

RAZA DUMMAÏN

***TRIBU CEINHED:** Comarca del Oltáí Hexé (Hilareis).*

Jävargal: Jefe de todas las tribus Ceinhed y general supremo de los ejércitos. Pertenece a la raza dummaïn. Habita en **Hovarod** en el centro del Oltáí en una fortaleza oculta bajo el manto del hexé. Tiene una guardia personal de asesinos muy entrenados y un ejército secundario de haelíot's leibo's. Son sanguinarios en extremo, hasta el punto de practicar el canibalismo. De gran estatura, igualan en fortaleza a los nagüé's sus eternos rivales.

Ratharpar: General de los ejércitos del Kanlurei helado. Frontera con el Hagnel Baraá y Serluth. Su ciudad **Lungsod** es una edificación enorme fusionada con la roca helada y grisácea que se confunde con el entorno cuando las nubes son bajas. Sus huestes sin honor alguno son despiadadas cuando invaden alguna zona fuera de sus lindes.

Docaïn: Regente de **Larfoer**, la ciudad de hexé caliente. Situado en el Ieito fronterizo entre el Baso Hostoz y Destur Hexé en el Èreon Haelíot. Este ceinhedin tiene uno de los más numerosos ejércitos de la tribu, ya que está compuesto por dummaïn's, y morg's que captura o compra a los Oc sus aliados naturales puesto que estos últimos utilizan a los morg's como alimento para sus haemón shetaë.

Arizkol: El navegante, le llaman. Su tribu está situada entre los dos talív's del Hexé en el Timog, bajo la ciudad abandonada de H'Amann. **Dabátur** es su fortaleza, y desde el hárdarid recorre el dagat e invade las otsh saqueando aldeas y capturando tierra adentro haelíot's leibo's para el ejército de Jävargal.

AË ÔRERON: *(Habitan en todo Æreon)*

Arunnor D'Acábrax: Regente del Baso Hostoz. Vive en **Inidas Hárati** situada en la comarca del Oraïn Deith. Los ojos de los hárati debido a la escasa luz de su entorno natural tienen una córnea negra con la pupila amarilla sin iris. De cabellos largos negro azabache todos ellos, tanto hombres como mujeres. De estatura media y complexión fuerte. Es un pueblo arrogante de cazadores y celoso de su entorno. Los guerreros de élite cubren de por vida sus cuerpos y cabeza después del ceremonial de la “impregnación” con armaduras que solo les serán retiradas tras su muerte; cientos de nuevos combatientes desnudos sus cuerpos permanecen de pie con la vista elevada a la espera de la llegada de las “lágrimas” del baso; un acontecimiento que se repetía al final de la cosecha del “thaeder^e (fruta de la lágrima)”. Cada nueva floración el baso literalmente llora gotas de un líquido que al contacto con la piel la endurece y troca su tonalidad con iridiscencias dispares. Es por ello que desde ese momento el cuerpo es cubierto por siempre. Solo el rey puede mostrar tal cualidad corporal.

Darid Dasghá: Gobierna el reino mediano de A[^]Dargré del Vast Teren Timog que pertenece a la comarca del Deírwer Ecéan. Es un suldathyn que abandonó la disciplina naraidíth junto a los de su estirpe para independizarse, pero nunca dejó de combatir al lado de los suyos. De estatura media-alta, pero musculoso gracias al entrenamiento constante en el manejo de la espada y la monta. Cabellos negros, largos y trenzados. En el combate es irreverente con sus enemigos, no mantiene, al igual que sus hombres una ortodoxia ni orden militar, más bien deja la responsabilidad a cada cual en la lucha.

Diphrank: En las tierras del Landaës Magal vive un pueblo de por sí pacífico y ajeno a las guerras de Æreon gobernado por Diphrank. La filosofía del rey era la más curiosa de todo Æreon. Todos los habitantes (dummaîn's) solo llevarían un nombre para su identificación, los pueblos o aldeas no serían conocidas tampoco con ninguna denominación, de ahí que la villa más grande de todas carezca de ella; ni siquiera disponen de una gran fortaleza para la defensa y apenas un pequeño ejército mal entrenado. Sin embargo el rey sabe aprovechar muy bien la pertenencia al Ôron.

