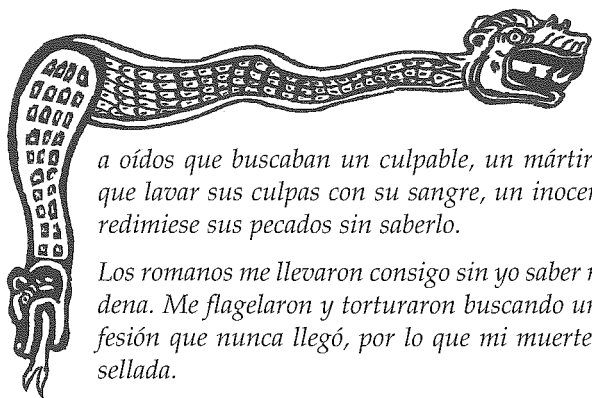
Bueno, la aventura está pensada para Justos cristianos, no tendría sentido que en el grupo de personajes no hubiese ningún creyente de esa religión. Esto es así porque la aventura va de reliquias cristianas, por lo que no tiene mucha razón de ser una composición del grupo sin contar con miembros de esa religión. Se podría jugar sólo con judíos y/o musulmanes poniendo como motivo un intercambio con los cristianos por algo, pero la composición del grupo ideal es que todos sean cristianos. Director de Juego tú verás, el motivo final de la aventura depende de los personajes con los que vayas a jugar.

La aventura trata (lee esto sólo si vas a dirigirla), de la búsqueda de una reliquia que está en un balneario demoníaco en medio del desierto por encargo de un ermitaño visionario. Durante el camino de vuelta los jugadores sentirán el miedo a la noche y conocerán a un fantasma, finalmente descubrirán a su llegada, que ni el ermitaño visionario ni la reliquia, son tales.

Caleb

Nací en Jaffa, en el seno de una familia humilde de agricultores que trabajaban la tierra de sol a sol. Desde pequeño aprendí a ganarme el pan con el sudor de mi frente, pero eso no era suficiente para mí. Era inquieto y revoltoso. Mis padres siempre contaban que preguntaba sobre el origen de la arena del desierto, y que ellos respondían que era una pequeña muestra del poder de Dios. Crecí y algo creció conmigo, una inquietud por saber hasta dónde alcanzaba el desierto y hasta dónde el poder del Altísimo. Me interné en él y descubrí la verdad en mi interior. No era nada nuevo, era algo que siempre había estado conmigo, que siempre me había acompañado sin yo saberlo y sentí la necesidad de despojarme de todo, de no atarme a nada más que a Él. Algo me decía que si le tenía a Él no debía temer nada.

Empecé a predicar, a ensalzar su nombre y a proclamar su poder. Intenté advertirles del peligro que nos acechaba, de que su ira sobrevendría sobre la faz de la Tierra y que todos los que no le tuviesen en su corazón, la padecerían. Grité, pero no me oyeron, aullé con todas mis fuerzas su nombre, pero no me escucharon y mi voz se perdía en la arena que me rodeaba como si se la llevara el viento... Mis prédicas llegaron



a oídos que buscaban un culpable, un mártir con el que lavar sus culpas con su sangre, un inocente que redimiese sus pecados sin saberlo.

Los romanos me llevaron consigo sin yo saber mi condena. Me flagelaron y torturaron buscando una confesión que nunca llegó, por lo que mi muerte estaba sellada.

Los días me perseguían y me maldecían con su soledad en mi celda y mi Dios no me respondía, ¡no me respondía! Las noches estaban llenas de lágrimas y desesperación entre rejas. Entonces fue cuando mi corazón empezó a flaquear... y mis dudas encontraron respuesta, una respuesta no oída en un principio, pero que martilleaba mi mente constantemente. ¡Era inocente!, era un mensajero de Dios, pero de un Dios que no oía mis plegarias, de un Dios que no se compadecía de mí, de un Dios que llamaba mío y que no me protegía cuando más lo necesitaba. ¡Si hubiera tenido una respuesta!, ¡una sola!, pero sólo habitaba el miedo en mi interior, el miedo a morir.

Cuanto más fuerte gritaba en mi interior la desesperación, apareció ante mí. Era un ser pequeño, incluso gracioso, cuya cabeza parecía una enorme pera con pelo rojizo en su parte más alta, su diminuto cuerpo no estaba ni mucho menos en proporción con ella. Salió sin yo darme cuenta de la esquina más oscura y húmeda para perderme. Sus palabras sonaban como una esperanza para mis temores. Me hablaba de una salida, de un pequeño pacto, de un minúsculo precio por un gran favor. Me hablaba de salvarme la vida y yo... maldecía a mi Dios que no me respondía, maldecía mi fe y maldecía el silencio que había en mi corazón cuando le suplicaba piedad. Le oí. ¡Ojalá no lo hubiera hecho! Le escuché y le di lo que me pedía por salvar lo que quedaba de mí después de esos tres días de padecimiento, ¡pero yo no sabía entonces cuáles eran sus planes!, ¡no sabía que mi vida sería sustituida por otra! ¡la de un inocente! Vendí mi alma para salvar mi vida y perder la de otro. Ese ser me

sacó de allí, aún no sé muy bien cómo y empecé a vagar atormentado por mi conciencia y por el espíritu de aquel que se había sacrificado por mí. Viajaba conmigo como un ser errante que no podía ni ascender a los Cielos ni bajar al Infierno por lo que le había hecho. Me acompañaba en mi tormento sin poder hablarme, pero alimentaba mi culpa con su odio por mí. Yo le había quitado la paz de su muerte, era justo.

Desde entonces decidí redimirme con penitencias autoimpuestas. No podía morir en 1300 años, así que, podía hacer todo lo que mi imaginación trastornada, alimentada por mi empeño en salvarme, quisiera imponerme. Pasé 75 años inmerso en el desierto, ya que fue allí donde encontré a Dios, pero entonces no lo hallé. Estuve sentado en una gruta sin moverme otros 50 años, pero todo era inútil.

Pasaron muchos años y siglos de escarnio y mis carnes sufrían todo lo que pasaba por mi mente enferma y cansada de tanto peregrinar. Pasaron muchos años y llegó el maldito día en que, vino el Infierno sobre la Tierra, vino aquí, a buscarme. Conquistaron las ciudades y mataron a sus gentes mientras yo vivía para verlo todo. Me llevaron a una de sus ciudades para hacer conmigo lo que quisieron y yo disfrutaba con ello pensando que sufriendo lo que entonces sufría me salvaría. Fue en esa ciudad donde llegó a mis oídos el paradero del dueño de mi alma y cómo la tenía encerrada en mi zurrón hasta que muriese y pudiese llevarse conmigo para siempre.

Ha pasado mucho tiempo desde entonces y doy gracias a Dios porque sólo me quedan 20 años de tormento. ¡20 años! Parece una eternidad! Es por lo que he estado esperando todo este tiempo.

¡Dios! ¡Te he obedecido! ¡Y ahora quiero salvar mi alma!, es lo único que quiero.

Ahora debo recuperar mi alma y redimirme en el tiempo que me queda para poder, por fin, encontrar el perdón de Dios y perderme en él.

