

CLAUDIA RAMÍREZ LOMELÍ



Las Memorias de Fenrai

LA GUÍA AL UNIVERSO DE *El Príncipe del Sol*

 Planeta



CLAUDIA RAMÍREZ LOMELÍ

Las Memorias de Fenrai

Ilustrado por
Max Monroy e Ingrid Woge

 Planeta

Índice

- FENRAI
- HISTORIA DEL MUNDO
- GEOGRAFÍA DE FENRAI
- PERSONAJES SOBRESALIENTES
- PODERES Y MAGIA
- LOS DOS TERRITORIOS
- DATOS CURIOSOS
- ACERCA DEL AUTOR
- CRÉDITOS



Para todos aquellos que alguna vez han sentido que no pertenecen a este mundo.

Para los que siempre han buscado un poco de magia en su vida.

Para ti, que has encontrado Fenrai y ahora eres parte de él.





FENRAI

*Bienvenido a Fenrai, la tierra del sol y la luna.
Una tierra que en su milenio de vida ha visto luz y
oscuridad, paz y guerra, maravillas y atrocidades.
Una tierra llena de poderes y magia, no sólo en cada
rincón, sino también en sus habitantes.*

*Este libro es un tesoro preciado para todos aquellos que
desean conocer más a fondo este mundo: su historia, sus
héroes, sus tradiciones, su magia...*

*En las siguientes páginas se han de descubrir los
misterios que rodean a Fenrai desde el inicio de los
tiempos; curiosidades tales como cuál es el mejor lugar
en Alariel para comprar telas finas o la isla ilardiana
con la mejor gastronomía, así como la leyenda original*



del temido Bosque de las Ánimas. O tal vez sea de mayor interés saber cómo afectan las fases de la luna la magia de un lunaris, o incluso conocer los recuerdos más importantes de nuestros personajes favoritos.

Aquí yace recopilada gran parte de la historia de esta tierra extraordinaria.

Este es el comienzo de una aventura en cuyo camino tal vez encuentres pegasos volando por los cielos o, si pones mucha atención, mares repletos de barcos invisibles. Sea como sea, que Helios te acompañe en tu viaje. O, si eres más ilardiano, que las estrellas sean las que te guíen.



Historia
DEL
mundo

Hechos y leyendas



Fenrai es una tierra milenaria en la que las leyendas abundan y se mezclan con los hechos históricos. Debido a la enemistad que ha existido entre sus dos principales territorios desde la Guerra del Día y la Noche, muchos datos han sido alterados o incluso sepultados, por lo que resulta casi imposible distinguir lo que realmente pasó de lo que los historiadores decidieron escribir.

Es por eso que no se puede hablar de la historia de Fenrai sin hacer mención de sus mitos y leyendas más importantes. Eso sí, cada quien elige qué creer, ¿realidad o leyenda? ¿O tal vez un poco de ambas?

Cronología de acontecimientos importantes

ANTES DE LOS TIEMPOS

- Fenrai fue creado.
- En el cielo sólo había sol. Se dice que sus poderes ya existían desde el inicio.

ERA DE HELIOS

Se calcula que la era de Helios comenzó miles de años después de la Creación.

- Helios es coronado emperador de Fenrai.
- Descubrimiento de Eben, la ciudad flotante.
- Primera noche de Fenrai: Noche de la Luna Roja.

 Nace la magia lunar.
 El sol y la luna gobiernan los cielos.

ERA INICIAL

- 1: Inicia Guerra del Día y la Noche.
- 3: Los mares se cruzan por primera vez y se descubre una nueva tierra.
- 4: Selene Yuenai funda la ciudad de Pivoine en esta tierra.
- 6: Los territorios se dividen oficialmente con Helios y Selene como representantes.
- 8: Se firma el Tratado. Termina la Guerra del Día y la Noche.
- 11: Eben es nombrada la capital de la nación del sol. Helios es coronado rey.
- 25: La nación del sol es bautizada como Alariel.
- 30: Selene Yuenai es coronada reina de su territorio.
- 38: El reino de la luna es bautizado como Ilardya.

- 56:** Se termina de escribir el Tratado como se conoce en la actualidad.
- 60-100:** Los territorios empiezan a expandirse y se fundan más ciudades.

ERA DE SOL Y LUNA

- 102:** Fundación de la Iglesia de Helios.
- 111:** Finaliza la construcción de la prisión de Severia.
- 148:** Inauguración del puerto de Pivoine para el comercio entre territorios.
- 163:** Inauguración del puerto de Zunn para comercio entre territorios.
- 207:** Revolución Solerian.
- 314:** Fundación de la primera Academia para Solaris.
- 385:** La Gran Inundación.
- 408:** Descubrimiento de Lestra.
- 432:** Se establece el Consejo Real de Alariel.
- 440:** Pacto de Lestra.
- 588:** Batalla de Velus.
- 590:** Pacto de los Viejos Sabios.

- 701: Peste de las Islas.
663: Finaliza la expansión de Pivoine.
810: Boda de Cenizas.
1026: Atardecer Rojo de Zunn.
1034: Guerra de la Isla de las Sombras.
1035: Segunda Luna Roja.

ERA DE TRANSFORMACIÓN

- 1035: Actualidad.

Era de Helios

La Era de Helios fue la primera en pasar a la historia de Fenrai y marcó muchos inicios. Se afirma que la mayoría de los datos recopilados son verídicos, pero es difícil asegurar esto, pues fueron escritos por discípulos de Helios y son los mismos que se llevaron a los archivos del reino de la luna. Hay algunas leyendas que complementan y contradicen ciertos fragmentos de esta historia, pero es importante recordar que, en Fenrai, es complicado separar la realidad de la leyenda.

El Emperador

Nadie sabe cómo sucedió, pues no está en los escritos, pero en el inicio de los tiempos, Helios era el emperador Fenrai. Era un hombre fuerte, implacable e inteligente, que gobernaba un territorio que apenas tomaba forma, o más bien, uno al que él le estaba dando forma. Se dice que sus súbditos lo veneraban y obedecían cada uno de sus mandatos.

Su dominio de los poderes de sol era absoluto; poseía las tres afinidades de un solaris: fuego, luz y sanación; la gente creía que era uno mismo con el gran sol que reinaba los cielos. Los afortunados que nacían con el don del sol tenían un único destino: convertirse en guerreros para enlistarse en la guardia del emperador. Eran tiempos de luz; no se conocía la oscuridad, pues el sol siempre estaba presente.

En los libros de historia está escrito que, un día, el sol simplemente se ocultó y la noche llegó a los cielos acompañada de la luna. Esto trajo consigo consecuencias terribles: una nueva especie de guerreros con poderes desconocidos y nunca antes vistos: los lunaris.

Se dice que la primera luna que visitó los cielos de Fenrai era roja, pero tampoco está confirmado; lo que sí parece verídico es que, al llegar, la luna nunca se fue, y Fenrai se enfrentó a días de oscuridad sin fin. Esto enfureció a Helios, pues su gente no podía vivir sin sol, así que con su gran poder lo trajo de vuelta y Fenrai no volvió a ser el mismo; ahora había día y noche.

Era inicial

Los años empezaron a contabilizarse a partir de esta era, cuando dio inicio la Guerra del Día y la Noche, la más importante en la historia de Fenrai. La guerra duró ocho años, en los que los poderes de sol y la magia de luna chocaron sin parar, pues ambos buscaban dominio y control. Eran tan contrastantes, que desde un inicio fueron enemigos naturales.

La División

En los escritos de los discípulos de Helios, se afirma que él intentó dialogar con los lunaris y con su líder, Selene Yuenai, pero ellos ya no querían vivir bajo el mandato absoluto del emperador. La paz no era una opción. Hubo muerte, destrucción, hambre y miseria, pero la guerra no se detuvo.

El ejército de Helios era más grande y estaba mejor preparado, por lo que los lunaris se vieron orillados a ocultarse en territorios inexplorados. Con su magia acuática lograron atravesar los violentos mares y llegaron a una nueva tierra, a la que bautizaron como Pivoine. Durante esos años de asentamiento la guerra no tuvo mucho movimiento, pero ambos bandos se mantenían en constante alerta y nunca hubo días o noches de paz absoluta.

Al final, Helios y Selene decidieron firmar el conocido Tratado de paz, en el cual pusieron fin a la Guerra del Día y la Noche, y juraron no entrometerse en los asuntos del otro territorio. Con el paso de los años este Tratado se iría modificando a conveniencia de ambos, pero la condición principal siempre se mantuvo: la paz entre la nación del sol y el reino de la luna se respetaría siempre y cuando ningún territorio rompiera la tregua.

Con el paso del tiempo la nación del sol tomó el nombre de Alariel, con Helios como su rey, y el reino de la luna fue bautizado como Ilardya, con Selene Yuenai como reina.

La leyenda de Avalon

Es imposible avanzar a la siguiente era sin mencionar la leyenda de Avalon, la guerrera que trajo la noche a Fenrai. No hay datos históricos que justifiquen su existencia, pero tanto en Alariel como en Ilardya se habla de ella. Nadie sabe cómo empezó todo: tal vez como un secreto a voces, tal vez como un cuento para niños, o tal vez, incluso, como una verdad que fue sepultada.



Avalon en Alariel

LA LEYENDA DEL DÍA Y LA NOCHE

En Alariel, uno de los cuentos infantiles más contados generación tras generación es el de Avalon y Helios: la leyenda del día y la noche. Es una versión en la que claramente hay un héroe y un villano, y aunque en algunas partes se apega a los hechos históricos, hay un elemento muy diferente que, además, lo cambia todo; en este cuento infantil, la noche no llegó por sí sola a Fenrai, sino que Avalon la trajo.

Se dice que Helios era un emperador justo y que en Fenrai reinaba la felicidad. Todo era luz y calidez, no se conocía la oscuridad ni el frío. Avalon era la guerrera solaris más poderosa al servicio de Helios, pero era ambiciosa, cruel y quería poder, así que decidió desafiar al emperador y, para ello, se aventuró a traer la noche.

Pero el poder de Avalon no sólo trajo la noche a Fenrai, sino también un astro completamente opuesto al sol: la luna. Ella absorbió la energía de la luna y adquirió una magia oscura que jamás había sido vista. Todos los que le dieron la espalda a Helios y juraron lealtad a Avalon se convirtieron en lunaris.

Helios no podía permitir que la noche eterna reinara sobre la que siempre había sido su tierra, por lo que decidió enfrentar a Avalon y, con los pocos poderes de sol que le quedaban, atacó. Cuando la magia de luna y los poderes de sol chocaron, se creó una división y nacieron el día y la noche.

En esta versión de la historia, así fue como empezó la Guerra del Día y la Noche.

A pesar de que Avalon era la única persona en todo Fenrai tocada con la magia de sol y luna, Helios era demasiado poderoso, así que la batalla continuó por años hasta que ambos decidieron pactar una tregua. El cuento acaba justo allí, por lo que no se sabe cuál fue el destino de Avalon.

Avalon en Ilardya

LA AVALON SECTAE

En Ilardya tampoco hay datos que comprueben la existencia de Avalon; sin embargo, tiene muchos fanáticos. Incluso hay una secta que lleva siglos esperando su regreso. A este grupo se le conoce como *Avalon Sectae* y se dice que guardan la verdad absoluta sobre lo que realmente sucedió entre Helios y Avalon.

Es imposible acceder a esta supuesta verdad si no se es parte de la *sectae*, y sólo los miembros con más antigüedad y los más importantes tienen el privilegio de conocerla. Lo único que la *sectae* afirma de forma pública es que Avalon es la verdadera heroína de la historia y que volverá para bendecir a todos los que estén de su lado.

El Tratado

El Tratado se firmó en el año 8 de la Era Inicial con el propósito de dar fin a la Guerra del Día y la Noche. Helios y Selene Yuenai se reunieron con algunas de sus personas de confianza y juntos escribieron este acuerdo, que funge como norma fundamental, establecido para mantener la paz entre los territorios ahora conocidos como Alariel e Ilardya, así como para definir la división y comunicación entre ambos.

Tomó décadas completar el Tratado como se conoce en la actualidad. Es un documento extenso que originalmente se escribió en cuatro pergaminos y ha sido trasladado a libros de texto tanto en Alariel como Ilardya. Todas las personas tienen derecho a leerlo; de hecho, se dedica una materia completa al Tratado en la educación de los niños en Fenrai.

El contenido general del Tratado cubre puntos tales como:

- ★ Tregua entre territorios.
- ★ División de territorios, cielos y mares.
- ★ Procesos de resolución de conflictos futuros.
- ★ Acceso y reparto de recursos entre territorios.
- ★ Situación de prisioneros del territorio opuesto.
- ★ Métodos de comunicación entre territorios.
- ★ Permisos especiales.
- ★ Prohibiciones.
- ★ Incumplimiento de normas.
- ★ Anexo: el Pacto de Lestra

Si bien al inicio el Tratado se creó con el fin de mantener la paz entre los territorios, ahora se utiliza más para la obtención y la distribución de recursos entre estos. Gracias a esta cláusula, tanto Alariel como Ilardya pueden acceder a recursos que no se consiguen en territorio propio; esto ha ayudado a la prosperidad y economía de todo Fenrai.

Cuando el Tratado terminó de escribirse en el año 56, se dejó una cláusula que indica que los puntos establecidos no pueden ser modificados a menos que sea de vital necesidad. Con el paso de los siglos

algunos puntos han tenido reformas mínimas, pero en teoría, el Tratado no debería alterarse.

Aunque prácticamente todos los habitantes de Fenrai conocen el contenido del Tratado, sin duda la cláusula más consabida es la primera, la de la tregua entre los territorios, que originó la paz entre Alariel e Ilardya. Esta básicamente indica que Alariel no debe meterse con Ilardya y viceversa. No deben entrometerse en los asuntos del otro, no deben entrar al territorio del otro, no deben buscar conflicto con el otro. Mientras la división esté clara y los alarienses e ilardianos se mantengan alejados, la tregua no debería estar en peligro.

Esta tregua quedaría anulada si uno de los territorios atentara contra el otro.

Era de sol y luna

Esta es, por mucho, la era más larga de todas. Ocurrieron miles de acontecimientos relevantes en Fenrai, pero sólo los más importantes han trascendido y están registrados en los libros de historia de Alariel o Ilardya. La mayoría son hechos que se aprenden en la escuela, a edad temprana.

Fundación de la Iglesia de Helios

ALARIEL, AÑO 102

Sí bien sabido que la religión más importante en Alariel es la del sol, en la que se alaba a Helios. Algunos años después de la muerte del rey Helios, los alarienses dejaron de verlo como un simple soberano y lo convirtieron en un dios. En los libros más antiguos de la religión del sol se asegura que, cuando Helios falleció, su alma se fusionó con el sol y ahora son uno mismo. Es por eso que en el año 102 se fundó la Iglesia de Helios.

Revolución Solerian

ALARIEL, AÑO 207

Esta revolución marcó el inicio del apellido Solerian. La monarquía en Alariel viene de la línea directa de Helios, quien tuvo siete hijos. Su primogénito, Oorun, ascendió al trono cuando su padre murió, pero nunca adoptó un apellido. Todos lo llamaban Oorun de Helios, así como a sus hijos y a toda la familia real.

Esto molestaba a los miembros de la Iglesia de Helios, quienes alegaban que un humano capaz de cometer errores no podía llevar el nombre de su dios, sin importar que fueran sus descendientes directos. En el año 207, cuando gobernaba la reina Malia de Helios, los más creyentes comenzaron a hacer revueltas en Zunn, exigiendo que dejara de portar el nombre de Helios. La familia real respondía enviando a sus soldados a controlar el caos.

Este conflicto duró ocho meses en los que la iglesia y la monarquía debatieron y pelearon. La reina Malia decidió ponerle fin a todo cuando una de las batallas se salió de control y se perdieron cientos de vidas. Aceptó dejar de usar el nombre de Helios; después de todo, la iglesia no le estaba pidiendo que renunciara a su derecho de nacimiento, sólo que respetara el nombre de su dios. Ella tomó el nombre de Malia Solerian, apellido que la familia real mantiene en la actualidad.

La Gran Inundación

ILARDYA, AÑO 385

Esta afectó principalmente a las islas de Daza y Gila, que se encuentran justo en el Mar Penumbra. Un fatídico día del año 385, una tormenta cayó en esta región y las aguas del mar atacaron con todo. Al ser de día, los lunaris acuáticos no pudieron ayudar a controlar el caos de las olas, pues su reserva de magia se agotó con rapidez. Fueron horas y horas de sufrimiento hasta que la luna salió y los lunaris pudieron hacer uso de toda su fuerza para intentar domar las potentes aguas del mar. No lo lograron, pero sí pudieron suavizar el golpe en el momento más crítico. Esa misma noche, unas horas

después, la tormenta cedió, pero ya había causado estragos en ambas islas. Muchas personas perdieron la vida y otras tantas sus hogares. Los ilardianos aseguran que la Gran Inundación marcó el inicio de la desgracia de Daza y Gila.

Descubrimiento de Lestra

ALARIEL, AÑO 408

Fue un navío alariense el que se encontró con el territorio que ahora es conocido como Lestra. Llegó de forma accidental, ya que los marineros eran comerciantes que transportaban recursos de Severia al puerto de Zunn, pero el Océano Medio los empujó a este gran pedazo de tierra, que era del tamaño de dos o tres ciudades enteras.

Para su sorpresa, el territorio estaba habitado, había personas que parecían alarienses e ilardianos y que convivían libremente entre sí. El navío entero fue capturado y posteriormente asesinaron a todos los tripulantes, sólo dejaron vivo a uno de ellos para que regresara y avisara a la Corona que los dejaran en paz. El comerciante traía consigo una nota que decía: *Lestra es territorio de nadie. No juraremos lealtad a quienes nos dieron la espalda.*

Cuando este territorio se hizo del conocimiento público, tanto Alariel como Ilardyá quisieron reclamarlo, pero los habitantes de Lestra se rehusaron a jurar lealtad a alguna de las Coronas.

Pacto de Lestra

ALARIEL E ILARDYÁ, AÑO 440

Durante años, Alariel e Ilardyá siguieron discutiendo la posibilidad de tomar Lestra sin importar lo que sus habitantes quisieran, pero pelear por el territorio no era una opción, ya que el Tratado estaba de por medio. El algún punto se debatió la posibilidad de unirse en batalla para conquistar Lestra y dividirlo, pero jamás se llegó a un acuerdo.

