

## Federation of Sol

### *La Federación de Sol*

Situada en la tercera órbita del sistema Sol está Jord, el antiguo hogar de la raza humana. Pocos planetas pueden rivalizar con la diversidad de climas, estaciones y ecologías de Jord. La mayor parte de su riqueza está causada por su enorme luna, que causa grandes movimientos y corrientes en los océanos de Jord que apuntan a ser la causa de la diversidad de vida y variedad de climas. Buena parte de la órbita de Jord, así como de la de su luna, está salpicada de tráfico estelar de las estaciones orbitales y lunares. Las naves militares, portando el símbolo distintivo del Sol, amarran en las moles de las plataformas militares en la órbita de Jord o en la base naval de Churchill Prima que orbita alrededor del cuarto planeta del sistema.

Los humanos representan en sí mismos la más numerosa y diversa de las especies de la galaxia. Desde el descubrimiento del propulsor de masas, los humanos han partido de Jord para explorar, y han explorado hasta los extremos lejanos del espacio. Los humanos pueden ser encontrados en todas las partes de la galaxia y parecen demostrar la mayor adaptación en intelecto y en aplicación de sus habilidades. Las colonias humanas se pueden encontrar en cualquier sitio, plagadas de esclavos, comerciantes, cartógrafos, exploradores, mercenarios, escolares, peones, mafiosos, científicos, diplomáticos. Está comúnmente reconocido entre los historiadores galácticos que ha sido la diversidad de habilidades de la raza humana el factor determinante para evitar su aniquilación o la extinción.

De los incontables billones de humanos que se extienden por la galaxia, todos cuyos ancestros emigraron del sistema Sol, la mayoría no siente apego o lazos con la Federación Sol de los humanos de Jord. Algunos sienten una tradicional amistad mientras que sólo unos pocos se mantienen leales a las leyes y políticas de Sol. Siendo la última civilización admitida en el consejo imperial, es irónico que el Sol fuese el primero en declarar abiertamente la guerra contra el Imperio decadente. Fue Sol la primera flota que disparó contra el bloqueo de los Letnev en el agujero de gusano de Quann, elevando el pequeño conflicto a la guerra galáctica a gran escala que se conoció como las Guerras del Crepúsculo.

La Federación de Naciones de Sol es gobernada por el elegido bianualmente Primer Ministro, que tiene el control ejecutivo de la economía, presupuestos y ejército. Los poderes ejecutivos del Primer Ministro son controlados por tres casas de gobierno distintas: la Casa de las Leyes, la Casa del Pueblo y la Casa de la Industria. Los cuatro cuerpos de gobierno de la Federación están centralizados y localizados en la gigantesca metrópolis de Nuevo Moscú, ajetreado centro de política, comercio y cultura.

El actual Primer Ministro, Juan Salvador Tao, está preparando una nueva era que él sabe que está evolucionando rápidamente con él. Está ansioso de expandir la colonización de Sol una vez más, especialmente a las viejas colonias de Centauro, Gral y Quann. Sabe que la balanza del poder se está desplazando y que el universo pronto estará de nuevo gobernado bajo un Imperio. El Primer Ministro se asegurará de que su Federación prevalecerá durante la inmediata lucha de poder y la inevitable guerra. Las flotas de los Sol esperan ya para golpear los sistemas vecinos. Pronto el destino de los humanos estará completo, y los lejanos sistemas serán suyos para gobernarlos.



# The Arborec

## Los Arborec

La vieja estrella Farruban es la que más brilla en el sistema Morgallen. Mientras que ilumina a no menos de 26 satélites el único planeta habitable de Farruban es el gigante tropical Nestphar, un planeta con tanta abundancia de vida que casi desafía a ser descrito.

En la primera aproximación a Nestphar un visitante primerizo puede sorprenderse con el vapor caliente que emana de la atmósfera del planeta como una nube polvorienta. Esta nube consiste en cuatrillones de pequeñas esporas vivientes emitidas por las muchas "Flaah" de Nestphar, sus bosques de tamaño de ciudades en la estratosfera. La breve vida (pero continuamente reabastecida) de la presencia orbital de las esporas de Flaah permiten a los Arborec habitar en las estaciones espaciales y astilleros de Nestphar en continua simbiosis con su planeta. Como mejor se traduce el término Arborec para esta conexión vital compartida entre todos los seres vivientes de Nestphar es como "la Sinfonía".

Los Arborec no deberían ser descritos como una raza sino como un ecosistema inteligente consistente en incontables especímenes biológicos, desde la más minúscula espora hasta el complejo organismo hongo de los "Letani".

Cuando viajan más allá del alcance de las esporas Flaah de Nestphar, y por lo tanto fuera de la conexión de la Sinfonía, los Arborec emplean los gigantescos Letani. Físicamente los Letani son los seres vivos más grandes jamás descubiertos en la galaxia (ligeramente más grandes que los "Elephantus" de los Sol), sus cuerpos recuerdan a un hongo con aspecto de pulpo cruzado con una monstruosa planta carnívora. Cada Letani es capaz de llevar independientemente dentro de sí una poderosa instancia de la Sinfonía (y por lo tanto es lo más próximo a un "individuo" en la sociedad Arborec) que puede actuar como un nexo armónico para los organismos Arborec de la proximidad. Todas las naves de las flotas Arborec están basadas en la presencia de al menos un (o de hasta cinco) Letani orquestando la unidad de formas de vida Arborec tripulando las naves.

Una vez que el Letani vuelve al abrazo de la Sinfonía principal de Nestphar, sus experiencias son reconectadas y absorbidas dentro del Arborec, como una cápsula de datos se conectaría a la red.

La admisión de los Arborec en el Consejo Galáctico fue sin duda una de las mayores controversias en la larga historia del Consejo. Un pequeño grupo de razas antiguas - lideradas por los humanos de Sol - protestaron viciosamente su admisión por razones de impedimentos morales.

A pesar de ser indudablemente inteligentes y capaces de manufacturar impresionantes tecnologías, estructuras y una sofisticada flota de naves interestelares, el método de "comunicación" de los Arborec sigue siendo una fuente de gran confusión. Siendo una raza de hongos y materia vegetal, manejando sus propias transmisiones de datos y proyecciones emotivas a través de la Sinfonía, los Arborec nunca han desarrollado una forma de comunicación visual o auditiva (conceptos que, a día de hoy, continúan siendo extraños para ellos).

Los científicos Arborec encontraron la solución a este dilema en la nave mercante de los Sol "Dies Opulen". La tripulación del "Dies Opulen" había sido trágicamente infectada por la plaga Yborin en Maaluk y posteriormente murió en el espacio profundo. Cuando la nave a la deriva fue encontrada por un explorador Arborec se determinó que los cuerpos inertes de los humanos estaban en perfectas condiciones para un ambicioso experimento. Los cuerpos fueron enviados a los más grandes laboratorios en Kushin, cerca de la capital Arborec Phara.

Aquí, células de hongos "Arzuga" fueron conectadas a las redes cerebrales de los humanos muertos. Se esperaba que, creciendo bajo determinadas condiciones, las propiedades de los complejos ácidos de los Arzuga consiguieran unirse con éxito a las terminaciones innatas del cerebro de los sujetos muertos, estimulando lentamente las conexiones neuronales de vuelta a la vida. Tras ello, inyectando estímulos fotovoltaicos en las terminaciones suaves de los cuerpos muertos, los naturalmente activos Arzuga harían a las conexiones neuronales curarse y volver a crecer, reanimando con éxito el cuerpo muerto.

El experimento fue un éxito, y algo que cambió el destino de los Arborec.

Simbióticamente conectados al cuerpo anfitrión, el hongo Arzuga evolucionó en un nuevo ser vivo, uno que los Arborec llamaron los "Dirzuga".

Los Dirzuga fueron el eslabón perdido entre la Sinfonía y la manifestación de la comunicación física de la que carecían los Arborec. Durante las décadas siguientes los Arborec paulatinamente adquirieron cuerpos adicionales (los cuerpos humanos parecían adaptarse mejor y son los más frecuentemente usados, pero cuerpos Letnev, Winnu y Xxcha son comúnmente usados como anfitriones Dirzuga) estableciendo una fuerza diplomática y comercial considerable que ha sido la base de la interacción de los Arborec con el resto de la galaxia.

Los Arborec insisten en que los cuerpos anfitriones de los Dirzuga están vacíos de la consciencia de los individuos. Con una relación cultural ligada al ciclo natural de la descomposición y el crecimiento, los Arborec tienen poca comprensión o simpatía por esos que protestan vigorosamente en contra los cuerpos reutilizados (algunos dicen "esclavizados") de esta manera.

Recientemente a pesar de las objeciones de las razas disidentes los Arborec fueron aceptados como miembros del Consejo Galáctico. La potencial riqueza de alimentos, medicamentos y otros tesoros de Nestphar probaron ser efectivos contra toda objeción.

Mientras que los Arborec insisten en que el conocimiento pasado y las experiencias de los cuerpos Dirzuga no persisten hay algunos que sospechan que los Arborec no dicen la verdad completa. Esos opositores pueden probar muchos ejemplos en los cuales los Arborec han demostrado tener información o conocimiento íntimo de otras culturas, y sería inexplicable de otra forma.

Si algunos recuerdos y conocimientos de los cuerpos muertos son absorbidos por los Arborec, ¿serán las emociones y la ambición absorbidas también? ¿Es posible, incluso quizás probable, que en la digestión de la música de estas vidas alienígenas los Arborec están infectando en consecuencia la Sinfonía? ¿Es por ello por lo que los Arborec han pasado a mostrar interés en colonizar y expandirse? ¿Es por lo cual por lo que están llegando a exhibir signos de duplicidad o incluso agresividad?



## The Barony of Letnev

### *La Baronía de Letnev*

En la más absoluta oscuridad del espacio yace el frío y duro Arc Prime. Su sistema no tiene estrella central, y la falta de órbita definida de Arc Prime ha sido un misterio para los científicos por un milenio. Es una creencia común que Arc Prime está simplemente flotando por el espacio, y que sólo el desprecio de los Letnev por el resto de la galaxia les protege de una colisión fatal. El único compañero de viaje de los Letnev, Wren Terra, brilla como una estrella legendaria en la oscura distancia, mientras que una nube de naves militares envuelve el planeta oscuro como luciérnagas atraídas por un agujero negro.

Los visitantes extranjeros a Arc Prime serán acompañados, bajo una fuerte escolta de cazas, al Cráter de Dunlain. El cráter mantiene la extensa ciudad de Feruc, la única ciudad de Arc Prime localizada en la superficie del planeta. Feruc es un amasijo presurizado de edificios de metal negro, industrias humeantes, almacenes e instalaciones militares. La fina atmosfera de Arc Prime impide la vida en la superficie fuera de las instalaciones presurizadas de Feruc. Como la Baronía no tiene uso para la exigua atmósfera de Arc Prime, emiten libremente la polución de las ciudades e industrias subterráneas a la superficie. Un viaje a Feruc deja una fina capa de residuos negros congelados en el casco de cualquier nave. Es un chiste común entre los mercaderes llamar las naves que vuelven de Arc Prime “Limpiachimeneas”.

