

## INFORMACIÓN GENERAL DE LOS PAÍSES

### **Anudor** – *El abismo de los infiernos*

Llegados de la más profunda tiniebla, seres oscuros, malignos, siniestros, han establecido su dominio en las costas occidentales de Aurediam para controlar el mundo, para dominarlo y sumirlo en la más profunda tiniebla.

Su líder principal es el príncipe Somboron.

### **Bradar** – *La ciudad de los mecanismos*

Aislados en su isla, los pequeños inventores crean fantásticas máquinas que les hacen la vida mucho más fácil aunque de vez en cuando hay que salir corriendo y desalojar alguna zona de la urbe: cosas del progreso.

Su líder principal es el maestro Yunque.

### **Ceirana** – *El principado negro*

El príncipe oscuro subió al trono tras la sospechosa muerte de su padre. Con mano de hierro controla al ejército y sus sueños se extienden más allá del Arbonur.

Su líder principal es Ser Egan.

### **Darenia** – *La región de los jinetes*

En las llanuras orientales, los caballeros han creado un reino de justicia y honor donde la palabra dada es ley y la justicia es reverenciada.

Su líder principal es Ser Gamrak.

### **Esalia** – *El bosque encantado*

En la confluencia del río Verena con el río Iniar hay árboles dorados iluminados siempre por estrellas caídas. Los pocos viajeros que cruzan bajo sus ramas hablan de una belleza sin igual.

Su líder principal es el rey Roble.

### **Gambar** – *El nido de las serpientes*

En el cálido sur, los escamosos comienzan a levantar el vuelo. Tras eones de arrastrarse por el suelo, una raza inteligente comienza su reinado.

Su líder principal es el rey Rojo.

### **Iriacana** – *La ciudadela nocturna*

En las profundidades de la montaña los siniestros elfos desterrados por sus primos del bosque han creado un reino oscuro donde el día no amanece.

Su líder principal es el príncipe Concolor.

### **Isil** – *La puerta de los cielos*

Para aquellos cuyo ideal es la bondad, la justicia y la luz existe un reino donde la vida florece bajo estas únicas directrices. Guerreros con espadas de fuego lo hacen posible.

Su líder principal es el príncipe Ardiel.

### **Kordek** – *La fortaleza de las rocas*

Los arquitectos sin igual de la raza alpina han creado un bastión inexpugnable en las montañas meridionales. Allí excavan la roca para extraer sus tesoros.

Su líder principal es el rey Granito.

### **Linde** – *La torre lejana*

En la península boscosa, una torre misteriosa que aparece y desaparece en la bruma, se dice que hay una comunidad de magos que estudia la magia más poderosa.

Su líder principal es el maestro Tindome.

**Magkar** – *La isla de los perdidos*

Curtidos por el mar del Norte, los salvajes piratas dominan las rutas marítimas. Para ellos su libertad es el bien máspreciado (junto con el oro de los saqueos, por supuesto).

Su líder principal es el capitán Tiburón.

**Obronk** – *Las tierras bárbaras*

En las colinas septentrionales, las tribus bárbaras continúan su existencia como llevan haciendo desde la antigüedad. Sólo los más fuertes sobreviven en sus luchas internas de poder.

Su líder principal es el caudillo Kan-tu-gam.

**Tarena** – *La floresta gris*

En los bosques meridionales, habitan seres que protegen sus caminos, invisibles salvo para una atenta mirada. Para los despistados sólo el canto de los pájaros es audible.

Su líder principal es el rey Azor.

**Umurak** – *La espina negra*

En los pantanos del río Iniar, se alza una esbelta torre negra fruto de la magia oscura y del poder del gran rey liche. Guerreros óseos y animales pétreos protegen las ciénagas de incursores no deseados.

Su líder principal es el príncipe Húmero.

**Zadar** – *El país de la seda*

En la desembocadura del Argelar, la gran ciudad de los mercaderes sobrevive pese a la cercanía de los tiranos. Riqueza y hermosura conviven armónicamente en sus calles.

Su líder principal es el califa Subu fem Kuha

## POSICIONES CONOCIDAS DE LAS TROPAS

### ANUDOR

D27 Somboron (De, m), Erion (De, m).

Preparando un réquiem.

### BRADAR

E'6 Yunque (Gn, m), Tenaza (Gn, f)

Iniciando el procedimiento.

### CEIRANA

D19 Ser Egan (Hu, m), Mor Ferag (Hu, m)

Oteando el horizonte.

### DARENIA

V27 Ser Gamrak (Hu, m), Mor Aldar (Hu, m)

Ensillando los caballos.

### ESALIA

N28 Roble (El, m), Acacia (El, f)

Preparando el baile.

### GAMBAR

F45 Rojo (Dr, m), Negro (Dr, m)

Siseando respuestas.

#### IRIACANA

G34 Concolor (Ws, m), Yagurandi (Ws, f)  
Analizando posibilidades.

#### ISIL

J8 Ardiel (An, m), Fimriel (An, f)  
Entonando un aria.

#### KORDEK

X41 Granito (Dw, m), Esmeralda (Gn, f)  
Encendiendo la fragua.

#### LINDE

F'19 Tindome (Hu, m), Airiel (Hu, f)  
Trazando el esquema.

#### MAGKAR

S4 Tiburón (Og, m), Anguila (Og, f)  
Levad anclas, boquerones.

#### OBRONK

W12 Kan-tu-gam (Tr, m), Sim-tu-der (Og, f)  
Golpeando los escudos.

#### TARENA

Q37 Azor (El, m), Lechuza (El, f)  
Tensando arcos.

#### UMURAK

Ñ20 Húmero (Es, m), Falange (Es, f)  
Tabaleando falangetas.

#### ZADAR

M13 Subu fem Kuha (Hu, m), Iria fem Subu (Hu, f)  
Subiendo la persiana.

#### NOTAS GENERALES

Para una mejor organización del material que se va a ir suministrando.

- La versión de las reglas será la 10.x. Conforme se vayan corrigiendo, se indicará qué reglas cambian y se pasará la versión corregida. Empezamos ya con la 10.2.
- El turno que se manda llevará:
  - un turno general
  - un mapa si cambia con respecto al anterior
  - un turno particular
- Los turnos que se envíen irán con su número respectivo; empezamos con el turno 0. La respuesta se ruega que se envíe con el mismo nombre y número seguidos de una R en formato odt, rtf o doc (o uno que lea bien LibreOffice y que no me genere mucho trauma de corrección y me permita copiar y pegar bien).
  - Así, recibiréis los siguientes archivos:

- aurediamXX.pdf (el mapa si es necesario)
- generalXX.pdf (el turno general)
- paísXX.pdf (el turno particular)
- crisis10Y.pdf (las reglas si cambian).
- Y deberíais enviar:
  - paísXXr.nri

Tenéis de tiempo para la entrega de respuesta hasta el domingo 23 de octubre de 2011 a las 23:59. Los que lleguen después que crucen dedos para que no haya empezado a corregir.

Seguramente alguno se sorprenderá con la cantidad de países. Al final hay más jugadores de los que se esperaba pero no se van a decir sus nombres... ¡Mantengamos la intriga sobre quién lleva qué!

**Advertencia:** no se puede gastar lo que no se tiene así que no se puede hacer una acción que produzca recursos y gastarlos, los citados recursos se tendrán después. De momento, tampoco hay sistema bancario que dé prestamos para poder utilizarlos en el mismo momento. Se seguirá el orden recibido en las acciones correspondientes. Si no hay recursos o es errónea, se saltará a la siguiente. Cuidado con las acciones encadenadas.