Doexy Shen: Es la mayor de las tres arékrig's de la saga Shen. Vive y gobierna en **Talt** situada en la comarca del Laídaus Hagnel Tiaë Krig junto a su consorte Ferankraél; un thodrien. El físico de esta krig denota la preparación extrema para todo tipo de luchas. De mediana estatura, cabellos negros muy abundantes y ojos del mismo tono. Ella es siempre la primera en entrar en batalla y en ocasiones arriesga demasiado por ser tan impulsiva. Maneja la espada, el arco, los zingur's y cualquier objeto punzante como el mejor guerrero. Su ejército está compuesto únicamente de arékrig's como ella.

Edroph Yondel: Mago soberano de **Hexereíld Naith** en la tierra del Talam Draíochta que pertenece a la comarca del Eyshastaé Íe. La élite ereíld en su mayoría son magos aunque también dispone la ciudad de un ejército regular formado por voluntarios de todo Èreon y habitantes originales. Físicamente los ereíld son dummaín's normales, pero los hombres carecen de pelo desde su nacimiento, sin embargo muestran **unas barbas** largas y abundantes. Aunque están entrenados para la lucha convencional suelen utilizar como arma principal su ázuri (cayado) y las heyrë's aür como montura cuando son necesarias. La magia ereíld tiene varios niveles de poder: la magia aür (dorada) es la más poderosa que puede desarrollar un mago ereíld, en segundo lugar la leñem (blanca), después la deírag (roja) y por último la ithy (negra).

Erózsas Sashera Shen: Hija de Doexy y Xarin Sabác, aunque criada y adoptada por el rey Thodrien Ferankraél. Es la heredera de Talthodrien. La última Shen de la saga es una arékrig que a pesar de su juventud muestra unas dotes para el combate muy superiores a las de su madre. Su estatura mediana pero de gran complexión es lo que hace que esta joven muchacha pueda competir con cualquiera. Su cabello es una mezcla de tres tonalidades sin duda heredada de las tres hermanas Shen. Puntal esencial en el Ôreron ya que además de comandar el ejército krig, también están bajo sus órdenes el contingente de Thodrien's entrenados por su madre y los nagüé's.

Fanderar Farak Dun: La ciudad de los suldathyn's, **Araidil Naith**, en plena llanura del Lyubaïm Morg's sería un desierto sin vida si no fuera por los naraidíth's que a su llegada a la comarca del Eináth Teren acabaron con miles de morg's liberándola y tomando posesión. Al frente de ellos está Fanderar, heredero del reino naraidíth. Al igual que Darid Dasghá su entrenamiento para la lucha a lomos de sus faraghis es total. Pero a diferencia de este, el orden y la disciplina en el combate es su doctrina. Las tropas de suldathyn's mantienen un equilibrio a la hora de escoger a sus guerreros de élite. Deben ser atléticos, de cabellos largos, y de una alzada similar. La vida de un suldathyn es corta; los jinetes de más edad o más castigados por las batallas suelen ir en vanguardia siendo los primeros en morir. Así lo han hecho desde siempre.

Felheal Priu Hena So'x: Los guerreros inmutables se les denomina a los Nhox. Dicho apelativo se debe a que cuando entran en batalla jamás profieren una sola palabra, ni queja si son heridos, ni grito cuando golpean. Así han sido entrenados desde que arribaron al Vast Teren Timog y se establecieron en **Ereda Priu Hena** su bastión y que debe su nombre a su rey Felheal. Son guerreros de piel parda, cabellos largos alisados recogidos, ojos oscuros, muy fornidos y de una alzada considerable. Dominan un gran territorio en el Ieito ereno, sobre todo el Almuïn del Deírwer Eceánn que se halla en la tierra de nadie situado entre tres comarcas. Son muy sanguinarios cuando entablan combate, ya que no cejan en su furia hasta que aniquilan a todos sus enemigos, matando también a los prisioneros o heridos a los que consideran una carga inútil.

