

Sus chamanes tienen fama de ser de los más poderosos de Pangea y muchos de los aisdwan tienen suficientes conocimientos y habilidades como para ser considerados iniciados en otras culturas.

Los aisdwan se organizan en pequeñas tribus de no más de quince individuos y suelen vivir en grutas subterráneas en colinas al abrigo de los elementos. Cada cierto tiempo se visitan unas a otras para intercambiar historias, comida y mercancías. Son muy raros los enfrentamientos entre las distintas tribus de aisdwan.

Los ritos que siguen los hombres de hielo para proclamar su mayoría de edad son extremadamente duros. Consisten en guantar con un mísero puñal de hueso durante varios días en las montañas nevadas y cazas un oso sólo con el puñal. Eso sí, se entrenan durante los primeros quince inviernos de su vida exclusivamente para superar la Prueba. Muchos mueren en el empeño pero los supervivientes son unos impresionantes guerreros. Es una forma de selección racial que practican desde tiempos inmemoriales y rara es la madre norteña que no ha perdido uno o varios hijos en la Prueba.

En cierto modo, se puede ver este tipo de control de población como imprescindible en la tundra, donde la comida escasea. Los aisdwan valoran más a la comunidad que al individuo y no pondrán en peligro toda una tribu por salvar una sola vida.

Las medidas en Pangea

Toda la cultura se basa en principios eminentemente prácticos. Incluso contando se habla de una mano cuando te refieres a cinco unidades (en clara referencia a los dedos de los dwan). Los números se utilizan sólo del uno al cuatro. Una "mano de manos" son 25 unidades. Pocos habitantes de Pangea son capaces de contar más allá de eso. Tampoco lo necesitan.

El tiempo en Pangea se mide mediante los fenómenos astrológicos. Hay un sol, que es el que marca los días y las noches. Se habla de un nuevo día o jornada cada vez que el sol aparece por el este de Pangea.

A veces se habla de los días como soles, también. Se denomina latido a un período muy corto de tiempo (de medio a un segundo). Una pluma son dos manos de latidos, aludiendo a lo que tarda en caer una pluma de pájaro de un árbol de varias varas de alto. Otras medidas de tiempo son el nudillo y el puño. Representan el tiempo que tarda el sol en desplazarse la anchura de un nudillo o un puño por el firmamento, extendiendo el brazo. El primero equivale a diez minutos o un cuarto de hora, y el segundo a una hora más o menos, según la época del año. El horizonte suele ser la referencia más fiable utilizada para esta medida. No hay forma de medir los puños de noche, por cierto.

Una cortina de luz celestial, similar a la aurora boreal terrestre, ilumina majestuosa las noches de Pangea. Este fascinante espectáculo nocturno, que se repite una y otra vez desde el principio de los tiempos, es conocido por los pangeanos como la druma. Ocupa una pequeña porción de la bóveda celeste (aproximadamente una décima parte), y es visible si miramos hacia el norte. Su brillo puede ser lo bastante intenso en la vinkana (cuando alcanza su esplendor) como para poder realizar la mayor parte de las actividades bajo su tenue luz. Mientras que en la morkana (cuando llega la oscuridad) es difícil distinguir nada a tan sólo unas pocas varas de distancia.

Al período que pasa desde que la aurora alcanza su máximo esplendor hasta que lo recupera de nuevo, se le llama una druma. Equivale a unos veinte días. Se habla también de media druma, un tiempo difícilmente calculable a veces.

Las razas de Pangea suelen distinguir 3 estaciones: la estación calurosa o del fuego, la estación del despertar, y la estación fría o invierno. Para los habitantes de Pangea un año es el período que separa dos épocas estacionales iguales, es decir, el tiempo que pasa de un invierno a otro, o de una época calurosa a otra. La estación calurosa, cuando el sol castiga con mayor justicia las tierras pangeanas, dura unas cinco drumas. La fría dura sólo cuatro, y la larga estación del despertar que empieza tras la fría, unas siete drumas, más o menos. Con todo esto, un año en Pangea serían unos 320 días. De momento, nadie se ha preocupado de contarlos. Ni falta que les hace.