Fue en el año 440 cuando Alariel e Ilardya firmaron el Pacto de Lestra, anexo al Tratado. Este establece que Lestra no pertenece a nadie y que es, por lo tanto, una tierra sin cultura ni futuro. Todo esto fue acordado sin el conocimiento de los habitantes de Lestra, ya que sirvió exclusivamente para aclarar la disputa entre Alariel e Ilardya.

Batalla de Velus

ILARDYA, AÑO 588

La batalla de Velus tomó lugar en Pivoine en los tiempos del rey Velus Yuenai. Ciudadanos de Daza y Gila intentaron derrocar a la Corona de Ilardya y fallaron de forma definitiva. Llegaron a Pivoine una noche de luna llena y rodearon el Castillo de la Luna, pidiendo que la familia Yuenai renunciara al trono.

Los habitantes de estas ciudades estaban inconformes con la forma en la que los Yuenai manejaban Ilardya. Alegaban que se le daba prioridad a Pivoine, Amnia y Breia, y que esto tenía al resto en crisis económica, sanitaria y alimentaria.

El rey Velus no lo tomó bien y mandó a sus soldados a pelear. Fue una batalla rápida y sangrienta, en donde quedó claro en dónde estaba el poder. Después de eso, nadie ha intentado meterse con la familia real de Ilardya. Algunos sucesores de Velus han intentado solucionar, sin éxito, la situación precaria de Daza y Gila. En los años actuales ha mejorado un poco, pero siguen siendo las ciudades más pobres del reino.

Pacto de los Viejos Sabios

ILARDYA, AÑO 590

Dos años después de la batalla de Velus, se formó el consejo de los Viejos Sabios. Esto con la finalidad de que alguien pudiera darle la cara no sólo al pueblo, sino también a Alariel. Desde ese momento, los Viejos Sabios

manejan las relaciones públicas de la Corona de Ilardya.

Peste de las Islas

ILARDYA, AÑO 701

Una de las tragedias más grandes de Ilardya fue la Peste de las Islas. Esta se originó en Amnia, cuando el cargamento de alimentos de uno de los navíos se infestó de ratas marinas. Los tripulantes prefirieron no decir nada para no perder su paga, así que limpiaron la comida y la entregaron así.

Los habitantes de Amnia comenzaron a sufrir de fiebres muy altas acompañadas de manchas rojas en la piel. Esto era sumamente contagioso y se esparció con una rapidez impresionante. Pronto el treinta por ciento de la población de Ilardya se infectó y el reino entró en estado de emergencia. La Peste de las Islas se erradicó dos años después de que comenzó la propagación. Hubo cientos de miles de muertos, incluyendo la princesa más pequeña de la familia Yuenai.

Boda de Cenizas

ALARIEL, AÑO 810

Esta es la boda más famosa de la nación del sol, ya que terminó en tragedia. Cordelia, la princesa heredera, estaba enamorada de un hombre sin poderes, por lo que sus padres impidieron la relación y le prohibieron verlo. Esto no detuvo a la princesa, pues siguió encontrándose con él a escondidas y pronto decidieron casarse en secreto.

La noche de la boda, Cordelia bajó de Eben a Zunn para fugarse con su amado. La ceremonia sería simbólica, ya que nadie en Alariel casaría a la futura reina de esa forma. Justo cuando ambos estaban recitando sus votos, llegó la Guardia Real acompañada del rey, que acusó al hombre de secuestro y ordenó a los soldados que lo incineraran ahí, frente a ella. Es por eso que la llaman Boda de Cenizas.

Esa misma semana la obligaron a casarse con Dantos, un distinguido solaris. Su padre enfermó al año siguiente y Cordelia ascendió al trono, pero era tan infeliz, que una vez que aseguró el futuro de la línea Solerian dando a luz a una heredera, se quitó la vida.

Atardecer Rojo de Zunn

ALARIEL, AÑO 1026

Una de las más grandes tragedias que azotó a Alariel en los últimos tiempos. Nadie sabe qué o quién originó el gran incendio que acabó con el mercado de Zunn y con la vida de decenas de personas. Los que sobrevivieron aseguran que fue un fuego brutal e incontrolable.

Pero el Atardecer Rojo de Zunn no es recordado solamente por la tragedia que fue, sino porque gente de todo Alariel se unió para reconstruir el lugar y ayudar a las familias que se quedaron sin nada. La familia real y el Consejo ayudaron como nunca y las personas trabajaron día y noche, unidos por una misma causa.



Geograffía
de
Fenrai

FENRAL

ALARIEL
LA NACIÓN DEL SOL



Alariel



La nación del sol se encuentra en el lado este de Fenrai. El territorio se divide en siete grandes ciudades, las cuales son muy diversas entre sí. Algo que hace de Alariel un lugar como ningún otro es que una de sus ciudades flota en el cielo desde el inicio de los tiempos; pero ese no es su único encanto, cada una de las ciudades del sol tiene lo suyo.



Eben

Es la capital de la nación del sol. Se decidió así porque fue el lugar en donde Helios se asentó y comenzó la línea de la familia real. Eben también es conocida como la Ciudad Flotante, ya que, como ese nombre lo indica, está suspendida en los cielos, justo sobre Zunn. Para llegar hay que subir en pegaso y sólo los invitados personales de la familia real pueden hacerlo.

Además de ser el hogar de la Corona de Alariel, ahí viven algunas familias nobles, los soldados de la Guardia Real, el personal del Castillo del Sol, los profesores de la Academia para Solaris de Eben y alguno que otro afortunado.

En la actualidad, Eben está rodeado por un gran muro de piedra que se construyó como una capa de protección simbólica para la familia real. Fue mandado a hacer por orden de la reina Malia, justo después de que la Revolución Solerian terminara.

Es la ciudad más acaudalada de todo Fenrai, casi toda la fortuna de la nación está allí. También, es la única ciudad de la nación que no exporta recursos.

En cuanto a sus paisajes, es una maravilla a la vista. El Castillo del Sol es la estructura principal de la ciudad, una obra grande, imponente y soberbia, que está construida acorde al desnivel de la tierra. En la parte más alta del castillo se encuentra un montículo de rocas por el cual se desliza una cascada que desemboca en el famoso Lago Helios, usado para competencias o actividades recreativas de la familia real.

Zunn

Podría considerarse la ciudad más importante de Alariel, esto porque ahí ocurre toda la importación y exportación de recursos. Es uno de los territorios más grandes de la nación y su atracción principal es el mercado de Zunn, en el cual hay miles de comerciantes vendiendo de todo un poco y suelen hacerse festivales con regularidad.

En Zunn se encuentra el puerto principal de Alariel, que es el único lugar en donde los barcos ilardianos tienen permitido llegar, ya que ahí se efectúa el intercambio de recursos. Gran parte de la economía de la nación recae en esta ciudad debido a su puerto y a su comercio. Como es una ciudad tan comercial, casi no hay residentes permanentes además de los que trabajan allí. En las afueras del centro hay posadas para que los viajeros pasen la noche.

Podría decirse que en Zunn se encuentra toda la cultura de Alariel en un solo punto, pues en el mercado hay puestos que vienen de todas las demás ciudades, es por eso que es una atracción tan llamativa. Sin duda es una ciudad llena de contrastes, eso incluye una desigualdad económica; si bien siempre hay alarienses adinerados paseando por sus calles, también hay mucha pobreza y gente sin hogar.

Además, es una ciudad marcada por una tragedia: el Atardecer Rojo de Zunn. En el año 1026 se propagó un incendio brutal que acabó con la vida de decenas de personas y con los comercios de cientos. Todo Alariel se unió para reconstruir el mercado y eso, al final, fue más grande que la tragedia.

Beros

También conocida como la ciudad montañosa, es una de las más ricas de Alariel y en donde vive la mayoría de las familias nobles. Una característica distintiva de Beros es que hay montañas por doquier, todas de diferente tamaño, con casas construidas sobre estas. Mientras más arriba se ubique una casa, más alto el estatus social de la familia. En las partes bajas de las montañas se encuentran los comercios y algunas casas pequeñas.

Para transportarse en Beros lo más sencillo es volar en pegaso, pero casi todas las montañas ya están adaptadas para carruajes, con caminos bien construidos y seguros.

Una de las industrias principales de Beros es la fabricación de piedras preciosas. La mayoría se encuentra en sus montañas y en la misma ciudad se encargan de pulirlas, venderlas y exportarlas. También son los responsables de fabricar todas las armas para la Guardia Real y para las academias de entrenamiento. Uno de los clientes principales de Beros es, por supuesto, el Castillo del Sol.

Vintos

Es una ciudad boscosa que se especializa en la producción de madera y sus derivados. La mayoría de las familias que vive ahí es de clase media o media baja, pero también hay algunas casas nobles.

Esta ciudad cuenta con tres bosques marcados como reserva ecológica y uno como destino turístico. Este último ayuda bastante en su economía, pues las familias más ricas de Alariel suelen vacacionar allí, especialmente en invierno, cuando la nieve adorna el paisaje.

Severia

Esta ciudad es famosa porque allí está ubicada la prisión de Severia, la más grande e impenetrable de Alariel. En sus cientos de años de existencia, nadie ha logrado escapar de sus calabozos, en los cuales no entra la luz del sol ni la de la luna, para evitar que cualquier solaris o lunaris utilice sus poderes.

Su industria principal es la agricultura; hay miles de huertos, campos de algodón, trigo, arroz y más. Casi todo lo que siembran se va directo al mercado de Zunn para ser exportado o es recolectado por mercaderes alarienses para distribuirlo entre las ciudades de la nación.

Demyr

Es la ciudad textil de Alariel. Hay cientos de fábricas textiles funcionando, ya que son los encargados principales de producir ropa y calzado. En Demyr se confeccionan desde los vestidos más hermosos hasta las armaduras más impenetrables. También son los encargados de fabricar los uniformes de la Guardia Real y el vestuario para los eventos oficiales de la familia real.

Esta ciudad cuenta con un mercado famoso al que cientos de alarienses viajan con regularidad para comprar las mejores prendas; ahí hay comercios de alta costura que tienen piezas de la mejor calidad, pero en otras partes de Demyr se puede conseguir ropa a precios accesibles para todos.

Valias

Es famoso por tener las playas más bonitas de todo Alariel, lo que lo hace un lugar bastante turístico. Es de las ciudades más pequeñas de la nación, pero la economía siempre está en movimiento y es el hogar de bastantes familias nobles.

Su industria principal es la pesquera, que facilita otro tipo de actividades económicas, como la comercialización de pescados, mariscos y otros productos marinos para el consumo de la nación o como materia prima de procesos. La gastronomía también es un punto fuerte de esta ciudad, especialmente en platillos que incluyen mariscos.

Ilardya



Il reino de la luna se encuentra al oeste del mapa. Es un territorio muy distinto a Alariel, ya que está compuesto por seis islas de gran tamaño, las cuales también son llamadas ciudades. El mar es la conexión entre cada ciudad y en él siempre transitan cientos de barcos. En Ilardya, la desigualdad económica es muy marcada dependiendo de la ciudad y eso es algo que no ha cambiado en siglos.



Pivoine

Es la capital del reino de la luna y la ciudad más grande de todo Fenrai. En los primeros años de la Era Inicial, cuando Selene Yuenai llegó al territorio y fundó la ciudad, esta consistía de sólo una sexta parte de lo que es en la actualidad. Desde sus inicios hasta el año 663, se estuvo expandiendo. Pivoine es el hogar de la familia real de Ilardya.

Una característica peculiar de esta ciudad es que, en su mayoría, está rodeada de muelles, ya que su puerto es el más grande de todo Fenrai; su extensión es aproximadamente tres veces mayor que la del puerto de Zunn. Al ser una ciudad tan grande, Pivoine se encarga de distintas industrias importantes en Ilardya, como la pesquera, la de transporte marítimo, la textil y la metalúrgica.

La arquitectura del lugar es digna de admiración: pareciera que todo Pivoine está construido hacia arriba; con escaleras, torres y edificios sobre edificios, todo conectado por puentes y más escaleras. La ciudad está cubierta de colores blancos y arenosos, con algunos toques más vivos que resaltan a la vista. Algunos ilardianos la llaman la Ciudad de los Molinos, basta con caminar unas cuantas calles para entender la razón.

En definitiva, es la ciudad más acaudalada de Ilardya, con mucha diferencia. Ahí están la mayoría de los mercados importantes del reino, además de que en el puerto ocurren todas las importaciones y exportaciones.

Un dato curioso es que Pivoine está conectada, por tierra y por un gran puente, al Bosque de las Ánimas. Este bosque no sirve para obtener recursos, pues es un lugar peligroso y lúgubre, al que casi nadie se atreve a entrar. Es conocimiento popular en todo Fenrai que el bosque está maldito, así que los ciudadanos de Pivoine procuran no acercarse.

Amnia

Pivoine podrá ser la capital política de Ilardya, pero Amnia es considerada la capital gastronómica, en donde se encuentran los mejores restaurantes y los chefs más célebres. Es el hogar de muchas familias nobles y otras tantas de clase media, pero es más bien un destino turístico muy popular; ilardianos de todo el reino viajan para probar los manjares que se preparan en Amnia. Su especialidad son las carnes y los mariscos, pero hay de todo un poco.

Su arquitectura pareciera salida de un cuento de hadas: las calles están pavimentadas con piedras que brillan a la luz de la luna, sus casas son pintorescas y tienen techos de todos los colores, y sus lámparas de fuego no son transparentes, sino iridiscentes, por lo que la iluminación es todo un espectáculo.

Breia

Es la ciudad cultural de Pivoine, en donde el arte es lo más importante. Ahí se encuentra el teatro más famoso de Ilardya, al cual suelen asistir las familias nobles cuando hay estrenos. Pero en Breia el arte es para todos, no sólo para los ricos, y en sus plazas hay cientos de teatros y circos ambulantes.

Es el hogar de ilustres pintores, músicos, bailarines, escritores, escultores y demás. Es una ciudad repleta de museos y academias especializadas. Podría decirse que, en Breia, la industria principal es el arte mismo; cualquier pieza de arte que valga la pena en el reino de la luna proviene de allí. También se rumora que, incluso, en contadas ocasiones se han realizado piezas especiales para algún cliente excéntrico de Alariel.

Zobeth

Es la ciudad más pequeña de Ilardya y una de las menos importantes; los ilardianos que viven ahí suelen ser de clase media o baja, aunque hay algunas excepciones. Podría considerarse una ciudad industrial, con muchas fábricas y poca flora.

En Zobeth se encargan de la producción de cereales y granos, también de la industria ganadera. En el resto de Ilardya se tiene la concepción de que las personas que viven en esta isla se la pasan trabajando sin descanso, y puede que estén en lo cierto. A pesar de esto, su trabajo difícilmente se ve recompensado, pues casi toda la producción va directo a las ciudades principales: Pivoine, Amnia y Breia.

Gila

Se considera una de las ciudades más pobres de Ilardya; parece incluso olvidada por la Corona. La gente que vive ahí está en una lucha constante por sobrevivir; abundan el hambre y la enfermedad. Hay rumores de que muchos ilardianos de Gila escapan a Lestra, tal vez buscando una mejor oportunidad de vida.

Es la ciudad de Ilardya que más se asemeja a una isla, muy pocas de sus calles están pavimentadas y la mayoría de las viviendas son chozas hechas de madera y paja.

Daza

Está en una situación de pobreza similar a la de Gila, aunque no se encuentra totalmente desamparada, es más bien explotada. Es una isla con mucha flora y fauna, pero toda está destinada a la exportación o a las ciudades principales de Ilardya.

Muchos oficiales de Pivoine son trasladados a Daza para verificar que los ciudadanos hagan su trabajo, el cual, en su mayoría, es realizado de día, bajo el sol. Esto para que en la noche ya esté todo a bordo de un navío, listo para

transportarse y entregarse.

Lestra



Lestría es un continente que no pertenece a Fenrai de forma oficial; es considerado parte de su geografía, pero políticamente es inexistente. Ahí no son leales ni a la Corona de Alariel ni a la de Ilardya, por lo que viven en libertad y sin ser afectados por el Tratado y sus reglas.

Nadie sabe con certeza en qué año Lestra empezó a poblar, ni tampoco el origen de sus primeros colonos, pero la teoría más fuerte es que fueron personas exiliadas del reino de la luna y de la nación del sol. Antes de conocer la existencia de Lestra, el exilio significaba una muerte lenta y segura, pues las personas exiliadas eran condenadas a una pequeña balsa que estaba destinada a flotar en los mares de Fenrai sin agua, sin comida y sin refugio. Esta es una de las pocas costumbres que Alariel e Ilardya comparten desde el inicio de las eras.

A pesar de que no se sabe el año en el que Lestra fue poblado por primera vez, sí se tiene documentado que fue descubierto por un navío alariense en el año 408. Después, en el año 440, Alariel e Ilardya firmaron un pacto en el que establecieron que Lestra no pertenecía a nadie.

Los habitantes de Lestra son llamados *rebeldes*, ya que se rehusaron a jurar lealtad a una Corona. Pero además de eso son considerados salvajes, pues no es bien visto que alarienses e ilardianos convivan entre sí, y mucho menos que se reproduzcan. Eso último incluso es considerado un crimen en ambos territorios, según el Tratado.

Es inconcebible pensar que la sociedad de Lestra ha sido construida por generaciones y generaciones de mestizos, hijos de alarienses e ilardianos. Debido a esto, se cree que este es un continente con escasez de poderes, ya que su población de solaris y lunaris es, por estadística, menor al diez por ciento. Además, los poderes de sol y la magia de luna son incompatibles, por lo que, en la siguiente generación de una pareja de solaris y lunaris, alguno se va a perder.

En Lestra no solamente habitan los exiliados, sino también los criminales que escapan de su castigo o las personas que simplemente buscan huir de su territorio. Sea quien sea, lo único seguro es que son personas que no quieren tener nada que ver con Alariel o Ilardya.

Tanto para la nación del sol como para el reino de la luna, Lestra es un territorio desconocido e inexplorado, por eso no se tienen registros de su arquitectura o modo de vida. Se han enviado falsos exiliados con el fin de

obtener información, pero estos nunca regresan. No se sabe si es por asesinato, captura o porque decidieron quedarse.

Durante siglos, Lestra fue un territorio pacífico que prefería mantenerse alejado de los asuntos de Alariel e Ilardya, pero en las décadas más recientes, han empezado a saquear ambos territorios, a veces incluso han iniciado ataques.

