



Escenario de Campaña:  
Dormenia

VERSIÓN DEL DOCUMENTO: BETA 0.04

Ilustración de Portada: Jorge Martinez

Textos: Hermanos Juramentados de la Espada Negra





El presente documento es una versión BETA incompleta e imperfecta consistente únicamente en la descripción del ambiente sin consideraciones adicionales. La versión definitiva incluirá mucho más material como reglas específicas, ilustraciones, tablas de generación o campañas, además de una mayor depuración de errores.

# La Espada Negra

Los Hermanos Juramentados de la Espada Negra somos una sociedad creada con el objetivo de extender en el universo principios y conceptos perdidos, o quizá nunca creados, que facilitan nuestra estancia en el mundo. En ese sentido tenemos una guardia que nunca se va a acabar, la de mantener nuestros principios activos, la de mostrar a la comunidad nuestras ideas. La lucha eterna contra la banalidad. Mantener segura la Espada Negra.

No solo pretendemos tener buenas intenciones. Entendemos que esa forma de actuar tiene poco futuro y que el proselitismo no tiene ningún valor. Complementamos nuestra labor con la creación de distintos productos de naturaleza variada que ofrecemos de todas las formas que podemos.

Animamos a todo el que quiera emprender el camino de los Hermanos Juramentados, pero entendemos que no es una vía para todo el mundo. Este no es un sistema de captación de fieles ni nada así. Puede utilizar a su gusto y disfrute todo el material que encuentre en esta página de cualquier forma razonable sin implicar para nada a los Hermanos Juramentados. Particularmente puede hacerse una cuenta sin que ello implique la aceptación de ningún juramento.

En cualquier caso, los Hermanos Juramentados le damos nuestras más cordiales saluciones y le deseamos un agradable recorrido por nuestros dominios. Nuestras puertas están abiertas, pero recuerde, los Hermanos observamos.

## Licencia

*Puedes utilizar el ambiente de la Espada Negra para casi lo que quieras. Puedes imprimirlo, fotocopiarlo, regalarlo, hablar de él y citarlo, pero manteniendo su estructura razonablemente intacta. Cuando lo hagas, debes referirte a su origen y sus autores de forma razonable.*

*No puedes hacer copias que alteren su contenido. No puedes lucrarte mediante los textos escritos por la hermandad..*

*Estas condiciones son generales, por lo que si no hay una aceptación escrita por nuestra parte, no puedes saltártelas. No obstante, si crees que se da una circunstancia razonable, puedes escribirnos. Por ejemplo, si crees que puedes lucrarte con algún aspecto de nuestra enciclopedia, comunícate con nosotros, y si la idea nos parece bien, te daremos permiso.*

*Si quieres utilizar las ilustraciones con un propósito relacionado con el mundo de la Espada Negra, ponte en contacto con nosotros.*

*No dudes en comunicarte con nosotros para esta y otras cuestiones.*



*Los textos relativos al ambiente de Espada Negra se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NonComercial-SinDerivadas 3.0 Unported.*

El presente escrito pretende acercar el ambiente de la nación de Dormenia al juego de rol de Espada Negra. Se trata de una aproximación mucho más cercana al juego con la que se pueda conseguir una inmersión más inmediata gracias a una orientación mucho más concreta que, por ejemplo, la enciclopedia. La forma de transmitir la información, e incluso el formato serán sujetos a una funcionalidad muy concreta, incluyéndose tablas útiles para el juego, semillas de partidas y otras herramientas que consideramos útiles.

La decisión de separar estos textos en suplementos cortos de campaña viene de una necesidad impuesta por una cantidad excesiva de material en cada una de las naciones. Dividir el material nos va a permitir exponer el conocimiento de una forma mucho más exhaustiva, y ayudando, esperamos, a una mayor inmersión.

**El presente volumen está dividido en las siguientes secciones:**

1. Los básicos.
2. Orografía y clima.
3. El orden social.
4. La fuerza militar.
5. La creencia y los mitos.
6. El arte.
7. Las sociedades secretas.

Es de señalar que la elección de Dormenia como primer manual no es casual. Se trata de la nación más fácil de entender, pero aún así es un error pensar que no tiene particularidades específicas y que se puede asumir a la perfección sin explorar, por ejemplo, este documento. Además coincide agradablemente con la novela que en este momento exponemos en la hermandad, y que también es otra buena forma de adentrarse en alguno de los conceptos paradigmáticos que configuran esta peculiar nación.

Sin más preámbulos, aquí esta Dormenia. De una forma bastante amplia.

# Los básicos

Sería negligente comenzar a hablar de cualquiera de los aspectos de Dormenia sin dar una visión general del conjunto. Es imposible hablar de la nobleza sin mencionar a la iglesia, y no se puede entender esta sin establecer mínimamente la forma de vida del pueblo. Así pues, para comenzar, nada mejor que los hechos que quizá establezcan mejor estas particularidades y diferencias.

## Dormenia es un reinado con una situación social muy asimétrica

Los poderosos están muy bien establecidos y ejercen un control muy rígido sobre la mayor parte de los recursos. La clase social noble representa una muy pequeña proporción de la sociedad, y está gobernado por reglas y leyes muy diferentes a las del pueblo llano. Cada una de las grandes familias nobles gobierna sobre una de las regiones de Dormenia, mientras que el rey teóricamente los gobierna a ellos.

Técnicamente todo lo que hace el pueblo es posesión de los nobles, y en la práctica hay muy poca libertad para hacer cualquier cosa, incluyendo tener un negocio propio. El mismo cultivo de las tierras se ejerce con contratos de vasallaje.

## La religión juega un papel fundamental en la vida de los ciudadanos y en las estructuras de poder

La religión oficial, el soidismo, es el único culto monoteísta de cierto tamaño en el mundo. Mientras que el resto del mundo acepta los dioses del resto de culturas como "extranjeros", la doctrina de "Soid", el dios único Dormenio implica la inexistencia del resto.

El órgano que dirige la iglesia es la orden de la Corrección, oscuros sacerdotes que no tienen remilgos en usar cualquier medio para controlar al pueblo, al resto de cultos y en muchos casos a la nobleza. Se trata de una organización poderosa y muy eficiente cuyos tentáculos se hunden en el



mismo pueblo, pues sus agentes están escondidos y camuflados entre la gente de a pie.

La mayor ironía de todo esto es que los correctores no rezan a Soid, el dios único Dormenio, sino que rinden culto a Haradon.

La religión soidista es bastante oscura, su dios bastante cruel y vengativo, y las condiciones que impone la Corrección bastante duras. Está prohibido echarse a la mar, investigar, escribir sobre una multitud de temas, y se fomenta el miedo y odio a lo extranjero, incluso entre provincias.

### **Dormenia tiene una posición hegemónica**

Dos factores principales garantizan una posición de fuerza en el continente. El primero, un ejército de un tamaño descomunal, y el segundo, la posesión de las mejores tierras de cultivo, precisamente obtenidas por medios militares. El resto de países del continente están condenados a vivir en las zonas más hostiles, como el desierto del este y las montañas del norte, en condiciones mucho más duras.

### **Las comunidades son bastante cerradas e ignorantes, y hay una importante ausencia de recursos materiales**

Salvando a la nobleza y aquellos que la nobleza elige, es muy difícil conseguir bienes. Los instrumentos de acero son caros, y los caballos aún más, por lo que el acero es una muestra de clase social.

El comercio entre provincias es muy bajo, e incluso entre ciudades se practica relativamente poco, y está controlado por la élite gobernante.

Por todo ello entre la clase baja muy rara vez se ven armas o armaduras de metal, sino que es mucho más común la madera y el cuero. Las mismas casas son propiedad siempre de la nobleza.

### **Muchos dormenios se dedican a actividades criminales.**

Ante las grandes prohibiciones que la sociedad ejerce y la impotencia que imprime al pueblo, muchas personas eligen el camino de lo ilegal. Existen sociedades criminales organizadas en todas partes ejerciendo el proxenetismo y el juego, y por lo general son relativamente toleradas por los gobernantes en tanto que también cumplen con algunas funciones sociales.

*En general Dormenia es una sociedad muy desigual en la que se fomenta bastante el egoísmo y cada cual sujeta su propia vela, bien con convicción, o poniéndose excusas.*

*Transmitir este pesimismo a los jugadores es una buena oportunidad para someterlos luego a elecciones morales que los sometan a cierto riesgo y los ponga en contra de la corriente general. ¿Conseguirán los jugadores oponerse a la tendencia mayoritaria con unos principios propios, o se sumirán en el absorbente torbellino de la indiferencia de los dormenios?*

# Orografía y clima

Dormenia limita al norte con las montañas guneares y al este con el desierto de Harrassia. El resto de su periferia contacta con el gran océano. Cuenta con una serie de pequeñas islas, la más grande conocida como "Kairvier" que no cuentan con población oficial. El río Dormen divide a Dormenia en dos trozos de Norte a Sur, mientras que las grandes cordilleras lo bordean formando el gran valle central, máximo exponente de los cultivos. Otras cordilleras hacen de antesala a las montañas guneares de oeste a centro. Otros dos grupos montañosos importantes están situados al este, en la provincia de Tagcedo, y en la provincia de Medea, al oeste.

El clima de Dormenia es en general lluvioso casi todo el año, y moderado en el clima, pero con variaciones estacionales marcadas. No obstante Dormenia comprende tantas zonas diferentes que es más apropiado observarlas una a una.

**Anrine:** Clima moderado y por lo general bastante gentil con la vida. Húmedo durante otoño y primavera, no muy frío en invierno y caluroso en verano. Es la zona de Dormenia donde más cultivos de secano se producen, incluyendo trigo, vid y cebada. En el tercio sur también son comunes los diversos frutales. Las montañas de toda la región suelen conllevar bosques de pinos, mientras que las zonas más llanas suelen ser menos densas. La cuenca de Jarenlam, al norte, cuenta con su propio clima propio en el que el calor es más húmedo y extremo, y la niebla mucho más frecuente que las precipitaciones.

**Medea:** Clima levemente más seco que en el resto de la región. Sustancialmente más caluroso en verano, con inviernos normalmente ausentes de nevada alguna, incluso en las montañas. Cultivos de secano algo más esporádicos que en el resto de Dormenia, y montañas algo menos frondosas. La más frecuente extracción de hierro ha deforestado y modificado el ambiente de muchas zonas.

**Sunildia:** Zona de potentes regadíos debido principalmente a unos eficientes canalizados del Dormen y sus afluentes. Sus cultivos usuales incluyen frutales y arrozales. Suficientes lluvias

## El carruaje

*Planteamiento: En medio de ninguna parte un carruaje con caballos ha quedado encallado en un horrible barrizal y sus dueños, un hombre de cierta edad y su hija, aguardan asustados intentando salvaguardar sus propios bienes.*

*Nudo: En verdad el hombre se ha fugado de su granja para salvar a su hija de la prostitución a la que se iba a ver obligada a ejercer para pagar una deuda que tiene contraída con los criminales locales. En el carro van todos sus bienes.*

*Desenlace: ¿Robarán los jugadores los bienes de la familia? ¿Los ayudarán a combatir contra los criminales? Parece difícil que simplemente pasen de ellos...*

garantizan unas praderas de un verde vivo con más que ocasionales bosques.

**Tagcedo:** La provincia limítrofe con el desierto comparte algo con el desierto. Los cultivos de regadío están al oeste, mientras que en el este no están adaptados a tierras ya algo secas. En general la producción es bastante más limitada que en el resto de provincias, si bien es señalable la producción de Nantio cuyas amapolas blancas configuran un paisaje excepcional alrededor de la capital.

**Lovinr:** La región más nórdica tiene un clima más frío en general, con inviernos largos nevadas prolongadas. Predominan especies perennes y la agricultura es menos extensiva, centrandose en

huertos individuales y bastante pequeños. Una orografía mucho más complicada que el del resto de la nación obliga a circular por rutas concretas y aún así arriesgadas.

## El orden social

El principio fundamental por el que se rige la sociedad dormenia es que todo el mundo es propiedad de alguien mediante el contrato de vasallaje. Los campesinos y toda la clase trabajadora son propiedad de los nobles, y estos a su vez son propiedad del rey, líder máximo de todos los poderes del país.

El vasallaje es un contrato según el cual se regula la sociedad, riqueza y estructura de la propiedad de Dormenia. Aunque incluye un buen número de cláusulas y excepciones que han sido discutidas en juicios y debates, los principios generales son simples, y se pueden resumir a la obligación por parte del ente superior de proteger al inferior, y la obligación del segundo de aportar parte de sus beneficios económicos al primero.

## Historia

Surge como consecuencia de la revolución del año doscientos treinta, en la que los campesinos del estado Firniense (ancestreros de la familia Trilbanson) lucharon por sus lamentables condiciones de vida, especialmente por la desprotección ante los ataques de piratas. Como consecuencia se les garantizó la protección de la clase guerrera, a cambio de unos impuestos que ya pagaban, o la posibilidad de no pagar esos impuestos y buscar la protección por su cuenta.

Con la fundación de Dormenia como estado central, el contrato de protección pasa a ser piramidal:

*En Dormenia la lluvia es un acontecimiento común que condiciona el estilo de vida e incluso la misma psicología de la gente: si te fijas, casi todas las casas dormenias tienen una estructura que permite caminar cubriéndose de la lluvia.*

*Puedes utilizar la lluvia como un recurso narrativo de la misma forma que también condiciona su carácter y los vuelve grises. Puede ayudar a imprimir el ritmo adecuado en partidas de investigación, pero también puede representar bien el carácter temible e inesperado de la Corrección.*

*La lluvia puede ser fina y continua de forma que permite caminar bajo ella con un sombrero de paja y un impermeable de cuero tratado, o puede estar formada por unos gotazos grandes y violentos que molesten al dar en la cara. Puede ser tormentosa, derribando impresionante sonidos que ocultarían incluso un grito, o estar lejos, de manera que se vean los rayos en el horizonte, iluminando por un momento una porción del arco visual. Puede durar un rato, y dejar lugar a un cielo gris, o puede ser larga e incluso peligrosa, desbordando el río y anegando pueblos.*

*El barro es otro recurso interesante, pues las vías dormenias distan mucho de ser excelentes. Los carros atascados y los viajeros perdidos ocurren con cierta frecuencia, y pueden ser una semilla de aventura, como se muestra en la que aquí aparece.*

*No obstante no es necesario usar siempre la lluvia Dormenia. El verano puede ser bastante seco y cálido, mientras que en las montañas las nevadas también son frecuentes.*

el rey único de todas las familias protege y cobra a las familias nobles, que a su vez protegen y cobran a los trabajadores en su zona.

El rey Neldar II convierte el contrato de vasallaje en obligatorio, después de que miembros de la familia Taunori plantearan su renuncia a la protección de Neldar, ante la persistencia de crisis económicas. El rey establece, de la misma forma, que cada familia puede introducir secciones adicionales en el contrato regional.

## Capas

La sociedad dormenia queda ordenada piramidalmente con respecto al contrato de vasallaje.

En la parte superior está el rey, que tiene un contrato con los distintos cabezas de familia. Estos reciben la protección y participación del gobierno, y aportan la financiación acordada en el mismo.

Los cabezas de familia a su vez tienen un contrato (normalmente implícito) con los miembros menores de la familia, que suelen tener a su cargo un emplazamiento rural o urbano. Los que gobiernan en una ciudad son conocidos como duques, mientras que los que lo hacen sobre un pueblo o unión de pueblos son conocidos como marqueses. La dependencia de estos señores con sus superiores es elevada, pues en casi ningún caso una región consigue ser completamente autónoma, y ha de depender de otras. Esta relación en ocasiones ocurre sin la supervisión del cabeza de familia, por lo que no son siempre amistosas. Las rencillas y diferencias entre señores de la misma familia son enormes.

Este contrato puede tener obligaciones (implícitas o explícitas) adicionales, como el mantenimiento de un ejército personal, o pagos de impuestos especiales.

La capa más baja del contrato social lo tienen los duques o marqueses con los trabajadores del pueblo llano. Esta forma de contrato es la que normalmente es menos implícita, y de la que más se

abusa: todo trabajador en una región lo tiene adquirido quiera o no con el duque o marqués de su zona, y dada la concesión para incluir cláusulas adicionales, las formas de abusar de la población son variadas y constantes. En algunos casos la contrapartida, (recibir protección) puede ser compensatoria, pero en otras puede simplemente no existir: muchos nobles, particularmente los de zonas agrarias amplias, no cuentan con ejército personal o guardia suficiente, y sus zonas son pasto de los bandidos.

En el caso de los productores agrícolas y ganaderos, lo normal es fijar un porcentaje de impuestos periódicos, o una cantidad fija acordada por la cantidad de terreno trabajada.

En el caso de los manufactureros, el contrato suele ser vigilado y creado particularmente. Lo normal en esos casos es que ningún ciudadano tenga la cantidad necesaria de dinero para comprar el local y los bienes necesarios para ejercer su negocio, por lo que tenga que presentarse ante el noble con un aval del gremio en cuestión. Si lo convence, el noble le facilitará el local para ejercer su negocio, y se firmará un contrato con la cantidad que el noble espera cobrar por esta prestación.

Los tenderos y vendedores fijos tienen una reglamentación similar a los manufactureros. A los ambulantes, sin embargo, debido a su incontrolable naturaleza, se les cobra de forma individual y arbitraria.

Las grandes explotaciones mineras exigen un gran trabajo y coordinación. Normalmente se realizan a expensas del noble de la zona, que elige a un ciudadano de su confianza para dirigirlo.

*Desde la perspectiva del pueblo llano en vasallaje no es ni justo ni injusto, es algo que simplemente está ahí, que lleva ahí "desde siempre" y a lo que en ningún caso se puede renunciar. Han aprendido completamente su indefensión y los actos reivindicativos son cortados de base, incluso sin intervención de la nobleza.*

## El Emancipado

*Planteamiento: Un comerciante de rango bajo ha tenido cierto éxito y ha acumulado una decente riqueza ante un marqués descuidado, pero ahora la familia presiona al noble para que acabe con la posición del nuevo rico. Pero este no es tonto, y viéndoselas venir contrata a los jugadores para que lo protejan.*

*Nudo: Para desgracia del comerciante, su situación ha llamado la atención más de lo que esperaba, y el noble cuenta con apoyo oficial que no esperaba. Los sicarios que lo van a eliminar deciden intentar comprar a los personajes de los jugadores.*

*Desenlace: ¿Aceptarán los personajes jugadores el soborno? En caso de aceptarlo, ¿conseguirán salir con vida, o los ejecutarán como a imbéciles? Y si deciden defender al comerciante, ¿qué ocurrirá si tienen éxito? Él mismo es consciente de que la familia es poderosa y no permitirá que siga con vida mucho tiempo más.*

Una clase de trabajadores especial son el personal directo del noble. El contrato en este caso es muy formal y directo, y está libre de impuestos. En esta categoría están los sirvientes, la guardia, todo tipo de administradores y funcionarios, y por supuesto los cobradores de impuestos.

Una última capa indudable del escalafón social es la de un plebeyo con posesiones con respecto a sus empleados y aprendices. Debido a que la situación económica establecen de hecho una diferencia social clara, los comerciantes y productores adinerados han pretendido defender su contrato explícito sobre sus empleados, pero la nobleza no suele conceder valor a estos.

## Vasidez regional

En la mayoría de casos el contrato de vasallaje está claro, pero en las zonas fronterizas, los matices sobre la aplicación del mapa de fronteras y las dificultades prácticas llevan a problemas entre marqueses que normalmente se arreglan mediante negociación. Estos contratos son siempre explícitos y pueden tener cláusulas adicionales.

## Justicia

Las denuncias siempre se realizan ante la entidad común más baja en la pirámide de vasallaje. En algunos casos esto es muy simple, por ejemplo, un campesino de unas tierras que quiera denunciar a su vecino debe hacerlo ante el marqués de ambos. No obstante si el marqués es distinto, entonces debe hacerlo directamente ante el cabeza de familia. Como no tiene relación directa con él, lo normal será que le pida a su marqués que lo haga por él.

En algunos casos esto no tiene ningún sentido realista. Por ejemplo, la querrela de dos campesinos de una zona fronteriza de familias diferentes debe ser dirimida directamente por el ministro de justicia del rey. Lo normal en estos casos es que los nobles intermedios lo arreglen entre ellos, o usar a la corrección, quien siempre está encantada de intervenir.

Las decisiones del órgano de justicia de cada nivel de la pirámide de vasallaje son recurribles ante la siguiente, pero los recursos de este tipo suelen caer en saco roto, debido a que los cabeza de familias suelen proteger a los marqueses y duques.

## Ámbitos que escapan al control del vasallaje

Sin duda el colectivo que más escapa a la estructura del vasallaje es la iglesia, que sigue la suya propia, mucho más llana. Aunque dentro de cada iglesia hay una pirámide, en realidad lo que hay es una cadena de mando (monaguillos, monjes o sacerdotes, correctores, consejo de la corrección, sumo corrector) en la que siempre se debe obedecer a los superiores.

Los militares tienen también una excepción al contrato de vasallaje, en el que prevalece la cadena de mando militar sobre el vasallaje, que puede haber sido contraído con anterioridad. Esta excepción no estaba bien estructurada hasta los tiempos de Neldar III.

Finalmente, debido a que quien presta ciertos servicios no está del todo claros, existen muchas sociedades reconocidas que llevan su propia estructura de mando.

## Diferencias e interpretaciones regionales

La estructura social del vasallaje es muy diferente entre las distintas regiones de Dormenia, y en ciertos casos es diferente incluso entre marcas de la misma región.

Familia Aglazor: Gobernando sobre una de las dos zonas más prósperas de Dormenia, los nobles abusan de su situación superior en todo lo que pueden. Siendo una familia reciente, su estructuración es muy eficiente y el sistema legal muy rápido. La familia Aglazor provee de buenos

servicios públicos, incluyendo un razonable servicio de seguridad que ejerce no con fuerzas propias, sino contratadas a otras familias.

Familia Asgeifr: Al ser una familia de descendencia gunear, el calado del vasallaje en la sociedad no es del todo claro. Harán falta aún unas cuantas generaciones para que el clan acepte del todo la forma de vida dormenia.

Familia Fedder: Otra familia muy rica, ejerce un control férreo mediante el contrato de vasallaje. Al

### La Denuncia

*Planteamiento: Un contacto de los personajes ha sido denunciado el sabe que seguramente sea encontrado culpable. Está en un apuro, y pide ayuda al grupo.*

*Nudo: Existen una buena cantidad de formas en la que un grupo puede solventar esta situación, desde intentar ganar el juicio a matar al denunciante, o incluso chantajearlo. Es una buena partida para sentarse y dejar discutir a los jugadores.*

*Desenlace: Si los jugadores logran ayudar al contacto, se afianzará su relación, pero si no lo perderán, al menos durante un tiempo que esté saliendo del embrollo.*



contrario que la familia Aglazor, no obstante, los servicios son más bien pobres y la protección militar limitada. El sistema judicial es lento. Es el lugar de Dormenia en el que el contrato es más asimétrico.

*Normalmente los personajes jugadores escapan al control del vasallaje como prácticamente todos los viajeros, gitanos, aventureros y truhanes que no estén anclados a un lugar concreto.*

*Esto normalmente garantiza mayores libertades, pero está asociado a estilos de vida violentos y estresantes.*

*No obstante es perfectamente posible jugar partidas dentro del marco de la estructura usual dormenia, tanto representando miembros del pueblo con familias y responsabilidades como a miembros de la nobleza.*

Familia Einari: Siendo una familia muy adscrita a la corrección, el contrato es meticuloso y respetado. Los impuestos son bajos, pero los servicios ofrecidos son también limitados.

Familia Taunori: El vasallaje en los Taunori es en principio el menos injusto, pero también es el más ineficiente. Los impuestos son bajos, pero las prestaciones también muy bajas. Por ello ciertos marqueses Taunori son tan pobres que apenas parecen mejores que un comerciante plebeyo de la zona Aglazor. No obstante, en lo que respecta a provisión de seguridad, ninguna región está tan militarizada como la Taunori.

## Legalidad y relación con otros estamentos sociales

La iglesia dormenia no está sujeta a las leyes de Dormenia, y en su lugar debe cumplir directamente ante la misma Corrección. Así mismo la Corrección está reconocida en las leyes de Dormenia como guardiana de la religión, y por lo tanto está legitimada para realizar detenciones, juicios y ejecuciones sin intervención de la nobleza o el rey, siempre por motivos religiosos. Estos juicios son absolutamente privados y no están sujetos a revisión alguna.

### El Heredero

*Planteamiento: Los jugadores son contratados por un noble para secuestrar y sacar información a otro noble sobre un posible candidato a la misma herencia del reino.*

*Nudo: El noble torturado ofrecerá una cantidad superior por ejecutar... ¡al mismo noble que los ha contratado!*

*Desenlace: ¿Qué harán los jugadores con esta información? ¿Intentarán cobrar ambas recompensas? ¿Acudirán a una entidad superior? La mera mención de este suceso acabará con las aspiraciones del candidato.*

A la hora de la verdad la Corrección tiene vía libre para actuar de forma totalmente opaca, y realizar juicios y ejecuciones por cualquier motivo, incluso los nada relacionados con la religión. Esto es así por varios motivos: el primero, que hay muy pocas actividades que no puedan tergiversarse como una negación de la palabra de Soid, y el segundo, que la Corrección no tiene ninguna supervisión en el proceso.

En el caso del pueblo dormenio, la relación es claramente así. Otra cuestión es la nobleza, con quien la Corrección ya tiene más cuidado, y si bien se pronuncian acusaciones estas no suelen llegar a concluir en una ejecución, sino a un pacto en el que la familia acaba donando una cantidad importante a la iglesia.

La Corrección juega un importante papel también en la política nacional, pues su papel como jueces religiosos puede llegar a ocupar toda la concentración incluso de un ministro si preparan una intriga contra él y lo denuncian.

En este sentido la relación entre el Rey y el Sumo Corrector es clave, pues este primero puede sugerir ciertos perdones a los que la Corrección no se ha negado nunca. La Corrección tiene ciertas sospechas, pese a ello, del monarca, y es el primero que es investigado.

Familia Trilbanson: En este caso las diferencias legales entre las distintas regiones son importantes y muy variables. La región es muy vulnerable a los cambios por luchas intestinas.

## La nobleza

La nobleza dormenia es la clase gobernante en un sentido extremadamente autoritario. Unifica en su ser todos los poderes usuales de un estado, si bien comparte algunos con la Corrección. No obstante cada familia tiene su reglamentación interna, asunto en el que gozan de una absoluta libertad práctica.

La única norma que formalmente se les exige es la existencia de un líder oficial conocido como "cabeza de familia". La forma tradicional de elegirlo es por herencia directa, si bien algunas familias han evolucionado su forma de elegirlo, como se puede observar en las sucesivas secciones. Tracionalmente todos los cabezas de familia ocupan un cargo de ministro en la corte del rey. Esta corte está formado precisamente por los ministros y algunas personas adicionales elegidas personalmente por el monarca. En el seno de este gobierno se toman las grandes decisiones tanto a nivel interno como externo. Hay que señalar que las familias nobles son entidades muy autónomas y que en lo que no compete a este órgano dirigen su territorio como si fuera un país prácticamente independiente.

El rey ejecuta formalmente muy pocas acciones más allá de elegir a sus ministros, e incluso en esto se deja influir por sus personas cercanas. Este estilo de gobierno pasivo pero no débil le ha merecido el respeto y la permanencia en el puesto durante generaciones.

El hecho más trascendente del último siglo fue el fallecimiento del último familiar del rey Neldar en lo que muchos interpretan como una maldición. Su heredero, pues, será elegido entre las restantes familias nobles, y solo él tiene conocimiento de cual es esta elección.

## Familia Neldar

Se trata de la familia dirigente de Dormenia. Absolutamente todas las familias nobles le obedecen, y teóricamente la corrección tiene relaciones óptimas con él, lo que ha garantizado su gobierno continuado de Dormenia desde el comienzo del linaje familiar.

Su origen es incluso anterior a la existencia de la propia Dormenia, pero no fue hasta la fundación de esta que el primer rey adoptó este nombre como propio. Desde entonces ha habido cuatro dirigentes, lo cual habla mucho de la extrema longevidad de estos sujetos.

Hay que tener en cuenta que la familia busca como pilar fundamental de su existencia la



estabilidad más extrema. Es por esto que el código de conducta de la familia permite elegir a cualquier miembro como heredero, no solamente al primogénito. De hecho ha sido bastante usual que el gobierno de la nación se salte una generación, dada esta ya mencionada longevidad.

Este código de conducta también implica la necesidad de una sola línea de sangre que comprende al rey, a su mujer y a sus descendientes. En cuanto estos se casan con miembros de otras familias nobles, cambian su apellido familiar.

Actualmente la familia Neldar solo cuenta con un miembro, Neldar IV, y aunque se habla de una maldición sobrenatural es mucho más plausible pensar en conspiraciones de las familias nobles, quienes combaten de forma activa o pasiva por liderar la herencia secreta del gobierno de la nación.

En cuanto a esta herencia, solo él conoce el contenido de un testamento guardado bajo llave, aunque ya se empieza a hablar de posibles conspiraciones para cambiar el documento en cuanto el rey fallezca. En Harrassia incluso se especula con la posibilidad de una guerra civil dormenia tras la muerte del cuarto Neldar, si bien no se estudia como una posibilidad real.

Aunque el poder de Neldar IV es indiscutible, este de alguna forma no es del todo tiránico, pues depende de la aprobación de las seis familias nobles con derecho de gestión de las tierras. A este respecto el rey nombra a una cantidad de ministros que ejercen de hecho el gobierno ejecutivo, recurriendo a Su Majestad solo en momentos de grave discrepancia, e incluso entonces evitan hacerlo por todos los medios dando que el gobernante lo interpreta como una falta de efectividad que suele ir seguida de ceses.

El territorio de Neldar solo comprende a la capital del reino, la ciudad de Eianil, aunque en la práctica está gestionada por la familia Aglazor. A su vez, todas las familias proveen un significativo impuesto para el sustento de la familia real cuyas posesiones explícitas son bastante elevadas, aunque ninguna de ellas es productiva en sí misma. La familia Neldar nunca ha parecido particularmente preocupada por no contar con recursos propios, pues implícitamente toda Dormenia es suya.

Es oportuno señalar que el equilibrio no siempre ha sido del todo favorecedor a la familia Neldar: es evidente que una unión de un grupo suficientemente importante de familias poderosas derribaría instantáneamente al rey, quien no tiene recursos productivos o una fuerza militar por sí mismo: ni siquiera la guardia real es gestionada por ellos, sino que es un recurso de la familia Trilbanson.

Para conseguir esta estabilidad los Neldar se han basado en tres pilares fundamentales. El primero, el apego a las tradiciones y el bienestar de la clase noble. El segundo, la garantía histórica de que apoyar al rey garantiza recibir a su vez apoyo de otras familias en un razonable equilibrio. El tercer pilar es indudablemente la orden de la Corrección, la cual hace las veces de órgano de espionaje y control y busca derribar de partida cualquier conspiración contra el monarca. Este apoyo histórico viene del razonable hecho de que la supremacía religiosa del soidismo vino de la mano de la supremacía política de la familia Neldar.

No obstante el trato no es perfecto. La corrección guarda la sospecha de que la familia Neldar ha mantenido un pacto con varios dioses desde siglos atrás, debido a que se han encontrado resistencia a la hora de derribar iconos religiosos de otras deidades, como es el caso del templo de Avani, donde se conservan estatuas de Airí, Armeniam y Daarmina, y donde se casa el Neldar de cada generación.

## *Familia Aglazor*

Se trata de una de las seis familias nobles Dormenias con derecho a la auto determinación de sus tierras. Es la segunda familia más moderna y con menos solera, surgida de una división de la familia Fedder que incluyó entre sus filas a comerciantes crecidos de todas el territorio dormenio, uniéndolos bajo una sola bandera y una poderosa banca que finalmente fue apoyada por el rey Neldar II, y reconocida como banca nacional. Años más tarde sus prácticas de usura fueron denunciadas ante un Neldar III que los encontró inocentes. Desde entonces tienen total respaldo legal.

Aunque es una de las familias más jóvenes, su éxito económico es apabullante. Debido a ello, tiene el

## El oro de los Aglazor

*Planteamiento: Una vez cada cierto tiempo surge un rumor de que los Aglazor van a transportar una importante cantidad de oro no declarado, y por tanto ilegal.*

*Nudo: Por una vez la leyenda es cierta, pero los Aglazor no son idiotas, y la ruta que sigue todo el mundo (incluidos los jugadores) es falsa. El oro en verdad es transportado en secreto de una forma bastante poco llamativa.*

*Desenlace: Existen muchas posibilidades que pueden elegir los jugadores. Pueden desde atacar la ruta falsa, llevar una investigación decente, o incluso intentar ganar el favor de los Aglazor. En cualquier caso el oro de los Aglazor llama la atención de mucha gente, ¡es una buena oportunidad para abusar de las desventajas que adquirirían al crear sus personajes!*

control del ministerio del tesoro y de las relaciones con Harrassia. Eso les da prácticamente el control de la estrategia económica del país, circunstancia que han sabido aprovechar, convirtiéndose en una de las familias más importantes, hasta el punto de que no están fuera de la cuestión de la herencia real.

En total tiene seis ramas diferentes y unos ciento cincuenta miembros con derecho a usar el nombre familiar.

No es del todo secreto que la familia Aglazor se auto gobierna con un consejo de diez miembros que a su vez eligen al cabeza de familia. Este último no tiene apenas libertad ejecutiva. Esta tendencia hace a la familia Aglazor muy lenta en las decisiones externas, pero extremadamente ágil en las

internas en las que los miembros del consejo no necesitan particular respaldo de un líder concreto. Esta estructura no es en ningún caso oficial ni legal, pero aunque es algo conocido por todo el mundo, no se ha llevado a cabo por el momento denuncia alguna.

Su territorio es conocido como "Anrine", situado en el centro de la región Dormenia. Sus tierras fueron compradas a las otras familias nobles en unas circunstancias tan favorecedoras para los Aglazor que en ocasiones el rey ha intervenido para obligarlos a pagar un precio más elevado.

La fuerza militar en tiempos de paz es inexistente, limitándose a las ridículas guardias de las ciudades, y necesitando de la caballería Fedder para defenderse de peligros de naturaleza moderada, como las grandes bandas de bandidos que ejercían el pillaje a mediados de siglo.

A fin de contar con la protección de la familia Fedder, la familia Aglazor es especialmente escrupulosa con la contabilidad de su producción. Es de lejos la familia que más recursos alimenticios produce, y su grano y arroz se exporta tanto a otras provincias como al exterior.

La propia banca Aglazor es bastante más opaca, y sus resultados son prácticamente propios. Esta familia ha sido excepcionalmente creativa en la forma de practicar la usura y la especulación, llegando a enriquecerse con todo tipo de bienes. La situación legal de las prácticas de esta banca ha sido juzgada en una ocasión por el mismo rey, encontrándolos inocentes de delito alguno y justificando, pues, sus prácticas.

La familia Aglazor no es prácticamente productiva en ningún otro sector, prefiriendo comprar a otras familias y luego distribuyendo los bienes de forma interna. En este sentido el consejo Aglazor hace grandes esfuerzos por conseguir mantener una situación de competencia entre las restantes familias, de forma que no puedan elevar los precios arbitrariamente.

La familia Aglazor ha sido denunciada en múltiples ocasiones por la familia Trilbanson con motivo de la injusta presión con la que arbitrariamente encarecen o reducen los precios oficiales del grano, llevando a estos segundos muy cerca de la pobreza. La familia Aglazor ha sido ha sido encontrada



culpable varias veces, teniendo que pagar compensaciones astronómicas cuyo pago retrasan, armados con toda suerte de expertos legales que buscan cualquier truco procesal.

La corrección ha encontrado numerosas muestras de conducta sexual aberrante, incluyendo homosexualidad, sexo con cadáveres, sexo con niños, y mutilaciones sexuales. La familia Aglazor contribuye, en compensación, con importantes donaciones a la iglesia.

## Familia Fedder

Se trata de una de las seis familias nobles Dormenias con derecho a la auto determinación de sus tierras. Es notablemente antigua, bastante exitosa en términos económicos, y controla tres ministerios, siendo la fuerza política más presente en la corte del rey Neldar.

En total tiene ocho ramas diferentes y más de doscientos miembros con derecho a usar el nombre familiar.

El origen es de la familia Fedder es el mismo que el de la nación de Harrassia: una escisión de la cultura conocida como "tredios" que ante la guerra con una más fuerte Dormenia decidió escindirse. Los que cedieron al poder del rey Neldar II mantuvieron ciertos privilegios como familia con grandes derechos, pero siempre supeditados al pago de impuestos y pleitesía. Su lealtad al linaje Neldar ha sido férrea, si bien su adscripción a la iglesia ha tenido momentos cuestionables.

