



Monstruosidades

de las profundidades

Hocos son los insensatos que se han adentrado en la **Profunda Oscuridad**, y muchos menos los que han vuelto con vida. De entre éstos, solo una minoría es capaz de retener la cordura suficiente para contar lo que hay oculto en el interior de la tierra.

Más allá del **Manto de Sombras**, alejado de las poblaciones subterráneas, dentro de las profundidades que una vez horadó la Gran Sierpe, **Olhggadox**, se encuentra un intrincado laberinto de pasajes excavados en las entrañas de la tierra, a cientos de metro bajo el hielo...

“Es por eso que las brujas de sangre son tan importantes para las gentes de Soterra? Al fin y al cabo, son las que mantienen vivo el Manto de Sombras con sus rituales, ¿verdad, abuelo?”

- Daniel Tucc, pequeño ladronzuelo soñador.

EL MANTO DE SOMBRA

Algo que todos los que habitan en las poblaciones subterráneas bajo el hielo, es que más allá del **Manto de Sombras** no se puede pasar... al menos si quieras conservar tu vida, claro.

Lo que quizás no todos sepan es que aquello que protege las poblaciones subterráneas de lo que sea que habita más allá, es en realidad un poderoso ritual perpetrado por las adoradoras de **Sanguinarr**, las **Brujas de Sangre** que habitan en los pantanos del Sur... Al parecer, el **Jarl**, amo y señor de las tierras heladas ha llegado a algún tipo de acuerdo con la **Bruja Negra**, o **Susurro Nocturno**, como la llaman los que más la temen. Por ello, en los equinoccios de

primavera y otoño, se celebran festejos en todas las poblaciones subterráneas, para mantener a las gentes ocupadas en las localidades, mientras las **Brujas de Sangre** pueden hacer sus rituales sobre el **Manto de Sombras** alejadas de miradas indiscretas.

LA PROFUNDA OSCURIDAD

Si estás lo suficientemente loco para atravesar el **Manto de Sombras**, te verás sumido en la más absoluta oscuridad. A esta profundidad, incluso las llamas parecen arder más pesadamente, y el aire frío parece helar hasta los pulmones. Sin embargo, si os adentráis lo suficiente, podréis encontrar zonas donde la roca emana un calor asfixiante, así que, aunque sudéis como cerdos, no deberíais alejaros demasiado... al parecer a esas malditas huestes **Akneeg** no les agradan demasiado las altas temperaturas. No es que sean el único peligro que os vayáis a encontrar allá abajo, pero seguro es el que más veces os encontrará a vosotros.

LAS HUESTES AKNEEG

Estas huestes de aspecto insectoide habitan en la **Profunda Oscuridad**, es lo más parecido a una civilización en esas remotas zonas. Se dice que miles de estas criaturas habitan bajo la más absoluta y completa penumbra y aunque parece que no tienen problema para ver en la oscuridad, han desarrollado un sistema mejor para navegar esos retorcidos túneles. Golpeando sus patas contra la roca, pueden percibir





las vibraciones con las antenas y mapear el entorno que les rodea.

Debido a los rumores que dicen que estas criaturas poseen una psique común, o mente colmena, hay quien dice que tiene que haber una **Reina** que los guíe, de manera similar a lo que ocurre con las abejas... Pero poco se ha podido confirmar al respecto.

Aun así, estas criaturas tienen varios aspectos que les diferencian claramente entre ellos. A continuación, vamos a presentar unos pocos arquetipos de estos extraños insectoides subterráneos.

Qscupejo

Estos seres insectoides se especializan en ataques a distancia. Poseen media docena de fornidas patas que sostienen una enorme glándula en la parte trasera de su cuerpo. Esta glándula va generando un líquido verdoso poco a poco y puede almacenar buena cantidad de ello, creedme.

Su repugnante rostro y sus garras delanteras sirven un solo propósito: escupir ácidas bolas de una mucosa venenosa. Suelen preferir atacar criaturas con armaduras pesadas o medias.

Kaskrazo

Estas formidables criaturas poseen un enorme exoesqueleto quitinoso capaz de aguantar golpes e incluso algún tipo de magia. Es por eso que son las tropas defensivas de los **Akneeg**, aguantando las líneas para contraatacar fieramente a los enemigos hasta crujir sus huesos bajo su portentoso peso cuando llegue el momento adecuado.

Son capaces de adoptar una posición defensiva en la que parecen acoplarse las partes quitinosas de su cuerpo en un único escudo prácticamente impenetrable.

Aunque su movimiento es reducido considerablemente en esta forma, atacarla puede ser un suicidio, porque cualquier ataque fallido puede acabar con el atacante ensartado en las enormes púas que le rodean. Todo un acorazado sobre cuatro fuertes patas...

Turbino

Estos rápidos y mortales guerreros confían en su velocidad y en la letalidad de sus golpes venenosos en batalla. Su coraza quitinosa no es tan resistente como la de un **Kraskazo**, pero está recubierta de finas espinas supurantes de veneno. Aunque puede causar bastante daño con sus grandes extremidades delanteras, su principal ventaja es ese veneno debilitador que segregá.

Suele atacar rodando sobre si mismo hasta impactar a la presa con su exoesqueleto venenoso antes de acabar con su vida con sus garras. Por eso, suelen atacar primero a los enemigos con menos armadura o que lleven la mayoría del cuerpo a descubierto.