Haraës Faldrium: La inhóspita región del Dunarehy acoge a este dummaïn que supo adaptarse a la perfección a tan arduas tierras. **Fasgoth**, la ciudad de los pahentás que en principio diríase que sienten predilección por fomentar la paz entre las gentes de Èreon está situada en la comarca del Arút Enêglogh está oculta a ojos indiscretos ya que no hay forma de llegar a ella sin la ayuda de alguno de sus moradores. No se caracterizan los pahentás por ser grandes guerreros ya que dedican su vida al estudio del mundo, pero tienen un don que les hace invencibles en batalla: pueden alterar el entorno en el que se hallen en cada momento con solo desearlo provocando con ello que en numerosas ocasiones el enemigo sea derrotado sin

saber como ocurrió. Su aspecto es menudo, siempre encapuchados, con barbas y adornos colgantes en la cara así como algunos símbolos grabados en ella que identifican al linaje al que pertenecen.

Hulvaré Pherrot: En Èreon hay dos clases de etnias bárbaras de similares características: los del Hilareis (nagüé) y los del Timog (moáren). A estos últimos pertenece el rey Hulvaré. La diferencia de tamaño entre ambos es enorme pero no así su sed de sangre cuando combaten. Los moáren's de **Lasinga'am Lür**, así se llama su fortaleza y su reino, son dummaîn's de talla media, pelo muy corto o extremadamente largo, grandes ojos, cuerpos musculosos, de piel blanquecina debido a que son guerreros que suelen luchar entre las sombras de la noche ya que al habitar también bajo el Dunarehy con el paso del tiempo se acostumbraron tanto a la oscuridad que su eficacia en la batalla es máxima sin la luz de Ésonsel.

Ïnivâm aë Noredan: Un dummaîn un tanto misterioso es este personaje en Èreon. Lo único que se sabe de él es que convive y comanda los ejércitos de los haemêin's del Baruck Hemon en la comarca del Laïm Lyubaïm pese a no pertenecer a esa raza de hombres menudos. **Mainraé Sehas Tiaë** es un fortín inexpugnable en donde habita Ïnivâm junto a los haemêin's. Antes de asentarse definitivamente en Mainraé, deambulaba por Èreon en busca de aventuras y lances de los que poder sacar provecho junto a sus inseparables camaradas: Harsiner e Ívawan, dos hermanos gemelos que lo protegen como guardia personal. Tras un encuentro con una patrulla de Argarenhiot's en la que casi resultaron muertos los tres; fueron salvados por los haemêin's y en agradecimiento ofrecieron sus servicios de por vida ganándose la confianza de los menudos hasta el punto de que Ïnivâm fue nombrado sucesor de Tumarg el sabio superior del consejo para regentar al pueblo haemêin.

Micerei Nybeg Ynder: La ciudad de los histeím se encuentra en el Olfan de Èreon, no es casualidad que el grande entre los grandes del Ôron sea Micerei Nybeg. La situación de su reino, paso obligado hacia los continentes erenos, forjó a este dummaîn con un fuerte carácter y gran inteligencia para el combate. Adiestrado por los mejores maestros en la estrategia

militar, don de mando en su malograda ciudad Ael Orás Emarei y magia deírag por Edroph Yondel no tardó en destacar en la gran alianza de los reinos libres asumiendo el gobierno de la misma en las situaciones más delicadas. Tiene uno de los ejércitos más poderosos y mejor preparados del mundo ereno, cuenta también con los faraghis más veloces de Èreon gracias a la mezcla de razas puras y los hechizos de vigor que desde su nacimiento reciben los brutos. Con una alzada media-alta, pero con gran preparación física, desde su nueva ciudad **-Orás Histeím-** vigila y guarda los cinco horizontes de Èreon.

Míkvelgar Khul^Darshag: Nació para ser un guerrero nagüé, pero la tragedia le golpeó siendo un niño todavía. La invasión Ceinhed con el fin de someter a los suyos fue el detonante para que Míkvelgar se convirtiera en el ahary de su pueblo y azote de sus enemigos. **Dorlüm_Har** es la gran fortaleza nagüé oculta en las alum's del Hagnel Baraá Hemon entre la comarca del Laídaus y el Oltaí con su gran gaêrtha en el centro de la misma adornadas sus gigantescas faldar's con miles de cráneos como aviso a cualquiera de que la hostilidad hacia su pueblo se paga muy cara. Los nagüé's del Hilareis son enormes en tamaño puesto que llegan a duplicar la alzada de cualquier dummaîn; de una fuerza extraordinaria, carecen de vello en su cuerpo tatuado con la historia de cada víctima caída bajo su hacha. Su disciplina en el combate contrasta con la anarquía que muestran cuando su furia los descontrola por completo.

