

ASCENSIÓN DEL PARALELISMO

10 INDICE:

- 1.0 Introducción.
- 1.1 Runas
- 1.2 Historia espiritual

10 INTRODUCCIÓN:

Tras varios años de investigaciones y excavaciones, hemos descubierto una ruinas cercanas a la capital de Tailandia cuya cultura es extraña. Hemos necesitado grandes sumas de dinero y grandes sacrificios, pero cada segundo ha merecido la pena.

Inicialmente estas ruinas presentaban características similares a las de templos mayas , templos egipcios y poseían grabados nórdicos, principalmente pensábamos que hubo un momento en la historia donde estas tres culturas se cruzaron y convivieron en armonía, a pesar de que lo único que no encajaba era la diferencia de épocas entre ellas.

Estábamos totalmente equivocados. Esta cultura pertenecía a una isla cercana a las Canarias, por mi surrealista que pueda sonar. Los registros y grabados pertenecientes a las ruinas mostraban el oeste africano y suroeste español por lo que pudimos llegar a esta conclusión. Lo que todavía no entendemos es como esta isla sufrió un movimiento tan grande desde Canarias hasta la capital de Tailandia, ya que los últimos grabados mostrados en estas ruinas muestran el fin del mundo después de un incidente con un ente superior. Nuestra ultima teoría especifica que no toda la isla fue movida hasta aquí, sino que estas ruinas son solo una parte de la isla.

Entrando mas a fondo en la cultura lingüística y artística, podemos observar varios símbolos similares a runas nórdicas y dibujos con características similares a los egipcios(cuerpo dibujado de lado y cabeza mirando de frente). Algunas poseían poderes parecidos a los de dioses solo por ser utilizadas, mientras que otras eran simplemente utilizadas para la comunicación. Por ahora adjunto las únicas runas que hemos conseguido descifrar.

⑩ RUNAS:



ZeRola'th: Runa de origen desconocido la cual se cree que su significado es vacío, inexistencia, la nada. Debido a la utilización que se le ha aportado, el numero 0 sería el termino mas similar que tenemos en nuestros tiempos.



Unonio: Runa perteneciente al rey de reyes, cuyo poder era similar a lo que podemos llamar dios. Representa el liderazgo, la soledad y la unidad. Matemáticamente fue usado como nuestro numero 1.



Duo'th'Ra: Runa representante del amor entre dos entes. Varios usos que se creen que le fueron dados son la simetría, la dualidad y polaridad. Como numero 2 sería un uso muy común que le fue dado.



DRag'tReh: Runa bendita la cual se cree que representa cantidad perfecta, lunas del mundo espiritual y el perro de la muerte del mundo enterrado(se cree que es un símil de cerbero). Utilizado como numero 3.



CuaDoTh: A pesa de su forma, esta runa representaba las formas cuadradas, la dimensión temporal y las estaciones. De forma matemática fue usado como el numero 4.



QuiN'Thua: Otra runa bendita, representa a los cinco grandes faraones nórdicos. Varios de sus significados pueden ser el pentágono de ascensión al mundo espiritual, el cuerpo humano o las 5 gemas preciosas de las coronas de los faraones.



Si'GTh'X: Runa de los 6 mundos, terrenal, espiritual, enterrado, ascendido, estelar y neutral. Es una de las pocas runas la cual tiene una hermana, **NinTh'eth**. La mayoría de sus significados son los contrarios a su runa hermana.



SeTh'Te: Runa representante de la guerra y las armas, 7 en toda la historia. Tiene otros significados como el desequilibrio, la inexactitud, la caída y la muerte.



Oc'ThaL'Tl: Runa maldita que representa al demonio inmortal, padre del rey de reyes. También puede representar la infinidad, la incompreensión, y lo desconocido. Matemáticamente fue usado como nuestro número 8.



NinTh'eth: Runa hermana de **Si'GTh'X**. Representa el nacimiento, la mentalidad, el volumen y el aprecio. Su significado principal se cree que es las emociones que poseía un ente al nacer.



LeGa'Thl: Runa de superior de gran poder. Se cree que al ser gravada en el cuerpo permitía destruir todos los mundos, pero solo un ente fue capaz de controlarla. Su significado principal es la eliminación total y la destrucción.



a'Ga'La'ThL: Runa inferior, hija de **LeGa'Thl**. Contiene un poder reducido, pero destaca en la precisión. Su significado es destrucción del origen. Permite la eliminación de valores y las raíces de la existencia, pero sin destruir el cuerpo.



DriVi'Th'Di: Runa superior con el poder de dividir todo. Su poder rivaliza con **LeGa'Thl** ya que aunque no destruya nada es capaz de separar todo. Su representación principal fue usada en la división de los reinos y los mundos.



IGali'Th: Runa superior que obtiene su poder del mundo neutral. Su principal uso es el viaje entre los mundos. Los significados más utilizados serían igualdad, equilibrio y final.