Esto último se descontroló cuando la reina Virian Solerian de Alariel desapareció; los ataques a la nación del sol se han incrementado y cada vez son más recurrentes. Se rumora que los rebeldes de Lestra quieren el trono del sol, pero no se sabe con certeza.



The background features a dark brown or black textured surface. Overlaid on it is a graphic element consisting of two concentric circles. The inner circle is solid black, while the outer one is white with a thin black outline. From the center of these circles, several thin, light-colored lines radiate outwards at various angles, some ending in small black dots. The overall effect is reminiscent of a celestial map or a stylized sunburst.

Personajes sobresalientes

Alariel





Emil Solerian

EDAD: 17 años (El príncipe del sol)

18 años (La ladrona de la luna)

ESPECIE: Humana/Solaris

AFINIDAD: Fuego

ARMA DE PREFERENCIA: Espada

OCCUPACIÓN: Heredero al trono de Alariel

LUGAR DE ORIGEN: Eben, capital de Alariel

LUGAR DE RESIDENCIA: Eben, capital de Alariel

ESTATURA: 1.73 m

CRÍATURA ACOMPAÑANTE: Saeta, su pegaso

Es heredero al trono de la nación de Alariel y el único hijo del matrimonio entre la reina Virian y el rey Arthas, quienes desde pequeño lo han educado para que algún día tome el trono. Emil ama su nación y siempre intenta dar lo mejor de él, pero tiene muchas inseguridades y miedos que afrontar. Estudió en la Academia para Solaris de Eben, en donde desarrolló su habilidad como solaris con afinidad al fuego; le gusta pasar su tiempo libre entrenando y aprendiendo a controlar los límites de su poder.

Sus mejores amigos son Gavril, Gianna, Elyon y Mila; desde pequeños han sido inseparables y son las personas en quienes más confía. Tiene muy buena relación con su familia, es especialmente apagado a su madre y admira bastante a Ezra, su hermano mayor. Tiene un corazón de fuego y siempre lucha por ser valiente, aunque a veces le cuesta creer que puede serlo.

Un recuerdo



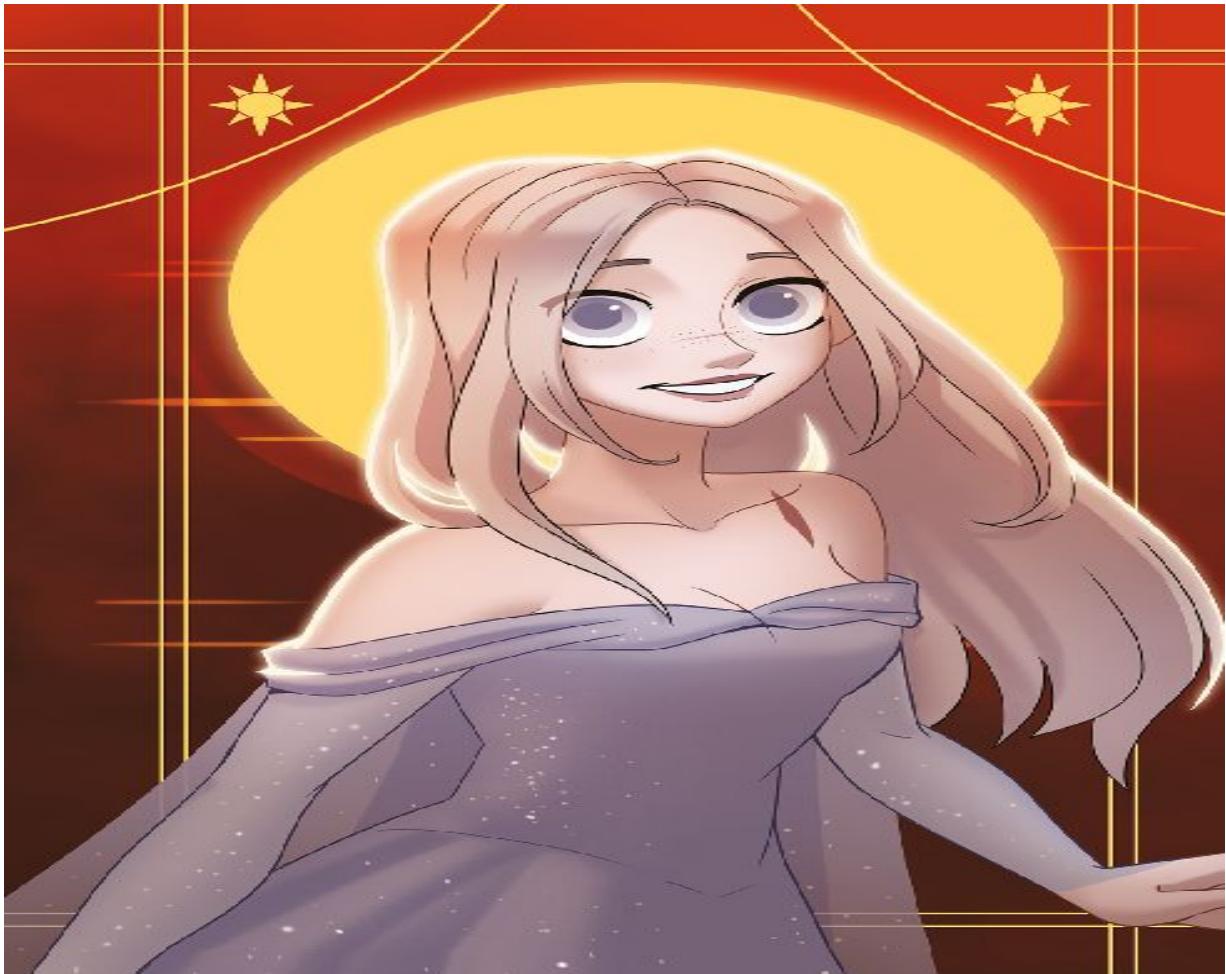
Emil tenía nueve años y era un niño valiente. O por lo menos, antes lo era. Por eso, una noche de tormenta, cuando despertó de una pesadilla llena de fuego, se aferró a su almohada e intentó volver a dormir, pero su cuerpo no dejaba de temblar. Quería levantarse de la cama e ir a los aposentos de su madre para acurrucarse con ella. Pero no podía hacerlo porque le daba vergüenza que los guardias que vigilaban su habitación tuvieran que escoltarlo, ¿qué iban a pensar de él? Además de que ya era un niño grande, en un futuro sería el rey de Alariel y no se suponía que un rey tuviera miedo. Así que se tragó sus lágrimas e intentó volver a dormir en vano.

No supo cuánto tiempo pasó, pero de pronto escuchó que se abría la puerta de su habitación. El sonido de unas pisadas familiares se combinó con el de la lluvia, después el colchón de su cama se hundió y unos brazos cálidos lo rodearon por detrás. Era su madre, que lo conocía mejor que nadie y sabía que llevaba varios meses sufriendo de pesadillas que lo acechaban en noches ruidosas e inclementes. La reina besó su cabeza con suavidad y lo sujetó como sólo ella sabía hacerlo. Tal vez ya no era tan valiente, pero en los brazos de su madre, jamás tendría miedo.

Diseño de personaje







Elyon Valensey

EDAD: 16 años (El príncipe del sol)

17 años (La ladrona de la luna)

APODO: Valensey, Ely

ESPECIE: Humana/Solaris

AFINIDAD: Luz

ARMA DE PREFERENCIA: Arco y flecha

OCUPACIÓN: Estudiante en la Academia para Solaris de Valias

LUGAR DE ORIGEN: Valias

LUGAR DE RESIDENCIA: Eben, capital de Alariel

ESTATURA: 1.60 m

CRÍATURA ACOMPAÑANTE: Vela, su pegaso

Es una chica que sueña con vivir aventuras y que siempre trata de sonreírle a la vida. Es la única hija de Melion Valensey, un mercader encargado de llevar recursos de todo Alariel al puerto de Zunn para su exportación. Cuando era pequeña tenía una muy buena relación con sus padres, pero con el tiempo esta se fue deteriorando al punto en que se volvió distante. Estudió en la Academia para Solaris de Valias y ahí desarrolló su habilidad como solaris iluminadora, la cual siente que es parte esencial de ella.

Le gusta pasar su tiempo libre soñando despierta, imaginando lugares por descubrir y volando con Vela, su pegaso. Elyon se siente más libre cuando vuela por los cielos y se la pasa buscando excusas para hacerlo. Es la más risueña del grupo y desborda alegría, pero esconde un gran secreto; uno que podría cambiar no sólo su destino, sino el de todo Fenrai.

Un recuerdo



La primera vez que vio a Vela, fue en Eben. Tenía apenas cinco años y estaba deseosa de reencontrarse con Emil y con los mellizos Lloyd. Subieron a la ciudad flotante en un pegaso perteneciente a la Guardia Real y, cuando Elyon pisó tierra y se dispuso a correr en dirección al castillo, su padre la detuvo. Le tenía una sorpresa en los establos.

Al entrar al lugar, la reina Virian y Emil la esperaban. Los ojos del príncipe brillaban con emoción y su sonrisa era más resplandeciente que el sol. A un lado de ellos se encontraba el pegaso blanco más

hermoso y pequeño que hubiera visto jamás. La reina le explicó que acababa de nacer y que su padre la había comprado para ella. Elyon abrazó a su papá y luego corrió hacia su nueva amiga, sin poder creerlo. Posó sus pequeñas manos en la melena del pegaso y la acarició; la criatura batió sus alas en respuesta. Le pidió permiso a su padre de montarla y dar una vuelta por los cielos, pero le explicaron que el pegaso era apenas un bebé y no sabía volar. Elyon asintió y sonrió; el saber que iban a aprender a volar juntas la hizo la niña más feliz de Fenrai.

Diseño de personaje







Ezra Solerian

EDAD: 22 años (El príncipe del sol)
23 años (La ladrona de la luna)

APODO: Ez

ESPECIE: Humana

ARMA DE PREFERENCIA: Espada

OCCUPACIÓN: Príncipe de Alariel, Miembro honorario de la Guardia Real

LUGAR DE ORIGEN: Desconocido

LUGAR DE RESIDENCIA: Eben, capital de Alariel

ESTATURA: 1.88 m

CRÍATURA ACOMPAÑANTE: Aquila, su pegaso

Es príncipe de la nación de Alariel. A pesar de ser mayor que su hermano Emil, no es el heredero al trono, pues nació fuera del matrimonio real. Su madre es la reina Virian y su padre es un misterio para él y para todos; lo único que se sabe es que debió ser un hombre sin poderes, pues Ezra nació sin ellos. Eso nunca lo detuvo, ya que desde pequeño comenzó a practicar con la espada y se convirtió en un gran guerrero.

Es una persona solitaria y no tiene muchos amigos. Podría contar a las personas que ama con los dedos de una sola mano y daría su vida por ellos. Por lo general se deja llevar por el corazón y no por la razón, cosa que a menudo lo mete en problemas. Su naturaleza es rebelde e impulsiva, pero a la vez es callado y pacífico.

Un recuerdo



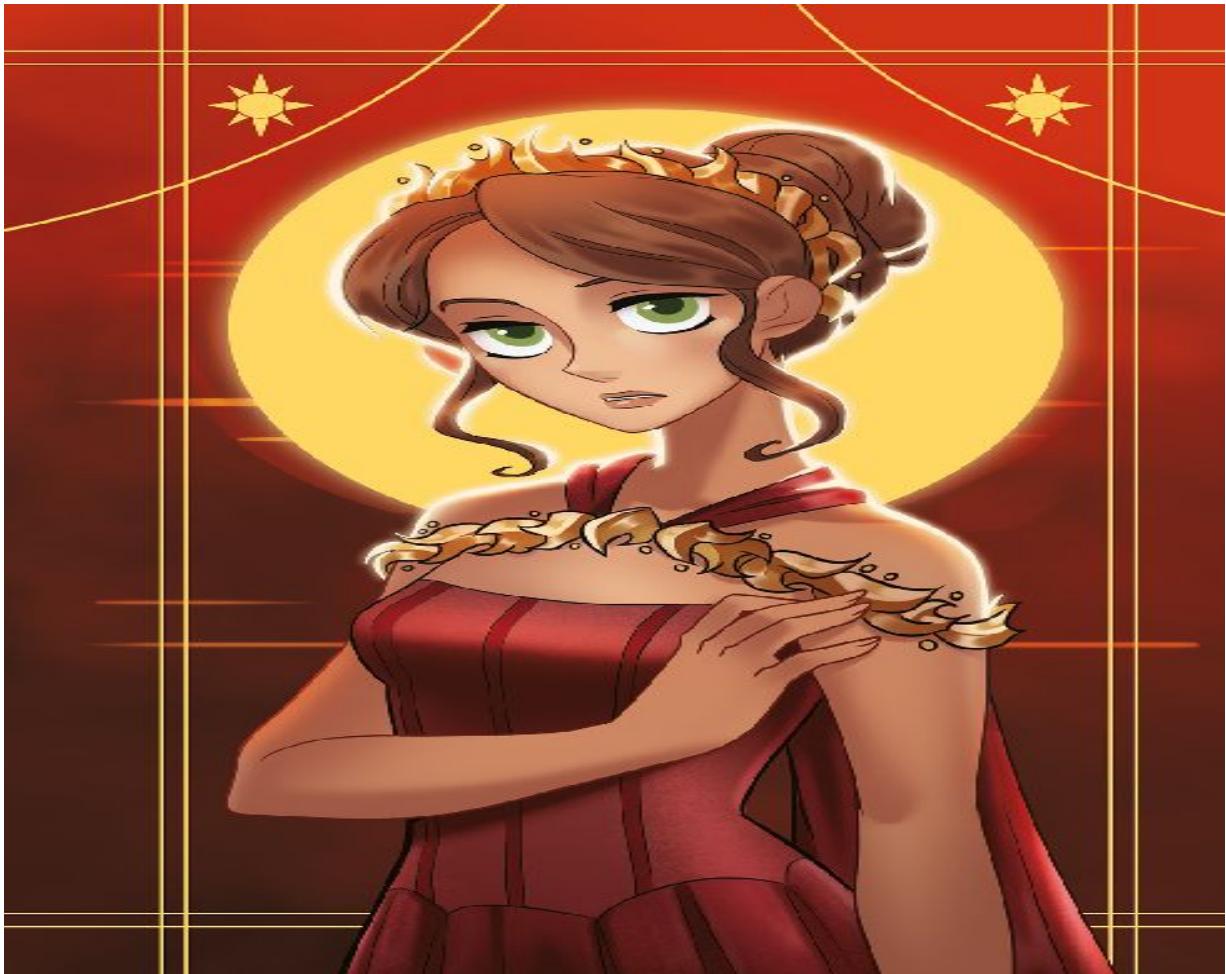
Era el cumpleaños de la reina Virian y varias familias nobles se encontraban celebrando en el castillo. Emil tenía unos siete años y quería jugar al escondite, así que algunos niños se acercaron para hacerlo. Ezra iba a jugar también, pero uno de los más grandes del grupo lo apuntó y anunció que se rehusaba a jugar con un príncipe bastardo. Eso lo dejó sin habla; era bien sabido que no era hijo del rey, pero era la primera vez que alguien le hablaba así y no supo cómo reaccionar. Pero no tuvo que hacerlo, porque Emil se había posicionado frente a él, con sus pequeños puños apretados y sus ojos llenos de fuego.

Ahí, ante todos, alzó la voz y lo defendió. Le dijo al chico que no volviera a hablarle así a su hermano. Que Ezra era príncipe de Alariel y lo podía desterrar. Ezra sabía que eso de desterrarlo era mentira, pero el niño se asustó tanto que comenzó a llorar y corrió hacia sus padres. Después, Emil lo tomó de la mano y le pidió que se escondieran juntos. Nunca nadie los encontró, pues sólo ellos conocían los lugares más recónditos del castillo, pero no les importó. Ese día la pasaron juntos y Ezra no volvió a pensar en el incidente; aunque Emil y él venían de un padre distinto, para ellos no había medios. Eran hermanos de principio a fin.

Diseño de personaje







Gianna Lloyd

EDAD: 18 años (El príncipe del sol)

19 años (La ladrona de la luna)

APODO: Gi, Gian

ESPECIE: Humana/Solaris

AFINIDAD: Sanación

ARMA DE PREFERENCIA: Daga

OCCUPACIÓN: Estudiante en la Academia para Solaris de Beros

LUGAR DE ORIGEN: Beros

LUGAR DE RESIDENCIA: Eben, capital de Alariel

ESTATURA: 1.71 m

Gianna es una chica refinada, educada y hermosa. Es la hija mayor del matrimonio entre Febos y Marietta Lloyd, y tiene un mellizo llamado Gavril. Desde pequeña, Gianna ha vivido para complacer a su madre, quien le controla cada movimiento y nunca la deja sola. Quiere ser la hija perfecta y se esfuerza cada día para lograrlo, pero jamás es suficiente.

A pesar de que sus estudios en la Academia para Solaris de Beros nunca han sido prioridad para Marietta Lloyd, Gianna disfruta sus ratos de aprendizaje y desarrollo. Su afinidad como solaris es la sanación y le gusta complementarla con herbología. Para ella las apariencias son importantes y cuida mucho su imagen de perfección, pero algo dentro de ella pide a gritos ser liberado.

Un recuerdo



Era la primera vez que vacacionaban en familia. Habían ido a una cabaña en medio del bosque en Vintos y Gianna se emocionó al ver la enorme variedad de hierbas esparcidas por todas partes. Una tarde, después de tomar el té con su madre, decidió salir, acompañada de Gavril, a recolectar algunas. Moría de ganas por experimentar con estas y tal vez descubrir algún remedio nuevo.

Pasaron horas enteras en las que ella se arrastró en la tierra e incluso trepó algunos árboles con ayuda de su hermano para conseguir lo que necesitaba. Su vestido nuevo estaba arruinado y su cabello completamente despeinado, pero no le preocupaba, se sentía feliz. Se sentía ella misma. Hasta que de pronto, a lo lejos, se escucharon los gritos coléricos de su madre. Gianna se tensó de

inmediato y comenzó a temblar, pero Gavril la tomó de la mano y tiró de ella para correr en dirección opuesta a los gritos. Llegaron a un claro lleno de flores y ambos se dejaron caer al suelo, exhaustos, sin soltarse de la mano. Gavril comenzó a reír y ella no pudo evitar hacerlo también. Sus hierbas se habían caído en la carrera, pero no le dio importancia; quería quedarse ahí, con su hermano y las flores, para siempre.