Pamhe-Litcká Shen: Reina las tierras del mismo nombre ubicadas en la comarca del Siateí Tiaë Ardug. Un pequeño fortín es su hogar desde que llegó a esas tierras. Es la hermana mediana de las tres arékrig's de la saga Shen, aunque no ejerce como tal, ya que dedica su vida a su gente: los orlorad's, apátridas en busca de un lugar donde rehacer sus vidas, pero si es necesario gracias a su preparación toma las armas y lucha como una auténtica krig. La premonición es el don con el que convive desde su infancia. Su cabello cobrizo y el iris rojo de sus ojos le otorgan una belleza simpar.

Syrmér Vig Kaleïn: Al principio Syrmér solo era un campesino dedicado a sus labores de labranza en el reino de Sam Kadunud situado en la comarca del Eyshastaé Íe. Pero las interminables guerras contra las bestias beth's hicieron que tomara

la responsabilidad en la defensa de **Kadurnur**, la ciudad y fortaleza de este dummaîn que supo ganarse el título de rey como el único verhandith de su pueblo. Con él comenzó la saga Kaleîn.

Tarathor aë Saeséru: La tierra de Eídeler no es un reino dummaîn convencional. Está habitada por los saeséru's. Una sociedad que dedica su tiempo al cuidado de la lleaï y estudio de la misma. Son expertos en cualquier tipo de utilización de los basos, tanto en medicina como alimentación. Tienen absoluta conexión con la fauna gracias a su carácter pacífico y amistoso. No viven en ciudades ni fortalezas. Su hogar se encuentra en los hagäsh's gigantes aprovechando las oquedades de sus troncos. Pero si su paz se ve turbada por algún conflicto, gracias a sus conocimientos pueden volver en contra de sus enemigos a la propia lleaï.

Thenäi Roé Shen: La tercera hermana y la menor de las tres de la saga Shen que ocupó la tierra de la comarca del Deírwer Ecéan que lleva su apellido: **Ang Khan Dar Shen**; pero solo necesitó esta arékrig hablarle al pueblo, porque su virtud en la persuasión en una ciudad en el que el desorden imperaba por doquier fue determinante para establecer un período de paz y prosperidad. A pesar de que al igual que sus dos hermanas está entrenada para ser una arékrig nunca ha utilizado sus habilidades de lucha. Sus cabellos rubios y ojos de igual tonalidad le hacen competir en belleza con cualquiera de las demás Shen.

Thiriz Darekor: A orillas del Dagat Aredeth en un pequeño baso de la comarca del Teuvêt Háiruf y la tierra mágica en el Ieito de Èreon se encuentra la fortaleza de **Andraë** de la que este dummaîn es rey por derecho propio, ya que de todos los Ôron es él quien en más ocasiones se ha enfrentado a la horda Oc-Krahna impidiéndole el paso hacia otras regiones más al Timog. Su pequeño ejército es de los mejores preparados para cualquier tipo de lucha, puesto que por la situación geográfica en la que se encuentra su reino, las escaramuzas son constantes. Thiriz es un guerrero de condiciones físicas extraordinarias además de un gran camarada para sus aliados. Su envergadura es notable; de cabellos largos, trenzados y oscuros, siempre

abandona el último la batalla cuando todos sus soldados están a salvo. Esa actitud le costó perder la visión de uno de sus ojos que siempre oculta con una tela menuda que grabada tiene el emblema de su estirpe.

Xarin Sabác: Es el promotor principal en la fundación de la alianza del Ôron. Con el tiempo su dureza en el combate le valió el apelativo de Aë Tharus (El cruel). De estatura mediana y complexión delgada pero atlética gracias a su entrenamiento en las artes del Harmú Alk (lucha ancestral cuerpo a cuerpo). Vive en el Hilareis de Èreon, en la comarca sin nombre. **Alkerat**, su reino, linda con los montes del Baruck Hemon y el Hexé. No tiene ninguna habilidad en especial en el manejo de las armas ni poderes mágicos que le hagan destacar respecto de los demás pero sus dotes de mando y férrea disciplina han hecho que Xarin sea el icono, un ejemplo a seguir del mundo libre en la guerra contra el roerür.

