

ELS ARCONTS

Només resideixen a l'interior d'alguns edificis de la Forja, principalment als Temples. Els Exarques hi estan relacionats d'una manera o altra, ja que els Arconts clarament s'hi poden comunicar. Al contrari que la resta d'èssers.

Tanmateix, també formen part de les poques criatures amb què els personatges poden xerrar. La seva forma divergeix i el seu llenguatge sembla de vegades sibil·lí. Els agrada parlar amb enigmes i, després que alguns Extraviats els comparessin amb esfinxs, els agrada aparèixer en aquesta forma encara que probablement tenen la capacitat de canviar-la.

Així, mostren trets mig humans mig felins i poden passar d'una posició bípeda a una de quadrúpeda, i de vegades tenen ales, malgrat que ningú no ha vist que les facin servir mai.

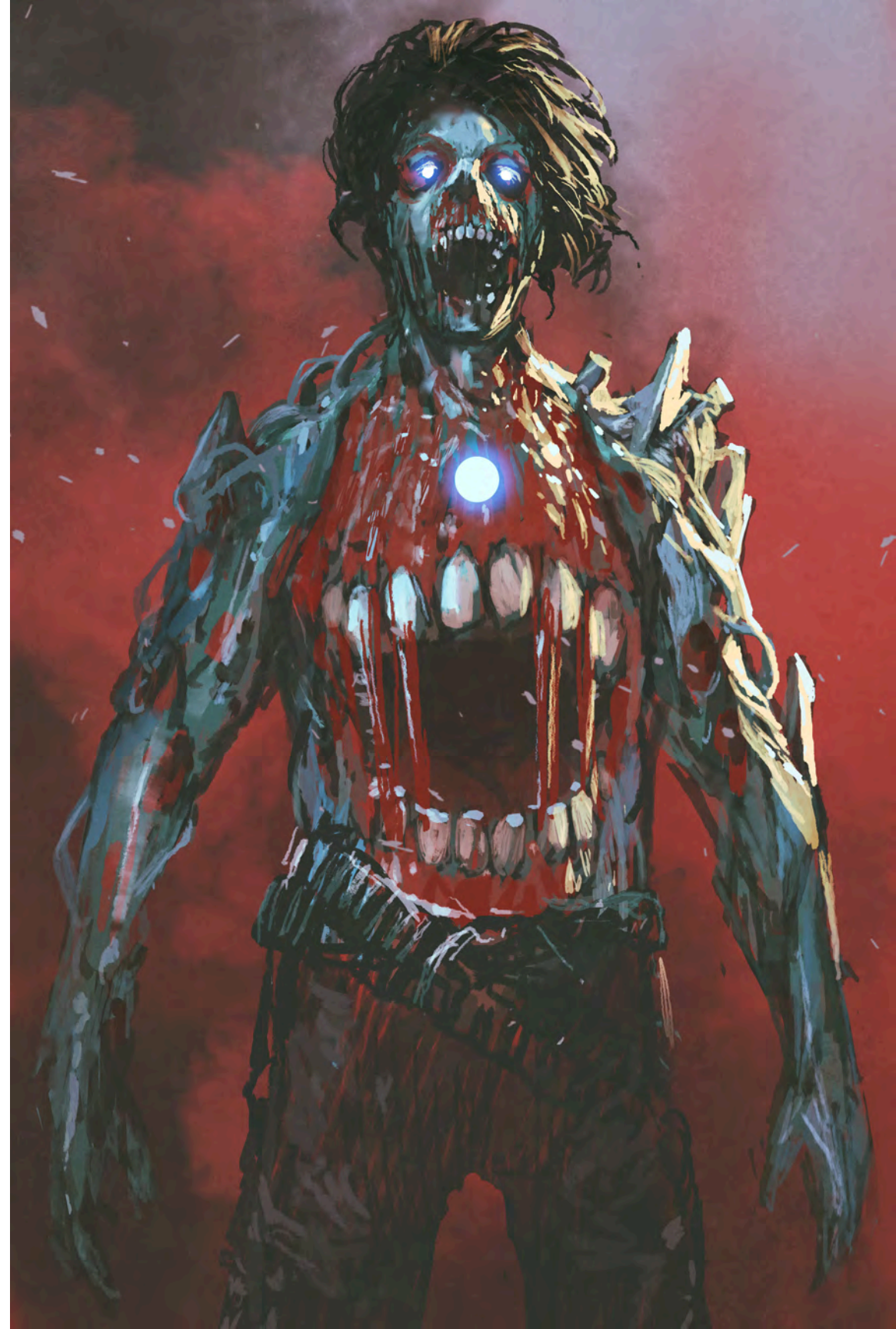
ELS GULS

És difícil comprendre la seva veritable natura, però els Guls estarien vinculats a personatges que han perdut tot el Capteniment.