Su control natural ha cambiado a lo largo de los siglos, pero en la actualidad, tras enormes pérdidas ante la familia Aglazor y severas luchas políticas se centra en la provincia de Tagcedo, lugar que ocupan desde hace escasas cinco generaciones y que tiene la desventaja de hacer de frontera con la no siempre amistosa nación de Harrassia. Han sabido sacar provecho de su terreno y de sus influencias políticas, obteniendo el único permiso de toda la nación para cultivar nantio legalmente. Este permiso se lo extienden ellos mismos al tener el control del ministerio de salud, y por supuesto lo deniegan a otras familias. Además, al estar en la frontera con Harrassia, pueden establecer los controles que quieren

## El correo del opio

*Planteamiento: Los nobles Fedder han sido pillados in fraganti realizando transacciones ilegales con el opio. El responsable de la investigación, un noble Aglazor, ha huído apenas una hora atrás. Los Fedder están desesperados, y contratan a los personajes jugadosos.*

*Nudo: El noble Aglazor tiene un accidente de caballo y debe realizar una pausa sin abandonar el territorio Fedder. No obstante ha conseguido afincarse bien y contratar a matones locales para que lo protejan.*

*Desenlace: ¿Qué harán los jugadores? De nuevo las opciones son muy variadas, pero tienen que darse prisa: los Fedder han mandado también a otros hombres a matarlos a ellos.*

sobre la importación, así que se puede decir que la mayor parte del opio que se consume en Dormenia tiene su origen en la familia Fedder o pasa por su control. Se produce de hecho una clara situación de monopolio de la que sacan toda la ventaja que pueden. Esto les es importante dado que tienen el terreno menos adecuado para el cultivo de Dormenia, y aunque sus pueblos distan de ser estériles, en los años secos tienen que recurrir a otras provincias para suplir sus necesidades básicas.

La familia Aglazor ha mencionado en ciertos momentos la situación de ventaja que tiene la familia

## Los celos

*Planteamiento: El matrimonio de una mujer Taunori que hasta el momento ha tenido una buena vida está cercano. La muchacha consigue ahorrar cierto capital y contrata a los jugadores para matar a su propio marido. El sueldo es insuficiente, pero ahonda en un profundo relato de lo horrible que es su futuro esposo.*

*Nudo: Su futuro marido, un miembro de la familia Fedder, es un tipo bastante normal dentro de la nobleza Dormenia, si bien es algo mayor que la muchacha.*

*Desenlace: El exiguo sueldo debería hacer pensar a los personajes sobre qué ocurre realmente. Pueden investigar y pensar en oscuras tramas, pero la realidad es que la muchacha tiene una aventura con un joven campesino. Existen muchas opciones de lo que pueden hacer con esta información.*

Fedder, de la que se aprovechan para vender a los distintos emporios ilegales que suministran de opio al pueblo. Nunca ha habido una denuncia formal, pues dado que la familia Fedder controla el ministerio de justicia, haría falta intervención directa del rey. Los Fedder también tienen mucho que recriminar a los Aglazor, quienes les compraron durante bastantes generaciones terrenos abusando de una posición económica de fuerza.

Debido a que están en posesión del ministerio de la guerra, tienen la obligación de mantener una unidad militar permanente. En este caso se trata de la caballería ligera sariana, que utilizan en todo el territorio de Dormenia, y también en la patrulla de la frontera con Harrassia, llegando a practicar incursiones exploratorias con frecuencia. El uso de este ejército en el propio territorio dormenio, particularmente en la región de la familia Aglazor sirve en muchos casos de contraprestación por el

grano que esta familia suministra en los años de cosecha insuficiente. Es de destacar que la familia Aglazor y la familia Fedder mantienen una perfecta cordialidad en este asunto, mientras que en otros pueden ser enemigos reconocidos: no ha habido una sola ocasión en la que la familia Aglazor negara el grano a la Fedder, o en la que la Fedder negara el apoyo militar a la Aglazor; incluso aunque sus especialistas legales estuvieran enzarzados en una cruenta batalla en el tribunal de justicia.

El cabeza de familia ejerce un control casi absoluto. Normalmente cuenta con un segundo hombre de confianza que complementa sus acciones: uno gobierna en Tagcedo, mientras otro está casi permanentemente alojado en la corte del rey, asegurando la posición política de la familia. La comprensión de estos dos individuos ha sido clave a lo largo de la historia. En general al resto de miembros de la familia solo se les deja gobernar sobre sus propias marcas y ducados, las cuales suelen ser bastante pobres e improductivas. Debido a todo esto los nobles Fedder tienden a aburrirse bastante y trazar duras conspiraciones para alcanzar uno de los dos puestos de responsabilidad en la familia, o al menos uno de los ministerios. Debido a todo esto la familia Fedder es a veces llamada por otras familias "La masa de dos cabezas y cien brazos".

Es la familia más investigada por la corrección, y a su vez la que más dinero ha donado a la iglesia, probablemente como un esfuerzo para lavar su imagen. Entre los cargos habituales de las denuncias archivadas se encuentra el culto a dioses ajenos y el consumo de opio. La homosexualidad y prácticas sexuales obscenas ocupan posiciones menos importantes. No existe relación entre el origen tredo de la familia y los cultos citados, dado que este origen está ya enterrado en la historia. El culto a dioses ajenos parece más una afición de jóvenes desocupados que no comprenden demasiado bien los riesgos de sus acciones: se trata de la única familia con miembros condenados, fugados y perseguidos por la corrección.

## Familia Taunori

Se trata de una de las seis familias nobles Dormenias con derecho a la auto determinación de sus tierras. Es una de las familias más antiguas, y con más solera nacional, pero debido a un carácter



sumiso y poco competitivo, ha perdido toda capacidad económica y política, hasta el punto de que muchos de sus miembros renuncian al apellido familiar y buscan un trabajo para no suponer una carga a la familia.

En total cuenta con cuatro ramas diferentes, y unos ochenta miembros con derecho a usar el apellido familiar. Es la única familia que intenta tener cierto control sobre el número de miembros que mantiene en el linaje, y en este sentido tienen una política clara de no dividir las marcas o ducados, de forma que se tiene cierto cuidado con la cantidad de descendencia. De la misma forma se preocupan activamente por casar a muchos miembros (particularmente las mujeres) en otras familias nobles. En este sentido tienen fama de tener una educación exquisita y ser sumisas y estoicas. Debido a que son especialmente escrupulosas con su higiene y aprenden decentes técnicas de maquillaje suelen ser consideradas más atractivas de lo que realmente son.

También existe un esfuerzo consciente y activo por mantener el linaje principal fuerte y saludable, y en ese sentido se evita la endogamia y los incestos recurriendo a todas las ramas familiares e incorporando miembros de otras familias en su adecuada medida. En este sentido la familia es excepcionalmente rígida, y los matrimonios están pactados y decididos desde una edad muy temprana.

La mujer del cabeza suele ser la encargada de gestionar y dirigir todos estos asuntos, aunque no obra de forma individual, sino que se deja aconsejar por cuantas mujeres tienen a bien interceder de forma no formal, normalmente en festividades de celebración de caballería en la que los hombres están muy ocupados demostrando sus habilidades militares.

La familia Taunori se toma más en serio que el resto de familias la cuestión de la dignidad de su nobleza, y aunque tiene un gran coste mantenerla este no se dilapida exactamente en vanos gustos personales, sino que busca una cierta excelencia en cuestiones militares e históricas. No en vano uno de los mayores registros está en su región.

Debido a este escrupuloso respeto por las tradiciones la línea Taunori ha sido tan ininterrumpida

## El Duelo

*Planteamiento: Un noble Trilbanson ha bebido demasiado y ha retado a un familiar suyo que es claramente superior. Está desesperado y contrata a los jugadores para encontrar una solución.*

*Nudo: Ni el duelo ni el emborrachamiento tienen nada de casual. Hubo un esfuerzo por provocarlo para hacerle perder sus tierras en favor de su hermano.*

*Desenlace: Es imposible demostrar judicialmente la existencia de la conspiración, así que parece que la violencia será inevitable.*

como la Neldar. Pero precisamente por este exceso de apego la familia ha perdido capacidad de adaptación por una falta de flexibilidad nada exigida por los sucesivos Neldar. La falta de ambición y tenacidad política ha acabado por hundir a la familia, cuyo antiquísimo linaje es lo único que los mantiene en la corte del rey.

Su terreno de influencia es la provincia de Medea. Antiguamente era la única zona con minas de hierro productivas, pero debido al comercio exterior con Harrassia, mucho más eficiente en ese sentido, nadie les compra metal. Esto es tan extremo que muchas de estas explotaciones se encuentran en la actualidad cerradas después de un periodo en el que no pudieron obtener beneficios. Esta situación podría haberse solventado fácilmente a un nivel político incluyendo aranceles en las importaciones, o incluyendo subvenciones pagadas por el resto de familias, pero la mencionada falta de tensión en el pulso político y el apego a un cierto código de conducta no escrito ha impedido la formación de acuerdos similares.

La familia Taunori mantiene de forma voluntaria a la más prestigiosa de todas las unidades

militares: la caballería pesada. El rey Neldar III los eximió de esa responsabilidad a principios de siglo por ser una unidad demasiado cara de mantener, pero la familia Taunori lo ha seguido haciendo por voluntad propia. El apego a esta unidad estaría justificado simplemente por los valores tradicionalistas de la familia, pero además es el único destino honorable para aquellos hijos no herederos de la familia. Es el caso del actual cabeza de familia, Graud Taunori, quien siendo hijo menor accedió al cargo por el fallecimiento de su hermano mayor; estando él destinado a la guerra en las montañas gunearas.

La corrección no suele encontrar muestras de conducta inapropiada entre sus filas, si bien la provincia Medea es en la que menos presencia de correctores tiene. Existe una reticencia activa por parte de la nobleza que insiste en buscar y juzgar las faltas contra el soidismo por su cuenta, debido a que existen casos documentados en los que la Corrección cometió errores en el pasado. Los sucesivos intentos de la familia Taunori por limitar el poder de esta orden los llevó incluso a una lucha interna que concluyó con la escisión de la familia Einari, proceso a cambio del cual la Corrección accedió a mantenerse relativamente separado de la provincia.

## *Familia Trilbanson*

Se trata de una de las seis familias nobles Dormenias con derecho a la auto determinación de sus tierras. Es una de las familias más antiguas, y por tanto con más solera nacional, pero a su vez es extremadamente improductiva, y ha perdido gran parte de su influencia política, hasta conservar solo un ministerio del que apenas sacan partido.

En total cuenta con catorce ramas diferentes, y más de trescientos miembros con derecho a usar el apellido familiar. Es la familia noble con más miembros en sus filas, pero siendo una de las más pobres, salen relativamente mal parados en la distribución. La diferencia entre un miembro de la familia Trilbanson con sus vecinos Fedder del norte es claramente perceptible. Se trata pues de nobles algo más cercanos al pueblo, dentro de las limitaciones que la forma de vida dormenia impone.

Para la desgracia de este colectivo muchos cabezas de familia y ministros han ejercido de forma nefasta sus responsabilidades, y de hecho existe una indudable aficción en la rama principal al juego, el alcohol y la fiesta desmedida. Por ello el rey en persona impuso cambios en la dirección de la familia que intentan corregir la tendencia desastrosa con muy poco margen de maniobra: en la actualidad la familia Trilbanson ha tenido que aceptar duras condiciones impuestas por la familia Aglazor, con la que tienen contraída una deuda equivalente a diez y seis veces la producción media de los últimos diez años.

### *El dinero de la corrección*

*Planteamiento: Un noble Einari contrata a los jugadores por una muy elevada suma para matar a un noble Aglazor que pronto abandonará su provincia, en el momento que pase la frontera. En realidad todo es una trama de la corrección para matar al noble, y los personajes jugadores son cabezas de Harrassiano.*

*Nudo: Un grupo de agentes de la corrección llegará al lugar muy poco después de que los jugadores hayan matado al noble.*

*Desenlace: Si los personajes han sido lo bastante incautos como para creer que iban a cobrar una fortuna y salir indemnes entonces son demasiado estúpidos y merecen todo lo que la Corrección les va a hacer.*



Para colmo de desgracias para ellos, la familia Trilbanson no cuenta con ninguna producción específica o particular. En materia de cultivos no producen más que los propios Fedder, y en la minería son inferiores los Taunori. Tampoco son especialmente talentosos en cuestión política, y solo controlan el ministerio del grano, del cual no sacan particular beneficio.

La familia Trilbanson se gobierna sin demasiada eficiencia en la región de Sunildia. El puesto de cabeza de familia ha sido heredado generación tras generación por el primogénito del anterior, y las malas costumbres en relación a juego y alcohol han estado ligadas al cargo. Cada duque y marqués tiene mucho poder efectivo, si bien esto provoca muchas diferencias entre miembros de la familia. De esto se burlan en otros lugares con la frase "Estamos más en desacuerdo que dos Trilbanson".

Esta y otras burlas no se dicen en ningún caso delante de ellos. Eso se debe a que la escuela de esgrima Trilbanson es reconocida como superior, y cuando se trata de una cuestión de combate, nadie duda en recurrir a algún viejo amigo Trilbanson. Muchos jóvenes de otras familias acuden a estudiar en esta escuela, y aunque técnicamente no se produce un intercambio económico (cosa que sería sucia e indigna), obtienen pactos que los benefician. De esta circunstancia la familia podría sacar mucho más partido si sus miembros obraran codo con codo en lugar de buscar la ventaja individual.

La familia Trilbanson está obligada a mantener de forma permanente a la guardia real, una unidad de élite de alto prestigio. Es quizá la existencia de este cuerpo, junto con su prestigiosa escuela de esgrima lo que ha salvado a los Trilbanson de desaparecer.

La corrección apenas ha encontrado muestras de conducta inapropiada entre los miembros de la familia Trilbanson. Sí que hay innumerables registros de extremas borracheras y la más que conocida adicción al juego, una de las muchas causas de su empobrecimiento. La corrección nunca se ha tomado la molestia de denunciarlos por estos hechos, seguramente por la incapacidad de recibir donaciones relevantes.

Existe la mención, no obstante, de un nigromante formado en sus filas, que murió en territorio gunear a mediados de siglo.

## *Familia Einari*

Se trata de una de las seis familias nobles Dormenias con derecho a la auto determinación de sus tierras. Es una de las familias más reciente. No tiene un poder político real, y su economía es más bien pobre, debido a que sus tierras son pequeñas.

En total cuenta con tres ramas diferentes, y unos treinta miembros con derecho a usar el apellido familiar. Se puede decir que es la familia dormenia más pequeña si tenemos en cuenta el reducido número de miembros, el tamaño de los terrenos y la cantidad de súbditos.

Los cercanos orígenes de la familia Einari están en dos ramas de los Taunori que eran partidarios de la Corrección, mientras que el resto de la familia optaba por una resistencia pasiva contra la orden religiosa debido a unas inoportunas torturas y ejecuciones injustificadas a inocentes en su territorio. La familia Taunori intentó echar a la Corrección de su provincia, y finalmente consiguió un cierto alejamiento si accedían a la separación de las dos ramas partidarias de la Corrección, las cuales habían sido, de hecho, las que habían facilitado el acceso de la orden a los recursos de la provincia.

La orden incorporó entonces una tercera basada en el corrector que había dirigido la operación y desde entonces esta familia ha servido de brazo político evidente de la Orden, si bien no existen contactos formales.

Su terreno de influencia esta al este de la provincia de Medea. De ellos no se puede obtener un rendimiento suficiente para suponer competencia en la producción, y sin más recursos o tradición ante el rey, se puede decir que es la familia más débil. No obstante está reconocida, y con la guía ocasional de la Corrección, muchos observan con miedo y respeto, augurando que quizá acaben controlando la política nacional, incluso mucho antes de lo que se piensa.

En contra de lo que se pueda pensar, la familia Einari no está literalmente conducida por la Corrección, y en general son dejados a su libre albedrío sin intervención. Tanto es así que la familia

## El insulto

*Planteamiento: Un noble Asgeifr ha ofendido a un noble de otra familia con sus formas norteñas, y para colmo ha vencido a su oponente en un duelo formal. Su oponente ha quedado herido en su orgullo y contrata a los jugadores para darle una lección.*

*Nudo: El noble Asgeifr es un titán y luchará con coraje hasta la muerte, señalando a los personajes jugadores que son unos rastreros repugnantes.*

*Desenlace: ¿Podrán soportar los personajes la tensión de estar siendo insultados por un guerrero superior?*

es vigilada como cualquier otra, y existen investigaciones abiertas por conducta inapropiada. Se ignora, pues, los planes de la Corrección a largo plazo, y de hecho muchos afirman que no hay ningún plan secreto, y que la existencia misma de la familia es suficiente recompensa para la Corrección, puesto que la pueden utilizar para enmascarar actividades que de otra forma serían antinaturales. En este sentido es posible que la familia está siendo usada para blanquear dinero que la Corrección podría estar consiguiendo de otras formas, o quizá para recurrir a préstamos de la banca Aglazor, pero desde luego nadie ha formulado una acusación en ese sentido.

Ni siquiera se puede decir que haya grandes intereses económicos, políticos o matrimoniales en la familia, que se mantiene en un discreto segundo plano en todos ellos, y que ni siquiera lucha por conseguir matrimonios políticos que afiancen el poder en otras familias.

## Familia Asgeifr

Se trata de la más reciente familia noble Dormenia con derecho a la auto determinación de sus

tierras, y a la vez de uno de los más antiguos clanes gunearos que no ha podido negarse a la influencia Dormenia.

Toda su territorio, conocido como Lovinr es una mezcla de ambas culturas que conserva elementos gunearos que desagradan a los dormenios, pero también incorpora muchas características de los dormenios que desagradan a los gunearos.

Esta dualidad tiene un origen estratégico: ocupan los únicos territorios de los clanes que son relativamente cómodos de cultivarse. En los planes de dominación global de la familia Neldar el territorio de este clan fue una prioridad durante siglos que finalmente dio frutos en el año 435, ofreciendo a Feinhar Asgeifr la paz y estabilidad que los clanes no podían garantizarle.

Como familia dormenia, no tiene poder político real, y lucha por competir contra el precio del metal harrasiano. Como familia gunear, tiene que hacer un esfuerzo constante por mantener el poco aprecio que le queda de la familia Sigvar.

La legislación ya es prácticamente dormenia, incluyendo la sociedad triangular de mando, mientras que las costumbres y el aspecto siguen siendo completamente gunearos.

Solo cuenta con una rama familiar, y menos de una docena de miembros tienen con el derecho a usar el apellido familiar ante el rey, mientras que ante los clanes casi todos los miembros pueden hacerlo.

La producción de metal y grano están a un nivel aceptable para los estándares gunearos, pero son muy bajos para el dormenio. El pacto que firmó Feinhar les garantiza apoyo económico de las otras provincias en tanto que ellos hacen de muro militar contra los clanes, pero ese pacto se vio entredicho después de que se demostrara que no tenían capacidad real para enfrentarse a las decididas invasiones navales de Gangraz Sigvar, celebrado héroe gunear. Por todo esto la situación de la familia Asgeifr está siempre en un delicado equilibrio que no todos sus líderes saben gestionar.

La estructura militar ha ido acometiendo una transición hacia el estilo dormenio, y están

*Hay tres cualidades muy comunes en las capas bajas de la sociedad dormenia que puedes tener en cuenta:*

*Pobreza: Pocas personas tienen capacidad alguna de ahorro, así que con mucha generalidad nadie puede hacer frente a los imprevistos.*

*Incultura: La mayor parte de personas están sometidas a un alto grado de incultura. Todo tipo de supersticiones son posibles, y meter cualquier idea nueva en sus cabezas es casi imposible.*

*Miedo: Los dormenios suelen tener bastante miedo en general. Miedo de los nobles, miedo de los criminales y de la guardia, miedo de la Corrección, miedo del castigo eterno de Soid, y probablemente también miedo de los personajes jugadores.*

preparados para llevar a cabo levas como cualquier otra familia. No obstante el resultado de sus levas es tremendamente diferente, pues los ciudadanos probablemente acudirán equipados con sus propias armas de metal, lo que supone una diferencia importante con las mucho menos voluntariosas y peor equipadas contrapartidas tradicionales dormenias.

La corrección ha dejado de acumular casos de culto prohibido, pues los Asgeifr ni siquiera hacen mucho secreto de que todavía no han terminado de aceptar la religión dormenia, y mantienen de forma residual el culto gunear. La corrección no toma todavía cartas en el asunto, pues entiende que no puede pronunciarse en contra de toda la población de la provincia, por lo que dedica su esfuerzo a intentar que esta no se expanda hacia el territorio dormenio.

No obstante, hay mucha controversia con respecto a la forma de actuar óptima en ese caso entre la

dirección de la corrección. Aún así la experiencia histórica parece augurar que no quedan muchas generaciones de feralismo en la provincia, y que en pocas generaciones el soidismo se impondrá como ya hizo en otras regiones.

## El pueblo

La clase baja de Dormenia asume unas condiciones muy duras en comparación con otros sectores sociales más privilegiados. Particularmente la nobleza recibe todos sus beneficios, lo que sumado a

### Los Emprendedores

*Planteamiento: Unos campesinos están tremendamente agobiados por los impuestos y no están dispuestos a ver morir a sus familias, pero tampoco a rebelarse. Contratan a los personajes jugadores para ejecutar al noble local.*

*Nudo: El noble tiene una buena guardia personal y es paranoico. Vencerle por la violencia será difícil, pero un grupo sensato puede preguntarse por la fuente de esta paranoia: se ha gastado todos los beneficios en el juego. Si el resto de su familia se entera, sin duda el sujeto tendrá problemas.*

*Desenlace: ¿Matarán los jugadores al noble? ¿Lo someterán a la justicia de su familia? ¿O elaborarán algún tipo de plan retorcido para que la Corrección vaya a por él? En cualquier caso se les abrirá un debate interesante: ¿Qué hacer con el pago de los campesinos, que en este caso no viene en oro, sino en kilos y kilos de grano? .*

una tendencia egoísta general impide la clase comerciante evoluciones. Donde otras naciones como Harrassia consiguen ciertos avances sociales lentamente, en Dormenia están bastante estancados.

## Trabajo

En Dormenia la capa productiva y comercial consume una cantidad de recursos minoritaria en comparación con la clase noble, a pesar de tener una presencia numérica desproporcionadamente más elevada. En la práctica todo el sector productivo y comercial recae en sus manos, si bien la recaudación de impuestos oficial y la gestión de grandes explotaciones está totalmente controlada por la clase noble.

## Agricultura y ganadería

Se trata del trabajo más desempeñado en la nación de Dormenia, debido a que hay una cierta facilidad en las fértiles tierras de todo el territorio. El problema (para el trabajador) consiste en que todo territorio que cultive es propiedad de un noble, por lo que la autorización para desempeñar el trabajo en ese lugar pasa, como poco, por pagar impuestos.

Incluso aunque un dormenio se dedique a cultivar un terreno en el que no hay absolutamente nada estará haciendo uso del territorio de un noble, e incluso aunque no exista un contrato de vasallaje explícitamente firmado, la legislación y costumbre dormenia causarán que en cuanto su actividad de réditos reciba la visita de los cobradores de impuestos.

Este cobro de impuestos se paga directamente en los rendimientos de la explotación. En teoría el noble exige todo lo conseguido, y paga una cantidad acordada por el ministro del grano al que cosecha el campo, pero la práctica cierta es que la nobleza prefiere no deshacerse de dinero en absoluto, y recoge una proporción de lo conseguido. El noble tiene total autoridad para decidir si cobra una parte de lo obtenido o se limita a recoger una cantidad fija en función al terreno

cultivado, pero en cualquiera de los dos casos es muy poco probable que al campesino le quede mucho más que lo justo para seguir con su explotación y dar de comer a su familia. La capacidad de ahorro para este colectivo es muy limitada.

## Mano de obra

Un buen sector de la población dormenia trabaja, para su desgracia, como mano de obra no especializada, cubriendo todo tipo de puestos bastante indeseables. El problema que tiene esto es que no existe ningún tipo de seguridad laboral, y los trabajos son estacionales, mal pagados y en ocasiones peligrosos. No pagan impuestos en ningún momento: su contratante ya los paga por ellos.

La tendencia al crecimiento de las ciudades y al incremento de consumo de alcohol y nantio lleva a que este colectivo sea cada vez más grande y comparta la misma cantidad de sueldo que estaba destinada anteriormente a menos personas. Esto crea pobreza extrema, y mano de obra aún menos especializada.

Los puestos de trabajo típicamente asociados a esta forma de vida incluyen la siguiente:

**Tenerías:** El trabajo del cuero es especialmente insalubre debido a que se utiliza en él heces y orines de humanos y animales. Además de ser un trabajo sucio la mayoría de gente que lo ejerce suele contraer enfermedades y ver su salud mermada.

**Minerías:** Aunque el hierro es relativamente escaso y simple de exportar, siguen existiendo minas dedicadas tanto a este material como a otros, como la plata y el oro con el que se fabrica la moneda y utensilios decorativos. La minería dormenia es bastante precaria y la peligrosidad es muy elevada. Además, como las minas no tiene por qué estar cerca de las ciudades, suelen conllevar mucho alejamiento. Es probablemente el trabajo menos deseado por un dormenio.



## Negocios pequeños y gremios

Ejercer una actividad en un pequeño negocio en Dornenia está muy vigilado. En este caso la nobleza delega en la estructura de los gremios, según la cual solo estos pueden otorgar una licencia que permita ejercer esa profesión. Los gremios suelen poder recurrir a la nobleza para efectuar reclamaciones de cualquier tipo.

Por lo general los sectores gremiales son muy competitivos, y es prácticamente imposible entrar en ellos si no es mediante la herencia de un negocio preexistente. Debido a la fuerza de la nobleza, que en este caso es delegada a los líderes gremiales, es extremadamente difícil poseer un pequeño negocio.

A la nobleza la existencia de esta estructura les viene bien para poder reclamar los impuestos. Estos pueden determinarse de forma proporcional a lo conseguido, o con el cálculo que el arrendador considere oportuno, por lo que estos gremios están en una posición de clara desventaja. Ahora bien, su condición de especialistas les brinda una situación más cómoda que la de los campesinos, pues a fin de cuentas a los nobles les gusta que su zona funcione adecuadamente, y si bien campesinos siempre hay de sobra, los buenos especialistas no son tantos. Por ello tienen un trato de favor y unas condiciones de vida bastante aceptables, especialmente comparadas con los sectores más desprotegidos.

Dentro de esta actividad gremial entran todos los manufactureros, todos los comerciantes y la mayoría de reparadores o prestadores de servicios. Normalmente están excluidos los herreros, que entran en la siguiente categoría.

Es importante señalar que a los que tienen un negocio se les exige una contabilidad más o menos realista, especialmente en lo que se refiere a los empleados que han utilizado, pues probablemente de alguna forma entrará en el cálculo de impuestos.

## El sindicato de los trabajadores

*Planteamiento: Un grupo de trabajadores de un sector importante de una ciudad se ha sindicado de forma ilegal, intentando hacer algo de fuerza contra una clase dominante importante. Pero un último suceso traumático ha dado al traste con esta iniciativa: el noble local ha detenido al líder del grupo y lo ha ejecutado.*

*Nudo: El tesorero de la desbandada asociación está desolado, y utiliza los fondos restantes para intentar contratar a personal externo para vengarse del noble local matando a su hija de la forma más espantosa posible, no como venganza, sino para hacer llegar al noble el mensaje de que no puede imponer su voluntad y debe tener cuidado con la clase obrera. Este contrato puede llegar a los personajes jugadores mediante un contacto común.*

*Desenlace: ¿Serán los personajes jugadores capaces de ejecutar a una mujer inocente en pro de la lucha obrera? ¿Buscarán un medio alternativo? En cualquier caso el tesorero no podrá soportar la tensión y se suicidará si ejecutan el contrato. .*

También es de mencionar que por lo general muchos negocios no tienen capacidad de comprar las materias primas para efectuar su trabajo, y es el cliente quien debe aportarlas, en ocasiones incluso por imperativo legal del gremio. Por ejemplo, en las panaderías se lleva un registro de quien va a comprar el pan el día siguiente, y se compra el grano por complicados acuerdos a nombre del cliente final.

## Grandes explotaciones

Existen una serie de actividades que debido a su complejidad no se pueden efectuar sin una cierta capacidad de recursos. Debido a que la clase baja no tiene suficiente capacidad de ahorro para llevarlas a cabo, los únicos que pueden ejercerlas son los nobles. Estos no obstante nunca se manchan las manos trabajando, lo que es incluso deshonroso entre ellos, sino que emplean a miembros destacados de la clase pobre para su dirección. Estos especialistas reciben un sueldo por su ejercicio, normalmente solo si consiguen que este sea productivo para la nobleza.

Esto normalmente tiene una problemática importante, y es que esta no es lo suficientemente objetiva a la hora de juzgar el rendimiento de una explotación, y lo más frecuente es que en ocasiones intervengan empeorando la situación. Para colmo de males no es infrecuente que un noble a lo largo de su vida ascienda en importancia en su familia, y sea trasladado a un lugar más importante. Los nobles recién llegados suelen desconfiar de los especialistas de sus predecesores y tienden a deponerlos.

Los siguientes sectores están sujetos a este régimen:

**Minería:** Las operaciones mineras son tremendamente caras y se gestionan de esta forma, bien sean operaciones en busca de metal o canteras. No es del todo cierto que el hierro sea escaso en Dornenia, sino que más bien las técnicas mineras y la gestión de estas empresas se realizan de una forma bastante nefasta: no es común ver a un noble acercarse siquiera a la entrada de una mina.

**Construcción:** Aunque los carpinteros pueden hacer una casa de cuatro maderas, en las ciudades dornenias la piedra es el material preferido. Los únicos con suficiente capital y poder para hacer estas construcciones son los nobles. Se trata de un sector algo más evolucionado, dado que no se

### *La mina secreta*

*Planteamiento: Unos prospectores han descubierto oro. Lo que normalmente sería una buena noticia para su provincia está trayendo de cabeza al noble, pues por una parte esta mina está en la frontera con otra provincia, y por otra esta actividad está sujeta a enormes impuestos directamente ante el rey. El noble ha elegido la tercera opción: extraer el oro sin decírselo a nadie, y para ello está recurriendo a las medidas más duras y desalmadas: ha contratado a una peligrosa banda que ejecutará a todo el personal una vez realizada la extracción.*

*Nudo: Los jugadores pueden verse implicados en esta peligrosa trama de múltiples formas. Quizá sean parte de la banda que se encarga de la extracción, o quizá sean contratados por el noble de la otra provincia, que se huele algo, o por el de la misma provincia, que quiere vigilar a la banda. Quizá un miembro de los trabajadores escape y contacte con ellos, o quizá simplemente pasen por la zona.*

*Desenlace: Existen tantas opciones a realizar con una mina escondida que solo mirar la discusión de los jugadores puede ser una recompensa en sí misma. Disfruta de la discusión que se produzca, y aprende sobre tus personajes jugadores.*



puede importar y a los nobles les gusta vivir de la forma más cómoda posible, tener los mejores templos y las murallas más perfectas.

Ingeniería naval: De nuevo, nadie que no sea un noble puede conseguir tener un barco en propiedad.

Herreros y joyeros: Aunque se trata de un sectores casi gremial, su público es normalmente la propia nobleza, y exigen un material muy específico.

## Defincuencia y mendicidad

Aunque no sea propiamente un trabajo, existe una relevante proporción de la sociedad dormenia que se ve obligada a caer en estas prácticas, o que renuncia voluntariamente a una vida muy dura para caer en otra seguramente más peligrosa.

En el caso de la delincuencia, las sociedades criminales dormenias tienen un monopolio fáctico sobre la mayoría de actividades, dado que tienen cierto apoyo social para hacerlo. Por lo general los que se dedican al crimen de forma autónoma son muy buenos y discretos, o caen rápidamente.... o fundan su propia sociedad.

La mendicidad sí es bastante más usual. No hay ninguna ley que la prohíba, si bien sí existen políticas de gestión locales en las grandes ciudades en las que son un problema, destinándoles lugares concretos, o bien delegando la solución a las sociedades criminales el problema de formas muy variadas.

## Personas de la nobleza

Se incluye en este grupo a cocineras, limpiadoras, mayordomos, mozos de cuadra, jardineros, gestores,

profesores y todo tipo de profesionales que ejercen su actividad ante un único pagador: el noble de la zona.

No existe un estándar del personal que exige cada noble, y en cada zona e individuo se da una situación totalmente diferente. Pero se puede decir que en general cada noble tiene una decente cantidad de personal a su servicio, y que normalmente están muy bien pagados, solo por debajo de los líderes gremiales.

Estos puestos no están ausentes de problemática. La más peligrosa de ellas es que los nobles responsabilizan muy rápidamente al personal de servicio en cuanto ocurre alguna eventualidad, y la responsabilidad no tiene por qué limitarse solamente al despido, sino que incluso se pueden seguir responsabilidades legales. En algunos séquitos los castigos fomentan una vigilancia interna del propio personal, que sobre todo quiere evitar problemas, mientras que en otros el robo es casi una forma de complementar un sueldo insuficiente de un noble tacaño pero descuidado.

Existen dos casos especialmente importantes que merecen un trato distinto dentro de esta categoría:

### *Administrativos y recaudadores.*

Se trata de personal erudito encargado de llevar las múltiples tareas administrativas dentro del área de gestión del noble, y en su caso recaudar los impuestos adecuados, e incluso especialistas en leyes que asesoran al noble en los asuntos legales.

Este personal está muy bien pagado en general, principalmente porque suelen acompañar a la nobleza en tareas oficiales y debe tener buen aspecto. Debido a esto la población general normalmente tiene la impresión de que son, de hecho, nobles de inferior categoría.

## Guardias de ciudad y guardias personales

Siempre existe un cuerpo de guardia personal en la casa del noble, con, como mínimo, un individuo. Este cuerpo de guardia está siempre bien pagado y equipado con equipación razonable, incluyendo normalmente espadas de metal, y en ocasiones cotas de mallas o incluso corazas.

También suelen existir responsables de la seguridad en el pueblo. Se trata de cuerpos de guardia que normalmente no comparten funcionalidades con las guardias personales de la nobleza. Debido a ello cuentan con recursos bastante más limitados: normalmente solamente porras de madera y armaduras de cuero, por lo que en su enfrentamiento con el crimen no están en superioridad de condiciones. El sueldo de guardia del pueblo no es muy alto, y sus competencias en ocasiones muy limitadas. No es del todo extraño que sus integrantes estén a un paso de distancia de las sociedades criminales dormenias, y en muchos casos los nobles no consideran indeseable que así sea, para que en cualquier caso se tenga cierto conocimiento de las estas.

En las ciudades más grandes la guardia suele estar algo mejor equipada, si bien tienen prohibido portar las espadas y armaduras en situaciones no aprobadas directamente por la nobleza.

La guardia suele tener poca o ninguna relación con los nobles en sí, y más bien suelen tratar todos los asuntos con el personal administrativo al cargo de estos.

## Prostitución

Se trata de una profesión muy realizada en Dormenia, tristemente muy pocas veces ejercida con el consentimiento de la persona prestadora del servicio.

No existe una ley específica contra el proxenetismo o la prostitución en las leyes dormenias, aunque

### La liberadas

*Planteamiento: Una prostituta ha conseguido pagar toda su deuda, y al fin es libre. No conoce otra vida, y está llena de rencor hacia su antiguo prometido, que no hizo nada cuando su padre la vendió. La prostituta no tiene nada con lo que pagar a los jugadores, pero se venderá a ella misma a los personajes jugadores: aunque ya tiene cierta edad aún está de muy buen ver.*

*Nudo: Todo el rencor es una historia que la prostituta ha ido retroalimentando en su cabeza: su prometido era en aquella época un chaval que nada entendía de la vida. En la actualidad ha tenido una cierta suerte: ha evolucionado como aprendiz en un negocio gremial y trabaja como auxiliar.*

*Desenlace: Esta es una semilla interesante para jugar en un rato, cuando una parte del grupo se retrasa. ¿Encontrarán los jugadores alguna solución creativa, o se limitarán a cargarse al desgraciado y re vender a la prostituta para obtener un beneficio?*



sí en las leyes religiosas. Aún así erradicarla de golpe sería tan ridículo que existe una bula a las sociedades criminales dormenias para que la ejerzan y regulen con cierta medida, y ejerciendo ciertos servicios sociales a cambio.

Por desgracia el problema de la pobreza tiene mucha relación con este asunto, y en él hay una complicidad entre administración y sociedades: estas primeras suelen ofrecer cantidades altas de dinero a las familias por sus hijas jóvenes cuando la administración exige el pago de impuestos, colocando a los padres de familia en una situación imposible. Las mujeres suelen ser intercambiadas a sociedades de otras ciudades, para que su recompra sea imposible, y futuros problemas de fugas.

Por lo general los prostíbulos dormenios suelen ser lugares terribles. Las condiciones de salud son muy malas, y los embarazos, la droga y la violencia son comunes. Las pocas prostitutas que llegan a cierta edad suelen ser abandonadas a su suerte, la cual es normalmente muy poca.

Existen ciertos prostíbulos de alta calidad destinados únicamente a la nobleza. Las chicas que ahí trabajan tampoco están en unas condiciones muy buenas, pues aunque se las viste y cuida adecuadamente, su fortuna está totalmente ligada a la preferencia de un noble, y todo tipo de situaciones diversas pueden ocasionar su cese.