Escena Primera: Comienzo

Los personajes son llamados por el jefe de la comunidad que el Director de Juego quiera, por ejemplo La Virgen del Líbano (del Director de Juego depende el origen de los personajes, el asunto es lo suficientemente importante como para que se recurra a Justos de otras comunida-

des). Una vez allí, verán al jefe flanqueado por las fuerzas vivas de la comunidad (el herrero, el mejor guerrero, el más rico, etc.), el sacerdote y una persona que tiene toda la pinta de ser un ermitaño. Una hombre delgadísimo, sucísimo, con pelos largos y vestido con unos harapos tan

gastados, que no se sabe cuales son los materiales con los que están tejidos. Lo más llamativo de él es que le cuelga una pesada roca de una sogá atada a su cuello, que sujeta con sus manos coronadas por uñas largas y negras.

El asunto que les expone el jefe, es que los mártires esfuerzos y penurias del anacoreta se han visto recompensados por el Altísimo con una revelación. Esta revelación es, nada más y nada menos, que la localización de una poderosa reliquia, el zurrón de San Juan Bautista. Este bendito objeto se encuentra en el balneario del diablo Jarael que está sobre las ruinas del fuerte *Qasr al Amra*, construido por el califa Walid I en el siglo VIII.

Es un fuerte situado en el desierto a varios días (a elección del Director de Juego) de camino hacia el este. El ermitaño ha confeccionado un mapa con un trozo de tela y tinta que le han dejado en la comunidad, no es un gran mapa, pero lo suficientemente claro como para que los jugadores no penen por el desierto hasta la muerte. Además el ermitaño les dice que es el demonio Zufisim quien custodia la reliquia, lo que no les puede decir, es el lugar exacto donde se guarda el zurrón de San Juan Bautista.

Los personajes podrán discutir y preguntar lo que quieran, en toda la conversación verán a todo el mundo entusiasmado con la idea de ir a por esa reliquia, y por lo tanto, empeñado en que los jugadores vayan a por ella. La reliquia, por mandato divino, ha de ir a parar a las manos del ermitaño que ha de custodiarla, pero este ha acordado que se quedará en una futura ermita cercana a la comunidad para que esta pueda ir a venerarla y disfrutar de su protección. Además,

Dios ha prometido que perdonará todos los pecados de los que colaboren en su rescate. El consejo esta dispuesto a todo (sobre todo el sacerdote) para que los jugadores vayan a por el zurrón, así que dará todas las facilidades posibles al grupo para que partan con garantías de éxito.

Llegados a este momento puede que algún jugador sospeche o quiera saber más del ermitaño, no tendría porque ocurrir ya que ha visto que el consejo confía en él, pero nunca se sabe. La verdad es que si averiguarán algo sería un contratiempo para la aventura, así que reza para que no tengan una buena tirada. Si no averiguan nada, lo único que saben del ermitaño es que se llama Caleb pero el nombre no les suena, saquen la tirada que saquen de Conocimiento del lugar, además por su aspecto (surcado de heridas, cicatrices y suciedad) y por la expresión de su cara, verán lo que es el sufrimiento psíquico y físico. De todas formas esta excitado y nervioso, todo deseoso de que los personajes vayan a por la reliquia.

El grupo de jugadores partirá de la comunidad que les habrá proporcionado todo cuanto ellos quieran. Todo el mundo ha querido colaborar en el rescate, así que han hecho algún sacrificio para dar algunas de sus pertenencias a los justos.

El viaje debería tener entre 5 y 10 días de duración y no debería tener ninguna incidencia a la ida, pero como veas. A lo mejor convendría que hiciesen una tirada de Supervivencia para salvarse de la insolación o la deshidratación, son gente montañesa no habituada a penar por el desierto, yo pondría dificultad 1.

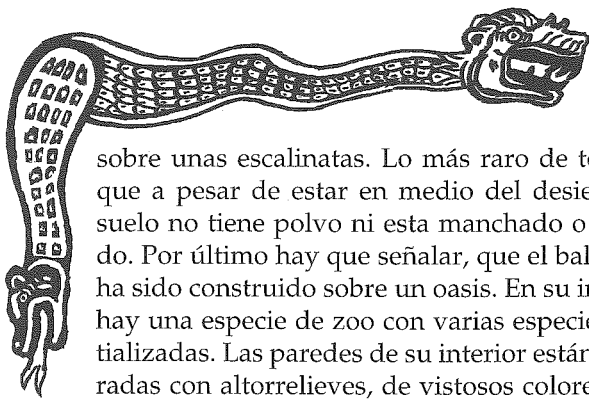
Escena Segunda: Balneario

Alguna vez llegarán al Balneario. Se puede ver desde muy lejos, pues es lo único que hay en medio del desierto. El Desierto Sirio es pedregoso, por lo que no hay dunas ni nada para aproximarse con bastantes posibilidades de pasar desapercibido. Debido a esta circunstancia el grupo de jugadores, casi seguro, que se romperá la cabeza para encontrar un plan de penetración, si al final no se animan podrías, o introducir una pequeña caravana de humanos satánicos

poco poderosos o algo así o, sacarles ya el Fantasma Jonás para espolearles. La verdad del asunto es que no hay vigías en el Balneario, el lugar es de libre acceso, es un lugar de tentación y perdición, se deja entrar a cualquiera, y más si son gente religiosa. Alguien con el don de Profecía o Cábala podría adivinarlo.

El Balneario es un gran edificio de piedra, muy recargado, de muchas puertas y construido





sobre unas escalinatas. Lo más raro de todo es que a pesar de estar en medio del desierto su suelo no tiene polvo ni esta manchado o gastado. Por último hay que señalar, que el balneario ha sido construido sobre un oasis. En su interior hay una especie de zoo con varias especies bestializadas. Las paredes de su interior están decoradas con altorrelieves, de vistosos colores, que representan escenas de la Condenación, los pasillos son altos y su techo es de cristales caleidoscópicos. Todo da un aspecto muy fantasmal y desasosegante, eso sin hablar de los ruidos extraños que se oyen constantemente, como un bosque al anochecer.

Una vez dentro, de lo que se trata es de marear al grupo, que den vueltas y se devanen los sesos intentando buscar la reliquia. Hay que conseguir marear y asustar al grupo con eso de que están en un balneario del Infierno. Habitaciones vacías, habitaciones ocupadas por perversos, por viciosos, por brujos, por humanos que están siendo tentados, alguna trampa en el pasillo (nada mortal puesto que es un balneario, pero si alguna red o algún agujero grande, algo que les tenga prisioneros un rato hasta que vayan a por ellos), "gente" que pasa por los pasillos, un rebaño de ovejas, baños turcos con cynocéfalos y súcubos (si hay alguna fémina, pues íncubos

también), etc.. En suma, cosas que se le ocurran al Director de Juego que pondría un balneario infernal, es decir, cualquier cosa.

El mapa es importante hacerlo, así lo más seguro es que los jugadores creen que todo esta decidido de antemano y eso les proporciona seguridad. Invéntatelo, hazlo redondo, con infinitud de pasillos y encrucijadas y sin molestarte en hacer habitaciones de formas regulares.

Los personajes supongo que se dedicarán a interrogar a demonios y clientes sobre el paradero de la reliquia (si no hay Profecía o Cábala, aunque tú decides), nadie lo sabrá, aunque se podría convencer a alguien para hacer un conjuro o algo.

En este momento de desorientación, o si han sido apresados por azares del destino, es el momento de meter al Fantasma Jonás. Este acudiría para guiar a los personajes, para ello, mediante señas, intentará lograr tanto que los personajes confíen en él, como que le sigan hasta la puerta que guarda la reliquia. Si lo consigue los dejará inmediatamente delante de ella y se irá. El ser fantasmal tiene la forma de una persona normal vestida con unas ropas y peinada de una manera que le resultará extraña a los personajes.