De fet, conserven una part de la seva antiga aparença, però tenen un to lívid, trets xuclats i els ulls extremadament ullerosos. Mancats d'intel·ligència, deambulen a l'atzar, i de vegades s'apleguen en manades quan es troben.

Sense cap objectiu i sense poder travessar les portes, erren i ataquen a qualsevol portador de Relíquies. Aquestes els atrauen i clarament intenten alimentar-se'n, les roseguen fins que no en queda res.

De vegades els Exarques els confonen amb Extraviats i per tant els destrueixen...



ELS MALSONS

Propers als Guls, sovint entre les seves files, se suposa que els Malsons són Guls que han absorbit massa objectes. Conserven la seva mateixa actitud, però són més agressius.

Tenen una bocassa allargada que sovint se'ls menja la majoria de cara, i una enorme segona boca badada al nivell del ventre o del tòrax. De vegades s'han observat luminescències en alguns espècimens, però no és cap generalitat.

Es podrien comparar a zombis àvids d'alimentar-se de la màgia de les Relíquies, aquests malsons assalten directament els Teriàntrops d'exploració, diuen els rumors. Potser volen aconseguir nodrir-se de la seva essència màgica devorant-los literalment, o potser esperen d'aquesta manera passar a un altre estadi d'evolució?

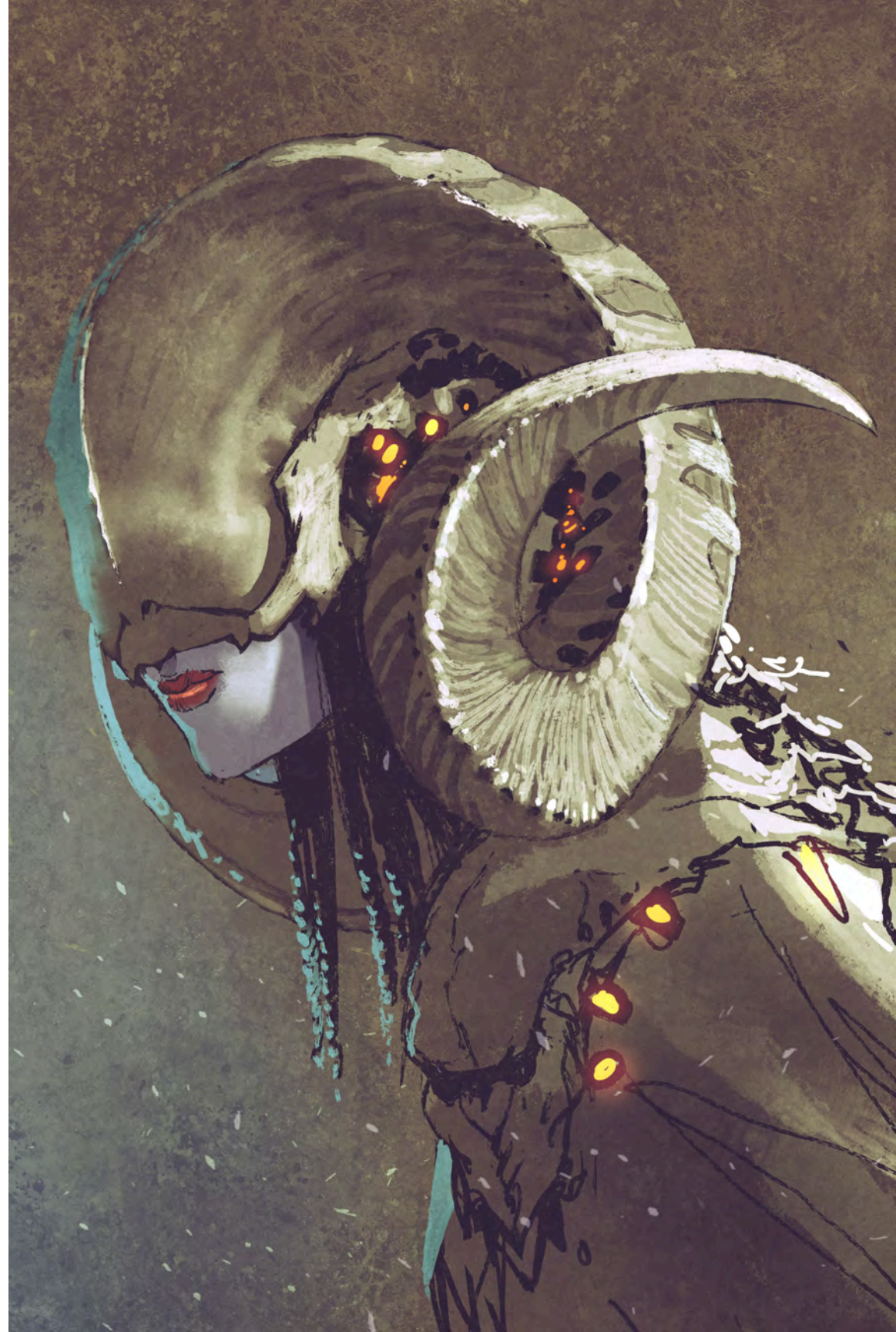
LES QUIMERES

Les Quimeres són les espècies més tangibles de La Forja dels Mons. Ben reals, poblen la Forja i semblen criatures terrestres deformades. Estan formades per un entramat contranatura d'animals, pel que recorden els Extraviats del seu antic univers. La mida pot variar i així es troben criatures insectoides grans com un home, mentre que d'altres són d'una mida més comuna. Les amalgames felines són nombroses, igual que les que recorden a grans llangardaixos.

També es troben éssers que barregen una matriu bestial amb elements humans de maneres inusuals. Aquests últims s'anomenen "Horrors".

Totes són agressives, però posseeixen una psique animal, així que fugiran per sobreviure en cas de perill. Aquesta estranya fauna es devora mútuament i són els únics representants de la Forja que semblen sentir una fam veritable, biològicament parlant.

La seva reproducció constitueix un misteri: mai no se n'ha vist cap de "jove".



ELS ETERIS

Aquestes criatures, el nom de les quals és un neologisme inventat pels Extraviats, semblen humanes, però són evanescents: autèntics fantasmes oblidats apareixen de sobte als personatges.