Las distancias se miden en Pangea por jornadas. Una jornada equivale a la distancia que un humano medio es capaz de atravesar en un día de camino. Equivale a unos treinta kilómetros. Las medidas se realizan en varas, que equivalen a aproximadamente un metro. Las medidas pequeñas se realizan en palmas, el equivalente a diez centímetros. Por tanto, una vara se compone de diez palmas, o de dos manos de palmas. El volumen se mide en tripas, debido a que el líquido se suele almacenar en dichas vísceras. Equivale a unos cinco litros. Una tripa grande es más o menos diez litros, y una tripa pequeña un litro más o menos. La superficie se mide en pieles. Una piel es un metro cuadrado.

Los espíritus de una forma resumida

El *Gran Espíritu*: Es el creador de todo lo que existe. Llegó del Vacío y creó Pangea y dotó de vida a las almas de todos los seres que la pueblan. Es la base de la creación aunque se mantiene apartado de ella para dejar a sus Hijos que desarrollen sus propias vidas.

El *Espíritu Oscuro*: La personificación del mal y la perversión, al que adoran los brujos y que dirige las intenciones más aviesas del Wukran. Se mantiene apartado de la creación aunque teje telarañas de crímenes y elaborados planes para destruir el mundo creado por el Gran Espíritu.

El *Wukran*: La fuente del caos y la corrupción, aunque no es malvado en sí mismo es una fuerza despiadada y desatada de destrucción y muerte y como tal es temido. Es uno de los principales agentes de cambio en Pangea y suele responder a los planes del Espíritu Oscuro.

La *Taga*: Es la semilla del Gran Espíritu, una fuerza elemental de luz y calor que canaliza todo su poder para ayudar a mantener la creación y combatir al Wukran en un conflicto sin fin que deja sus cicatrices en la faz de Pangea.

Los *Ibu*: Son espíritus de animales que han tenido en vida un alma lo suficientemente poderosa para quedarse en Pangea o en la Tierra de las Almas. Son peligrosos por su capacidad de entablar combate físico, aunque no son muy listos.

Los *Kiva*: Son los menores de los agentes del Wukran, pero no por ello menos terribles. Tienen la capacidad de poseer a otros seres aunque no demasiado listos en comparación con otros espíritus.

Los *Morkiva*: Se podría decir que son una versión más poderosa de los Kiva, que además de los poderes de estos pueden provocar rasgos wukranicos y corromper a chamanes para convertirlos en brujos. Son poderosos y temidos.

Los *Jubra*: Son los espíritus de la enfermedad menores relacionados directamente con el Wukran, son terribles porque en una sociedad poco desarrollada traen no sólo la enfermedad si no que lo que esta implica, una casi segura muerte.

Los *Morka*: En una labor natural que nadie parece agradecer, estos seres se encargan de venir a buscar a los moribundos y su aparición presagia siempre un fallecimiento. No sirven ni al Gran Espíritu ni al Wukran si no que son una parte natural del proceso de vida.

Los *Arbian*: Provenientes de la semilla del Gran Espíritu estos espíritus naturales son un reflejo de los elementos y el mundo vegetal. Son los espíritus de los bosques, el mar, el aire, las montañas... Como tales son temibles y poderosos aunque suelen ser poco activos.

Los *Virna*: La base del conocimiento y parte directa de la esencia del Gran Espíritu estos entes son capaces de iluminar y guiar a los seres mortales dándoles una conciencia clara de su entorno, más allá de lo que perciben sus limitados sentidos.

Los *Sava*: Como los Virnas son espíritus de conocimiento y avatares del Gran Espíritu, pero tienen conciencia propia. Son de gran ayuda para los chamanes aunque es difícil implicarlos en asuntos mortales, pese a su capacidad de curar los efectos del Wukran.

Los *Adar*: Son los espíritus de la vida opuestos a los morka, ellos son los que dan nueva vida en los nacimientos y mantienen la fe de los mortales.

Los *Groka*: Por último estos espíritus errantes son los que comunmente conoceríamos como fantasmas. Si un mortal tiene un alma poderosa o un

fuerte vínculo con Pangea es capaz de quedarse en ella o ir a la Tierra de las Almas en su fallecimiento, hasta que resuelva lo que le obliga a vagar por este mundo.