## Leyes, justicia y castigos

Las leyes que regulan al pueblo suelen ser relativamente sencillas, si bien están basadas en la proporcionalidad del castigo con respecto al crimen cometido: al asesino se le suele ejecutar, al ladrón se le puede cortar una mano, o condenarlo cierto tiempo a trabajos forzados en las grandes explotaciones. Estos castigos suelen estar bastante claros y legibles en lugares reconocibles de los pueblos y ciudades.

El proceso de detención es bastante simple. En primer lugar la guardia detiene al sospechoso, y le

*Existe una inmensa cantidad de posibles ideas para partidas en el seno del tremendamente injusto sistema de justicia: culpables que son inocentes, inocentes que son culpados por el culpable, guardias sobornados, venganzas de familiares, nobles que tienen un problema con guardias que han cogido demasiado poder...*

*Es posible plantear una campaña completa en la que los personajes jugadores son elegidos, de hecho para liderar la guardia de una ciudad en sustitución de la anterior, que ha sido destituida por un exceso de corrupción. Lidiar con un noble exigente, un pueblo enfadado y una sociedad criminal fuerte puede ser un entorno muy interesante para una campaña que concluya con una investigación sobre la anterior guardia.*

aplica prevención de culpabilidad. La guardia a continuación reúne pruebas, las más valiosas de las cuales son testimonios de testigos fiables y la confesión del sospechoso. A continuación entregan su información al personal administrativo, quien redacta un informe y se lo presenta al noble, quien es la única persona capaz de administrar justicia. Normalmente el administrador refrenda las acciones de la guardia, y normalmente el noble firma las condenas sin leerlas siquiera.

No obstante esta rigidez hace conscientes a los guardias de que a fin de cuentas su decisión va a ser la última, y estos sopesan normalmente la acción a tomar en delitos menores, como el robo. En este caso en algunas ocasiones intentan lograr un acuerdo con el ciudadano robado para aplicar ellos mismos un castigo sin que llegue notificación alguna a los administradores legales.

Esta práctica es completamente ilegal según las leyes del propio Neldar, que establecen claramente que si ha habido crimen debe haber juicio. No obstante está totalmente aceptada por todas las partes de la sociedad: los agraviados, que no tienen ninguna gana de que el noble tenga que ver un

*Si no has visto "Los siete samurais" de Akira Kurosawa tienes una buena opción para entender la situación de una posible sociedad campesina desprotegida, y la terrible relación de la alimentación y la miseria.*

documento con su nombre, a los culpables, que aún menos, la propia guardia, que obtiene poder, el personal administrativo, que se ahorra trabajo, y la nobleza, que también. La guardia suele contar con sus propios instrumentos para administrar estos castigos menores, incluyendo calabozos adicionales, látigos, potros y otros recursos.

Las ejecuciones se realizan de forma pública, con objetivo de crear ejemplo. En este sentido las formas de ejecutarla varían mucho de región a región, e incluso de noble a noble, quien puede imponer su criterio personal. La hoguera queda reservada a la

Corrección, para distinguir claramente a los encontrados culpables por este órgano.

Es de señalar que este proceso puede variar completamente en regiones. Como se ha dicho, lo único técnicamente obligado es que el noble juzgue el crimen si este se ha cometido, y los medios con los que se consigue eso pueden variar. El proceso citado simplemente es muy funcional y se ha repetido mucho a lo largo de la geografía y la historia dormenia.

## Alimentación

Aunque la producción dormenia es variada y de calidad, una amplia proporción de la población no puede permitirse más que los productos más baratos. Estos son el pan, bien de trigo o de centeno, o el arroz, dependiendo de la zona. Esto es lo único a lo que pueden acceder las personas pobres.

Con algo más de recursos es posible acceder a ciertas verduras, hortalizas y frutos locales, así como dependiendo de la zona caza menor o pesca. Los huevos son frecuentes en muchas regiones, y se suelen cocinar con aceite.

Acceder a alimentos de otra zona, así como a carne está reservado a la nobleza y a las personas con alto sueldo, si bien es costumbre dormenia comer "bien" el primer día de la semana, en el que Soid se preparaba para hacer el mundo.

Existe toda una reglamentación religiosa respecto a como se deben ingerir estos alimentos. Esta absolutamente comer los huevos o la carne crudos, y durante medio siglo la Corrección prohibió ingerir cordero. Existen otras muchas normas religiosas relacionadas con la alimentación.

En lo referente a líquidos, el agua es lo más consumido. Tanto en esta como en la leche se suele untar el pan duro, aunque esta última es bastante más cara. Las bebidas alcohólicas son tremendamente frecuentes, pero solo son legales las cervezas y los vinos. No obstante se producen anises y otras recetas.

## Familia y educación

La religión y la costumbre dormenia establecen claramente que la familia es la única forma legítima de unión entre dos individuos de diferente sexo. A este respecto se establece claramente que una mujer que haya tenido su periodo ya es casadera, y si su familia es remotamente pudiente le buscará un marido. Este proceso no es tan rígido como en la nobleza, donde los directamente implicados no tienen ninguna elección, pero las familias harán lo posible por que sus candidatos se gusten.

Los matrimonios se realizan ante el sacerdote de la región, quien a su vez presenta un documento escrito a la administración de la zona, y es acumulado en los registros. Normalmente el sacerdote cobra por esto una tasa, y es una parte activa que debe dar su consentimiento a la unión. Esta combinación de factores favorece trato de favor, si bien el sacerdote tiene prohibido sacar partido de ello u obrar por intereses distintos a los religiosos. Pero, ¿quién va a denunciarlo a la Corrección?

El pueblo dormenio no tiene acceso a ningún sistema educativo externo, y son los propios padres quienes

se encargan de formar a sus hijos. Esto causa que normalmente los hijos se dediquen a lo mismo que los padres. Es especialmente duro que normalmente los negocios o explotaciones las hereda solamente uno de los hijos, y el resto suelen estar avocados a ser mano de obra barata, bien para este u otros.

## Ocio y festividades

El pueblo de Dormenia trabaja todos los días de la semana, en tanto que tengan trabajo. No existe una forma de festivo regular, y el tiempo de descanso u ocio está ligado normalmente a las circunstancias naturales derivadas de la actividad que se ejecuta. Por ellos las actividades de ocio en este sector social son muy reducidas.

El juego está deslegalizado y se ejerce en casinos llevados por las sociedades criminales dormenias. Es común jugar a los dados y a un simple juego de cartas, ambas formas de juego siempre relacionadas con las apuestas.

Los dormenios suelen dormir en dos tandas. Se suelen acostar rendidos por el dolor, y despertar de madrugada, donde tienen una o dos horas que dedican a su recreo personal, que es donde se suele practicar, por ejemplo, el sexo. Después se ejerce el "segundo sueño" de una duración similar al primero.

Dormenia cuenta con una serie de festividades religiosas en la que todo el mundo está autorizado a no trabajar. Se excluyen, por supuesto, profesiones relacionadas con la seguridad, y la mayor parte del personal a servicio de los nobles. En estas festividades se suelen realizar diversas actividades, desde servicios religiosos a ferias.

Los días festivos son decididos cada año por la orden de la Corrección.

## Documentación y registros

Si bien la nobleza está sujeta a toda forma de registros sobre su linaje, incluyendo nacimiento, cambios de nombre, defunción y registros de actividad y armamento, el pueblo llano está bastante exento de participar en registros. Muchos dormenios solo se relacionan con la administración el día en el que se casan y en el que son cogidos cometiendo un crimen, y en ninguno de los dos casos ellos se relacionan directamente con los administradores.

Existen otros registros que sí son obligatorios: por ejemplo un campesino tiene que llevar un registro de lo que se obtiene de sus campos y del número de animales que posee a lo largo del año, y los presentará al recaudador. Los gremios suelen imponer a sus miembros un registro de todas las actuaciones que realizan y para quién las realizan, y guardar estos registros un tiempo.

No todas las personas están capacitadas para llevar a cabo estos registros, pero es perfectamente legítimo y usual recurrir a personas que saben escribir decentemente para hacerlo, especialmente entre campesinos, quienes en muchos casos solo tienen que tomar notas unas pocas veces al año.

Aunque ninguno de estos registros es acumulado por la administración de forma centralizada, esta sí puede acceder a ellos por sí mismos o mediante la guardia para certificar identidades o justificar pruebas en caso de un delito.

*Aunque los registros dormenios están ciertamente diseminados y son muy poco creíbles, los dormenios tienen la terrible sensación de que están muy vigilados, y que tanto la Corrección como la guardia pueden llegar fácilmente a ellos mediante los registros. Aunque es cierto que esta es una vía de investigación común para ellos, sin duda hay otras más rápidas y seguras.*

# Las sociedades criminales

Se entiende como tal a los distintos grupos posicionados en los emplazamientos dormenios y que efectúan diversas actividades, incluyendo negocios ilegales como la venta de esclavos o de drogas, dudosos como la prostitución o el juego, o incluso ciertas atribuciones sociales como la retirada de deposiciones humanas o la vigilancia legítima. Gracias a estas funciones sociales reciben el visto bueno de las autoridades para llevar a cabo algunas de las actividades ilegales.

## Historia y motivación.

La sociedad dormenia está basada en unos preceptos religiosos que cobran cierta fuerza en parámetros que son claves en la mayoría de sociedades. Particularmente está prohibida la prostitución (todo el sexo extra matrimonial, de hecho) y el juego. El tráfico de nantio está prohibido legalmente, aunque no religiosamente. Estas tres actividades son llevadas a cabo de una forma u otra quieran o no las autoridades.

De la misma forma existen ciertas atribuciones sociales que no están del todo bien asignadas en ciertas partes de Dormenia. Por ejemplo en la mayoría de ciudades grandes las deposiciones humanas y animales son un problema importante, mientras que en los emplazamientos más pequeños puede haber servicios aún más básicos para los que no existe posible explotación comercial o recursos gubernamentales suficientes. Desde el traslado de mercancías, los servicios de medicina o incluso la seguridad ciudadana, por poner algunos ejemplos.

Las sociedades criminales surgieron de forma natural dando una respuesta a ambos problemas.

Obviamente siempre han surgido como negocios ilegales para la explotación de la prostitución, el juego y el tráfico de Nantio. Se ignora en qué momento o motivo empezaron a aceptar funciones sociales, pero muchas fuentes afirman que estas comenzaron por la limpieza de las calles para que los clientes de sus casinos y prostíbulos pudieran llegar de una forma relativamente digna.

Es en la dualidad de estas funciones donde se encuentra el equilibrio que gobernantes y criminales persiguen. La idea es que reciben permiso para llevar a cabo actividades ilegales pero socialmente aceptadas a cambio de efectuar estas tareas necesarias. La realidad es algo más triste, y es que

## Pelea de bandas

*Planteamiento: Dos bandas rivales han crecido demasiado debido a un alto grado de displicencia por parte de las autoridades. Los líderes de las bandas se han vuelto codiciosos, y al llegar a un tope han empezado a pelear entre ellos.*

*Nudo: En realidad las bandas cuentan con dinero, pero no con muchos hombres capaces o eficaces. Ambas bandas querrán contratar a los personajes jugadores para ganar la guerra.*

*Desenlace: Esta es una gran situación para que un grupo inteligente, inmoral o ambas cosas haga una buena fortuna.*

*Es realmente importante comprender el concepto de las sociedades criminales dormenias para trazar un relato certero de esta nación. Es importante no verlos solo como delincuentes de mala vida, sino también como prestadores de servicios imprescindibles.*

*Puedes jugar mucho con este asunto cuando los jugadores llegan a una ciudad, decidiendo que actividades sociales cumplen y qué áreas de delincuencia practican. En este sentido trabajar la personalidad del líder de la organización en cuestión es muy importante.*

*Con el tiempo cualquier jugador despierto que se dedique a las "aventuras" sabrá que uno de los componentes necesarios de su existencia son estas sociedades.*

tienen una razonable impunidad legal conforme aceptan más funciones. De hecho las sociedades criminales suelen estar encantadas de realizar más y más funciones sociales, pues esto significa mayor impunidad en sus actividades de otros tipos.

El equilibrio no siempre es favorable, pues en la batalla participan los nobles, el órgano de guardia de la ciudad, e incluso la corrección, que si bien no está en el juego procura enterarse de todo para efectuar todo tipo de chantajes y afianzar su posición.

## Actividades

En función a la legislación vigente, hay tres tipos de actividades que efectúan las sociedades criminales, bien para lucrarse o bien para justificarse.

## Actividades sociales

Son aquellas en las que cumplen una función social, bien por petición de la nobleza o por iniciativa propia. Normalmente las utilizan como justificación para sus otras actividades. No es usual que las sociedades criminales lleven a cabo todas estas actividades

Limpieza de deposiciones humanas: Debido a los básicos o inexistentes sistemas de alcantarillado y a la nula planificación, la gestión de las deposiciones humanas y animales en las calles de Dormenia es un auténtico desastre. En ciertas ciudades se puede hacer rentable, no obstante, gracias a las tenerías.

Apagafuegos: Se trata de la que quizá sea la actividad más crítica y tradicional de estas sociedades. No existen grupos fuera de ellas que se dediquen a estas actividades, por su total falta de rentabilidad.

Medicina: No es del todo usual que los médicos estén disponibles para los eslabones más débiles de la sociedad, por lo que en muchas comunidades el médico está a sueldo de la sociedad criminal, o al menos sabe que recibe un sobre sueldo por mantener sanas a las prostitutas y curar a más de un herido a horas intempestivas.

Vigilancia: en muchos pueblos pequeños no hay capacidad para mantener una guardia más allá del personal de seguridad del noble, y la comunidad puede verse desnuda ante bandidos. Las sociedades criminales reciben autorización en estos casos para mantener una milicia ciudadana. También pueden ejercer protección de negocios locales, aunque esto es bastante controvertido.

Transporte: Aunque se pretende que todas las comunidades dormenias sean auto suficientes, la realidad es que pocas lo son. En aquellas en las que los comerciantes itinerantes no tienen interés suelen ser las sociedades criminales las que proveen de los bienes que no pueden producir.

## *Actividades de dudosa legalidad o de moralidad cuestionable pero aceptadas socialmente*

**Prostitución:** Prohibida por la iglesia, pero muy practicada por la sociedad. El permiso para practicar el proxenetismo suele estar asociado (de forma no contractual) a la libertad de las empleadas, aunque en la práctica existen muchas prácticas chantajistas sobre las familias campesinas para conseguir mujeres jóvenes en condiciones de esclavitud, a veces con el beneplácito de los nobles.

**Juego:** Prohibido por la iglesia, pero muy practicado. Se suele practicar en locales cerrados, y normalmente de una forma bastante limpia. Las sociedades criminales sacan grandes cantidades de dinero de esta práctica, por lo que no tienen deseo de que les cause grandes problemas si no van asociados a grandísimas ganancias.

**Tráfico de Nantio y otras drogas:** Aunque esta práctica está prohibida legalmente, hay un cierto consentimiento por parte de las autoridades para que las sociedades lo ejerzan. El motivo viene a ser pragmático: es mejor un traficante conocido al que poder reclamar que un montón anónimos.

## *Actividades ilegales*

Se trata de las que no tienen ninguna justificación y obviamente ninguna autoridad daría consentimiento explícito. No obstante las sociedades criminales grandes que cumplen con muchas funciones sociales las ejercen continuamente a sabiendas de que tienen cierto bulo no explícito.

**Chantaje a comercios:** con la excusa de la protección cobran aceptables cantidades a los negociantes. En caso de renunciar suelen sufrir ataques de ellos mismos.

## *El especialista*

**Planteamiento:** Varias bandas pugnan por el control de la región, y una de ellas quiere ganar el favor de los gobernantes ofreciendo un servicio adicional, y para ello contratan a un especialista, que resulta ser el contacto de uno de los personajes. Este pide ayuda al grupo.

**Nudo:** El resto de bandas no quieren permitir que la primera se destaque, y tomarán variadas actitudes para quitar de en medio al especialista.  
**Chantajes, secuestros, asesinatos...** nada es bastante vil para esta gente, pero antes habrá amenazas y avisos.

**Desenlace:** La clave en este asunto es madrugar. ¿Sabrán los jugadores interpretar adecuadamente las señales, o para cuando tengan una visión clara ya será demasiado tarde?

**Esclavismo:** Normalmente para prostitución.

**Robo callejero y en inmuebles:** Es común que las sociedades criminales tengan estructuras organizadas para efectuar estas actividades de forma organizada y ciertamente eficiente.

**Asesinato:** Con motivos económicos, y generalmente sin muchos remilgos y justificación. Las sociedades a las que se les permite realizar esta actividad suelen vivir en las comunidades más inseguras.

## Visión social

En función a las actividades realizadas y la cantidad de delincuencia que protagonizan existe una muy variable visión. Así pues los criminales de una ciudad pueden estar perfectamente integrados y aceptados por los miembros de esa comunidad, mientras que en otra pueden ser vistos con temor, odio, o las dos.

Normalmente en las comunidades más pequeños es usual que se produzca la visión más normal, si bien cierta displicencia por parte del gobernante puede cederles demasiado control sobre la región y que abusen de él.

En el mejor de los casos tanto el pueblo como la nobleza suele verlos como algo sucio y normalmente indeseable que hay que evitar. De hecho existe en muchos lugares la visión de que si uno se mantiene fuera de el juego, la prostitución y la droga en general no tiene mucho que temer. Aún más, que si uno les paga la protección, entonces tampoco tiene que preocuparse en absoluto por robos.

## Dinastías y validez regional

Las grandes sociedades criminales han llegado a instituirse de forma hereditaria en forma de familias. El entorno es muy competitivo, no obstante, y es muy poco probable que un heredero incapaz, débil, o simplemente blando consiga sobrevivir lo bastante como para dejárselo al siguiente eslabón, por lo que es raro que una familia dure muchas generaciones en el puesto.

Es usual que solo haya una de estas organizaciones en cada territorio, pero tampoco es imposible que existan varias. Cuando se da el caso suele haber una que lleva las riendas, pero el resto pueden protagonizar conflictos entre ellas o incluso conspirar con la que está al mando. Las guerras de bandas suelen desatar la violencia en las calles y ser muy perjudiciales para el comercio y la ordenación social, y pueden incluso hacer intervenir a otras fuerzas como la nobleza o la Corrección.

De la misma forma también existen cooperaciones fuera del ámbito regional. Esto es muy usual, por ejemplo, en todo lo relacionado con el tráfico de drogas o de esclavas. En este último caso las mujeres no suelen ser obligadas a ejercer allí donde su familia o la guardia los conoce, sino que suelen ser intercambiadas por las de otro lugar.

Otra cooperación muy común es aquella llamada "viaje forzoso". Se produce cuando un miembro de una sociedad va a ser reclamado por la justicia, o lo ha sido y ha conseguido fugarse. Mediante negociaciones su sociedad puede conseguir incluirlo en las filas de una suficientemente lejana donde no sea reconocido, especialmente si sus habilidades merecen la pena. Los "viajes forzosos" pueden implicar pagos económicos o deudas de favor, son explorados uno a uno, y pueden ser realmente

### El viaje del emigrante

*Planteamiento: Un recién llegado ha llegado al pueblo y quiere hacerse con el control de la mafia. En la comunidad están bastante tranquilos con el mafioso local, y nadie quiere un cambio.*

*Nudo: El emigrante lleva consigo a cinco miembros de su antigua banda, una serie de matones de muy amplia capacidad. La gente del pueblo querrá contratar a los personajes, pero estos no pueden matar a la banda sin más: deben esperar a que estos hagan algo.*

*Desenlace: El recién llegado no es idiota, y jugará sus cartas despacio y con cuidado. Quién tendrá más paciencia y saber hacer, ¿el criminal o los personajes?*

complejos. Los siguientes ejemplos de viajes forzosos tienen incluso nombre propio:

**Viaje de vacaciones:** Se produce con crímenes de muy poca monta en los que simplemente se quiere alejar al sujeto de la investigación de la guardia. Los que realizan estos viajes están en teoría la servicio de la nueva organización, pero el tiempo es tan limitado que normalmente se limitan a darse un tiempo de buena vida a costa de su hospedador. Es por esto que el que envía a estos individuos suele pagar una "cuota de vacaciones".

**Viaje de descanso:** Se da con crímenes más importantes en los que el sujeto se juega una cadena de por vida o la ejecución, y este tiene cierta edad o experiencia. En este caso el viaje está pensado para durar más tiempo, y para tener muy poca presencia en las calles de su nuevo destino.

**Viaje de intercambio:** Este se produce cuando el sujeto ha sido implicado en un crimen y no hay posibilidad de que regrese jamás. En este caso la búsqueda de destino es permanente, y obviamente a una región lejana. Son realmente complicados.

**Viaje de emigrante:** En este modelo el viajero es de cierto grado y experiencia, y probablemente viaje con parte de su banda. Su objetivo es establecerse en un nuevo lugar desplazando, derribando o absorbiendo a la sociedad que allí estuviera establecida.

Es importante señalar que este tipo de viajes los realizan solo miembros de las sociedades con cierta valía. La mayoría de sociedades no tienen empacho en entregar a miembros de bajo nivel a la guardia, incluso en remplazo de los de alto nivel.

## La iglesia

La religión dormenia descansa sobre los fuertes pilares de una comunidad bien afianzada basada en el mensaje de la doctrina de Soid. No tiene una competencia sólida en Dormenia.

*La interpretación de las peculiaridades religiosas en Dormenia puede ser un notorio agregado ambiental en partidas de rol. Es muy adecuado que miembros de la iglesia aparezcan de vez en cuando, pero no sería extraño que continuamente aparecieran gestos supersticiosos por parte del pueblo. Estos pueden ser usuales y aceptados, o personales y supersticiosos. Puedes utilizar algunos de los siguientes, o invenciones propias: la gente tiende a volverse más religiosa y menos comedida con la edad.*

*-Agradecer a Soid constantemente, incluso en situaciones en las que no hay nada que agradecer ("Gracias a Soid que no ha sido peor"). También es usual implorar su bendición o autorización ("Con permiso de Soid"). Agradecer los alimentos es muy adecuado, así como implorar su perdón.*

*-"Soid me perdone" es una expresión muy común cuando se va a acometer una acción cuestionable.*

*-Señalar la grandeza de Soid. "Bendito sea el sol", "Alabado sea Soid" y "Alabado sea el sol" son expresiones muy comunes.*

*-Un gesto de bendición común es formar un círculo con ambas manos y después separar los dedos, simbolizando los rayos del sol.*

*-"Soid te castigará" es una expresión común a personas que el hablante considera reprochable.*

*-Ante una situación de impotencia total es usual ponerse de rodillas y entrelazar los dedos formando un sol mientras se implora a Soid por protección.*



## Doctrina

La guía fundamental para la conducta de la religión se basa en un conjunto de libros llamados "La palabra de Soid", una serie de pretendidos textos históricos del tiempo en el que Soid decidió reencarnarse en ser humano y este fuera traicionado y ejecutado por sus coetáneos. Este conjunto de escritos no es constante, y ha variado mucho a lo largo de la historia. La corrección introduce y extra volúmenes a su conveniencia, haciéndolo siempre con la excusa de nuevas y poderosas investigaciones.

Los cambios que se introducen no suelen variar mucho el mensaje principal, sino que más bien pretenden incluir dioses ajenos como santos, para asimilar a otras religiones en el Soidismo. Este mensaje primordial establece una serie de principios entre los que se incluyen los siguientes:

-Soid es el único dios auténtico, si bien existen otros seres de gran poder que pueden poner en peligro todo lo "correcto", que es lo relativo a Soid. Esto se traduce dentro de la cultura dormenia en una persecución de cualquier otra religión. También la falta de creencia se considera una forma de negación a Soid y es perseguida con el mismo interés.

-La fe en que Soid hace lo correcto ha de ser plena e indiscutible. Cuestionar siquiera alguno de los preceptos se considera una muestra de mala conducta que debe ser corregida.

-Soid confió en el hombre, y el hombre traicionó a Soid cuando este tuvo forma humana. Debido a ello el hombre vive en una especie de castigo perpetuo que Soid podría al menos parcialmente evitar. Aceptar el sufrimiento como una parte del castigo de Soid entendiéndolo que todo el mundo se lo merece es la prueba de fe.

-Los sacerdotes de Soid tienen una naturaleza divina. Esta es adquirida cuando son ordenados, pasando un prolongado ayuno y venciendo a sus defectos, consiguiendo con ello una visión propia enviada por Soid. La figura del sacerdote debe ser tratada con una altísima dignidad, y atentar contra él es una falta de extrema gravedad. En teoría los sacerdotes deben someterse después a una

forma de vida ascética, moderada, abstinencia y célibe si bien muchos sacerdotes son orondos. Como portadores de la naturaleza divina de Soid son canales que la gente común debe usar para comunicarse con la deidad. Mentir a un sacerdote u ocultarle información es una falta gravísima.

-Soid rescata tras la muerte a aquellos que han tenido fe y no han atentado contra sus principios. El resto es recluido en un lugar temible en el que sufren un tipo de castigo eterno, hasta el día en el que Soid vuelva al mundo.

-El matrimonio y la procreación son la única forma de obtener cierto perdón de Soid para aquellos que no son sacerdotes. Su atadura es permanente, y atentar contra él en forma alguna es una falta

*La religión no es siempre respetada, pero sí está muy presente. Las siguientes frases populares son comunes, pero pueden disgustar a creyentes firmes.*

*"Me cago en seis". Originalmente el "seis" era "Soid"*

*"Corrió como si le siguiera Soid con la espada de fuego". Existen muchas variantes de esta.*

*"Está hecho un Soid". Hace referencia al mal estado en el que Soid quedó tras ser su cuerpo destrozado por sus enemigos.*

*"Esta es de Tania". Se dice de una mujer que pese a la edad no ha madurado. Hace referencia a una santa muerta en nombre de Soid. Es una frase extremadamente ruda y muy ofensiva, tanto con la religión como con la mujer en cuestión.*

*"¡Que Soid te de pan!". Forma despectiva de despachar a una persona indicando que no tiene recursos para conseguir su propia comida.*

muy grave. También es necesario que los descendientes sean educados en la fe a Soid, y tener hijos mal educados en este sentido también es causa de condena, por lo que los padres por lo general se esfuerzan mucho en adoctrinar a los hijos.

-El fuego es una herramienta de Soid. Existen multitud de menciones al fuego, incluyendo que es un dios solar y que la espada que portaba en su forma humana, aunque este hecho es una tergiversación intencionada de los textos originales en los que la espada era ponzoñosa y venenosa. Cuando se castiga a alguien con fuego se entiende que es el propio dios quien lo está castigando, pero por eso solamente lo puede hacer la Corrección. Se debe agradecer a Soid cada vez que se enciende una llama.

-Soid calmó el hambre de sus fieles mientras él estuvo vivo. Su ejército no necesitó comer ni beber solo día en los años que estuvo en la tierra. En recuerdo de este poder las iglesias suelen disponer de pan y agua para los fieles verdaderos. También por ello es una falta no agradecer a Soid los alimentos.

-La investigación es una forma de negar a Soid. El conocimiento está todo escrito en "la palabra de Soid", y debe llegar mediante la lectura de estas obras, el acto de fe y la oración. Por lo tanto cualquier otra forma de búsqueda del conocimiento es una clara falta contra Soid, incluido pero no limitado a todas las formas de ciencia, el arte no religioso y la exploración marítima.

-Algún día Soid volverá a acudir a la tierra en su forma humana. Lo hará apoyado por las almas de los fieles que haya reclutado. Entonces limpiará el mundo de infieles y concederá el perdón definitivo a todos los fieles. Las condiciones en las que lo hará están descritas en profecías reconocidas y no reconocidas, por lo que se producen interpretaciones de los hechos.

## Historia

Si bien la religión Dormenia tiene su origen en la visita de Soid al mundo de los vivos, fechar esta llegada supone una contradicción con el dogma de fe. Lo que sí es indudablemente cierto es que la

## El Historiador

*Planteamiento: Un viejo sacerdote culto y muy leído afirma que la Corrección está ocultando parte de la historia de la religión de Soid, y que está en posesión de pruebas que avalan su hipótesis. Se trata de una persona influyente en su región que ha movilizadado al campesinado, que ha llegado al extremo de someter a un arresto al noble de la zona.*

*Nudo: Los jugadores pueden ser contratados para estudiar el suceso, o simplemente estar de paso. En cualquier caso se verán obligados a posicionarse en una situación tremendamente compleja dada la popularidad del sacerdote.*

*Desenlace: El viejo sufre de un cierto grado de demencia, y aunque no está equivocado en su tesis sin duda sí lo está en la forma de utilizar la información. Si los jugadores no hacen nada las fuerzas religiosas o del estado intervendrán y castigarán tanto al sacerdote como al pueblo.*

expansión de esta religión viene de la mano de la saga de los Neldar y de la expansión de la propia Dormenia.

La religión dormenia no ha permanecido inalterada desde entonces: "La palabra de Soid" ha sufrido variaciones constantes fomentadas desde los órganos de control de la iglesia. Estos cambios están principalmente motivados por el intento de asimilar a otras culturas de una forma no violenta. Mediante estos cambios se va aceptando a dioses extranjeros en forma de santos de Soid en función al momento histórico en curso. Es posible que generaciones después cuando el soidismo ha sido totalmente aceptado en la región la iglesia elimine toda referencia al dios original, cerrando el ciclo.

## El debate

*Planteamiento: Una unión de sacerdotes de diversas órdenes ha alcanzado una cierta unión de conceptos y quiere proponer a la Corrección un órgano de control superior a todas las órdenes, incluida a esta última, en la que las decisiones sean compartidas. Los personajes pueden ser parte de una orden o estar contratados.*

*Nudo: La Corrección ha aceptado el debate que se produce en un templo apartado. Los integrantes de las diversas comitivas son recibidos y alentados a expresar sus diferencias.*

*Desenlace: En verdad la Corrección está juntando a las ovejas descarriadas en un mismo establo para quemarlas a todas: la oferta de debate es una trampa mortal.*

La religión dormenia ha tenido tres grandes cambios históricos en los que estas diferencias fueron más contundentes.

-Pre hegemonía dormenia: Culto minoritario con escaso apoyo y opciones, posiblemente perseguido por organizaciones hostiles.

-Hegemonía dormenia: La organización se jerarquiza fuertemente y se expande de una forma muy rápida gracias al poder de Neldar I, pero entra en una decadencia propia fruto de una gestión muy poco flexible.

-Hegemonía de la Corrección: La orden da un golpe en el mano de la religión y la des jerarquiza. Toma el control de todas las decisiones ejecutivas y de la capacidad de alterar el contenido de "La Palabra de Soid" e impone la asimilación de deidades ajenas.

## Estructura

Si bien la religión estuvo muy jerarquizada antes de la hegemonía de la Corrección, después del golpe de mano de esta orden los rangos quedaron limitados hasta convertirla en una estructura casi horizontal. Todos los sacerdotes tienen el mismo rango, si bien están por encima de los aprendices o monaguillos que puedan tener hasta que estos son ordenados. Si hay más de un sacerdote en una congregación entonces deben obrar por consenso, o recurrir a un Corrector, cosa que no quieren hacer, puesto que eso siempre lleva asociadas decisiones ejecutivas.

No obstante la realidad operativa suele conllevar la elección de líderes religiosos en cada organización, incluyendo cargos y cierta cadena de mando. Aunque esto ocurre en casi todos los lugares, esos cargos no son oficiales en sí mismos, y solo tienen validez interna con respecto a esa congregación, templo o comunidad.

Los correctores actúan como superiores a los sacerdotes, y solamente responden ante el Sumo Corrector, un cargo que eligen entre ellos sin dar ninguna explicación pública o privada.

Esta estructura basada en el miedo ha demostrado funcionar mucho mejor que la jerarquía anterior, en la que los intereses particulares impedían actuar en persecución de objetivos comunes. La elección de los cargos podía ser larga e incluso peligrosa, y la sensación de humanidad sin duda sería distinta. En la actualidad la Corrección podrá tener ese tipo de conflictos, pero los tienen en secreto, y el miedo constante a la Corrección, que siempre obra con dureza, mantiene unida a la religión.

## Órdenes, hermandades y sectas.

Existen un gran número de formas de adorar a Soid que tienen diferente cabida en la sociedad Dormenia. La Corrección actualmente ha reducido su número de una forma importante, considerando al resto como a creyentes en otros dioses, y persiguiéndolas con tesón. Aún así un aceptable número de órdenes son toleradas. Las siguientes tienen interés o importancia.

### *Orden de la sabiduría*

Se trata de la orden a la que pertenecen los sacerdotes tradicionales que todo el mundo conoce. Antes del golpe de mano de la Corrección estaba dividida en una docena de órdenes que interpretaban "la Palabra de Soid" y que se sumían en importantes discusiones en función a estas. En la actualidad sus funciones son claras: aleccionar al pueblo en las cuestiones religiosas, difundir el soidismo e informar a la Corrección. Es la más grande de todas las órdenes.

### *Orden del conocimiento, u orden de registradores*

Se trata de un conjunto de sacerdotes que se dedican exclusivamente a copiar documentos y libros por orden de la Corrección. Suele existir un templo de esta orden en cada provincia manteniendo las bibliotecas de todo tipo de libros, santos o no. Debido a que suelen leer libros de muy variada índole, incluidos textos de otras religiones se les suele imponer un voto de silencio.

### *Orden de los hermanos iluminados, o hermandad de los guerreros iluminados*

Se trata de la más extraña de todas las órdenes, y forma el brazo militar de la religión. No cumplen con ninguna forma de ordenación, ni técnicamente reciben el grado de "sacerdote", si bien a algunos se les ha convalidado la experiencia en batalla.

La integración en esta orden no es formal. A sus integrantes solo se les exige tener en posesión una sobrevesta amarilla que opcionalmente puede llevar grabado el símbolo de Soid, y contar con un arma contundente, como una maza o un mangual, que forzosamente incluya metal, por lo que no sirve una económica y usual porra de madera.

Es notable señalar que los hermanos iluminados no aceptan el uso de espadas debido a que Soid no mataba con el filo del arma, sino con el fuego. No aceptan, pues, ningún tipo de arma contundente ni perforante.

La orden de los hermanos iluminados tiene una breve jerarquía militar, pero no obedecen en ningún caso al ejército de Dormenia, sino a los propósitos religiosos de la iglesia.

Históricamente tiene cierto historial de rebeldía contra la Corrección. Si bien eso le ha hecho bordear la expulsión, por ahora está admitida dentro del breve listado de órdenes leales.

Como la iglesia solo prevé de recursos a los sacerdotes, los miembros de la hermandad guerrera tienen que buscar sus propios medios de vida. Por ello la orden solo está activa cuando los líderes lo reclaman. En tiempos de paz sus integrantes son campesinos, panaderos, o cualquier otro oficio, si bien tienen el deber de estar entrenados, y con tal fin pueden reunirse con otros miembros de la hermandad. Puede entenderse, pues, como un ejército de voluntarios afines a la iglesia.



## *Hermandad de guardianes de los muertos*

Se trata de una orden cuyo origen responde a una necesidad: evitar los tentadores robos en tumbas y criptas en los cementerios de pueblos y ciudades. Debido a que estos son muy tentadores, los guardianes de los muertos están razonablemente equipados y se les supone un cierto entrenamiento, pero al igual que los hermanos iluminados execran el uso de armas punzantes y de filo.

La hermandad cubre más funciones, incluyendo la asistencia a los sacerdotes en los entierros y la celebración de la festividad anual, el día de los muertos, en la que la orden recorre la ciudad predicando de forma bastante llamativa la palabra de Soid. En las grandes ciudades sus muchos integrantes y personal voluntario transportan plataformas con pesados símbolos religiosos.

Esta orden cumple con el juramento de castigo, según el cual deben fustigarse o someterse a un sacrificio cuando fallan en su misión de proteger un cementerio.

## *Orden del progreso de Soid*

Se trata de una orden reciente que no ha recibido ni recibirá la aprobación de la Corrección por su evidente negación de muchos preceptos de Soid.

Esta afirma que Soid existe, pero que no es una entidad consciente ni se encarnó en una persona, sino que es una forma de energía infinita de la que se puede beber. La orden no niega la existencia de milagros, sino que afirma que son expresiones de esta energía, e intentan reproducirla mediante el estudio de la naturaleza de "Soid".

La Corrección afirma haber ajusticiado a algunos elementos de esta Orden. Todos ellos eran personas de muchos recursos, incluyendo económicos.