Yoshak Nâfar Türok: La vida de este dummaîn ha pasado por innumerables etapas, a cual más trágica, desde su infancia. Sin patria ni hogar, fue acogido y entrenado para la guerra por los nagüé's del Hilareis y con el paso del tiempo los méritos y la sangre real que corre por sus venas marcaron su destino cuando definitivamente se estableció en la tierra de Türok fundando la ciudad y reino que lleva su nombre **Orás Yoshak**. Sanguinario como los nagüé's, con la sagacidad de las krig's, lúcido en la batalla al igual que los suldathyn's, este Ôron tiene un papel muy relevante en la alianza.

MERCENARIOS

Earek: Es un dummaîn que domina las hordas de criaturas beth's. Su "reino" es **Goderás Beth's**, en la comarca del Doë Maêdor, antigua región del Timog ereno gobernada durante muchos hairhun's por dos reinos de dummaîn's (Ael Orás Emarei y Hexereíld), que fueron invadidos, destruidos y expulsados de allí por las bestias antes de que Earek tomara el control sobre ellas. Se vende al mejor postor.

Athedam: Hermano de Earek. Vive en la misma Goderás y se encarga de recorrer Ëreon reuniendo los nuevos rebaños beth para conducirlos hasta su tierra y domesticarlos.

SEMI-DUMMAÏN

RAZA DAGATER

Phéranor Duredeil: El único de los Ôreron que desarrolla su vida entre las profundidades del dagat y la tierra firme. Bajo el baso del Neí Ileür en un gigantesco y profundo méher se ubica **Hastelen Aë** la ciudad de los dagater's. Dominadores de los jorfraïn's como cabalgaduras, el pueblo de Duredeil controla todo el Timog líquido de Ëreon. Son una mezcla de dummaïn's y seres del dagat, con el cuerpo escamoso suave en algunas partes y azulado, bien proporcionado y musculoso, membranas en sus dedos (pies y manos), pequeñas agallas, y aleta caudal menuda y plegable a la par que órganos humanos, una pequeña nariz y oídos, con colmillos pronunciados y una estatura considerable. A pesar de su condición pueden vivir en tierra firme siempre que se halle próximo algún méher o harem ash. Son enemigos acérrimos de los anoitás de Rundur el dominador de las danluras geimud's.