Escena Tercera: Habitación

La puerta de la habitación donde el fantasma les ha dejado, es maciza, de madera reforzada con hierro, tiene la pinta de abrirse hacia dentro y no tiene pomo ni aldaba alguna, sólo en el centro un molde de metal de una mano evidentemente demoniaca. Es la cerradura, sólo el que pone la mano adecuada (el morador de la habitación) puede abrirla. Si no es la mano adecuada la cerradura soltará un ácido capaz de deshacer cualquier mano (Poder Destrucción 3).

Para abrir la cerradura embrujada hay tres posibilidades o que alguien con el don de Resistencia o Piedra de Alá o con el poder de Armadura quede impoluto del ácido (tirada enfrentada), o con la mano de su dueño o con un exorcismo exitoso. Otras formas de abrirlo son abriéndose paso a través de la puerta o derribándola.

Una vez dentro, verán una habitación grande (sin exagerar) llena de cosas. Parece la habitación de un coleccionista, alfombras, cortinas, tapices, estatuas y otros objetos de adorno, arcones, muebles variados y muchos espejos de todo tipo y tamaño. No hay nadie, así que es el momento de buscar el zurrón. Tras una tirada exitosa de Investigación [Percepción Atención] a Nivel 3 de dificultad, alguien se encuentra con un zurrón gastado.

El zurrón destaca frente a lo demás porque es lo único humilde que hay en la habitación. El zurrón parece vacío y si lo abren verán que esta vacío pero iluminado en su interior (parece el típico maletín iluminado por dentro, del que nunca se revela su contenido de las pelis).

Bueno, ahora la tarea es huir, como antes al entrar, se deberán hacer una serie de tiradas (al

gusto del Director de Juego) enfrentadas de Discreción de los personajes contra la Vigilancia de los demonios de los que has poblado el balneario.

Fantasma Jonás

Por fin ha llegado el momento tan esperado por mi. Por fin Caleb ha decidido recuperar su alma. Ha mandado a recuperar el objeto que la alberga y debo de conseguir que cumplan su mandato, pues de ello depende mi salvación, mi descanso.

Quiero morir, descansar en paz, dejar de sentir esta vida que ni siquiera puedo vivir. Para ello lo único que tengo que procurar es salvarme, hacerme merecedor del descanso eterno. Ya le dejé de odiar hace tiempo por lo que me había hecho, compartimos demasiado como para no sentirme como si fuese él mismo. He visto el arrepentimiento en sus ojos, y he comprobado cómo se atormenta por mi muerte y por su perdición. Mi tristeza ya parece compartida, ha llegado a ser de los dos. Por eso debo ayudarle, aunque así sólo consiguiese salvarle a él, pero tengo la impresión de que no sería así, de que su salvación va íntimamente ligada a la mía y de que esto puede ser el final para los dos.

Escena Cuarta: Regreso

Una vez fuera se inicia el camino de vuelta. Hasta esa misma noche no pasará nada, nadie los perseguirá ni se sentirán raros. En plena noche fría del desierto serán atacados por una auténtica jauría de hienas bestializadas (modificar a gusto las características del Lobo del Libro Básico). Estas atacarán preferentemente al portador del zurrón, y no se retirarán hasta herir a algún personaje (que no jugador) y/o morir en gran número.

Después de este encuentro volverá el silencio del desierto y después un nuevo día de caminata, hasta la noche en que volverán a sufrir un nuevo ataque. Esta vez es un ataque sigiloso y esta vez si se intentará robar el zurrón de verdad. Unos cuantos bafometos (no más del doble de personajes, recomendaría) intentarán infiltrarse en el campamento y escapar con el zurrón, si la cosa lo ven muy bien no se irán sin derramar sangre, de todas formas recuerda que el Fantasma Jonás les tutela. Eso será todo. Por la mañana seguirán el camino sin incidencias, hasta la siguiente noche.

Seguro que la elección de los enviados no ha sido suya, porque no parecen muy hábiles. Aparte de no encontrar el lugar donde se encontraba el objeto, han tenido bastantes ocasiones para hacer fracasar todos los esfuerzos invertidos, así que no tuve otra alternativa que presentarme ante ellos y ayudarles en su empresa, aunque me fue muy difícil hacerme entender, ya que sus oídos mortales no están hechos para mis palabras. Por señas les guié por los laberínticos pasajes del balneario hasta que lograron salir, con el alma de Caleb, entre sus manos.

En este momento duermen sin sospechar los peligros que les esperan y que les perseguirán por todo el camino, hasta que terminen lo que empezaron, por eso, yo debo ser su guardián y compañero hasta que regresen sanos y salvos.

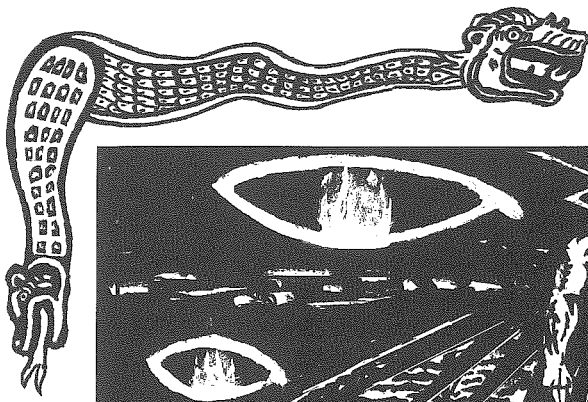
A veces dudo que sean las personas adecuadas para esta misión, a veces pienso que el alma estaría mejor en otras manos. Quizá debería de buscar otros hijos del señor que cumplieren sin peligro esta misión tan importante. Espero que no suceda, pero si llegan a estar realmente en peligro, no dudaré en arrebatarlo y ponerlo a salvo.

Ahora un poco de brujería. Criaturas de arena se levantarán y atacarán a los personajes esta nueva noche. Son criaturas animadas mágicamente pero sin ninguna consistencia, se desharán en cuanto se les golpee. El objetivo es desesperar a los jugadores, hacerles creer que no tienen ninguna solución para acabar con el conjuro. Una vez conseguido esto los seres de arena dejarán de surgir.

Si has decidido que el viaje dure más o las heridas de los personajes lo hacen más largo, inventa tú las amenazas, teniendo en cuenta la situación actual de los personajes, sus poderes y que quien les persigue, Zusifim, no es un demonio poderoso.

En la noche penúltima del viaje Zusifim intentará, ya desesperado, recuperar el zurrón con su alma el mismo. Para ello utilizará Ilusionismo en el zurrón para intentar que los personajes lo abandonen, crear más, hacerlo desaparecer, transformarse él en un miembro del grupo que se ha ausentado por un momento y cosas así. El caso es





que quiere que los personajes abandonen el zurrón, porque es un cobarde, y así poder hacerse con él sin peligro. Si eso no funciona puede probar otras cosas, medidas desesperadas como intentar acercarse con la noche y robarlo o aparecerse a un personaje e intentar comprarle. Sea como sea el Fantasma Jonás estará atento al zurrón.

Zufisim

¡Me han robado!, ¡me han robado!, no puede ser, mi más preciado tesoro, ¡mi zurrón!, ¡mi zurrón!. ¿Cómo lo hicieron esos malditos? ¿cómo? Nadie se ríe de Zufisim, ¡Nadie! ¿Pero qué es lo que voy a hacer ahora? Lo he intentado todo, ¡todo! Esos condenados se han zafado de mis trampas.