## *El avaro*

*Planteamiento: Un sacerdote contrata a los personajes de los jugadores porque ha sufrido un robo y está honestamente preocupado. Dice conocer al ladrón debido a una confesión producida en su congregación, pero no quiere recurrir a la Corrección debido a que pueden pensar que es ineficaz en sus tareas y ya tiene faltas anteriores. Ofrece a los jugadores una razonable parte del botín.*

*Nudo: Los ladrones protegen bien los bienes, puesto que son parte de una sociedad criminal. Los jugadores pueden tener ciertos problemas para conseguirlos, y probablemente se sientan sorprendidos de que habrá evidencias de que no han sido robados a la iglesia.*

*Desenlace: En verdad el sacerdote ha estado malgastando el dinero en su propio beneficio, y ha recibido la orden de poner a disposición de la Corrección una cantidad de la que ya no dispone. Su desesperación puede meter en un importante lío a los personajes de los jugadores, quienes tienen a su vez bastantes opciones.*

*La orden de la Corrección esta debidamente detallada en su propia sección, pues aunque formalmente es una orden del soidismo tiene una importancia elevada que los configura como uno de los poderes del orden social.*

## Orden de la Corrección

Se trata de la más importante de todas las órdenes pues tiene el liderato de la iglesia. Sus sacerdotes tienen un régimen completamente secreto y no responden más que ante este. Para cumplir sus fines no tienen reparos en usar cualquier método, incluyendo el asesinato, la tortura y la mentira.

Cuentan con una red de espías infiltrados en la gente llamados "agentes de la corrección", quienes han de contar con

una capucha oscura y un arma contundente para acudir cuando su Corrector asociado los reclama.

Los Correctores en verdad rezan a Haradon, el oscuro dios de las mentiras y la oscuridad, pero predicán "la Palabra de Soid" ante el resto de la sociedad.

## Financiación

la iglesia dormenia tiene una serie de formas de financiación que garantizan su continuidad. En este sentido es importante señalar que se trata de una entidad que cuenta con importantes recursos en la forma de templos, y que su manutención no es muy elevada para el poder que ostentan. Algunas órdenes, como la de los escribas, sí está sujeta a unos gastos más elevados.

Las siguientes vías son típicas de la financiación de la iglesia.

-Impuestos: El Rey de Dormenia acuerda anualmente con el Sumo Corrector una cantidad que la iglesia percibe. Esta no la paga el monarca, sino que es enviada por cada familia directamente a los templos, en lo que constituye un inusual acto de transparencia por parte de la Corrección.

-Tasas: Las bodas están sujetas a una tasa variable que se establece entre la familia de los casamenteros y el sacerdote. Estas tasas pueden ser bastante caras y solo son recurribles ante la Corrección. En la realidad nunca se producen denuncias, y los sacerdotes suelen ser relativamente razonables en la cuantía de forma relativa al patrimonio de las familias.

-Donaciones: La más común es la de entierro en la que la familia suele donar una cantidad decente para que el sacerdote rece por su alma. Lo contrario se considera un acto de desprecio por el muerto.

-Expropiaciones: El patrimonio de los condenados por la Corrección pasa a ser propiedad de la iglesia. Todos los años hay condenados.

-Chantajos: La Corrección aprovecha cualquier posible prueba para denunciar a un miembro de la nobleza, por pequeña que sea. La familia noble suele pagar una buena donación con tal de que se retire la denuncia.

En términos de reparto, la Orden de los escribas gasta una cantidad de dinero importante al año, y los guardianes de los muertos conllevan también un cierto dinero. Los sacerdotes de la orden de la sabiduría (los sacerdotes usuales) reciben una cantidad bastante aceptable, si bien la Corrección les insta a ahorrarla o invertirla en mejoras del templo que puedan ser revendidas. La Corrección en sí consume relativamente

*Las iglesias son un importante lugar de cobijo para personas que están en una situación muy complicada. Puedes dibujar un ambiente que rompe bruscamente con el exterior. Explica que hay un silencio en el que solo se escucha la lluvia del exterior, que un amplio número de miradas se centran en ellos, y que en muchas hay un temor nada infundado. Puede ser útil hacer un contraste de la habitual dejadez moral de Dormenia mostrando una comunidad de sacerdotes que en ocasiones están sobrepasados por sus funciones de ayuda.*

poco de forma oficial, si bien tienen tendencia a sacudir a los sacerdotes como huchas si tienen necesidad de dinero para sus asuntos.

## Prácticas y labor social

Si bien la iglesia tiene unas ventajas importantes en la sociedad Dormenia, incluyendo una financiación asegurada y muchas inmunidades legales, también realizan una serie de tareas que de otra forma nadie realizaría.

**Alimentación:** Los templos de Soid reparten pan y agua entre los fieles que asisten a los ritos. Sin este aporte habría muchas personas que simplemente no podrían comer y morirían de hambre.

**Consejo:** Debido a que los sacerdotes son los únicos autorizados para leer libros (fuera de la nobleza), su sabiduría suele ser superior a la de pueblo dormenio. Además, suelen ser personas algo objetivas a las que las personas saben que pueden recurrir en momentos de duda o sufrimiento. Esto en ocasiones es un valor positivo, pero también es utilizado para informar a la Corrección.

**Refugio:** Los templos pueden servir de lugar de refugio a personas que no tienen otros medios. Esto no solo impide que muchas personas mueran congeladas en invierno, sino que también facilita ciertos viajes.

## Corrección

Es la orden que gobierna sobre la religión Dormenia. Aunque oficialmente rinde culto a Soid, el dios al que realmente obedecen es Haradon. Ejerce una poderosa y continua opresión sobre todas las actividades relativas a otros dioses en todos los niveles de la sociedad, manteniéndose particularmente a muy poca distancia del rey, que siempre ha sido el mayor sospechoso de politeísmo.

## La congregación

*Planteamiento:* Una fuente anónima contrata a los personajes por una cantidad de dinero muy tentadora para investigar a un corrector. Los personajes no pueden acceder a la identidad del contratante. En verdad este es un corrector también, que desconfía del primero.

*Nudo:* El corrector investigado se está reuniendo con otros miembros de su culto y están preparando una conspiración dentro del seno de la orden. Espiarlos es sumamente complicado, y probablemente los personajes acaben capturados y torturados por este grupo.

*Desenlace:* Puede que los personajes acaben el trabajo, o puede que sean chantajeados por este nuevo grupo para descubrir la identidad del contratante original. En cualquier caso han entrado en una situación muy complicada que puede ser el arranque de una campaña.

## Estructura organizativa

Debido a que es una organización cuyas actividades son cuestionables y delicadas, el secreto es primordial incluso a un nivel de su propia estructura. Para garantizar el nivel mínimo de registros, la organización es simple y bastante natural.

La figura central de la corrección es el corrector. Se trata de temidos sacerdotes que visten túnicas de colores oscuros (negro, morado y azul), por lo que son claramente identificables. Un corrector no

*La Corrección está en todas partes de una forma insidiosa y amenazante, y puede ser un elemento colorista, interesante y motivador para tramas de partidas. Puede estar en un segundo plano que obliga a los jugadores a ser disimulados, o puede tomar una participación más interesante como contratantes o adversarios. También es posible que los personajes estén implicados personalmente en la Corrección.*

suele hacer secreto de su condición de tal.

Prácticamente todos los correctores son expertos en una buena cantidad de materias, y en ese sentido se elige a personas con mucha capacidad de aprendizaje y talentos mentales. Es de señalar que la mayoría de correctores son mucho más capaces que sus contrapartidas seglares. Aún así también es usual que los correctores sean especialmente veteranos en una o dos tareas que serían sus áreas de trabajo recurrente en la orden.

Uno de estos correctores ostenta el grado de sumo corrector. Este personaje ostenta un poder casi ilimitado con respecto a la orden. Sus dictados son seguidos forzosamente por todos los miembros de la orden. El cargo suele ser designado por el anterior sumo corrector, aunque también se pueden llegar a desatar luchas intestinas si la elección no ha sido del todo clara, y no es de extrañar que se produzcan sofisticadas conspiraciones en el seno de la más grande unión de talentos paranoicos y de adoradores del dios de la traiciones.

Aunque la creencia de que los correctores son casi omnipresentes, el número de estos en realidad sería bastante pequeño (ver "presencia", más abajo)

Lo que seguramente sea más correcto es decir que los correctores tienen ojos en casi todas partes. Una parte

tan importante como la propia orden de los correctores son los llamados "Agentes de la corrección". Estos son personas infiltradas en todas las partes de la sociedad que trabajan para los correctores directamente.

La situación en la que son mantenidos en su puesto depende absolutamente de cada corrector y no hay una norma de ningún tipo sobre como deben obtenerse y mantenerse, y usualmente cada corrector gestionará a varios de forma diferente. Formas tan simples como el chantaje, las amenazas son usuales, aunque no son las únicas. Los correctores recurren con más frecuencia a verdaderos fieles, y a un mecanismo tan simple como un sueldo, lo que les permite mantener un número importante de agentes leales en las clases bajas que ven complementados sus bajos ingresos.

Los correctores tienen mucho cuidado con cuanta información facilitan a sus agentes, limitándose normalmente a lo imprescindible para el desarrollo de sus misiones. Usualmente un agente ni siquiera sabrá de otros agentes, con lo que la sensación de vigilancia y paranoia se alienta. Es de destacar que los agentes son mantenidos por un solo corrector y no tienen por qué ser conocidos por otros.

Los agentes de la corrección cumplen un doble papel: por una parte son los ojos y oídos de la corrección, y por otra, ejercen como fuerza cuando los correctores los requieren. En estos casos deben vestirse con capuchas oscuras que ocultan completamente sus facciones de forma que haga imposible su reconocimiento, pues estos han de seguir ejerciendo su función de vigilancia. No obstante esto no siempre se cumple, y en muchos casos se llega a reconocer a agentes de la corrección por su cuerpo.

Es de señalar que los agentes de la corrección cumplen con una serie de normas adicionales en el cumplimiento de misiones de fuerza, incluyendo la posesión y uso de una armadura de cuero y de

*La corrección funciona mucho más con agentes que con Correctores de pleno derecho. A no ser que tu partida sea temática, un solo corrector puede ser más que suficiente. Puedes incluir una serie de agentes de la corrección o agentes públicos con suficiente poder y carisma para representar la capacidad operativa de la orden.*

## El inocente

*Planteamiento:* Un amigo de un contacto reclama a los personajes: la corrección se ha llevado a un familiar acusado de un crimen que no ha cometido y para el que la justicia ordinaria ya ha encontrado culpable. Ruega a los personajes por el rescate, y tiene con qué pagar, aunque no demasiado.

*Nudo:* El corrector en verdad no ha tomado al inocente por su crimen, sino que está llevando a cabo algunas prácticas secretas con su persona, o quizá simplemente ejecutando un rito a Haradon o practicando las torturas. Los personajes tendrán que investigar a sus agentes para llegar a esta conclusión.

*Desenlace:* Si los jugadores llevan a cabo correctamente la investigación pueden hacer muchas cosas con sus conclusiones. Rescatar al inocente es difícil, pero posible. Y chantajear a un corrector es peligroso... pero si accede pueden sacar un gran beneficio.

una maza metálica, nunca un arma de filo o punta.

Normalmente no existen registros o listados de agentes, por lo que la defunción de un corrector deja un vacío importante que se investiga individualmente. Encontrar y confirmar a sus agentes es una tarea en la que los correctores llegan a competir; pues les garantiza poder tanto dentro como fuera de la orden.

En ocasiones, tras años de leal servicio, un agente puede alcanzar un nivel de reconocimiento

superior por parte del corrector. Estos individuos se convierten en secretarios personales y obtienen reconocimiento real y entrar en el registro escrito de agentes públicos. Sus tareas pasan a ser de apoyo regional. Normalmente se los desplaza a un emplazamiento en el que no son conocidos. La función de estos agentes estáticos suele ser la de coordinación de las tareas regionales, ejerciendo también de enlace de comunicaciones entre correctores o guardia de cuarteles o emplazamientos específicos.

Los sacerdotes de Soid ejercen un papel fundamental en la estructura de la corrección. Estos viven indudablemente engañados pensando que los correctores son los líderes de su credo, y los obedecen en todo. Particularmente informan directamente a los correctores de los muchos sucesos de los que están enterados, y colaboran con los agentes públicos.

Los correctores son bastante cuidadosos con lo que ellos consideran sacerdotes valiosos, o sea, los que facilitan una buena cantidad de información útil de forma colaboradora. Son especialmente transigentes con estos, y les permiten, entre otras cosas, ser más abusivos en relación con las tasas que cobran por los servicios religiosos.

## Presencia numérica

En contra de la opinión general de Dormenia, los correctores sacerdotales son más bien escasos. El motivo principal es que las capacidades exigidas para entrar en la orden son muy elevadas.

Aunque ellos hacen ciertos esfuerzos para aparentar un número mayor, los miembros sacerdotales no superan los dos centenares.

El número de agentes públicos sí que es más fácil de precisar debido a la existencia de registro escrito. En el año 472 el número de agentes públicos sería de ocho centenares y medio.

Sin embargo es imposible de precisar el número de agentes secretos de la corrección. Al ser una red

no informada, cada corrector podría tener una media de cien agentes, o quizá mil. Es imposible hacer una valoración realista.

Es muy razonable pensar que este número es realmente alto, dada la alta capacidad de la Corrección para anticiparse a los hechos y la fuerza que puede llegar a desplegar en situaciones concretas.

## Actividades

Formalmente, hay dos actividades atribuidas a la corrección. La primera es la dirección de la estructura eclesiástica, y la segunda, la persecución de las faltas contra Soid, y la ejecución de sus perpetradores. Para el ejercicio de esto último, no están restringidos por la ley real, sino que responden directamente ante el sumo corrector, y este ante el rey. Por ello las torturas son comunes, y bastante duras e imaginativas. En muchas ocasiones los presos llegan ya en estado moribundo al cadalso.

De todas formas, la falta más importante para la corrección no es otro que el credo en otros dioses que no sean Soid o el propio Haradon (y este solamente dentro de la orden de la Corrección). Aunque la persecución de estos cultos entra dentro de la definición de falta muy grave, su aplicación moral es muy cuestionable.

En cualquier caso la corrección utiliza estas justificaciones una y otra vez para la obtención de sus propios intereses de cualquier tipo: políticos, financieros, o incluso más personales. En realidad nada de esto puede ser demostrado puesto que los correctores gozan de inmunidad en todo el territorio de Dormenia y rara vez tienen que justificar nada ante sus superiores.

Para colmo la desobediencia contra los correctores sale muy cara. En los pocos casos en los que se han producido rebeliones o asesinatos, las consecuencias han sido muy duras, a fin de desalentar esas actitudes. Lo normal en esos casos es que se produzca el desplazamiento un número alto de correctores con los consiguientes agentes a modo de ejército. Los interrogatorios son fuertes y concienzudos, y las ejecuciones, ejemplares.

## El libro prohibido

*Planteamiento: Un contacto de los personajes tiene una historia turbadora. Ha acogido bajo su protección a un registrador en cuyo poder obra un libro que dice poder cambiar el mndo.*

*Nudo: El registrador está bastante turbado. El miedo y la paranoia le impiden conciliar el sueño y sus facultades mentales van en declive. Quiere ser llevado con ciertas garantías ante un sacerdote conocido suyo para hacer público su descubrimiento. El libro incluye pruebas razonables de que la Corrección adora a Haradon, pero es prácticamente imposible hacerlo público, y aún así la orden nunca permitiría que esto diera lugar a una revolución religiosa. Tiene ya varios agentes detrás del sujeto.*

*Desenlace: Debido a la interacción de los jugadores con el registrador pueden salir muchos resultados. Es muy posible que la Corrección les ofrezca un pacto razonable, pero si no lo aceptan tendrán una persecución prolongada y peligrosa.*

Las actividades de la corrección no se limitan a estos hechos. Las siguientes tareas son llevadas a cabo por la orden de la Corrección.

## Credo religioso

La propia naturaleza religiosa de los correctores ocupa parte de su tiempo, y aunque la vigilancia y ejecución son parte de su credo, también lo son rituales variados a Haradon, dios de las mentiras y

los oráculos. Estos incluirían unas celebraciones aparentemente no periódicas en las que el sumo corrector llamaría a la práctica totalidad de la orden. Estos eventos religiosos suelen ser breves pero supuestamente bastante intensos, y por supuesto muy secretos.

## Inteligencia

Otra actividad realizada en secreto es la acumulación de la información, hecho en el que los correctores son prácticamente obsesivos. Sin duda el mayor registro sobre las mismas deidades y sus cultos está en manos de los correctores. También cuentan con una impresionante registro histórico que incluye verdades no incluidas en volúmenes públicos.

Para el cumplimiento de estos trabajos cuentan con la Orden del conocimiento, unos sacerdotes no correctores especialmente formados para estas labores.

## Determinación de los volúmenes oficiales del soidismo

En su gestión de la religión, los correctores se encargan de dictaminar en cada momento qué volúmenes están incluidos en la palabra de Soid y cuales no lo están. Esto es completamente dinámico a lo largo de la historia, de forma que los correctores pueden incluir una u otra información a su conveniencia.

Particularmente esto se utiliza de forma continuada para incluir a dioses de otras religiones como santos para que la inclusión de sus pueblos en la cultura dormenia sea progresiva, pero también se

usa con otros fines en función a las necesidades de cada momento.

A fin de garantizar la fluidez de la fe estos cambios nunca son bruscos, si bien las excusas que buscan suelen ser bastante toscas, limitándose normalmente a una nueva información encontrada en viejos registros. La parafernalia que pueden llegar a montar alrededor de estos descubrimientos sí puede ser monumental, incluyendo la exaltación de nuevos héroes o descubridores, normalmente elegidos entre la nobleza conveniente a la orden.

## Espionaje internacional

Las actividades de los correctores no se limitan al territorio nacional de Dormenia, aunque en otras naciones su poder es mucho más limitado. No obstante los correctores incluyen en sus informadores a personal de otras naciones, siendo ideales para estas tareas fieles autónomos de Haradon, o funcionarios corruptos a los que se mantiene con cuantiosos sobornos. Ni siquiera los políticos de estas naciones están exentos de entrar en las peligrosas tramas de los seguidores de Haradon, y muchos de hecho lo prefieren, dado que la Corrección puede llegar a invertir buenas cantidades de dinero en esto.

## Investigación

Si bien el soidismo prohíbe directamente la investigación, a la Corrección le encanta. Quizá precisamente les encante la falta de competencia, y ser ellos los únicos informados. Los correctores investigan, no solamente en materia de religión, sino también en todo tipo de técnicas de cualquier ámbito. No es extraño que todo corrector tenga su pequeño campo de obsesión en este sentido, y que algunos incluso consigan autorización de la orden para hacer de él su trabajo permanente en la orden.

Campos investigados por la Corrección incluyen la náutica, la óptica, la química, la anatomía forense e incluso la nigromancia.

## Templos

Los templos de la corrección están normalmente escondidos, y solo son conocidos por los correctores. Normalmente son muy pequeños, e incluyen pequeñas salas para garantizar una serie de actividades mínimas. Si su ubicación no es completamente subterránea suelen incluir un sótano en el que no entre la luz del sol.

Suelen incluir los siguientes emplazamientos:

-Pequeño dormitorio con literas. Normalmente hasta cuatro correctores pueden apañarse de forma algo incómoda en estos lugares.

-Dispensa con alimentos no perecederos destinada a servir de recurso de emergencia para un corrector escondido, o para alimentar a un prisionero.

-Sala de torturas. Suele estar ubicada en el sótano, donde los prisioneros pierdan la conciencia del día y de la noche.

-Pequeño registro local. Suele incluir un apéndice secreto escondido, así como un sistema disponible para incendiarlo.

## Biblioteca

Como se ha citado, los correctores tienen la función y obsesión de acumular el conocimiento. Este está acumulado en una gran biblioteca central que también es el principal templo de la corrección. Se trata de un emplazamiento subterráneo con muchas más dependencias que los pequeños templos – escondrijo.

El nivel de conocimiento almacenado en este lugar es simplemente descomunal, pero un gran

*El interior de un templo de la Corrección suele tener contenidos que hacen un fuerte contraste con la pobre y basta Dormenia. La sala de torturas incluirá herramientas sofisticadas y dolorosas que pueden poner los pelos de cualquiera como escarpas, mientras que el registro será pulcro y ordenado. La biblioteca tendrá grandes secretos, pero probablemente los personajes de los jugadores no tengan tiempo de investigarlos y la sensación sea más parecida a la frustración y al miedo que a la del descubrimiento. Finalmente los laboratorios incluirán mucho material avanzado que la mayoría de los personajes no habrá visto en su vida, incluyendo herramientas de vidrio prohibidas fuera de la orden.*

*Está claro que puedes decir que "hay un matraz", pero si juegas con la supuesta ignorancia de los personajes puedes conseguir un efecto algo más inquietante.*

esfuerzo de mantenimiento permite que sea fácil llegar a las secciones necesitadas.

El conocimiento acumulado en estos libros cubre múltiples áreas, pero es en general conciso, y no se detiene en ramas poco importantes.

Los correctores mantienen un número de cinco bibliotecas principales bien escondidas en diferentes lugares de Dormenia, y probablemente también fuera de esta.

## Credo

Los correctores de la Orden son de hecho sacerdotes de Haradon, y en ese sentido representan a la facción más ortodoxa de ese dios en el mundo.



*Aunque es posible hacer un personaje que sea miembro de pleno derecho de la Corrección, puedes incluir en tu campaña situaciones en las que algún personaje puede ganarse el puesto de corrector de pleno derecho. Se podría tratar de una campaña en la que los personajes van realizando misiones para la orden como agentes, y en la que van cobrando importancia en función a sus características y éxitos.*

*El momento de la entrada en la orden de uno de los personajes debería ser uno de los momentos álgidos de la campaña. Puedes conseguir una escena más que interesante en relación con la costumbre de la mutilación.*

Las torturas no cumplen con un objetivo de obtener la verdad, sino que representan, a su forma, algún tipo de sacrificio ritual. La obtención de el máximo dolor por parte del preso durante el mayor tiempo posible conlleva una mayor comunión con el dios, lo que los motiva aún más para ser expertos torturadores, siendo incluso creativos en las formas de tortura. Instrumentos encontrados en algunas de sus cámaras muestran que las mutilaciones, luxaciones y heridas eran comunes. Otros muestran que la vertiente mental también era practicada con frecuencia, mientras que un tercer grupo de herramientas son tan extrañas y sofisticadas que seguramente solo sus diseñadores sabían como se utilizaban.

Una vertiente particularmente fanática de la Orden afirma que no se pueden conocer el efecto de estos métodos sin probarlos en uno mismo, y que el dolor alcanzado e impartido por un fiel es el que más comunión permite con un dios.

La creencia, aunque extrema, tiene bastante aceptación: no en vano, muchos de los correctores han pasado por una tortura en algún momento de su formación, como se detalla a continuación.

## Selección y formación

No existe una estructura de selección y formación típica para la Corrección. La intención es localizar miembros potenciales sea cual sea el método, y dado que son tan pocos los capacitados para entrar se considera poco efectivo un sistema formal.

Lo normal suele ser que una persona llame la atención de un corrector de alguna forma. Esto puede ocurrir bien por el comentario de un sacerdote, durante una vigilancia personal, o incluso durante una tortura. En cualquier caso el proceso siempre pasa por esto tercero, pues la corrección quieren conocer la inclinación del sujeto e inculcar el "amor de Haradon" de la forma más dolorosa posible.

El proceso en algún momento incluye una confirmación de las características especiales del sujeto, incluyendo su capacidad de aprendizaje y la confirmación de la fe en Haradon. Es usual también que se produzca algún tipo de mutilación en algún órgano del corrector. No existe ninguna norma específica al respecto, por lo que lo más frecuente es la amputación de un dedo de poca importancia, pero también se da el caso de mutilaciones más importantes.

*La Corrección oficialmente reza a Haradon, y el culto no es opcional. Esto no significa que todos los correctores sean fieles devotos, y evidentemente la mayoría de ellos se pasa toda su vida sin ver o entender un milagro. Puedes trabajar la forma de culto y personalidad de cada corrector dando lugar a individuos muy diferentes: la orden fomenta bastante la personalidad.*

Los candidatos a correctores suelen saberse superiores a la media y pensar que van a despuntar también dentro de la orden. Una vez se encuentran en su interior suelen tener que enfrentarse a la

decepción de encontrar que solamente están al nivel exigido en sus áreas de especialización, y que tienen que entrenar y esforzarse muchísimo en muchas tareas durante su ejercicio como miembros de pleno derecho. Esta formación es permanente y nunca concluye.

## Financiación

La orden de la Corrección no tiene un impuesto o forma de financiación estable, pero también intenta mantener el nivel de gastos al mínimo. No se trata de personas codiciosas y en general saben adaptarse a las condiciones de cada momento, pero algunas de sus tareas sí consumen una gran cantidad de recursos, incluyendo entre ellas el mantenimiento de los cuarteles y el soborno a políticos extranjeros.

Para la operativa del día a día la Corrección suele recurrir a los sacerdotes de Soid y reclamar cuanto consideran necesario. Los grandes templos contribuyen de una forma mucho más clara.

En realidad esta forma de financiación no perjudica para nada a la iglesia: la Corrección no suele tener una tesorería per se, y el fruto de las muchas actividades productivas de la Corrección concluye con una importante donación a la iglesia. Por ejemplo, si un noble es investigado por la Corrección y encontrado culpable, lo normal no es que le condene, sino que se someta a un chantaje a la familia, que pasa a realizar una abultada donación al templo del lugar.

Los sacerdotes son alentados a ser cuidadosos con la tesorería y guardar una razonable cantidad de oro por si la Corrección la necesita en algún momento inesperado. Un sacerdote que no responda a las necesidades de la orden es sin duda un sacerdote con poco futuro.

## Legasidad

Como ya se ha mencionado la Corrección no actúa siguiendo la ley dormenia para realizar detecciones y torturas. En su lugar solo responden ante su misma estructura, la cual sí tiene que

llegar a dar explicaciones ante el rey si este lo exige.

Internamente sí existen unas cuantas leyes, especialmente en lo relativo a la existencia del sumo sacerdote y a su sucesión.

En todo lo que las excede la voluntad del sumo sacerdote es la norma a seguir, y este puede imponer su criterio sin ninguna forma de control teórico. Es imposible en la práctica, no obstante, que un sumo corrector imponga su voluntad con toda la orden en contra. Alguien así tendría su muerte cercana asegurada.

## Conflictos

Una orden adoradora de un dios de las traiciones no puede estar exenta de conflictos internos. Aunque es labor del sumo sacerdote acabar con estas conspiraciones, la competencia ayuda a agudizar el ingenio, por lo que es incluso fomentada en tanto que no interfiera con las labores externas. Aquel que es atrapado urdiendo una conspiración en contra de la orden tiene muy poco futuro, no obstante, como parte del juego.

Para evitar esta temible consecuencia los correctores suelen dirigir sus acciones contra agentes y nobles favoritos de otros correctores. Las batallas en este sentido pueden ser realmente dura. Un corrector puede, por ejemplo, torturar a un agente de otro corrector fingiendo no conocer su condición para intentar obtener información del segundo corrector y ejecutarlo incluso antes de que tenga oportunidad de reaccionar.

Nobles ingenuos también pueden caer en esta trampa, y en muchos casos las políticas locales o regionales son mal orientadas por causa de las luchas de los correctores.

*Llevar a cabo una campaña dentro de la orden de la Corrección puede ser interesante. Las conspiraciones continuadas y la constante búsqueda de partidarios hábiles y silenciosos serían retos para los personajes, con quien no debes tener compasión si no tienen éxito: la Corrección no es lugar para débiles o vagos.*

# La fuerza militar

Se trata de la más grande de las agrupaciones militares del mundo, y también una de las más indiscutiblemente exitosas. Uno de los grandes pilares con los que Dormenia ha conseguido la hegemonía continental es mediante el uso de esta fuerza o mediante la amenaza del mismo. Se trata de un ejército formado por miembros del pueblo dormenio y dirigidos por la nobleza. Estos primeros suelen unirse bien por obligación o por el decente sueldo, mientras que los segundos suelen hacerlo por deseos de ascender en la escala social.

## Rangos, oficiales y funcionamiento

El ejército dormenio tiene una estructura fuertemente jerarquizada en la que todos los individuos responden ante los elementos de rango superior. Esto no significa que todos los miembros de un mismo grado tengan la misma capacidad de mando, si bien se cumplen generalmente algunos estándares al respecto. En caso de discrepancia entre oficiales del mismo rango se suele decidir por antigüedad, si bien no es un criterio absoluto. Los rangos militares son seis.

**Soldado:** Se trata del rango más bajo de miembros del ejército, constituyendo una mayoría fundamental del mismo. Efectúan todas las misiones y todo el trabajo sucio, y son los que de hecho suelen jugarse la piel en las batallas. Todos sus integrantes son

miembros del pueblo. Su sueldo es de una corona mensual.

**Sargento:** Estos individuos tienen autoridad sobre un pequeño grupo de entre cinco y cincuenta hombres. Se los suele elegir bien por autoridad operativa o por méritos de guerra. Aunque su autoridad nunca es estratégica sino solamente operativa, aquellos con mucha experiencia pueden soslayar en muchos momentos el liderazgo de los oficiales. Este cargo siempre es ejercido por miembros del pueblo. Su sueldo es de una corona y media, aunque esta cantidad es elevada con cierta frecuencia en función a las condecoraciones que haya recibido.

Los siguientes rangos son considerados como oficiales, y como tal están técnicamente exentos de combatir. Se espera de los oficiales que sean duros con los soldados y no tengan relaciones personales con ellos.

**Teniente:** Se trata del rango más bajo de oficialidad, y normalmente lo ejercen nobles que están al cargo de un número relativamente alto de soldados, normalmente entre doscientos y quinientos. Aunque se trata del grado más bajo de oficiales, tienen una gran distancia con los soldados y no se espera que necesariamente entren en combate directo. Los tenientes tienen un sueldo asignado equivalente a diez soldados rasos, si bien es un sueldo simbólico dado que la condición noble del individuo suele hacer que esta cantidad sea relativamente irrelevante.

**Capitán:** Es el último rango operativo en batalla, y normalmente está destinado a líderes de unidades completas, si bien normalmente un capitán cuenta con unos pocos tenientes para ayudarlo a liderar ese conjunto. Se trata de un puesto de relativa dignidad, y no suele haber más de una docena en toda Dormenia. Su sueldo es el de treinta soldados.

*El ejército de Dormenia y grande y fuerte a su forma, pero no es nada homogéneo debido a que sus unidades de élite son bien diferentes de las más tropas usuales. Numéricamente estas segundas son mucho más numerosas, así que se puede decir que en términos medios son un enorme grupo de miserables faltos de toda disciplina.*

Coronel: Se trata de un rango estratégico y administrativo que nunca entra en batalla. Hay muy pocos coroneles en Dormenia, y representan el grado máximo que una persona puede alcanzar sin ser el Rey. Normalmente deciden la estrategia en las grandes batallas.

Rey: Se trata del oficial de mayor grado del ejército. No obstante no suele personarse en ningún tipo de batalla o conflicto y delega cualquier tarea en sus oficiales. Aunque su participación en la guerra suele limitarse a señalar en un mapa el trozo de mundo que desea conquistar, tiene autoridad real sobre todas las tropas y esto está reconocido legalmente como una de sus obligaciones, y tiene contraprestaciones legales garantizadas por ello.

La realidad en cuestión de rangos del ejército dormenio es algo más caótica. La obtención de ascensos en el escalafón militar no siempre responde al talento o la experiencia táctica, sino que en muchos casos es resultado de sobornos o favores, por lo que oficiales capacitados en inferior rango que otros indebidamente asignados a puestos superiores, pueden llegar a provocar situaciones en las que este primero intente imponer su criterio. Esto puede llevar a conflictos de muy variada resolución, pero en cualquier caso puede ser un acto arriesgado si el oficial de alto rango se resiste y decide llevar el asunto ante la ley. No obstante en algunas ocasiones esto es consentido e incluso agradecido por oficiales inexpertos y con poco carácter.

## Fuentes, reclutamiento y estructura

Las filas del ejército dormenio están formadas en casi su totalidad por gente del pueblo llano. Estos suelen acudir a las unidades permanentes en busca de prestigio y sueldo, mientras que pertenecer a los cuerpos regulares o levas es algo que ocurre "a la fuerza" y que es visto más o menos como una condena en la que con suerte si se sobrevive se puede llegar a cobrar el sueldo. Prácticamente nadie cree que compense, en ningún caso.

Todo soldado accede a un contrato explícito que lo exime de las condiciones del vasallaje y sustituye esas normas por las mucho más duras de la legislación militar dormenia. Existe la visión de que la vida militar está mucho más exenta de responsabilidades y eso tienta a muchas personas a unirse al ejército, pero esto no es cierto en algunos casos, especialmente en todo lo relativo a las órdenes de superiores y la presencia en batallas. Pero sí es cierto que los oficiales suelen hacer la vista gorda cuando soldados y sargentos abusan de la población. Estos abusos tampoco pueden ser muy excesivos y no deben extenderse a la clase noble, lo que sí crearía un conflicto y posiblemente un castigo siguiendo la normativa militar.

*Puedes utilizar el reclutamiento como una forma rápida de explicar a los jugadores lo desigual y miserable que puede llegar a ser Dormenia, creando con este medio un punto de unión para los jugadores: juntos han conseguido esquivar el reclutamiento... o al contrario, están sumidos en la peor "aventura" de sus vidas. Puedes mostrar al oficial noble desencantado al mezclarse con la "chusma" y absolutamente fuera de lugar, y a unos sargentos inmisericordes y desvinculados que ni se molestan en aprenderse el nombre de los reclutas.*

## Funciones

El ejército de Dormenia tiene tres funciones básicas históricamente reconocidas, si bien legalmente el rey puede convocarlo y utilizarlo para cualquiera que sea su finalidad. Las funciones son las siguientes:



## El que ha visto la luz

*Planteamiento: Los personajes jugadores están en una unidad militar de un noble que se ha tomado en serio su trabajo y está convencido de que Dormenia debe formar mejor a sus soldados, cosa que él está haciendo de forma ejemplar con sus hombres. Pero en verdad este visionario está dispuesto a llegar más lejos y hacer una muestra de poder ante el rey.*

*Nudo: Si nadie lo evita el noble dará un simulacro de golpe de estado para demostrar la ineficiencia del ejército dormenio ante una amenaza inesperada. Estará dispuesto a liderar a sus hombres en combate.*

*Desenlace: Quizá la acción del noble pueda poner a Dormenia en jaque, pero una vez rinda su peculiar rebelión le espera un calvario que probablemente concluya con su muerte.*

Defensa nacional: Dormenia nunca ha sufrido una invasión que amenazara su soberanía, pero sí ha sido objetivo de ataques han podido desestabilizar su economía o incluso la estabilidad de una provincia. En estos casos el rey suele utilizar a las unidades permanentes para hacer frente a la amenaza.

Invasiones: Una de las actividades preferidas de la saga de los Neldar es invadir otras naciones y anexionarse regiones que el monarca considera valiosa. Para este fin se suele utilizar cuerpos regulares convocados especialmente para la situación, y algunos cuerpos permanentes de probada

validez táctica en el entorno, si bien suelen ser preferidos los primeros por su bajo coste de formación.

Seguridad nacional: El ejército dormenio interviene en todas las irrupciones de la seguridad en la que otros cuerpos no pueden garantizarla. Esto puede sonar muy drástico, pero dado que las guardias de las ciudades, usualmente no militares, y las guardias nobles, que tampoco suelen serlo, son muy pequeñas, las intervenciones militares son relativamente frecuentes para enfrentarse a grupos de bandidos de cierto tamaño o a revueltas sociales.

Guardia del rey: La guardia personal del rey es ejercida por un cuerpo militar único, en este caso alineada con la familia Trilbanson. Esta guardia es extensible a los ministros, si bien muchos eligen voluntariamente utilizar miembros de sus guardias personales.

## Formación

Si bien el número de integrantes del ejército es muy elevado, su formación es muy limitada. Solo los cuerpos permanentes tienen una instrucción continuada, y su cuantía es bastante pequeña en oposición a las levadas del ejército regular y a la capacidad de convocatoria de la legión del sur. Estos dos cuerpos tienen una formación regular o deficiente en función al tiempo de preparación. Particularmente el ejército regular suele tener una formación claramente insuficiente. Se incluyen en estos cuerpos el manejo de las armas necesarias y un conocimiento básico de las formaciones y maniobras que habrán de efectuar.

Los cuerpos permanentes sí tienen una formación continuada que garantiza una razonable especialización, incluyendo equitación, combate con armaduras, manejo avanzado de armas, uso especializado de formaciones y maniobras.

Si bien algunos cuerpos son una excepción, esta limitada formación tiende a garantizar eventos indeseables en un ejército incluyendo todo tipo de faltas de disciplina, desde dejadez en las funciones a motines. El ejército dormenio intenta solventar esta situación mediante castigos ejemplares.

## Equipación

Una vez más esta variable responde al tipo de unidad concreta. Las unidades permanentes tienen una equipación razonablemente buena, incluyendo armaduras de metal. Las tropas regulares están mucho más limitadas a cascos y armas ligeras, pudiendo aspirar en el mejor de los casos a una armadura parcial de mallas.

La equipación Dormenia está en un equilibrio bien definido entre dos frentes. Por una parte no debe ser demasiado caro, entendiéndose que es mucho mejor perder a un soldado y no pagarle todo lo que el estado le adeuda, que gastar en una armadura que de buen seguro robará. Por otra parte la equipación tiene que ser suficiente como para combatir tanto contra enemigos de otras naciones como contra bandidos de la propia, antes los que hay que plantar suficiente cara, o si se puede ser abusivo. Contra estos últimos, normalmente equipados con armaduras de cuero y porras de madera, la diferencia es abisma. Contra las naciones extranjeras Dormenia suele estar ligeramente peor equipada y contar con una superioridad numérica importante.