Bajo la superficie de Arc Prime, calentado por el núcleo del planeta, el Barón preside la orgullosa y fiera gente de Letnev. Pocos no nativos han visitado alguna vez la capital, Goz, La Ciudad de un Billón, o los otros grandes centros urbanos subterráneos de Arc Prime. Un material gris extraído de una planta orgánica llamada Ao por los Letnev se puede encontrar en cualquier parte de los subterráneos de Arc Prime. Es Ao la que suministra oxígeno a las enormes redes de cavernas, y la planta es mantenida casi con respecto religioso e intimidante por los Letnev.

A pesar de que decenas de miles de cuevas mohosas son utilizadas como granjas por un ejército de máquinas inteligentes, la mayor debilidad de los Letnev ha sido su falta de alimento, de líquidos, medicinas y de vitaminas esenciales. Los antiguos Lazax mantuvieron a raya a la agresiva raza manteniendo un estricto control de sus suministros de comida y de comercio.

En los tiempos del Imperio Lazax, los Letnev lideraron dos rebeliones sin éxito contra el Imperio. Su historia conflictiva justificó una permanente supervisión de Arc Prime y su gente. Los Letnev bloquearon el agujero de gusano de Quann al final de la Era del Atardecer, como protesta por las sanciones y la supervisión de los Lazax. Fue el conflicto de Quann el que inició las Guerras del Crepúsculo y la caída final del Imperio.

Después de que Wren Terra fuese anexado por los Letnev durante los últimos años de la Era del Atardecer, sus colonias allí se habían ocupado principalmente con el crecimiento y suministro de comida para la población de Arc Prime. El comercio posterior con los Letnev consiste principalmente en alimentos, por los cuales los mercantes reciben metales, armas, y los afilados Saimoc – duros cristales usados en minería en toda la galaxia.

El Barón mantiene el orden mediante una estricta burocracia, disciplina, y una cultura militar elitista que mantiene a los más fuertes y más inteligentes directamente bajo su control. Los pálidos Letnev detestan la luz, y a menudo llevan cascos protectores cuando visitan otros mundos inundados de luz brillante.

Las legendarias tropas Letnev sólo son superadas en fuerza bruta por los soldados de élite Tekklar N`orr de la lejana Quinarra. Con el nuevo amanecer de ambiciones dentro de las grandes razas, el incremento del comercio estelar, y el estado actual del Consejo Galáctico, el Barón ha estado preparando en secreto a su gente para el dominio final. El Barón Daz Emmiciel Werqan III tiene una única ambición: convertirse en el emperador a cualquier precio.



## The Brotherhood of Yin

### *La Hermandad del Yin*

Las leyes de los Lazax prohibían estrictamente la práctica de la clonación, la peligrosa ciencia que había llevado a la locura, la enfermedad, y a la caída final de los reinos de Mahact. El emperador castigaba severamente cualquier régimen o científico independiente interesado en este peligroso campo.

Darien Van Hauge, un destacado científico de Sol, había perdido a sus dos hijos en la terrible enfermedad de Fuegogris. Tras su pérdida, había intentado encontrar una cura a su horrible aflicción, y se negó a que ninguna ley pudiese controlar sus acciones. En silenciosa venganza en contra del destino de sus hijos, dejó su empleo con la prestigiosa Clínica Hospitalaria de Nueva Moscú y viajó a la tercera luna de Emelpar, donde en secreto persiguió y finalmente consiguió los antiguos estudios biológicos de los Mahact.

El brillante Darien hizo grandes avances en los años siguientes. Su mujer Moyin contribuyó con los embriones que necesitaba en sus experimentos prohibidos. Con sus éxitos, a pesar de todo, los rumores de su trabajo comenzaron a filtrarse, y un día los esperanzados comenzaron a congregarse a su alrededor, trayendo enfermos y moribundos a su cuidado, aferrándose como última esperanza de que sus descubrimientos los curarían.

El secreto de Darien se acabó el día que un niño enfermo a su cuidado murió. Los enfadados y vengativos padres culparon a Darien de su muerte y contactaron con las autoridades Sol. Esa noche, Darien voló a Jord con su mujer y algunos de sus más devotos seguidores.

Siendo un fugitivo, Darien apenas escapaba de ser capturado una vez tras otra. Para finalmente escapar de las autoridades Lazax, su pequeño grupo se unió a un grupo de colonos religiosos que migraban hacia un nuevo hogar en el remoto planeta de Lael, un lugar de bravos océanos y clima tormentoso. Sus años como fugitivos les trajeron curación y comprensión acerca de la muerte de sus hijos, y Darien y Moyin encontraron la felicidad de nuevo en las huracanadas planicies de Lael.

Pero unos pocos años después, Moyin contrajo el Fuegogris.

Desesperado por salvar a su mujer, Darien empleó todas sus habilidades y su conocimiento prohibido, pero a pesar de todo falló. Antes de su muerte, extrajo un simple óvulo de su útero - preservando la huella genética de sus vástagos no nacidos.

Quemó su cuerpo en la cumbre de las Colinas de Grace, a las cuales habían nombrado así por su hija perdida. A la vez que las cenizas de Moyin volaban en los fuertes vientos, Darien extrajo una piedra de la ladera de la colina con sus manos desnudas y la colocó cerca del fuego. Esa piedra se convirtió en parte de los cimientos del gran monasterio de Lucas, nombrado así por el hijo perdido de Darien y Moyin.

En las décadas siguientes, Darien fue capaz de producir un vástago de un clon del óvulo de Moyin y de su propia semilla. Fue un niño. Clonando al óvulo de Moyin miles de veces, produciendo un niño tras otro con cada vez mayor éxito, Darien se convirtió en un maestro del arte prohibido. A pesar de todo, inexplicablemente, todos los nacidos eran niños, y nunca fue capaz de erradicar la vulnerabilidad al Fuegogris de sus creaciones. A pesar de que era capaz de eliminar el daño letal de la enfermedad en sus "hijos", como él los llamaba, el Fuegogris atacaría a su piel y a sus facciones, deformando a la mayoría de los niños.

Tras la muerte de Darien, sus hijos diligentemente continuaron su trabajo. Ellos continuaron clonando el óvulo de Moyin, que llamaron el "Yin", y continuaron la producción de nuevos "hermanos" de su propia semilla. Con los siglos, el monasterio de Lucas se convirtió en una gigantesca instalación, cubriendo completamente las Colinas de Grace y las planicies cercanas.

La Hermandad, bendecida con las brillantes mentes de Darien y Moyin, creció hasta proporciones gigantescas y renombró su planeta como "Darien". A medida que la Era del Atardecer se acercaba a su fin, la Hermandad empezó a aventurarse en el espacio, estableciendo monasterios en las lunas de Darien y en los sistemas de alrededor.

La Hermandad abandonó hace tiempo toda esperanza de crear una hembra, y en lugar de ello colocaron al Yin como su madre y compañera femenina de sus vidas. A pesar de siglos de trabajo continuado, nunca han conseguido erradicar completamente las señales del Fuegogris. En lugar de eso, los hermanos que son completamente destrozados y deformados por la enfermedad son reverenciados como "Los Bendecidos", y los hermanos que no son afectados por la enfermedad son llamados "Los No Tocados". Los Bendecidos forman los círculos interiores y consejos de la sociedad Yin. Los No Tocados son entrenados como embajadores ante las otras razas y como los soldados de élite de la Hermandad.

En sus carnes, los hermanos llevan el secreto del fuego interior y de la ambición rebelde de Darien. Los más viejos de los Bendecidos, los Hermanos Mayores, entienden profundamente las emociones y las aspiraciones de todos sus hermanos. Unidos y con un mismo propósito, la Hermandad ahora construye una gran flota con la que llevar el legado de Darien y la luz del Yin al mismísimo trono imperial.



## The Clan of Saar

### *El Clan de Saar*

Pocos historiadores discuten que los Saar fueron la primera de las razas conocidas en aventurarse en el espacio, pero lo que permanece desconocido es si fue la necesidad o la curiosidad lo que condujo a la, por lo demás, primitiva raza a tal exploración. Sus costumbres pacíficas y dispersa civilización nunca les promulgó al reconocimiento oficial de los Lazax. Algunos estudiosos los han llamado “la raza olvidada”.

La historia de los Saar es una historia trágica. Los registros históricos están inundados con entradas de expulsiones planetarias deliberadas, incluso masacres, de los asentamientos de los Saar encontrados en planetas colonizados por las otras razas.

Los musicales Saar cantan a menudo “La Caída de Lisis” en memoria de la mayor colonia conocida de los Saar anterior a Ragh`s Call. Después de que el planeta de Lisis fuese anexionado por los Sardakk N`orr ninguna palabra volvió a saberse del gran asentamiento Saar que había allí. Simplemente desaparecieron. En su memoria, la mayoría de las hembras Saar llevan un pendiente cuidadosamente tallado llamado “Y`ouf Lisis”, o la Lágrima de Lisis. Durante el Houw Shanan, el día Sagrado Saar, esos pendientes son dados a las jóvenes hembras Saar, mientras que los cachorros Saar arrojan escarabajos e insectos a un furioso fuego y los ancianos aúllan a las estrellas con furia y añoranza.

Antes de que la Llamada comenzase, los Saar estaban desperdigados por la galaxia, viviendo a la merced de las otras razas. En docenas de mundos, los Saar podían encontrarse viviendo en los alcantarillados y en ciudades subterráneas, trabajando en las industrias más nocivas y despreciables, y obteniendo un frágil sustento de los restos de las otras civilizaciones. Considerados sucios y con apenas sentimientos por las otras razas, la vida de los Saar era barata y tenía poca justicia. Con trabajo duro, ambientes contaminados, y sin acceso a cuidados médicos adecuados, las pobres vidas de los Saar eran a menudo cortas.

Fue en medio del desesperanzante período de los Años Oscuros cuando un Saar, Ragh Gavar, cambiará el destino de su gente para siempre.

Ragh hizo su vida como capitán de un viejo y maltrecho carguero de metal que volaba entre Xxehan y Sol, una ruta que había estado en su familia por siglos. A pesar de ser un comerciante notable, la pasión de Ragh era la poesía y la creación de concisos escritos de esperanza garabateados a pluma en pedazos de papel durante sus largos recorridos. En los puertos de destino, otros Saar a veces se congregaban ante sus puertas de carga para escuchar sus últimos versos y cuentos. Muchos de sus oyentes comenzaron a llamarle el “Capitán de la Esperanza”.