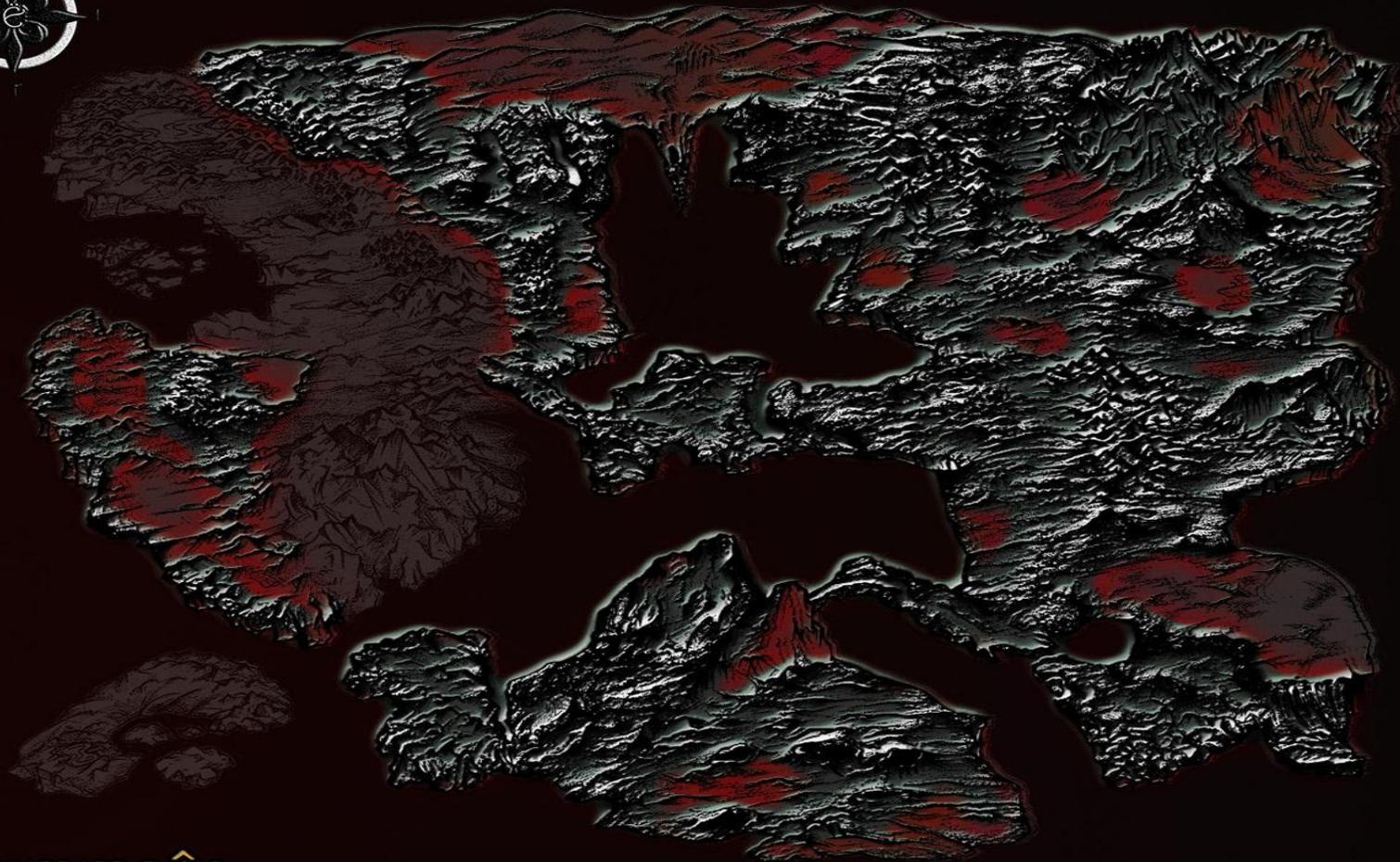
RAZA NITBÉ

Saruben Harrubax: En la comarca del Oraïn Deith en una superficie extensa de baso y laídaus se halla una ciudad: **Newen Nitbé** morada de la peculiar raza de los nitbé. Su peculiaridad estriba en que cada tercer plenilunio cuando tiene lugar el háricid de las dos lunas rotas de Ëreon, los nitbé, en tres ciclos que duran varias edades, mudan de forma dummaïn convirtiéndose en lo que ellos mismo llaman “medhoré's”: Sus cuerpos aumentan de tamaño, triplican su fuerza, sus rostros

cambian, sus cabellos crecen, dos afiladas astas coronan sus cabezas y sus colmillos se agrandan. Este cambio dura hasta el siguiente plenilunio para volver a su aspecto dummaîn nuevamente. Pero únicamente el líder posee el don de leer en las almas de los demás. Después durante tres jornadas duerme en soledad el dolor de las almas inquiridas. Son guerreros magníficos gracias a su fortaleza física, pero debido a su transformación necesitan constante alimento, lo que les ha hecho ganarse la fama de devoradores insaciables, sobre todo de carne del tipo que sea.

RAZA SVERIATHOR

Los sveriathor's, conocidos como los Doës haemón tiaë Baso, son hechiceros de magia lysero'd (de la naturaleza) instruidos en la paz y la bondad que viven ocultos en algunos de los basos de Èreon aislados del resto de habitantes del mundo. Comparten su entorno con los torel narek's, criaturas dóciles que les sirven de animales de carga, transporte y compañía. Su vida está dedicada al estudio de la naturaleza. Su aspecto físico no varía mucho del de cualquier dummaîn de mediana estatura, salvo porque sus orejas son puntiagudas, tienen seis dedos en manos y pies, su cabello es muy abundante y su boca se asemeja a la de un felino.



Dummaîn