

SWAMPISMO



ÍNDICE

Historia resumida de los primeros años del universo	P. 3
Árbol genealógico de las deidades	P. 4
Deidades, profetas y otros seres	P. 5
Víctor	P. 8
Haddock	P. 11
Nogis y universos	P. 12
Relación entre el Swampismo y el resto de religiones	P. 13
Pin-Pon	P. 15
Simbología Swampista	P. 16
Principales tratados Swampistas	P. 17
Guerras Otaku/Swamp-Furrienses	P. 18
Primera Guerra Otaku Furriense	P. 18
Segunda Guerra Otaku Furriense	P. 19
Guerra de Marzo	P. 20

HISTORIA RESUMIDA DE LOS PRIMEROS AÑOS DEL UNIVERSO

El tercer universo (en el que nos encontramos) fue creado en un momento indeterminado por el dúo formado por XVX (Xi) y \X/ (Vi), quienes se transformaron en él. A su vez, crearon otras formas de vida de las que se hablará en el apartado *deidades, profetas y vencedores*.

En el año 0, la entidad creada por XVX engendró a Tongo, dios supremo y neutral, quien creó el año 5 a Shrek, el año 9 a Warrotten y el año 47 a Chema.

Hasta donde podemos saber, Shrek nunca vió a Tongo, sino que se fue directamente al Primer Pantano, creado el año 0 por Tongo en el planeta Tierra. Este Primer Pantano, que dotó al planeta Tierra de la fertilidad de la que aún cuenta, es actualmente conocido en la lengua humana como Lago Baikal.

Pero, cuando Él llegó a la Tierra, esta no estaba deshabitada, sino que ya se encontraban unos seres llamados furros, que fueron prácticamente exterminados por Él.

El segundo gran nacimiento, el de Warrotten, ocurrió el año 9. Warrotten se caracteriza por su violencia extrema y, debido a esto (y a su odio hacia Shrek), vivió en soledad en Marte del Sur. Sin embargo, esto no le impidió que se enfrentara tanto a Shrek como al propio Tongo, a quien atacó un año después de su nacimiento. Estos ataques (llamados atentados en los textos más antiguos) provocaron la ira de Tongo, quien creó el año 15 los 3 Omnitrix, de igual poder, y encerró a Warrotten en uno de ellos. No pudo escapar de ahí hasta el 2027.

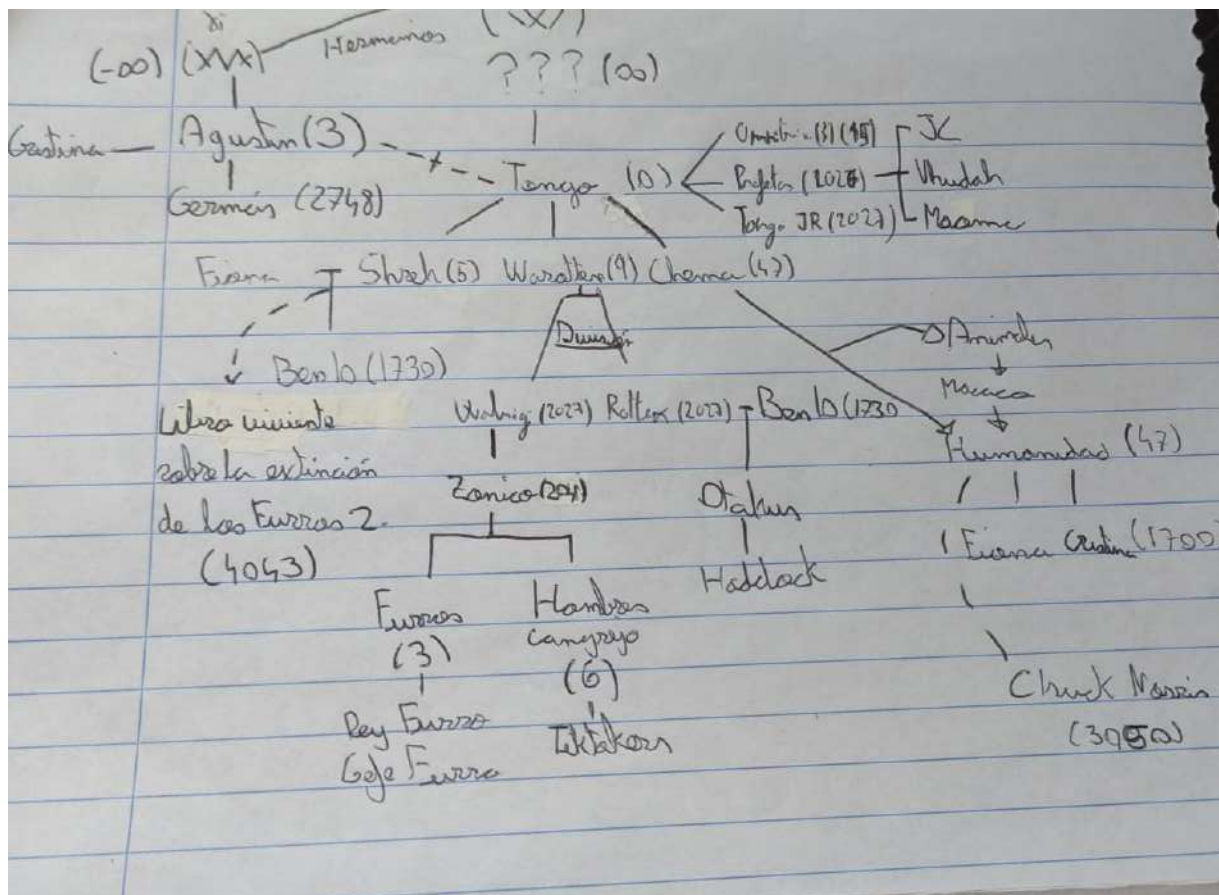
En el año 47, en la Tierra también, nació Chema, dios de las aguas y de la naturaleza, madre y padre de toda la vida en la Tierra, excepto los furros (para saber el origen de los furros, véase *Zonico*).