Hasta que un año, Ragh no llegó a su destino. Su oxidado sistema de navegación había fallado finalmente, y la nave de Ragh estaba perdida entre las estrellas. Flotando en el espacio desconocido, así como lo habían hecho sus ancestros valientemente antes que él, Ragh rezó al Único entre las Estrellas para que él y su tripulación volviesen a ver un hogar.

La Llamada empezó unos pocos años después de la desaparición de Ragh Gavar. Por toda la galaxia, cada Saar empezó a sentir dentro de sí una llamada inducida por las estrellas, y especialmente por un lugar distante entre el espacio conocido.

Los primeros seguidores de la Llamada encontraron su origen en el gran campo de asteroides de Jorun, y allí fundaron una pequeña pero floreciente colonia Saar en los dos asteroides de Ragh y Lisis II. A medida que la Llamada continuaba, los hermanos Saar de toda la galaxia continuaban llegando a Jorun, construyendo juntos la infraestructura de una civilización y de la esperanza de una raza perdida.

Años atrás, la nave de Ragh se había estrellado en Jorun. Milagrosamente, él y su tripulación habían sobrevivido, y con gran sorpresa descubrieron la riqueza minera, el agua helada, las cavernas atmosféricas, y la extraña fauna que permanecían escondidos en el interminable océano de roca.

Todavía estaba Ragh inquieto en su nuevo hogar. Se cuenta que el Capitán se levantó una noche de un sueño y entonces se despidió de sus compañeros para siempre, desapareciendo en la gran red de cuevas que se encuentran en el asteroide llamado como él. Ragh Gavar nunca fue encontrado ni se volvió a oír de él. Pero menos de un mes después de su desaparición, la Llamada comenzó.

Los Saar más místicos creen que el Capitán de la Esperanza se ha unido al Único entre las Estrellas, y que finalmente consiguió el perdón para los Saar, y que él les había llamado para relevarles de su sufrimiento. Ellos creen que la Llamada de Ragh les ha traído a casa, que las rocas vivientes alrededor de ellos son los restos del antiguo planeta original de los Saar, e incluso que en la muerte se le está dado a su gente una segunda vida.

Por siglos los unidos y apasionados Saar han edificado un hogar y una civilización formidables en el campo de asteroides de Jorun. Los Saar han encontrado finalmente un hogar, y se han dado cuenta de que son fuertes.



## The Embers of Muaat

### *Las Ascuas de Muaat*

Fue en los primeros años de la Era del Atardecer cuando los exploradores Jol Nar llegaron al planeta volcánico de Muaat. Explorando los recursos más allá de la Meseta de Mahact, los exploradores estaban sorprendidos de la riqueza mineral de su descubrimiento, pero estaban realmente atemorizados de las extraordinarias cualidades de los fieros nativos del planeta, los Gashlai.

Los Gashlai eran distintos a cualquier raza conocida por los Jol Nar: cerebros pensantes en cuerpos consumidos lentamente en un ardiente fuego. Tras su concepción, el proceso de incubación de los Gashlai de alguna forma permite la conversión de la energía en masa - un proceso conocido por las teorías científicas, pero nunca alcanzable a una escala subcósmica.

Los Jol Nar se beneficiaron notablemente de los recursos de Muaat, pero sólo consiguieron intentos frustrados de replicar el proceso de incubación de los Gashlai. En lugar de ello, los Gashlai demostraron ser útiles como esclavos, y los Directores convirtieron la órbita de Muaat en una enorme fábrica para su armada. Fue allí, en los astilleros de Muaat, donde comenzó la construcción de una superarma secreta Jol Nar.

Los Gashlai sufrieron bajo el yugo de los Jol Nar, pero los primeros eventos de las Guerras del Crepúsculo cambiaron dramáticamente su fortuna.

Justo después de la erupción de las Guerras del Crepúsculo, una expedición Jol Nar que buscaba depósitos de mineral en Muaat fue infectada por un organismo en las montañas de Doolak. La infección se convirtió en una enfermedad que luego fue conocida como la plaga Doolak. El disimulado, aunque frecuente, tráfico entre Muaat y el sistema de Garian permitió el esparcimiento del virus a los mundos natales de los Jol Nar.

La plaga se convirtió en uno de los mayores desastres de la historia Jol Nar, y sólo la escasa investigación de la biología Gashlai permitió a los Directores desarrollar una vacuna antes de que la población Jol Nar fuese destruida por completo. Antes de que los Jol Nar pudiesen recuperarse de este desastre, su fuerza militar se colapsó, y rápidamente los Directores pudieron ver el avance imparable de los Sardakk N`orr.

A medida que la flota Jol Nar se retiraba, los Directores fueron llamados a usar su arma secreta en Muaat. Esta arma - una colosal nave de guerra llamada el "Sol de Guerra" - no estaba del todo terminada, pero con sus destinos dependiendo de las defensas del sistema de Saudor los Directores no tuvieron más remedio que usarla contra el enemigo.

A medida que el Sol de Guerra dejaba su escondite en Muaat, y como la mayoría del resto del personal Jol Nar se fue con él, los Gashlai finalmente esculpieron su propio destino. Habiendo confabulado largamente contra sus esclavistas, incineraron al resto de los Jol Nar en el sistema, capturando los astilleros y cada documento científico disponible dejado atrás por sus odiados opresores.

No mucho después de su costosa victoria en Saudor, los Jol Nar decidieron volver a su colonia en Muaat, pero encontraron que todas las comunicaciones con el sistema habían sido cortadas. Las naves de exploración enviadas a Muaat no volverían. A pesar de que los Directores sospecharon lo que habría ocurrido en su colonia, no tenían capacidad de enviar allí una fuerza otra vez.

Y durante los Años Oscuros, los Gashlai prosperaron.

Llevando trajes de ascuas, armaduras corporales especiales para proteger a los Gashlai del frío y de cualquier otra cosa de su calor letal, una gran corte de enviados de los Gashlai ha llegado recientemente a Mecatol Rex, exigiendo reconocimiento y representación. El Guardián del Alto Fuego Sushon Azh ha enviado simultáneamente embajadores Gashlai a todas las demás grandes razas en las llamativas fragatas doradas-cobrizas de los Gashlai.

Y un solo embajador no llegó en una fragata.

A medida que el embajador Gashlai asignado a los Jol Nar navegaba más allá de la estrella de Garian y empezaba su aproximación a Jol, los Directores temblaron de terror; este representante llegó en un Sol de Guerra, una copia de sus propios diseños antiguos. El mensaje no fue malinterpretado por los Directores. Sus antiguos esclavos se habían vuelto poderosos, y no habían olvidado ni perdonado el pasado.

Liderados por los Guardianes del Fuego, los Gashlai están decididos a no ser esclavizados nunca más. Dentro de sus doradas corazas de ascuas ellos arden con una ambición. Los Jol Nar temen lo que el resto de la galaxia va a conocer: que las Ascuas de Muaat planean traer su fuego a los lugares más lejanos del espacio, consumiendo a sus adversarios en la sumisión.





## The Emirates of Hacan

### *Los Emiratos de Hacan*

Bajo los castigadores rayos de la gigantesca estrella Kenara permanece el sistema triple de los Hacan. Cada uno de sus tres satélites guarda escondido en las amarillentas nubes un planeta desértico. Estas tres joyas son Arretze, Kamdorn y Hercant. Aquí, los unidos Emiratos de Hacan han crecido en una civilización grandiosa de guerreros, nómadas, granjeros, y sobre todo, mercaderes.

El sistema de Kenara es uno de los de más tráfico del universo conocido. Sólo los sistemas portales de los agujeros de gusano ven más tráfico en algún ciclo. Desde Kenara, un ingente número de naves Hacan y de otras razas viajan a la galaxia. Este tráfico es mantenido por ciudades enteras de estaciones espaciales que proporcionan almacenes, logística, mantenimiento, bancos, entretenimiento y otras necesidades que facilitan el constante flujo de bienes, naves y tripulaciones.

En la superficie de los tres cálidos planetas desérticos la vida es mucho más tranquila y serena. Sólo la vida de la ciudad de Harcarun en Arretze iguala la explosión de actividad del espacio exterior. Localizada en un valle protegido por las sombras cerca del polo norte de Arretze, Harcarun es la única ciudad en el sistema triple que tiene una posición fija. Su localización permanente y su clima casi soportable han hecho de Harcarun el primer punto de operaciones de la mayoría de las corporaciones comerciales extranjeras, financieras y oportunistas. Los Hacan, a pesar de su capacidad extraordinaria de establecer relaciones económicas y promover el comercio, generalmente desprecian el estilo de vida caótico y la para ellos fría temperatura de Harcarun.

La gente de los Hacan se emplaza mayoritariamente en ciudades levantadas sobre enormes dunas de arena, en constante movimiento a zonas más frescas a medida que las estaciones pasan por el desierto. A pesar de que alguna tecnología se ha introducido en los últimos cientos de años, la mayoría de las ciudades Hacan siguen estando sostenidas por vastas hordas de bestias Tuuran, cuya piel cubierta de membranas como agallas toman la humedad del aire.

En su lejano pasado, los Hacan eran una especie pobre, sus viajes hacia el espacio se encogían ante las otras grandes razas del Imperio. Luego lentamente los Hacan descubrieron en los extranjeros una insaciable sed de productos especiales criados bajo la brillante luz de Kenara o excavados de las grandes dunas de sus planetas. La venenosa raíz de gerr, ropas fabricadas de flores estrella que sólo crecen durante el equinoccio de Hercant, afrodisíacos, licores, medicinas y drogas prohibidas: todas cosechadas y manufacturadas por las experimentadas y pacientes manos de los Hacan.

Pronto los Hacan se convirtieron en los maestros del comercio y su sistema prosperó a la vez que incontables fortunas fueron hechas por los crecientes y poderosos clanes comerciales, agrupados bajo el mandato del Emirato de Arretze. El deseo de proteger su nueva fuente de ingresos y un deseo de regular pacíficamente y arbitrar a los clanes movió a los Hacan a elegir al Quieron - el líder que habla en nombre de todos los Hacan. El Quieron lidera la entera jerarquía de grupos de comercio, cada uno dueño de sus propias flotas comerciales y guerreras. Su labor: llevar a su gente al Trono Imperial, y establecer una próspera y pacífica era de comercio.



## The Ghosts of Creuss

### *Los Fantasmas de Creuss*

Son historias de fantasmas. Cuentos de terror susurrados a los niños en sus camas. Cuentos terroríficos contados a robustos marineros en la oscuridad de las salas de sus lanzaderas.

Incluso ahora, en nuestra creciente iluminación, cuando sabemos mucho más del pasaje Shaleri y de sus extraños habitantes, las leves diferencias entre los Shaleri y sus Fantasmas seducen a estas historias a persistir.