## Legislación y castigos

El código militar dormenio recoge primordialmente los deberes de los militares en relación al estado y al Rey. Se trata de tres volúmenes que si bien no son muy extensos tienen cierta sofisticación, máxime teniendo en cuenta que la mayoría de personas que se ven inclinadas a ejercer el servicio militar no suelen tener el tipo de personalidad necesario para aprender cualquier tipo de legislación.

En el caso de los conflictos de la tropa baja esta ley resulta a todas luces innecesaria: los soldados y sargentos son completamente incapaces de defenderse y no tienen recursos para contratar a un especialista que hable por ellos, o directamente están desplazados donde no pueden hacerlo. Las causas contra este estamento suelen ser rápidas, poco formales, y suelen concluir con la muerte de al menos uno de los participantes, todo esto a criterio del oficial directo.

*Con cierta generalidad en el ejército dormenio hay una importante falta de disciplina, moral muy baja y equipo pobre. Normalmente la sensación de unidad es baja.*

*Salvando a las unidades de élite puedes representar al ejército dormenio como una panda de cochinos inmorales e indisciplinados dispuestos a todo tipo de bajeza y abuso por conseguir un beneficio.*

*Puedes ahondar en las descripciones de suciedad y miseria apoyándote en una falta de uniformidad y reparación en el equipo, y sobre todo una carencia importante de higiene.*

Los Dormenios son dados a ejecutar castigos de este tipo sin empacho, entendiendo que son ejemplares para el resto de la tropa, si bien no tienen un interés real en perder aceptables soldados, por lo que suelen evitar ejecutar a tres donde pueden ejecutar solo a uno, o ejecutar a uno donde pueden darle veinte latigazos. Se puede decir en este sentido que cada oficial actúa con su propio criterio, y que raramente va a hacerse responsable de las elecciones tomadas.

Hay actividades que están especialmente castigadas, tanto formalmente como realmente. Se incluye la cobardía en combate, la desertión, la lentitud injustificada y todo tipo de variantes que entorpezcan o imposibiliten la victoria. El castigo por esto siempre es la muerte, de la forma que el oficial considere más oportuna para ejemplificar a sus hombres.

Mucho más sofisticadas y prolongadas pueden ser las causas abiertas entre oficiales. El código Dormenio establece en este caso que toda infracción debe ser refrendada por un oficial de alto rango. Pero los nobles si que pueden acceder a especialistas legales que los aconsejen y representen en estos procesos, y la redacción que tipifica estas faltas y delitos es bastante confusa y subjetiva, por lo que la solución puede estar más relacionada con los intereses existentes que en la solución del problema en sí.

De todas formas los militares más recios suelen repetir una frase: "Es mejor un mal duelo que un buen juicio".

*Los molines en el ejército dormenio no son tan infrecuentes como a los oficiales les gustaría pensar, y normalmente su causa son la falta de pagas. La vida del soldado es muy dura, y si encima no se les concede su sueldo se puede llegar a agotar su paciencia. La mayoría de molines concluyen con ciertas ejecuciones, pero los nobles suelen verles las orejas al lobo y acaban por pagar lo que deben a sus hombres.*

## Sueldo

El sueldo mensual de un soldado es de una corona al mes. Este hecho es tremendamente importante porque supone una medida por parte del gobierno a la hora de tomar decisiones, como fijar el precio de algunos productos u orientar las políticas para que eso ocurra.

En verdad todo esto encierra una trampa mortal para el pueblo dormenio, dado que muy pocas personas realmente cobran esta corona mensual: los militares que ejercen en una unidad permanente son los menos, y aquellos que sirven en una unidad regular suelen cobrar solamente durante la existencia del conflicto armado debido al cual fueron reclutados. Estos pagos además están llenos de artimañas mediante las cuales solo los soldados supervivientes llegan a cobrar su sueldo, y con frecuencia solo una parte del mismo. En

este sentido los oficiales, que son quienes administran el sueldo, tienen una gran culpa, aunque a ellos normalmente ya les llegan las cantidades limitadas. Incluso muchos soldados supervivientes pueden encontrarse con una nueva batalla legal contra la administración, la cual, si da frutos es bastantes años después.

Aquellos que cobran, no obstante, suelen tener una buena cantidad con la que se pueden permitir pasarse unos años tranquilos mientras se re habitúan a la vida civil. No obstante una gran mayoría

ha adquirido malos vicios y tiende a gastarla en alcohol, nantio, prostitutas o juego.

## Premios y condecoraciones

Uno de los caracteres más notables sin los que el ejército de dormenia no sería el mismo es la existencia de premios y condecoraciones. Todo integrante del ejército, desde el más humilde soldado hasta el más pomposo coronel suelen estar interesados en conseguir méritos que les permita tener medallas colgadas del pecho, collares colgados del cuello, y en el caso de los soldados, una importante contra prestación económica normalmente cobrada al instante.

En el caso de las condecoraciones a soldados y sargentos, estas suelen ser elegidas con intención de que los soldados se esfuercen, motivo por el cual se pagan normalmente después de la batalla.

Las condecoraciones militares entre la nobleza son bastante más retorcidas, y normalmente no se refieren al valor en combate, sino a la participación en gestas específicas. Para aquellos que eligen el camino militar estas condecoraciones son una forma importante de ascender.

## Historia

El ejército dormenio no ha cambiado demasiado en todos los años de la existencia Dormenia. Si bien el código militar se ha ido completando para tener en cuenta diversas situaciones que no estaban contemplando y las unidades han tenido una evolución lógica de cada momento, no hay mucho que señalar más que la clara intención de Neldar I de conseguir un ejército basado en dos pilares: unas unidades especialistas o de élite (por aquel entonces la caballería), y una gran masa de infantería reclutada entre el pueblo, lo que ya se conoció como "ejército regular".

Sí es mencionable que cada unidad ha tenido su propia evolución, y que cada provincia ha llegado a utilizar las tropas o la amenaza de su existencia de una forma interesada y partidista. En este

sentido se puede decir que las unidades dormenias suelen tener una lealtad práctica a sus oficiales, y que la presencia del rey les queda muy lejos, si bien nunca se ha producido ningún tipo de sublevación o golpe de estado contra la saga de los Neldar.

## Financiación

La financiación del ejército dormenio es elevada, y como tal la única capa de la sociedad que puede asumirlo es la nobleza. No obstante el reparto de las cargas es muy distinto en cada zona del país. Por ejemplo la familia Taunori tiene el peso de cargar con el coste de la cara caballería pesada (si bien el rey los eximió de esa responsabilidad), mientras que la familia Aglazor no sustenta ninguna unidad permanente. De la misma forma los reclutamientos han demostrado no tener la misma eficiencia en cada provincia.

Debido a esto el rey y sus ministros suelen establecer compensaciones a las familias con un mayor aporte militar, y mantener estas compensaciones durante años hasta la existencia del siguiente conflicto. Estos gravámenes especiales pueden ser objetivo de mucha tensión en la corte del rey, e incluso llamar a que sectores de presión intenten que se inicie una guerra a la mayor brevedad posible, o al contrario.

Las familias nobles han demostrado a lo largo de la historia ser bastante negligentes con la gestión del dinero destinado al ejército. Si bien el sueldo de los soldados es una parte importante, puede serlo más el gasto en material.

Estas negligencias administrativas se reflejan también en esto último, debilidad que muchos

*¡No subestimes la importancia de una armadura de mallas y una espada de acero! La gente de las calles no suele disponer de más que una porra, y ni siquiera los guardias suelen portar armaduras de mallas. Los antiguos soldados pueden llegar a ser un personal muy codiciado si llevan su equipo incorporado, y es frecuente encontrar las armaduras adaptadas a la nueva posición que ejercen en la vida civil.*

soldados aprovechan para agenciarse material muy caro y codiciado, bien para venderlo o para usarlo en la vida civil consiguiendo unas importantes ventajas sobre competidores mucho peor equipados.

## Personal de soporte

La movilización de las tropas y obtención de éxitos militares está sujeta a un amplio número de condicionantes y a una logística complicada, especialmente en el caso de los cuerpos mejor equipados. Las unidades mejor equipadas tienen una bajísima autonomía en parte provocada por la alta cantidad de personal de soporte que requieren.

Este personal incluye todo tipo de especialistas civiles, desde cocineros, cazadores, herreros, cuidadores de animales, reparadores de carros, o cualquier otra cosa. Este personal es contratado por los tenientes o los sargentos siempre bajo el criterio económico de los oficiales, y es conducido junto con el ejército. Normalmente no están armados y no se espera que combatan. Se les paga un sueldo inferior al de los soldados y no están regidos por el código militar sino por el vasallaje, si bien no existe mucha diferencia, dado que son miembros del pueblo llano.

Las tropas regulares suelen ser bastante más autónomas e independientes y se espera que consigan ellos mismos sus propios recursos, lo cual no es una idea descabellada si se tiene en cuenta que la mayoría está reclutada entre el pueblo llano, por lo que tendrán profesiones variadas. No obstante también se recluta una cantidad de delincuentes, y esta forma de pretender ahorrar costes fomenta bastante la actividad ilegal, y los abusos contra los civiles no son infrecuentes.

El único personal de soporte que las tropas regulares pueden llevar son los llamados "auxiliares". Estos individuos, normalmente niños, ayudan a cargar con el equipo de los soldados, cargan con los heridos, llevan agua y realizan todo tipo de maniobras básicas. Normalmente también aprenden el oficio de soldado, y durante conflictos soldados suelen acabar remplazando a los muertos.



## Unidades

A continuación se detallan las unidades usuales dentro de la organización del ejército dormenio.

*Como resumen rápido:*

*Ejército regular: Infantería de bajo coste. Muy alto número.*

*Legión del sur: Infantería de coste medio. Alto número.*

*Guardia real: Infantería pesada de élite.*

*Hermanos iluminados: Infantería religiosa fundamentalista.*

*Caballería ligera regular: Caballería ligera y policía en tiempos de paz.*

*Caballería pesada regular: Caballería pesada.*

## Ejército regular

Se trata de una enorme unidad dormenia de infantería ligera de baja cualificación utilizada primordialmente para situaciones de emergencia, como último recurso, aunque algunas veces también se convoca para realizar invasiones de duración breve.

## Equipación

Debido al carácter prescindible y de emergencia, el ejército regular suele estar equipado de formas variadas según la circunstancia. En principio se podrían distinguir dos formas de armar al soldado: arquería y lancia ligera. Los únicos elementos obligados serían un tabardo o sobrevesta de tela indicando el escudo de Dormenia y los colores de la familia noble, y el arma principal.

La calidad de las armas puede ser extremadamente variable, por ejemplo la lanza podría consistir en un simple palo de madera afilado en su punta, o llegar a tener una punta de metal con o sin cobertura de la madera.

En enfrentamientos más prolongados pueden llegar a conseguir más equipo, bien por iniciativa de sus oficiales, o por la suya propia. No se hace raro en esos casos ver cascos, algunas espadas, o incluso cotas de mallas. Los oficiales no ponen objeciones a las obtenciones personales en tanto que no se descuide el elemento central: la sobrevesta o tabardo de tela identificativa de la unidad.

## Oficiales

La oficialidad del ejército regular está compuesta en su totalidad por nobles dormenios que no están destinados a otras unidades más prestigiosas. Es usual una cierta desgana por esta circunstancia, y un notable desprecio por los soldados. En general los oficiales intentarán que su presencia en combate se limite a la retaguardia, de forma que en ningún caso entren en combate o queden cerca de las flechas.

*En algunos casos el ejército regular tiene un equipo de tan mala calidad que al describirlos se debe formar la palabra "leva" en la mente de los jugadores. A veces, no obstante, unidades del ejército regular son mejor equipadas y tienen un aspecto algo más digno.*

## Formación

En teoría es responsabilidad de cada noble formar y mantener a un número de soldados proporcional al tamaño de la ciudad o pueblo que gobiernan, de forma que se pueda llamar a armas en un momento en cuestión, y reciben una parte de su atribución por ello.

La realidad objetiva es bastante más deprimente, pues esa actividad es llevada a cabo por pocos nobles que tienen una pasión sincera por la defensa del reinado, mientras que la mayoría se dedica simplemente a cobrar los réditos por hacerlo, confiándose en la situación de paz prolongada. La formación es pues, en la mayoría de los casos, inexistente, y en ocasiones incide una condición aún peor: al tener que hacerse reclutamientos apresurados y a la fuerza, se puede encontrar un alto número de delincuentes o incapaces entre sus filas.

## Moral

Por los hechos citados anteriormente (oficialidad inexperta y negativa, baja formación, nulos principios y mala equipación), se trata de una unidad de bajísimo nivel moral. Tienden a la cobardía y a todo tipo de actitudes cobardes. Las campañas de larga duración pueden llegar a forjar su carácter y hacer desaparecer esta cobardía, pero normalmente es reemplazada por actitudes negativas como robos, amotinamientos y abusos de la población civil.

## Utilidad

El ejército regular se utiliza principalmente cuando no queda otro remedio, por lo que sus misiones suelen ser peligrosas e implican un gran número de bajas. Otra utilidad muy socorrida para esta unidad es servir de "escudo" para que unidades más preparadas puedan realizar sus mejores tácticas, o escapar.

Los nobles pueden llegar a realizar reclutamientos apresurados para utilizar el ejército de forma privada y técnicamente ilegal, por ejemplo para amenazar a una provincia vecina. La escasa lealtad que el ejército regular profesa es por miedo o respeto, de forma que suelen obedecer a sus oficiales sin preguntarse demasiado por quién es el oponente.

En ocasiones, unidades concretas de nobles particularmente preparados se distinguen en formación, equipación y combate, y se forman unidades más especialistas o incluso permanentes.

## Sueldo

Lo único teóricamente bueno de ser soldado del rey es el sueldo. Mientras un soldado está activo, debe cobrar la cantidad mínima de una corona de oro mensual. Los soldados del ejército regular suelen tener cierta dificultad para demostrar su presencia en el mismo, de forma que en muchos casos ese dinero se lo quedan los oficiales. En general la percepción de la población es que pertenecer al ejército regular es una mala obligación que viene impuesta por la mala suerte, lo cual le puede ocurrir a cualquiera.

## Autonomía

Por lo general no se convoca al ejército regular por largos periodos de tiempo, debido a su carácter totalmente excepcional. En caso de hacerlo, su autonomía es muy variable. A su favor, tienen poco equipo y muy poco mantenimiento, y en su contra, tienen poca experiencia para la supervivencia, (como en casi cualquier cosa). Esto da dos escenarios posibles: En ciudad, suelen hacerse con todo lo necesario mediante el pillaje, mientras que en campamentos a campo abierto pueden necesitar algo de ayuda.

En cualquier caso el personal de soporte necesario para mantenerlos es muy bajo. Suele ser desempeñado por mochileros a sueldo de cada soldado o grupo de soldados.



Es usual que para las operaciones dispongan de una mula cada diez hombres y de un carro cada cincuenta.

## *Eáticas*

El ejército regular suele luchar en formaciones cerradas organizadas por el tipo de armamento. Los arqueros suelen ser preparados en conjuntos homogéneos que reciben la orden de disparar simultáneamente y recargar lo más rápidamente posible para realizar la segunda descarga.

La formación usual para los lanceros suele ser cerrada, hombro con hombro y haciendo daño con las lanzas de la primera y la segunda fila. No obstante es la unidad con el record histórico de ocasiones en las que han perdido la formación y el combate se ha vuelto un caos de lanzas. Su débil protección provoca que sean muy vulnerables a arquería y todo tipo de armas de proyectiles, y su baja disciplina ocasiona rápidamente las citadas pérdidas de formación.

## *Reseñas históricas*

Durante la guerra para la anexión de Tagcedo el rey recurrió al ejército regular y lo mantuvo durante un respetable número de años. Muchos de los supervivientes pudieron cobrar su sueldo.

Desde entonces, solo ha sido llamado de forma legítima y a gran escala en una ocasión para defenderse de un ocasional ataque a gran escala de piratas aparentemente desalineados. Se produjeron pocas escaramuzas con resultados desastrosos.

En ocasiones, unidades con oficiales dignos y equipación superior se han distinguido en combate y han dado lugar a la creación de unidades de elite. Es el caso de la legión del sur y de la guardia real.

Algunos nobles realizan de forma continuada la formación que en teoría tiene que realizar la unidad. Estos nobles son denunciados en ocasiones por la posibilidad de que intenten dar un golpe

de estado o invadir la región colindante. Incluso cuando no se hace la mera presencia de las tropas garantiza una posición negociadora fuerte.

## *Códigos y castigos*

Los principios morales del ejército regular son variables en función al noble que lidera cada unidad, pero por lo general son muy bajos o casi inexistentes. Los pillajes y otros abusos sobre la población son constantes y tolerados: normalmente los nobles están demasiado ocupados como para preocuparse por ellos, y elementos indeseables hacen maldades a sus anchas.

También son comunes, pero mucho más castigadas, las traiciones y peleas. Las penas son exageradamente altas, los nobles no tienen ningún reparo en efectuar mutilaciones o ejecuciones ejemplares. No obstante, como todo buen noble sabe es mucho mejor un soldado ejecutado que tres mutilados: da más ejemplo y mantiene a más hombres disponibles para la guerra.

## *Legión del sur*

Se trata de una famosa unidad que cuenta con un elevado prestigio debido a que nunca ha sido derrotada en batalla. No se trata de la más disciplinada o especialista, pero se suele manejar bien pese a su abultado tamaño. Salvando al ejército regular es la unidad más grande del mundo, y si bien su membresía no es de carácter permanente la estructura constante que ha mantenido en los últimos años la coloca en una situación claramente superior a la de cualquier otra unidad no permanente.

El nombre de la legión del sur proviene de su primer campo de entrenamiento, en la zona de Joriane. Con el

*Muchos jugadores disfrutan de hacerse personajes soldadescos con cierta combinación de estilo "guarro" pero capaces en combate. Si observas la clásica actitud chulesca e individualista no dudes en recomendar al jugador hacerse un personaje de la legión del sur.*

apogeo de Dormenia y el crecimiento de las ciudades se vieron desplazados al norte para evitar conflictos con la población civil, y hoy en día el nombre es una reminiscencia histórica.

## Equipación

No se considera adecuadamente equipado a un legionario si no lleva las siguientes piezas de equipo:

- Una armadura de mallas con capucha, pero sin mangas.
  - Una espada larga y ancha de una mano con filo.
    - Un escudo.
  - Una sobrevesta o tabardo de color verde.

Se trata de una equipación extraña y única en Dormenia, con espadas de cierto peso pensadas para el combate contra objetivos armados.

Aunque la calidad de este equipo puede ser variable, en general es muy aceptable, especialmente comparándola con otras unidades del ejército Dormenio.

La espada de la legión del sur es tan inusual en Dormenia que a este tipo de espada se la llama "Espada de legionario" en muchas partes de esta nación.

Es importante señalar el carácter que esta estructura armada impone a la legión: ningún hombre carece de esta equipación, por lo que se trata de una infantería orientada a un único propósito: encabezar un asalto frontal en combate abierto. En la legión del sur no hay un solo arco ni una sola lanza. Los miembros de esta unidad suelen sentirse satisfechos con la fama y dignidad que concede.

## Oficiales

Un solo noble suele ser denominado como líder de la legión. Normalmente se trata de un coronel, el

de más experiencia de la familia Trilbanson. El título se mantiene, aunque no se produzca a lo largo de la vida del mismo una situación en la que convocar a la legión del sur.

Hay un oficial superior o capitán cada mil hombres, y un teniente cada quinientos aproximadamente, lo que en una situación típica da lugar a diez capitanes y unos veinte tenientes. En la práctica es difícil conseguir nobles con suficiente interés en los asuntos bélicos como para rellenar estos puestos de forma operativa. Normalmente estos individuos estarán en la retaguardia con el coronel, o bien a mucha distancia en sus domicilios. Para reemplazar estas carencias se suele nombrar a oficiales de entre los propios sargentos. Aunque esos hombres ejercen de tenientes e incluso de capitanes no se les reconoce esta tarea de forma reglamentaria, y en su lugar suelen tener preferencia en el reparto de méritos y otros beneficios no oficiales. Además son puestos de elevado prestigio reconocido dentro y fuera de la legión, y son los primeros elegidos como instructores (ver más adelante).

## Formación

La legión del sur mantiene un moderado número de unos cien hombres que harán las veces de instructores en una situación de guerra. Estos hombres tienen sueldo oficial del ejército toda su vida y la responsabilidad manifiesta de mantener un estado de entrenamiento decente. Todos ellos son veteranos de anteriores guerras, y algunos de ellos oficiales no reconocidos con méritos de guerra a su espalda.

Cuando se produce una situación de guerra, se lleva a cabo un largo y cuidadoso reclutamiento en el que se llama hasta a diez mil hombres que serán formados en los siguientes dos años. Este tiempo de formación no es en ningún caso reducible. En ellos se produce entrenamiento de todo tipo: supervivencia, combate, tácticas de grupo, disciplina, guardias, infiltración y cuantas habilidades considere necesario el coronel de la unidad, quien es el responsable del proceso.

El entrenamiento es severo y prolongado. No es para nada infrecuente que durante este se



produzcan heridas, muertes, bajas, desertiones y ejecuciones. Este entrenamiento se suele llevar a cabo en un lugar relativamente apartado de poblaciones civiles dado que los miembros de la legión suelen "asilvestrarse" mucho conforme van adquiriendo manejo marcial y cierta costumbre con la muerte.

En este entrenamiento se fomenta mucho la agresividad entre los reclutas, pero también es normal que se produzca un sentimiento de hermandad que lejos de ser impedido por la oficialidad, es utilizado mediante lemas que incluso aparecen en los estandartes y se repiten dentro de la batalla y fuera de ella. Uno de los más frecuentes es "El legionario lo es toda la vida", y hace referencia a que alguien que ha combatido en la legión puede contar con la ayuda de otros miembros en la vida civil. Esta ayuda no es total en ningún caso, y está supeditada a la actitud de ambas partes, pero lo que sí es cierto es que sí suelen darse preferencia para conseguir trabajo, y en procurarse alimento y curación.

## Moral

La legión goza de un estado de moral elevado. Los factores que intervienen en ello incluyen los siguientes:

-Equipo superior: las espadas de legionario son armas muy caras y únicas en Dormenia, y las cotas de mallas también son de una aceptable calidad.

-Peso histórico: si bien se la convoca en condiciones especiales, la legión nunca ha sido derrotada en combate. Sus miembros suelen tener la percepción de que vencerán en cualquier situación por la superioridad de su agresividad, y sus oficiales se encargan de que así sea.

-Oportunidad de ascenso: cualquiera puede destacarse en combate y obtener un puesto de oficial de batalla y un puesto permanente con un sueldo muy aceptable.

-Fomento de la hermandad: como ya se ha mencionado, en la legión se fomenta un sentimiento de unión.

## Utilidad

La legión del sur es una fuerza de choque frontal con pocas debilidades en combate abierto. Por lo general se utiliza para exterminar ejércitos hostiles de cierto tamaño. En este sentido la legión normalmente solo es convocada en unas circunstancias muy concretas, y dado su descomunal tamaño se puede afirmar que su función principal es cerrar las guerras Dormenias.

### Siempre leales

*Planteamiento: Un antiguo miembro de la legión del sur ha sido encontrado culpable de un delito de robo importante y está siendo retenido por la guardia de la ciudad. Pero la comunidad de veteranos de la legión del sur ha movido pieza y están dispuestos a utilizar la fuerza para liberar a su compañero.*

*Nudo: El rumor está en las calles y en algún momento la Corrección y los nobles tendrán que tomar una decisión, pero la imponente presencia de los legionarios tiene a los poderes fácticos de la ciudad en jaque.*

*Desenlace: El tiempo juega en contra de la hermandad de veteranos, pues las fuerzas combinadas de los agentes de la Corrección con la guardia de la ciudad y las tropas cercanas serán muy superiores a sus fuerzas. Los jugadores pueden intervenir en cualquier momento de este conflicto, pero si no son tontos deberían hacerse una pregunta importante. ¿Dónde está lo que ha sido robado?*



Es importante notar su inflexibilidad táctica. Un general habilidoso podría utilizarla para aprovecharse, de forma que es inteligente complementarla con regimientos de arqueros del ejército regular y caballería ligera.

En cuanto a las condiciones atmosféricas, la legión suele ser entrenada en unas condiciones similares a las que va a combatir, y se le suele aprovisionar de equipo adecuado para afrontarlas.

## Sueldo

Los miembros de la legión del sur cobran el sueldo mínimo estipulado por el rey: una corona de oro por mes servido. Los soldados de la legión del sur tienen su sueldo garantizado al acabar el servicio por la estructura de la oficialidad, y no se suelen realizar malos trucos como en el ejército regular, garantizándose el cobro incluso en caso de defunción si se cuenta con familia.

Es importante mencionar que este sueldo se cobra también por el tiempo en la formación. Por lo tanto, es muy fácil calcular que utilizar la legión del sur le cuesta a Dormenia la cantidad de 240.000 coronas, más 10.000 por cada mes que está participando en conflicto solamente en sueldos. Por ello solo se la convoca en situaciones en las que se sabe que esta cantidad va a ser recuperada.

También es de señalar que la equipación de la legión del sur es muy cara, y que es usual que sus miembros la conserven como un recuerdo, o bien para ejercer en el futuro actividades de protección o bandidaje, lo que aumenta aún más los costes.

Se produce un fenómeno especial con respecto a la percepción del sueldo de un legionario: el pueblo no cree que a un hombre se le pueda pagar por entrenar, así que el sueldo mínimo por los dos años de servicio (24 coronas de oro) es conocido como "legionada". El resto del sueldo por el tiempo que se está en combate (normalmente una o dos coronas) es percibido como una bonificación por luchar bien.

## Autonomía

La legión del sur entrena en campamentos alejados de las ciudades. Es normal que cada soldado cargue con todo tipo de útiles variados para su sustento y el de sus compañeros. Además cuentan con una mula por cada tres hombres, por lo que la autonomía es casi completa. Hay que apreciar que esta cualidad es entrenada de forma activa, y que los miembros de la legión del sur no cuentan con mochileros ni apenas personal de soporte, e incluso los médicos suelen contar con el entrenamiento y equipo de la unidad.

## Tácticas

No puede decirse que la legión del sur siga una táctica muy sutil. La orden más usual es lanzarse a la carga hasta que los enemigos son eliminados. Si bien las formaciones son prácticamente inexistentes el talento de batalla y la elevada determinación compensa esa falta de adaptabilidad táctica en circunstancias favorable. Aún así tienen una disciplina aceptable, y se les puede exigir retiradas y maniobras rápidas.

La legión del sur también puede realizar tareas de infiltración y emboscadas en terreno natural. En este sentido se suele elegir a los más experimentados o capaces para realizar las tareas concretas. Esto les ha sido de demostrada utilidad en asedios o en maniobras puntuales contra oficiales de retaguardia.

## Historia

La legión del sur es una unidad con cierta tradición en el orden militar dormenio, lo que le ha producido un reconocimiento a su familia fundadora, los Trilbanson. Han participado en muchos conflictos bélicos de esta nación con arrollador éxito. En la anexión a Tagcedo estuvieron a punto de ser obviados, pues el monarca quería evitar someter a la nación al desmesurado coste de su



entrenamiento, confiando en su lugar en el mucho más económico ejército regular. Finalmente se vio obligado a convocarla mal y tarde, elongando artificialmente el conflicto desde ese momento. La campaña concluyó al mes de ser la legión desplegada en combate.

Neldar IV se resistió también a convocarla durante la invasión de los clanes guneares. La campaña fue también muy larga, pero en esa ocasión se consiguió un éxito parcial sin ellos. Es discutible si con su presencia se hubiera conseguido un éxito mayor o más rápido, pero también si este hubiera compensado su coste.

## Códigos y castigos

El entrenamiento de la legión sucede normalmente lejos de las ciudades, así que los abusos sobre la población son inexistentes. No obstante la indisciplina ocasional es muy castigada, más que en cualquier otra unidad. Los castigos en este caso suelen conllevar penosas sesiones de ejercicio para toda la sección del infractor, fomentando una cierta vigilancia entre los propios legionarios.

No hay un código escrito sobre la actitud en la legión, pero se fomenta un pensamiento de hermandad en la misma. El mismo lema, "El legionario lo es para siempre" refuerza la idea de que un legionario encontrará siempre ayuda en otro.

## Guardia real

Es una unidad de élite cuya función es la protección de la familia real. Aunque en tiempos de paz se convierte prácticamente en una unidad de protocolo, no ceden en su entrenamiento. Cuentan con una equipación, disciplina y moral famosas en el mundo entero. El número de guardias reales a fecha del año 472 es de 800 hombres.

## Equipación

La guardia real se protege con cotas de mallas y corazas de metal con hombreras. Esta armadura está bellamente decorada con ribetes dorados. Las reminiscencias a halcones indican que la familia Trilbanson es la protectora de la familia real.

Existe la creencia de que las armaduras de la guardia real fueron creadas por Soid en persona. Si bien es cierto que la mayoría de armaduras son antiguas, también se llegan a crear armaduras nuevas para reemplazar aquellas que quedan inutilizadas. Para este propósito se reclama la tarea a los mejores artesanos con los que se puede contar, los cuales suelen ser extranjeros.

El equipo formal incluye un escudo y una espada de punta o una alabarda, pero es normal ver armas personales en muchos guardias reales. Esta actitud no es tolerada en actos oficiales, donde deben portar las armas de la unidad para realizar los desfiles, aperturas oficiales, cambios de guardia y otros actos protocolarios. En batalla no obstante sí que pueden verse estas elecciones personales variadas y contextuales, incluyendo alabardas no reglamentarias, espadas de legionario, mazas e incluso manguales.

## Oficiales

El oficial superior de la guardia real suele ser propuesto por la familia Trilbanson y aceptado por el rey. Este cargo es de un importante crédito personal, pero es incompatible con el ejercicio de otros cargos y si bien no es vitalicio sí es usual que el hombre que lo ocupa lo haga durante un decente número de años, al menos hasta que exista un sustituto capaz.

Este oficial es el responsable táctico y administrativo de la unidad, y no cuenta para ello con oficiales intermedios o tenientes. Esto se debe a que socialmente serían puestos totalmente indeseables que ningún noble querría ocupar.

*Los miembros de la guardia real por lo general viven algo separados de la realidad dormenia. Tienen brillantes armaduras, armas de verdad, un sueldo muy considerable y están muy cerca de la nobleza. Ven en su existencia una influencia casi religiosa, se creen superiores y se comportan como tales.*

Las funciones de teniente son ejercidas por los sargentos de la unidad, que son ascendidos de entre las filas de los guardias por méritos y capacidades probadas. Esta estructura se mantiene en tiempos de paz y en tiempos de guerra.

## Formación

Cada guardia real es entrenado y formado por el resto de los integrantes. Sin intervenciones por parte del exterior. El proceso de selección de un guardia real es fino y muy delicado, debido a que van a ocupar puestos de altísima responsabilidad.

En primer lugar se elige un candidato para entrar en el cuerpo. De partida ni siquiera se eligen a aquellos adultos y se descarta a aquellos sin una familia estable y claramente leal. Como es sensato pensar, normalmente los familiares y conocidos de guardias reales son pre seleccionados con más facilidad.

No es la única vía, no obstante. Una fuente clara de candidatos se produce en los torneos de la festividad que la guardia organiza en Eianil una vez cada dos años, y en los que los de cualquier parte de Dormenia pueden participar.

El capitán de la unidad mantiene una lista de posibles candidatos a disponibilidad de la Corrección, quien investiga a los candidatos y sus familias de forma activa, y se asegura de que son de una credibilidad indudable. Aquellos que tienen la más mínima sombra de duda, como una conducta posiblemente homosexual o amigos críticos con la corona son descartados. Simultáneamente se comienza su entrenamiento, que si bien es lento y concienzudo no es el más duro de Dormenia en términos físicos.

Finalmente la Corrección tacha muchos nombres de la lista. Aunque no sirven para participar en la guardia real sí son válidos para participar en otros cuerpos militares dormenios menos exigentes, aunque algunos acaban dándose a la mala vida. Para cuando el capitán de la unidad tiene que

tomar sus elecciones normalmente hay tan pocos nombres en la lista que no hay nada que decidir.

La formación de la guardia real no acaba nunca, y las prácticas protocolarias y de combate se suceden de forma grupal e individual. Lo mismo ocurre con las visitas de la Corrección, que tienen un doble propósito: descubrir posibles traiciones, y entrenar a los miembros de la unidad para conocer y resistir los interrogatorios.

## La oveja negra

*Planteamiento: La Corrección contrata a los personajes jugadores para realizar una investigación independiente: no se sienten del todo seguros sobre la limpieza de la familia de un candidato a guardia.*

*Nudo: El Corrector tiene muy buen instinto, pues el padre del muchacho no es trigo limpio y estuvo implicado en un turbio suceso que implica un asesinato a un noble y un robo importante. Si el investigado se siente presionado hablará con sus viejos compinches y los jugadores podrán llegar a conocer la verdad.*

*Desenlace: Si los jugadores llevan la información al Corrector se habrán ganado un buen sueldo y la consideración del sacerdote, pero se pueden llevar un chasco: el Corrector elegirá destruir el informe y les recomendará guardar silencio. ¿Cuales serán sus motivaciones?*

## Moral

La guardia real tiene una elevada disposición moral más allá de toda duda. Esta viene conferida por su concienzudo y prolongado equipamiento, su equipación superior y la fama que la unidad tiene en toda Dornenia. Cuando la guardia real aparece como conjunto el resto de tropas suelen sentirse inspiradas, o por lo menos inferiores.

Es muy usual que los soldados se dejen un gran bigote, que se conoce culturalmente como "bigote real", a pesar de que los reyes suelen dejarse barba. Cuando en los cuarteles del ejército se ven muchos de estos bigotes se suele elevar la moral.

## Utilidad

La función básica y evidente de la guardia real es garantizar la seguridad de la saga Neldar, lo que incluye al monarca, su familia inmediata y sus ministros. Esta última no suele ser ejercida, no obstante, por las sospechas de espionaje que los ministros tienen hacia cualquiera que no sea de probada lealtad hacia sus personas.

Esta función de seguridad se refiere solamente a los peligros que se pueden afrontar con la punta de una espada. No está encargada en absoluto de poner el oído a las conspiraciones y catar las comidas en busca de venenos, talentos para los que en principio no tienen formación, aunque muchos capitanes veteranos desarrollan tras muchos años de callar y observar, un cierto talento para detectar las conspiraciones, y no es raro que los monarcas reclamen su consejo en momentos delicado.

Pese a que la función primaria de la guardia es la seguridad, no es para nada despreciable la capacidad en batalla: se trata de una infantería pesada sobradamente entrenada que puede operar bajo la más opresiva de las situaciones sin ceder un solo paso. Equipados con escudos y armaduras pesadas, su grado de invulnerabilidad es muy alto, y muy pocas unidades en el mundo podrían hacerles frente de igual a igual.

No obstante, dado su pequeño número y rígida equipación, solo puede ser utilizada para reforzar tácticas de otras unidades.

Esta utilidad ha sido demostrada durante la invasión de Taggedo, campaña a la que fue destinada una buena sección de la guardia con resultados óptimos.

## Sueldo

Los miembros de la guardia real cobran el sueldo mínimo garantizado por el rey, esto es, una corona mensual, pero lo hacen durante toda su vida. Esta cantidad de dinero es más que aceptable para un plebeyo, y la situación de seguridad laboral contribuye a que sean puestos muy deseados. Además, para fomentar la lealtad se garantiza la pensión para la mujer de un guardia fallecido. Por todo ello los familiares de la guardia real gozan de mucho respeto, y en ocasiones envidia.

## Autonomía

La guardia real es una unidad con caro y pesado equipo que requiere personal específico para su reparación e infraestructura compleja para su transporte. Para colmo, no están entrenados en la supervivencia, y están acostumbrados a muchas comodidades.

Finalmente, sus elevados principios les impiden robar, por lo que en general se puede hablar de una autonomía nula o prácticamente nula. No se trata de una unidad que se pueda separar de su método de financiación tradicional y en ningún caso son apropiados para el trabajo de campo más allá de alguna intervención militar puntual.

## Tácticas

Las tácticas de la guardia real suelen ser defensivas, relativas a la protección de personalidades, pero

pueden ser fácilmente adaptadas para la defensa de lugares o de posiciones estratégicas. Están perfectamente entrenados para cumplir con esta función, y raramente cederán en este propósito.

## Historia

La guardia real tiene su origen en diversos veteranos pertenecientes a la familia Trilbanson que lucharon como infantería al servicio del primer Neldar. Al término de los conflictos bélicos fueron elegidos por sus méritos en batalla para servir como cuerpo de seguridad del monarca. Su fundación está recogida en la ley Dormenia, y la familia Trilbanson ha gozado de derechos exclusivos desde entonces incluso en los momentos de su grave decadencia.

