

CLAN ANOITÁ: Hemon's Dembortül/Argaren. Comarca del Talam Bahemú (Timog) y Laiim Lyubaiim

Clanes y variantes de la raza

Davargül: Mandatario de todo el clan. Vive en la fortaleza de la hemon: **Phâlantor**. Es el mayor en tamaño (sobre tres metros de altura) y fuerza. Los anoitás son conocidos como los “brujos negros”. Desde su advenimiento en las hemon's de la comarca (Talam Bahemú) han permanecido allí hasta que decidieron extender su dominio por todo Ëreon. Son seres sin rostro ya que su faz es una constante circulación de líquidos claro-oscuros y espesos, sus cuerpos mezcla de negro y azul siempre van cubiertos con túnicas encapuchadas (salvo en caso de necesidad) como segunda piel, son expertos en las artes de la dominación psíquica. Sus brazos largos terminan en dos dedos como dagas. Sus piernas recuerdan a las de un ciervo humano. Los brujos anoitás usan dos tipos de magia: la mörlida (cárdena) y la ithy (negra) en sus conjuros.

Teikin: Es el general de confianza de Davargül, y dirige su ejército personal. Vive junto a su mandatario en la misma ciudad y se encarga de supervisar el adiestramiento de la soldadesca de élite de su raza.


Rundur: Los brujos anoitás manipularon los fluidos internos de un grupo de mandatarios para conseguir adaptarlos al medio acuático y dominar el dagat, tras muchos intentos y fracasos consiguieron resultados positivos. Rundur es uno de los que sobrevivieron a los experimentos. Construyó el hárdarid y la ciudad, en la única porción de tierra de Dembortül fuera del continente: **Rundur Halbith**. Desde esa ubicación como regente de la ciudad captura danluras que una vez más son transformadas hasta convertirlas en geimud's adiestradas para el combate marino y terrestre ya que estas criaturas pueden

subsistir fuera del agua. Una vez convertidas son también manipuladas por los nigromantes (harottide's) que las hacen más feroces y sangrientas si cabe.

Wardhenor: Uno de los más peligrosos mandatarios del clan. Habita en el Ieito de Dembortül en el bastión del **Degys^Tanag**, junto a la falsa planicie de grietas que se abren y cierran despidiendo el mortal polvo deírag. Dirige las huestes de los soldados anoitás más sanguinarios y preparados de todo el clan. Su anatomía es igual que la de sus mandatarios. La faz siempre está protegida con una especie de cubierta transparente, muy dura, integrada en su cabeza. De brazos y piernas musculosas, con dos dedos también en sus manos pero capaces de “envolver” cualquier empuñadura y encajarla en su palma como prolongación. Su armadura es muy flexible en la parte delantera permitiéndoles toda clase de movimientos. Además de los soldados, comanda una horda de eregyfan que le proporciona el errante Yevoha al clan en cada ocasión que visita Dembortül.

Elahzor: General de los harotmestit (creados a partir del conocimiento regalado por los burdinhag's Oc-Krahs, a cambio de prisioneros de guerra e intercambio de conocimientos sobre implantes) y los brujos de batalla que ejecutan los rituales de mancia. Habita en **Domiran_Hemon** la zona más alta de Dembortül situada al hilareis. Dispone de un contingente inacabable de hágiis gracias a que los alquimistas (harotmestit) consiguieron “contagiar” a los guerreros o plebe que capturan, la locura que les invade. Mantenedos entre muros en el **Doës Hag** se aseguran los anoitás que siempre tendrán tropa y piezas de implante.

Marumné: Posee la parte más occidental y escabrosa de Dembortül. Es un anoitá de raza y vive en una fortificación (**Deith_tię Dembortül**) difícil de conquistar ya que solo se puede acceder por su cara este. Esta fortificación cuelga literalmente de los riscos que cortan el hemon. Dirige ejércitos anoitás escoria y de Morg's capturados y dominados por los brujos con encantamientos a sus cabecillas al que siguen a todas partes.



Arahul: Llamado el himbaré (cambiante) por la habilidad que tiene de tomar la apariencia anoitá y argarenhiot a su antojo. Arahul que fue un anoitá originariamente es el resultado de los experimentos de los brujos del clan para conseguir un líder que pudiera dominar a los hágiis transformados en dos razas nuevas de chusma guerrera: la infantería y los alados argarenhiot's; aunque Arahul se reveló combatiendo hasta expulsar a los anoitás de **Argaren** cuando decidió terminar con el trato de esclavos que recibían los suyos, se autoproclamó rey de los argarenhiot's; posteriormente volvió a formar parte del clan para combatir contra los dummaîn's.

∫



Anoitá (Comarca del Talam Bahemú y parte del Laím Lyubaïm)