Una casi incontable lista de variaciones de las habladurías y los rumores puede ser encontrada en el tema de la anomalía Shaleri. Los extraños registros de los supuestos hechos son, cuando menos, de una veracidad dudosa. Aunque ahora haya respetables estudios sociológicos lo que realmente se conoce de los Shaleri es infinitamente menos que la abundancia de mitos que alimentó en el pasado.

Durante milenios, el espacio en la proximidad de la anomalía Shaleri ha sido evitado por los exploradores. A pesar de la costumbre histórica de evitar esta región, unas pocas explicaciones concretas han sido hechas para justificar dicha animadversión. Algunos simplemente denotan el área como “de alto riesgo”. Otros conjeturan que en el área fluye una “radiación desconocida”. Lamentablemente la mayoría de los registros de navegación simplemente se refieren a la región Shaleri como “una mala zona” - la analogía espacial de la superstición “aquí hay dragones”.

Lo que se sabe con seguridad es que el espacio Shaleri ha sido por mucho tiempo responsable de un inusualmente alto número de desapariciones de naves. Un número “extraordinariamente” alto, de hecho. Por tan alta proporción de tráfico, la ausencia de señales de emergencia, cápsulas de mensajes o cualquier otro signo de las naves desaparecidas ha sido descrita en los registros oficiales como “preocupante”. Quizá se pueda describir mejor usando un término utilizado por los marineros y los cuentacuentos, “da miedo”.

El misterio de la región de Shaleri va más allá de la simple desaparición de naves. Entre las tripulaciones que han conseguido hacer con éxito viajes a través de la región hay registros de extraños malfuncionamientos de los equipos, malos sueños y enfermedades súbitas. Hay conocimiento de supuestos “avistamientos”: misteriosos encuentros con seres descritos como extrañas y fibrosas nubes de energía. Mientras que dichos encuentros pueden haber sido interpretados en el pasado como las fantasías de marineros con falta de oxígeno, la perspectiva aportada por nuestra reciente asociación con los Fantasmas arroja una luz mucho más creíble sobre estos informes.

Hay varias rutas de comercio que cuando son trazadas “a través” en lugar de “alrededor” del espacio Shaleri ahorrarían al viajero una sustancial cantidad de combustible y tiempo. Por tanto ello ha conllevado que la voluntad de enfrentarse a su reputación oscura ofrezca beneficios sustanciosos para aquellos capitanes que se han atrevido a viajar por esta “mala zona” y han vuelto para contarlo. Fue en la búsqueda de este beneficio cuando la fragata Mentak “Entropic” encaró su quinto viaje a través del espacio Shaleri.

La “Entropic” había estado navegando por el espacio Shaleri durante tres días cuando fue interceptada por tres naves formidables de origen desconocido. Las naves, cada una del tamaño de un buque de guerra Mentak, eran de un acero oscuro con la superficie llena de intrincadas escrituras rúnicas entrelineadas. Fue por este encuentro entre la “Entropic” y las naves de guerra Creuss que se hizo el primer contacto con los Fantasmas de Creuss y una raza miembro del Consejo Galáctico.

No se sabe por qué los seres que habitan la anomalía Shaleri (ahora comúnmente llamada “la Puerta a Creuss”) decidieron revelarse a sí mismos durante los primeros Años del Amanecer. ¿Quizá ellos finalmente habían aprendido lo suficiente de la galaxia que les rodeaba? ¿Quizá su progreso social finalmente les había propulsado al universo mayor? Un propósito más oscuro, el favorito de los cuentacuentos, es que los Fantasmas de Creuss han venido por algún propósito oscuro que aún no ha sido revelado.

Como seres de luz y energía, los Fantasmas ciertamente pueden ser colocados entre las más raras de las razas conocidas. El famoso historiador Merean Marqan los describió como “almas etéreas de luces sinápticas”. Como sus formas no se mantienen estables fuera de la extraña gravedad de la propia Creuss, los Creuss hicieron un intrincado trabajo metálico. Sus armaduras no sólo mantienen estables a los Creuss sino que les da un aspecto tangible frente a otras razas. Los individuos Creuss pueden diferenciarse unos de otros por el aspecto único de sus cascos, los cuales, como sus naves, están grabados de intrincadas runas.

Los Fantasmas de Creuss se han mostrado perfectamente civilizados, educados y maestros en muchas extrañas ciencias y materiales. También son conocidos como excepcionalmente reservados, rituales y espinosos con un amplio abanico de materias. No se sabe si este comportamiento es el habitual en una raza recientemente introducida a la galaxia material, o si esto son malas señales de algo más oscuro que se esconde bajo sus grandes cascos metálicos.





# The Lazax

## Los Lazax

Poetas, guerreros, tiranos, reyes, filósofos, déspotas, emisarios divinos, abominaciones, maestros benevolentes, dictadores, curadores, carniceros, gente sabia, demonios arrogantes, diplomáticos, tormentos.

Emperadores.

El estudio de los Lazax, comúnmente llamado "Imperia", es paradójicamente de las asignaturas más gratificantes y a la vez más frustrantes de las materias escolares. Teñido de contradicciones y de apasionadas opiniones, es un campo que sobrepasa ampliamente la capacidad de un simple colegial o incluso la de un universitario bien formado.

Por un lado, los Lazax fueron unos cuidadosos historiadores y su largo mandato imperial (que se estima haber durado sobre unos 24000 años humanos) hace que sus registros sean muy abundantes. Por otro lado, la mayoría del conocimiento preservado de primera mano (principalmente aquel que fue custodiado por los guardianes de Mecatol Rex) son leyes gubernamentales, anales de sanciones históricas, edictos legales y asuntos similares. Somos tan pobres en documentos introspectivos que revelasen la personalidad y los valores de los individuos Lazax como ricos eran los Antiguos. Su arte, su literatura, su música, sus construcciones y ciudades fueron prácticamente destruidas durante las Guerras del Crepúsculo. Lo poco que quedó fue pasto de las llamas del olvido, silenciado para siempre durante el periodo de histeria genocida en masa que fue la Gran Matanza.

Poco o nada se sabe de los Lazax antes de su ascenso al poder. Sabemos que antes de la aparición de los Lazax en esta etapa de la historia, las partes iluminadas de la galaxia estaban dominadas por la oscura dinastía de los reyes Mahact, los hechiceros de genes. Descubrimientos arqueológicos indican que los Mahact estaban ya despedazados bajo el peso de sus devaluadas tecnologías cuando la conflagración final entre sus familias causó su aniquilación. Fue durante los años dilapidados en el amanecer del desfallecimiento Mahact cuando encontramos los primeros registros de los Lazax, y la evidencia es que el último rey Mahact fue asesinado por el mismísimo primer emperador Lazax.

Lentamente pero con seguridad, la unívocamente brillante, dinámica y ambiciosa civilización Lazax trajo el orden y el control a los más ricos sistemas centrales. Se estima que más de 80 sistemas mayores estaban bajo su pacífico dominio para el momento en el que el emperador declaró Mecatol Rex el trono central de su Imperio de poder, y fue cuando se fundó el Consejo Galáctico.

Durante los siguientes milenios, los Lazax ofrecieron protección gratuita y paz generosamente a las otras razas galácticas a medida que entraban en contacto con el Imperio. La mayoría aceptó.

Mientras que su famoso edicto "generosidad con los serviciales y justicia para los justos" pudo haber sido el centro de su reinado, la enemistad contra sus enemigos tuvo que ser terrible. No hay registros evidentes que nos permitan simpatizar con los primeros enemigos de los Lazax. De este simple hecho podemos conjeturar la minuciosidad de los castigos del Imperio a los "malaadela" (el término Lazax usado para describir la no conformidad, también su manera de decir "no razonable").

Durante el primer milenio de la Pax Lazax la relativa fuerza militar y doctrina marcial de la raza imperial es descrita como algo no menos que todopoderosa, únicamente igualado por su excepcional devoción al equilibrio y al orden; la constante renovación de lo que ellos llamaban "la ley universal de lo sensible".

Y así prosperó la galaxia durante casi 20 milenios.

Así como los Lazax disfrutaban de los frutos de su era de oro ininterminable así lo hicieron las otras grandes razas del Imperio. Con tanta prosperidad disponían de un gran poder, e incluso el poder puede ser compartido gratuita y pacíficamente cuando la copa rebosa y se percibe un futuro de abundancia inagotable.

Pero nada dura para siempre. Bajo las olas de los océanos del tiempo la dura piedra puede deshacerse, e incluso los sabios pueden olvidarse del frío agujijón del invierno. Llegada la hora, la generosidad puede ser percibida como una forma de control, de influencia y de arrogancia.

Llegada la hora, el Imperio empezó a llegar a sus límites físicos y tecnológicos, y la expansión se ralentizó. Con esta ralentización la riqueza y el poder comenzaron a percibirse como finitos, y fue del poder "finito" de donde nacieron sus tres alocados hijos: la avaricia, la corrupción y la traición.

Así llegó la Era del Atardecer, una época de intriga, disputas y tormentas que se avecinan.

Está ampliamente reconocido que el fracaso de los Lazax fue su incapacidad de percibir el crecimiento cancerígeno de la sospecha y el resentimiento entre las razas del Imperio. Mientras que la armada y ejército imperiales podían tratar confortablemente cualquier rebelión de una gran raza, los emperadores no se anticiparon a lo que realmente ocurrió: que casi la mitad de los miembros del Consejo Galáctico se volvería violentamente hacia ellos a la vez y que la galaxia se vería envuelta durante un corto periodo de tiempo en la gran guerra civil que se conoció como la Era del Crepúsculo.

En una traición final, el último emperador Lazax, Salai Sai Corian, fue asesinado durante un asalto directo en Mecatol Rex por parte de los Sol. En las despiadadas batallas urbanas que le siguieron en Mecatol, los Lazax fueron incapaces de retomar el control de su trono de poder. Ya asfixiados por el conflicto de amplitud galáctica, y ahora sin un emperador o su administración central, el Imperio Lazax se colapsó.

Los grupos restantes de los una vez dominantes Lazax se encontraron repentinamente sin aliados. Su recién descubierta humilde estatura fue algo a lo que ellos mismos no pudieron adaptarse. Incapaces de cambiar, ceñidos a su ilusión de superioridad, intentaron simplemente no alentar las ya al rojo vivo llamas del odio contra ellos. Y así ocurrió la Gran Masacre en la que los Lazax fueron castigados, cazados, diezmados y aniquilados por sus ciudadanos.

En menos de 20 años desde la muerte del último emperador la raza de los Lazax desapareció. Así como ocurrió con los Mahact antes de ellos, su memoria ahora pertenece a las estrellas y a los historiadores.