Así, el año 48 Tongo se alejó del sistema solar y creó el Trono, desde donde observa la evolución de la vida de la Tierra (y posiblemente de otros planetas) y se recupera de la energía gastada en la creación de su descendencia y en los Omnitrix.

A partir de aquí la historia de la humanidad puede ser explicada mediante la historia convencional. Es importante recordar la conversión de años cristianos a años swampistas: **año Swampista = año cristiano + 2026**, puesto que hay 2026 años de diferencia entre el nacimiento de Tongo y el de Jesús.

ÁRBOL GENEALÓGICO DE LAS DEIDADES

Este árbol genealógico representa de manera bastante fiel el nacimiento y las relaciones de parentesco entre las deidades y otros entes de gran importancia dentro de la historia del universo y, por ende, de nuestra vida.



DEIDADES, PROFETAS Y OTROS SERES

Tongo

Nacimiento: Año 0

Muerte: -

Puntos de poder: 80 puntos base. 99,9 puntos máximo.

Descendencia: 3 hijos, 3 + 1 profetas.

Hechos: Creador de los 3 Omnitrix. Padre de Tongo Jr.

Shrek

Nacimiento: Año 5

Muerte: -

Puntos de poder: 89 puntos.

Descendencia: Ben 10. Libro viviente sobre la extinción de los furros 2.

Hechos: Exterminó a los furros dos veces.

Warrotten

Nacimiento: año 9, año 4045.

Muerte: año 15/2027.

Puntos de poder: 75 puntos base. 100 puntos con 2 Omnitrix.

Descendencia: Se divide en 2.

Hechos: Atentados contra Tongo, Guerra de Marzo.

Robbie Rotten

Nacimiento: año 2027.

Muerte: año 4045.

Puntos de poder: 60 puntos.

Descendencia: Se unifica.

Hechos: Encerrado en un Omnitrix.

Waluigi

Nacimiento: año 2027.

Muerte: año 4045.

Puntos de poder: 75 puntos con Omnitrix.

Descendencia: Se unifica. Zonico

Hechos: Encerrado en un Omnitrix. Se queda con él.

Chema

Nacimiento: Año 47.

Muerte: -

Puntos de poder: 10 puntos base.

Descendencia: Toda la vida en la Tierra (excepto furros).

Hechos: Fuente humana.

Agustín

Nacimiento: Año 3.

Muerte: -

Puntos de poder: π^4 puntos con el Yowai Katch. 67 puntos base

Descendencia: Germán (Mago de hierba), Germán 2.

Hechos: Creador del Yowai Katch. Sumo Sacerdote.

Mago de hierba

Nacimiento: Año 2748.

Muerte: -

Puntos de poder: 69 puntos con el Yowai Katch. 60 puntos base

Descendencia:-

Hechos: Relacionado con la creación de los caracoles.

Ben 10

Nacimiento: Año 1730.

Muerte: -

Puntos de poder: 12 puntos base. 75 puntos con el Omnitrix

Descendencia: -

Hechos: Recoge el segundo Omnitrix.

Tongo Jr

Nacimiento: Año 2026.

Muerte: -

Puntos de poder: Desconocido.

Descendencia: Desconocida.

Hechos: Gran Profeta.

Chuck Norris

Nacimiento: Año 3966.

Muerte: -

Puntos de poder: 85 puntos base. 97 puntos con el Omnitrix.

Descendencia: -

Hechos: Vencedor del 4º torneo de Pin-Pon.

Humano Promedio

Nacimiento: Año x .

Muerte: Año $x + 80 \pm 30$.

Puntos de poder: 0,15 puntos base.

Descendencia: Posible

Hechos: Historia de la humanidad.

Víctor

Véase *Víctor*.

Zonico

Nacimiento: Año 204.

Muerte: 1601.

Puntos de poder: ?

Descendencia: Furros, hombres cangrejo.

Hechos: Viaja al pasado para crear a los furros.