Diseño de personaje





Gavril Lloyd

EDAD: 18 años (El príncipe del sol)

19 años (La ladrona de la luna)

APODO: Gav

ESPECIE: Humana/Solaris

AFINIDAD: Fuego

ARMA DE PREFERENCIA: Hacha

OCUPACIÓN: Estudiante en la Academia para Solaris de Eben, miembro de la Guardia Real

LUGAR DE ORIGEN: Beros

LUGAR DE RESIDENCIA: Eben, capital de Alariel

ESTATURA: 1.85 m

CRÍATURA ACOMPAÑANTE: Lynx, su pegaso

Es un chico rebelde y un amigo muy leal. Es el menor de los mellizos Lloyd, aunque siempre ha sentido que debe proteger a su hermana Gianna, al igual que a sus amigos; su naturaleza es protectora y no se detiene ante nada con tal de que los suyos estén bien. No se lleva mal con su padre e incluso lo respeta, pero con su madre la relación es casi inexistente, ya que ella nunca aprobó su comportamiento indisciplinado.

Le encantan las peleas físicas de cualquier tipo: con armas, con puños y con poderes. Tiene un gran dominio del fuego, que es su afinidad como solaris, pero se siente más vivo cuando está en el agua. Disfruta de la adrenalina y su vocabulario está compuesto, en su mayoría, de malas palabras. Al ser el hijo del general de la Guardia Real, se espera que herede su puesto.

Un recuerdo



Gavril siempre había sentido la necesidad de ser fuerte, incluso a los seis años de edad, que fue cuando sus padres comenzaron a pelear y su hermana Gianna lloraba casi todas las noches. Él no lloraba, porque alguien tenía que aguantar y suponía que debía ser él. Las cosas iban muy mal ese verano en el que tuvieron que ir a la capital. Gianna estaba en algún lugar jugando con Elyon y Emil, pero Gavril se había despertado tarde y todavía se encontraba en la habitación. Estaba a punto de salir, cuando escuchó el impacto de un objeto quebrándose contra el suelo, seguido de los gritos de su padre.

Le estaba gritando a su madre, diciéndole que ya estaba harto y que se iba a llevar a los mellizos de Beros para siempre. Marietta le contestó con gritos aún más altos, diciéndole que si quería podía llevarse a Gavril, pero a Gianna no, pues no se lo permitiría. Eso rompió el corazón del pequeño, quien no pudo contener la lágrima solitaria que bajó por su mejilla, seguida por muchas más. No entendía por qué su mamá no lo quería, ¿por qué nunca lo había hecho? Ese día se quedó acostado en la habitación y no bajó a jugar. A las pocas horas, la puerta del cuarto se abrió y entró el pequeño Emil, quien al verlo con lágrimas en los ojos, simplemente subió a la cama, lo tomó de la mano y se recostó a su lado. No le preguntó nada, cosa que Gavril agradeció. Y ahí, aferrándose a la mano de su mejor amigo, pronto dejó de llorar.

Diseño de personaje





Mila Tariel

EDAD: 19 años (El príncipe del sol)

20 años (La ladrona de la luna)

APODO: Mi

ESPECIE: Humana/Solaris

AFINIDAD: Fuego

ARMA DE PREFERENCIA: Todas

OCCUPACIÓN: Estudiante en la Academia para Solaris de Eben

LUGAR DE ORIGEN: Vintos

LUGAR DE RESIDENCIA: Eben, capital de Alariel

ESTATURA: 1.55 m

Es una chica centrada y muy madura para su edad. Tuvo que aprender a ser responsable desde pequeña para hacerse cargo de sus hermanos y ayudar a su padre con el taller familiar. Sus poderes de solaris lanzallamas surgieron desde que tenía cinco años y pronto ganó notoriedad en la Academia para Solaris de Vintos, así que a los diez años fue transferida a la de Eben, pues su manejo del fuego y su técnica de pelea eran incomparables. Ahí conoció a los que ahora son sus mejores amigos: Emil, Elyon, Gianna y Gavril.

Es considerada la mejor guerrera de su generación, pero nunca alardea al respecto. Es la voz de la razón en su grupo de amigos y por lo general funge como mediadora si llega a surgir algún problema. Es muy difícil hacerla enojar, casi nunca pierde la paciencia, pero si sus seres queridos están en peligro, luchará con todo para protegerlos.

Un recuerdo



Conoció a Odette en su invierno número quince. Era época de vacaciones en la Academia para Solaris de Eben y ella regresó a Vintos, con su familia. Su padre no le dio tregua y el mismo día que llegó la mandó a trabajar al taller. A Mila no le importaba, tallar madera la relajaba, así que se dirigió al lugar pensando que tendría una tarde tranquila, pero no fue así. Porque cuando entró al taller, lo primero que vio la dejó sin aliento. Era una chica alta y de cabello casi tan oscuro como su piel. Sus ojos eran grandes y su sonrisa aún más. Y era la persona más hermosa que Mila había visto en toda su vida.

Sus mejillas se tiñeron de rojo y trató de decir algo, pero su voz se quedó atorada en su garganta, era la primera vez que se sentía así, ni siquiera Ezra Solerian la ponía tan nerviosa. La chica se acercó a Mila para presentarse y le tendió la mano; cuando la tomó, se dio cuenta de que no quería soltarla. Y no lo hizo, pasaron todas las vacaciones juntas. Fue el invierno en el que Mila recibió su primer beso.

Diseño de personaje





Marietta Lloyd

EDAD: 49 años (El príncipe del sol)

50 años (La ladrona de la luna)

ESPECIE: Humana/Solaris

AFINIDAD: Luz

ARMA DE PREFERENCIA: Ninguna

OCCUPACIÓN: Ama de casa

LUGAR DE ORIGEN: Beros

LUGAR DE RESIDENCIA: Eben, capital de Alariel

ESTATURA: 1.67 m

Es la esposa del general de la Guardia Real de Alariel, Febos Lloyd. Su matrimonio fue arreglado y nunca hubo amor de por medio, pero ella lo vio como una ventaja, pues era la única forma en que saldría de la pobreza y pasaría a formar parte de una familia de nobles. A los padres de Febos les llamó la atención su belleza y que además era una solaris con afinidad a la luz, cosa que aseguraría un linaje de solaris para la familia Lloyd. Así fue como sus padres la vendieron.

Marietta nunca aprendió a usar sus poderes; sus padres no tenían los recursos para enviarla a la Academia para Solaris de Beros y a ella tampoco le interesó desarrollarlos. Tuvo una infancia difícil y una adolescencia aún más complicada, pero en su vida adulta está consiguiendo todo lo que siempre quiso a través de su hija Gianna. Es una mujer soberbia y calculadora, que no se detendrá ante nada para cumplir sus objetivos.

Un recuerdo



Marietta Lloyd pensaba que sus mellizos serían varones. No sabía por qué, pero tenía esa coronada; así que no pudo ocultar su sorpresa el día del parto, cuando primero dio a luz a una niña. No la pusieron de inmediato en sus brazos, pues el otro bebé estaba por nacer. Fue un parto complicado y todo se hizo negro por lo que parecieron unos instantes, pero realmente fueron horas.

Cuando despertó, lo primero que hizo fue pedir que le trajeran a sus hijos. Era de noche y tenía a sus dos bebés en brazos, pero sólo podía ver a la niña. A Gianna, así la había llamado. Esa pequeña era la segunda oportunidad

que no sabía que tendría. A ella le habían quitado todas las oportunidades del mundo y ya era tarde, pero se iba a asegurar de que Gianna las tuviera. De que llegara más alto. De que tuviera la vida que Marietta siempre quiso.

Zelos Solerian

EDAD: 38 años (El príncipe del sol)

39 años (La ladrona de la luna)

ESPECIE: Humana/Solaris

AFINIDAD: Luz

ARMA DE PREFERENCIA: Ninguna

OCUPACIÓN: Cabeza del Consejo Real de Alariel

LUGAR DE ORIGEN: Eben, capital de Alariel

LUGAR DE RESIDENCIA: Eben, capital de Alariel

ESTATURA: 1.75 m

Es el hermano menor de la reina Virian. Nunca tuvo una relación especialmente cercana con ella, pero sí respetuosa. De niño solía desear haber sido el primogénito, pues el título de rey llamaba su atención, aunque pronto se resignó y aprendió a no resentir a su hermana, ya que ella siempre demostró lo capaz que era. Zelos admira a las personas capaces, por eso decidió estudiar, documentarse y demostrar que él también podía ser muy capaz. Si bien no podría llevar la Corona jamás, no se iba a conformar siendo simplemente un príncipe, quería más. Así fue como se convirtió en la cabeza del Consejo Real de Alariel.

Es una persona reservada y un tanto fría, nunca dice lo que realmente está pensando y analiza la situación antes de dar su opinión. Si bien consideraba que su hermana era más que capaz de reinar Alariel, no está seguro de las habilidades de su sobrino, Emil Solerian.

Un recuerdo



Su hermana Virian siempre le había parecido una buena futura reina. Sí, a veces era testaruda y otras veces se pasaba de bondadosa, pero sabía lo que hacía y el pueblo la amaba. A la vista de todos, era la heredera perfecta, y él también lo pensaba. Por eso le sorprendió el gran error que cometió un par de años antes de su coronación.

Era una noche fría cuando Virian volvió al castillo con un bebé en brazos. Llevaba meses sin verla, pues la princesa había estado fuera de Eben, recorriendo cada rincón de Alariel antes de asumir el trono. Quería conocer a fondo su nación y su madre le había dado el permiso, pero ahora que estaba de vuelta con un bebé sin padre, lo que su madre le dio fue una bofetada. Virian no se dejó amedrentar y anunció ante todos que su hijo, Ezra Solerian, sería parte de la familia real y debía ser tratado como tal. Su hermana jamás habló del padre del chico, pero Zelos todavía tenía presente lo que sintió aquella noche: que ese niño y su origen les traería problemas algún día.



llardya





Sebastian Yuenai

EDAD: 19 años (El príncipe del sol)

20 años (La ladrona de la luna)

APODO: Bastian, Bas

ESPECIE: Humana/Lunaris

AFINIDAD: Telequinesia

ARMA DE PREFERENCIA: Su magia
OCCUPACIÓN: Príncipe de Ilardya
LUGAR DE ORIGEN: Pivoine, capital de Ilardya
LUGAR DE RESIDENCIA: Pivoine, capital de Ilardya
ESTATURA: 1.80 m
CRIATURA ACOMPAÑANTE: Oru, su lobo

Bastian es el segundo hijo de la familia real del reino de la luna. A pesar de que el trono no le corresponde por ser el hijo menor, sus padres lo criaron para que lo asumiera algún día y se convirtiera en el rey de Ilardya. Bastian siempre ha sentido rechazo hacia la Corona y lo que menos quiere es reinar, pero también ama a su pueblo y no sería capaz de darle la espalda. Eso hizo que desde pequeño desarrollara actitudes de rebeldía y una necesidad imperiosa de libertad.

No tiene buena relación con su familia y le gusta pasar su tiempo alejado del Castillo de la Luna junto con su lobo Oru. Es un lunaris con afinidad a la telequinesia y no duda en usarla para su beneficio. Es sarcástico, obstinado, y cree firmemente en que el fin justifica los medios. No le gusta mostrar sus sentimientos y prefiere ocultarlos bajo su fachada arrogante.

Un recuerdo



El pequeño Bastian sabía que tenía una hermana, pero nunca la había visto. Se enteró una noche en la que escuchó a sus padres hablar sobre ella. Se llamaba Lyra, no vivía en el castillo y, al parecer, no la querían ahí. Eso lo entristeció un poco, pues sus noches eran muy solitarias y a veces no tenía a nadie con quien jugar. Estaba seguro de que, si su hermana viviera en el castillo, no se sentiría tan solo. Por eso, años después, cuando su padre anunció que Lyra estaría de vuelta, Bastian se llenó de emoción.

La noche de su regreso, su madre ni siquiera salió a recibirla, pero él acompañó a su padre a la entrada principal del castillo, ansioso por conocerla. Las puertas se abrieron y, cuando Lyra entró, Bastian la miró con asombro.

Ahí estaba ella. Era indudablemente su hermana, era casi como verse al espejo. Sonrió ante todas las posibilidades. Algo le decía que, ahora que Lyra estaba de vuelta, su vida no volvería a ser la misma.

Diseño de personaje





Nair Wuelang

EDAD: 22 años

ESPECIE: Humana/Lunarís

AFINIDAD: Ilusiones

ARMA DE PREFERENCIA: Sus puños

OCCUPACIÓN: Panadera y repartidora

LUGAR DE ORIGEN: Gila

LUGAR DE RESIDENCIA: Pivoine, capital de Ilardya

ESTATURA: 1.75 m

criatura acompañante: Pan Dulce, su mula

Nació en Gila, una de las islas más pobres de Ilardya. Su padre nunca estuvo presente y su madre decidió llevársela a Pivoine, la capital, para buscar una mejor vida. Por mucho tiempo vivió en el Castillo de la Luna, ya que su madre consiguió trabajo como cocinera de la familia real. Ahí conoció a Bastian y a Alistar, sus mejores amigos, por los que haría cualquier cosa, aunque jamás lo admitiría. Su madre fue despedida del castillo cuando Nair tenía trece años y, con mucho esfuerzo, ambas abrieron un pequeño negocio familiar: una panadería.

Es una chica bastante peculiar y no le importa lo que los demás piensen de ella. Las personas suelen tenerle miedo o respeto, es un poco agresiva y con regularidad suelta amenazas de muerte bastante descriptivas. Es lunaris con afinidad a las ilusiones y disfruta de hacer bromas con estas. Su sueño es abrir su propio restaurante.

Un recuerdo



Bastian y Nair estaban jugando a los piratas en el Castillo de la Luna. A pesar de que su primer encuentro no fue el mejor, aquel niño extraño le agradaba. Esa noche corrieron y corrieron por todas partes, peleando y gritando como si vivieran en altamar. Ella formaba olas con sus ilusiones y él levantaba tablas con su telequinesia. No tenía idea de en qué parte del castillo se encontraban, pero estaba tan inmersa en el juego que no le importaba.

Nair subió a una mesa para levantar una ola alta, pero tropezó y tiró un jarrón que estalló en mil pedazos contra el suelo. Quiso escapar de la escena del crimen, pero era muy tarde, porque la reina Adria ya se encontraba frente a ellos, mirando el jarrón y a ambos niños. Con una voz glacial le preguntó a Nair que quiénes eran sus padres, cosa que la hizo temblar, pues si despedían

a su mamá por su culpa, jamás se lo iba a perdonar. Pero antes de que pudiera hablar, Bastian avanzó hacia la reina y asumió toda la culpa. La mujer le propinó una bofetada y le dijo que el futuro rey no podía andar como animal salvaje por el castillo. Esa noche, Nair descubrió dos cosas sobre Bastian. La primera: era un amigo de verdad. La segunda: era el príncipe de la luna.



Alistar Vein

EDAD: 25 años

ESPECIE: Humana/Lunaris

AFINIDAD: Telequinesia

ARMA DE PREFERENCIA: Su magia

OCUPACIÓN: Bibliotecario del Castillo de la Luna

LUGAR DE ORIGEN: Pivoine, capital de llardya

LUGAR DE RESIDENCIA: Pivoine, capital de llardya

ESTATURA: 1.82 m

Llegó al Castillo de la Luna para trabajar en la biblioteca real junto a sus padres; cuando estos se retiraron, él asumió el cargo de bibliotecario principal. Es lunaris con afinidad a la telequinesia y la usa sólo cuando lo cree necesario. Es una persona fría y misteriosa, no le gusta hablar de su vida y su semblante serio e inescrutable le da un aire intimidante. Prefiere pasar su tiempo solo y no le interesa formar lazos emocionales con las personas, por eso hasta a él le cuesta creer que su amistad con Bastian y Nair sea tan fuerte.

Justo porque no suele hablar de sus asuntos, casi nadie sabe cómo se hizo la cicatriz en el ojo. Hay rumores en el Castillo de la Luna y entre los empleados cuentan teorías de lo que pudo haber pasado, pero sólo Bastian y él saben lo que realmente ocurrió, además de la otra persona involucrada.

Un recuerdo



Alistar no tenía amigos y no los necesitaba, por eso no le prestaba demasiada atención al príncipe de la luna, que no lo dejaba en paz. Él sólo quería leer y conocer la biblioteca del castillo de principio a fin, pero ese niño era testarudo: lo visitaba todas las noches, sin falta. Por eso le pareció extraño cuando una noche Bastian no llegó, especialmente porque le había dicho que lo vería a la hora de siempre para llevarlo al ala de huéspedes y mostrarle algo que había descubierto. Decidió no darle mucha importancia y continuó con lo suyo.

Pero la noche siguiente, Bastian tampoco fue a visitarlo y eso lo inquietó un poco. Le preguntó a los guardias, a los cocineros y a los sirvientes si lo habían visto, pero era como si el príncipe se hubiera esfumado. Su último recurso fue dirigirse al ala de huéspedes, recordando que Bastian quería mostrarle algo allí. Fue entonces cuando, casi al final del pasillo, escuchó unos sollozos provenientes de una habitación. Se adentró a esta y se dio cuenta de que alguien lloraba en el armario. Alistar tuvo que usar su telequinesia para

abrirlo, pues estaba atascado, y clara fue su sorpresa al encontrarse al príncipe llorando, hecho un ovillo. En cuanto Bastian lo vio, se lanzó a abrazarlo y lloró más fuerte, explicando que se había quedado encerrado y nadie lo buscó. Sólo él. Desde esa noche, Alistar no volvió a separarse del pequeño príncipe, su primer amigo.



Rhea de Amadis

EDAD: 24 años (El príncipe del sol)

25 años (La ladrona de la luna)

ESPECIE: Humana/Lunarís

AFINIDAD: Agua

ARMA DE PREFERENCIA: Su magia

OCCUPACIÓN: Capitana del Victoria

LUGAR DE ORIGEN: Breia

LUGAR DE RESIDENCIA: Los mares de Ilardya, a bordo del Victoria, su barco

ESTATURA: 1.73 m

Rhea es una mujer libre que vive recorriendo los mares de Ilardya. Es la capitana de una tripulación de mujeres y, su barco, el *Victoria*, es famoso en todo el reino. A pesar de que trabaja oficialmente en el puerto de Pivoine, su sueño es seguir los pasos de sus padres y ayudar a las personas que viven en las islas más pobres de Ilardya: Gila y Daza. Es lunaris con afinidad al agua y usa su magia para navegar los mares con más facilidad.