Ese zurrón es mío, ¡yo lo conseguí con mis artes!, hice un trato justo, un pacto sellado con sangre en el mismo momento en que lo acordamos. Vida por alma. ¡ji, ji, ji, ji!, que tonto fue. Cuanto más santurrones parecen, más tontos son. No se porqué se quejaba luego, ¡yo le salvé la vida!, ¡si será desagradecido!. ¡Qué más da que matara a otro por él!, ¿es que eso tiene importancia?,

uno menos, qué más da, mientras no sea él. Yo cumplí mi parte del trato. En todo el balneario conocen mi hazaña y reconocen mi talento y es verdad, soy excepcional. En verdad no valoran mi verdadero poder y no lo utilizan. Debería ocupar un cargo más alto y tener más responsabilidad. ¡En un balneario!, yo podría estar encargado de una ciudad importante. Es cierto que sólo tengo en mi poder un alma, pero ¡es el alma de un santo que yo mismo corrompí!, ¿quién puede decir eso?, lo que pasa es que tampoco he tenido grandes ocasiones, como otros...

Y ahora... todos mis sueños se verán truncados. ¡No es justo!, ¡Es mío! ¡Fue su parte del trato! ¡El alma es mía y tengo derecho a tenerla cuando llegue su momento! ¡Ahora que queda tan poco para poseerla! No puedo perderla, tengo que recuperarla sea como sea, pero no puedo hacerlo yo sólo, ya lo he intentado y no ha servido de nada. ¡Tendré que decírselo a Jarael! ¡Ah!, no puede ser, es terrible, después de que le hiciese ver lo valioso que era tenerme bajo su mando y lo injusto que era mantenerme en este puesto. Ahora mi ascenso está en peligro, pero no puedo hacer otra cosa, sería mucho peor que el santito llegase a tener lo que era suyo. ¡No quiero ni pensar lo que hará conmigo cuando se entere!

Escena Quinta: Final

Bueno, pues eso, Zusifim en su desesperación por perder su gran triunfo, acaba arrastrándose para pedir ayuda a su señor. Este acudirá, no por aprecio a su vasallo, sino porque no puede permitir que las criaturas de Dios por las que se ganó el odio del Creador, triunfen.

Se aparecerá en la última noche todo dispuesto a aterrorizar a los personajes para luego matar a unas criaturas presas del miedo. Se aparecerá con todo tipo de parafernalia. Con Ilusión creará el olor de carne quemada y el ruido de una criatura gigantesca andando por un bosque, a la

vez que se camuflará con ese poder. Cuando esté muy cerca de los personajes, entonces se les hará visible. El demonio primero les provocará terror, les advertirá de que no tienen escapatoria, después de una muerte horrible, irán al Infierno a seguir sufriendo.

No busca el combate con todos a la vez, de hecho no quiere el cuerpo a cuerpo. Recuerda que el poder de Ignición no es sólo tirar rayos de fuego, sino que también, incluye el producir fuego espontáneamente en cualquier objeto combustible. De este modo puede hacer anillos de fuego, engrandecer la fogata del grupo de jugadores si es que la han hecho, etc.

Si los jugadores se separasen, ya sea por *motu proprio* o no, iría a por ellos de uno en uno, y como es el villano del asunto, el del zurrón se lo

deja para el final. Si no, se aparecerá en el campamento y les aterrorizará para caldear el ambiente antes de empezar a asarles. Tampoco va a desaprovechar la ocasión de corromper un alma, si entre los personajes hay alguien susceptible de condenarse se empleará con él en un principio.

Bueno si superan el obstáculo, Jarael tampoco desea ser desterrado al Infierno, llegarán a la comunidad y entregarán el zurrón. Entonces verán llorar a Caleb y prometerles su ayuda y gratitud eternas, así como que rezará a Dios por la salvación de las almas de los personajes.

Naturalmente, Caleb desaparecerá y no construirá una ermita, le quedan años de penitencia dura, sobre todo por engañar a los jugadores y a la comunidad por un fin egoísta.

Reparto

Zurrón

Naturalmente no es una reliquia. Tal vez se les ocurra a los jugadores utilizarlo, por ello te sugiero que no digas que dones tienen, así es más difícil que lo hagan. Una vez que lo intenten y no consigan nada, surge el problema al sospechar del zurrón. ¿Cómo resolver si los jugadores descubren la cosa? El fantasma intentaría convencer a los jugadores de que continúen y si no robarlo y confiárselo a otros, o esconderlo y prevenir a Caleb.

¿Cómo es que los demonios les localizan cada noche? Por el zurrón: con ocultismo Zusifim puede rastrearle. Mis jugadores nunca se lo plantearon, lo asumieron como una carga más del Señor. Pero si te preguntan, pues aquí esta una excusa que aceptarían. ¿Se puede librar el zurrón de eso?, pues si quieres permitirlo si, hazlo a través de un exorcismo.

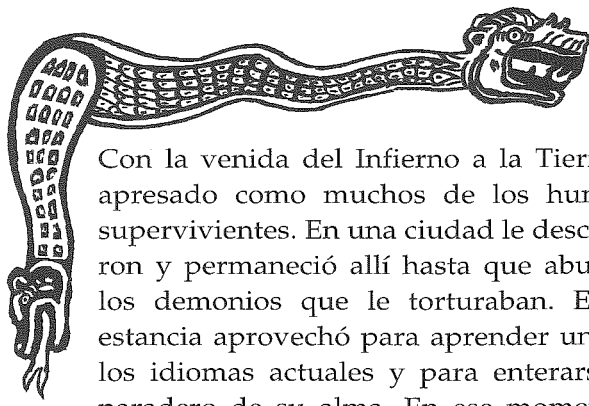
¿Podría aplicarse el don de Proveer al zurrón? El zurrón está embrujado para albergar almas, así que puedes hacer que sea más difícil de lo normal o que no se pueda hacer, para que sospechen los personajes. A lo mejor la clave está en como lo

plantea el Justo, si quiere uno exactamente igual, la tirada será muy difícil o imposible, si quiere otro zurrón pues no. Bueno piénsalo, la verdad es que la aventura no esta pensada para que los personajes descubran la verdad sobre el zurrón, todo ha de ser un sacrificio desinteresado, tenlo en cuenta para culpas o votos o puntos de experiencia. Naturalmente el alma no se multiplica.

Caleb

Es un judío de la época de Jesús, uno de los numerosos predicadores que había en Palestina por ese tiempo. Fue apresado por los romanos que querían dar una lección a esos propagandistas que agitaban a los judíos y despreciaban a los dioses del Imperio. Ante su muerte, Caleb se derrumbó cosa que fue aprovechada por un diablo. El diablo a cambio de salvarle y concederle 1300 años de vida se quedaría con su alma. Desde entonces sufre por su acción, su alma y por haberse alejado de Dios. El hecho de que el fantasma del hombre que le sustituyó en la muerte le acompañe aumentó su pesar, la recriminación silenciosa de ese alma condenada le martirizaba más que las torturas que el se inventaba.





Con la venida del Infierno a la Tierra fue apresado como muchos de los humanos supervivientes. En una ciudad le descubrieron y permaneció allí hasta que aburrió a los demonios que le torturaban. En esa estancia aprovechó para aprender un poco los idiomas actuales y para enterarse del paradero de su alma. En ese momento la esperanza volvió a renacer en él. Sabía que, si se redimía y en el momento de su muerte tenía su alma en su poder entonces iría el Cielo, pues la misericordia del Altísimo es infinita.