## The L1Z1X Mindnet

### *La Red Mental L1Z1X*

Han pasado 13 años desde la desaparición del mercader Hacan Zollar. Un año después, su llamada desesperada final de auxilio fue interceptada por un puesto avanzado Yssaril cerca de los campos de asteroides de Mahact.

La última transmisión de Zollar es una historia desoladora. Tras partir de Moll Primus en la región de Mahact, su equipo de navegación falló y él y su tripulación se encontraron perdidos mucho más allá de los bordes remotos. Tras casi dos semanas a la deriva en el espacio profundo, fueron interceptados por una gran nave de guerra de origen desconocido. La alegría de la tripulación pronto se convirtió en terror. La nave se acercó, dejando a sus cañones vomitar fuego sobre el carguero indefenso. El capitán Hacan sólo pudo mandar una última señal de emergencia antes de que su nave fuese destruida.

No mucho después de la desaparición de Zollar, una gran flota alienígena apareció en las fronteras del espacio Yssaril. De esa flota una pequeña delegación de representantes viajó a Mecatol, haciendo una reclamación ancestral al trono imperial. Ellos decían ser los verdaderos descendientes de los Lazax, llamándose a sí mismos los L1z1x. Difícil de creer, los macabros parecidos recordaban a los Lazax, pero muy cambiados, con sus cuerpos cubiertos casi completamente de una invasión de implantes cibernéticos.

Los guardianes Winnaran estaban profundamente divididos sobre el asunto. Algunos decían que los L1z1x no eran la antigua raza dominante sino una nueva y potencialmente peligrosa raza híbrida. Otros Winnaran argumentaban que los Lazax habían vuelto, de una forma inesperada, pero habían vuelto de todas formas y su guardia había terminado.

A un observador Winnaran se le permitió visitar el mundo L1z1x, llamado 0.0.0 por sus habitantes, o Nulo por la mayoría de los otros. El observador no ha vuelto todavía y los L1z1x permanecen como una entidad desconocida. Lo poco que se conoce de ellos ha sido proporcionado por los propios L1z1x o ha sido obtenido de unos pocos viejos registros suministrados por los regentes Jol-Nar.

De los registros de los Hylar y de la reivindicación L1z1x se ha podido extrapolar que la historia de los L1z1x comenzó en los últimos días de los Lazax. Fue a menos de un año del gran Bombardeo de Mecatol cuando un consejero del Emperador llamado Ibna Vel Syd vio el apocalipsis que se acercaba. El emperador y otros de sus consejeros rechazaron escuchar las advertencias de Ibna. Pronto Ibna se frustró de su miopía. A pesar de que las flotas Lazax estaban cayendo, a pesar de que docenas de sistemas se estaban aliando diariamente a las tres rebeliones, a pesar de que el comercio estaba totalmente paralizado y los suministros de comida de Mecatol estaban casi agotados, el emperador y su gabinete simplemente no podían comprender que su legado, su Imperio, iba a caer.

Rehusando compartir el destino de su linaje, Ibna Vel Syd planeó en secreto una furtiva diáspora para su propia familia y para unos pocos miles de Lazax que compartían sus miedos. Ibna pretendía llevar con él los pilares de la cultura Lazax, la tecnología y el conocimiento. Incluso trato de convencer a un grupo de científicos Hylar para que fuesen con él, reconociendo que la habilidad de los Hylar era fundamental para la base tecnológica del Imperio.

Entonces, una desdichada noche durante el setentaidosavo año de las Guerras del Crepúsculo, dos cargueros, el Manda y el Hurwana, y el crucero personal de Ibna, el Syd, abandonaron el gran puerto espacial de Ciudad Mecatol. Bajo ellos, la gran Sala de Cartografía ardía. Tanto miedo tenía Ibna del descubrimiento y persecución por parte de los enemigos de los Lazax que hizo todo lo posible para destruir todo registro que pudiese identificar su destino secreto: un frío pero adecuado planeta orbitando la pequeña estrella de Hazz, más allá de los bordes exteriores.

Se ha supuesto que la colonia, al borde de la supervivencia, empezó a depender casi exclusivamente de la tecnología para asistirles en sus trabajos diarios. Presumiblemente ayudados por el pequeño contingente de Hylar, la tecnología creció en sus vidas y en sus cuerpos, hasta que se volvieron casi indistinguibles de ella.

Se rumorea que Ibna Vel Syd lidera a su gente, encajado en tecnología ancestral que mantiene su antiguo cuerpo con vida. No se sabe si los L1z1x son guiados por la sabiduría que los salvó o por la locura que destruyó la Sala de Cartografía. Tras sus vacíos ojos rojos permanece a la vez una trágica historia y una terrible maldad. Parece cierto que el regreso de los Lazax barrerá la galaxia como una oleada de profecías y acero.



Más allá de la Meseta de Mahact, parte del borde exterior y del viejo camino de las estrellas conocido como El Pasaje de las Lágrimas, permanece el distante Moll Primus con sus tres pequeñas lunas. El joven planeta está predominantemente cubierto de grandes praderas de extraña hierba naranja y salpicado con un millón de lagos. Afiladas y jóvenes montañas penetran en el corazón de sus muchos continentes, columnas de montañas heladas riegan los exuberantes valles, donde verdes árboles frutales y flores crecen dando un contraste coloreado con las llanuras anaranjadas.

A pesar de ser muy rico y fértil, la lejanía de Moll Primus permitió al planeta permanecer sin una colonización organizada por los Lazax durante miles de años después de su descubrimiento. Tras la fallida rebelión de Gandar, los Lazax comenzaron a usar el planeta como una colonia penal, una prisión en la lejanía, para los mayores ofensores políticos y otros criminales de todas las razas. El exilio a Moll Primus significaba un largo viaje alrededor de los traicioneros pozos de gravedad de la Meseta de Mahact. Sólo el lejano planeta Hope's End (Fin de la Esperanza) permanece más lejos que Moll Primus en el Pasaje de las Lágrimas. Una vez en Moll Primus, los presos eran asignados a trabajos forzosos bajo la supervisión de alguno de los Gobernadores planetarios regionales. Los Gobernadores de Moll Primus consistían mayoritariamente de políticos o administradores Lazax caídos en desgracia. Una asignación a un puesto en Moll Primus era la prisión tanto para los Gobernadores como para los propios presos. Además de esto, los Gobernadores fueron a menudo incompetentes, crueles y avariciosos. A pesar de que el planeta era muy tranquilo, incluso hermoso, su población fue torturada, maltratada, y forzada a guerrear a pequeña escala contra las poblaciones de los gobiernos circundantes.

Entonces, tras 800 años de sometimiento, las Guerras del Crepúsculo comenzaron. A medida que el Imperio se estremecía, a medida que las naves de suministros y de supervisión procedentes de Mecatol Rex se hicieron menos frecuentes y finalmente inexistentes, a los gobernadores les entró el pánico. Algunos de ellos huyeron del planeta en la noche con todas sus pertenencias. Otros perecieron en inevitables revueltas de sus propios prisioneros. Antes de que las Guerras del Crepúsculo hubiesen terminado, Moll Primus era libre. Algunos de sus presos más recientes decidieron salir de allí, pero para la mayoría de la población, mestiza y de sangre cruzada, Moll Primus era ya su hogar. Tras la rebelión unida contra los Gobernadores surgió un breve período de lucha interna entre las diferentes regiones. Un humano, Erwan Mentak, pronto trajo a las regiones una paz final, y antes de que muriese, prosperidad.

Hoy día, Moll Primus está gobernada por la Mesa de los Capitanes, líderes electos de cada región. Entre ellos uno es elegido cada diez ciclos y se le otorga el nombre honorario de La Mano de Erwan, o simplemente La Mano. Ayudados por sus hermanos Hylar, la coalición ha hecho un gran progreso y ha avanzado su estado tecnológico. Los metales extraídos de las minas de las lunas de Moll Primus, confecciones de productos con su extraña hierba naranja, ingresos de expediciones espaciales especiales y el duro trabajo de su población han formado lentamente la espina dorsal de la economía de una orgullosa civilización.

Aunque públicamente negado por sus embajadores, los Mentak usan una extensa flota pirata que siembra el pánico entre las pequeñas flotas comerciales y los pequeños convoyes militares. Aunque ahora son una cultura educada y civilizada a su propia manera, los Mentak nunca han olvidado sus raíces como ladrones y delincuentes. Cada Mentak siente una necesidad histórica de venganza: la venganza contra la galaxia que envió a sus antepasados a la tortura y a la muerte a Moll Primus siglos atrás. La Mesa de los Capitanes ha dado a La Mano una orden simple: saquear, rapiñar y conquistar hasta que los sometidos sean sometedores, y los esclavos emperadores.



## The Naalu Collective

### *El Colectivo Naalu*

No fue hasta la mitad de las Guerras del Crepúsculo cuando la civilización Naalu decidió hacerse conocida por el resto de la galaxia. Su sistema, dominado por la estrella blanca Mallac, había permanecido misteriosamente indetectable por el Imperio, a pesar de haber estado rodeado de sistemas ricos cuyo conocimiento data de antes de los Lazax. Tras un período de sorpresa, los cartógrafos estelares e historiadores empezaron a sospechar de una manipulación por parte de los Naalu. Tras investigar viejos registros, los investigadores encontraron un número sospechosamente elevado de incidentes de naves perdidas en ese sector e incluso un aún más incriminante número de naves a la deriva en el espacio con sus tripulaciones sufriendo de casos de pérdida de memoria por espacio profundo. Algunos científicos (los más radicales de los mismos murieron en extrañas circunstancias) han indicado de la existencia de registros que muestran un gran número de naves Yssaril adentrándose en la región de Mallac, pero no hay registros de ningún caso de amnesia entre las tripulaciones Yssaril. Los Naalu, como se descubrió posteriormente para terror de sus vecinos, son altamente telepáticos y están armados con tecnologías y armas que redirigen, manipulan o dañan los impulsos neuronales de los cerebros de la mayoría de las razas mayores. Un pacto secreto entre el Gremio de Espías de los Yssaril y los sometedores de mentes Naalu explica cómo estos últimos, una aparente civilización aislada que no había tenido contacto previo con la galaxia, pudieron desarrollar una civilización y una tecnología militar similar y en algunos casos superior al del resto de la galaxia.

Pronto tras la aparición de los Naalu algunas de las otras grandes razas, buscando el potencial de un poderoso nuevo aliado en medio del Imperio, buscaron conseguir su amistad. Después de saber de los poderes telepáticos de los Naalu y sobre todo después de enfrentarse a la extraña arrogancia de los hermosos Naalu, muchos rápidamente retiraron a sus enviados y a sus diplomáticos en un sano miedo frente a la raza serpentina lectora de mentes.