Es una persona inteligente, segura de sí misma y coqueta. Trata a su tripulación como sus iguales y todas la respetan y obedecen sin dudar; le confían su vida a Rhea así como ella les confía la suya. A lo largo de su vida ha tenido muchos romances, pero ninguno duradero, pues no siente que pueda comprometerse a nada que no sea el océano.

Un recuerdo



Rhea tenía ocho años la primera vez que sus padres la dejaron acompañarlos en una misión pirata. Tuvo que rogarles y prometerles que se escondería si la situación se ponía peligrosa. Ese día robarían cajas repletas de alimento de un barco estacionado en el pequeño puerto de Amnia. La tripulación se escabulló al otro navío mientras los marineros a bordo dormían; ella miraba todo desde la cofa del barco de sus padres. Fue por eso que, antes que nadie, se dio cuenta de que los habían descubierto. Un tripulante del barco había despertado y caminaba sigilosamente con una espada, dispuesto a atacar a su padre, que se encontraba de espaldas asegurando una caja.

La magia de Rhea tenía poco de haber despertado, pero eso no la detuvo. Con toda su fuerza de voluntad levantó agua del mar y la lanzó hacia el atacante, esto lo derribó y se desató un caos. Marineros ocultos salieron de

todas partes y comenzaron a pelear con la tripulación de sus padres. No supo cuánto duró la batalla, pero salieron victoriosos: habían escapado con más de treinta cajas. Esa noche, además de brindar y festejar con bailes y música, felicitaron a Rhea sin parar por su gran hazaña. La noche siguiente, cuando entregaron el alimento en la isla de Gila y las personas les respondieron con abrazos y lágrimas, Rhea decidió que quería dedicarse a eso por el resto de su vida.

Diseño de personaje





Lyra Yuenai

EDAD: 27 años (El príncipe del sol)

28 años (La ladrona de la luna)

ESPECIE: Humana/Lunaris

AFINIDAD: Ilusiones

ARMA DE PREFERENCIA: Sus sombras

OCCUPACIÓN: Heredera al trono de Ilardya
LUGAR DE ORIGEN: Pivoine, capital de Ilardya
LUGAR DE RESIDENCIA: Pivoine, capital de Ilardya
ESTATURA: 1.78 m
CRIATURA ACOMPAÑANTE: Sus sombras

Ls la legítima heredera al trono de Ilardya, pero sus padres la mandaron lejos para olvidarse de ella y decidieron criar a su hermano menor como futuro rey. Lyra vivió sus primeros años de vida sintiendo el rechazo de sus padres, especialmente de su madre, que siempre la trató con rencor y hostilidad, ya que nunca quiso una hija, sino un varón. Por eso, cuando Bastian nació, Lyra fue enviada a un internado en la ciudad de Zobeth, bastante lejos de la capital y, por ende, de la Corona.

La magia de Lyra se manifestó de forma tardía y fue gracias a que Valeska, su institutriz, practicaba con ella todas las noches. Es lunaris con afinidad a las ilusiones y es una de las ilusionistas más poderosas que han existido. A pesar de que el trono no le interesa del todo, decidió regresar a tomarlo cuando cumplió los veinte años de edad. Es una mujer cruel, fría y sin escrúpulos.

Un recuerdo



La vida en el internado no era tan mala; de hecho, Lyra la pasaba mejor ahí que en el Castillo de la Luna. Cuando recién llegó, quiso hacer amigos, pero no era buena socializando y pronto los demás niños se alejaron de ella. Su única amiga era Valeska, su institutriz, y con el tiempo, Lyra comenzó a pensar que eso era suficiente. Valeska la cuidaba, la ayudaba con su magia, le prestaba atención y le daba cariño. Gracias a ella conoció el amor. Aún así, Lyra a veces se sentía sola.

Hasta que una noche, mientras practicaba sus ilusiones, se le ocurrió la idea de crearse un amigo, alguien parecido a ella y de su edad. Juntó las manos en su pecho y empezó a sentir el cosquilleo frío de su magia haciendo

efecto. Ese primer intento fue fallido. Y el segundo también. Pero el tercero fue diferente, pues cuando cerró los ojos y los abrió, frente a ella estaba una sombra que más bien parecía una silueta. Lyra ladeó la cabeza y saludó, preguntándole si aceptaría estar con ella para siempre. Clara fue su sorpresa cuando la sombra asintió. Lyra estaba segura: jamás volvería a sentirse sola.

Diseño de personaje





Oráculo Deneb

EDAD: Desconocida

ESPECIE: Humana

ARMA DE PREFERENCIA: Cristales

OCUPACIÓN: Oráculo de Avalon

LUGAR DE ORIGEN: Daza

LUGAR DE RESIDENCIA: Pivoine, capital de Ilardyia

ESTATURA: 1.63 m

Deneb es el oráculo de Avalon, miembro importante de la *Avalon Sectae* y cree firmemente que su misión es servir los propósitos de la secta y dedicarle su vida entera. Nació sin ninguna clase de magia y siempre sintió una mezcla entre envidia y fascinación por los lunaris. Tiene mucha labia y la usa para predicar la palabra de Avalon y atraer más gente a la secta.

Se hizo adepta a esta secta desde temprana edad. Pronto se posicionó en los altos mandos y se convirtió en un elemento indispensable. Daría su vida por la causa en la que cree y no conoce el concepto de tiempo libre, siempre se mantiene ocupada en asuntos de la *Avalon Sectae* o rezándole a una diosa misteriosa. Es una mujer entregada y apasionada, pero carece de empatía, por lo que puede llegar a ser muy cruel.

Un recuerdo



Deneb provenía de Daza, una de las islas más pobres de Ilardyia. No tenía padres, ni hermanos, ni magia. No tenía nada y vivía en las calles; pedía comida a cambio de sus servicios. Leía las cartas, la mano o incluso las hojas de té; tenía un talento para eso, pero no le era suficiente para vivir dignamente. Miserable y exhausta, no le encontraba sentido a su existencia. En una ocasión, llevaba cuatro noches sin comer cuando un hombre vestido de blanco se acercó a ella. Su atuendo era peculiar: túnica, capucha, tapabocas y un extraño medallón con la imagen de una luna menguante dentro de un sol.

Él le dio posada, comida y vestimenta; a cambio sólo le pedía que leyera las cartas, hasta que una noche la llevó a una especie de santuario y le ordenó que tocara un pedazo enorme de cristal. Cuando lo hizo y se dio cuenta de que ese cristal le brindaba poderes que jamás imaginó poseer, juró lealtad a aquel hombre, pero él se negó. Le dijo que su lealtad ahora pertenecía a Avalon. Ese nombre resonó en todo el cuerpo de Deneb y enseguida lo supo: le había encontrado sentido a su existencia.





Poderes y
magia

Solaris y lunaris



Como ya se estableció, Fenrai está dividido en dos territorios principales sumamente distintos entre sí: Alariel e Ilardya. En Alariel llaman «poderes» a sus habilidades especiales; en cambio, en Ilardya decidieron llamarlas «magia».

Alariel tiene como eje al sol y se cree que este ha bendecido a algunos afortunados y les ha dado poderes. Estos afortunados se llaman solaris, y tienen habilidades especiales que son capaces de desarrollar con ayuda del sol.

Por otro lado, en Ilardya, la luna es la que reina los cielos y la que brinda magia a sus habitantes. No todos fueron bendecidos por ella, sólo unos cuantos, los llamados lunaris. Ellos, bajo el manto de la luna, dominan habilidades que superan la realidad.

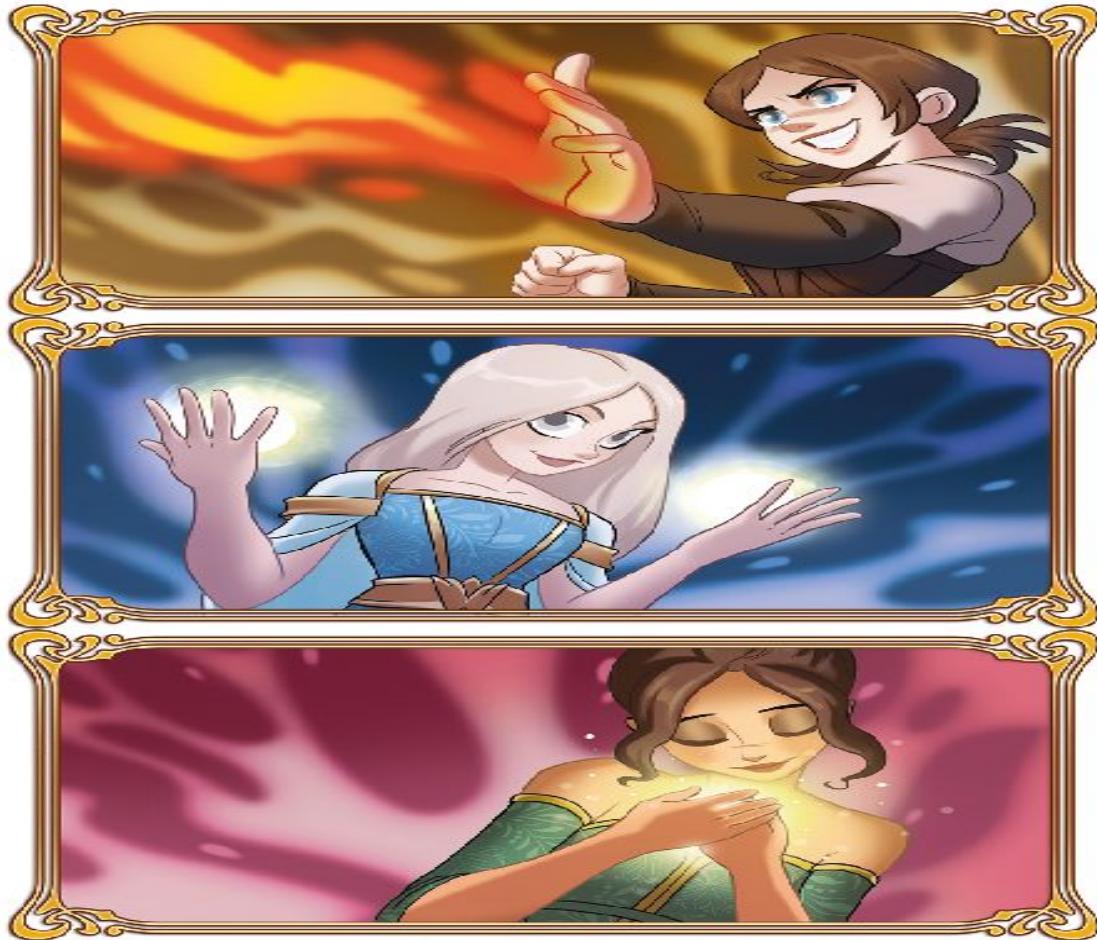
Estas habilidades especiales que otorgan el sol y la luna no se adquieren con el tiempo, sino que la persona nace con ellas. Por lo general, empiezan a manifestarse entre los seis y siete años de edad, aunque en muchos casos es posible que aparezcan un par de años más tarde.

Tanto los poderes de sol como la magia de luna son hereditarios. Por ejemplo, si dos solaris procrean, hay un cien por ciento de probabilidad de que el bebé sea solaris. En cambio, si un solaris procrea con una persona sin poderes, sólo hay un

cincuenta por ciento de probabilidad de que la progenie sea solaris, y esto no se descubrirá hasta que los poderes se manifiesten o no lo hagan. Si dos personas sin poderes procrean, el bebé nacerá sin estos.

Es importante saber que los poderes de sol y la magia de luna son incompatibles, por lo que, si un solaris y un lunaris procrean, el bebé nacerá con sólo una de las dos habilidades, no ambas.

Pero ¿cuáles son los poderes de un solaris? ¿Qué clase de magia son capaces de conjurar los lunaris? Tanto los poderes de sol como la magia de luna tienen tres afinidades. Cada afinidad es muy distinta a la otra, pero está muy conectada con su fuente, sea el sol o la luna. La afinidad no se elige, se nace con ella, aunque esta no es necesariamente hereditaria.



Poderes de sol

El origen

Se dice que, desde el inicio de los tiempos, estas habilidades ya existían en los primeros habitantes de Fenrai, pues siempre ha habido sol. Sólo una de cada diez personas parecía nacer con el don del sol, que se

hacía presente a temprana edad. Conforme las personas se iban reproduciendo, se dieron cuenta del patrón hereditario de estos poderes.

AFINIDADES: Fuego, Luz, Sanación

NOTA: No todos los ciudadanos de Alariel son solaris, se calcula que sólo una tercera parte de la población lo es.

Fuego: Los Lanzallamas

Sin duda, el poder por excelencia en la nación del sol. Si una persona nace con afinidad al fuego, se esperan grandes cosas de ella y tiene más probabilidades de sobresalir. De las tres afinidades, el fuego es la más útil en combate; en Alariel valoran mucho a los guerreros, ya que Helios, su dios, era uno. Los solaris con afinidad al fuego pueden aspirar a formar parte de la Guardia Real, uno de los honores más grandes que existen en la nación del sol.

Se dice que el fuego de un lanzallamas es más agresivo que uno creado de forma natural. De hecho, la práctica de crear fuego por medios naturales no es muy común, ya que los lanzallamas son quienes generalmente brindan el fuego a su nación.

HABILIDADES COMUNES: Crear fuego con las manos, proyectar fuego, bañar armas en llamas.

LIMITACIONES: Es casi imposible extinguir fuego que no sea el propio.

SENSACIÓN: En cantidades pequeñas, calidez en el cuerpo. En cantidades grandes causa adrenalina y puede llegar a provocar agotamiento.

Luz: Los Iluminadores

Son parte vital de Alariel, pues son los encargados de brindar luz cuando el sol se oculta cada noche. Ya que su poder es más útil cuando no hay luz solar, los iluminadores procuran no usarlo durante el día, para que en la noche tengan suficiente reserva. Si bien su poder no es ofensivo, los iluminadores suelen apoyar en combate con sus ráfagas de luz, gracias a las cuales los oponentes quedan momentáneamente ciegos.

Cada sector de Alariel tiene asignado un grupo de iluminadores que todas las noches se encarga de proveer luz a sus hogares para que no los inunde la oscuridad. Los poderes de un iluminador también se usan con fines recreativos, como espectáculos de luces en festivales, fiestas y demás.

HABILIDADES COMUNES: Crear luz con las manos, iluminar su cuerpo, lluvia de luz, ráfagas de luz.

LIMITACIONES: Debido a que su poder es más útil durante la noche, no pueden usarlo en grandes magnitudes sin que se agote su reserva. Por ejemplo, un solo iluminador no es capaz de brindar la cantidad de luz necesaria para un espacio grande.

SENSACIÓN: En cantidades pequeñas, produce una sensación agradable, casi como una caricia en la punta de los dedos. En cantidades grandes se siente un hormigueo en las extremidades.

Sanación: Los Sanadores

Son los enfermeros de Alariel por excelencia. Al tener habilidades curativas tan efectivas y eficientes, han reemplazado casi cualquier otro método para tratar heridas, enfermedades menores o accidentes. Si bien muchos sanadores complementan su afinidad con hierbas medicinales y utensilios, por lo general pueden valerse sólo de su poder para curar casos simples.

En caso de heridas muy complicadas, a veces no es suficiente el poder de un sanador, pero sí puede aliviar el dolor y el malestar de la persona que está sufriendo. Con las enfermedades es un tema más complejo, pues un sanador puede acelerar el proceso de curación de un resfriado común o incluso de una fiebre, pero con padecimientos más serios no puede hacer mucho y debe apoyarse en la medicina tradicional.

Los sanadores son el tipo de solaris menos común, por eso son muypreciados en Alariel. También se dice que la sanación es la afinidad más difícil de entender y desarrollar en su totalidad, pues el cuerpo humano es muy complicado.

HABILIDADES COMUNES: Sanar heridas, huesos y órganos con las manos. Acelerar la curación de enfermedades simples.

LIMITACIONES: No pueden sanarlo todo, las heridas graves o las enfermedades complicadas están fuera de su alcance.

SENSACIÓN: En cantidades pequeñas se siente paz en el pecho, como una melodía tranquila floreciendo. En cantidades grandes el sanador comienza a sentirse mal físicamente, hay sudoración y dificultad para respirar, incluso desmayos.

Reglas y limitaciones para un solaris

Cuando el sol reinaba en Fenrai en todo momento, los solaris disfrutaban de un poder casi sin limitantes, pero con la llegada de la luna, eso cambió.

A pesar de que las tres afinidades de sol son muy distintas entre sí, todas siguen las mismas reglas de comportamiento, ya que ninguno de los poderes es ilimitado.

COMPORTAMIENTO DEL PODER DE UN SOLARIS DURANTE EL DÍA

Los poderes de un solaris absorben energía directamente del sol, por lo que son más potentes cuando no hay barreras entre ellos y la gran estrella. Mientras el sol esté en el cielo, el poder del solaris es básicamente inagotable. No es recomendable abusar de esto, ya que si el solaris hace uso de su poder

durante todo el día, en la noche no tendrá reserva suficiente para usarlo.

RECARGA Y RESERVA

El sol también funciona como recarga para los poderes de un solaris. Mientras menos haga uso del poder durante el día, más energía será recargada y almacenada como reserva para utilizar durante la noche, cuando los solaris son más vulnerables.

COMPORTAMIENTO DEL PODER DE UN SOLARIS DURANTE LA NOCHE

Sin el sol en el cielo, los solaris no tienen una fuente de energía para utilizar su poder, por lo que deben valerse de lo que hayan reservado durante el día. Si un solaris agota su reserva, se queda sin poderes hasta que el sol vuelve a salir y pueda absorber directamente su energía.

COMPORTAMIENTO DEL PODER DE UN SOLARIS EN INTERIORES

Para tomar energía directamente del sol, no deben existir barreras físicas entre el solaris y este. Hacer

uso de los poderes en espacios cerrados no es lo ideal, pues estaría tomando el poder de su reserva. Ocurren excepciones cuando los cuartos tienen ventanales o vista al exterior, ya que la energía del sol entra por esas aberturas.