Víctor

Víctor nació el 23-12-2003, hijo del padre de Víctor y nieto de Víctor C. La infancia de Víctor fue fugaz: literalmente a los π^{-1} segundos ya tenía su mentalidad actual. Con 3 años creó la máquina del tiempo para viajar a la época postpantano. Con π años viajó a esta época, concretamente al momento en el que Warrotten es absorbido por el Primer Omnitrix, siendo él también absorbido.

Era el año 15, y Víctor estaba encerrado en el reloj, un lugar cuyo interior es un universo de 1 km^2 de donde todo el paisaje es pantano. Pese a eso, el hecho de estar encerrado en un lugar sin salida no era su único problema: también estaba allí Warrotten. Así, empezó una pelea que duraría unos 2000 años.



Así, el año 2027 (tras la apertura del Omnitrix), Víctor pudo escapar de dicho bioma. Aunque debería haber muerto por edad, ya que su esperanza de vida es similar a la de los seres humanos, él logró vivir. Esto se debe a que con la máquina del tiempo él viajó varias veces al futuro y al pasado, llegando con 42 años a una dimensión temporal mística, habitada por diversas criaturas, entre las cuales destaca el Cerdo Invisible, de quien Víctor comió secreto y se volvió inmortal y a partir de dicho momento no envejeció más. Actualmente tiene 74 años (4047).

Pocos datos más se saben de Víctor, y de los eruditos en sí (aunque se sabe que ha habido 4). Se sabe que parte del poder que Víctor consiguió fue a partir de la deglución de los petardos, aunque se sabe que debido a la explosión de uno de ellos en su boca les cogió fobia y dejó de comerlos.

Más adelante participó en la batalla del campo milenario de ajos.

En materia familiar, su árbol genealógico es un árbol cíclico, como se puede ver en la imagen posterior.

Hasta donde se sabe, ha habido cuatro eruditos en este universo: el primero es desconocido; el segundo, Platón, contaba con dos neuronas; el tercero, Newton, contaba con tres neuronas; y el cuarto, Víctor, contaba con cuatro neuronas. Estas neuronas no son las convencionales de la especie humana, sino que son mucho más potentes que las nuestras (véase que el primer erudito, con una neurona, superaba con creces al resto de personas de su época).

PUNTOS DE PODER DE VÍCTOR

Víctor, hasta donde sabemos, se ha manifestado en tres formas diferentes:

Forma 10%:

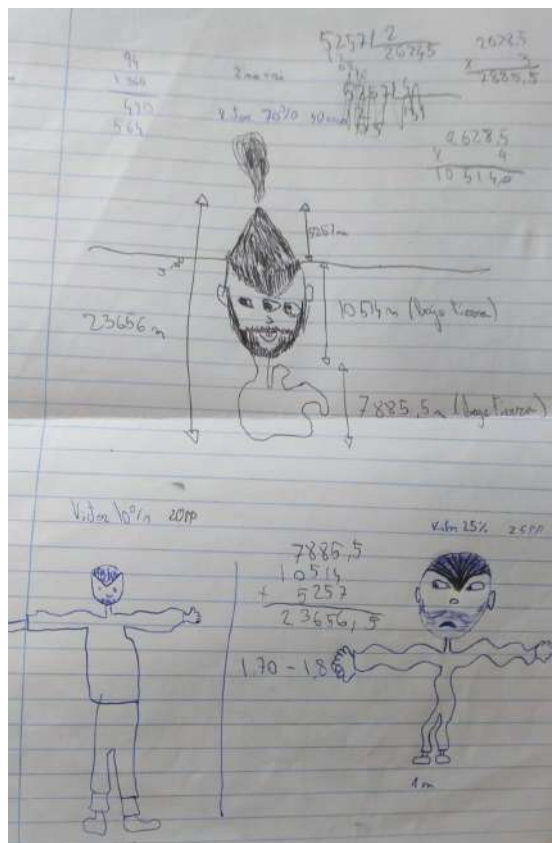
En esta forma en la que se encuentra normalmente, su poder alcanza los 20 PP.

Forma 25%:

En esta forma, usada dentro del Omnitrix, Víctor alcanza los 25 PP

Forma 70%:

En esta forma, usada durante la Guerra de Marzo y la Batalla del Campo de Ajos, Víctor alcanza los 40 PP.



PROBLEMAS VICTORIANOS

Los Problemas Victorianos (PV), son los problemas que aparentemente no tienen solución pero solo por el hecho de ser creados por Víctor se les asigna una respuesta totalmente correcta y válida. Estos problemas son un ejemplo del poder mental de Víctor.

Un ejemplo de PV es el siguiente:

¿Qué pasaría si por cada uña del pie nos saliese un pie?

Si por cada uña de nuestros pies saliese un pie con cinco dedos y, por tanto, cinco uñas, tendríamos infinitos pies. Pero cuando sale el pie la uña desaparecería, por lo que el pie también. Así pues, realmente los pies aparecerían y desaparecerían de manera constante (excepto los dos pies originales).

Como se ha podido observar, la capacidad deductiva del erudito es incomparable.