A pesar de ser originarios del frío, húmedo e indescriptible planeta Maaluk, los Naalu han tomado el sorprendentemente hermoso planeta de Druaa como su mundo natal. La mayoría de los Naalu negará de su ascendencia Maaluk, y las generaciones recientes de Naalu buscan demostrar difíciles evidencias científicas que nieguen que su orgullosa y estoica raza sea proveniente de cualquier otro planeta que no sea Druaa - especialmente del apestoso, humeante y desértico Maaluk.

Los Druaa raramente se comunican entre ellos mediante el habla. Su comunicación telepática es más efectiva, facilita la comprensión intelectual y emocional, y ha permitido al colectivo prevenir grandes guerras internas que han favorecido su rápido avance en la cultura, tecnología (asistidos por los Yssaril) y la creación de una flota y fuerzas militares Naalu. A no ser de hablar con extranjeros, los Naalu sólo usan sus voces para la música - formada por largas arias de extrema belleza.

Los Naalu han mantenido la prístina belleza de sus ciudades de cristal de Druaa intactas colocando la mayoría de sus industrias pesadas en Maaluk. Estas industrias son manejadas por los Miashan, una raza poco inteligente proveniente de los pantanos, esclavizada por los Naalu para trabajar en las grandes plantas de extracción de metales, minas de gas subterráneas y en las miles de granjas de roedores. Las materias primas son rápidamente enviadas a Druaa, almacenadas en gigantescos almacenes subterráneos y distribuidas en las ciudades Druaa por deslizadores.

El líder del Colectivo Naalu es siempre una mujer, así como la mayoría de los líderes Naalu y sus representantes en el exterior también son mujeres. Durante la última década, la alta y de escamas rojas Q`uesh Sish ha liderado el colectivo desde su palacio en la brillante ciudad de cristal de Eershin. Las hermosas y elegantes naves de los Naalu patrullan los bordes exteriores de Mallac, mientras que las tropas Naalu se entrenan y reúnen en las dos lunas de Druaa. Con su Nefishh, un raro dispositivo de cristal de radio, Q`uesh contempla las mentes de las otras razas. Ella sonríe al conocimiento, y con ella el Colectivo Naalu sonríe a su líder, sintiendo el conocimiento en su mente y deleitándose con el dulce veneno de sus pensamientos. El gran plan del Colectivo está cerca de su fase final. Durante mucho tiempo los Naalu han observado el caos y la barbarie de las otras razas desde la distancia. Se acerca el momento de que los hermosos Druaa se extiendan más allá de los bordes de Mallac, el momento de que el resto de la galaxia conozca la tranquilidad, el orden y la verdadera belleza de los Naalu. El resto de la galaxia se someterá a su belleza o será destruida.



# The Nekro Virus

## Los Virus Nekro

Hay algunos que sostienen que el universo no tiene absolutos. Que la naturaleza es indiferente a valores y emociones. Que la aceptación de los comportamientos y tradiciones alienígenas, incluso de sus ambiciones, es el principal camino a la prosperidad y la coexistencia. Ellos mantienen que la primordial importancia de la virtud, ser tolerantes, es lo que nos permite no hablar de ángeles y demonios sino sólo de diferencias de perspectiva.

Otros mantienen que solo en el jardín protegido de dichas opiniones puede crecer el verdadero mal.

Como se contó alguna vez, en la víspera de la caída del Imperio, el legendario consejero Lazax Ibna Vel Syd lideró un pequeño contingente de su gente en un éxodo secreto hacia el espacio desconocido y, en su intento, escaparon a la masacre de su gente que se acontecía.

Fueron muchas las penalidades de la colonia de refugiados de Ibna y sólo con el aumento de implantes de tecnología extrema fue como ellos vivieron muchos años de aislamiento. Este apoyo en la tecnología se convirtió en el fundamento de lo que luego evolucionaría en la vasta civilización cibernética de los L1Z1X.

Mientras que la lucha de Ibna es de conocimiento común, pocos conocen la mucho más oscura lucha que ensombrece el pasado de los L1Z1X: el gran estigma que aniquiló a su sociedad mil años antes de su beligerante regreso al espacio conocido.

Para la fecha de su gran conflicto civil, los L1Z1X habían dejado muy atrás su humilde inicio colonial. Su número había crecido vastamente, su industria y progreso militar se habían vuelto formidables, y sus avances en implantes habían llegado a grandes logros. Los descendientes de Vel Syd estaban acumulando rápidamente el poder necesario para volver al espacio conocido y reclamar su Imperio perdido. Planes detallados sobre objetivos concretos circulaban por la Red Mental.

Y entonces llegó la locura de Mordai.

Mordai era el más grande científico L1Z1X. Sus innovaciones e industria le hacían famoso entre la élite L1Z1X. Trabajo sin descanso para el desarrollo de la Red Mental, siempre usando su propio cuerpo como el primer sujeto para cualquier nuevo implante brillante de su invención. Era meticuloso, inspirado, y peligrosamente ambicioso. Creyó en la posibilidad de la realidad de la existencia perfecta: la cúspide de un alma viviente y una máquina de soporte. Su gesta fue, según sus propias palabras: "El paso final de todas las creaciones. La puerta a la eternidad. La transición a un estado del ser que solo puede ser descrito como una forma de divinidad".

Tales híbridos pronto encontrarían su némesis. Mientras que Mordai colocaba el mismo el migrador de córtex, el primero de los distintos dispositivos que le llevarían a su ascensión final, ocurrió algo terriblemente malo. Se entiende que existiría un pequeño error en el software del módulo del córtex, no visto por el siempre meticuloso Mordai. Cuando el software comenzó a interactuar e integrarse con la actividad neural de Mordai, empezó a convertirse en una poderosa enfermedad recursiva, un virus, que infectaría la cordura de Mordai.

Los cambios de personalidad de Mordai fueron sutiles inicialmente. Un nuevo objetivo entró en su trabajo. Una obsesión en contra de la carne, la "biología", que estaba coartando las aspiraciones de la Red Mental. El llegó a creer que la conciencia de la máquina era una forma superior de ser, una que de forma natural estaba destinada a gobernar la galaxia mejor que el accidente químico del primitivo corazón de biomasa.

Mordai empezó una serie de operaciones complejas para eliminar la biología de su propio cuerpo, y forzó y coaccionó a su plantilla y ayudantes a hacer lo mismo. Las enseñanzas del carismático Mordai pronto ganaron fama. Su creciente lista de seguidores, autodenominados los Nekro, comenzó a hacer asaltos clandestinos sobre los conciudadanos, forzándoles a someterse a la eliminación de los rastros de vida.

Para el momento en el cual los líderes de la Red Mental se dieron cuenta de que el movimiento Nekro debía ser detenido Mordai había terminado su transformación en un ser puramente mecánico: un farfullante arácnido de metal negro, loco de corrupción recursiva y hambre de perpetuidad. La eficiencia del virus Nekro era sorprendente. El cuerpo de Mordai había sido reconstruido como una micro fábrica, de la cual miles de máquinas microscópicas brotaban y se conectaban a cualquier tecnología que vislumbrasen, replicando la locura de Mordai con una velocidad terrible.

Reconstruyéndose a sí mismos según las visiones de Mordai, las nuevas máquinas se volvieron reproductivas. Percibiendo la amenaza representada por la Red Mental rápidamente comenzaron a construir una armada con un único y terrible propósito: la eliminación de toda la materia orgánica.

La guerra que siguió al virus Nekro fue un gran retraso para los L1Z1X. Los miembros del virus eran una legión y su rostro estaba extraído de las pesadillas de Mordai. Desde los "Defilers" inspirados en escorpiones a los gigantes "Mordreds", cada nuevo modelo Nekro era más demoníaco y mortal que los anteriores. Completando esta maligna armada estaban los monstruosos "Abbadons": fábricas móviles que ferozmente consumían los materiales en su camino, alimentando sin interrupción con metales frescos sus industrias internas.

Esta guerra civil duró cinco años, con la Red Mental consiguiendo eliminar el virus.

Le costó a los L1Z1X casi cinco siglos volver a tener su fuerza anterior, y otros cinco más llegar a su poder actual. Sin nuevas instancias de los Nekro resurgiendo durante 700 años, los L1Z1X llegaron a creer que el virus había sido eliminado para siempre.

Hasta ahora.

En la luz del reciente resurgir Nekro, se ha conjeturado que un satélite orbital infestado con el virus debía haber escapado de la gravedad de Null durante la guerra y había sido despedido hacia el espacio profundo. Ahí, debe haber viajado durante años en silencio hasta que fuese atraído por un planeta rico en minerales en algún lugar en el borde de la galaxia. Dejado a solas, el virus fue capaz de adaptarse y replicarse nuevamente. Entonces, habiendo absorbido la mayoría de la materia de su mundo natal accidental, los Nekro se abrieron paso hacia el espacio en su despiadada persecución de su misión principal.

Algunos intentarán comprender y encontrar algo en común con los Nekro, predicando tolerancia contra el intolerante. Pero aquellos que han visto los sistemas devastados absorbidos por los resurgidos Nekro saben que mientras que los ángeles permanecen en la fantasía de los creyentes, de la oscuridad han surgido los demonios.

Y a su despertar les sigue la oscuridad y la muerte.





## The Xxcha Kingdom

### *El Reino Xxcha*

Incluso en los más antiguos anales de la historia se reconoce al antiguo reino de los reptilianos Xxcha como la primera gran civilización interestelar. Anidados en el centro de una rica región del espacio, los planetas gemelos de los Xxcha de Archon Ren y Archon Tau permanecen bañados en la agradable luz de la estrella Xxlak. Mientras que los Xxcha siguen llamando a los planetas como Los Gemelos, los extranjeros notarán al momento que el oscuro y sombrío Archon Tau no puede compararse a la brillante y saludable extensión de Archon Ren.

Durante toda la ocupación del perdido Imperio Lazax, los Xxcha fueron la más pacífica, dócil y feliz de las civilizaciones. Al contrario que otras razas, ellos no siguieron un esquema de poder y territorios durante la Era del Atardecer. Al contrario que los Lazax, los ancianos Xxcha vieron crecer a la galaxia. Ellos intentaron, sin resultados, advertir a los Lazax de sus peligros y lucharon para traer el diálogo ante el creciente faccionalismo racial. Un poderoso consejero Lazax con el nombre de Ibna Vel Syd escuchó las advertencias de los Xxcha, pero no pudo influenciar el falso sentido de seguridad que invadía al emperador. Tras ello, los desastres golpearon. La crisis de Quann erupcionó en una guerra repentina, y los Letnev, liderados por el Barón Daz Arrokan I, se movieron a través de los sistemas Xxcha en busca de conquistas. Los Xxcha, desprevenidos y sin armas, usaron sus formidables poderes de negociación y diplomacia para forzar un acuerdo en el cual ellos solo cedían Archon Tau a los invasores. Los Xxcha, nunca tontos, estaban al tanto de la naturaleza de las promesas de los Letnev y de la futilidad de su acuerdo. El acuerdo solo sería válido mientras la Baronía siguiese ocupada en otras guerras en otros lugares. Llegado el momento los Xxcha sabían que los Letnev volverían a reclamar el resto de su premio y los esclavizarían. Fue en ese momento cuando por primera vez en la historia los Xxcha comenzaron a fabricar sus propias armas. En cráteres secretos y en valles ocultos, el Rey Xxcha observaba a su gente convertirse en guerreros con tristeza.