ALCANCE DEL PODER DE UN SOLARIS

A pesar de que cada poder tiene habilidades consideradas comunes porque son empleadas con regularidad, el alcance de los poderes de sol es desconocido. Todo el tiempo se desarrollan nuevas técnicas o maneras innovadoras de emplear cada afinidad, por lo que no todas han sido descubiertas. Además, puesto que cada solaris cuenta con distintas capacidades y nivel de poder, no todos pueden hacer lo mismo.



Magia de luna

El origen

A diferencia del sol, la luna no reinó en Fenrai desde el inicio. Muchos piensan que su llegada fue un misterio, un regalo de los dioses, pero hay otros que aseguran que la luna fue traída por Avalon, una

guerrera solaris que desafió al emperador Helios y trajo la noche con ella. Con la luna y la noche nació una especie guerrera opuesta a los solaris: los lunaris.

AFINIDADES: Agua, Telequinesia, Ilusiones

NOTA: No todos los ciudadanos de llardya son lunaris, se calcula que sólo una tercera parte de la población lo es.

Aqua: Los Acuáticos

larda es un reino en el que los mares, al igual que la luna, son lo más importante, es por eso que los lunaris acuáticos son esenciales para el funcionamiento de las ciudades. Estos lunaris no suelen usar su magia de forma ofensiva o en combate, más bien la emplean para que el mar los ayude a realizar sus actividades de comercio, transporte y demás. Si bien hay lunaris acuáticos en el ejército ilardiano, no es una afinidad que se asocie con un guerrero.

Los lunaris acuáticos son sumamente poderosos, ya que, además de poder invocar agua de la nada, también pueden manejar el agua de mares, ríos, lagos y cualquier superficie líquida. Aunque los mares son complicados de domar, estos lunaris pueden usar su magia para poner la marea a su favor o incluso para levantar alguna ola, pero hasta ellos le tienen respeto a esas aguas temerarias, que no siempre quieren ser controladas.

HABILIDADES COMUNES: Controlar el agua de ríos y mares, crear agua con las manos, lanzar torbellinos o ráfagas de agua.

LIMITACIONES: No pueden hacer que llueva o que deje de llover, pues no controlan el clima. Tampoco pueden respirar bajo el agua. Y, como se mencionó anteriormente, el mar es complicado de controlar en su totalidad.

SENSACIÓN: En pequeñas cantidades es relajante y fresco, pero mientras más magia se use, más fría será la sensación. Puede llegar a sentirse como si se congelaran las venas.

Telequinesia: Los Psíquicos

Es una de las habilidades más codiciadas entre los mismos lunaris, ya que sus alcances y limitaciones son inciertos; se cree que podría ser el tipo de magia más poderoso. Es por eso que los lunaris psíquicos tienen gran potencial como guerreros y se les suelen ofrecer puestos en los ejércitos o guardias de Ilardyá.

La naturaleza de la telequinesia de los lunaris es mover objetos con la mente, pero con los siglos se han vuelto creativos y han descubierto muchas otras formas de usar la magia a su favor. Otra ventaja de la telequinesia es que puede ser utilizada de forma ofensiva y defensiva, cuando por lo general, las otras afinidades destacan más de una u otra forma.

HABILIDADES COMUNES: Mover objetos con la mente, también romperlos.

LIMITACIONES: Es la habilidad que más energía drena y puede dejar exhausto al lunaris si la usa sin medida, también puede causar migrañas. Es muy difícil que se pueda controlar el cuerpo de otras personas, esta magia suele limitarse a objetos inertes.

SENSACIÓN: En cantidades pequeñas puede sentirse un cosquilleo en la cabeza. En cambio, cuando se usa en grandes cantidades, la sensación se percibe en cada extremidad del cuerpo como una ráfaga de viento, a veces violenta, dependiendo del control que tenga el lunaris sobre su magia.

Ilusiones: Los Ilusionistas

Son los lunaris más escasos en el reino de la luna y, su magia, la más misteriosa. Como la naturaleza de esta habilidad es jugar con la mente de otras personas, muchos les temen y prefieren mantenerse alejados. Algunos incluso catalogan a los ilusionistas como los criminales perfectos, pues al ser capaces de hacerse invisibles, pueden robar, sorprender y engañar con facilidad. Pero generalizar de esa manera es un error, ya que hay cientos de ilusionistas trabajando como guardias en lugares que necesitan protección y otros tantos que dedican su vida al comercio en los navíos de Ilardya.

Si bien su capacidad de invisibilidad es de sus características más notorias, no se puede perder de vista que, básicamente, los ilusionistas pueden hacer que las personas vean lo que ellos quieran. Esto puede sonar peligroso, pero al final sólo se trata de una simple ilusión que no puede hacer daño físico, aunque sí mental. Hay reportes de ilusionistas que han llevado a la locura a otras personas.

HABILIDADES COMUNES: Pueden hacer que alguien más vea lo que ellos quieran. Son capaces de hacerse invisibles, también a objetos y otras personas.

LIMITACIONES: La magia de estos lunaris tiene un rango de acción, por lo que la mayoría sólo puede hacer que sus ilusiones sean efectivas en un radio de dos o tres metros; para crear ilusiones grandes, se debe hacer un esfuerzo conjunto entre un grupo de ilusionistas.

SENSACIÓN: Cuando las ilusiones son aplicadas en uno mismo, casi no se siente nada, tal vez un leve hormigueo en la cabeza, pero cuando se aplican a otras personas o a gran escala, el lunaris debe estar concentrado en todo momento, por lo que es posible que el hormigueo en la cabeza se convierta en un martilleo.

Reglas y limitaciones para un lunaris

La luna bendijo a los lunaris con tres afinidades muy diferentes entre sí, aunque no completamente, ya que todas siguen las mismas reglas de comportamiento.

COMPORTAMIENTO DE LA MAGIA DE UN LUNARIS DURANTE LA NOCHE

La magia lunar es más intensa cuando la luna está en el cielo y no hay barreras que se interpongan entre el lunaris y el astro. Funciona igual que los poderes de un solaris, pero a la inversa. La magia de un lunaris absorbe su energía directamente de la luna, por lo que, en la noche, es básicamente inagotable. Sin embargo, no es recomendable abusar, ya que si un lunaris hace uso de su magia durante toda la noche, en el día no tendrá reserva suficiente para usarla.

RECARGA Y RESERVA

La luna no sólo es la fuente inagotable de magia para los lunaris durante la noche, también sirve como recarga de esta misma. Mientras menos se haga uso de la magia durante la noche, más energía será recargada y almacenada como reserva para usar durante el día, que es cuando los lunaris son más vulnerables.

COMPORTAMIENTO DEL PODER DE UN LUNARIS DURANTE EL DÍA

Cuando la luna se oculta, deja a los lunaris sin una fuente de energía para usar su magia, por lo que deben valerse de lo que reservaron durante la noche. Si un lunaris agota su reserva, debe esperar a que se haga de noche y la luna vuelva al cielo para poder tomar su magia directamente de ella.

COMPORTAMIENTO DEL PODER DE UN LUNARIS EN INTERIORES

Es importante recordar que, para tomar energía directamente de la luna, no deben existir barreras físicas entre el lunaris y esta. Si se hace uso de magia

lunar en espacios cerrados, se estaría tomando de la reserva. Por otro lado, si los cuartos tienen vista al exterior o ventanales, la energía de la luna entra por esos espacios y el lunaris puede tomarla directamente del astro.

ALCANCE DEL PODER DE UN LUNARIS

El alcance de la magia de luna es desconocido hasta para los mismos lunaris. Hay prácticas comunes de cada afinidad, pero todo el tiempo se están descubriendo formas nuevas de conjurar y aplicar la magia. Asimismo, cada lunaris cuenta con distintas capacidades y no todos pueden lograr lo mismo.

Las fases lunares

Una diferencia grande entre el sol y la luna es que esta última tiene fases y estas afectan directamente la magia de los lunaris. No existe mucha variación en el alcance de la magia en cada fase lunar, pero con el paso del tiempo se ha podido documentar un patrón que se ha hecho del conocimiento general en Ilardyá.

La luna en Fenrai pasa por cuatro fases principales: luna llena, cuarto creciente, cuarto menguante y luna opaca.

Cuarto Creciente

Ocurre antes de la luna llena. Aunque sólo la mitad de la luna es visible, la magia de un lunaris no disminuye de forma radical cuando hay luna en cuarto creciente, más bien, es en noches así cuando su magia se encuentra en su capacidad normal.

Luna llena

Los poderes de un lunaris se amplifican cuando hay luna llena en el cielo. Sus habilidades surgen sin hacer esfuerzo alguno y es buen momento para que el lunaris intente cosas nuevas que en cualquier otra noche no sería capaz de lograr. Se dice que cuando hay luna llena es casi imposible vencer a un lunaris en combate, es por eso que los ilardianos la consideran un buen augurio.

Cuarto Menguante

Ocurre después de la luna llena. De nuevo, sólo la mitad de la luna es visible, pero en este caso, la magia del lunaris se encuentra en su punto más débil, aunque la diferencia no es muy notoria. Los lunaris pueden seguir usándola

como cada noche, pero si intentan hazañas complicadas, es posible que fallen.

Luna Opaca

Esta no es muy común, ocurre una vez cada tres años y, aunque la luna está en el cielo, es casi invisible. Esta luna es mala no sólo para los lunaris, sino para cualquier ilardiano, ya que es como si el astro no hubiera salido a bendecirlos durante la noche. Cuando hay luna opaca, los lunaris pueden hacer uso de su magia, pero corren el riesgo de no poder controlarla en su totalidad.

¿Amplificador de poderes y magia?

No hay registros oficiales de que exista algo así, pero desde los acontecimientos ocurridos en la Guerra de la Isla de las Sombras, hay rumores circulando por las calles de Alariel e Ilardya. Se dice que hay una especie de recurso secreto al cual ambas familias reales tienen acceso. No se sabe qué es, ni cómo funciona.

Los rumores dicen que ese recurso no sólo es capaz de amplificar los poderes de sol y la magia de luna, sino también de brindarle a su portador la capacidad de utilizar las afinidades del sol y la luna a su antojo.

Por supuesto, estas sólo son habladurías; parece muy poco probable que algo así exista.



The background features a dark brown or black textured surface. Overlaid on it is a complex geometric pattern in a light beige or gold color. This pattern consists of several concentric circles of varying sizes, some solid and some dashed. Radiating from the center are numerous straight lines, some ending in small dots and others in sharp, angular points. The overall effect is one of a stylized map or a sophisticated abstract artwork.

Los dos
territorios

La nación del sol



La familia real de Alariel

Tal y como se estableció con anterioridad, la familia Solerian es la familia real de Alariel. Son descendientes directos de Helios, el único emperador de Fenrai, quien además es el dios de Alariel. Es considerada la primera familia de la nación del sol; los alarienses no sólo la respetan, sino que incluso la quieren y admirán. Algunos afirman que no podrían imaginarse un Alariel sin esa familia ahí, en su castillo en el cielo, en la ciudad de Eben.

El apellido Solerian trae consigo honor, gloria y justicia, pues en su mayoría, la línea de monarcas ha traído prosperidad a Alariel. Por supuesto que han cometido errores en todo el milenio que llevan gobernando, algunos más graves que otros, pero han sido muchas más las cosas buenas que las malas.

Si bien en Alariel todos los ciudadanos son libres de hacer su vida como quieran y con quien quieran, la familia real tiene reglas estrictas en cuanto al matrimonio y su descendencia. Para los Solerian es muy importante asegurar la línea real, que se ha mantenido desde que Helios tuvo a sus hijos y su primogénito, Oorun, continuó con la descendencia. Es por eso que hay una regla de oro que cada heredero o heredera tiene que obedecer: antes de ascender al trono, debe contraer matrimonio.

Para el matrimonio real existen dos reglas básicas impuestas por los Grandes Ancestros, que es como se les llama a los antiguos miembros del Consejo Real antes de que este fuera establecido de manera formal en el año 432. Las reglas son:

1. La pareja elegida por el heredero debe ser del sexo opuesto, para asegurar la descendencia.

2. La pareja elegida por el heredero debe ser solaris, para garantizar los poderes en el linaje.

La regla de oro es tan importante, que se estableció algo denominado «El Proceso» para llevarla a cabo de forma controlada. Cuando el heredero o heredera encuentra pareja y decide casarse, el Proceso da inicio. Este consta de tres fases principales, las cuales son:

1. La Presentación: Se anuncia oficialmente al futuro monarca de Alariel ante su nación, al igual que a su futuro cónyuge, que será su consorte. Esta fase dura solamente un día, en el que se realiza una ceremonia oficial y un baile.
2. La Preparación: El futuro monarca y su futuro cónyuge deben convivir en el Castillo del Sol y prepararse para su vida juntos. Esta fase dura seis meses y también sirve para que la nación se familiarice con quien será la pareja del monarca.
3. La Coronación: La nueva pareja real es coronada de forma oficial, primero el heredero de sangre, después su consorte. La Coronación es precedida por la boda real. Esta fase dura una semana y es festiva en toda la nación.

El Proceso puede tener excepciones en caso de emergencias o situaciones especiales, pero por lo general, siempre funciona de la misma manera.

Por último, el heredero al trono de Alariel siempre es el primogénito concebido por el matrimonio real, sin importar su género. En la historia de la nación del sol, han habido más reinas que reyes, pero el porcentaje de diferencia no es muy alto.

COLORES DE LA FAMILIA REAL:

Rojo y Dorado

SELLO DE LA FAMILIA REAL:





La familia real en la actualidad

Si bien el actual rey de la nación del sol es Emil Solerian, todavía no se realiza la documentación adecuada, pues su periodo acaba de dar inicio y todavía no forma una familia. Hay presión por parte de la nación para que pronto conciba un heredero o heredera al trono.

Por lo tanto, los últimos registros de la familia real de Alariel que se tienen en los libros de la nación son los del reinado de Virian Solerian.

Ella asumió el trono a temprana edad, cuando su madre enfermó y ya no fue apta para reinar. Su coronación fue un poco controversial, ya que todo Alariel estaba consciente de que había tenido un hijo fuera del matrimonio, dos años antes de que la coronaran reina. Pero Virian siempre fue muy querida por toda la nación y pronto demostró que era una gran soberana. El pueblo incluso aceptó, en su gran mayoría, al príncipe Ezra Solerian.

El rey consorte, Arthas Solerian, proviene de una acaudalada familia de Beros. La reina y él se conocieron en uno de los bailes en el Castillo de Eben; un año después, ya estaban casados. Su coronación ocurrió a los pocos días de la boda. A pesar de que su unión resultó conveniente para ambas familias, el matrimonio no fue arreglado.

Emil Solerian, el príncipe heredero de Alariel, nació tres años después de la coronación de sus padres. Es el hijo legítimo del matrimonio real y el único que tuvieron juntos. Desde temprana edad se le ha educado para reinar la nación del sol.

Ezra Solerian es el hijo que la reina Virian tuvo fuera del matrimonio y antes de convertirse en soberana de Alariel. A pesar de que la mayoría de los alarienses respetan su título de príncipe, hay quienes lo siguen considerando un bastardo. No se sabe nada del verdadero padre del príncipe Ezra, pero se asume que no tenía poderes, ya que él nació sin ellos.

Religión

Alariel es regido por una sola institución religiosa, llamada La Iglesia de Helios. Esta fue fundada en el año 102 en la Era de Sol y Luna. Años después de que el rey Helios falleciera, los alarienses decidieron convertirlo en el dios absoluto de la nación, bajo la creencia de que el alma del rey se fusionó con el sol y ahora son uno mismo.

En la religión del sol incluso se cree que cuando una persona deja este mundo se reúne con Helios en el sol. También creen en la reencarnación: se dice que si alguien muere sin haber completado su misión en la vida, Helios puede concederle el privilegio de reencarnar para una segunda oportunidad.

En cada ciudad de Alariel hay santuarios construidos específicamente para venerar a Helios, ahí se llevan a cabo las ceremonias importantes. Las personas son libres de ir a orar a los santuarios a la hora que lo decidan, pero se dice que, si lo hacen

cuando el sol está en el cielo, su dios los escuchará más rápido.

Por siglos, la Iglesia de Helios ha controlado todas las creencias en Alariel. Nunca se cuestionó ninguna alegación ni tradición, y en general es una institución pacífica que busca venerar al sol y al dios que habita en la gran estrella. La iglesia mantiene que, mientras más le oren a Helios, más bendiciones llegarán a la nación.

De esta religión nace la famosísima expresión: «¡Oh, por Helios!», que usan tanto niños, jóvenes y adultos. Es una frase para expresar sorpresa, felicidad, miedo, y un sinfín de emociones más. Los más fanáticos consideran que no se debería usar el nombre de Helios tan a la ligera, pero es una expresión tan popular en Alariel, que hasta los que no creen en Helios como un dios llegan a usarla.

Al ser una religión tan absoluta, resulta evidente que tiene detractores, pero jamás se han generado conflictos. La Iglesia de Helios no busca obligar a nadie a ser creyente; los alarienses que no creen en Helios como un dios generalmente deciden no creer en nada. Ven al sol como la fuente de poder que es y nada más.

El pegaso, la criatura de la nación

El pegaso es la criatura por excelencia en Alariel. En algunas regiones de la nación, incluso es venerado y considerado un animal sagrado. Son criaturas inteligentes, atléticas y leales; su característica principal son sus enormes alas, con las que son capaces de volar a una gran velocidad.

Estas criaturas forman un lazo muy fuerte con su jinete, lo cual es bueno, pero se convierte en un problema con el paso del tiempo, ya que los pegasos llegan a vivir hasta doscientos años y pasan por periodos de depresión severa cuando su dueño muere. A veces, incluso, no aceptan otro jinete nunca más, pero esa no es la norma.

Tener un pegaso es un privilegio del que solamente gozan las personas de la realeza, las familias nobles, la Guardia Real o las personas con puestos importantes.

Todos los pegasos de Fenrai se encuentran en territorio alariense, ya que el primer pegaso fue leal a Helios, o por lo menos eso dicen las historias. Nadie sabe a ciencia cierta cómo se originaron estas bellas criaturas, pero resulta evidente su parentesco con los caballos, debido a su gran parecido.

Son buenos en combate y es difícil que se asusten, por lo que es común que la Guardia Real los lleve a misiones importantes o que sean la escolta para el carroaje de la familia real.