Una vez que los demonios dejaron de interesarse en él, abandonó la ciudad y penó por las montañas hasta encontrar una de esas comunidades de las que oía hablar en la ciudad. A pesar de tener esperanza en su redención se siente culpable pues va a comenzar con mentiras que pueden costar vidas. Pero él está seguro que con su celo y con los años que aún le quedan, expiará su pecado y se hará perdonar por todos aquellos que por su alma, perdieron o perderán la vida.

Características

FORTALEZA 2 (VITALIDAD +1)
 DESTREZA 3
 INTELIGENCIA 2
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 2
 VOLUNTAD 4
 VIRTUD 5
 GRACIA X.

Habilidades

Labor (Agricultura) 3, Supervivencia 6, Habla (arameo) 3, Habla (griego) 2, Habla (árabe) 2, Expresión 6, Teología (judía) 4 y Teología (cristiana) 2.

Votos

Soledad, Indulgencia y Martirio.

Otras Puntuaciones

Modificador de Reacción Básico: 4.
 No puede morir.

Fantasma Jonás

Era un artesano de Jerusalén en la época de Jesús. Era un judío ya sin conciencia de serlo, alejado de los integristas religiosos que hacían peligrar el estatus de los judíos dentro del Imperio Romano. Un día despertó y se encontró a Zusifim, estaban en una celda. El diablo le dijo que iba a morir, que le haría pasar por un predicadorcito que había hartado a los romanos. Que moriría porque los romanos creían que él era otra persona, y esa persona seguiría viviendo gracias a él.

El odio que creció en él por la frustración y por la rabia ante su destino le condenó, pero también le permitió quedarse en la Tierra como fantasma en vez de descender a los infiernos.

Encontró al que le había sentenciado y se quedó con él para vengarse, no le dio descanso. Con el tiempo se apiadó de su verdugo, verle sufrir y llorar tanto, acabó por trastocar su odio en piedad. Pero los siglos de odio le habían condenado y debía redimirse por su imaginaciones y anhelos. Por ello quiere ayudar a Caleb, si ayuda a la persona que más odiaba en el mundo, a la persona que odió durante siglos, a la persona que disfrutó viendo sufrir, puede que encuentre el descanso eterno.

Características

INTELIGENCIA 2
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 3
 VOLUNTAD 5

Habilidades

Labor (Curtir) 4, Habla (arameo) 3, Pelea 3, Maña 3, Farsa 3 y Discreción 4.

Poderes

Impulsión 3, Incorporidad 3, Ocultación 3.

Otras Puntuaciones

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25.

Modificador de Reacción Básico: 3

Zusifim

Es un demonio del montón. Un demonio poco poderoso que más que condenar almas las perturba. Su gran éxito, su único éxito, es haber conseguido la condenación de un elegido de Dios. Para él ese echo es toda una hazaña, y desde entonces ha estado recordándola en voz alta. Por ello es una humillación y el descenso a lo más bajo de los demonios el perder el alma de Caleb.

Características

FORTALEZA 2

DESTREZA 2 (RAPIDEZ -1, AGILIDAD +2),

INTELIGENCIA 2

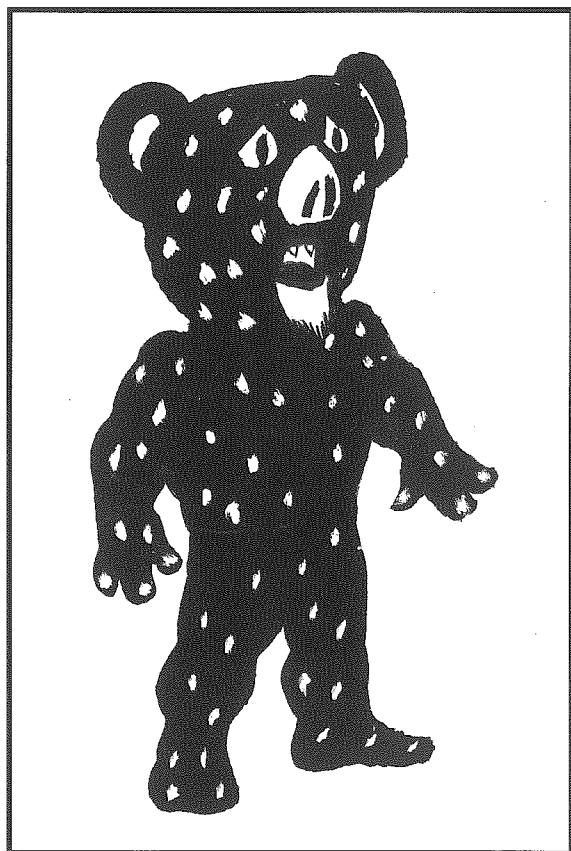
PERCEPCIÓN 3 (INTUICIÓN +1)

PRESENCIA 1 (ELOCUCIÓN +3)

PODER 3

Habilidades

Discreción 4, Farsa 5, Ocultismo 3, Cuchillo 3 y Expresión 4



Poderes

Ilusión 4, Corrupción 4, Incorporeidad 1 y Turbación (Miedo) 3.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8 y Herida Mortal 10.

Modificador de Reacción Básico: 5.

Ataques

Cuchillo Tirada 3 [4] MR 5 F 2Pr

Jarael

Jarael era un ángel creado por Dios para misiones como la de Sodoma. El ver la gran diferencia que había entre un hombre y un ángel y lo que le importaba a Dios cada uno, no pudo más que rebelarse. Así que fue a hacer compañía a Lucifer y sus secuaces.

Para él, el cambio no ha sido muy drástico, sigue aterrorizando y quemando a los humanos con el mismo interés de siempre. Es miembro de la orden de la Lengua Envenenada. Es un demonio poco usual en esa orden, pero siempre viene bien tener tipos así en nómina.

Apariencia

Un demonio de aspecto humano, con un cuerpo imponente y musculado. El rostro esta siempre en sombras, dándole un aspecto duro, temible y pétreo. De su espalda brotan dos enormes alas, negras desde su caída, con grandes ojos en llamas.

Características

FORTALEZA 4 (RESISTENCIA +1)

DESTREZA 4 (RAPIDEZ +2)

INTELIGENCIA 5 (SAGACIDAD +1)

PERCEPCIÓN 4

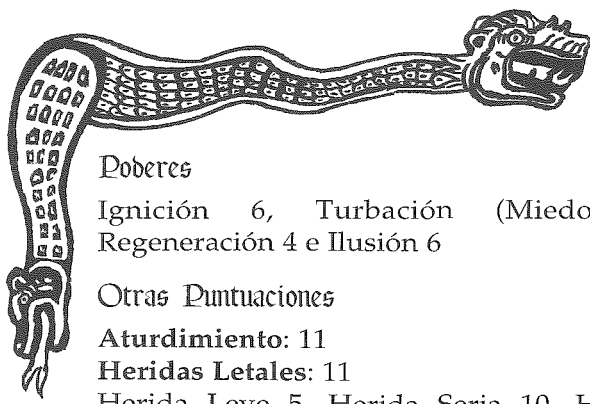
PRESENCIA 4 (CARISMA -2)

PODER 4

Habilidades

Expresión 5, Farsa 4, Escudo 4, Atletismo 5, Intimidación 5 y Liderazgo 4





Poderes

Ignición 6, Turbación (Miedo) 5,
Regeneración 4 e Ilusión 6

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 11

Heridas Letales: 11

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida
Grave 15, Herida Muy Grave 20 y Herida
Mortal 25.