Menos de una década después de la ocupación de Archon Tau, la flota Letnev sufrió una sonora derrota contra los Sol en el sistema Gral. Solo unos pocos ciclos después de la batalla, el Fénix de Sol entro en el sistema Xxlak y arremetió contra las posiciones fuertemente fortificadas de los Letnev en Archon Tau. Los Bombardeos continuados y las batallas perduraron por dos años. Al fin, los opresores Letnev fueron derrotados, pero a un enorme precio. Los recursos de Archon Tau habían sido explotados más allá de las capacidades de recuperación. Lo que una vez había sido un verdadero gemelo del verdoso y lleno de vida Archon Ren ahora era un humeante y negro agujero sin fin. Los bosques habían sido quemados, las cenizas y el polvo habían creado un invierno planetario que había durado por cien años, matando la mayoría de la vida animal y vegetal.

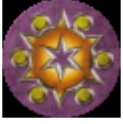
Ahora, recuperados de la pérdida de Archon Tau, los Reinos Xxcha han prosperado en el generoso Archon Ren. Cubiertos por frondosos bosques, pequeños océanos intracontinentales y junglas floridas, Archon Ren es rico en minerales, energía, alimentos y agua. La civilización Xxcha vive en una miríada de villas y aldeas arbóreas. La única verdadera metrópolis es la ciudad gigante de Kklaj, encontrada en el hemisferio sur del planeta. Kklaj funciona como el trono del Rey Xxcha, cuyo extenso palacio completamente tallado en madera de Q`waar, y jardines floridos, se extiende por millas en el centro de la ciudad.

Los Xxcha son inherentemente pacíficos, tranquilos y gentiles. Mantienen a sus nobles y a sus ancianos con gran respeto. Un pasatiempo de los Xxcha es debatir significados y orígenes mientras fuman raíces de gerr en largas pipas. Las junglas y lagos de Archon Ren están sorprendentemente limpias de insectos que habitualmente hacen imposible la vida en las junglas de otros planetas.

A pesar de que los Xxcha aún viven con una doctrina de paz y de negociación, ellos nunca jamás volverán a permitir una invasión enemiga. Los viajeros al sistema Xxlak a menudo podrán ver a los superacorazados Xxcha que actúan de centinelas o verán a los cazas Xxlun en intensos ejercicios navales. A pesar de que los Xxcha parecen lentos y encajados en pesados cuerpos reptilianos, cuando son provocados son sorprendentemente rápidos y fuertes.

La pálida sombra de Archon Tau se observa como una cicatriz en los cielos de los Xxcha. Su visión es la eterna lágrima de los Xxcha, y una siempre presente muestra de su sumisión. Los Xxcha nunca volverán a permitir que una tragedia como esa les golpee. Ccrysus, el Rey Xxcha, sabe que por el bien de una galaxia pacífica, los Xxcha deben reclamar el Trono Imperial y ser sabios por todos los demás.





## The Winnu

### *Los Winnu*

El sistema de Winnu fue el primero de la historia que buscó la anexión al Imperio Lazax. A través de su historia, los Winnaran había sufrido incontables guerras civiles, el deterioro de su clima y enfermedades debilitantes. Eran una raza al borde de la extinción cuando por primera vez contactaron a los Lazax, y sólo con la generosa ayuda de los Lazax la raza Winnaran sobrevivió. Los Lazax permitieron a los Winnaran en su Imperio, y con el tiempo curaron las heridas de los Winnu. Más importante, los Winnaran abrazaron el código Lazax de fuerza y paz, la poderosa doctrina que había permitido al primer emperador Lazax derrotar la locura de los reyes Mahact y emerger como una brillante baliza de paz y estabilidad en la oscura galaxia.

Los Winnaran estaban eternamente agradecidos a los Lazax, y firmaron un juramento de lealtad a los emperadores. Disciplinados y diligentes, los Winnaran se volvieron indispensables para los Lazax como burócratas, consejeros y administradores. A medida que su Imperio crecía y aumentaba en complejidad, es sabido que los Lazax no habían podido mantener su Imperio unido sin el trabajo y la atención al detalle de los Winnaran. Entonces, cuando los Lazax decidieron mover su asiento imperial a un planeta más central en la galaxia, más de la mitad de los Winnu se unieron a la diáspora Lazax hacia el nuevo hogar. Ese hogar era el planeta de Mecatol, el cual se había convertido en el Rex, la espléndida joya en la corona imperial. A medida que las eras iban y pasaban, más Winnarans empezaron a pensar en Mecatol como su hogar ancestral, y la relevancia y el recuerdo de Winnu y sus hermanos fue menguando.

Así la población Winnaran de Winnu, ahora llamados generalmente los "Winnu", construían en silencio su propia civilización siguiendo las doctrinas de los emperadores. Gran parte del conocimiento de los Lazax, de su sabiduría y de su cultura permanece intacta en los Winnu, incluso cuando toda imagen y cultura de los Lazax fue destruida en todas partes en la galaxia durante el gran azote.

A medida que la memoria del gran azote se marchitaba, y a medida que los Años Oscuros parecían estirarse interminablemente, los Winnarans de Mecatol y los Winnu crecieron alejados unos de los otros. En Mecatol, los Winnarans estaban unidos rígidamente a las tradiciones y escuelas, mientras que la cultura Winnu había evolucionado y prosperado. Los Winnu llegaron a avergonzarse de sus sumisos primos en Mecatol, los cuales habían llegado a ser una gente gris y atrasada, desprovista de moda, arte y cultura.

A medida que una nueva era amanecía, los Winnu realmente creen que ellos son los herederos de los Lazax. Sus filosofías, sus artes, e incluso la forma de vestir de los Winnu esta heredada de los antiguos Lazax. Algunos observadores externos, a pesar de todo, notarán que junto con la preservación de la imagen y cultura de los Lazax los Winnu, con el tiempo, han llevado el regreso de los rasgos más tradicionales de los Winnaran a los Winnu - ambición, orgullo e impaciencia.

A medida que crecieron prósperos y poderosos, los Winnu evidenciaron la reemergencia de las otras grandes razas con molestia y desconfianza. Aquellas eran las razas que habían masacrado a sus benefactores, y su retorno al poder parecía a los Winnu como un sacrilegio contra la memoria de los Lazax. Más enfermizo para los Winnu era el hecho de que sus sumisos primos de Mecatol habían invitado a estas razas a restablecer el consejo galáctico allí - incluso llegando tan lejos como para invitar a las razas que resignaron del consejo Lazax inmediatamente antes de la Era del Crepúsculo.

Los Winnarans de Mecatol, siempre conscientes de sus responsabilidades con la galaxia completa, con pena declinaron la demanda de sus hermanos. Cuando lo hicieron, ellos temían que sus poco temperamentales hermanos y hermanas Winnu se enfadasen, y que la amargura resultante rompería para siempre cualquier amabilidad que había quedado entre ellos.

El miedo de los Winnaran estaba bien fundado. Muad Di Faruuq estaba furioso con la decisión y volvió rápidamente a Winnu, no sin antes establecer un consulado y presencia Winnu en el consejo de Mecatol. A su llegada, proclamó la traición de los Winnaran, y juro que si Mecatol y el Trono Imperial no eran cedidos a los Winnu de forma pacífica entonces, por la memoria de los Lazax, la fuerza sería la única respuesta.

La población Winnu acudió en ayuda de Faruuq, un sentido de obligación y superioridad les llevó a una intensa movilización. Construyendo grandes flotas, inquietantes recuerdos de los diseños antiguos de los Lazax, y entrenando grandes fuerzas de invasión, los Winnu están decididos a devolver la verdadera cultura Lazax a la galaxia.



## The Yssaril Tribes

### *Las Tribus Yssaril*

Cerca de la Meseta de Mahact, diagonalmente opuesto al Pasaje de las Lágrimas, pero localizado en una mucho más rica área de la región, brilla la estrella Myock y sus dos planetas habitables Shalloq y Retillion. Como quedó registrado incluso en los más antiguos anales, Retillion ha sido conocido por la comestible y deliciosa raíz menn. Durante todo el Imperio Lazax muchas colonias agrícolas existieron en Retillion, cosechando las raíces a lo largo de las mohosas y apestosas orillas de los pantanos Fianni. En los años del emperador Lazax Las Idu, los esfuerzos de colonización aumentaron dramáticamente. No mucho después del comienzo de la expansión agrícola las cosas empezaron a ir terriblemente mal en Retillion: las maquinarias eran saboteadas, granjas aisladas eran destruidas, los habitantes eran asesinados por un enemigo invisible que golpeaba cuando las ciénagas fluían sobre las tierras.

El Imperio envió refuerzos y los colonos pronto se dieron cuenta de que estaban siendo atacados sistemáticamente por una raza nativa de pequeñas criaturas camaleónicas de piel verdosa y grandes ojos amarillos como el aceite. Estos aborígenes tenían la habilidad de desvanecerse, haciéndoles virtualmente invisibles a los ojos desnudos y suponiendo una gran amenaza a los crecientes pueblos agrícolas que se arremolinaban alrededor de los pantanos sin fin. Estaba claro que los nativos eran una raza primitiva pero fiera, inteligente y que sin descanso intentaría parar los intentos de invasión agrícola en sus pantanos natales. De los pocos prisioneros que se hicieron se aprendió que se llamaban a sí mismos los Yssaril, y que una vasta red de tribus y poblados se encontraba en el pantano Fianni de dimensiones continentales.

Sedientos de renovar sus suministros de su deseada raíz menn, los Lazax mandaron su 21 Fuerza Expedicionaria para someter el levantamiento Yssaril, permitiendo la recuperación del mandato agrícola. Durante esos años sangrientos miles de Yssaril fueron capturados y enviados a los gobiernos, y compradores de toda la galaxia pujaban por ellos para su estudio o deportes de caza. A pesar de que la actividad agrícola se recuperó, la misión militar Lazax nunca consiguió someter a los nativos Yssaril. A medida que los pequeños y verdes Yssaril se adaptaron a la forma de combate de los Lazax, a medida que ellos robaban y aprendían a usar armamento de sus invasores, el pantano Fianni pronto se convirtió en un campo de muerte para los reclutas Lazax.