La guardia real ha frustrado un número suficientemente trascendente de eventos violentos contra el gobernante como para justificar su existencia, si bien posiblemente otro cuerpo menos entrenado también podría haberlo hecho. Se ha pronunciado este argumento en ocasiones para desbandar la guardia real, si bien el Rey ha sido siempre categórico al respecto de su preferencia por un cuerpo entrenado en la lealtad a su persona. En esto último puede estar seguro: no hay registro de un solo acto desleal entre los integrantes de la guardia real, aunque el vigilante ojo de la Corrección está relacionado con esto.

## Códigos y castigos

Los guardias reales son entrenados y adoctrinados en la visión de que el Rey está imbuido por una naturaleza divina impulsada por Soid. Esto se consigue mediante una doctrina concreta y en este caso escrita, "El código de la guardia real". En ella también se recoge la forma de comportamiento de un

guardia, que incluye elevados valores y establece un criterio claro de las prioridades de uno de los miembros de esta unidad.

Las faltas en la guardia real son escasas, debido a múltiples factores entre los que se encuentra ese código, la dureza de las condiciones exigidas para entrar y las terribles consecuencias para su familia al completo. Estas son tan duras que cuando se producen los guardias pueden preferir suicidarse y garantizar de esta forma el cuidado de su familia y la dignidad de su nombre.

En ocasiones sí se producen faltas que son una violación clara de los principios de la guardia o una dejadez importante en las funciones, y el guardia no tiene tiempo o voluntad de suicidarse. Estos casos acaban inevitablemente en ejecuciones privadas. La guardia cuenta con seis ejecuciones de este tipo.

La guardia lleva un registro de todos los miembros que ha tenido desde el comienzo de su existencia. A este respecto un compañero normalmente elegido por el fallecido suele escribir el texto, detallando las acciones y personalidad del muerto.

*Puedes jugar a los hermanos iluminados de forma que den algo más de miedo que los agentes de la Corrección. A fin de cuentas estos últimos suelen vivir en las comunidades en las que ejercen y tener algo de cuidado. Sin embargo los hermanos iluminados no tienen demasiados vínculos en los lugares a los que son destinados.*

*Puede ser adecuado representarlos como personas inflexibles en su promoción de la virtud religiosa y de la gloria de Soid.*

El grito de moral de la guardia real cita "Por la patria y el rey".

## Hermanos iluminados

Se trata de una unidad de élite dormenia dependiente de la iglesia, y no del estado. Esta condición la convierte en políticamente poco controlable e impredecible. Su pertenencia es totalmente voluntaria.

## Equipación

Al tratarse de un cuerpo voluntario, la equipación no es estándar, pero hay una serie de elementos que todo miembro porta de forma obligatoria:

- Yelmo
- Sobrevesta o tabardo de tela amarilla y blanca con el símbolo de Soid.
- Un arma contundente como una maza o mangual que forzosamente lleve acero.

Las espadas, arcos y lanzas están prohibidas, debido a la estructura religiosa de la unidad, que hace una interpretación personal de "La palabra de Soid", según la cual el dios nunca golpeaba con la espada sino con el fuego que la encendía. No obstante, las mazas que portan pueden llevar pinchos o ser extremadamente contundentes, sin reparo a las lesiones que puedan causar.

Es normal el uso de un escudo, pero no es obligatorio.

Esta forma de equiparse tan autónoma da lugar a un aspecto algo heterogéneo, pero su fama de unidad letal termina de conferirle una cohesión que comienza a dibujar el color uniformemente amarillo de sus tabardos.

## Oficiales

Los hermanos iluminados no reconocen ninguna forma de oficialidad dado que técnicamente no son una organización militar sino religiosa. En este sentido la autoridad legal la tendrían los correctores. No obstante, hay miembros nobles entre sus filas que suelen ser escuchados entre los demás. En la práctica estas figuras son los líderes operativos y administrativos de la unidad, y sus órdenes son obedecidas y respetadas por el grupo. En caso de haber alguna colisión con la Corrección, estos sujetos son los encargados de discutir y negociar.

Históricamente esta situación ha provocado tensiones políticas y religiosas, dado que la orden puede ser utilizada con fines políticos o personales.

Es también señalable que la orden cuenta con un apoyo religioso evidente, y que si bien no muchos miembros son sacerdotes soiditas de pleno derecho algunos sí tienen un conocimiento exagerado de la religión y son conocidos como "sacerdotes" por el resto de miembros. Estos "falsos sacerdotes" no han cumplido exactamente el rito, pero en las misiones aceptadas por la Corrección reciben poderes plenos para comportarse como tales e incluso a algunos se les convalida la experiencia de batalla por el cargo oficial.

## Formación

El entrenamiento de los hermanos iluminados es totalmente personal. No existe una estructura usual de entrenamiento ni obligaciones específicas concretas, si bien los colectivos de miembros suelen efectuar reuniones informales para entrenarse en grupo. En estos entrenamientos suele haber veteranos, o pedirse consejo a veteranos de otras unidades. Es también usual que los hermanos iluminados apoyen a la iglesia en diverso tipo de tareas, y no es infrecuente que sean también agentes de la corrección (no correctores de pleno derecho). El entrenamiento físico de la hermandad es pues variable, no así el adoctrinamiento y la disposición mental, que son de alto grado.

## Moral

Las profundas convicciones religiosas de los miembros de la orden les garantiza una determinación prácticamente inquebrantable, de forma que la unidad puede realizar misiones suicidas sin demasiados problemas, seguros de que irán con Soid tras la muerte. A este respecto los sacerdotes de batalla juegan un papel primordial infundiendo la convicción de que aquellos que luchan y mueren lo harán con las ofensas a Soid perdonadas.

## El cobarde

*Planteamiento: Un joven se alistó en los hermanos iluminados pero en batalla actuó con cobardía. Está desesperado y ha conseguido escapar, pero los hermanos lo persiguen incansablemente para ejecutarlo.*

*Nudo: Los jugadores pueden verse envueltos accidentalmente. Serán la última alternativa del cobarde, que les implorará protección, si bien no podrá pagar con nada.*

*Desenlace: El cobarde lleva esquivando la muerte mucho tiempo. Evitó el reclutamiento y la batalla. ¿Podrá evitar el castigo de los hermanos iluminados con la ayuda de los jugadores?*

La única tacha a la moral dentro de la hermandad pueden suponerlo un número de falsos hermanos que se alistan para intentar ser reclutados en el ejército regular, un órgano que a priori tiene mucha más mortandad entre sus filas, para luego actuar con cobardía. Esta práctica está muy perseguida, como se puede observar en la sección de códigos y castigos.

## Utilidad

La función explícita de la hermandad iluminada es actuar como brazo armado de la iglesia. Esta obligación contraída tiene ciertas tirantezas con la Corrección, orden que a los iluminados históricamente no ha terminado de gustar. Según este punto de vista no escrito, los iluminados no

confían en la Corrección porque la perciben como un órgano muy poco soñada. Esto ha ocasionado ciertos problemas en la historia, pero en general la Corrección hace esfuerzos por no interceder directamente en las cuestiones de la orden iluminada, que prefiere aconsejarse de sacerdotes del pueblo, a los que sí considera dignos de confianza. No obstante estos obedecen ciegamente a la Corrección, así que de una forma u otra la oscura orden acaba teniendo el control.

## Sueldo

Los hermanos iluminados no cobran ningún sueldo por su participación armada, pero cuentan con una serie de beneficios personales y morales:

-Los miembros de la orden que mueren en batalla tienen garantizado de una forma más o menos oficial la absolución de sus ofensas contra Soid.

-Los miembros de la hermandad iluminada están exentos del reclutamiento. La supervivencia en esta orden es superior, como se puede ver en la sección de tácticas.

-Los miembros de la hermandad gozan de una enorme aceptación en el pueblo. Pueden estar seguros de que al regresar a sus hogares tendrán un trabajo de relativa dignidad que seguir desempeñando.

## Autonomía

Los hermanos gozan de un amplio respeto por parte de la población dormenia. Mientras se mantengan en pueblos o ciudades, serán mantenidos por la iglesia o una congregación religiosa. En general la orden suele mantenerse en este tipo de emplazamientos antes de lanzarse al combate, de manera que su mantenimiento resulta gratuito para ellos.

Es de señalar que la orden nunca acepta ser mantenida por bienes del ejército Dormenio, ni reconoce

a sus oficiales, ni está dispuesto a recibir cuidados médicos que vengan de ellos ni absolutamente nada, por considerarlos, en términos generales, unos miserables carentes de principios morales.

La hermandad cuenta con todo tipo de profesionales entre sus filas, un elevadísimo sentido de unión y un fanatismo a prueba de espadas que fomenta la ayuda personal entre sus miembros, por lo que en ningún caso utilizan personal de soporte. Tampoco es tolerada la presencia de niños mochileros, pero sí se los tolera como miembros de pleno derecho si portan tabardo, maza y casco, y no es del todo extraño ver a padres con sus hijos o a zagales sueltos.

## *Tácticas*

Los hermanos no obedecen a tácticas en absoluto: cargan contra el enemigo, y solo cambian de actitud cuando uno de los dos bandos ha sido derrotado. Luchan hasta el último aliento, y hasta el último hombre con una agresividad casi sobrehumana.

En este sentido como unidad tienen una función claramente ofensiva, destacando en el asalto armado. Adolecen de cierta inflexibilidad táctica que sobrellevan con su brutalidad y obviamente se compenetran fatal con otras fuerzas o tácticas.

Los hermanos no tienen un cuartel o castillo, y nunca se han visto obligados a soportar un asedio de tipo alguno. Es poco posible que pudieran llevar una táctica defensiva de forma efectiva.

Es mencionable que pese a la brutalidad táctica de la orden se trata de una unidad que en general sufre pocas bajas comparada con otras unidades dormenias. Los historiadores suelen argumentar que esta agresividad les ha funcionado muy bien, eliminando a sus enemigos a un muy buen ritmo sin que estos pudieran significar una oposición real, mientras que los hermanos iluminados prefieren pensar y decir que están benditos por Soid.

## *Historia*

La hermandad se formó de forma simultánea a la creación de Dormenia, e incluía inicialmente solo miembros de la familia Taunori a los que muy pronto se unieron muchos otros individuos. Desde entonces la hermandad ha supuesto un dolor de cabeza importante para el ejército de dormenia, con sus participaciones poco claras y reticencias a participar en conflictos en los que no estuviera en peligro la estructura religiosa soidita.

En el entorno de lo reciente los hermanos lucharon de forma voluntaria durante la anexión de Tagcedo. Su participación no fue óptima debido a la flexibilidad táctica de la caballería harrassiana, que evitaba su potente colisión con retiradas tácticas. La hermandad sufrió poquísimas bajas en esta guerra.

El rey Neldar IV intentó forzar informalmente a los hermanos a participar en la invasión gunear. No lo consiguió, y estuvo a punto de ocasionar un cisma religioso.

## *Códigos y castigos*

Los hermanos se mueven únicamente por los principios de la religión de Soid, y por lo tanto no siguen el comportamiento del ejército ni obedecen su reglamento, al que además consideran demasiado laxo e inmoral. Por ejemplo, los hermanos iluminados consideran inaceptables los abusos sobre la población civil y la defenderán de los soldados que intenten practicar robos o violaciones, recurriendo sin ningún empacho a la violencia. Los hermanos se saben muy respaldados en este sentido, pues el grupo no perdona un ataque contra uno de ellos.

La hermandad solo tiene una forma de castigo interno, llamado "El juicio de Soid". Es un castigo que se aplica normalmente a los cobardes que evitan el combate, pero que también se puede aplicar a otras faltas. En este castigo los hermanos se intercambian los cascos para no ser reconocidos y ejecutan al culpable con sus mazas en grupo, de forma que no se pueda deducir de forma alguno cual

es el asesino. También se suele desfigurar totalmente el cuerpo con estas armas para que no quede ninguna huella reconocible, imposibilitando totalmente una investigación civil o militar sobre el asunto.

## *Caballería ligera regular*

Se trata de una unidad dormenia inspirada por la caballería sariana de Harrassia, como respuesta al alto coste de la caballería pesada. En total existen diez unidades de caballería ligera regular con doscientos hombres cada una.

## *Equipación*

Se trata de caballería ligera polivalente.

- Casco de cuero.
- Armadura de cuero.
- Protección de cuero acolchado y tachonado.
- Lanza con punta de metal y cuerpo de madera.
  - Espada de caballería.
  - Arco corto y flechas

Aunque técnicamente deberían estar entrenados para el disparo a caballo, esa costumbre harrassiana no ha sido bien aceptada entre los dormenios. El arco no está presente en el entrenamiento ni en la equipación en la mayor parte de las unidades.

La equipación de cuero de la caballería ligera es bastante decente, y aunque pueda parecer demasiado ligera cumple perfectamente con su función, y en general se trata de prendas de buena calidad encargadas a decentes artesanos bastante cotizados.

*En tiempos de paz la caballería ligera regular se comporta como un cuerpo de policía con competencia en todo el territorio de Dormenia. Piensa en ellos como una guardia de campo, pero también como una policía nacional.*

*Si planeas una partida con fuertes componentes de investigación pero alguno de tus jugadores arde en deseos de llevar un personaje "soldado" puedes sugerirle que sea miembro de esta unidad, pero asegúrate de que entiende el concepto o tendrás un matón en una partida de investigación.*

## *Oficiales*

Cada una de las unidades de doscientos hombres está liderado por un teniente y apoyado por entre cuatro y diez sargentos. Existe formalmente la figura del capitán de la caballería ligera, pero no suele tener ningún tipo de autoridad operativa.

Aunque la manutención de la unidad es de competencia Fedder, y el oficial superior siempre lo es, no es común que los tenientes pertenezcan a la familia, que consideran en general al puesto de poco prestigio y utilidad. No obstante siempre suele haber miembros de otras familias menos ambiciosas que están encantados de acceder a una posibilidad de trabajo militar real. La unidad está operativa en tiempos de paz y tiene utilidad clara en ese ámbito, lo que es una aliciente adicional para ese tipo de personas.



## Formación

Debido a que la caballería ligera ejerce labores de seguridad interna, las tareas de protección contra bandidos y vigilancia fronteriza son continuas. La formación, pues, es completamente práctica y continuada.

El proceso para unirse a la caballería ligera pasa simplemente por hablarlo con el teniente de la unidad, o responder a un anuncio de convocatoria de plazas que también dispone el oficial. A los candidatos siempre se les exige que tengan conocimientos de equitación aceptables, si bien la experiencia armada no es tan valorada para evitar el ingreso de asesinos y miembros de sociedades criminales en fuga. En general se suele preferir personas jóvenes que puedan servir mucho tiempo en la unidad.

Una vez son aceptados, los reclutas pasan a ejercer en todas las misiones en las que va la unidad con el uniforme completo y el rango de soldados, pero se les encarga las posiciones y misiones más simples.

Las unidades tienen también todo tipo de sesiones de entrenamiento ocasional, tanto para afirmar el conocimiento de armas como la táctica común, si bien el grueso del aprendizaje es la operativa funcional del día a día.

## Moral

Por lo general la caballería ligera regular está compuesta por hombres veteranos acostumbrados a tareas duras, por lo que su visión del mundo es bastante pragmática y quizá cínica. Difícilmente habrá discurso capaz de enardecerlos o se vean impresionados por las acciones militares de unidades prestigiosas.

La caballería ligera es muy adecuada pues para realizar las maniobras de flanqueo y soporte a otras

unidades, que es para lo que están entrenados, pero resulta totalmente inapropiada para llevar a cabo cargas pesadas o acciones de resistencia, no solo por su equipación, sino también por su disposición mental.

## Utilidad

Aunque la intención original era crear una unidad de caballería ligera polivalente en respuesta al alto costo de la caballería pesada, los dormenios no lograron darle un carácter de arquería, por lo que su utilidad quedó reducida a una caballería pesada barata con la que realizar acciones de flanqueo.

En tiempos de paz cumplen con multitud de funciones en los amplios territorios dormenios. Son perfectamente adecuados para la localización, persecución y extinción de grupos de bandidos, así como la vigilancia fronteriza en busca de contrabando. Son la unidad activa que más se desplaza, y ejercen su actividad allí donde estas formas de crimen lo exigen, dentro y fuera de la provincia de los Fedder.

## Sueldo y financiación

La caballería ligera cobra el mínimo garantizado por el rey, una corona de oro al mes. Es un sueldo más que decente, pero también es un trabajo muy exigente que dificulta completamente la creación de una familia, y está sometido a una peligrosidad leve constante: no es infrecuente que algunos miembros de la caballería ligera mueran en sus luchas con los bandidos. Por todo ello no es el destino más deseado en Dormenia.

Esta unidad es financiada en su totalidad por la familia Fedder; lo que le suele otorgar ciertos derechos políticos, incluyendo el ministerio de asuntos interiores. Es muy difícil, pues, que tengan interés alguno en renunciar a la responsabilidad cuyo gasto no suele representar una baja especial en las cuentas de la familia.

Para la gestión inmediata se recurre a los tenientes, quienes llevan una contabilidad básica de los gastos y necesidades de la unidad. Es usual que esta contabilidad se lleve una vez al mes a la aprobación de la familia Fedder, la que entrega al oficial la cantidad correspondiente si no se sale de lo que consideran razonable.

## Autonomía

Aunque se trata de una unidad normalmente apoyada por los organismos oficiales de Dormenia también están acostumbrados a realizar viajes largos, y se fomenta cierta capacidad de auto

### La oportunidad

*Planteamiento: En su ejercicio como guardias de la frontera una pequeña escuadra de la caballería ligera ha detenido a unos traficantes de nantio, pero no han declarado la acción dado que su oficial no estaba presente.*

*Nudo: El suboficial al cargo del nantio no está del todo decidido con respecto a lo que hacer con el nantio. Por una parte es una oportunidad para escapar a una vida dura, pero por otra su mismo hermano falleció víctima de la adicción a esta droga. Está confundido, y no sabe qué hacer.*

*Desenlace: Los personajes jugadores pueden suponer una fuerza desequilibradora en la decisión del oficial, y tanto si deciden llevarlo a vender el nantio como si le alientan a entregarlo tendrán que ayudarlo a sacarlo del lugar en el que lo ha escondido.*

suficiencia. Sin ser la unidad más autónoma del mundo pueden salir adelante de circunstancias no muy difíciles durante largos periodos de tiempo.

## Tácticas

La caballería ligera suele ser utilizada como refuerzo en tareas de flanqueo. Aceptan esta posición con gusto, y están perfectamente atentos a los cambios de órdenes. No están acostumbrados ni realizan bien acciones frontales, para las que muchas unidades están mejor protegidas y entrenadas.

Aunque se supone que deben entrenar el disparo con el arco corto de tipo harrassiano, la realidad es que ese arma no ha calado en la unidad, y los pocos hombres que sí saben disparar el arco desde la posición de montado no suponen un peligro suficiente como para afirmar que la unidad tiene una funcionalidad de arquería.

## Historia

Como se ha citado, es una unidad claramente inspirada en la caballería sariana de Harrassia. Se puede decir que la unidad original es más funcional, pero la Dormenia complementa bien a los grupos de infantería poco adaptables como la legión del sur o los hermanos iluminados, impidiendo que unidades ligeras los sometan a un desgaste prolongado.

## Códigos y castigos

La caballería ligera dormenia no tiene un código o sistema de castigos excepcional, más allá de lo impuesto por cada noble que la lidere. No se suele despertar un sentimiento de unidad más allá de cierto pesar negativo por las bajas sufridas en combate y algún desprecio por la sociedad civil que solo quiere tenerlos cerca cuando requiere ayuda.



No es común que se produzcan unos abusos sobre la población tan exagerados como otras unidades más desconciadas, pues los miembros de la caballería ligera tienen mucha relación con el pueblo, y no suelen realizar robos o violaciones evidentes. Eso no significa que no se produzcan hechos inmorales como sobornos y chantajes, pero suelen tener menos brutalidad que las del resto de cuerpos, llegando muy raramente a las acciones más graves como violaciones y asesinatos.

Las acciones disciplinarias suelen ser llevadas en privado, ya sean leves o graves. Los oficiales de la caballería ligera no quieren ser vistos ante la población como débiles o incapaces, por lo que azotamientos, ahorcamientos y decapitaciones son llevadas a cabo normalmente a cierta distancia de las poblaciones, en medio de los campos de la vasta Dormenia.

## Caballería pesada regular

Se trata de una unidad de élite tradicional dormenia bajo el mando de la familia Taunori. Tiene el dudoso prestigio de ser la unidad más cara del mundo conocido. Debido a ello sus número de integrantes va en descenso.

*Los miembros de la caballería pesada tienen un código, casi se puede decir que son auténticos caballeros... pero en realidad son una fuerza decreciente e incomprensida en Dormenia.*

*Si un jugador elige esta profesión y la desventaja "código de conducta" tendrá un personaje muy poderoso y tú una excusa para un montón de situaciones interesantes.*

## Equipación

El equipo de la caballería pesada es extremadamente caro. Incluye lo siguiente.

- Casco de metal.
- Armadura de placas de metal y mallas.
- Lanza de metal con protección para la mano.
- Espada auxiliar.
- Escudo de madera y metal.
- Barda de mallas y placas.

Como se puede observar un solo de estos soldados de caballería carga con más de cincuenta kilos de metal, hecho que coloca a cada soldado con una responsabilidad sobre una relativa pequeña fortuna.

## Oficiales

La caballería pesada está liderada oficialmente por el cabeza de familia Taunori, el cual puede ser indistintamente un capitán o un coronel. Este cargo puede ser perfectamente político y que el que lo ocupa no tenga entrenamiento alguno en la unidad.

Es usual que haya media docena de tenientes como oficiales operativos de combate. El contrario que en el resto de unidades dormenias estos oficiales suelen implicarse en el combate y asumir el código de la caballería como propio. Esto les despierta un gran prestigio en la unidad.

Estos tenientes suelen llevar el liderazgo de una forma regional, encargándose de los miembros que habitan en su comarca.

Es de señalar que un buen número de hijos de nobles Taunori que no reciben el título familiar oficial acaban ejerciendo como soldados o sargentos en la unidad. Se considera en general una posición muy

*Los torneos de caballería son un acontecimiento social muy importante en el estilo de vida Taunori. Si tienes un grupo de personajes de esta familia o zona que se ven obligados a viajar a otras provincias puedes crear un contraste amable con estos eventos... antes de mandaros de vuelta a la Dormenia más usual.*

honrosa, y suficientemente pagada.

## Formación

La familia Taunori suele tomarse muy en serio la formación de su caballería. Esta es muy sólida y frecuente, y da lugar a muy buenos soldados.

En general no se produce reclutación específica, sino que los puestos son ocupados uno a uno por candidatos normalmente jóvenes. La instrucción moral es sofisticada y profunda, especialmente porque los miembros de la caballería tienen que hacerse responsables de una buena inversión en equipo. Se fomentan unos valores de responsabilidad social, como se puede ver más adelante.

Para el entrenamiento de técnicas y tácticas de guerra se confía en los tenientes de cada unidad, que son los responsables últimos de reunir y entrenar a los hombres de forma periódica.

Esta unidad está muy unida al pueblo Taunori en muchos sentidos, entre ellos la celebración de torneos de caballería que suelen ir acompañados de festividades variadas. Estos torneos sirven de entrenamiento a los hombres a la par que distraen al pueblo. El responsable de organizar estos ejercicios es el teniente de cada sección, y obviamente lo realiza con cooperación de las autoridades civiles correspondientes. Los duques y marqueses tienen mucho interés en que ocurran en su localidad.

## Moral

La caballería Taunori está bien equipada y sus oficiales gozan de bastante respeto por parte de sus

soldados, así que la moral es alta. Adicionalmente muchos hijos de nobles son miembros de la soldadesca rasa, por lo que se produce una inusual implicación entre pueblo y nobleza. El resultado es muy sólido en batalla.

Por desgracia, las dificultades en la financiación y la ausencia de una utilidad real suponen un límite a esto último.

## Utilidad

La caballería pesada regular es una impresionante fuerza de choque. No tiene igual en todo el mundo conocido. En las ocasiones en las que ha participado en batalla el efecto ha sido demoledor.

Fuera de batalla la utilidad es menor. Se ha intentado utilizarla como seguridad de los campos dormenios tal y como se hace con la caballería ligera regular, pero la reducida autonomía ha llevado estos proyectos a relativos fracasos.

## Sueldo

La caballería pesada regular cobra el mínimo garantizado por el rey, una corona de oro al mes. No obstante la familia Taunori, encargada de pagar este sueldo, ha atravesado en ocasiones múltiples dificultades financieras, por lo que no siempre se han podido garantizar las pagas.

Para colmo, el sustento de los caballos y la reparación de las armaduras también suponen un coste elevado. Este coste se ha ido pasando a los miembros de la caballería, cuya moral y número se ha visto reducido.

Aún así es un sueldo bastante razonable si no se daña mucho el equipo y no se tienen muchas exigencias.

## Autonomía

Se trata de una unidad de muy baja autonomía, con un elevado coste de mantenimiento incluyendo mucho personal variado. Este personal se paga directamente de las arcas de la familia Taunori, pero se contrata solamente en periodos de guerra. En tiempos de paz cada persona es responsable de su equipo.

## Códigos y castigos

La caballería pesada dormenia cumple con un estricto código no formal del caballero. Estas ideas han sido recopiladas por diferentes autores, incluyéndose los siguientes principios.

-Un miembro de la caballería sirve al Rey de Dormenia y a Soid, y siempre está dispuesto a dar la vida por ellos.

-Un miembros de la caballería sirve a los vasallos del rey de Dormenia, siempre que estos cumplan con la ley y respeten a la caballería.

-Un miembro de la caballería nunca reclama ayuda ajena si puede conseguir las cosas por sí mismo. Tal cosa es deshonrosa.

-Un miembro de la caballería nunca rehuye el combate ni el conflicto. Siempre ha de defender su criterio, a su familia y a sus principios.

-Un miembro de la caballería nunca falla en el apoyo de otros miembros de la caballería que no hayan fallado a los principios de la orden.

Legalmente no existe diferencia con respecto a otras unidades, y los oficiales tienen potestad para infringir castigos. En general las faltas menores se castigan con la expulsión de la orden. Las ejecuciones se reservan para faltas graves.

Esta intolerancia con las infracciones menores impide los abusos sobre la población, imposibilitando aún más un mantenimiento de conquista. También hace que la caballería sea algo incompatible con otras unidades de moral más laxa.

## Tácticas

La caballería pesada suele ser usada de dos formas.

Lo usual es marcar en inicio de la batalla con ella, de forma que se abre una brecha importante en el frente, hundiendo su moral y subiendo la propia. Después el resto de unidades se unen al combate.

No es raro tampoco iniciar el combate con unidades de infantería, reforzando con la caballería pesada en los lugares en los que es evidente que va a ser derrotada.

Esta segunda opción es más costosa para la moral, pero preserva la vida y el equipo de la carísima caballería pesada en detrimento de la de las unidades más económicas.

## Historia

Se trata de una antiquísima unidad sin un origen claro. La orden de la caballería Taunori existe desde antes de la fundación de Dormenia, y desde entonces se ha ido dando oficialidad a su estructura.

Ha participado en multitud de conflictos. El último de ellos fue la anexión de Tagcedo enfrentándose con las carsij harrasianas. Demostraron tener una capacidad mejor en combate frontal, y un aguante inferior a las campañas prolongadas.

Tuvieron también una levisima participación en la guerra gunear. Demostraron ser poco prácticos para la lucha en terreno montañoso o escarpado.

Es la única unidad en la que soldados vasallos de la nobleza han ascendido a tenientes a lo largo de la historia. También es la única unidad en la que hijos de nobles pueden entrar con el rango de soldado raso. En general se trata de la unidad militar Dormenia más "igualitaria".

## La creencia y los mitos

El soidismo es la religión más extendida en Dormenia y probablemente también en el mundo entero. Su principal característica unívoca es que proclama la existencia de un único dios (Soid) y niega la existencia de todos los demás.

## Historia y adoración

La región de adoración del soidismo está restringida a la propia Dormenia. Es muy raro encontrar fieles de esta religión en cualquier otro lugar del mundo, y extremadamente improbable encontrar congregaciones. Esto es así puesto que la existencia del soidismo es, en la práctica, totalmente incompatible con el resto, que sí encajan entre sí dentro de ciertos preceptos mediante el tridecadeísmo. Los conflictos culturales en este sentido dificultan cualquier tipo de integración, tanto de emigrantes dormenios a otros país como al revés.

La obra completa en la que los sacerdotes deben basarse para predicar los principios del soidismo están contemplados en un conjunto de libros llamado "La palabra de Soid". Estos contemplan desde la creación del mundo hasta la encarnación física del dios en un ser humano y su sacrificio. El conjunto de libros no es inmutable con respecto al tiempo, no obstante. La corrección decide en sus

*Aunque el soidismo es una religión monoteísta no es del todo útil compararla con otras. En general el soidismo es una religión hostil con los humanos y con un dios duro y vengativo. No es nada sutil, ni en sus acciones ni en la forma en la que se le adora. No en vano es dios solar.*

*Hay tres palabras que quizá sean prácticas a la hora de describir su influencia: oscurantismo, ignorancia y superstición.*

*Pese a todo ello hay una dualidad importante. Si bien la Corrección hace falta de esta hostilidad con el pueblo, los sacerdotes suelen ser más indulgentes y forman parte de sus comunidades, encajando bien según el espíritu dormenio.*

cónclaves que libros son aceptables para el momento histórico, sacando unos de circulación y muy raramente incluyendo otros.

De esta forma el soidismo se ha visto sometido a una revisión constante, siendo esta una de las múltiples herramientas con las que la corrección ha ejercido el control del pueblo dormenio.

Estos cambios están en muchos casos relacionados con un proceso muy repetido a lo largo de los últimos siglos: como el soidismo ha estado muy asociada a la expansión dormenia, este ha ido arrollando con muchas otras religiones, normalmente incluíbles en el tridecadeísmo. Este cambio religioso no se producía de golpe, sino que las religiones locales eran incluidas en el soidismo, y las figuras de los dioses de cada zona eran reconocidos como santos dentro del soidismo, y su cultura añadida a la del soidismo en un nuevo libro de "La palabra de Soid".

La corrección no realizaba este proceso de una forma sincera en ningún caso, sino que decía haber



*A la hora  
de mostrar la religión  
de Soid puedes ser creativo.  
La Corrección ha  
autorizado y desautorizado  
multitud de textos a lo  
largo de la historia, y las  
distintas interpretaciones  
ocurren casi en cada  
iglesia. Es normal que  
incluso ellos se  
contradigan.*

se notó inmediatamente, marcó una tendencia completamente diferente para el siguiente medio siglo. Una vez asimiladas las figuras de estos dioses en santos, y su culto casi olvidado, se procedió a retirar los libros que reconocían su existencia, e incluso a retirar las imágenes en las que aparecen por debajo de Soid.

Las circunstancias en las que se produjo este cambio de dirección son complejas y de difícil estudio, pero la intención evidente es retirar definitivamente todos los restos de culto de estas antiguas religiones.

Aunque, como se ha citado, existen cambios continuos en el soidismo, estos tienen motivaciones concretas y el aspecto central del culto es claramente diferenciable mediante las obras fundamentales y la cultura general.

Aunque la corrección es muy concreta con respecto a qué libros se pueden leer en cada momento, reconoce la existencia de diferentes sectas que interpretan las palabras de Soid. Estas sectas son

encontrado el libro en cuestión como fruto de sus investigaciones. Este tipo de maniobra se realizaba una y otra vez con exquisito cuidado y formas calculadas: con la excusa de la adaptación idiomática también se les cambiaba el nombre, y su imaginario eran remplazado de forma que siempre aparecieran por debajo de la figura de Soid, mientras que las búsquedas de los sacerdotes de la vieja fe se iban acentuando.

Al final del proceso, que dura casi dos generaciones, la figura del dios está plenamente asimilada en el ideario soidista.

Ahora bien, en la década del cuatrocientos veinte la tendencia de la corrección sufrió un giro que, si bien no

toleradas en diferente medida en función a cuanto divergen de la propia corrección. Particularmente los Hermanos Iluminados son una orden militar religiosa reconocida y fomentada por la corrección, mientras que los Hermanos Juramentados del Progreso de Soid, que divergen completamente de las ideas soidianas son perseguidos y condenados. Por último, los hermanos guardianes de las muertas cumplen con funciones de seguridad de los cementerios y realizan la importante ceremonial anual del día de los muertos.

## Resumen

Según el soidismo, el mundo fue creado por Soid mucho antes de que este tuviera forma humana alguna, sin detallarse, en la actualidad, un año exacto de la creación. Soid utilizó sus manos para dar forma al mundo, los mares y los continentes, y de lo que quedó en sus manos formó a los hombres, con amor y dedicación. Finalmente, de los restos bajo las uñas formó a las mujeres y a los animales.

Soid permaneció en el cielo observando su creación, y dando al hombre alimentos y riqueza, pero algunos hombres se elevaron en su contra y fueron adorados como falsos dioses. Soid se enfadó y prometió castigo eterno para ellos, creando la primera tabla de leyes, y se reencarnó en su forma humana, mostrándose ante los hombres como Soid.

Aunque esta encarnación no parecía tener un poder divino absoluto, sí contaba con aptitudes excepcionales muy notables, incluyéndose una corona que le permitía caminar por el fuego y una espada que infectaba las heridas de sus oponentes, haciendo que estos llevaran terribles plagas a sus familias y países.

El ejército de Soid era pequeño, pero cada uno de sus seguidores era dotado de grandes poderes con los que sembraron el terror entre sus enemigos y protagonizaron terribles masacres, pero fue uno de estos seguidores quien traicionó a Soid y vendió sus planes bélicos a uno de los falsos dioses.

Esto desembocó en la muerte de todos los santos de Soid y del propio Soid, cuyos pedazos fueron

divididos entre sus enemigos, presumiblemente en el año 30 de nuestra era.

Soid entonces estalló en ira, y ya en su forma divina prometió castigar a los que lo habían maltratado de esa forma. Encargó entonces al único de sus santos supervivientes, Neldar I de Dormenia, que formara un gran país y persiguiera a sus enemigos hasta su extinción.

La venganza de Soid, no obstante, no se limitaba a esa acción, pues su carne había sido execrada y sus pedazos repartidos entre sus enemigos. Decretó que a partir de ese momento y para toda la eternidad, todos los que incumplieran su tabla de leyes pasarían una eternidad de sufrimiento después de la muerte, mientras que aquellos que las cumplieran gozarían de gloria eterna. Para este fin acondicionó dos lugares específicamente: en el cielo, por encima de las nubes, vivirían él, los santos y las almas cumplidoras en forma de estrellas, mientras que el alma de los incumplidores se filtraría bajo tierra donde serían castigados durante toda la eternidad. En ese lugar se ocupó de encerrar, en primer lugar, a los primeros de sus enemigos, y les prometió a cada uno una miga de pan por cada alma que atormentaran. De esa forma garantizó un gobierno del lugar conocido como infierno. No obstante advirtió que si demasiadas personas acababan en ese lugar, los falsos dioses cobrarían fuerza y podría provocarse una batalla definitiva que concluiría con la destrucción del mundo.

## Mitos

La mayoría de mitos hacen referencia a santos que realizan milagros con el poder de Soid. A continuación se citan algunos de ellos.

### Santo Bardro

Este relativamente moderno santo ha sido aceptado recientemente como tal es reconocido en las tierras del clan Asgeifr invadidas por Dormenias. Según los registros aceptados por la corrección,

## El milagro

*Planteamiento: Se afirma de un sacerdote soidista que cura las heridas más graves, y su congregación se está haciendo popular. Algo así no puede pasar desapercibido.*

*Nudo: Una parte de la iglesia quiere declararlo santo, mientras que la Corrección quiere llegar al fondo del asunto. Los personajes jugadores pueden estar interesados.*

*Desenlace: ¿Es el sacerdote un charlatán más carismático que divino? ¿Tiene poderes sobrenaturales que no sabe entender? ¿Está dispuesto a hacer algo bueno con ello? Es un reto descubrirlo antes que la Corrección... y una vez esta eche mano seguramente no quede nada que investigar.*

este sería un importante guerrero gunear que, iluminado por las injusticias acometidas por su pueblo, hizo un gran trabajo por la conversión del mismo a la verdadera religión.

No obstante, los reyes de los clanes gunear, disgustados, mandaron azotarlo como ejemplo para mantener a su pueblo fiel a sus terribles dioses. Zardro sufriría tantos latigazos que le arrancaron la piel, los labios y los ojos, y fue abandonado en el hielo a morir, pero Soid obró el milagro y le permitió sobrevivir; así como lo dotó de un estandarte que podía atraer los relámpagos.

Con estas cualidades no tardó en convocar un ejército de miles de hombres que pondría en jaque la misma resistencia gunear, pero Zardro fue traicionado por uno de sus hombres que aceptó cobrar una recompensa por su cabeza.

## *Santa Lidia*

Esta santa inspiró a su pueblo a realizar una gran proeza en los tiempos oscuros que siguieron al fallecimiento de la encarnación se Soid, en los que la guerra contra las religiones extranjeras llevaban a Dormenia a situaciones complejas. En este caso el rey Fedder había aceptado la doctrina soidista pero en secreto practicaba sus antiguos cultos y entregaba los planes de guerra a los enemigos de Neldar.