Haddock

Haddock, dirigente del bando otaku, es una gamba de 3 metros de altura. Aunque se sabe poco de él, se averiguó que su pseudónimo es Gamba Vin-X, que tiene la nacionalidad norteafricana y que se ha hecho pasar por persona y por eglefino (de ahí su nombre Haddock).

Su directa vinculación con las gambas ha hecho pensar que se podría aliar con los furros, pero debido a la Primera Guerra Otaku-Kurriense demostró que prefería aliarse con los swampistas.

Poco más se sabe de su vida, salvo que tiene un opel corsa, que sus animes favoritos son Batman y Peppa pig, que ama la selección de críquet de Haití y que colaboró en más de una ocasión con el canal de youtube 'Criadero de betta y goldfish'.

Sus puntos de poder son desconocidos. Seguramente es inmortal.



Nogis y universos

Nogis son 3 entes extraterrestres capaces de viajar entre dimensiones, a diferentes tiempos y a otras realidades a voluntad propia. Cada nogi recibe un nombre: Nogi Nogi, Nogi Tempus y Nogi Lactius.

Nogi Nogi es el único cuya forma es conocida: en los apéndices del libro *Libro viviente sobre la extinción de los furros 2*, escrito por Shrek, se recoge este pasaje “Y allí le encontré y le pedí consejo, pues sus ojos lo vieron todo incluso antes de que Él me crease. Al ver su forma por primera vez, quedé atónito, pues era un ser deforme, con cara de gato, brazos a diferentes alturas y un cuerpo cúbico y tumoroso, que me recordaba a una ensalada con salsa de ajo. Sus piernas eran débiles, una con pelo y otra sin, que no debía utilizar desde hace milenios debido a su excelente vuelo. Sin embargo, a pesar de su débil aspecto, era más fuerte que yo y supe que su ayuda sería necesaria para la guerra que se avecinaba.

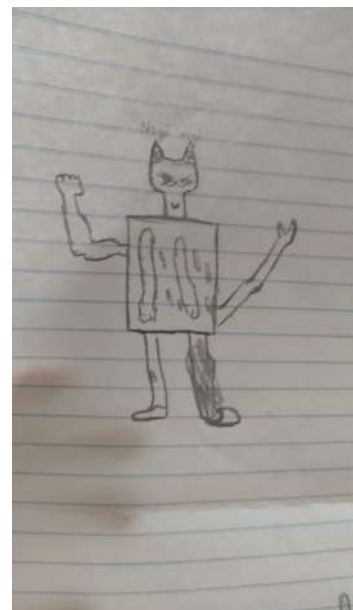
Ello ya sabía lo que le pediría y me contestó al instante en una lengua sin traducción. Muchas vidas fueron salvadas por ese consejo”.

Por lo que se puede deducir, Nogi Nogi existía antes de que Shrek naciese, siendo por tanto un ser antiquísimo, con más de 4042 años. También se ve que es un ser débil físicamente pero mentalmente muy superior a Shrek, pues este necesita de su consejo.

Además, se ve que prefiere ayudar a Shrek antes que a Warrotten, pues a este no le brindó ningún consejo.

También se sabe que se comunican en una lengua divina, por lo que deben de tener relación con XVX y \X/.

Por último, aunque no presente en el texto anterior, se sabe que Nogi Nogi y Nogi Lactius coinciden en un mismo universo, Nogi Lactius y Nogi Tempus en un mismo tiempo, Nogi Tempus y Nogi Nogi en una misma realidad y ambos se reúnen en polonia cada π^6 años.



Como ya se ha dicho, existen tres universos, entre los que solo Tongo, los nogis y la fusión multi-Omnitrix (omni → todo; trix → 3) pueden cambiar a voluntad propia.

El primer universo, fallido, fue aquel en el que Warrotten se hizo con 2 Omnitrix y derrotó a Shrek (que murió) y a Tongo (que abandonó el universo 1 a su suerte) (véase que Warrotten 200 tiene 100 pp, superior a la suma de dos seres con 89 pp y 80 pp. para más información sobre los pp, ver *Guerra de Marzo, Profecía*).

El segundo universo fue aquel en el que Tongo, visto lo ocurrido en el primero, decidió no crear a Warrotten, por lo que el mal, al menos como lo conocemos, no existió. Debido a la falta de tres pilares, este universo es inestable.

El tercer universo es el nuestro, un híbrido entre el primero y el segundo que permitía mantener la estabilidad con un Warrotten no tan poderoso. Sin embargo, en la Guerra de

Marzo este universo peligró con transformarse en un nuevo universo 1 si Warrotten conseguía otro Omnitrix, o en un universo 2 si este moría.

RELACIÓN ENTRE EL SWAMPISMO Y EL RESTO DE RELIGIONES

Como bien se puede ver si se observa nuestro mundo, hay diferentes religiones con diferentes cultos y deidades. Sin embargo, como bien se podrá leer a continuación, todas convergen en una única religión: El Tonguismo.

