**HISTORIA (ORIGEN)**

El origen en sí mismo es incierto, pero se piensa que en algún momento el sol mandó un choque de magia contra el planeta y así es cómo empezaron a surgir las formas de vida. Tras este choque surgió la vida y surgió la muerte en el mismo instante. Se cuenta que es el ser omnipotente más poderoso de todos ya que nació en el mismo momento del propio choque de magia pura; las demás formas de vida eran unicelulares en ese mismo instante y poco a poco fueron evolucionando a los animales, plantas y demás seres que conocemos. Conforme empezaron a morir los seres vivos comenzó el ciclo de cosecha y en el planeta hubo grandes catástrofes geográficas que dieron lugar a los diversos biomas y por consiguiente los propios yacimientos minerales (cristal).

En el momento del choque ya había seres que no estaban ni vivos ni muertos en un planeta completamente desértico y devastado. Tras el choque y el comienzo de la vida, poco a poco estos seres fueron tomando forma más compleja... así comienza la historia de los seres más antiguos del planeta... las arpías.

Por otro lado, con el paso del tiempo estas pequeñas formas de vida unicelulares fueron multiplicándose y evolucionaron en diversos animales y plantas salvajes; como lobos, vacas y toros, y osos pandas. A su vez, surgieron los nagas primigenios de las profundidades, los cuales, cuentan las leyendas que eran completamente salvajes, terribles y poderosos ya que moraban como vecinos del mundo de los muertos, una de las principales fuentes de lo que conocemos como soulgy. Y también surgieron bajo las capas más profundas de la tierra surgieron los goblins primigenios; los cuales nunca tuvieron ningún tipo de contacto con otras razas ya que nunca salían a la superficie.

Aunque hayan surgido estas razas primigenias las únicas inteligentes eran las arpías. Aclarado esto, como razas vecinas nacieron los humanos, los orcos y los elfos rodeando el hogar de las arpías. Estas nuevas razas comenzaron a mostrar signos de inteligencia gracias a la magia y comenzaron a agruparse en tribus. Su conocimiento se dio drásticamente potenciado por el apoyo de las arpías ya que éstas vieron una buena mano de obra para construir las primeras minas. Los humanos, a quienes las arpías aún veían como bárbaros, eran pocos y desorganizados y al reagruparse se formó la tribu de los Lycruk cuyos descendientes directos hoy en día son los Odvulf. Por otro lado, los orcos se agruparon en el clan Durz, que aún hoy en día sus descendientes siguen manteniendo vivo el clan. Y los elfos agrupados en su más antiguo clan, los Sylwarin. Surgieron las tribus, surgieron las lenguas gracias a la ayuda de las arpías (por ello, ellas saben y conocen todos los idiomas).

Al no tener que trabajar en las minas las arpías se concentraron en sus estudios espiritistas. Los humanos, los orcos y los elfos ya más avanzados se dieron cuenta de que estaban siendo manipulados por las arpías se revelaron para quedarse con las minas. Las arpías intentaron hacerles ver que estaban equivocados por medio de la razón y la manipulación, pero fue en vano. Al no querer involucrarse en una batalla, ya que estaría en juego el propio conocimiento, la propia ciudad de Velaz tenía que ser trasladada lejos de los demás. Al estar rodeados por todos sitios la única opción era levantar la ciudad. Thyleris, la arpía más avanzada en conocimientos espiritistas y la primera spiritmancer, una arpía de la multicracia; ideó un plan para hacer volar a la ciudad sin que esta sufriera daño alguno. Según la pista que seguía de sus últimos estudios más recientes sabía que tenía que hacer un pacto con la misma Muerte para adquirir más poder espiritual. Ella fue la primera que llevaba hacia delante el estudio del teal y que se dio cuenta de cómo funciona el ciclo de la cosecha. Sus hipótesis fue lo que dieron explicación más adelante a lo que conocemos como el ciclo de la cosecha.

