

## El argrakin

En muchos grakin existe un Consejo, llamado argrakin, compuesto por cada uno de los comerciantes allí residentes, que son conocidos como mengrak. El consejo es el que realmente controla la Guardia, y el que les paga con sustento, armas y diversiones. Para ser considerado un comerciante permanente del grakin hay que haber permanecido en el mismo durante al menos tres inviernos. El argrakin está estructurado en una especie de primitiva democracia donde cada comerciante tiene un voto o más, según su antigüedad en el poblado.

## Tomando decisiones

De cara a tomar una decisión, cada miembro del Argrakin es el poseedor de una serie de votos, representados por rocas ovoidales muy finamente talladas del tamaño de puños, coloreadas con llamativos motivos que identifican a cada miembro del consejo sin lugar a dudas. Son las grukas. Son creadas por un artesano especializado que vive en el mismo poblado, que suele tener una destreza sin igual, necesaria para crear tales obras de arte a partir de un mármol especial. Cuantos más inviernos lleve el comerciante en el grakin, más grukas posee, generalmente una cada mano de inviernos (o sea, cada cinco años) que lleve en el poblado. Alguien plantea una cuestión, y si nadie se opone se lleva a cabo. Si alguien se opone hay que votar. Cada mengrak pone sus grukas en el que ha hecho la propuesta o en el opositor, según desee. Al final, se van quitando las grukas de una en una simultáneamente al opositor y al proponente, de modo que aquel al que le queden grukas es quien tomará la decisión final. La mayoría de los mengrak poseen entre dos y cuatro grukas.

Es un rústico pero efectivo sistema de recuento, que no requiere que nadie necesite saber sumar o contar.

El castigo por la falsificación de una gruka conlleva la expulsión del grakin

de por vida, por lo que los mengrak se cuidan muy mucho de no cometer estupideces. Por otra parte, si a un miembro del consejo se le extravía una o varias grukas, pierde esos votos hasta que el artesano fabrique sus grukas de nuevo. Por ello las cuidan como si de hierro puro se tratase. Una vez al año, en la primera vinkana de la estación del despertar, se lleva a cabo la fiesta de las grukas, donde se otorgan sus nuevas grukas a los comerciantes que cumplan cinco inviernos más como residentes en el grakin.

## El lenguaje

El lenguaje hablado en los grakin es el grak, un dialecto mezcolanza de las lenguas de muchas razas (basado sobre todo en el de las tribus humanas de las llanuras), y que en un principio servía para que los comerciantes de toda Pangea se entendieran entre sí. Ahora es un lenguaje común de comunicación interracial, si bien casi cada raza (o a veces incluso cada tribu) posee además su lenguaje propio.

## Las medidas en Pangea

Toda la cultura en Pangea 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. No demasiados 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.

## El grakin de Aguaclara

El grakin de Aguaclara es el primer enclave permanente conocido con más de una raza viviendo en él. Fue un joven humano y su grupo, que comerciaban con pieles y madera, los primeros que se establecieron aquí. Cuando se percataron de que se podía vivir en esta zona de clima templado y agradable, bien abastecido de agua, bien protegido de las alimañas por sus guerreros y leñadores, y consiguiendo cada vez más riquezas, no se lo pensaron dos veces.

Se quedaron, y la voz se corrió lentamente entre las razas de Pangea. Ursus y su gente fueron sólo el principio. Poco a poco, más y más comerciantes se fueron estableciendo, y con ellos numerosos desarraigados que buscaban ganarse el sustento lejos de sus tribus, trabajando para los comerciantes, consiguiéndoles mercancías, o protegiendo sus existencias.

Se desarrolló un sencillo lenguaje que usaban los comerciantes para entenderse entre sí, llamado grak, y que todos los que se precien de ser comerciantes o hayan pasado una época de su vida en un

grakin conocen. Este lugar rodeado de un pequeño bosque se había convertido en el corazón de Pangea.

Hoy en día, Aguaclara es un gran conjunto de chozas de madera y piedra, con forma un tanto alargada y una distribución bastante anárquica, si bien los puestos y chozas dedicados a la venta de las mismas mercancías (pieles, maderas, armas, etc.) están agrupados. Tiene varias atalayas alrededor, dos de las cuales están ocupadas siempre.