La región de Santa Lidia fue atacada por demonios extranjeros que acabarían con el ejército de la zona, y en la noche crítica ella recibió el aviso de Soid e invocó la luz de la luna, mostrando las posiciones de los enemigos, que querían infiltrarse de forma nocturna. Después de defenderse, dio pan a cada uno de los hombres y curó a los heridos.

Esta santa está siendo progresivamente eliminada de los registros por parte de la corrección.

## *Santa Nelia*

Esta santa ha aparecido en la tradición soidista en los últimos años, supuestamente por un hallazgo de la corrección durante la guerra de anexión de Tagcedo.

Según esta versión, Santa Nelia habría sido una enfermera de un abnegado general soidista de los hermanos iluminados de soid. Estando este en acto de invasión, sintió lástima de sus enemigos y viajó acompañada de Nelia para rezar en lo alto de la montaña para que Soid iluminara a las incultas tribus y acabaran las masacres, pero no logró terminar sus rezos, puesto que unos muchachos de la zona se burlaron de él porque se arrodillaba para rezar.

Nelia montó en cólera e imploró a Soid que acabara con ellos. En ese mismo momento una manada de hienas atacó el pueblo y redujo a todos sus habitantes a huesos. No solo eso, sino que todo tipo de hordas animales atacaron al ejército tribal, y aún más, dos años después la tierra seca pasó a ser fértil donde los muertos habían sido devorados.

## *Santa Tania*

Esta antiquísima santa sería una contemporánea de Soid. Se trataría de una pastora humilde de una zona remota que cosechó sus pequeñas en la actual Dormenia, pero por aquel entonces en territorio de un antiguo rey que intentó tomar grandes impuestos para alimentar a su ejército.

Tania obtenía rendimientos sorprendentes de sus tierras, pero se negaba a pagar impuestos alegando que los rendimientos de su granja eran para el gran Soid y el rey de Dormenia, encabezando una revuelta civil contra su propio rey.

Tania fue capturada y ejecutada, pero el ejército enfascado en sus asuntos internos, no pudo oponerse al del rey Neldar, y se creó la región Trilbanson.

## *Santo Dermon*

Este poderoso arquero habría tenido un talento excepcional otorgado por el mismo Soid, con el que era capaz de dar caza a cualquier animal. Cuando cumplió quince años, Soid le entregó un carcaj con flechas y le encargó que diera caza a los hombres que habían execrado su cuerpo mortal y recuperara sus pedazos.

Dermon cumplió con su misión y ejecutó a todos los malvados, y finalmente se pudo dar un entierro respetable a los restos mortales de Soid.

## *Santo Hardrio*

Este guerrero estaba al servicio de Soid cuando este fue traicionado y ejecutado. No se trataba del más fuerte ni del más ágil, pero sí del más astuto de todos ellos, por lo que fue el único que sobrevivió a la traición.

A partir de entonces se encargó de buscar a los cultos reminiscentes en las zonas que Dormenia iba conquistando, y de ejecutarlos a todos ellos. Hardrio creó la corrección, y dictaría la orden de ejecución de veinte cultistas al día. Soid lo bendijo con una gran longevidad, permitiéndole ejecutar su tarea durante más de cien años.

## *Santa Marda*

Los enemigos de Soid intentaron recuperar los restos ya enterrados de Soid, y llevaron a cabo una incursión secreta. Pero Soid entregó el poder de hablar con los muertos a Marda, y esta convocó espíritus hostiles que envejecían a los invasores con el contacto.

Santa Marda también murió en el conflicto, pero nació la orden de los Guardianes de los muertos, que velan por los cementerios de cada zona y sacan la efigie de Santa Marda una vez al año.

## *Santo Taunori*

Este santo sería en origen el rey del territorio más tarde conocido como Medea y fundador de la familia con su nombre. Según antiguos textos, Taunori tenía la capacidad de conocer la verdad por encima de cualquier embuste, y fue un rey que impartía justicia en todo su territorio, y como tal reconoció la superioridad de Soid inmediatamente.

Este santo, no obstante, ha sido retirado de los registros paulatinamente.

## *Santo Silvio*

Este santo habría sido desde el principio un adivino que interpretaba los vientos, las nubes y las mareas y habría sido el creador de múltiples inventos. No obstante, en su ciudad natal el

gobernador era un hombre malvado que no gustaba de la compañía femenina y se acostaba con otros hombres. Esta actitud había trascendido entre la población que se dedicaba a prácticas sexuales inmorales y masturbación. Silvio intentó convencer a la población de que cesaran en su actitud, pero estos se rieron de él.

El futuro santo sacó de la ciudad a trece inocentes, e invocó la furia de Soid, personificada en este caso en una inmensa tormenta cuyos fuertes vientos derribaban las casas, y cuyos rayos mataron a los supervivientes.

## *Conceptos clave*

Aunque en el resumen se describen de una forma suficiente los elementos clave del soidismo, a continuación se expanden de una forma detallada, incluyendo las consecuencias prácticas

## *Creación*

El mundo fue creado por Soid antes de que tuviera presencia en el mundo, aunque ya tenía características humanas, dado que creó el mundo con sus propias manos. Presumiblemente de lo que quedó en sus manos creó al hombre con dedicación y amor, y luego con los restos creó a mujeres y animales.

Muchos de estos simples preceptos ya definen de una forma muy diferente a esta religión del resto de las del mundo de la Espada Negra. Para empezar, la creación que solo lo implica a él niega de una forma inmediata y evidente la existencia del resto de dioses o los relega a entidades de posterior creación, los ya citados "santos".

Para continuar, la implicada actitud de la creación del hombre establece una superioridad de este frente a las mujeres y los animales, hecho que se puede apreciar de una forma evidente en el hecho



de que las mujeres no se pueden ordenar como sacerdotisas, y de la evidente influencia en la sociedad dormenia.

## Vida

Debido a que Soid fue traicionado por uno de sus primeros santos, nunca perdonó a la humanidad. La vida para los soiditas es una prueba a la que son sometidos debido a esta traición, y en la que tienen que demostrar a Soid que su fe es fuerte.

En este sentido Soid envía a los humanos cierta ayuda en momentos específicos, pero también puede no enviarla o incluso enviar castigos cuyos motivos se entienden como "inescrutables" e "incomprensibles" para los humanos. Evidentemente dudar de los motivos de Soid es visto como una importante falta de fe.

También existen elementos en el mundo que desafían el poder de Soid, y que suponen una tentación o un reto para las personas, que deben vencerlos mejorando en este caso su fe en Soid. Dos ejemplos simples son las naciones extranjeras y los deseos contrarios a Soid, encontrándose entre estos la mayor parte de actitudes sexuales.

## Nacimiento

Los recién nacidos reciben un alma seis días después de haber nacido. Su ejecución anterior, pues, no es un asesinato ni implica en un sentido religioso una pérdida de tipo alguno. Un sacerdote debe darle un nombre al sexto día con el que se identificará ante Soid tras su muerte. Las personas que no reciben un nombre dado por el sacerdote siguen identificándose ante él, pero su fe ya se considera "inferior".

Crear prole y educarla en la palabra de Soid es una de las pocas formas de redimirse, pues se

entiende que así se está apoyando al dios de la mejor forma. No obstante las faltas de los hijos se entienden también como faltas de los padres, por lo que la educación debe ser estricta y concienzuda.

## Muerte

Cuando una persona muere es juzgada por el mismo Soid. Este juicio no se basa en absoluto en méritos de combate como en otras religiones, sino que obtienen el juicio "bueno" aquellos cuya fe no se ha visto corrompida. Esto es realmente complicado dado que el número de actos que son contrarios a Soid es realmente elevado e incluye actitudes realmente comunes. Algunas entran dentro de una moral usual, como no robar o codiciar a la mujer ajena, aunque esta última se entiende de una forma radical, incluyendo simplemente mirar su figura con interés. Otras son más propias o difíciles, incluyendo el pensamiento crítico con la religión, la codicia o la masturbación. Otros son simplemente extraños, como escribir el nombre de Soid en la tierra o comer pan con moho.

Aquellas personas que mueren en un estado de gracia pasan a estar en el cielo con Soid y otras personas virtuosas. Los que no lo hacen pasan a estar en el infierno, formando parte de los ejércitos que podrían desencadenar el fin. El término "defecto" es usual, pero no aparece en los libros actuales.

## Dioses propios

El soidismo solo reconoce a Soid como dios legítimo. Este tiene poderes elevadísimos. Según los textos reconocidos por la Corrección entre sus poderes se encuentra el de tomar forma humana, cosa que habría hecho tres veces:

La primera ocasión lo habría hecho tras crear el mundo, al hombre, a la mujer y a los animales, para explicar a cada uno de ellos el funcionamiento de las cosas.

La segunda vez lo habría hecho después de la revolución de uno de sus santos, para ejecutar su venganza y terminar de "colocar" el mundo de la forma ordenada que él deseaba. Creo una primera serie de leyes.

Finalmente habría tomado forma humana una vez más durante un breve periodo de tiempo para expresar su descontento y transmitir su lista de leyes para que su fe no se diluyera. Esta segunda tabla de leyes es supuestamente bastante más detallista y dura que la primera.

Los textos sagrados infieren un gran sufrimiento en la forma humana de Soid, por lo que no se espera que volviera a tomar esta forma hasta momentos antes del fin del mundo, como se detalla más adelante.

## *Dioses ajenos*

El soidismo no reconoce a ningún dios más que a Soid. El resto de dioses solo pueden pertenecer a una de las siguientes categorías:

-Santos: Seres a los que Soid concedió la capacidad de hacer milagros. Normalmente solo conceden este estado a dioses de culturas derrotadas, siguiendo el proceso descrito anteriormente.

-Falsos dioses: Personas que sometieron a sus similares la creencia de que eran entes superiores. Esto es una gravísima falta contra Soid, y la eliminación de estos cultos se considera prioritaria. Se considera apropiado conseguir el arrepentimiento de sus fieles por los medios que sea, y la ejecución posterior para que se muestren con humildad ante Soid.

-Defectos: Seres escapados del infierno que escapan del más allá y muestran su poder ante las personas. Esta visión no se suele utilizar en la modernidad, pues la Corrección considera negativo conceder a estos seres una capacidad similar a la de Soid.

## *Fin*

Según el soidismo llegará el día en el que las almas del infierno, se llamen defectos o no, tendrán suficiente poder para invadir la tierra. Se espera también que poco antes de ello Soid se reencarne en su forma humana una última vez para luchar contra esta invasión. La humanidad sería juzgada en masa en ese momento para participar en ese último gran conflicto, de cuyo resultado no se puede saber nada.

Existe un volumen de Santo Hardrio, fundador de la Corrección, que establece la naturaleza y señales de este conflicto, con lo que los estudiosos podrían, en principio, prever la llegada de Soid y del fin.

## *Sol, luna y estrellas*

Los entes astrológicos tienen una explicación diversa dentro del soidismo. En verdad simplemente son las almas en el cielo. Soid es el sol, y santa Lidia es la luna. En esto último los Correctores no han sido muy originales buscando una explicación diversa al absorber el culto de esta diosa Airí.

Finalmente las estrellas son las almas de las personas juzgadas como buenas por Airí. Esto tiene la consecuencia social de que las personas dormenias busquen en el cielo en muchas ocasiones preguntándose por las almas de sus muertos.

## *Sacerdotes*

Los sacerdotes de Soid tienen una serie de votos importantes que condicionan su conducta de una forma importante. Siguen todo el credo de Soid de una forma escrupulosa, particularmente, pero cumplen con más condicionamientos que les permite estar imbuidos de ciertas cualidades divinas



del propio Soid. Esto les da ciertos poderes, especialmente para dar nombre, casar a las personas y enterrarlas.

Este comportamiento incluye una forma de vida muy moderada, evitando de forma completa el alcohol, el sexo y cualquier forma de diversión o entretenimiento. Se entiende que esta renuncia no es un castigo ni una condición, sino una cualidad que llega de ser imbuido por la naturaleza divina de Soid: no es que el sacerdote renuncie a nada, sino que en su reconocimiento de Soid deja de necesitar esas cosas.

El rito de iniciación incluye de hecho un prolongado periodo de ayuno y soledad en el que el sacerdote se enfrenta a sus propios miedos y defectos y emerge mejor, y con una visión provocada por el mismo Soid, incluyendo su misión en el mundo. La mayoría de veces esa misión es muy simple, refiriéndose a cumplir con el credo y las misiones tradicionales de este colectivo. Muy pocos sacerdotes dicen recibir una misión diferente, y la mayoría son investigados por la Corrección.

Como los sacerdotes de Soid son imbuidos por la naturaleza del dios se considera una falta muy importante atacarlos, robarles, actuar en su contra o siquiera llevarles la contraria. Se trata de un colectivo con mucho poder, y debido a ello el proceso de ordenación de un sacerdote normalmente está revisado por la Corrección.

Se dan casos de sacerdotes que incumplen la palabra de Soid. La postura usual de la Corrección es negarlo todo en la medida de la posible, y acallar para siempre toda sospecha o duda.

Los sacerdotes de la Corrección dicen ser miembros de este culto, y haberse ordenado como todos los demás, pero en realidad son sacerdotes de Haradon y solo se someterían a un ayuno si sintieran que eso apoya a sus intereses.

## Ritos y prácticas comunes

El soidismo tiene una serie de ritos y prácticas muy instauradas en la sociedad dormenia a través de

sus sacerdotes. Las tres más frecuentes hacen referencia a hechos trascendentes en la vida de cada persona.

### Ceremonia del nombre

Esta ocurre seis días después del alumbramiento de la persona, momento en el cual recibe cierta gracia de Soid. El sacerdote es el encargado de ponerle un nombre al recién nacido, nombre con el que habrá de presentarse ante la iglesia y ante Soid. Esto no significa que la persona utilice necesariamente este nombre en su vida normal, y es posible, de hecho, que la persona cambie de nombre ante las personas varias veces a lo largo de su vida. No obstante el nombre dado por el sacerdote se considera el único ante el dios.

Este rito es público. En él el padre del recién nacido debe avanzar con él entre dos antorchas o fuentes de fuego después de que el sacerdote haya hecho las lecturas de textos sagrados que considere oportunas. Después este interpreta las señales de las llamas y de otras fuentes y finalmente dice el nombre.

### Boda

Este rito permite a dos personas recibir la bendición de Soid para estar unidos durante el resto de sus vidas, tener hijos y educarlos en el credo de Soid. El rito suele considerarse bastante positivo, pero está sujeto a una estructura formal variable en cada región. Lo imperativo religiosamente incluye decir sus nombres religiosos y pronunciar unos votos. Estos votos son totalmente asimétricos e incluyen más deberes del hombre que de la mujer. Por ejemplo de la mujer se espera luto permanente si el hombre muere, mientras que el hombre puede volver a tomar mujer si esta fallece.

Voluntariamente los casaderos pueden acceder a pronunciar más votos si lo consideran oportuno, pero siempre dentro del credo Dormenio. Esto no es usual, y la mayoría de votos adicionales que se

pronuncian son somáticos, si bien existen algunas ocasiones históricas en las que se dan votos llamativos excepcionales.

Lo más llamativo de este rito es que el sacerdote tiene que dar su aprobación al casamiento, pudiendo aludir cualquier motivo para denegarlos. Esto es un poder importante que da lugar a muchas situaciones de injusticia. Los sacerdotes suelen ponerse de lado de las estructuras que dan estabilidad y formalidad, incluyendo, por orden, la nobleza y los ascendientes.

También es muy notable el hecho de que los sacerdotes fijan una tasa que debe ser aportada por la pareja. La cuantía de este pago se establece pareja por pareja, e incluye valoraciones sobre las familias de los sujetos y sus expectativas. Puede ser muy abusiva en circunstancias concretas.

Es posible recurrir estas decisiones ante la Corrección, cosa que nadie hace en la práctica para no llamar la atención de los oscuros dirigentes. Los sacerdotes tienen cierto cuidado de todas formas, pues tampoco quieren ver su autoridad sometida e incluso denegada.

## Entierro

Según el soidismo los restos humanos deben ser enterrados y vigilados durante su descomposición. Si el cuerpo es profanado posteriormente se pueden dar graves consecuencias para el alma del sujeto.

En este rito el sacerdote suele leer las partes de los textos sagrados que considera adecuadas, tras lo que se procede a la inhumación del muerto. Excepcionalmente y si la familia tiene recursos también se le puede introducir en una cripta familiar.

Si bien esta ceremonia no tiene ninguna tasa asociada, suele ser buena idea donar una cantidad aceptable a la hermandad de los guardianes de los muertos de la región, la cual se suele sustentar de estas donaciones. Las donaciones las puede realizar cualquiera que tuviera afecto por el fallecido, recibándose normalmente donaciones de diferentes personas.

*Existen muchas tramas relacionadas con bodas dentro del ámbito dormenio. Se incluyen algunas ideas:*

- Una de las partes es noble, la otra campesina. Un sacerdote normal nunca dará su bendición en circunstancias normales.*
- Las familias de los casamenteros no están de acuerdo con la boda y el sacerdote nunca dará su autorización.*
- Un sacerdote se ha vuelto codicioso y exige tasas cada vez más desproporcionadas. La comunidad prefiere contratar a unos asesinos.*
- Un sacerdote está poniendo todas las trabas posibles: está secretamente enamorado de la novia.*

## Rezoes comunes

Estos se suelen realizar de forma personal al menos una vez al día, y una vez de forma semanal con cierta pompa y tamaño adicional. En ellos el sacerdote lee textos de las escrituras sagradas y realiza consejos morales a la congregación, acompañada finalmente de rezos.

Finalmente al concluir el rezo se suele dar pan a algunos asistentes. Es de buen gusto probar al menos un pequeño trozo, si bien esta forma de conseguir alimentación es la única a la que pueden acceder muchas personas pobres, y complemente la de algunos trabajadores de bajo nivel.

En teoría la asistencia a estos rezos es obligatoria y su ausencia condenatoria. No se establece ciertamente el ritmo correcto de la adoración. Los sacerdotes son realistas y saben que solo personas

pobres y muy devotas atienden a los rezos diarios, mientras que sí se esfuerzan en convocar a familias y personas de peso en la comunidad a las congregaciones semanales.

## Ritos periódicos

No existen ritos anuales determinados de forma rígida dentro del credo Dornenio, sino que anualmente la Corrección comunica a los sacerdotes cuales son los ritos que ese año se deben celebrar en nombre de qué dioses en función a las exigencias de cada era.

No obstante sí que existe uno que ocurre todos los años, y es el "día de los santos", más conocido como "día de todos los muertos". Esta es una celebración muy escandalosa sin la cual los fieles y la hermandad de los guardianes de los muertos estallarían en cólera. En ella pasean figuras religiosas de gran peso por las ciudades y realizan otro tipo de actividades muy llamativas, incluyendo en ello fuego y música.

## Consejo y perdón

Los sacerdotes reciben a título personal a todo tipo de personas que oficialmente deben contarles las faltas que han cometido contra Soid, y este les dice a su vez la forma de redimirse. Esto cumple una doble función, por una parte los sacerdotes hacen las veces de consejeros sociales en actividades inmorales, pero por otra son un foco de información muy importante a los que la Corrección recurre con cierta facilidad. Este es el motivo por el que existen, probablemente, tantas faltas contra Soid: para facilitar que las personas cuenten muchas cosas a los sacerdotes, que son hábiles escuchando y consiguiendo información.

Normalmente el perdón se concede en tanto que hay arrepentimiento por parte del sujeto, y que haya una compensación adicional a Soid por el mal acometido, normalmente en relación con favores a la iglesia, normalmente y si es posible, en términos económicos. Esto en ciertas faltas usuales puede

## La muerte inesperada

*Planteamiento: Los personajes son contratados por uno de sus contactos que tiene una situación incómoda. Un amigo suyo ha perdido a su hermano, y no puede pagar decentemente a los hermanos guardianes. Estos le han excusado, pero el superviviente está desolado y ha decidido atracar una sede de la banca Aglazor. El contacto de los personajes quiere que estos finjan ayudarlo, pero que impidan el atraco para evitar la desgracia.*

*Nudo: Probablemente los personajes decidan seguir con el plan de su contacto, pero cuando conversen con el superviviente se darán cuenta de que este en realidad tiene el golpe muy bien planeado. ¡Puede ser un gran golpe!*

*Desenlace: Se trata de una situación que pone en entredicho la moral de la acción, la voluntad del dolido y la del contacto de los personajes. ¿Y quién no quiere robar a los Aglazor, a fin de cuentas?*

llegar a ser algo automático e incluso percibirse como una multa. La Corrección insta a los sacerdotes a evitar esta forma poco personalizada de tratar al fiel, si bien a los sacerdotes suele encantarles el efecto de recaudación fácil.

# Visión del pueblo

La práctica totalidad de personas Dormenias realiza una parte de los ritos y tiene un nombre otorgado por un sacerdote, si bien la participación posterior puede ser muy variada en función a la persona y el lugar.

Es difícil cumplir con el credo dormenio y evitar faltar contra Soid es muy difícil, y está muy fuera del alcance de las personas pobres. Quizá para ciertos trabajadores sea muy posible ejercer una vida simple cumpliendo en la mayor parte del tiempo con Soid, incluyendo en este grupo a campesinos y miembros de los gremios, pero incluso entre estos si se afrontan problemas de una mínima sofisticación es muy probable que en su resolución ya se haya cometido una falta. Sin ir más lejos un herrero que desarrolle una nueva técnica de forja habrá cometido la falta de investigar, sugiriendo que lo ya explicado por Soid es insuficiente.

También se produce una cierta visión crítica no confesa. Casi todo el mundo tiene dudas que se acalla, y ocupaciones en exceso a lo largo de sus vidas como para ocuparse de ir a los rezos diarios y evitar faltas menores. La mayoría de personas acogen en algún momento cierto grado de pragmatismo y muchas no se preocupan en demasía hasta que sientan su muerte cercana si alcanzan cierta edad, o cuando afronten por la fuerza o casualidad una colisión con la iglesia. Estos hechos se mantienen, por supuesto, en la intimidad del pensamiento, pues cualquier persona puede ser agente de la Corrección, o amigo de un agente de la Corrección.

*En Dormenia todo el mundo finje ser un perfecto soidita. Uno puede irse de putas y atracar a un paseante, pero lo que no puede es decir que no cree en Soid. Si uno atenta contra Soid le espera una eternidad de sufrimiento, pero si uno lo nombra en vano probablemente le espere el dolor cercano e inmediato causado por la Corrección.*

*Cuando interpretes a personajes dormenios tiende a exagerar las menciones a Soid. Ayudará a crear ambiente y presión.*

Como la eficiencia no es igual en todas las congregaciones también se puede producir una inferior presión en lugares en los que el sacerdote es menos inteligente o el Corrector encargado más pasivo. En las comunidades en las que el sacerdote ejerce su profesión con más negligencia la fe se puede diluir mucho y la percepción de que Soid sea poderoso es mucho más leve. El miedo a la Corrección no disminuye en casi ningún lado en cualquier forma.

Finalmente se produce de una forma nada despreciable culto a otros dioses por toda Dormenia. Estas personas obviamente no hacen gala de su religión, pues serían ejecutados inmisericordemente tras un duro interrogatorio por parte de la Corrección. Estas personas, que pueden incluso llegar a forma congregaciones, tienen la opinión lógica de que el soidismo es malvado en sí mismo, e incluso pueden llegar a tener conocimiento de la naturaleza real de la Corrección.

Por sectores sociales se producen las siguientes visiones:

## Pobres y mano de obra

Siendo sectores muy desprotegidos suelen agradecer mucho la existencia de la iglesia, especialmente porque les da comida. La visión de un mundo mejor puede calar en algunas personas y configurar buenos creyentes.

La mayoría, no obstante, se emborracha, se droga, roba y toma otras actitudes incompatibles con la salvación. Estos no dejan de recibir comida, pero en relación al más allá suelen resignarse a pensar que les toca ir al infierno, pero que no pueden hacer nada al respecto.

## Campeños y trabajadores

Los miembros de las familias de clase media son los objetivos primarios para los sacerdotes, no solo como miembros de la fe, sino como financiadores de la iglesia. Estos tienden a recibir mucha influencia de la iglesia y raramente son críticos con el soidismo, si bien pueden llegar a serlo con los sacerdotes si los someten a mucha carga.

## Miembros de sociedades criminales

Estas personas se dedican de una forma tan continuada a actividades desaprobadas por el soidismo que su salvación es completamente imposible. En este sentido solo se producen dos situaciones: o el sacerdote es indulgente con ellos y recibe las visitas ocasionales de algunos miembros, o puede olvidarse de su contacto. La mayoría prefiere optar por lo segundo, puesto que no le suele resultar positivo ante su congregación aceptar a proxenetas o vendedores de droga. En estos casos se pueden realizar actos especiales de concienciación de ese sector.

## Militares

Los soldados tienen cierto tipo de perdón implícito mientras están ejerciendo el deber por la nación, y normalmente cuentan con algún tipo de sacerdote, oficial o no, que suplente las funciones de la iglesia. En general esto es preferido por los oficiales militares, quienes no quieren interferencias externas a la disciplina y código del grupo.

En general los antiguos soldados, totalmente acostumbrados a la muerte, suelen desarrollar visiones

muy personales y más extremas de lo usual. Se puede dar el caso de religiosos individualistas, religiosos totalmente implicados en la congregación, o incluso ateos o creyentes en otras religiones.

## Nobleza

En general la nobleza es la que más faltas comete contra Soid, y la que menos intercesión acepta por parte de los sacerdotes. En general la visión de los nobles no tiene por qué ser necesariamente crítica con el soidismo o atea, sino que más bien se sienten la parte más importante y digna de la sociedad, y que en última instancia comprarán el perdón del sacerdote con una miseria.

Pese a esto son los que más cumplen con la parte visual del credo. Las bodas, nacimientos y defunciones de la nobleza son las más formales de todas, y el respeto por los sacerdotes es fingido y exagerado con frecuencia.

Además, debido a que la nobleza es la parte de la sociedad que más acceso tiene a la información, también es la que tiene más opción de acabar cayendo en la crítica al soidismo, o incluso el culto a otras religiones.

## Reliquias reconocidas y populares

Una elevada cantidad de reliquias aparecen en los textos reconocidos por el soidismo, comenzando por la espada de Soid, su corona y tantos otros pertrechos, y continuando por los similares de sus santos.

Estos objetos son codiciados y guardados por la iglesia con una vigilancia constante. Las reliquias suelen estar en una de las siguientes tipos de ubicación:

-Templos: Se trata de las ubicaciones más públicas, y normalmente destinadas a la adoración. No es del todo infrecuente que cada templo tenga de hecho una reliquia de mayor o menor calidad del santo patrón del lugar.

-Sótanos de la Corrección: Se trata de reliquias de presunto valor o peligrosidad que se investigan o guardan con más celo. La Corrección tendría un número pequeño de estos almacenes, no más de

## La reliquia robada

*Planteamiento: Hay muchos intentos de robo de reliquias, pues estas tienen gran valor, pero pocas veces tienen éxito. Cuando este ocurre tiende a haber más infortunio que enriquecimiento.*

*Nudo: Muchos sectores están detrás de la reliquia robada. Sus propietarios originales, la Corrección, la nobleza, cultos ajenos... los personajes son parte de alguno de ellos o tienen un contrato, y se les envía a hacerse con ella.*

*Desenlace: Si la reliquia pasa por manos de alguien sensato se celebrará una subasta secreta. No faltarán en ningún caso intentos violentos de recuperarla. Son mucho más baratos.*

cinco en todo el país, normalmente muy seguros y vigilados.

-Figuras de la hermandad de guardianes de los muertos: suele tratarse de reliquias de mucho tamaño y peso, o por lo menos muy decorativas que son trasladadas durante la festividad del día de todos los santos. Durante el resto del año suelen estar guardadas bajo llave en lugares concretos de los cementerios destinados solo a ese fin.

-Tesorería de la nobleza: Muchas reliquias están concedidas a la nobleza en reconocimiento a sus aportaciones económicas y de otros tipos a la iglesia. Estas están completamente documentadas y reconocidas, y pese a todo siguen a la disposición de la iglesia. Su posición debe estar documentada ante la Corrección, y su traslado debe ser aclarado y aceptado por la Corrección. No es raro que la familia contemple permitir a algunos de sus miembros el uso de estas reliquias como reconocimiento personal, pero una vez más la Corrección tiene que aceptarlo.

## Cultos dormenios ajenos al soidismo

Aunque la Corrección tiene un celo especial a la hora de buscar y exterminar otros cultos que no sean los propiamente relativos al soidismo, algunos logran sobrevivir tanto de forma individual como colectiva durante generaciones.

En ocasiones estos cultos se producen por inmigración de personas que no tienen intención particular de cambiar su religión de una forma impuesta, y que mantienen su culto de forma individual. Estos sujetos no suponen un elemento importante y tienden a no extender su culto, si bien la Corrección no pierde ocasión de cazarlos.

Mucho más importantes son los cultos secretos que congregan a varios religiosos y que han adquirido cierta trascendencia temporal. Estos cultos suelen ubicarse en pequeños pueblos donde la Corrección tiene más difícil penetrar. En algunos casos el culto es total y consentido por la población, y en otros casos es más individual o secreto.

En la práctica absolutamente todos los dioses de otras culturas tienen algún culto en territorio Dormenio. Se incluye a continuación algunos detalles de cómo actúan estos colectivos.

## Culto a Airí

Este culto es muy atractivo para los dormenios y ha logrado mantener a algunas sacerdotisas escondidas durante generaciones. Debido a que se trata de una deidad fundamentalmente buena con la humanidad las personas tienden a preferir su culto al mucho más oscuro Soid. Las congregaciones tienden a tener una naturaleza pacífica y cuidadosa.

## Culto a Armeniam

Es muy poco posible que exista un culto organizado a Armeniam en Dormenia, si bien era el dios patrono original de la familia Taunori. En ocasiones algunos miembros de la caballería pueden desarrollar una forma de culto espontánea o tras leer algún texto sobre este dios, pues los principios de esa orden encajan muy bien en el culto al dios de la justicia.

## Babgfon

Los correctores tienden a reconocer la incapacidad para extinguir los cultos al

oscuro dios de los mares. La práctica totalidad de los marinos tiene algún gesto o superstición en relación a él, y los piratas tienden a organizarse en su culto.

## Culto a Daarmina

La Corrección ha hecho mucho hincapié en hacer desaparecer del todo el culto a esta deidad, si bien nunca ha conseguido extinguir del todo una orden secreta de partidarios suyos, como se puede leer más adelante. Las organizaciones de este tipo suelen ser muy disciplinadas y belicosas.

## Culto a Drayard

El dios patrón de la caza conserva culto entre los cazadores y guardabosques dormenios. Dado el carácter de estos sujetos las congregaciones son más bien extrañas.

## Culto a Haradon

El culto más evidente a Haradon en Dormenia es la Corrección, pero existen otros. Se trata de un dios originalmente adorado por pillos y ladrones, y algunas supersticiones aún están relacionadas con él. La Corrección persigue el culto a Haradon, y tiende a incluir en su orden a los miembros capacitados que captura.

## Culto a Liana

En ciertas ocasiones se producen cultos a la diosa del amor y el sexo, especialmente asociados a esta segunda faceta. La Corrección tiene un especial

*Los cultos ajenos al soidismo en Dormenia son una forma muy interesante de jugar. Reune a tus jugadores, elige un dios, cread el culto, y ya tenéis campaña. Toda la información siguiente te puede servir de ejemplo, pero no dudes en ser creativo en cuanto a la forma de adoración desarrollada.*

odio a esta deidad dado que muchos violadores tienden a encontrar en su fe una excusa para todo tipo de actos. Se da el caso de que muchos nobles jóvenes le rinden culto ocasionalmente.

## Culto a Nadruneb

Dormenia es un país muy contrario a las conductas naturales del culto a esta diosa, pero aún así también se da el caso de adoración en comunidades nómadas que acampan en los enormes territorios del norte de Dormenia donde casi no hay nada. Estos cultos son más esquivos que cuidadosos.

## Culto a Taharda

Los cultos de la diosa de la muerte aparecen en Dormenia igual que en todas partes, en ocasiones no muy comprendidas ni por la propia Corrección. Estos cultos tienden a estar latentes a la espera de un acto o señal en concreto. Cuando actúan suelen ser muy llamativos y mortales.

## Culto a Tatja

Si hay una diosa realmente adorada en Dormenia es Tatja. La Corrección hace especial hincapié en la búsqueda de este culto dado que todo campesino tarde o temprano alza algún rezo esperando mejorar su cosecha. Esto es tan exagerado que la Corrección ha llegado a buscar a cultistas de Tatja entre aquellos cuya cosecha es mejor de lo que cabría esperar.

## Culto a Thargron

Siendo un dios eminentemente ginear encontrar cultos a él no es usual. Además sus adoradores

tienden a ser individualistas y no tener interés en la expansión de su fe. La Corrección no suele hacer esfuerzos en su contra.

## Culto a Sylviz

Se trata un extrañísimo culto cuyos practicantes son muy particulares y normalmente silenciosos. De darse, tienden a ser pequeños y extremadamente silenciosos. Existen supersticiones ocasionales pidiendo un clima concreto.

La Corrección ha extinguido a lo largo de la historia muchos cultos de cierto tamaño a dioses ajenos. Lo siguiente es una pequeña relación que sirve de ejemplo. Es usual que estos cultos finjan adorar a Soid o a alguno de sus santos.

## La orden de los hermanos de batalla

Esta antigua orden religiosa convivía con los hermanos iluminados como fuerzas armadas de la religión Dormenia, pero en realidad eran adoradores de Daarmina con un firme entrenamiento y adoctrinamiento que se preparaban para un día en el que sus seguidores conquistarían Dormenia.

Realizaron labores de búsqueda y recopilación de reliquias sagradas durante más de un siglo antes de que la Corrección descubriera su culto. Fueron extinguidos en un esfuerzo conjunto de la Orden de los hermanos iluminados y de más de dos mil agentes de la Corrección, aunque hubo supervivientes.



## La orden de los cazadores de los muertos

Esta orden se escindió de los guardianes de los muertos y coexistió con ella durante dos siglos. Sus pertenecientes contaban con oficialidad e incluso con un templo desde el que atesoraban información sobre la nigromancia. Finalmente la Corrección descubrió que eran adoradores de Airí y los exterminó en una operación secreta.

## La orden del cielo

Esta pequeña orden tenía un solo monasterio en las montañas al sur de Jarenlam desde la que interpretaban la meteorología al servicio de la Corrección y de Dormenia. Sus muy exactas predicciones hicieron sospechar a la Corrección, que los encontró culpables del culto a Sylviz.

Paradójicamente la Corrección se sintió convencida de que los métodos utilizados para adivinar el clima eran puramente naturales, se apropió de ellos y prohibió la práctica de la meteorología a toda la nación.

## La comunidad de Bline

Esta antiguamente enorme comunidad de la zona Trilbanson vio su culto a Tatja descontrolado durante dos generaciones. La Corrección acudió alarmada después de que la producción de sus cosechas fuera anormalmente superior. El sacerdote de la región fue encontrado culpable del culto y la instigación, y fue quemado. Los restos de su padre fueron exhumados y quemados también. Se ejecutó un registro de todas las viviendas y se ejecutó ejemplarmente a uno o más miembros de

todas las familias que albergaban símbolos de la diosa. En esta masacre murieron más de dos mil personas.

## Los ladrones de Eianif

Esta enorme sociedad criminal dormenia adoraba en secreto a Haradon entre el siglo II y el III. La Corrección intervino después de que ni la guardia ni el ejército pudieran poner freno a unas oleadas de crimen crecientes y concienzudas.

Esta comunidad fue disuelta, muchos de sus miembros fueron ejecutados, y algunos fueron promocionados a correctores.

*Puede ser buena idea hacer entender a los jugadores la escasez de metal que se vive en Dormenia y explicar la ventaja que da una espada. La elección de trasfondos puede verse muy condicionada.*

## Arte y artesanía

Toda la creación dormenia tiene una división muy clara en función a la utilidad del objeto y el origen del creador. Es muy difícil encontrar piezas de arte en la clase baja, por ejemplo, y la ropa será muy diferente en función al nivel social de su destinatario.

Una gran parte del arte tiene fuertes inspiraciones religiosas. No se trata únicamente de su fuerte influencia en la sociedad, sino también del esfuerzo concienzudo de la Corrección por limitar o destruir otras expresiones que puedan concluir en disipación de la fe y adoración a falsos ídolos.

Uno de los factores notables en el arte y la manufactura es el elevado precio del metal que obliga a

aprovechar otros tipos de materiales, especialmente en los sectores pobres de la sociedad. En la nobleza el metal es, de hecho, sinónimo de riqueza y se emplea en todo tipo de utensilios.

## Ropa

Las ropas dormenias están muy ligadas a las condiciones sociales y personales, siendo extremadamente diferentes en cada uno de los estamentos sociales, de forma que se puede distinguir muy fácilmente a un sacerdote de un campesino, por ejemplo. Existen una serie de principios básicos, no obstante:

-En contra de otras culturas, las prendas suelen tener mangas y perneras largas. Esto se debe al carácter más húmedo y frío del país.