Tal y como se representa en el árbol genealógico de las deidades, la primera deidad es Tongo (sin considerar a XVX y \X/), un dios neutral que es portador tanto del bien como del mal pero que, debido a su falta de relación con los sucesos terrestres, no es alabado por casi ninguna religión. Una de las religiones que alaba a Tongo, bajo el nombre de Yahvé, es el judaísmo.

La segunda deidad es Shrek, a quien el Swampismo alaba por estar más vinculado al bien que al mal y por ayudar a las diferentes especies terrícolas a enfrentarse a los furros.

La tercera deidad, Warrotten, es amada por los sectores más peligrosos de nuestra sociedad, como se podrá ver en un texto posterior. Estos sectores son los nazis, los canis y los furros.

Posteriormente hay otras deidades que no reciben el culto de ninguna religión de importancia a pesar de su influencia en la sociedad. Estos son Ben 10 y el Chema.

Más tarde surgieron los profetas de Tongo, que intentaron impulsar un Tonguismo muy influenciado por el Swampismo. Estos profetas son Vhudah (Buda), JC (Jesús) y Maoma (Mahoma).



Este primero, nació cerca del 1500 en Lumbini y fundó el budismo.



El segundo, nacido el 2026 en Belén, fundó el cristianismo.



El tercero, nacido el 2596 en La Meca, fundó el islam.

Como bien se ha dicho anteriormente, los furros, nazis y canis son Warrottenistas.
¿Cómo se llegó a dicha conclusión? La respuesta se encuentra en el siguiente texto, que data del año 592.

F	U	R	R	O
U	R	A	O	K
R	A	T	C	A
R	N	O	A	P
Y	O	N	S	I

Yonsi → Yonsina → Yonsina Aliado

Furry → Fry → Los furros fríen a las víctimas

Raton → RTN → Radio Tenerife Nacional → Asesinatos en Tenerife (una menos en canarias) → Can-arias → **Cani = Nazi**

Rocas → Ros → VR → Cani → Perro = canis → **Cani = Furro**

Okapi → Okai → Yokai → Intentan robar en Yowai Katch

Por tanto, **cani = nazi = furry**. Además se puede deducir que **Jamaica = Rusia Z**

PIN-PON

Aunque no es una religión en sí, el torneo de pin-pon transforma al ganador en una deidad.

El torneo es celebrado cada 1000 años en Vladivostok, Rusia, y el ganador se enfrenta a Shrek. Las normas son:

- Llevar zapatillas de velcro.
- Llevar pala propia con un radio de 7,3 cm.
- Jugar en una mesa de 1 m x 3,27 m situada a 1,34 m del suelo.
- Jugar con una pelota color verde pantano de diámetro 2 cm.
- Jugar con un peto granate (entregado por la federación).

Para apuntarse es necesario:

- Tener mínimo 0,1 s de vida en el momento de la inscripción.
- Inscribirse 3 semanas antes del torneo en el ayuntamiento de tu localidad.
- Tener vinculación con alguna religión procedente del Tongusimo.
- Se remarca que la persona más destacada de cada lustro revive en el siguiente torneo.
- En caso de poseer una discapacidad, Shrek la elimina para jugar en igualdad de condiciones.

Hasta el momento, los cuatro finalistas han sido:

- John Queso. Año 1000. 50 M de participantes.
- Pedro Dulzán. Año 2000. 278 M de participantes.
- King-il-Yong Jr. Año 3000. 1204 M de participantes.
- Chuck Ray Norris. Año 4000. 5000 M de participantes.

De estos cuatro, solo Chuck Norris venció a Shrek tras la final y por ello se transformó en un dios. Cabe remarcar que tras el torneo se celebra el Banquete Macaco, en el que participan todos los seres vivos.

SIMBOLOGÍA SWAMPISTA

BANDERA SWAMPISTA

La bandera Swampista es una bandera compuesta por 5 colores:

- ❖ Amarillo: Color claro, respresenta la vida y la armonía del universo.
- ❖ Verde: Color de Shrek.
- ❖ Negro: Color del mal, relacionado con el amarillo para representar el tercer universo.
- ❖ Morado: Color de Warrotten, enemigo del Swampismo.
- ❖ Blanco: Color de la luz divina de Tongo.



SALUDO SWAMPISTA

El saludo Swampista está compuesto por 7 movimientos de brazos:

1. Poner el brazo derecho plegado tal que el codo quede en la parte más baja y la mano quede a la altura del hombro, aunque sin tocarlo. Simultáneamente, plegar el brazo izquierdo de manera que se forme un ángulo de 90° en el codo y la mano izquierda coja el codo derecho.
2. Bajar el antebrazo derecho para que toque el codo izquierdo por arriba.
3. Desplazar los brazos simultáneamente (siempre en contacto entre sí) hasta que se toquen ambas palmas a la altura del ombligo.
4. Dar dos palmadas.
5. Volver a desplazar los brazos hasta la posición 2.
6. Subir los antebrazos con los puños cerrados y chocar los dorsales de las manos a la altura del cuello (el antebrazo derecho debe ser el más próximo al cuerpo).
7. Bajar los antebrazos a la altura del ombligo, cruzando las manos a la altura de la muñeca y quedando las manos más lejos del cuerpo. Mientras se bajan las manos, extender los dedos índice y corazón y, al bajar, decir “No guerra, paz”.