Modificador de Reacción Básico: 2

Ataque

Ignición Tirada 6[4] MR 2 F 6

Criaturas de Arena

Apariencia

Criaturas humanoides, altas y gruesas,
hechas de arena.

Características

FORTALEZA 5

DESTREZA 1

INTELIGENCIA

PERCEPCIÓN 1

PRESENCIA 1

PODER 1

Habilidades

Pelea 5.

Otras Puntuaciones

Heridas Letales: 1

Herida Mortal 5

Modificador de Reacción Básico: 6

Ataque

Puñetazo Tirada 5 [1] MR 6 F 5 Cn.

En realidad, no sabía muy bien por qué lo había hecho. Deseaba la felicidad que le había sido robada, saborearla, aunque fuera sólo durante unos instantes. La tristeza la invadía en ocasiones, pero ella luchaba contra esa sensación sabedora de que el tiempo del sufrimiento volvería pronto.

-Hoy hace un año que nos conocimos -dijo de pronto

-Por estas fechas debió de ser, sí -combinó él de forma despreocupada

Ella hubiera querido contarle lo que ocurría, explicarle hasta dónde había llegado por estar a su lado. Le hubiera gustado que entendiera que al día siguiente y al otro, y al otro, le seguiría amando, por siempre hasta el fin de sus días. En lugar de eso, se echó a llorar.

Felipe se volvió sorprendido. Ella hubiera querido correr, irse muy lejos para que él no la viera, para que no le preguntara. Pero eran sus últimos momentos juntos, ¿cómo iba a desaprovecharlos?

-¿Por qué lloras? -preguntó mientras la rodeaba con un brazo mientras le alzaba el rostro con la otra mano.

El pequeño Narciso se unió a su madre en el llanto.

-Lloro porque soy muy feliz.

El la abrazó extrañado. Su madre le había advertido sobre las extrañas reacciones que la mujer encinta, y después la madre primeriza, podían tener. Besó su frente y jugueteó con su pelo enmarañándolo con sus dedos. Ella sonrió.

-Lloro porque te quiero mucho, Felipe.

-Pues yo a ti también, mujer, y no lloro.

El llanto del pequeño se hizo más insistente y Felipe se volvió para cogerlo. Lo acunó en sus brazos y al contacto con su padre, el bebé se tranquilizó. La madre contemplaba la escena fascinada. Había sido una bendición de Dios aquel hijo, y le dolía profundamente dejar tras de sí, no sólo a su amado como ya sabía que ocurriría, sino también al fruto de su

amor. Pero cuando los veía juntos sabía que Felipe cuidaría de él siempre y su retoño quedaría como testimonio vivo de su amor y recuerdo de lo que sintieron el uno por el otro.

La noche llegó, y con ella, el final del plazo acordado. Mientras su esposa dormía, se levantó a hurtadillas, besó al niño y luego, conteniendo a duras penas las lágrimas, se arrodilló junto a Felipe.

-Siempre te amaré -le susurró.

Él se volvió en sueños, sobresaltándola. Sabía lo que ocurriría si no estaba en el sitio convenido, y si se despertaba y no le dejaba marchar, vendrían a buscarla por la fuerza y entonces... No, no quería pensar en eso.

Con suma cautela burló a los guardias y salió del conjunto de cuevas que alojaba la comunidad. En la tupida negrura de la noche, avanzó a tientas por la montaña, hasta que creyó haberse alejado lo suficiente para encender una antorcha. Después caminó lo más deprisa que pudo, llorando, renegando de su debilidad. Llegó por fin al sitio convenido y allí le esperaba el demonio encapuchado.

-Empezaba a pensar que tendría que ir a buscarte, "hermana"... -dijo con un tono grotescamente teatral.

-Conoces bien el pacto que hice con Lilith, ni tú ni ningún otro demonio podrá acercarse al pueblo, ni de ningún modo dañar ni tratar con sus habitantes -replicó ella tratando de aparentar seguridad y dureza.

-Lo recuerdo, descuida, lo recuerdo -La sonrisa del demonio era especialmente maligna -. ¿Sabes?, debiste traer a tu hijo contigo. La Diosa hubiera dejado que lo tubieras, seguro.

-Mi hijo está bien donde está -Éra obvio que algo quemaba en la lengua del demonio. Había algo que estaba deseando decir y la máscara de firmeza que la joven había intentado mantener frente al demonio estaba ya completamente destruida -. ¿Por qué has dicho eso?

El demonio rebuscó entre sus mangas hasta que encontró un hueso pequeño, aparentemente de abe. Se acercó a la mujer y

esta retrocedió un paso.

-Quieta... Debes estar cerca para que mi magia funcione y viajemos ante la Diosa -avanzó otro paso enarbolando el pequeño hueso y esta vez la muchacha se quedó clavada en el sitio-. ¿De veras crees que el pastor resistirá perderte por segunda vez, Alicia? Nos ha sido revelado su final: dentro de trece días se arrojará por un barranco llevando a tu hijo en brazos. Pecado mortal, Alicia. Hemos preparado un sitio especial para él, donde te esperará hasta que llegue la hora de reunirnos.

El chasquido del hueso rompiéndose fue ahogado por el grito de la mujer, que cayó de rodillas cubriéndose la cabeza con las manos.

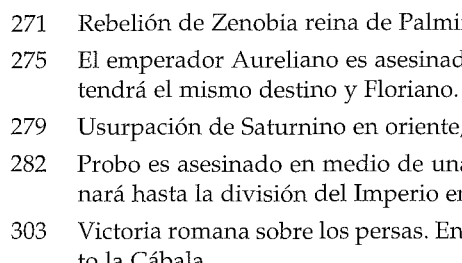
-Pequeña, no sufras, levanta... -La voz de Lilith sonó casi compasiva -Mi parte del pacto ya ha sido cumplida, ahora deberás satisfacer tú la tuya...