Los pegasos se alimentan de fruta, hierbas y otras plantas. Para ellos es vital volar por los cielos, es por eso que, a pesar de que viven en establos muy bien equipados, es obligación de sus dueños dejarlos volar por lo menos una

vez al día, para su salud mental y física. Si un oficial de Alariel ve que una familia tiene un pegaso en mal estado, puede levantar una orden para llevárselo.

Son criaturas cada vez más escasas, ya que no son demasiado fértiles, así que se considera sumamente importante siempre mantenerlos saludables.

En la actualidad, la familia real de Alariel, al igual que la Guardia Real, son quienes tienen la mayor cantidad de pegasos. El sesenta por ciento de ellos residen en Zunn y Eben, mientras que el otro cuarenta por ciento se encuentra dividido en las diferentes ciudades de la nación del sol.



Transporte y vialidad

Alariel tiene el dominio de los cielos en Fenrai, según se estableció en el Tratado, hace un milenio. Aunque este dominio sea más que nada simbólico.

Gracias a los pegasos, los alarienses tienen la libertad de transportarse por los cielos, lo cual es sumamente necesario, primero que nada, porque es la única forma de entrar y salir de Eben, la capital. Además, está comprobado que viajar montado sobre un pegaso en el cielo es cuatro o cinco veces más rápido que ir por carruaje en tierra.

Para el transporte en tierra suelen usarse caballos, en el caso de la población general, o pegasos, en el caso de los privilegiados que cuentan con uno. Hay carruajes y carretas de distintos tamaños que son arreados por estos animales y es muy común ver los caminos de las distintas ciudades de Alariel con tráfico ligero. En los mercados y lugares pequeños se suele ir a pie.

En el océano, la situación es un poco más limitada, ya que es Ilardya quien tiene el dominio de los mares. Alariel tiene derecho a navegar por el Océano Medio, siempre y cuando no pase a territorio ilardiano ni a mar profundo, y por el Último Océano. Los barcos se utilizan más que nada para transportar recursos de una ciudad a otra, o bien, para llevarlos al puerto de Zunn, desde donde dichos recursos se envían al puerto de Pivoine.

También es común que se usen barcos para viajar de una ciudad lejana a otra, aunque los alarienses prefieren irse por tierra, en carruaje, ya que el mar no es considerado un aliado. No suelen realizarse viajes largos montados en pegaso, esa sólo es una opción cuando hay una emergencia y los involucrados no son demasiados.

Leyendas de Alariel

Hay cientos de leyendas en Alariel, la mayoría se les leen a los niños antes de dormir, pero algunas son tan populares que incluso las cantan en festivales importantes de la nación. Nadie puede confirmar la veracidad de estas historias, pero, ¿quién sabe? Todas las historias tienen algo de verdad en ellas. O tal vez no. Sea como sea, es momento de sumergirse a conocer tres de las leyendas más famosas de Alariel, algunas tan antiguas como el mismísimo sol.

El fantasma de Severia

La prisión de Severia no siempre fue un lugar de pesadilla, no realmente.

Al inicio de los tiempos, cuando recién fue construida, los calabozos se encontraban en buen estado y había pocos prisioneros. Por décadas, los únicos inquilinos del lugar fueron habitantes de Alariel, así que se creó un ambiente de compañerismo entre ellos. No la pasaban tan mal.

Hasta que un fatídico día, llegó un nuevo prisionero, uno como ningún otro: un ilardiano. Y no era un ilardiano común y corriente, era un lunaris.

Esto alarmó a los alarienses, ya que la mayoría jamás había visto a uno en persona. El lunaris era frío y prefería estar solo, pero el resto de los prisioneros no se sentía cómodo con la nueva compañía, mucho menos porque, cada noche, el ilardiano le hablaba al techo. Suponían que estaba tratando de contactar a la luna, pero era una visión tan extraña, que los inquietaba.

Era un día frío en Severia cuando el lunaris intentó escapar de la prisión. Todos estaban en el comedor y él comenzó a gritar y a golpear a los guardias en turno. Fue inesperado y pudo noquear a dos de ellos antes de que llegaran refuerzos y lo sometieran. A causa de esto, decidieron castigar a todos los prisioneros. Los dejaron tres días sin agua y sin comida.

Esto enfureció a los alarienses, que no habían tenido nada que ver y que ahora estaban seguros de que ese chico era un lunático; nadie podía escapar de la prisión de Severia, mucho menos armando un espectáculo como él lo hizo.

El tercer día fue insoportable, todos estaban muriendo de hambre y sed, y lo peor de todo era que el ilardiano no dejaba de hablarle al techo. Uno de los alarienses con más antigüedad fue el que lanzó el primer golpe: le dio un puñetazo en la cara y luego una patada en el estómago. Los demás no tardaron en unirse y lo golpearon hasta asesinarlo.

Pensaron que al fin se habían deshecho del extraño prisionero, pero no fue así.

Habían pasado sólo siete días desde la muerte del lunaris, cuando una noche comenzaron a escucharse pisadas en el techo. Cada vez más fuertes. Los alarienses intentaron alertar a los guardias y pedir ayuda, pero no les creyeron.

Al día siguiente, todos amanecieron muertos.

Y no había sido una muerte pacífica, habían sufrido de golpes y desmembramientos. La escena era sangrienta. Nadie se explica cómo sucedió, pero se sabe que esa es la razón por la que ahora mantienen aislados a todos los prisioneros de Severia.

También se dice que, aún en la actualidad, todas las noches se escuchan pisadas en el techo. Algunos prisioneros incluso aseguran haber visto a un ilardiano silencioso en los pasillos de los calabozos. Todos lo llaman: el fantasma de Severia.

El primer pegaso

Los pegasos son las criaturas más bellas e importantes de Alariel, pero en el inicio de los tiempos no existían. El primer pegaso fue un regalo del mismísimo sol para Helios, cuando todavía era emperador de Fenrai. Fue así como pudo explorar los cielos y descubrir Eben, la ciudad flotante.

Pero el primer pegaso no era como los que se conocen en la actualidad, era mucho más majestuoso. Sus alas eran el doble de grandes, su crin brillaba al reflejar los rayos del sol, y lo más importante: tenía un hermoso cuerno en la frente.

Por años, Helios y su pegaso volaron por los cielos de Fenrai. Su lazo era irrompible y generaba añoranza en la gente. Todos le pedían al sol que los bendijera con más pegasos, pero este nunca escuchó sus plegarias.

Helios, que quería compartir la dicha de volar con su reino, también le pidió al sol que permitiera que la especie tuviera descendencia, pero no obtuvo respuesta.

Nadie contaba con que el primer pegaso era inteligente, escuchaba y entendía todo. La criatura también quería brindarle dicha al reino.

Un día en que el sol brillaba en los cielos sin ninguna nube a la vista, el primer pegaso subió y subió y subió. Helios lo observaba desde Eben; todo Fenrai lo observaba desde abajo.

La bella criatura quedó suspendida en el cielo, bajó su cabeza y de su cuerno salió una brillante luz que pareció llegar hasta el sol y que, por un segundo, lo envolvió todo. Cuando la gente de Fenrai abrió los ojos, presenció una maravilla: cientos de pegasos volaban con sus bellas alas extendidas; se dirigían a tierra. Hacia ellos.

El primer pegaso aterrizó en Eben y caminó hacia Helios. Ya no tenía su cuerno.

El emperador estaba tan en sintonía con la criatura, que entendió que sólo había bajado a despedirse. Le acarició la melena y asintió. El primer pegaso asintió de vuelta y después se elevó para unirse con el sol.

Leyenda del día y la noche

Fenrai, la tierra del sol.

Así era como se le solía llamar a este mundo hace un milenio. El sol siempre estaba presente y era venerado por todos los habitantes del lugar. No se conocía la noche; no se conocía el frío. El sol no solamente gobernaba los cielos, sino que también era la fuente de vida y magia del reino.

En Fenrai todos eran felices; sus vidas estaban llenas de luz; todo resplandecía.

Hasta que un día eso cambió. Las personas voltearon hacia arriba y vieron con horror cómo el sol comenzaba a bajar y los colores claros del cielo cambiaban de tonalidad hasta que, poco a poco, todo se hizo negro.

Fue la primera vez que Fenrai presenció la oscuridad.

Esto había sido obra de Avalon, la solaris más poderosa del reino. Se decía que no sólo era capaz de manipular la energía del sol a su antojo, sino que también era una guerrera formidable; que era una mujer ambiciosa y que, como en su corazón no había luz, decidió que en el mundo tampoco debería haberla.

Y fue así que trajo la noche a Fenrai.

Con la noche llegó algo desconocido. Algo en el cielo que no emanaba ni rayos ni calor. Era un astro frío y bello. Un astro al que llamaron *luna*.

Entonces, Avalon demostró una vez más por qué era la solaris más poderosa: comenzó a absorber energía de la luna y ganó poderes que ningún habitante de Fenrai había imaginado posibles y, a pesar de que

ella estaba tocada por los poderes de sol y la magia de luna, todo el que se unió a su ejército perdió su afinidad con el sol; se hicieron hijos de la luna y de la oscuridad.

Con ello llegó la Guerra del Día y la Noche.

Helios, el emperador de Fenrai, no iba a permitir que su nación se quedara sin sol. Enfrentó a Avalon con su propio ejército y, cuando los poderes de sol y luna chocaron, se creó una división. Ahora no todo era día. Ahora no todo era noche.

Ahora había día y noche.

Ninguno de los dos ganó la batalla, por lo que decidieron hacer una tregua, y Fenrai se dividió en dos: Alariel, la nación del sol, e Ilardya, el reino de la luna.

Ambas tierras ahora tenían sol y luna. La diferencia era que una se alimentaba del sol y la otra de la luna.

Y esa es la leyenda del día y la noche.

Tradiciones y festivales

Alariel es una nación de sol, por lo que muchas de sus actividades diarias y costumbres dependen de este. Ellos viven de día y duermen de noche, así que la mayoría de sus festividades ocurren cuando el sol sigue en el cielo. Si bien algunas pueden continuar hasta altas horas de la madrugada, se considera un buen augurio que comiencen cuando el sol no se ha metido.

Sin duda es una nación rica en festivales, costumbres y tradiciones, y estas son las más populares.

Celebración de Helios

Realizada el primer día de cada año, esta celebración marca el inicio de sueños y nuevas etapas. Se llama Celebración de Helios porque se dice que cada año nuevo es un regalo que él brinda a los alarienses desde el sol. Es una tradición que lleva siglos y suele pasarse en familia. Hay comida especial, música en laúd, agradecimientos e intercambio de regalos.

También es famosa por el gran baile que se realiza en el Castillo del Sol cada año. Comienza al atardecer y se prolonga hasta que vuelve a salir el sol en la madrugada. Es un baile organizado por el monarca en turno de la mano del Consejo Real, cada año se mandan invitaciones al azar a las familias de Alariel para que todos puedan tener oportunidad de asistir.

En la madrugada, cuando el sol empieza a asomarse, los alarienses salen de sus casas para contemplarlo mientras susurran sus deseos, sueños y anhelos a Helios. Se dice que es el momento perfecto para que Helios escuche, pues está más presente que nunca.

Día del pegaso

Esta es una de las tradiciones más recientes y se originó para celebrar a la criatura de la nación: los pegasos. Estos animales son tan queridos y venerados en Alariel, que se decidió dedicarles un día del año; ese día es el tercero de cada mes de las flores. En la mañana, todos los pegasos de Eben salen en la cuarta hora del sol a dar un espectáculo por los cielos. Este, por supuesto, sólo es presenciado desde Eben y Zunn, pero muchos ciudadanos de Alariel viajan para ver la función.

Los pegasos despliegan sus alas y realizan trucos, piruetas, rutinas y demás por los cielos. Son criaturas orgullosas que generalmente disfrutan de los halagos y los aplausos, y tal espectáculo siempre es recibido con ruidosas ovaciones.

Después de eso, se deja descansar a los pegasos. No se deben usar ni para transportarse, ni para nada más, a menos que sea una emergencia. Si un oficial ve a un pegaso arreando un carro o algo similar, la persona responsable es multada. Es un día en el que los afortunados que tienen una de estas criaturas aprovechan para consentirla, mimarla y prepararle los más jugosos manjares.

Festival de la Luz

Se lleva a cabo durante el mes más caliente de cada año y tiene duración de una semana. Es una celebración en la que todas las ciudades de Alariel participan y se suspenden las obligaciones laborales y académicas de los ciudadanos. El festival se originó con motivo de recordar a los alarienses que, cada día, a pesar de que el sol se va, les deja un regalo: la luz. Durante esa semana, al atardecer, cuando el sol comienza a meterse, los solaris iluminadores del año se encargan de crear orbes de luz de todos los tamaños y los dejan volar por los cielos.

Cada año se eligen nuevos iluminadores y es un honor ser uno de ellos. Los solaris interesados deben inscribirse un mes previo al evento y después se realiza un sorteo. Los elegidos llevan una hermosa medalla de oro durante todo el festival, la cual pueden conservar como recuerdo.

El Festival de la Luz tiene su traje típico: túnicas de tela ligera, fabricadas de todos los colores. Los asistentes dejan de lado su vestimenta habitual por esta tradición; además, el traje típico del festival es mucho más fresco que los vestidos y armaduras que los alarienses suelen usar.

Durante el festival hay ferias en todo Alariel, pero las más populares son la de Zunn y la de Valias. La primera porque se hace en el mercado y es enorme. Hay vendedores de todo tipo con productos de edición limitada, diseñados especialmente para el Festival de la Luz, además de que se organizan juegos, conciertos y un sinfín de actividades más. La de Valias se realiza en la costa y la actividad principal es remojarse en el mar, lo cual es perfecto para el mes más caliente del verano; ahí se realizan fogatas en la playa, competencias y más.



El reino de la luna



La familia real de Ilardya

La familia Yuenai ha gobernado Ilardya desde sus inicios; Selene Yuenai fue su primera monarca. Si bien las clases medias y altas están bastante satisfechas con la manera en que los Yuenai han llevado el reino, no se puede decir lo mismo de las clases bajas, que están muy inconformes. Algunos reyes y reinas, a través de los años, han intentado auxiliar a las islas más pobres de Ilardya, pero la mayoría las han dejado de lado. Los Viejos Sabios predicen que en algún momento habrá una revuelta similar a la batalla de Velus, pero hasta ahora, eso no ha sucedido.

Si bien la reputación de la familia Yuenai no está intacta, es una familia bastante respetada en Ilardya, aunque algunos dirían que no es respeto lo que se le tiene, sino temor. La Corona de la luna tiene fama de no hacer muchas apariciones públicas y de no mezclarse con su pueblo. Para cualquier anuncio o mensaje, los Viejos Sabios son los que intervienen.

Esto no significa que todos los monarcas de Ilardya han sido crueles o indiferentes, también hay un gran historial de reyes y reinas bondadosos y justos, pero ha sido una línea poco consistente. Eso sí, al ser tan populares en las ciudades más grandes y acaudaladas que son Pivoine, Amnia y Breia, su derecho al trono no parece correr peligro y muy pocas veces ha sido cuestionado.

Las leyes de matrimonio de la familia real de Ilardya no son tan estrictas como en Alariel. No es regla que el heredero deba estar casado antes de asumir el trono; es lo ideal, pero no es forzoso. Más bien, una vez que es coronado, el heredero tiene un tiempo límite de cinco años para casarse.

Para asegurar el linaje, es necesario que el monarca contraiga matrimonio con una persona del sexo opuesto; además debe ser lunaris, esto para garantizar un heredero o heredera con magia lunar. Pero el monarca no está

obligado a vivir en una relación monógama; está permitido que el rey o la reina de Ilardya tenga amantes y esté con quien quiera. Es por eso que la mayoría de los matrimonios reales en Ilardya han sido arreglados por conveniencia, pues el monarca de igual forma puede estar con quien desee.

Por último, el heredero al trono de Ilardya suele ser el primogénito concebido por el matrimonio real, no tiene importancia su género; pero han habido casos en los que la familia decide cuál de sus hijos heredará la corona. El pueblo no tiene voz en ese aspecto.

COLORES DE LA FAMILIA REAL: Azul y Plateado

SELLO DE LA FAMILIA REAL:





La familia real en la actualidad

En la actualidad, la situación de la Corona de la luna es complicada, los últimos registros que se tienen de la familia real de Ilardya son los del reinado de Dain Yuenai.

Él fue hijo único y fue criado con firmeza para que tomara el trono en su debido momento. Cuando Dain fue coronado, todavía no contraía matrimonio; un par de años después, bajo la presión de los Viejos Sabios, se casó con la reina Adria. Fue un matrimonio conveniente para ambos, ya que ella era hija única de una de las familias más ricas de Ilardya. No se tienen registros de que él haya tenido amantes.

Adria Yuenai (†) era la reina consorte del reino de la luna. Era una joven hermosa y diez años menor que el rey Dain; hizo pocas apariciones públicas en sus años como monarca. Lamentablemente, falleció hace algunos años. La declaración oficial de la Corona fue que estaba muy enferma y una noche simplemente no despertó; pero han habido muchas teorías y especulación sobre la prematura muerte de la reina, la mayoría más oscuras que la declaración oficial que se dio.

Lyra Yuenai es la hija mayor del matrimonio real, por lo tanto, la legítima heredera al trono. Pasó gran parte de su vida en un internado en Zobeth, por lo que su regreso tomó a Ilardya por sorpresa. No se sabe mucho sobre la princesa de la luna hasta la fecha. Es importante aclarar que no forma parte del retrato oficial de la familia real, ya que, cuando lo pintaron, ella residía en Zobeth.

Sebastian Yuenai es el segundo hijo del matrimonio real y por muchos años fue criado como hijo único. La intención de los reyes era que asumiera el trono en lugar de su hermana, pero cuando ella volvió, Dain anunció de

forma oficial que Lyra sería quien gobernaría Ilardya cuando él ya no fuera apto. Las reacciones del pueblo fueron mixtas, pero no se tomó ninguna acción al respecto.

Religión

Ilardya no es un reino con una religión totalitaria como Alariel. De hecho, no hay alguna que predomine o se considere oficial, más bien, lo común es que los ciudadanos crean en distintos dioses, algunos más venerados que otros. Cada dios tiene su propio santuario. A pesar de esto, en las últimas décadas se ha visto un aumento de ilardianos que se consideran ateos.