Zesgón

Completamente centrado en la ofuscación y el asesinato, este tipo de criatura únicamente existe para aparecer de la nada, matar a su presa y desaparecer completamente. Con sus dos enormes y afilados apéndices de hueso delanteros en forma de guadaña, es capaz de excavar cualquier superficie, esperando el momento adecuado para saltar sobre su presa y liberar su cuerpo de la carga de llevar la cabeza sobre los hombros... para desvanecerse en la oscuridad por completo.

Su cuerpo está recubierto de escamas óseas que le permiten moverse fácilmente bajo tierra cuando está oculto y poder escoger su presa favorita, usuarios de magia.





Zombones

Possiblemente los miembros mas diminutos de los **Akneeg**, estos insectos del tamaño de un puño emiten un distintivo zumbido cuando se mueven volando por los corredores subterráneos.

Son extremadamente evasivos, y aunque suelen ser usados como unidades de reconocimiento, no implica que no sean peligrosos. Estas criaturas son capaces de disparar agujonazos venenosos a distancia de manera sigilosa. Aunque no hagan demasiado daño según impactan, el veneno no tarda en hacer efecto, paralizando a la presa el tiempo suficiente para que sus otros compañeros acaben con su vida.

Menterón

Estas criaturas son los consortes de la **Reina**, encargados de llevar a la vida los planes de ésta, y quizás sea por eso que poseen gran poder sobre el resto de habitantes de la colmena. Adicionalmente, segregan unas fuertes feromonas que pueden subyugar a cualquier otro **Akneeg** a su voluntad... y muchas otras criaturas de mente débil.

Sus cuerpos están salpicados de ojos y no tienen un caparazón quitinoso como el resto de hordas, ya que confía que el control que ejerce sobre otras criaturas es suficiente para eliminar la amenaza mucho antes de que pueda si quiera acercársele.

Nunca encontrarás una de estas criaturas sola, siempre están rodeadas de enjambres de **Zombones** o algún que otro **Kaskrazo**.

Fílios

Mucho antes de que existiese el **Manto de Sombras**, las hordas **Akneeg** dominaban prácticamente todo el terreno subterráneo bajo el hielo. Tras el pacto con las **Brujas de Sangre**, las colmenas quedaron recluidas a

las partes más profundas de esos corredores, siendo imposible para un **Akneeg** atravesar el **Manto de Sombras** para acercarse a la superficie.

Quizás sea por eso, que las hordas empezasen a experimentar con las gentes para crear algún tipo de híbrido entre razas. Así que algunos de los que habían desaparecido en la **Profunda Oscuridad**, volvieron tras varias sexenias a sus poblaciones habituales sorprendiendo así a todos los que los creían muertos. Eso si... una parte de su psique no salió jamás de esa oscuridad absoluta.

Se dice que estos endriagos de apariencia gentil, son los espías y embajadores de los **Akneeg** más allá del **Manto de Sombras**. Aunque son difíciles de distinguir a simple vista, parece que estas gentes infectadas no son capaces de recordar mucho de su vida anterior.

Hay quien dice incluso que estas criaturas pueden adoptar una forma híbrida entre las razas cuando no necesita estar oculta a simple vista. Puede hacer crecer dos enormes apéndices puntiagudos de su espalda, capaces de envenenar al enemigo o sanar a sus aliados **Akneeg**.

Reina Akneeg

Las soberanas de los **Akneeg** siempre han sido un completo enigma para el mundo exterior, de hecho, toda la información que se dispone de ellas está disgregada en diferentes leyendas y escritos antiguos.

Se dice de ellas que tienen una mente prodigiosa, capaz de sincronizar los pensamientos de toda la colmena y controlar sus huestes bajo sus designios. Adicionalmente, son las únicas de su especie que pueden engendrar mas de los suyos... en la parte mas profunda de su guarida es donde celosamente cuida y





eclosiona los viscosos capullos que un día serán sus súbditos.

Al parecer en la antigüedad, los **Akneeg** fueron legión. Multitud de reinas unificaron sus colmenas para intentar conquistar los territorios de la superficie y declarar la supremacía en la región. Estas acciones desataron una sangrienta guerra con los habitantes de la superficie, los cuales, guiados por el férreo puño del **Jarl** y sus guerreros **Gaenir** y apoyados por las **Brujas de Sangre**, acabaron con la vida de muchas de esas reinas generando caos en las huestes y forzando su retirada hacia la oscuridad bajo tierra.

Por eso, los **Akneeg** siempre han sido considerados unas crueles monstruosidades que deben ser aniquiladas según se preste la oportunidad, aunque claro, esto no es tan fácil como parece...

Alcanzar la guarida de la **Reina** es una tarea ardua, y es mucho más complicado acabar con ella. Esta gargantuesca criatura arácnida es capaz de acabar con destellos ella sola. La única manera de vencerla es atravesar su latiente corazón verdoso con un palmo de metal, por desgracia está oculto meticulosamente bajo un sólido caparazón y sus enormes pinzas.

El que desee matarla deberá segar sus extremidades del cuerpo primero para poder acceder al caparazón, el cual habrá que retirar o atravesar hasta penetrar el corazón oculto en su interior. Fácil, ¿no? Si te dijese que todo lo anterior lo tienes que hacer antes que esa maldita criatura vuelva a regenerar las extremidades amputadas... se va poniendo interesante el tema, ¿verdad?