Thyleris, con sus poderes chamanísticos y portando una gran cantidad de teal, se adentró a las profundidades del océano para poder encontrar la puerta hacia el mundo de los muertos donde reina la Muerte. Allí hizo el “pacto” con la muerte, delante de la puerta ofreció su gran bolsa de teal y la propia Muerte salió a recibirla. Al inspeccionar el objeto y darlo por válido, posó su mano sobre la cabeza de Thyleris que estaba arrodillada ante tan imponente ser, y le dio todo el conocimiento necesario para ser spiritmancer. La primera de la historia. Al acabar de hacer esto, fue teletransportada automáticamente a su ciudad natal, Velaz y contó lo sucedido.

Con el intercambio al revés, surgió lo denominado alma pura, una fusión de lo que eran las almas para formar el teal que crean el alma pura. Es la contraparte de la corrupción espiritual que vaga por el mundo formando así un equilibrio como la vida y la muerte. Esta alma en concreto resurgió en la mina que estaban excavando los humanos, y les contó a estos, que estaban asombrados por su existencia, todo lo que había sucedido con Thyleris y que ha sido transformado a partir de teal.

Los humanos hacen un alto al fuego en la guerra que tenían con las arpías para informar a las razas aliadas por la opresión (orcos y elfos) de que las arpías estaban tramando algo. Las arpías aprovecharon este momento y Thyleris hace una magia de gran poder y echa a volar toda la ciudad de Velaz hasta los cielos.

Tras esto, las razas se quedan con las minas y celebran su victoria a la par que estrechan lazos amistosos.

El alma pura se pregunta qué objetivo tiene su existencia ya que se ha creado por caprichos de la adversidad. Entonces, las tres razas se ponen de acuerdo con el alma para darle un objetivo en el que todos se puedan lucrar, siendo así que el alma pura obtiene un trabajo eterno eliminando espíritus corruptos del mundo de los vivos y dar cobijo a los undeads errantes que vagan por el mundo al ser repudiados. Dando así lugar a la capital Undead.

Tras estos acontecimientos, días más tarde, los goblins fueron descubiertos por las razas dominantes ya que estas empezaron a verse amenazadas por los gulag. Los goblins, quienes cazaban a los gulag como alimento, se dieron cuenta de que escaseaban de repente y comenzaron a buscarlos cerca de la superficie hasta salir y descubrir el mundo exterior. Aún así hubo muchos goblins que no salieron y se quedaron en las profundidades de la tierra donde habitaban.

Los humanos se consideraban más fuertes físicamente que los elfos y le propusieron a los elfos intercambiar sus minas ya que la mina elfa era más grande que la de los humanos. Los elfos no estaban de acuerdo y esto comenzó a formar un roce violento en la alianza (ya que los humanos juntos con los orcos fueron los más feroces en la batalla contra las arpías, mientras que los elfos solo hicieron presión de flanqueo y prácticamente no participaron). Los elfos ofrecen una resistencia considerable al ataque de los humanos. Estos, a pesar de tener conocimientos de una alquimia admirable y verse capaces de someter a los elfos no veían que mereciese la pena el número de bajas y pérdidas de materia militar, decidieron aceptar a los goblins como aliados para vencer a los elfos de forma eficaz. Los elfos conocían esta alianza gracias a un explorador experto llamado Galaeron Helekrana considerado un héroe y huyeron de esas tierras hacia el noreste donde los clanes se dividieron en dos partes: donde unos apoyaban a Galaeron y se asentaron en una isla lejana (Glynzana y Wynryra) y los otros le tachaban de cobarde y se asentaron en los bosques (Sylwarin y Reynelis). También tuvieron que huir como cobardes ya que al verse mermados en dos simples clanes su condición numérica era muy inferior.

Los orcos se expanden encontrando 2 minas más y los humanos establecen una ruta de comercio segura con los orcos cruzando las Islas Mágicas (esto hace que la fauna mágica del lugar empieza a cobrar inteligencia). Los orcos al tener buenos lazos con los humanos y tener medio explorada su zona, le hablan a los humanos de un gran bosque cercano rico en materias para la alquimia que usan los humanos. Los humanos le enseñan alquimilia a los orcos y éstos les proveen los minerales. Los humanos llegan a este lugar y establecen un asentamiento que acaba convirtiéndose en una gran ciudad llamada Paradise. Los humanos se dividieron en diversos grupos y se repartieron: los Odvulf (vikingo) se quedaron en su tierra natal, los Nolith y los Stolk (medieval) se quedaron con la mina élfica del norte; los Virstina y Harstil (japonés) en los bosques donde se sitúa la ciudad de Paradise y Waesvalur (africano) algo más al sur de la ex mina élfica (en el desierto).