Aquests sovint tenen la impressió de compartir certa familiaritat amb els Eteris, com si els coneguessin, com si encarnessin romanalles del seu passat, reflexos concrets d'individus perduts en els meandres de la seva memòria.

Els Eteris són ambigus i tant poden donar suport i guiar els personatges com conduir-los a atzucacs o a trampes.

Se sap de molts nens angelicals que han portat a tot un grup d'Extraviats a la seva perdició fent veure que venien a ajudar-los.

ELS EXTRAVIADORS

Es podria pensar que són Malsons evolucionats que haurien arribat a una forma de consciència desviada.

Autèntics dopplegangèrs d'alguns Extraviats, estan dotats de parla i posseeixen records dels Extraviats a qui imiten, però aquestes Reminiscències es limiten al que han experimentat a la mateixa Forja. A banda d'això, ignoren del tot el veritable passat dels Extraviats copiats, fins i tot si aquests han recuperat algun record.

Cal dir que també poden duplicar l'aparença dels Teriàntrops, sense poder accedir als seus poders.

En tot cas, es tracta de dobles viciosos i malèfics i l'única raó de la seva existència és fer dubtar els personatges i portar-los de dret cap a una trampa.

Alguns Extraviats parlen també d'Extraviadors que haurien fet preguntes sobre l'Asil. Aquest lloc curiosament sembla que els intriga d'una manera obsessiva i malsana. Així, corren rumors de dobles que han manifestat el desig d'entrar-hi.



Malgrat això, encara no s'han vist mai aquestes criatures a l'Asil. O no han aconseguit trobar-lo o la forma d'entrar-hi, o la condició d'accés a aquest Simulacre inèdit els impediria d'entrar-hi. Els Extraviats assumeixen que els destruiria o que l'intent quedaria frenat.

O potser només busquen aquesta informació per passar-la a una altra entitat? O potser, alguns Extraviadors han arribat a introduir-se a l'Asil, han reemplaçat el seu doble i han agafat el seu lloc sense ser detectats... Però per quina raó seria? Les especulacions van a tot drap.

SENYOR SOMRIURE

El Senyor Somriure segueix essent un enigma, alguns el veuen com una altra forma d'Eteri, però la veritat és que seria un ésser únic en el seu gènere. Si no és que existeixen diverses criatures absolutament idèntiques... El Senyor Somriure, també rep el sobrenom del Guia.

S'apareix de tant en tant a un Extraviat per mostrar-li un camí o per ajudar-lo, però sempre en silenci: no ha pronunciat mai ni un sol mot.

És possible que reveli missatges en forma de neons elèctrics o, en tot cas, de luminescències que els recorden.