Trama

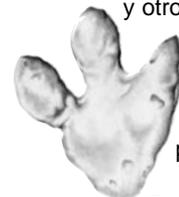
Dada la forma de vida de los aisdwan es necesario que alguien alerte a las comunidades sobre un posible ataque masivo del Wukran, no sólo creen que ocurrirá si no que toda su tradición oral se basa en conocimientos que les prepararan para ese día y relatos que confirman su existencia. Es por ello en las zonas de las Montañas Grises más cercanas a las Tierras del Wukran un grupo de valientes es escogido como vigías que controlan los movimientos de los monstruos para avisar del momento en que se produzca el ataque masivo y que las tribus tengan tiempo suficiente para preparar sus defensas.

Este puesto es un trabajo sacrificado y peligroso, aunque también es un gran honor por lo que significa como labor para la comunidad. Los protagonistas de nuestra historia han sido elegidos por sus excelentes cualidades para llevar a cabo esta tarea durante todo el invierno, donde debido a las ventiscas y los hielos el puesto de observación queda aislado del resto de los emplazamientos habitados. Ellos tendrán que sobrevivir y realizar su tarea, ya que el futuro de todas las tribus y *probablemente de toda Pangea* depende de ellos.

Bienvenido a Pangea, un mundo salvaje, sin reglas ni amos, donde cada paso es un peligro y sólo los más fuertes y astutos sobreviven. Pangea es un continente de recursos sin explotar, de selvas exuberantes, llanuras interminables, de un reino ani-



mal amo y señor de sus territorios, y del comienzo de una era de conquista y de dominio de las razas inteligentes sobre la naturaleza. Sobre su superficie (y por debajo de la misma también) existen una infinidad de seres vivos, unos inteligentes y otros no.



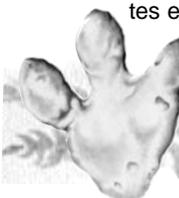
Nos encontramos en Pangea con culturas totalmente prehistóricas que conviven con unas pocas civilizaciones dominantes.

En Pangea, el alma y los poderes mágicos de los chamanes y curanderos son muy importantes, y ¡ay del que los desprecie!. Las amenazas del salvaje Wukran y del siniestro Espíritu Oscuro siempre están presentes en los corazones. Los chamanes, junto a las armas de los mejores guerreros, son los principales bastiones de los mortales frente a sus temidos ataques.



En Pangea, el hierro es sinónimo de poder. Los dwal-dur, celosos guardianes del secreto de la Forja, serían capaces de matar (y después comerse a sus enemigos, según sus costumbres) por recuperar una de sus armas del preciado metal, que les supone ser la potencia guerrera por excelencia de Pangea.

Las culturas de las razas son muy diferentes entre sí, aunque compartan algunos rasgos comunes.



No se conoce la moneda propiamente dicha, e incluso algunas razas desconocen como hacer fuego. La rueda nada más que se intuye, y la ganadería es propia sólo de unas pocas razas, en un mundo salvaje de cazadores y recolectores.

Los Aisdwan (Hombres de hielo)

Como el resto de los mendwan pueden llegar a vivir unos setenta años, su altura también varía entre una vara y media (al raro) a dos varas (una estatura bastante habitual). Su complexión suele ser más fuerte que otros mendwan debido a los rigores en los que sobreviven, pero sobretodo destacan por su resistencia.

Son individuos casi albinos que habitan muy al norte del continente en las zonas más frías conocidas como la tundra, situadas en la frontera con los territorios del Wukran y la zona de hielos eternos. Tienen un característico tono de piel blancuzco o azulado y los ojos grises, y se dice que su carácter es frío como el hielo. Sus cabellos y barbas (que suelen ser muy habituales) son lacios, rubios o blancos.

Tienen un profundo conocimiento de la magia de Pangea en comparación con otras culturas mendwan. El vivir en una zona tan cercana a los territorios del Wukran han obligado a que esos conocimientos les sean imprescindibles para sobrevivir, suelen enfrentarse a criaturas monstruosas y terribles espíritus en más de una ocasión a lo largo de sus vidas.