PRINCIPALES TRATADOS SWAMPISTAS

TRATADO DE WEZZOS⁴⁰⁴⁵

El tratado de Wezzos⁴⁰⁴⁵, firmado el 22 de mayo del 4045, es un pacto de no intervención en la guerra Eru-Aru, una guerra psicológica entre Víctor Quiles Bastida (erudito) y Adrián Mas Balsera (arudito) durante el mes de mayo. En esta guerra se demostró que las opiniones del Chema eran ciertas, ya que Víctor venció rotundamente a Adrián, quien se cambió de nombre a Sakurei.

PACTO OTAKU-SWAMPISTA Y PACTO DE WEEOA⁴⁰⁴⁵

El pacto otaku-Swampista fue un pacto oficial de alianza entre otakus y Swampistas con motivo de la inminente Guerra de Marzo para hacer frente a furros de todo el mundo. Este pacto fue firmado el 16 de febrero de 4045, antes de la incorporación del Sistema Internacional de Fechas (con este sistema, se llamaría el pacto de SAIGOZ⁴⁰⁴⁵).

El pacto de WEEOA⁴⁰⁴⁵, firmado el 30 de abril de 4045, tras la Guerra de Marzo, modifica el artículo 14.38 del pacto anterior e implica que la alianza militar sólo se mantendrá en caso de ataque de Warrotten.

CASO DE TRAICIÓN Y REBELIÓN (WEOJOI⁴⁰⁴⁵)

El caso WEOJOI⁴⁰⁴⁵ fue un caso de rebelión dentro del seno del Swampismo, en el que un grupo de traidoras creó una religión contra el Swampismo basado en el culto a LadyBug.

Este tratado consta de 2 partes: los derechos de las acusadas y la causa de la denuncia. Las acusadas tenían derecho a un abogado y a rectificar (y convertirse al swampismo) para ver sus cargos anulados. La causa ha sido dicha anteriormente.

Tras horas de discusión, no pudieron negar la verdad del Swampismo y lo aceptaron como única religión.

GUERRAS

OTAKU/SWAMP-FURRIENSES

PRIMERA GUERRA OTAKU FURRIENSE

La Primera Guerra Otaku Furriense fue un conflicto bélico en Asia ocurrido entre el 1587 y el 1602, con victoria territorial para los furros, aunque con más bajas.

La guerra se inició tras el atentado casi mortal contra Haddock, líder otaku por excelencia, en las costas de Sri Lanka. Tras este ataque inesperado hubo dos días de tensión, hasta que el ejército furro, dirigido por Zónico, declaró abiertamente la guerra e inició una fuerte ofensiva en Asia.

En un principio el bando otaku controlaba Japón, China, India y el sureste de Rusia, mientras que los furros se encontraban principalmente en Oceanía. Durante los primeros dos años (1587 y 1588), la guerra se limitó a asaltos costeros entre ambos bandos que provocaron la destrucción del sureste asiático y de Malasia.

Sin embargo, el tercer año los furros intentaron una ofensiva hacia Japón, que dejaron testimonios muy duros como este de a continuación, uno de los pocos de esta guerra:

12 de junio de 1589. *Sigo encerrado en el bosque Fujikoga. Los furros han conseguido rodear todo el bosque y nos han encerrado. Los mensajes de auxilio a Shogunato parecen no llegar. Seguramente han muerto. Solo quedamos 5000 samurais.*

Han pasado 2 horas y se preparan para entrar. Si esto sigue así, deberemos lanzar una desesperada ofensiva.

13 de junio de 1589. *Los furros ya han entrado al bosque. Van en grupos pequeños en busca de presas. Hay furros tipo A y tipo B. Los furros tipo B no son una amenaza, pues no parecen muy entrenados; pero los furros tipo A son lobos entrenados para matar. La ayuda no llega. Quedamos 3200 samurais.*

14 de junio de 1589. *Estamos buscando una huida, pero parece que no hay. Hemos evitado todo conflicto posible para poder descansar. Mañana lanzaremos una ofensiva para escapar. No llegan los refuerzos. Quedamos 2800 samurais.*

15 de junio de 1589, 4 de la mañana. *Hoy vamos a intentar romper sus filas, no hay más opción. Hemos descansado y creemos que habrá poca oposición dirección norte. Volveremos a casa.*