Aguaclara está rodeada de una empalizada de piedra y madera crudamente construida. El bosque ha sido talado para ir acomodando las nuevas chozas de Aguaclara, y el poblado alberga más de tres mil individuos.

### La Ley de Aguaclara

Esa misma noche, los aún pocos comerciantes residentes en el poblado, con Ursus a la cabeza, se reunieron. Decidieron formar una guardia permanente en el enclave, para que todos los comerciantes y visitantes se sintieran seguros. Se promulgó la Ley de Aguaclara, y probablemente la primera de todo el continente... Todo aquel que mate en un grakin será muerto, el que robe perderá sus manos, y los que molesten serán apaleados con justicia implacable.

La muerte o la mutilación aguardaba a todo aquel que perturbaba el orden del grakin. Los ladrones perdían sus manos o garras, los asesinos sus cabezas, y los camorristas recibían tremendas palizas y eran atados a un poste durante muchas jornadas.

Al fin, todos aceptaron que en el grakin, nadie debe molestar a los demás, y que las mercancías

deben respetarse. También data de esta época la creación de la Piedra para proteger las mercancías, y el tributo de los comerciantes para mantener el grakin.

### Trama

Han desaparecido dos comerciantes:

- El memgrakin Doisir un mendwan comerciante de armas y cereales. Llevaba poco en el grakin, una mano y dos inviernos y por tanto solo tenía un gruka.
- Un comerciante hombre de ébano de paso llamado Faor. Que comerciaba con artesanía propia de su pueblo (ébano y pieles), llegó hace unas jornadas acompañado de otro comerciante: Turos.

El principal objetivo de la reunión del Consejo es repartir los objetos que han dejado en La Piedra ya que ha habido varias personas que los han reclamado en propiedad. Entre los que se cuentan:

#### Doisir

- \* 3 manos (15) de hachas de piedra, muy buena manufactura y gran calidad.
- \* 2 montañas de maíz seco.
- \* 1 mano y 2 cuchillos (7) de piedra. Muy útiles, fuertes y resistentes.

#### Faor

- \* 3 manos (15) de jabalinas de ébano. Unas armas excelentes y caras.
- \* 1 montaña de pieles exóticas. Muy valiosas por tratarse de animales lejanos y salvajes, de calidad y belleza.
- \* 2 manos (10) de pequeñas estatuas de animales.

#### Ambos

- \* 3 montañas de un mineral desconocido, que cualquier entendido calificará de valioso por cierto contenido metálico y joyas.

Tras haber pasado un tiempo prudencial desde su desaparición el Argrakin debe tomar una decisión al respecto y por eso ha reunido a todos los interesados con fin de llegar a una solución.

### 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 animal 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 dwaldur, 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 diferentes razas que habitan el continente son muy diferentes entre sí, aunque a veces comparten 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 grakin de Pangea

A lo largo de los tiempos de paz, propiciados sobre todo por los comerciantes humanos, se han creado los denominados grakin. Un grakin es un gran poblado, una agrupación de individuos de multitud de razas, en una zona más o menos bondadosa en cuanto al clima y al abastecimiento de alimentos, que se dedica principalmente al comercio. En ellos han surgido muchos habitantes que se dedican a otras tareas. La mayoría de sus pobladores son nómadas, que llegan al grakin para intercambiar mercancías, y luego parten tras unas pocas jornadas. Otros viven en el grakin permanentemente (salvo viajes esporádicos), bien dedicándose a alguna artesanía, bien escoltando caravanas, bien amasando riquezas y posición, e incluso ganando poder en la primitiva jerarquía del grakin.

### La Guardia del grakin

El grakin posee un cuerpo de guerreros que se dedican a proteger a los mercaderes, sobre todo a los que habitan en el poblado permanentemente. Los viajeros que llegan de fuera a comerciar a un grakin deben desprenderse de una pequeña parte de sus mercancías como pago a los servicios de estos guerreros que les protegen frente a los animales salvajes y los bandidos. Son conocidos como la Guardia.