Apéndice: Anales

- 3200 Invención de la escritura por los sumerios. Los cananeos llegan a su definitivo emplazamiento.
- 2700 Gilgamesh rey de Uruk llega hasta Canaán.
- 2334 Sargón I de Akkad crea su imperio.
- 2218 El imperio de Sargón es destruido
- 2113 Imperio Sumerio.
- 2000 Abram construye la Kaaba.
- 1880 Abram culmina su viaje llegando a Canaán.
- 1858 Pacto entre Abram y Dios.
- 1760 Hammurabi crea el Imperio Babilónico.
- 1674 Invasión de los hicsos que conquistan Egipto.
- 1565 Destrucción del estado hicsos por la nobleza egipcia. Egipto conquista Canaán.
- 1525 Comienzan las guerras entre los imperios por controlar Siria (Egipto, Mittanni, Hitita, Asiria, etc.)
- 1425 Paz entre Egipto y Mittani con la repartición de Siria.
- 1320 Egipto se lanza a la reconquista de Siria.
- 1300 Batalla de Kadesh, punto álgido de la lucha entre el Imperio Hitita y Egipto por Canaán.
- 1283 Tratado en el que se fija las fronteras entre la Siria egipcia y la Siria hitita.
- 1250 El éxodo hebreo. Comienzo de las guerras entre los cananeos y los hebreos por territorios.
- 1200 Invasión de los Pueblos del Mar, los filisteos se instalan en Palestina.
- 1125 Débora y Baraq derrotan a los cananeos. Comienzan los viajes fenicios.
- 1050 Egipto abandona sus intereses en Palestina.
- 1040 Santuario de Siló.
- 1030 Saúl rey de Israel.
- 1020 Muere Saúl en batalla contra los filisteos.
- 1010 Reinado de David.
- 1000 David conquista Jerusalén, después hará de Israel el reino más importante de Palestina.
- 970 Salomón sucede a su padre, máxima prosperidad de los hebreos bajo su reinado. Construcción del Templo. Hiram de Tiro reina sobre la máxima prosperidad fenicia.
- 930 Las tensiones entre las tribus del norte y del sur, debido a la forma de entender la monarquía de la dinastía de David, acaban separando a Israel en dos reinos.
- 926 El faraón Sesonq saquea el Templo.
- 883 Se funda el Imperio Asirio.
- 722 Sargón II de Asiria destruye el reino de Samaria, las diez tribus hebreas del norte quedan destruidas para siempre.
- 700 Sumisión fenicia a los asirios.
- 680 Máxima expansión del Imperio Asirio. Los asirios acaban con los fenicios.
- 628 Escitas invaden el Creciente Fértil.
- 625 Fundación del Imperio Neobabilonio.
- 609 Destrucción del Imperio Asirio.
- 597 Rendición de Judá a los neobabilonios.
- 586 Destrucción de Jerusalén y el reino de Judá por los neobabilonios. Se pierde el Arca de la Alianza.
- 559 Ciro funda el Imperio Persa de la dinastía Aqueménida.
- 538 Ciro de Persia destruye el Imperio Neobabilonio y permite el regreso de los judíos a Palestina.
- 500-429 Las guerras médicas, Grecia contra Persia. Reconstrucción del Templo.

- Siglo IV a.C. Primera versión de la Biblia Judía. Introducción de la Tora como ley judía por decreto persa.
- 359 Autonomía de Judea.
 - 331 Batalla de Gaugamela, Alejandro derrota otra vez al último emperador Aqueménida y el Imperio Persa es conquistado por Macedonia y sus aliados griegos.
 - 323 Muere Alejandro Magno, comienza la guerra de los diadocos, que eran sus generales. Ptolomeo se hace con Egipto y Palestina.
 - 311 Se funda la dinastía Seléucida con capital en Babilonia.
 - 200 Antíoco III el Grande arrebató a los Ptolomeos Palestina. Los romanos se asoman a Oriente.
 - 188 Paz de Apamea entre Roma y Antíoco III, este último entrega sus territorios de Asia Menor.
 - 169 Saqueo y profanación del Templo por las tropas seléucidas.
 - 167 Persecución judía de los Seléucidas.
 - 166 Rebelión de los Macabeos.
 - 152 Se funda la secta de los esenios.
 - 141 Judea alcanza la independencia total de los seléucos con la conquista de Jerusalén.
 - 129 El reino Seléucida entra en una crisis dinástica. Roma crea la provincia de Asia.
 - 64 Roma, representada por Pompeyo, conquista el reino seléucida.
 - 63 Roma, representada por Pompeyo, tutela Judea y crea la provincia de Siria.
 - 53 La muerte de Craso ante los partos convence a Roma de que ha llegado su límite en Oriente. Durante este siglo se realiza la versión definitiva de la Biblia Judía.
 - 37 Herodes consigue que Roma le nombre rey de Palestina acabando con los reyes de estirpe macabea.
 - 4 Arquelao, hijo de Herodes, le sucede en el trono. Revuelta de los Zelotas.
 - 0 Nacimiento de Jesús.
 - 6 Roma depone al rey palestino y en su lugar nombra un tetrarca.
 - 26 Poncio Pilato es nombrado procurador de Judea.
 - 27 Comienza la actividad de Juan Bautista.
 - 29 Decapitación de Juan Bautista.
 - 30 Muerte de Jesús.
 - 34 Martirio de San Esteban, dispersión de la comunidad cristiana.
 - 35 Comienzan los viajes de los apóstoles por el mundo para predicar la Buena Nueva.
 - 36 Poncio Pilatos ordena una masacre de samaritanos en el monte Guerizin.
 - 44 Martirio de Santiago el Mayor en Judea.
 - 48 II Concilio de Jerusalén.
 - 62 Martirio de Santiago el Menor en Jerusalén.
 - 66 Revuelta judía contra Roma.
 - 68 Roma destruye a los esenios.
 - 69 Vespasiano es proclamado emperador en medio de esta guerra que abandona para subir al trono.
 - 70 Los romanos al mando de Tito, hijo del emperador, destruyen el Templo.
 - 73 Los romanos acaban con la resistencia judía por fin.
 - 111 El Imperio Romano lucha contra los partos sucesores de los persas.
 - 115 Roma crea una nueva provincia, Mesopotamia.
 - 132 Revuelta judía de Bar-Khova.
 - 134 Roma crea la provincia de Palestina.
 - 193 Pescenio Niger se proclama en Siria emperador, es derrotado y muerto al año siguiente.
 - 200 Se completa la Misná.
 - 218 Heliogábalo se proclama emperador en Siria, cargo que hará efectivo.
 - 224 Comienzo del imperio persa Sasánida.
 - 259 El emperador Valeriano combate a los persas, es derrotado, hecho prisionero y muerto.

- 
- 271 Rebelión de Zenobia reina de Palmira contra Roma.
- 275 El emperador Aureliano es asesinado en medio de una campaña contra Persia, le sucede Tácito que tendrá el mismo destino y Florianio.
- 279 Usurpación de Saturnino en oriente, es derrotado por Probo.
- 282 Probo es asesinado en medio de una campaña contra Persia. Comienza una anarquía que no terminará hasta la división del Imperio entre Diocleciano y Maximiano.
- 303 Victoria romana sobre los persas. En este siglo se escribe el "Libro de la Creación" y se pone por escrito la Cábala.
- 324 Constantino I el Grande reunifica el Imperio Romano.
- 363 De nuevo varios emperadores romanos mueren en medio de una campaña contra Persia.
- 378 Derrota romana de Adrianópolis, la victoria visigoda comienza aislar las dos partes del Imperio.
- 379 Graciano nombra a Teodosio augusto de Oriente.
- 395 El Imperio Romano se rompe definitivamente, Honorio en Occidente y Arcadio en Oriente. En el siglo siguiente se escribe el Talmud y San Jerónimo traduce la Biblia al latín.
- 451 Primer cisma cristiano a raíz del Concilio de Nicea, aparecen las iglesias monofisitas.
- 476 Los hérulos envían a Constantinopla las insignias imperiales de Roma, fin del Imperio Romano de Occidente.
- 517 Luchas en Siria entre las distintas facciones cristianas.
- 526 Gran terremoto de Antioquía, se calcula que murieron un cuarto de millón de personas, la ciudad no volverá a ser la misma.
- 530 Belisario, general de Constantinopla, derrota a los persas
- 543 Jacabo Baradeo crea en Damasco la Iglesia Jacobita.
- 591 Los bizantinos ayudan a Cosroes II a recuperar el trono de Persia. Se termina la traducción del Nuevo Testamento al siríaco.
- 603 Cosroes II ataca el Imperio Bizantino para vengar a Mauricio, el emperador que le ayudó.
- 611 Mahoma empieza a predicar.
- 614 Los persas toman Jerusalén y se llevan la Vera Cruz.
- 624 Heraclio I se inventa el monotelismo en un último intento de reconciliar a los ortodoxos con los monofisitas. A partir de ese momento lo único que haría esta teoría es complicar aún más el problema.
- 629 Restauración de la Vera Cruz en Jerusalén consagrando la victoria total de Bizancio sobre Persia.
- 630 Mahoma conquista la Meca, supremacía del Islam en Arabia. En Mouta tiene lugar el primer enfrentamiento entre los musulmanes y los bizantinos.
- 632 Mahoma muere.
- 636 Con la victoria de Yarmuk los árabes se hacen con Siria.
- 639 Peste en Palestina.
- 652 Persia es destruida por los árabes.
- 657 Batalla de Siffin.
- 661 Fundación de la dinastía Omeya con sede en Damasco.
- 676 Los maradaítas se afincan en el Líbano y desde allí hacen de quinta columna a favor de Bizancio.
- 680 Matanza de Kerbela. El III Concilio de Constantinopla declara al monotelismo, herejía.
- 685 Se funda la Iglesia Maronita. Las tropas imperiales se dedican a masacrar a esta nueva iglesia.
- 750 Fundación de la dinastía Abasida con sede en Bagdad. En este siglo surge el caraísmo.
- 759 Revuelta maronita en contra de los intolerantes abasidas.
- 840 Revuelta Omeya en Siria.
- 877 Los Tulínidas de Egipto incorporan Siria.
- 905 Los Abasidas recuperan Siria.
- 929 Los emires Hamdanidas en el norte de Siria (Alepo).