Només el pot veure un únic Extraviat alhora. Per això molts, tot primer, pensen que estan al·lucinant, quan davant dels seus companys han presenciat l'aparició d'aquest ésser sibil·lí.

El Senyor Somriure es presenta com un ésser esprimatxat d'uns dos metres, molt prim i sempre vestit completament de negre. La seva cara forma una màscara somrient que deixa descoberts dos ulls enfonsats amb nines glacials. Sense nas, té una gran boca que li ocupa tota la part inferior de la cara amb una gran ganyota congelada, que recorda a un putxinel·lí.



La seva aparença sembla aterridora, però veure al Senyor Somriure sovint és una salvació. Ningú en sap la raó de ser, de fet no se sap ni si existeix, pel fet de ser intangible i invisible per a la majoria.

Però la seva llegenda es manté i el Senyor Somriure ha tret les castanyes del foc a uns quants Extraviats que es veien perduts...

ELS ENCADENATS

Són humanoides sense rostre que tenen diverses aparences i de vegades tenen característiques de figures angèliques o demoníques alades.

El seu denominador comú: estan sempre abillats amb cadenes que es belluguen al seu voltant, que s'estrenyen i s'aflueixen com si estiguessin animades.

Els Encadenats les poden fer servir com a armes i hi estan constantment connectats d'una manera o altra, com si sortissin de la seva mateixa carn.

La seva cara sembla continuament envoltada d'una foscor agitada, de vegades tentacular, que recorda a forats negres en formació o a dolls de tinta en moviment.

No ataquen mai els primers, ja que sembla que simplement protegeixin algunes propietats. Es mantenen allà com a guardians que cal vèncer o aconseguir evitar. Són durs, però no pas invencibles... i alguns Extraviats han assenyalat que no han estat pas els únics a ser objectiu dels Encadenats. Qualsevol que penetri el seu territori, qualsevol entitat, serà el seu objectiu.

Fins i tot se n'han vist lluitant contra Exarques, que havien seguit algun intrús massa lluny.

ELS ALTRES EXTRAVIATS

No tot és de color de rosa entre els Extraviats.

Molts busquen escapar de la Forja i tornar a la Terra.

N'hi ha molts que pensen, amb raó o sense, que les Relíquies els permetran deixar aquest món. Alguns s'han arribat a creure que hi han arribat per culpa dels artefactes.

Per això, molts individus proven de reunir-ne o de col·leccionar-ne, per guanyar poder o per intentar entendre com escapar. Alguns amb els mateixos objectius s'han aplegat en corpuscles més o menys perillosos per tal d'augmentar la seva eficàcia. S'anomenen lligues.

Així, la competició que s'ha instaurat entre diferents lligues pot arribar a ser perjudicial i alguns no dubtaran pas a matar per recuperar un objecte que els sembli necessari o per impedir que algú altre se n'apoderi.

2.D. LES PORTES, AQUESTES ESCAPATÒRIES...

La Forja és el centre de tot, així que és on van a desembocar la majoria de portes.

Algunes són permanents (llavors se solen anomenar portals).

D'altres són mòbils i apareixen on els sembla abans d'acabar disgregant-se i ressorgir a un altre lloc.

Tanmateix, alguns Teriàntrops pensen que les seves irrupcions a un lloc o altre són cícliques i que es podrien preveure amb les Relíquies adequades.

Algunes portes necessiten una clau.

No es tracta d'una clau física, sinó d'una condició. Generalment, per a l'activació de la porta on el personatge vol entrar, cal estar en possessió d'un o més Objectes, o d'una propietat: algun pensament, algun moviment o alguna paraula al moment de travessar, per exemple.

Una porta oberta gràcies a una clau queda badada alguns segons, potser alguns minuts. Això permet a qualsevol passar-hi abans d'esvair-se i reaparèixer a un altre lloc, tancada i amb les mateixes condicions d'accés.