Mul'Thti: Runa superior con un poder similar a **DriVi'Th'Di**. Representa la abundancia y el desarrollo. Obtiene parte de su poder del mundo estelar. Los faraones nórdicos la utilizaban para realizar grandes milagros de cosecha y obtener agua de forma casi ilimitada.



PoRTh'li: Lo único que sabemos es que sabemos de esta runa es que es una runa inferior. Su poder es desconocido, pero sabemos algunos pocos significados como la escalada a la divinidad o la siguiente vida y la repetitividad.



Puth'thli'th: Esta runa se encuentra en la frontera entre una runa superior y una inferior. Esta runa demuestra inmovilidad, el momento, la simplicidad. Su poder es neutral, ya que el ente que posea esta runa no podrá ser afectado por otras runas ni podrá poseer otra runa a parte de esta.



ReStL'iThl: Es una runa inferior parecida a **LeGa'Thl** o **a'Ga'La'ThL**. Su función es reductora, ya que no es capaz de eliminar nada existente en los 6 reinos simplemente reduce su poder hasta ser casi nulo. Sus significados mas comunes son la reducción, extracción y simplificación.



Sum'Thiah: Es otra runa inferior y la runa opuesta a **ReStL'iThl**. Fue comúnmente utilizada por chamanes o médicos ya que poseía un poder amplificador y sanador. Sus significados mas notables son amplificación, adición y complicación.



ReSli'Tliah: Runa inferior mas débil. Sus significados mas notables son restos, desechos o sobrantes. Fue mayormente utilizada para acumular la energía de enfermedades y basuras, puesto que su función es acumular energía sobrante.

Con estas pocas runas hemos podido analizar parcialmente la historia de esta cultura, la cual a partir de ahora llamaremos **Espiritualistas Paralelos**. Su historia comienza con una batalla entre dos entes, el **Demonio Inmortal** y el **Dragón Estelar**, los cuales tras el choque de sus grandes poderes forjaron lo que llaman los seis mundos: terrenal, espiritual, enterrado, ascendido, estelar y neutral, encontrándonos nosotros en el terrenal.

El Demonio y el Dragón entraron en una época de paz dividiéndose los mundos. El **Demonio Inmortal** se quedó con los mundos terrenal, enterrado y ascendido, teniendo un hijo en el mundo terrenal cuyo título fue **Rey de Reyes**. El mayor parecido a nuestra cultura sería que el mundo terrenal sería similar al mundo donde vivimos, nuestro cielo al ascendido y nuestro infierno al enterrado. El **Dragón Estelar** poseyó los mundos espiritual, estelar y neutral. Los entes pertenecientes a estos mundos no tienen contacto con los mundos del **Demonio Inmortal** excepto el mundo espiritual donde los seres pertenecientes a este mundo originalmente han pasado a través del mundo ascendido.

El mundo terrenal era habitado por seres humanos y fantasmas. La historia de este mundo comprime una tierra dividida en varios reinos, gobernados por reyes. El primer gobernador del mundo fue el **Rey de Reyes**, tras su muerte el reino quedó dividido y repartido entre sus hijos, los siguientes reyes.

El mundo enterrado prácticamente era como nuestro infierno, gobernado por demonios, lugar de tortura para almas errantes y el lugar donde vivía el **Demonio Inmortal**. Una de las diferencias con nuestras culturas es que todas las almas de los muertos pasaba por este mundo, y si superaba las pruebas planteadas en este mundo, el alma era acompañada hasta el mundo ascendido.

El mundo ascendido era el final del camino tras la muerte si superabas las pruebas del mundo enterrado. Un lugar de paz y tranquilidad donde tu alma esperaba a reencarnar de nuevo en el mundo terrenal, empezando así el ciclo de nuevo.

El mundo espiritual era gobernado por cinco **Faraones Nórdicos**. A este mundo solo conseguían llegar personas que superaron las pruebas del mundo enterrado y lograron verdaderas hazañas como para merecerse un lugar en este mundo. Debido a algunas descripciones se observa que tiene un gran parecido a nuestro olimpo o val halla.

El mundo estelar era el lugar de residencia de el **Dragón Estelar**, gobernante de las estrellas y lo inerte. Este mundo fue utilizado como zona de diálogo entre las entidades más importantes de los mundos. Los únicos capaces de acceder eran los **Faraones Nórdicos**, el **Demonio Inmortal**, el **Dragón Estelar** y el **Rey de Reyes**.

El mundo neutral era un lugar de guerra y paz, según las escrituras este mundo cambiaba constantemente para cada acontecimiento. Cada varios eones se realizaban batallas para mantener la paz entre mundos, no había ganador, pues el objetivo de este evento servía para calmar la ira y el desequilibrio entre mundos. **IGali'Th** obtiene su poder de este mundo y a su vez proporciona su habilidad para controlar las desigualdades de este mundo.

A partir de aquí tendremos que seguir investigando y explorando, puesto que puede haber más ruinas repartidas por los continentes.