-Las prendas suelen cerrarse o ajustarse mediante cuerdas que recorren orificios colocados intencionadamente. Esto se da en todos los sectores, desde los más simples de los campesinos hasta los finos vestidos de las mujeres nobles. No obstante hay mucha diferencia en el tipo de cordel utilizado, que puede ser una basta cuerda de cáñamo en el caso pobre, o un vistoso cordel de seda en el vestido de una noble.

-Es común disponer de prendas adicionales para la lluvia. Son comunes capas de cuero tratadas específicamente para aguantar esta inclemencia, pero también prendas de paja incluyendo sombreros.

-Los dormenios tienen una gran afición por todo tipo de tintes, leve indicativo también de nivel social.

## Pueblo llano

La vestimenta del pueblo suele ser la más simple de todas. Los materiales suelen ser económicos y

poco duraderos, por lo que los remiendos son más que frecuentes. Para los cierres se utilizan cuerdas de cáñamo tratadas para resultar menos ásperos. Los colores suelen ser terrosos claros.

El cuero representa a lo máximo que puede aspirar la clase baja. Existe la tendencia casi permanente a portar una prenda sobre la camisa principal a imitación de la nobleza (ver más adelante), que por supuesto suele ser muy básica y simple. Es la que más se renueva, no obstante, pues resulta útil para tapar los remiendos de la prenda interior.

El calzado incluye, en función a la zona o el periodo, sandalias de cuero, zuecos de madera, y finalmente piezas cerradas de cuero hasta el tobillo o más arriba. Las botas son más caras y escasas, y normalmente en caso de querer un calzado alto se suele recurrir a un zapato hasta el tobillo y una protección de cuero para la espinilla.

De nuevo, a imitación de la clase noble se considera de cierto rango tener una hebilla metálica en el cinturón. La mayor parte de ellas no obstante son tan ligeras y frágiles que son meramente decorativas, mientras que la sujeción del pantalón y de los objetos depende de una cuerda debajo de este.

En las mujeres la prenda más usual, tanto en trabajo como en esparcimiento es una falda larga, una camisa, y una cobertura sobre esta para el torso, sin mangas. Se considera de muy bajo rango tener los hombros al aire, y es impensable ver a una mujer con pantalones.

## Sacerdotes

Los miembros de la iglesia suelen llevar una túnica larga de una sola pieza de un natural color pardo anudada al cinturón con una cuerda. La túnica suele contar una capucha para realizar recorridos bajo la lluvia. El calzado suele consistir en unas sandalias o zapatos de cuero de calidad baja. Se considera de muy mal gusto que un sacerdote vista de otras formas dado su estilo de vida supuestamente moderado.



Los miembros de la Corrección suelen mantener también esta forma de vestir, si bien la túnica está tintada de colores oscuros para representar claramente su rango y posición social. Además los correctores no están sujetos a la pobreza de los sacerdotes al uso, y suelen disponer de una muda arbitrariamente más elaborada, incluyendo túnica de más calidad, bordados decorativos y piezas adicionales sobre el torso.

## Militares

A los militares se los suele reconocer por vestir normalmente las prendas interiores que normalmente no se ven, pues están debajo de sus armaduras. Estas pueden ser muy variables en función al tipo de protección de la unidad, pero en la práctica totalidad de casos no cuentan con mangas. Estas prendas pueden ser simples camisas, estar acolchadas o incluso ser de cuero.

Estas prendas suelen tener un color natural, pero en ocasiones cuentan con símbolos de la unidad hechos con tintes para ser diferenciados en situaciones usuales.

En algunos cuerpos ligeros es usual vestir incluso la armadura de cuero, no muy incómoda, en situaciones usuales. Es el caso de la infantería ligera regular, cuyos miembros normalmente disfrutaban de hacerse notar.

Los miembros de los ejércitos suelen ser, pues, claramente identificables y distinguibles de los demás estratos de la sociedad.

## Criminales

Los miembros de las sociedades criminales tienen su propia forma de vestimenta. En muchos casos se acerca a la del pueblo llano, especialmente entre los miembros que pretenden pasar desapercibidos. Los que no tienen empacho en hacer notar sus diferencias pueden ser realmente

poco discretos. En general tenderán a parecerse a la nobleza, recurriendo en lo posible a metal y decoraciones de materiales más delicados, llegando incluso a la seda, si bien por lo general al poco tiempo estas prendas estarán rotas, rozadas y reparadas de mala forma.

No es del todo extraño en los hombres armados de estas sociedades portar armaduras de cuero con las que protegerse de cuchilladas y espadaos, si bien no representa una proporción grande de este colectivo.

## Nobleza

La nobleza se puede distinguir en general por portar ropas de todos los materiales y colores posibles. El mismo color del tinte ya puede representar el nivel social, y en ese sentido los más escasos o complicados (por ejemplo, el azul) son favoritos para distinguirse de la plebe.

Los materiales son otro aspecto indicativo de la clase social, si bien la mayoría de ropas ya incluyen sedas de Harrassia de alto coste.

Los pantalones y camisas suelen ser de altas calidades y o bien son realizadas personalmente o se compran con cuidado para que encajen perfectamente en el cuerpo del usuario. Suelen tener elaborados bordados de muy variados motivos.

La prenda sin mangas que cubre en torso lleva siglos siendo el distintivo de esta clase, y las hay de diseño muy diverso, imponiéndose modas muy diferentes en plazos muy cortos de tiempo. Para los nobles de bajo nivel puede resultar imposible, de hecho, mantener el nivel de gasto para estar siempre presentable en este sentido.

Las mujeres visten distintivos vestidos de variada manufactura. Los relativos a actos sociales son aún más caros que los de los hombres, y suelen estar asociados a diseños específicos de profesionales de la propia casta noble. Estas prendas no suelen estar sujetos al recatado estilo del pueblo, en el que enseñar los hombros es señal de pertenecer a la clase trabajadora.

En esta clase social es usual utilizar paraguas para protegerse de la lluvia, si bien tampoco es raro que lo porte un empleado o auxiliar.

*En general los artesanos dormenios tienden a considerar secretos los rudimentos de su profesión. Un orfebre no dejará pasar extraños a su taller, y un herrero considerará su trabajo casi divino (y consagrará la fragua cada vez que la utilice)*

## Decoración personal

Los elementos de decoración personal en Dormenia son normalmente indicativos de nobleza, o cuanto menos de riqueza o fortuna personal. Los materiales preferidos son el oro y la plata. En ciertos aditamentos el simple acero es también preferido. La manufactura suele ser tosca, consistiendo en este caso en elementos muy grandes y evidentes.

**Collares:** Suelen ser grandes y ostentosos. La cadena muy rara vez es de oro o plata, aunque puede incluir a lo largo de su longitud otras secciones de metales preciosos enganchados en los eslabones. Debido a su gran peso no es usual llevar más de uno. El motivo del sol de Soid es frecuentemente utilizado.

**Anillos:** De nuevo suelen ser ostentosas piezas de cierto tamaño. Es muy frecuente que incluyan un sello o marca personal, de la familia o el oficio, de forma que se pueden utilizar para firmar o sellar documentos con lacre o cera. Los miembros importantes de las familias pueden llevar varios de estos de forma forzosa. En el caso de anillos para mujeres se suelen observar joyas preciosas.

**Otros:** Pulseras, diademas y similares suelen ser portadas por mujeres. En general la influencia Harrassiana ha fomentado entre las mujeres nobles una tendencia a elementos más ligeros y vaporosos, favoreciéndose la presencia completa de oro o plata.

**Hebillas de cinturón:** Aquellos que portan un cinturón funcional con hebilla de metal suelen indicar

su nivel social. Antiguamente un objeto prácticamente exclusivo de la nobleza, en la actualidad ha pasado a ser asequible para comerciantes asentados, o para militares con éxito o ladrones.

**Guardias y pomos de espadas:** Se trata de decoraciones muy exageradas que son un claro indicativo de nivel social. Muchas espadas no se piensan para ser desenfundadas en ningún momento, sino que simplemente decoran la cintura de su propietario. Ver la sección correspondiente, más abajo, en armamento.

## Arquitectura

La construcción en Dormenia está marcada, como casi todo, por algunas necesidades prácticas y fuertes imposiciones religiosas y tradicionalistas. Se distinguen normalmente los siguientes tipos de vivienda:

**Granjas y viviendas separadas:** Normalmente se trata de construcciones muy simples y básicas. Las paredes pueden ser de madera o de piedra, y los tejados suelen consistir en paja sobre una estructura de madera, aunque en algunos casos suelen tener un tejado de pizarra. Pueden tener una o dos plantas, o tener cierto tamaño en el caso de construcciones especialistas como silos o graneros. Las ventanas suelen ser estrechas y disponer de una tapa vertical de madera. Las puertas nunca cuentan con cerradura.

**Construcciones en ciudades:** En general construir una vivienda de cierto tamaño y calidad solo está al alcance de las economías más potentes de la nobleza, y los pocos gremios o comerciantes suficientemente adinerados como para hacerlo por su cuenta prefieren no llamar la atención de sus superiores haciéndolo. La nobleza construye casas para sus vasallos y las posteriores generaciones a un ritmo muy lento, y solo con la seguridad de que va a ser para negocios que están muy establecidos y que van a mejorar la productividad de su zona. Las viviendas dormenias están sujetas a cánones de construcción estrictos con una calidad no despreciable, incluyendo varios pisos (incluso piso y dos plantas en ocasiones) con construcción de piedra y tejados de pizarra. Las ventanas suelen ser



pequeñas, para evitar los robos, con tapas verticales de madera. Las puertas pueden ser de madera ancha, e incluso contar con cerradura en casos concretos como los negocios.

Existen construcciones adicionales cerca de las zonas de trabajo de más que razonable tamaño que cuentan con un gran número de habitaciones que se alquilan por semanas. Este tipo de edificios se construyen para evitar insalubres barrios de chabolas, si bien son su propia fuente de problemas, produciéndose en muchos casos consumo de drogas, juego y atracos.

La mayor parte de viviendas con más de una planta de las ciudades tienen un soportal que se puede recorrer incluso bajo la lluvia, formando una calle de relativamente sencillo tránsito. La nobleza suele planificar las ciudades de una forma leve, de forma que las calles tengan una estructura seca en este sentido.

La nobleza organiza otro tipo de edificios masivos, como barracones para la guardia o graneros populares.

Haciendas nobles: Estas enormes construcciones se distinguen por la condición de ser los domicilios de la nobleza. Suelen tener un gran tamaño, tanto en extensión como a lo alto, contar con un patio interior e incluso jardín exterior. Sus tejados, a diferencia de las viviendas del pueblo suelen ser llanos. La piedra empleada para la construcción siempre es de mejor calidad, y en general más bella. Las ventanas suelen tener tapas de madera de giro horizontal en lugar de vertical. Las enormes puertas cuentan siempre con sofisticadas cerraduras.

Es mencionable que la nobleza se esfuerza ostensiblemente en conseguir bellos jardines interiores en los que esparcirse y sorprender a las visitas. Desde setos perfectamente recortados, árboles, flores, formaciones rocosas, pequeños lagos, o cualquier cosa que pueda añadir belleza. El diseño de jardines es un entretenimiento noble importante, y da trabajo a unos cuantos empleados del pueblo llano.

Templos: las construcciones religiosas dedicadas a Soid tienen un tamaño proporcional a la congregación para la que han sido creados. Se trata de construcciones realizadas con mucha ayuda

oficial, y por lo tanto de un tamaño destacable. Los ingenieros encargados de su creación son siempre correctores (habitualmente siempre el mismo cada generación) que están en posesión de las técnicas secretas que no están a la disposición del resto de miembros de la sociedad.

El interior de los templos suele ser de un tamaño muy elevado, de una sola planta, invitando a la reflexión y a la sensación de "miniaturización" del individuo. La piedra suele incluir estatuas grabadas, como se señala en el siguiente apartado.

Es usual que exista una o varias vidrieras que reproduzcan el sol, o una escena de "la palabra de Soid". Estas vidrieras son únicas en Dormenia, pues la Corrección prohíbe la fabricación de vidrio con otras motivaciones. Estas obras resultan sorprendentes para la población dormenia y suponen otro elemento de magnificencia religiosa.

*Infiltrarse en construcciones tiene sus complicaciones. La más importante es que por lo general las ventanas de Dormenia son muy pequeñas y es prácticamente imposible entrar por ellas.*

*Por otra parte las cerraduras son un lujo solo reservado a los nobles o a las agrupaciones de comerciantes agraciados. Por ello normalmente lo más difícil para infiltrarse en un lugar es pasar inadvertido ante los que ahí están.*

## Decoración de estructuras

Dos tendencias claves, y una moderna marcan el estilo de decoración dormenio: la escultura, los tapices y la pintura.

Escultura: con cierta generalidad la escultura dormenia no se basa en la creación de una forma particularmente grácil o bella, sino en el aprovechamiento de las estructuras existentes en una

construcción. Lo que se construye a partir de ellas tienen todo el tamaño posible, buscándose impresionar mucho más por el tamaño que por las formas o la similitud con la realidad. Por ejemplo, una gran columna de una iglesia se puede aprovechar para representar el cuerpo de Soid o de uno de los santos. En este caso la cabeza podría estar completamente desproporcionada, dado que la vista casi nunca abarca para alcanzar todo el conjunto.

Las estatuas en exteriores sí tienen algo más de cuidado en las proporciones, si bien siguen siendo toscas, con posiciones muy rígidas. Solo en ocasiones los brazos pueden estar, por ejemplo, separado del torso, como es el caso de la enorme estatua del primer Neldar, en Eianil, la cual sufrió todo tipo de avatares durante su construcción y múltiples reparaciones.

Tapices: Se trata de la forma de arte quizá más repetida, celebrada y popular en Dormenia. En ellos se representa diversos momentos de la vida de Soid y de sus Santos, dado que en general la Corrección prohíbe tratar otros temas. Solo excepcionalmente se permiten obras que ensalcen la figura de la casta de los Neldar y de los grandes nobles. También es aceptable el diseño de escudos nobles, e incluso ciertos gremios pueden llegar a confeccionar los suyos previo permiso de la iglesia, condicionado siempre a un tamaño reducido.

Las versiones religiosas pueden tener un tamaño exageradamente amplio con tiempos de manufactura muy amplios.

La confección de tapices suele ser llevada a cabo por sacerdotes y auxiliares, así como por mujeres nobles, considerándose en esta casta una actividad propia de hombres.

Pintura: Se trata de una forma de arte menor, considerada normalmente solo como una forma inferior de representar los asuntos no religiosos, como el indicativo o símbolo de un negocio. No obstante se trata de una forma de arte que en Harrassia es popular en la decoración de fachadas y que ha trascendido a Dormenia, apareciendo artistas que dibujan sobre lienzos con pigmentos importados. Se trata de una forma de arte practicada solamente por la nobleza, y en algunos casos incluso de forma secreta por hombres.

## Poesía, prosa y ficción

La Corrección es tajante en este asunto: la ficción desalienta la fe, por lo que la poesía y la prosa debe referirse siempre a asuntos religiosos. Incluso las obras poéticas que ensalzan la belleza de la naturaleza o de las estaciones deben incluir una referencia de agradecimiento al dios. Por todo esto los únicos escritos que no sean claramente religiosos se limitan a los manuales técnicos, los volúmenes de historia, los diarios y biografías personales.

Solo la nobleza tiene tiempo para estos menesteres. Se considera apropiado que una mujer se dedique a la lectura de la poesía, pero no a su creación. En cuanto a los hombres, si bien está aceptado se espera que en algún momento se dediquen a ella como mucho parcialmente, esforzándose en tareas más importantes.

Los sacerdotes suelen ser bastante menos creativos en este sentido, y la clase baja tiene normalmente muchos problemas como para dedicarse a estos asuntos, si bien en todo se pueden producir excepciones que la Corrección estudia individualmente en caso de alcanzar popularidad.

## Música

Este arte en Dormenia está totalmente focalizado a la música coral, y como no podía ser de otra forma, a los asuntos religiosos. Toda obra registrada tiene una temática religiosa concreta, si bien existen una gran cantidad de cancioncillas populares o militares que pueden tener toda suerte de ámbitos y temáticos incontrolables para la Corrección.

En cuanto a los registros, estos suelen incluir una sección por cada voz en la que se incluye la letra, el ritmo y la melodía. La precisión de estos escritos no suele ser elevada, y requieren de la interpretación de los directores de coro que ilustran finalmente a sus integrantes.



Si bien la composición es una tarea típicamente sacerdotal, muchos nobles muestran su interés por intervenir creando sus propias obras. Además, como la palabra de Soid cuenta con tantas obras no del todo concretas en su significado, muchos nobles consiguen transmitir una idea concreta eligiendo un pedazo intencionado de estos volúmenes.

La ejecución y dirección de estas obras suele estar solamente disponible para los sacerdotes, quienes suelen formar y mantener un coro en su congregación. Los integrantes pueden pertenecer a múltiples estamentos de la sociedad, si bien se considera valioso la pertenencia de mujeres nobles, quienes pueden contar con una formación superior.

La orden los guardianes de los muertos suele mantener su propio coro, en este caso solamente de hombres, que entona canciones religiosas relativas a la muerte en funerales y otros servicios. Particularmente suelen elegir y cantar a gritos una y otra vez una obra de su elección durante su festividad. La calidad suele ser deficiente.

La nobleza suele contar con instrumentos no utilizados usualmente en la música religiosa. Con estos se suelen interpretar piezas sin letra. Esta actividad es tolerada, pero no incitada. Entre el pueblo si que se intenta impedir la aparición de instrumentos, pues

También consta que la Corrección guarda en su poder planos y ejemplos de instrumentos musicales.

Los siguientes instrumentos musicales existen en posesión de estos colectivos:

- Lira: Instrumento portátil de cuerda. De siete a doce cuerdas.
- Arpa: Instrumento estático de cuerda. De veinte cuerdas.
- Arpa: Instrumento estático de cuerda. De veinte cuerdas.
- Buzuki: Instrumento de cuerda pulsada con caja de resonancia, de tres a cinco cuerdas.

-Pandura: Instrumento de cuerda pulsada de dos cuerdas.

-Salterio: Instrumento de cuerda pulsada con caja de resonancia que se toca con arco.

-Bocina: Instrumento de viento metal recto de más de un metro de longitud.

-Siringa: Instrumento de viento de madera o hueso, parecido a una flauta.

-Órgano de agua: Instrumento con teclado y tubos rellenos de agua. Asociado al culto a Tatja y prohibido por la Corrección.

-Pandereta: Instrumento de percusión con cuero delgado.

-Tympanon: Tambor de marco asociado al culto a Drayard. Prohibido por la corrección.

Ciertas culturas nómadas utilizan la música instrumental como canal creativo y religioso. Estas culturas suelen ser perseguidas por la Corrección.

## Interpretación

Ciertas artes relacionadas con las cualidades interpretativas son muy del gusto de la nobleza dormenia:

-Teatro: Se trata de una forma particular en la que se suceden una serie de pequeñas obras interpretadas normalmente por un solo instrumento o voz solista, aunque se pueden admitir acompañamientos de hasta tres instrumentos o voces. Entre estas obras un narrador suele relatar los sucesos acaecidos o intermedios. El contenido suele ser religioso, si bien algunos nobles excéntricos pueden excederse en sus labores creativas.

-Baile: En esta forma de arte una serie de mujeres jóvenes interpretan una obra musical instrumental mediante sus cuerpos. Se considera apropiado que una mujer participe en esta actividad hasta el día de su boda, si bien se considera un cierto acto de madurez si lo abandona antes.

Entre el pueblo son celebradas obras llevadas a cabo con muñecos o títeres, que normalmente solo se ven en festividades y ferias. Los que hacen estas obras deben tener cuidado con ser extremadamente respetuosos con la autoridad religiosa.

También existe una forma de teatro llevada a cabo por las sociedades criminales dormenias, que pueden permitirse ciertas violaciones de la ley real o religiosa. Estas funciones suelen ser siempre de carácter humorístico e incluir burlas de los campesinos, los comerciantes, la guardia y sobre todo la nobleza. No obstante en ocasiones surgen obras de otras temáticas que pueden llegar a despertar incluso interés de la nobleza.

## Espadas y objetos bélicos

Pocos objetos son tan definitorios de personalidad e intereses como los objetivos bélicos, no solamente nivel de personalidad, sino también como unidad. La mayoría de armaduras son solamente asequibles para los miembros de la nobleza, e incluso las más simples de las espadas son únicamente costeables por este estamento social.

Las armas y armaduras que llegan al pueblo suelen ser, de hecho, propiedades "robadas" al ejército. Esta práctica no obstante es muy común, pues la mayoría de soldados entienden que al final de su vida como soldados tienen derecho al equipo que portaron. Los soldados que llegan a tan viejos suelen tener ciertos beneficios con sus jefes, que suelen permitirles este "robo".

Las técnicas de manufactura de armas y armaduras están en posesión de una serie de gremios relativamente pequeños, que suelen ser vigilados por la Corrección. No pueden emplear técnicas no autorizadas en la fabricación de objetos, y tienen el suministro de hierro muy limitado.

Este es uno de los factores que hacen que las espadas civiles sean armas de punta ligeras: ahorrar metal. El segundo factor es que no es necesario un arma que deba enfrentarse a objetivos con armadura, por lo que se beneficia a armas ligeras y de buen alcance.

La técnica de manufactura es limitada y está muy sometida a la experiencia y buen hacer de los herreros, que difícilmente consiguen una distribución uniforme del carbono. Por ello las espadas no suelen ser tan flexibles como deben, y tienden a partirse al ensartar a un oponente. Las buenas espadas de este tipo tienen un aguante mejor, y suelen ser las destinadas a la nobleza.

Es fácil distinguirlas de las que puede llegar a portar un matón que ha hecho dinero, o un comerciante afortunado. Estas últimas tienen guardias en forma de cazoleta no decorada, mientras que las de los nobles llevan la decoración a todo el extremo que pueden, y en este sentido se utiliza una considerable cantidad de esfuerzo en conseguir armas vistosas y de buena calidad.

*Las espadas son caras y personales. Es bueno que señales a los jugadores cuando un personaje lleva espada, pues es muy significativo de su personalidad, y lo distingue de la gran mayoría.*

Es de señalar que las espadas son un indicativo de mayoría de edad entre los adultos, pero también indica que su propietario está dispuesto a defenderse en combate individual ante una ofensa. El mecanismo del duelo se produce con cierta frecuencia en Dormenia, por lo que ciertas personas eligen no portar espada en ningún momento de su vida para poder recurrir a un campeón personal en caso de producirse un conflicto de este tipo. Toda persona que ocupe un cargo de importancia, no obstante, debe portar espada y estar, en teoría, dispuesto a defenderse.



## Útiles y utensilios

La mayor parte de utensilios está supeditado a las particulares condiciones de Dormenia. Su estudio pormenorizado confeccionaría un tratado en sí mismo, por lo que se citan unos cuantos principios generales.

-Simpleza: En general el elevado precio del metal lleva a aguzar el ingenio y obliga a las clases bajas a disponer de artículos en los que los materiales principales son la madera, el cuero y la cerámica. De forma contraria la nobleza tenderá a utilizar exageradamente el metal, por ejemplo, en vasos.

-Tosquedad: El instrumental Dormenio suele realizarse, salvo excepciones, con medios técnicos algo limitados. Esto es así porque la Corrección persigue la investigación en sí misma, y las nuevas técnicas son reclamos de su atención. En general los medios suelen requerir más acción humana constante que medios técnicos sorprendentes.

-Adaptabilidad: En Dormenia casi todo funciona de una forma bastante negativa, por lo que los útiles deben tener la capacidad de adaptarse a suficientes circunstancias, incluida la humedad constante.

Los siguientes ejemplos ilustran algunos de los anteriores principios, y pueden ser útiles para hacer una idea mental de la situación:

-Iluminación: Velas de cera y lámparas de aceite hechas de barro cocido suelen ser los principales sistemas. Portavelas de metales son indicativos de la clase noble.

-Cerraduras: Los cierres de puertas suelen consistir simplemente en un travesaño de madera accesible únicamente desde el interior. Cerraduras de metal con llave están destinados solamente a posesiones de valor de la clase noble o de los comerciantes adinerados.

-Transporte terrestre: En general las vías dormenias son un enorme barrizal muy hostil con los vehículos de ruedas. Estos, que normalmente solo están disponibles para la nobleza suelen incluir travesaños o huecos por los que introducir maderas alargadas y ser convertidos en pedestales en caso de necesidad. El método más normal para viajar es hacerlo a pie o a caballo. El transporte de mercancías pesadas suele realizarse con personal de reparación y en temporada seca. Los campesinos que utilicen pequeños carros tirados por burros o caballos deben conocer muy bien las vías por los que los llevan.

### La espada robada

*Planteamiento: Un contacto de los personajes tiene un problema, alguien ha aparecido con su espada clavada. Él sostiene que se la robaron, pero en Dormenia la presencia del arma de alguien tiene carácter probatorio, y en este caso la espada ha sido identificada.*

*Nudo: Los personajes pueden reparar en que la guardia ha sido extrañamente veloz en la comprobación del arma. Pueden seguir la pista del que identificó la espada, o seguir su propio camino.*

*Desenlace: Quizá puedan probar la inocencia del contacto, pero quizá acaben metidos ellos en un pantano menor. Quizá sacen a su contacto del apuro mediante la violencia, pero todo el mundo aprenderá una importante lección: mira bien donde tienes tu espada.*

# Espionaje y sociedades secretas

La gran parte de las funciones de información (interna y externa) son llevados a cabo por la orden de la corrección. Con la excusa de la búsqueda de las flatas contra Soid, realizan todo tipo de torturas encontrando toda la información, que, en teoría, ponen al servicio del rey. Esto incluye siempre el uso de los agentes de la corrección, empleados afines infiltrados entre el pueblo que tienen abiertos los oídos y ejercen como brazo armado en caso de conflicto, escondidos bajo sus capuchas oscuras. Conviene recordar que la Corrección ha realizado misiones en el extranjero y suele mantener personal, especialmente en Harrassia para mantenerse informada. Para conocer más sobre las actividades de la Corrección lee la sección correspondiente.

Los nobles recurren en ciertas ocasiones a las sociedades criminales dormenias de su zona para llevar a cabo operaciones adicionales a nobles de otras zonas o incluso provincias. Suelen llevar a cabo pagos muy importantes para garantizarse una lealtad que no se puede conseguir de ninguna otra forma.

Existen algunos cuerpos de espionaje con cierta trascendencia en Dormenia que merecen estudio adicional.

## Espías de Su Majestad

Se trata de un cuerpo u orden de espionaje secreto. Sus funciones incluyen ser el último cuerpo de acción, protección e información del rey de Dormenia. Se trata de un cuerpo reciente de elevadísima eficacia.

## Historia

El cuerpo de espías fue creado por Neldar III con la complicidad de alguno de sus ministros. La elección de los miembros fue minuciosa y muy detallada. El cuerpo permanecería oculto hasta el que Neldar III o sus sucesores lo requirieran.

El motivo por el que el monarca decidió contar con un órgano de último recurso fue que se sentía demasiado controlado por la Corrección y los ministros, y si bien sentía que los tenía bajo su control deseaba que sus descendientes pudieran contar con este último recurso.

Se espera de los miembros de este cuerpo que enseñen sus conocimientos a uno de sus herederos de forma que la saga se mantenga.

## Funciones

Se trata de un cuerpo cuya función única es servir al monarca de Dormenia en la tarea que este requiera. A este respecto cuentan con un entrenamiento muy amplio y están preparados para cualquier forma de conflicto.

No obstante dado que el Rey tiene amplias y poderosas herramientas a su disposición el cuerpo de espías existe solo para efectuar tareas específicas en las que todos los demás han fallado o son inútiles. Se incluyen las siguientes:

-Cese de los ministros. En caso de que los ministros pretendan dar un golpe de estado al monarca este podría recurrir a su cuerpo de espías para que ejecutaran a las cabezas visibles del movimiento.

-Acciones contrarias a la Corrección. El sumo corrector mantiene una vigilancia extrema sobre Su Majestad puede querer romper en un momento dado.



-Información fiable. De la misma forma el Rey puede sospechar que sus fuentes de información están conspirando contra él. Este órgano le daría una última visión fiable.

## Equipamento

Los espías de Su Majestad no cuentan con una equipación específica, y se espera que obtengan lo necesario para el cumplimiento de sus misiones de forma autónoma y sin llamar la atención. No tienen cuarteles ni lugares de entrenamiento específicos, y compensan estas carencias con una diversidad y entrenamiento excepcional.

## Entrenamiento

No existe un entrenamiento formal para este cuerpo: sus integrantes se cuentan con los dedos de las manos, y cada cual sigue su propio entrenamiento. Estos son completamente diferentes, pues se espera que cada uno de los miembros tenga talentos que complementen los de los demás. Sí se espera que todos tengan unas facultades mínimas en ocultación y combate, así como unas facultades mentales destacadas.

Sí hay una constante en el entrenamiento de los espías: todo él es exagerado y demencial. Los miembros del colectivo tienen sus personalidades deformadas por este a cambio de una efectividad en sus tareas que ni la misma Corrección puede emular.

## Métodos

Los miembros de este grupo amasan entre todos una descomunal cantidad de habilidades. Cada uno de ellos tiene entrenamiento específico de forma que como grupo complementen sus faltas, de forma que juntos son capaces de superar tareas extremas.

Particularmente todos tienen un entrenamiento importante en ocultación, combate, agudeza mental y criptografía.

Los métodos de transmisión de la información son especialmente importantes en este grupo. Las órdenes para las diferentes misiones son transferidas mediante cartas codificadas de aspecto inocente que esconden en su interior mensajes secretos que deben ser descodificadas de hecho con ayuda de otras cartas al grupo.

Este mecanismo tiene un punto débil: las cartas tienen un tamaño muy notable, a veces sospechoso para una comunicación normal.

## Asesinos Aglacianos

Se trata de una organización secreta que originariamente consistía en un grupo de asesinos a sueldo. La familia Aglazor los incorporó en su familia como método de espionaje y protección secreta. En la actualidad su función ha mutado.

## Historia

Esta organización es anterior a la propia existencia de la familia Aglazor. Se trataba de una comunidad de asesinos a sueldo sin ningún respeto por los métodos empleados. Cobraban una cantidad de dinero estipulada por un asesinato, y lo ejecutaban sin remisión.

La familia Aglazor compró a este colectivo al completo antes de su ejecución, y si bien no tenía conocimiento de su naturaleza exacta la utilizó una y otra vez con fines políticos y para protegerse de mercenarios contratados por miembros de otras familias. Esto facilitó su ascenso fulgurante.

La organización mantuvo cierta independencia, no obstante, y aceptaba contratos por su cuenta además de mantener una financiación propia. La familia fomentaba esta forma de actuar para que el cuerpo no perdiera la costumbre en tiempos de paz.

El tamaño de la organización se ha visto muy mermado en el último siglo, si bien mantiene algunos sujetos entrenados. La mayoría de ellos son mujeres nobles que la familia Aglazor utiliza con propósito de espionaje.

## La sonámbula

*Planteamiento: Una noble Aglazor recién casada ha matado a su suegro en un viaje de su esposo, un mes después de casarse. Ella dice que se despertó cuando la detuvieron.*

*Nudo: Hay testigos del asesinato y pruebas muy fiables. Fue su cuerpo la que mató al noble, pero, ¿qué fuerza misteriosa está detrás de este asesinato?*

*Desenlace: Los personajes jugadores pueden verse intrigados por este enigma. Por cierto, esta aventura funciona mucho mejor si la noble sonámbula es un personaje jugador.*

## Funciones

En el año 472 los asesinos Aglazor efectúan asesinatos solamente bajo las órdenes de la familia. El cónclave familiar ni siquiera tiene segura cual es la estructura de esta orden, pero sí como comunicarse con ella.

Algunos miembros de la familia reciben entrenamiento de la orden y adquieren un conocimiento superior de fineza física y mental que les permite obrar como espías al servicio de la familia.

## Equipamento

Los precios que la organización cobra por una intervención son desorbitados, de manera que no existe límite a lo que pueden llegar a utilizar en una misión. A su disposición están las mejores espadas, las herramientas más finas, y como no, los venenos más letales.

La organización suele realizar sus compras en Harrassia, donde no llama la atención de posibles investigaciones de la Corrección u otros organismos.

## Entrenamiento

En el año 472 ningún miembro de la organización es externo a esta. Los candidatos son reclutados y entrenados por los miembros anteriores, y entre las habilidades impartidas se encuentran muchas físicas, como la ocultación y el combate, pero también algunas mentales como la oratoria. Muchas de estas actividades son disfrazadas de otras socialmente admitidas, como esgrima o artes.

## Métodos



Aunque la organización no tiene preferencia por un método u otro y puede ser especialmente creativa, los métodos más comunes son la ejecución por sorpresa mediante cuchillo o espada, o el envenenamiento.

Debido a que la organización siempre actúa en solitario sus actos no son del todo discretos, por lo que su uso ha quedado muy mermado en la actualidad.

Existe una leyenda que dice que muchos miembros de la familia están entrenados de una forma secreta y subconsciente, y que ni ellos mismos saben que son asesinos Aglazor latentes. Sus capacidades serían despertadas durante el sueño gracias a algún tipo de hechicería o influencia de dioses oscuros. Es posible que esto sea tan solo una leyenda y que la familia tenga una cierta tendencia al sonambulismo.

## Cuerpo de embajadores Dormenios

Se trata de una organización de espionaje semisecreta no muy disimulada cuya función es informar de las intenciones de las naciones vecinas a Dormenia. En el año 472 se dedicaba exclusivamente a vigilar a Harrassia.

### Historia

El gobierno de Dormenia considera necesario tener vigilados los movimientos de la nación vecina desde que se firmara el primer tratado de comercio con ellos. La embajada tiene un propósito de negociación y pretende afianzar relaciones de amistad, pero además incluye un buen número de personas especialistas en obtener información. Esto ha sido así desde la existencia de la primera embajada.

### Funciones

El cuerpo de embajadores dormenio tiene como función principal obtener información sobre la nación de Harrassia. Si bien la mayoría es evidente debido a que es muy difícil, por ejemplo, esconder movimientos grandes de tropas, se espera que tenga ciertos contactos en el gobierno y que se mantenga informado por los medios que considere oportuno. La embajada es extremadamente autónoma.

### Equipamiento

El cuerpo de embajadores cuenta con casi cualquier equipación que precise, incluyendo la pesada equipación de los guardias de la embajada. No obstante la mayor parte del trabajo no requiere más que un buen oído y pues ligeros.

### Entrenamiento

No existe para nada un entrenamiento oficial para la embajada. El cuerpo está formado por personas destacadas a las que se les ofrece un sueldo nada despreciable. Los candidatos son elegidos uno a uno. Debido a que no es fácil encontrar candidatos para ello en el proceso suelen participar todas las familias e incluso la Corrección.

El embajador no suele ser crítico con este proceso. A fin de cuentas su personal se va a pasar muchos años con él, y están tan apartados de Dormenia que es común que en poco tiempo solo tengan lealtad con él.

La elección del embajador es la más difícil de todas. Es necesario que el candidato asuma una buena cantidad de cualidades y esté dispuesto a mancharse las ropas de polvo y sangre de vez en cuando.

Como es necesario que sea miembro de la nobleza muchas veces esto es directamente imposible, y el cuerpo de embajadores no es todo lo eficiente que pudiera ser. Cuando es así el embajador suele nombrar un líder operativo, situación no del todo deseable.

## Métodos

A lo largo de la historia la embajada ha actuado en Harrassia de múltiples formas. Se espera que estén preparados para al menos las siguientes:

-Espionaje. Sea al nivel de la sociedad que sea, la embajada suele estar preparada para infiltrarse en diversos lugares.

-Sobornos. El cuerpo tiene una financiación muy importante que pueden utilizar con libertad.

-Fugas. Los miembros del cuerpo de embajadores saben que en caso de operaciones contra Dormenia el primer paso sería ejecutarlos a todos. Se espera que tengan preparado un plan de escape.

El cuerpo de embajadores confía más en su poderosa financiación y el permiso legal para inmiscuirse en bastantes asuntos que en la capacidad operativa, dado que Harrassia tiene potentísimos cuerpos de espionaje que normalmente están por encima de esta.

## Más información

*Aquí termina la BETA del escenario de campaña sobre Dormenia. ¿Te has quedado con ganas de saber más? Puedes encontrar mucha más información sobre la Espada Negra en <http://espadanegra.net>, allí encontraras novelas, ilustraciones, información sobre las demás naciones, el reglamento y muchos otros aspectos de este juego.*

*En caso de que tengas alguna duda que no consigas resolver sobre Dormenia, o sobre cualquier otro aspecto del mundo de la Espada Negra puedes plantearla en nuestro foro registrándote en la página web anteriormente citada.*

*Por último, también puedes contactar con los Hermanos Juramentados de la Espada Negra para cualquier consulta, sugerencia o critica directamente desde la web.*

*La hermandad espera.*