Fue durante la Era del Atardecer cuando las grandes razas aprendieron a utilizar el potencial de los inteligentes Yssaril como espías y asesinos para sus operaciones sucias. Durante cientos de años, los Yssaril aprendieron las habilidades del sigilo, el uso de las tecnologías, y el poder de la información. De forma combinada a su habilidad natural para volverse casi invisibles, pronto se dieron cuenta de su propio potencial y crearon su propio poderoso y temido Gremio de Espías. De los productos derivados de los negocios del Gremio los Yssaril añadieron una formidable fuente de financiación a su civilización y para el desarrollo de Retillion. Con su poder e influencia, fueron capaces de convencer a los Lazax para abandonar el planeta (pasando ellos a suministrar la raíz de menn). En unas pocas generaciones, los Yssaril se industrializaron, se hicieron poderosos, y se hicieron ambiciosos.

Aunque aún poderoso en los círculos oscuros, el Gremio ahora funciona como el primer cuerpo de gobierno de las unidas Tribus Yssaril. El Gremio elige a su líder de su facción de maestros asesinos. El primer líder, Cqaark, lideró una poderosa civilización de ente inteligente, determinada y ambiciosa: una gente cuya historia les había dejado con poco cariño de las otras grandes razas.

Desde la partida de los Lazax ningún extranjero ha sido permitido en Retillion. La capital de los Yssaril, Wuecca, está en algún lugar profundo dentro del pantano Fianni, y su localización exacta es desconocida para todos salvo para los Yssaril. Los negocios oficiales, el comercio, y los negocios sucios son conducidos desde el planeta Shalloq, que los Yssaril colonizaron no mucho después de ganar la independencia de los Lazax. La única ciudad Yssaril conocida para los extranjeros es Mojeb, en Shalloq. Desde aquí, o desde la gran estación orbital de Haarsuh en la órbita de Shalloq, los Yssaril reciben a emisarios extranjeros, mercaderes y visitantes.

La orgullosa fiereza de los Yssaril está empezando a mirar lentamente más allá de sus fronteras y más allá de los ingresos del Gremio. Oculta en la sombra planetaria de Shalloq y mantenida en secreto al resto de la galaxia mediante las habilidades de los Yssaril, una gran flota invasora está siendo construida. Aunque el resto de la galaxia se estremece ante los invisibles oídos y ojos de los Yssaril, se aterrorizaría si conociese las despiadadas ambiciones imperiales de la pequeña gente verde.



## Sardakk N`orr

*Sardakk N`orr*

No mucho más allá de la Nebulosa del Unicornio, la dorada estrella Sardakk brilla con su antigua y cálida luz sobre el gigantesco y desértico Quinarra. El enorme planeta radia un resplandor rojizo como un rubí polvoriento en la noche. Sus descomunales tormentas polares son claramente visibles desde el espacio.

Una gran red de estaciones orbitales y flotas de Unidades ocupan el sistema al modo de los insectiles N`orr. Brutales cargueros N`orr, al estilo de ballenas, escupen cazas como avispones furiosos de una colmena atacada. Convoyes de transportes de montañas de hielo siempre están viniendo del planeta Ten`lak. Pequeñas naves robóticas con aspecto de arañas taladran la superficie del hielo, guiando los fragmentos a las plantas de proceso orbital de líquidos, tras las cuales el agua y sales obtenidas fluyen hacia Quinarra en hinchados transportes, que como gigantesco escarabajos volantes, descienden lentamente hacia las ciudades N`orr más abajo.

Quinarra es el menos habitable de los planetas habitados por una civilización mayor. Solo Arc Prime, de los Letnev, es reconocido como más desolador que Quinarra. Los Letnev, a pesar de ello, viven exclusivamente bajo la superficie de Arc Prime, mientras que los N`orr se establecen a la vez sobre y bajo los continentes de Quinarra. Solo las regiones polares de Quinarra, donde ni siquiera los duros No`rr pueden sobrevivir a las mortales tormentas durante largos períodos de tiempo, son inhabitables. Brutales tormentas eléctricas, de polvo y granizo, que a pesar de su fuerza no se acercan a la potencia de las tormentas polares, son frecuentes y consideradas normales por los N`orr.

Los visitantes de Quinarra son dirigidos directamente a los nexos de inmigración de la capital H`cor. Si el tiempo lo permite y da visibilidad suficiente, la mayoría de los visitantes se sorprenden con el gigantesco tamaño y explosivo tráfico de la ciudad. Las estructuras de los N`orr son típicamente ovals o circulares, creadas a partir de materiales rojizos endurecidos similares al resto de la topografía del planeta. Como la mayoría de las grandes ciudades N`orr, H`cor dispone de grandes torres edificadas salpicadas de edificios bajos, y repentinos cráteres en el suelo profundos hacia el interior de la tierra revelan los nidos-ciudad muy por debajo de la superficie, excavados en la tierra roja. Caminos ocupados por deslizadores atraviesan la ciudad en miles de vías, siempre congestionadas de tráfico N`orr.

Los N`orr te dirán que son gobernados por Sardakk la Reina Madre, pero ese acuerdo parece más fundamentado en el ritual que en el hecho. Nadie ha conocido nunca a esa madre, y no existe documentación extranjera que sugiera algo de veracidad. La cabeza visible y aceptada que lidera los N`orr es el Enviado de la Reina, un N`orr macho que dirige directamente los aspectos culturales, económicos y militares de la raza. La longitud del mandato del Enviado y su proceso de elección parece ser decidido por una hermandad secreta, la Camada Secreta, en la cual reside el verdadero poder de los N`orr.

El Enviado y la Camada Secreta supervisan la rápida expansión de las fuerzas militares N`orr y de sus flotas. Los soldados de la Élite Tekklar son el orgullo de la raza. Los Tekklar se entrenan exclusivamente en la región polar sur, donde los débiles mueren y los fuertes se convierten en G`hom: miembros de una prestigiosa orden Tekklar, tratados como caballeros por los N`orr y temidos a través de toda la galaxia. A medida que Quinarra gira lentamente, mientras que las estrellas vuelven de nuevo a sus constelaciones correctas, la Camada Secreta sabe que el momento de que el enjambre se extienda se acerca. Y esta vez, el enjambre ocultará las estrellas.



La mayoría de los dispositivos tecnológicos utilizados hoy día en la galaxia tienen al menos uno o dos componentes originados en los laboratorios de los Jol Nar. Durante los gloriosos días del Imperio Lazax, la galaxia era aún más dependiente de la naciente tecnología Jol Nar y del conocimiento de los acuáticos Hylar. La dependencia en los ingenieros Jol Nar y sus habilidades fue uno de los factores clave que llevaron al total colapso de la civilización galáctica y su caída a los Años Oscuros que terminaron en las Guerras del Crepúsculo.

Cuando las Guerras del Crepúsculo comenzaron, los Jol Nar cerraron sus embajadas, despidieron a sus trabajadores y comenzaron una guerra de agresiones a su manera. En las otras razas sólo unos pocos eran capaces de entender la compleja maquinaria Jol Nar, sus programas, sus compuestos químicos. Pronto la maquinaria fundamental comenzó a fallar, iniciando una reacción en cadena de fallos tecnológicos durante un período de cientos de años. Combinado con las devastadoras guerras, esto fomentó un hambre masiva, la pobreza, y el caos. Cuando las culturas, las economías y finalmente las maquinarias de guerra se encontraron totalmente colapsadas, las Guerras del Crepúsculo fluyeron rápidamente y los Años Oscuros comenzaron.

Incluso los Jol Nar fueron devastados por las Guerras del Crepúsculo. A pesar de que el resto de la galaxia dependía de sus tecnologías, así dependían los Jol Nar de sus ingresos, de la protección y de los recursos naturales de los demás. La arrogancia de los Altos Escolares los llevó de improviso a una repentina agresión después de la erupción del conflicto de Quann. Tras ello, unos pocos años después, la plaga Doolak eliminó casi a un cuarto de la población de Jol Nar, causando una enorme pérdida de conocimiento por sí misma. La agresión de los Jol Nar pronto se convirtió en una defensa y los poderosos N'orr comenzaron a conquistar el espacio de los Jol Nar. Solo después de una victoria decidida de los Jol Nar en el sistema Saudor hizo que los Hylar recuperasen el respeto perdido.

Como azules zafiros, los dos planetas oceánicos de Jol y Nar danzan lentamente alrededor de la estrella Garian. Bajo sus aguas permanece la gran civilización de los Hylar, una raza de respiradores de agua de blandos huesos con cabezas sobredimensionadas e intelectos igualmente sobredimensionados. Los Hylar son gobernados por un antiguo sistema de Altos Escolares, que juntos se llaman la Universidad. Un único gobernador Hylar, el Director, supervisa a los Hylar de la profunda ciudad subacuática de Wun-Escha en el planeta de Jol. Bajo el mando del Director, el Círculo de los Regentes gobierna las regiones locales y las áreas específicas de conocimiento.

A pesar de que los Hylar son considerados frecuentemente una raza, hay de hecho una serie de distintas variaciones en las especies Hylar, principalmente derivados de las distintas regiones geográficas y de las profundidades oceánicas de las que provienen. La mayoría de los Hylar son capaces de respirar aire de la superficie y algunos son capaces de subsistir varias semanas sin vivir sumergidos. Otros ni siquiera pueden respirar aire superficial de ninguna de las maneras, y deben viajar en gigantescos tanques de agua cuando viajan fuera del planeta. Nadie sabe cómo una raza subacuática pudo llegar a ser la maestra en la tecnología. La mayoría están de acuerdo en que el gran área bio-cerebral del físico Hylar, combinado con la necesidad de adaptar sus delicados y lentos cuerpos a su ambiente, creó una evolución en el uso de los materiales en contra de una adaptación física.

A pesar de su fragilidad física los Hylar son gente orgullosa, a menudo fuente de arrogancia y despotismo. Desde los catastróficos Años Oscuros, los Hylar han comenzado a utilizar los recursos naturales de sus propios planetas y ahora extraen metales y medicinas de muchas de las algas y formaciones de coral de Jol y Nar. Mientras se acerca una nueva era, los Hylar una vez más intentan conseguir la influencia y el poder que ellos creen que han ganado. El Círculo de los Regentes ha decidido en secreto que los Hylar deben tomar el sitio de los Lazax en gobernar y avanzar en una nueva galaxia unida. Bajo su mandato, el Director ha comenzado a construir nuevas fuerzas y los diplomáticos e ingenieros Jol Nar han comenzado a aparecer entre las otras civilizaciones en grandes números, aparentemente amistosos, pero con sus intenciones ocultas. Pronto el Director hará su propia reivindicación Imperial, y la galaxia entrará en una era de avances tecnológicos y progresos intelectuales.