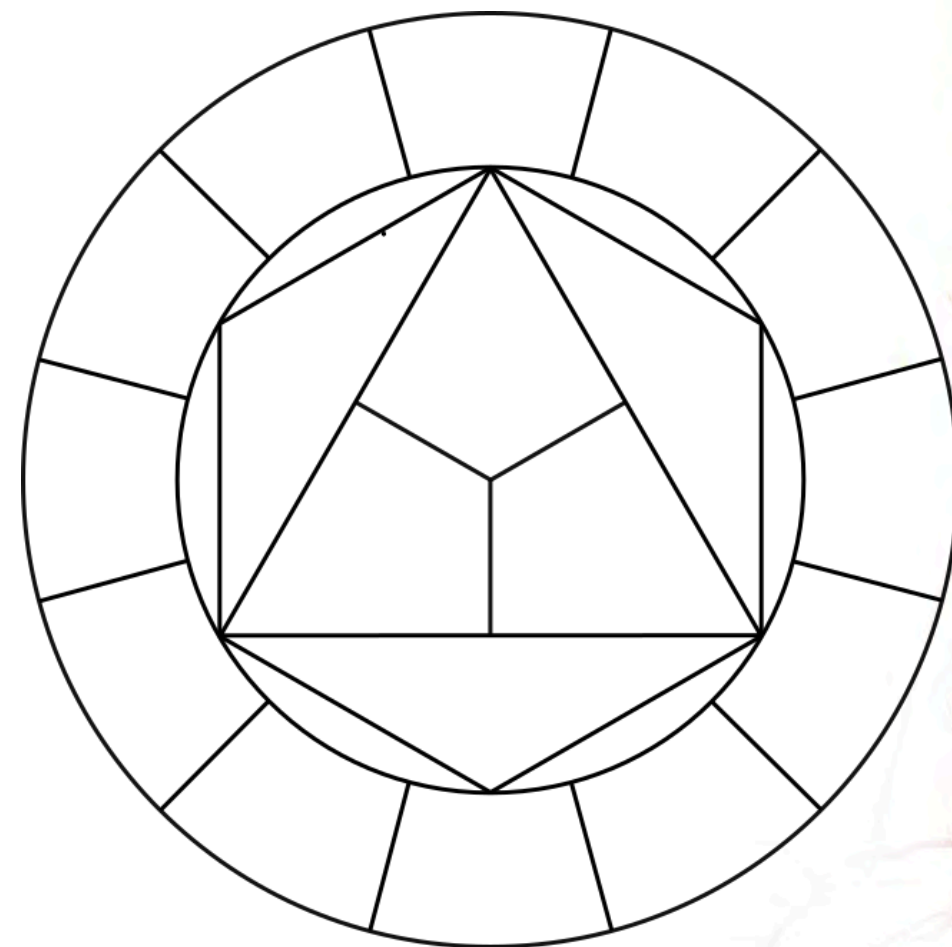
Algunes portes no es formen a la superfície: sinó sobre les immenses baules de les cadenes que semblen estriar el cel o sobre les terres suspeses, o fins i tot a l'interior d'alguns edificis, com ara els temples dels Arconts.

Això pot complicar la feina als personatges.

Les portes permeten escapar temporalment de la Forja i entrar a altres llocs, anomenats Simulacres.

Tanmateix, només La Forja dels Mons sembla autèntica, ja que és el centre i el punt comú a tots.

És per això que els anomenen Simulacres: comparats amb la Forja, molt sovint només són una il·lusió d'esperança, d'un lloc desaparegut de fa molt...



*“Si les portes de la percepció es purifiquessin,
tot se li apareixeria a l'home com és, infinit.”*

— William Blake



3. L'ASIL

3.A. REFUGI DELS EXTRAVIATS

Els Extraviats no poden sobreviure dins la Forja. Els primers que hi van arribar, van fugir-ne tan de pressa com van poder per les diferents portes que van trobar. I finalment, en una d'elles van trobar-hi un refugi per tots. Aquesta porta conduïa a un món totalment verge, neutre, desproveït de tot, però els primers Extraviats ben aviat en van descobrir una propietat formidable.

Aquest món era absolutament mal·leable a la imaginació, al Somni i al poder de les Relíquies. Només calia temps per crear un element tangible a partir dels pensaments.

Li van donar el nom d'Asil, tant perquè era un refugi, com perquè molts dels Extraviats es consideraven bojos.

Aviat s'hi van desenvolupar els primers Teriàntrops, els quals van veure l'oportunitat de millorar la seva capacitat de Somni sense haver de recórrer a la màgia dels Objectes.

3.B. LA DOXA

Es van establir certes regles per tal que els que s'estaven a l'Asil no el possessin en perill. L'ús del Somni es va limitar a l'elaboració de la Ciutat i a la creació d'un món que recordés a aquell d'on havien estat sotrets.

Tothom l'Asil té grans capacitats psíquiques, encara que no siguin iguals a les de les Relíquies. Però, tothom ha acceptat restringir-ne la pràctica al servei del refugi.

Els primers Teriàntrops, els més poderosos, van fer servir un Objecte, una simple goma elàstica, per combinar els seus poders i donar a l'Asil unes limitacions físiques idèntiques a les de la Terra.

Tot ús del Somni directament violent està prohibit.

Aquest primer acte de formació va rebre el nom de Doxa.