Cadáver desconocido

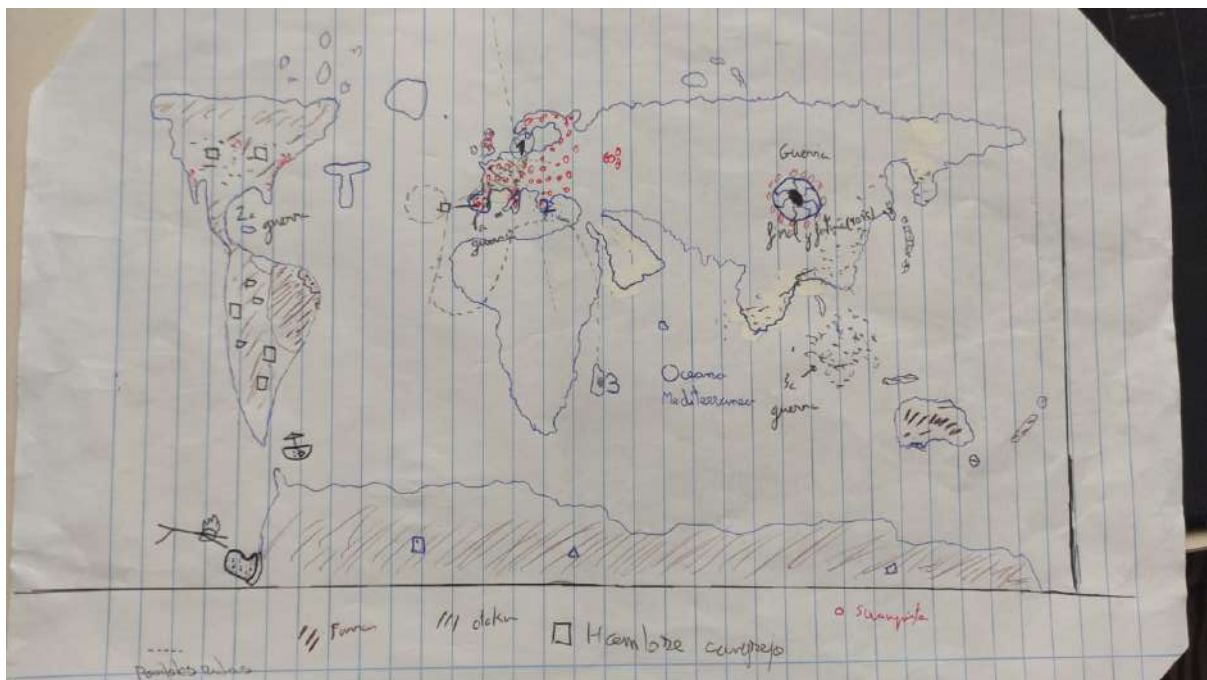
A pesar del buen avance de los furros a inicios de su campaña por Japón (en el año 1592 controlaban la mitad de la isla), los Swampistas se aliaron con los otakus el año 1595 y lanzaron una contraofensiva hacia Australia, capital furriensa, por lo que tuvieron que retirar tropas de Japón, que fue totalmente liberada el año 1599.

La guerra acabó poco después, a inicios del 1602. El año 1601 los furros lanzaron una fuerte ofensiva en el sureste asiático y consiguieron ocupar Vietnam, Laos, Myanmar y el sur de China, aunque perdieron a la mitad de su ejército y a su dirigente, Zónico, debido a una herida de metralla. Así pues, el año 1602 se firmó la paz y los furros controlaron el sur de Asia, aunque perdieron a la mayoría de furros tipo A.

SEGUNDA GUERRA OTAKU FURRIENSE

La Segunda Guerra Otaku Furriense (4044-4045), directamente vinculada con la Guerra de Marzo, fue un conflicto bélico que se inició ante la inminente fusión de Warrotten.

Durante esta guerra hubo dos bandos bien diferenciados: Swampistas (rojo) + Otakus (puntos negros) contra furros (rayas marrones) + hombres cangrejo (cuadrados negros).



Como bien se puede ver en el mapa, los furros controlaban la Antártida (excepto un enclave otaku), Suramérica (excepto un enclave otaku), Canadá, parte de EEUU y Oceanía.

Por contra, los Swampistas controlan Europa, Rusia y parte de Estados Unidos; mientras que los otakus controlan el Sureste asiático (recuperado el año 3052), Japón, Malasia (ocupada el año 3601, durante la guerra del Campo de Ajos) y los enclaves antes dichos.

Paralelamente, Shrek se encontraba congelado en Dinamarca, aunque después fue a Grecia, Madagascar y, finalmente, al Lago Baikal, donde ocurrió la Guerra de Marzo.

Esta guerra consta de varios frentes, siendo los principales el estrecho de Gibraltar, el Caribe, Malasia y los enclaves anteriores.

La primera ofensiva, iniciada por los furros en el estrecho de Gibraltar con la intención de invadir Europa, fracasó, pues a los dos días vieron sus fuerzas superadas y

tuvieron que cesar la actividad. Sin embargo, mantuvieron efectivos navales durante toda la guerra cerca del estrecho, lo que limitó la ayuda europea en América.

La segunda ofensiva, iniciada por guerrillas otakus en el Caribe, permitió ocupar el norte de Brasil y contactar con el enclave ya ubicado en el delta del Amazonas. Sin embargo, esta ofensiva dejó desprotegida Florida, que acabó siendo ocupada por los furros.

La última de las ofensivas se produjo en Malasia, donde los furros reconquistaron las islas y amenazaron con atacar el continente y, por tanto, acercarse al lago Baikal.

