Historia:

Dentro del sector 2323 se encuentra el planeta Moobhey, un pacífico y acogedor lugar donde sus habitantes pasan sus días adorando a la deidad Liiluh y trabajando la tierra.

Los Moobhers no poseen sistema monetario, trabajan de forma cooperativa, bajo la única ley, todos para todos. Tampoco poseen sistema de gobierno, solo hacen caso a las altas cabezas religiosas del templo de Monte Liiluh, que según se dice, pueden escuchar los pensamientos de la diosa. Pero algo poseen los Moobhers que los hace diferentes y es la magia, los Moobhers canalizan la magia que emite Liiluh y de esta forma pueden realizar diferentes actos y poderes mágicos, como levitar objetos o emitir rayos de energía, entre otros poderes que varían según el linaje y nivel de estudio que posea el Moobher.

En el Monte Liiluh se encuentran los monjes Liiluhtanos dedicados su vida entera a profesar la religión de Liiluh y aumentar su conocimiento en las artes de la magia. Los monjes Liiluhtanos son los guerreros más fuertes de todo el sector norte del universo, pero nunca pelean, solo dedican su vida a entrenar y rezar.

En el planeta Moobhey tampoco existe un sistema militar, aun teniendo los mejores guerreros a su alcance, pero nunca tuvieron problemas… hasta ahora.

En el conocido anillo negro del sector sur del universo, el planeta de carroñeros Karanaz a millones de años luz de Moobhey se enteraría muy pronto de Moobhey y Liiluh.

Karanaz tiene todos los condimentos para ser un planeta muerto, no tiene agua, no tiene ozono, no soporta vida. Ningún tipo de alimento es capaz de crecer en ese planeta, pero aun así los Karanacianos adoran su planeta y viven en él, gracias al saqueo y destrucción de otros planetas. Hace ya 6 años que poseen el Karaniz el arma de destrucción masiva más perfecto del universo, o lo sería si no fuera por un pequeño problema: su consumo de energía. Cada uno de los días de esos 6 años los Karanacianos trabajan día y noche tratando de conseguir, crear o modificar una fuente de energía que sirva de sustento para su arma, sin ningún acierto. Una rama de los Karanacianos empieza a dudar de la veracidad de esta arma y su supuesto poder.

Todo cambiario cuando un grupo de Karanacianos saquee el planeta Zinkis y escuchen sobre Liiluh y gran poder de emitir magia. Pero no solo escuchan de Liiluh, sino también de los Liiluhtanos, así que el gran Ario Karanaciano decide idear un plan para raptar a Liiluh, actuarían como que saquean el pueblo Moobhey y cuando los Liiluhtanos vayan a defenderlos, robarían la diosa y huirían para poder investigar cómo usarla en su Karaniz.

Todo comenzó al alba de la estrella Lii, antes que Luh salga por el norte, no duro más de 5 minutos y los Karanacianos obtuvieron a Liiluh con muchas bajas y escapando dejando tropas sin posibilidad de rescate, pero lograron su preciado botín.

A medida que los Karanacianos se marchaban con Liiluh, los poderes de los Liiluhtanos y los moobhers se debilitaban, y no solo eso, los más débiles comenzaron a enfermarse y hasta morir. No había mucho para hacer sin Liiluh, Moobhey moriría. Pero Meelo un huérfano y aprendiz de carpintero que se escapaba a presenciar e imitar los entrenamientos de los monjes en sus tiempos libres, no parecía enfermarse o debilitarse por la falta de Liiluh, no podía canalizar la magia como el resto de los habitantes, pero aun podía combatir, y lo hacía muy bien. Todos podían darse cuenta de la habilidad de Meelo, y el monje supremo Bru tomo la decisión sin pensarlo, “Meelo, hijo de Moobhey, esperanza de Moobhey, tráela de vuelta”, no necesito mas palabra, Meelo comprendió lo que debía hacer mientras Bru y el resto de los monjes superiores detenían a los Karanacianos que intentaban subir a su nave de rapiña, Meelo se subio y despego, en busca de Liiluh.

Esta buena la historia, ya se los habia dicho, pero el problema aca es que no lo invitan al usuario a que se ponga en la piel del heroe, invitenlo de forma implicita o explicita, como quieran pero tienen que hacer lo parte de la historia.