Muchos siglos más tarde, aparecen nuevas razas; los orcos y los humanos dominan el mundo conocido gracias a su riqueza, mientras que los elfos se han quedado algo atrás. También gracias a este tiempo, el maltrato entre arpías y razas dominantes se fue desvaneciendo (ya que las arpías se adaptaron muy bien y vivieron mucho mejor en soledad y en incursiones que hacían para bajar por comida y demás, con el paso del tiempo volvieron a tener buenos lazos con las razas dominantes). Para “hacer las paces” las arpías deciden compartir su conocimiento a cambio de teal a un precio más económico y con ello, construyen la Gran Academia de Velaz.

En un mismo tiempo después de estos siglos de prosperidad y paz, los fenrine empezaron a dar sus primeros pasos en la civilización, se dieron a conocer; a la par que los goblins de la superficie evolucionaban a una nueva raza auto denominándose trolls. Y también comienzan a surgir los gigantes en las lejanas tierras desérticas; estos primeros gigantes eran más pequeños y frente a la adversidad comenzaron a hacerse más grandes. Los gigantes se crearon a partir de que la magia penetró en la arena y ésta comenzó a cobrar vida. Años después es cuando aparecen una raza nueva surgida de la piedra misma de las montañas de la que los orcos sacaban teal. Estos pequeños seres a quienes los orcos veían como diminutos acabaron llamándose enanos.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

A la vez que la tríade (humanos, orcos y elfos) adquirían conocimiento al inicio de los tiempos (ayudados por las arpías). Los naga primigenios evolucionaron a dos especies de tamaño reducido, teniendo en cuenta que eran seres descomunales que moraban las profundidades, al haber pocos recursos, necesitaban reducir su tamaño para no tener que consumir tanta comida y poder sobrevivir. Estas especies se dieron a conocer por la historia como los Orisandoral y los Lursandoral. Estos últimos fueron poco a poco subiendo y ocupando los vastos mares y océanos por la intersección media del nivel acuático, sin llegar a la superficie hasta bastante más tarde. En este período se formaron dos especies (nagas lursandoral y selkie), por la parte de los nagas se formaron dos etnias los cuales más tarde, los yelmaris dominaron el nivel medio acuático y los sylmaer se quedaron en la superficie cerca del agua (medios semiacuáticos como pantanos, cerca de playas y grandes lagos.)