Por lo que hace a los enclaves, el de Antártida cayó pero el de Brasil aumentó en tamaño.

Con la llegada de marzo del 4045, la guerra se centró en Malasia, desde donde los furros intentaban acercarse al Lago.

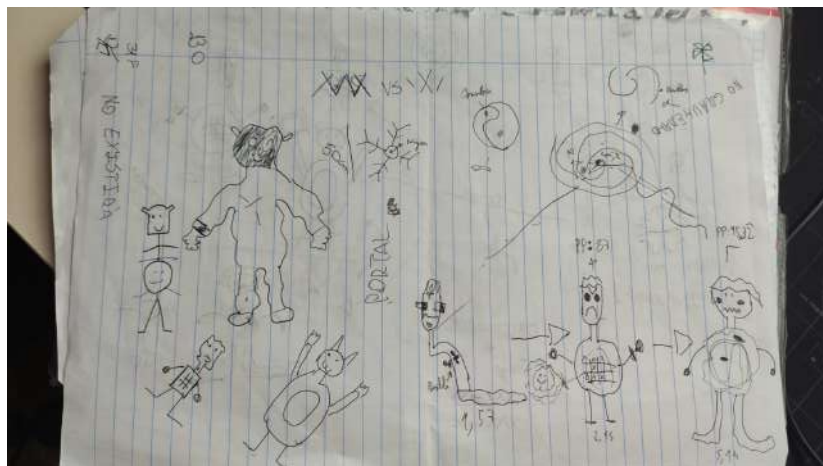
GUERRA DE MARZO

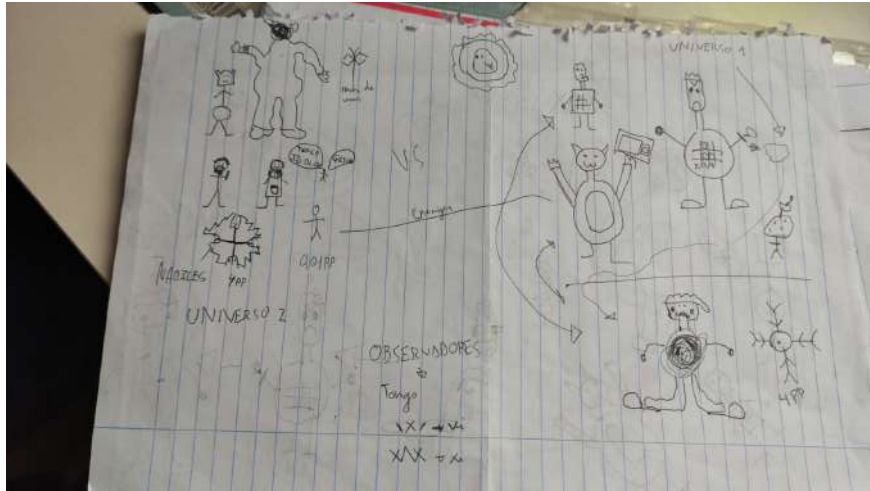
PROFECÍA

De acuerdo con los profetas tonguistas, durante 31 días habría una guerra en la que el futuro del universo se decidiría, una guerra en la que se vería si este universo se sumía en el caos del universo 1 o se conseguía librar.

Este temor se acentuó tras la huida de Warrotten del Omnitrix el año 2027, ya que esto implicaba que Warrotten era libre y que poseía un Omnitrix, con posibilidad de conseguir otro (el tercero lo poseía Ben 10, pero nadie sabía dónde estaba el segundo).

Aun así, parecía que el temor no estaba justificado, ya que un Warrotten con 200, aun con 100 pp, no podría contra Tongo y Shrek (cosa que sí pudo en el universo 1), puesto que junto a ellos se encontraban Chuck Norris, Ben 10 y Agustín, teniendo entre todos ellos un poder superior a 100 (véase que el poder es exponencial y viene dado por la función $f(PP) = e^{PP/10} + PP^2$). Pero realmente este temor tenía su justificación en las teorías de la fusión multi-Omnitrix, de acuerdo con las cuales una persona con dos Omnitrix puede abrir un portal con otro universo en el que esa misma persona tenga 2 Omnitrix. Así pues, como en el universo 1 Warrotten ya tenía 2 Omnitrix, si los conseguía en este se abriría un portal.





Textos proféticos. Algunas partes aún no se han comprendido.

GUERRA

El 1 de marzo del 4045 Robbie Rotten y Waluigi llegaron y se fusionaron en el Lago Baikal, donde ya estaban Shrek, Ben 10 y Chuck Norris esperándolo. Allí estuvieron un mes combatiendo y, por lo que se puede deducir, Warrotten llegó al Lago con un solo Omnitrix, puesto que si hubiese tenido los dos se habría visto el portal. Sin embargo, Warrotten tampoco murió, puesto que si lo hubiese hecho este universo se habría vuelto igual de inestable que el universo 2.

Por tanto, se puede deducir que Warrotten ha sido encerrado en el Omnitrix de nuevo, con el consiguiente temor de que se vuelva a escapar y encuentre el Omnitrix.