- 941 Los Ijsidíes de Egipto conquistan Siria
- 956 Los bizantinos destruyen el monasterio de San Marón, éxodo definitivo de los maronitas al Líbano.
- 969 Los Abasidas recuperan Siria. Los bizantinos recuperan Antioquía.
- 973 Los Fatimíes Conquistan Siria.
- 976 Fracasa el último intento del Imperio Bizantino por recuperar Siria, sus tropas se retiran de Tiberíades al no poder asegurar su retaguardia. Es el último intento de la Cristiandad por recuperar Jerusalén.
- 1000 El Infierno conquista la superficie de la Tierra haciendo una gran masacre con su población.**
- 1001-1009 Es un periodo continuo de terremotos, temblores, erupciones y corrimientos de tierras provocados por la Orden de la Langosta, que casi acaba con toda la población humana de la marca.
- 1010 Gamigym es nombrado Marqués de Jerusalén, su primera medida es prohibir a la orden de la Langosta cualquier actividad sísmica en la marca.
- 1011 Jerusalén es declarada ciudad abierta, el marqués ha de compartir su administración con la orden del Fuego Fatuo y con la Luz Oscura.
- 1016 Aparece una mañana la Nube encima de las montañas.
- 1027 Acab encuentra los manuscritos del Qumrán y resucita las creencias esenias con sus seguidores.
- 1028 Fénix es nombrado Marqués de Constantinopla. Se crea la Secta de los Caldeos.
- 1031 Ermeretikyas depone a Gamigym, toma su lugar y apariencia y le encarcela en el subsuelo de Jerusalén.
- 1033 Sodoma por fin es terminada. Se crea la Secta de los Sacerdotes Perro
- 1040 Hassan utiliza su popularidad y su ascendencia para crear el emirato del Líbano.
- 1056 Gamigym es trasladado a Petra en virtud de un pacto entre el marqués infernal y el jefe yinn.
- 1063 El emirato del Líbano encuentra comunidades en el Tauro.
- 1089 El emirato se encuentra con la Meca profanada y convertida en una Puerta al Infierno, cunde la desesperanza. Guerra de las reliquias entre cristianos y judíos.
- 1111 Ahmed el viajero llega hasta el Barktan y vuelve con la noticia de su conservación a pesar de su fragmentación.
- 1128 Se crea la comunidad de *hatikoa*.
- 1135 Se crean los adalides.
- 1155 Última erupción de los volcanes.
- 1177 Nuevo Burgomaestre en Ur.
- 1219 El esclavo Mahoma inicia su primera peregrinación al Barktan.
- 1221 Se produce una escaramuza entre los ángeles y la orden de la Luz Oscura en el cielo de Jerusalén. Mahoma es nombrado emir del Líbano, inicio de la dinastía de los emires negros.
- 1222 Nebirus nuevo Marqués de Bizancio.
- 1231 La orden del Viento del Señor y la orden del Templo de Salomón se encuentran en la Marca de las Profetas.
- 1236 Segundo viaje de Mahoma a la Piedra Negra.
- 1248 Hambruna en el Condado del Trigo.
- 1249 Comienzan viajes de Justos de la Marca de los Profetas al Condado del Trigo que buscan el fortalecimiento de la resistencia de los creyentes.
- 1252 Tercer viaje de Mahoma.
- 1253 Comienza la deforestación de la Marca de los Profetas.
- 1255 Ahora.





¡Ay de aquel por quien vengan!

Desde el Mar Mediterráneo hasta el Río Éufrates se extienden mis dominios... Desde la ciudad de Sodoma gobierno mis posesiones tan justamente ganadas. En ellas, las órdenes de caballería infernal han situado sus sedes y conspiran contra mí, pues sospechan mi secreto.

En las montañas, humanos libres de los tres credos pretenden esconderse de mis ojos y buscan la manera de precipitar mi destrucción, mientras en las ciudades de mi feudo las sectas que adoran a mis rivales proliferan.

En el desierto Lilith recibe la visita de altos poderes que buscan mi desgracia, mientras mi alianza con los yínns es cada vez más frágil e inestable.

Y en el cielo, Dios se burla de mí desde la Nube, tras la que esconde Sus huestes, preparadas para atacar mis tierras.

Pero yo soy el Marqués, y mío es el poder de este trozo de Infierno en el Tierra. Así pues, entrad sin temor, pues nada deben temer mis invitados, sed bienvenidos a la Marca de los Profetas.

ANNO DOMINI

Adventus Averni ad Terram

P.V.P.: 2375 Ptas. / 14,25 Euros



9 788493 186821

V
VERONIA
LU1257



¡Ay de aquel por quien vengan!

Desde el Mar Mediterráneo hasta el Río Éufrates se extienden mis dominios... Desde la ciudad de Sodoma gobierno mis posesiones tan justamente ganadas. En ellas, las órdenes de caballería infernal han situado sus sedes y conspiran contra mí, pues sospechan mi secreto.

En las montañas, humanos libres de los tres credos pretenden esconderse de mis ojos y buscan la manera de precipitar mi destrucción, mientras en las ciudades de mi feudo las sectas que adoran a mis rivales proliferan.

En el desierto Lilith recibe la visita de altos poderes que buscan mi desgracia, mientras mi alianza con los yinns es cada vez más frágil e inestable.

Y en el cielo, Dios se burla de mí desde la Nube, tras la que esconde Sus huestes, preparadas para atacar mis tierras.

Pero yo soy el Marqués, y mío es el poder de este trozo de Infierno en el Tierra. Así pues, entrad sin temor, pues nada deben temer mis invitados, sed bienvenidos a la Marca de los Profetas.

ANNO DÖMİNİ

Adventus Averni ad Terram

P.V.P.: 2375 Ptas. / 14,25 Euros.



9 788493 186821

V
VCRONÍA
LUI257