Con los selkie paso algo parecido, nacieron 8 etnias de los cuales los Scartatrukh eran los que vivían en lo más profundo sin llegar a la morada de los Orisandoral. Los Llyr, Aqilus, Meriel, Deloros e Iriesa dominaban el nivel medio acuático esparcidamente y los Maggiore y Kishi vivían en la superficie, Maggiore capaces de vivir totalmente terrestres y los Kishi parecidos a los Sylmaer. En tema de guerra, los naga tuvieron los primeros conflictos entre Sylmaer y Yelmaris, estos alegando que cómo podían convivir los Sylmaer con seres terrestres, haciendo uso del racismo hubo una guerra en la que se les terminó de expulsar a los niveles superficiales, haciendo que los Sylmaer nunca pudieran volver al nivel medio acuático y siendo así una ley para los naga con pena de muerte. Todo esto fue gracias a la ayuda que les fue brindada por los Orisandoral, los más poderosos de las 3 etnias que estaban de acuerdo con la ley acuática de excluir a los seres superficiales de sus vidas. Después los Yelmaris tuvieron un montón de disputas y guerras por el control de las zonas de caza haciéndose notoria una guerra de hambruna por culpa de los Megalodones, los yelmaris se vieron obligados a entrar en terreno de los selkie Llyr para cazar y estos tuvieron  que pedir una ayuda de sus etnias vecinas los cuales ignoraron las peticiones de auxilio ya que los naga eran seres fuertes y más grandes. Daban mucho temor a los ejércitos selkie que pretendían ser una raza más pacífica y finalmente los yelmaris conviven con los Megalodones y subsisten por ‘‘robar’’ y controlar las zonas de caza de los selkie Llyr vecinos. Estos al verse mermados en su economía solo son capaces de subsistir por el comercio de armas ya que son los mejores herreros del mundo marino.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Los años pasaban, los orcos continúan encabezando el poder seguidos de los humanos, se descubre otra nueva raza, los Saurok, reptiles humanoides orgullosos de su inteligencia y muy conflictivos, su gente huýo del mundo desconocido en los orígenes para sobrevivir después de ser notoria la casi extinción de la especie por culpa de la dureza de la vida en la fauna oculta, encontrando así una parte segura en el desierto, cerca de bosques, como un oasis para los desamparados formaron su civilización fuertemente arraigada en la abrasadora arena y construyeron una gran ciudad con unos muros capaces de parar a los moradores de lo desconocido, muros altos y armados con pinchos de crimsom (material mineral rojo característico por su aguante a las altas temperaturas y su dureza y resistencia) y torretas mágicas apostadas por sus mejores magos. Se fueron extendiendo 3 clanes fundando nuevos poblados y dejando aquella como capital, cada vez se acercaban más a los bosques, los cuales estaban dominados por los elfos. Hubo muchos conflictos entre ellos sobretodo políticos (por ver cuál clan iba a gobernar) aunque siempre se mantuvo una ley no escrita en la capital, que permitía convivir a los clanes en la capital sin disputa alguna, todos apoyados por el sentimiento de la supervivencia ya que tenían que encarar juntos a poderosas bestias que embestían contra las murallas.

Los elfos informaron a las otras razas de la existencia de los Saurok y de sus movimientos, los exploradores siempre estaban al tanto de las hazañas Saurokianas. Estos comenzaron a relacionarse con los elfos ya que eran seres inteligentes, conforme llegaban a sus bosques no hubo un rechazo inicial, pero pronto se verían a relucir la soberbia y el orgullo por parte de los Sauroks que traían aires de grandeza al verse muy superiores en poder ante los elfos. Dispuestos a doblegarlos, los elfos asustados ante su poder, siendo notoria la veracidad del poder, pidieron ayuda a los humanos, los cuales los ayudaron sin vacilar puesto que eran antiguos aliados y no les gustaba los aires que traían los lagartos, aparte de que los elfos siempre colaboraron con los humanos a la hora de compartir toda la información sobre los Sauroks.

La cruenta batalla resonó en Iwalyn y quedará como un hito en la historia de los Sauroks ya que, perdieron. El uso de la fuerza bruta de sus caballeros y técnicas avanzadas curativas no fueron suficiente para aplacar los ejércitos elfos de asesinos y ninjas, rangers de élite y la alquimia humana apoyada por la magia, eran dos ejércitos temibles e implacables. Además los Sauroks estaban bajo una constante presión flanquera ya que debían defenderse en la capital dado a los propensos ataques de las criaturas salvajes locales. El líder humano llegó a la capital después de que los Sauroks se rindieran, estos esperando una respuesta agresiva y de dominio por la parte humana. El líder vio unos potenciales aliados para cubrir las fronteras del mundo desconocido y no impuso castigo ni dominio alguno, solamente la restricción de obligar a los Saurok a vivir en su parte del desierto sin ofrecer amenaza más allá de los bosques y siendo fieles al régimen del mundo inteligente. Posteriormente los humanos llegaron a un acuerdo con los orcos y crearon una gran alianza entre la mayoría de razas inteligentes conocidas, llamada la Gigran Fedelachio

que juntaba humanos, orcos, enanos, goblins, elfos, Sauroks y Undeads (más tarde se unirán los gigantes, los Lipunk posiblemente los Draconiak, habitantes de las islas mágicas y los Selkie) El líder Orco estará también a cargo de la GF (Gigran Fedelachio) en los orígenes de esta.

asdf