La única creencia que la mayoría de los ilardianos comparte es la de la muerte. Se dice que, cuando un habitante de Ilardya muere, se convierte en estrella. En la noche, las personas que han dejado el mundo pueden escuchar a sus seres queridos desde arriba.

A continuación se compartirá información breve sobre los dioses más populares en Ilardya, pero cabe recalcar que no son los únicos y que no todos creen en ellos.

Iryan, diosa del cielo

La primera diosa. Se cree que ella existió antes que Fenrai y no sólo presenció su creación, sino que la veló. Se considera la diosa protectora. Quienes predicen su palabra son las Sacerdotisas Iryanas, ellas aseguran que Iryan le puso nombre a las cosas y que sigue velando por Fenrai desde los cielos. Se dice que es una diosa con un gran amor por todos, pero sus hijos favoritos son los habitantes de Ilardya. Sus ofrendas suelen incluir inciensos y oro.

Umos, dios de la tierra

También conocido como el «dios de la naturaleza» o el «padre de Fenrai». Llegó después de Iryan, cuando Fenrai ya existía. Se dice que trajo los bosques, la flora e incluso la fauna al mundo; lo consideran el dios de la naturaleza, del crecimiento y de la belleza. Sus templos suelen estar al aire libre, situados a las afueras de la ciudad. Se dice que, cuando ocurre un desastre natural, es porque Umos ha desatado su ira.

Valtamar, diosa del océano

Una de las más veneradas por lo que el mar significa para Ilardya: es la vía principal de transporte, comercio y economía. Es parte vital de su existencia, por eso se dice que, sin Valtamar, el reino de la luna no sería lo que es. Llegó casi al mismo tiempo que Umos y se concentró en brindar agua a todo Fenrai. Sus santuarios se encuentran cerca de los puertos de cada ciudad y sus creyentes oran exclusivamente allí, pues se dice que no se puede usar el nombre de Valtamar cuando se está en el océano, ya que la diosa no es famosa por tener demasiada paciencia y no se toma muy bien que la molesten en su propia casa.

Avekk, dios de la fortuna

Cuando un ilardiano quiere que le vaya bien en algo o necesita un poco de suerte, suele rezarle a Avekk. Fue uno de los últimos dioses en llegar y no tiene contacto con sus antecesores, pero tampoco

hay una enemistad. Sus santuarios son pocos, ya que son los más ostentosos en Ilardya. Ubicados solamente en las ciudades de Pivoine, Amnia y Breia, las únicas ofrendas que están permitidas para Avekk son piedras preciosas y monedas de oro.

Lemeadis, diosa de la paz y la guerra

Las personas que creen en Lemeadis afirman que ella es quien ha mantenido la paz entre Ilardya y Alariel durante todos estos siglos. Aseguran que el Tratado es una simple herramienta creada por humanos, pero que, si Lemeadis quisiera guerra en vez de paz, no habría nada ni nadie que pudiera detenerla; es por eso que suelen darle ofrendas de todo tipo, todo el tiempo: alimento, joyas, libros y más. Dicen que es la única diosa que ha sido avistada por ojos humanos, en forma de un enorme lobo color negro con ojos violeta.

Nereal, diosa de la música

Diosa de la comunicación, los sentimientos, la música y el arte. Es venerada especialmente en Breia, en donde cuenta con, aproximadamente, sesenta y cuatro santuarios. Suele haber monumentos o imágenes de la diosa en los teatros y museos más grandes de Ilardyia. Comúnmente se le ve representada con un arpa. Es una diosa bondadosa y serena, con la que se puede hablar a través de la música. Se dice que Nereal sólo escucha a los que cantan para ella.

Avalon Sectae

Al culto de Avalon, cuyo nombre oficial es *Avalon Sectae*, no es una religión como tal, pero si una organización que ha ido ganando renombre y poder con el paso de los siglos. No se sabe su antigüedad con exactitud, pero desde sus inicios han anunciado que Avalon volverá y que sólo los que estén de su lado alcanzarán la divinidad.

Antes reclutaban miembros de forma clandestina y esporádica, pero en los últimos años se han vuelto más vocales y cada vez se esconden menos. No tienen santuarios públicos, pues todas sus reuniones son exclusivas para miembros y se llevan acabo en locaciones secretas. Se rumora que sus ceremonias de reclutamiento cambian de lugar regularmente, aunque en todas las ciudades de Ilardya hay puntos clave marcados con pintura o incluso con sangre; los interesados en unirse pueden esperar a que un reclutador los encuentre allí. Hay fuentes que informan que antes de la fase de

iniciación, se debe pasar por un ritual lleno de pruebas para comprobar la disposición del aspirante.

Es una secta que protege sus secretos como si fueran el tesoro más grande de Fenrai. Alegan que sólo ellos conocen el verdadero origen de la luna y la noche, pero nadie fuera de la organización puede acceder a esa información. Incluso sólo los miembros más antiguos y poderosos tienen derecho a conocer esa supuesta verdad.

Los miembros de la *Avalon Sectae* suelen reconocerse por su uniforme. Es un atuendo completamente blanco, con una túnica que llega hasta el suelo y una capucha que cubre la cabeza y el cuello. Lo único que se puede apreciar de su rostro son los ojos, ya que llevan un tapabocas del mismo color que el resto del uniforme. Resalta un medallón dorado y redondo que va en el pecho, en el que está grabado el simbolo de Avalon: una luna menguante dentro de un sol.



No se sabe quién es el líder del culto, pero hay sospechas de que es un ilardiano o ilardiana con mucho poder e influencia.

Muy poca información ha logrado filtrarse en todos estos años, pero hace aproximadamente dos siglos se encontró un fragmento de pergamo dentro de una túnica blanca abandonada y ensangrentada; se piensa que esta perteneció a un miembro de la *sectae* no sólo por su similitud con el uniforme, sino porque en el texto se menciona el nombre de Avalon. Este escrito parece una oración o un cántico a una diosa misteriosa llamada Orekya. No hay registros de esta deidad en los archivos de Ilardya, por lo que se asume que sólo los altos mandos de la *Avalon Sectae* tienen información sobre esta.

Aquí el fragmento que se encontró:

Señora Orekya, fuente divina, ten piedad.

Señora santa, ten piedad.

Señora benevolente, ten piedad.

Bendito sea tu nombre en este mundo indigno,

en el que sólo los elegidos gozarán

de tu equilibrio y tu caos

y los ingratos serán juzgados por tu mano.

Salve, Orekya, por creer en Avalon,

por hacerla tu mensajera.

Salve Orekya, por ser el origen.

Salve Orekya, por ser el final.



El lobo, la criatura de la nación

Es la criatura por excelencia en Ilardya. Es un animal bello, letal y, sobre todo, fiel; además es muy inteligente. Los lobos del reino de la luna por lo general están domesticados y conviven sin problema con la gente. Si bien hay un porcentaje de lobos que opta por una vida salvaje en los bosques, no es la mayoría.

Físicamente son animales grandes; un lobo adulto puede llegar a medir un metro y medio de altura sobre sus cuatro patas, pero hay lobos incluso más grandes. Sus garras son afiladas y sus patas pueden alcanzar el tamaño de una cabeza humana. Sus dientes puntiagudos logran perforar, incluso, huesos.

Hay algunos lobos que son entrenados para realizar tareas o profesiones específicas: hay lobos policías, guardianes, rastreadores, mensajeros y más. Pero otros simplemente son considerados mascotas, compañeros de vida o amigos. Algunos ilardianos afirman que su lobo es su igual.

Un lobo puede llegar a desarrollar un lazo inquebrantable con su compañero humano; cuando esto sucede, son capaces no sólo de matar por él, sino de dar su vida por él. Si muere el compañero humano de un lobo, este no vuelve a tener otro, jamás. Eso sí, es más común que el animal perezca primero, ya que su tiempo promedio de vida es de quince a veinticinco años.

Debido a su gran tamaño, se pueden montar; muchos ilardianos los utilizan para transportarse, especialmente cuando necesitan rapidez para llegar a algún destino. Por supuesto que esto sólo ocurre si el lobo lo permite y hay confianza. También son buenos en combate y saben defender a los suyos; una mordida de lobo ilardiano puede ser letal. Su sentido del olfato es infalible y son expertos rastreadores.

Se alimentan de carne animal en su mayoría, pero no rechazarán la carne humana si la situación lo amerita. Para ellos, es vital sentir que pertenecen a una manada, aunque esta no sea de otros lobos, sino de humanos. No es

recomendable tenerlos confinados en espacios cerrados, lo ideal es dejarlos libres durante la noche; ellos siempre vuelven a casa.

En Alariel no es muy común avistar lobos, hay unas cuantas manadas en zonas boscosas, pero no son tan grandes como el lobo ilardiano. En la nación del sol, son considerados animales salvajes y peligrosos. Nadie se mete con ellos.

Transporte y vialidad

Ilardya tiene el dominio de los mares de Fenrai, según se estableció en el Tratado, hace un milenio. Aunque este dominio sea más que nada simbólico.

Esto es muy conveniente para el reino, ya que los lunaris acuáticos pueden ejercer cierto control sobre las aguas del mar y eso hace que viajar por este medio sea más sencillo. Es por eso que los mares son la vía principal de transporte en Ilardya; hay barcos saliendo del puerto de Pivoine durante toda la noche. Los motivos principales para transportarse en barco son viajar entre las mismas ciudades de Ilardya y llevar recursos dentro y fuera del reino.

A pesar de que se dice que los mares son suyos, los barcos ilardianos no tienen permitido navegar por los mares del territorio de Alariel, a menos que se pida un permiso especial. El Mar Penumbra pertenece totalmente a Ilardya y también gran parte del Océano Medio, justo hasta la frontera marcada por el Río del Juramento. Los barcos ilardianos sólo tienen permitido llegar al puerto de Zunn en Alariel, en donde se realiza la carga y el intercambio de recursos; el tiempo máximo que pueden quedarse ahí es de veinticuatro horas.

Para transporte en tierra suele usarse el lobo, que es especialmente popular entre las familias nobles o los soldados. No es muy común ver lobos arreando carretas, aunque a veces sucede; lo normal es montarlos. Dentro de las ciudades se utilizan mulas y carretas, pero son considerablemente más lentas. En Pivoine principalmente se anda a pie, ya que es lo más práctico y sencillo, dada la naturaleza de su arquitectura: todo es escaleras y pasillos estrechos.

Leyendas de Ilardya

Ilardya es un lugar rico en historias. Hay leyendas que tienen siglos de antigüedad y se siguen contando en forma de musicales, obras teatrales, espectáculos de circo y más. Algunas incluso han sido pintadas y están exhibidas en los museos más importantes del reino. A pesar de que son leyendas y no se puede confirmar que hayan ocurrido en realidad, los ilardianos las aprecian como las grandes historias que son. Hay cientos de dónde escoger, pero en definitiva, tres de ellas son conocidas incluso hasta el Mar Penumbra.

El valiente Xyan

Esta es la historia del valiente Xyan.

Era el mejor lunaris de su grupo de amigos, todos lo admiraban, todos querían ser como él. Xyan, por supuesto, siempre estaba buscando nuevas aventuras y retos para presumir su fortaleza y sus grandes habilidades.

Es por eso que no se pudo resistir cuando el reto mayor llegó a él, una fría madrugada de luna opaca.

Una señora gritaba y lloraba en el puerto de Pivoine, decía: «¡Se han robado a mi hija! ¡Se la han llevado!».

Y cuando Xyan se acercó a ella para ofrecerle su ayuda, la señora se hincó ante él y le rogó que rescatara a su bebé. Él le prometió que lo haría, pero necesitaba saber quién se había llevado a su hija. Un

escalofrío recorrió su espalda cuando la señora respondió: «El bosque se la llevó».

El Bosque de las Ánimas.

Era el lugar más temido de todo Ilardya; se decía que en él vivían las criaturas más espeluznantes y peligrosas. Nadie se atrevía a ir ahí, mucho menos en una noche de luna opaca. Pero Xyan no era de los que se acobardaban. No, él era el más valiente de todos. Así que se adentró al bosque.

Lo primero que sintió fue un frío entumecedor. Con cada pisada que daba se levantaba un polvo espeso y maloliente. Además, parecía que los árboles lo observaban, esperando cualquier descuido para atacar. Aun así, Xyan avanzó.

En un camino estrecho lleno de ramas espinadas, creyó ver a una niña corriendo. La llamó en voz alta, casi gritando, pero la pequeña sólo rio y siguió corriendo hacia la densa maleza. La risa de la niña le heló la sangre. Aun así, Xyan avanzó.

Se abrió paso entre las ramas con su espada y siguió llamando a la niña. Al tercer llamado, le respondió un rugido que provenía de la tierra, de las mismísimas entrañas del bosque. Esta vez, Xyan intentó retroceder, pero las ramas espinadas envolvieron sus piernas. Lo habían atrapado.

Frente a él aparecieron figuras con ojos amarillos y rojos, riendo y gritando y llorando. Eran los lamentos de gente que ya no se encontraba en este plano. Ahí estaban la señora y la niña, que le habían tendido una trampa. Xyan pronto comprendió que se trataba de las almas en pena de ilardianos y lunaris que no habían encontrado su descanso con las estrellas.

Por primera vez en su vida, el valiente Xyan lloró de miedo.

Las almas no lo dejaron ir.

Nadie volvió a ver al valiente Xyan nunca más, pero se dice que su alma sigue vagando en el Bosque de las Ánimas, atrapando a todo aquel que se atreva a entrar.

Irina y Atala

Amor y tragedia. Gran combinación para una historia. Pero en la vida real, siempre anhelamos el amor sin la tragedia.

Irina era una mujer hermosa, inteligente y bondadosa, hija de uno de los oficiales más ricos de Pivoine. Atala era camarera en una cantina que se encontraba en el puerto principal de la ciudad. Sus vidas eran tan diferentes, que no tenía sentido que se conocieran, mucho menos que se enamoraran, pero el destino tenía otros planes para ellas.

La primera vez que se vieron fue en el puerto. Irina se dirigía con su familia hacia uno de los barcos con destino a Breia y, entre la multitud, perdió de vista a sus padres. Trató de guardar la calma, pero nunca salía de su mansión, así que comenzó a llorar. Fue en ese momento cuando Atala se acercó a ella y le obsequió un pañuelo. Irina le sonrió y Atala le devolvió la sonrisa, después la ayudó a encontrar a sus padres.

Ese fue su primer encuentro, pero no el último. Casi todas las noches, Irina se escapaba de casa para ir al puerto a encontrarse con Atala. Pasaban horas y horas juntas, era cuestión de tiempo para que el amor comenzara a florecer entre ellas.

Una noche, Atala llevó a Irina a un mirador secreto, uno que sólo unos cuantos conocían. Tenía la vista más espectacular del mar, la luna y las estrellas.

Fue ahí donde sellaron su amor con un beso.

Irina decidió que quería compartir todos sus días con Atala, así que la llevó a casa para presentársela a sus padres; la reunión no salió bien. La familia de Irina rechazó a la camarera. La madre de Irina humilló a la camarera. El padre de Irina le prohibió volver a ver a la camarera.

Todas las noches la vigilaban, así que ya no podía escapar al puerto para ver a su amada. La única forma que tenían de comunicarse era por medio de cartas. Irina le rogaba a sus sirvientes más leales que las llevaran al puerto y trajeran respuesta de Atala.

Y entonces, una noche, planearon su huida.

Abordarían el último barco de la madrugada, zarparían a Zobeth para alejarse de todos y empezar una vida juntas. Irina logró escapar de casa una última vez, con mucha dificultad, y en el puerto se encontró con Atala. Estaban a punto de subir al barco cuando una decena de soldados las rodeó. Eran soldados a cargo del padre de Irina, que la había descubierto.

Es aquí donde la historia cambia, según quien la cuente.

Los idealistas dicen que los amigos de la cantina en la que Atala trabajaba eran lunaris y detuvieron a los soldados. Dicen que Irina y Atala subieron al barco y lograron escapar.

Que pudieron vivir su historia durante el resto de sus noches.

Amor.

Los pesimistas dicen que los soldados asesinaron a Atala ahí mismo, frente a Irina, y que ella no lo soportó. Dicen que su llanto destrozó el corazón de todos los presentes y que después corrió hacia el mar.

Que su cuerpo se hundió y no volvió a salir.

Tragedia.

Ninguna es más cierta que la otra.

La Isla de las Sombras

La luna esconde muchos misterios. Es la que nos da la vida, la magia y la fuerza. Es nuestra guía y nuestra verdad, pero tiene sus secretos. Esos que sólo ella sabe y no comparte con facilidad; más bien, nos va dejando pistas para que sean descubiertos... o no.

Pero este secreto no era de la luna en un inicio. No, este nació en el mar.

Fue hace un milenio, una noche en la que la luna brillaba regordeta en todo su esplendor y, desde arriba, presenció la aparición de un pedazo de tierra en medio del mar. En su vida en el cielo, era la primera vez que veía aquella isla, así que tal vez lo que presenció fue su nacimiento.

La luna observó curiosa su nuevo descubrimiento durante meses. Notó que siempre que el sol estaba por salir, la isla desaparecía. No sabía si sólo se hacía invisible pero seguía ahí, o si realmente desaparecía de forma física. Le molestaba no poder ir ella misma a verificarlo.

Otra cosa que notó fue que la isla no aparecía todas las noches. A veces se presentaba ante marineros perdidos o unos cuantos elegidos. Pero otras veces pasaban navíos por ahí y la isla no hacía acto de presencia. La luna estaba segura de que era una isla caprichosa.

El mar no parecía muy contento con los marineros que llegaban a la isla; de hecho, les hacía la vida imposible e incluso trataba de hundir sus barcos. Pero los humanos eran persistentes; a la luna eso siempre le había gustado de ellos. A veces los ayudaba a llegar con su luz como guía.

No eran muchos los que llegaban a la isla, pero los que lo lograban y sobrevivían para contarla comenzaron a llamarla la Isla de las Sombras. La luna hubiera preferido que la nombraran en su honor; después de todo, sólo aparecía cuando ella se posaba en el cielo.

Con el tiempo, la isla comenzó a aparecer con menos frecuencia. Ya casi no se mostraba ante nadie, ni siquiera ante ella. Eso deprimió un poco a la luna, pero se dice que siempre está atenta, observando y guiando, en espera de que alguien sea capaz de descubrir nuevamente la Isla de las Sombras.

Tradiciones y festivales

Ilardya es el reino de la luna y todas sus tradiciones y actividades se realizan bajo su luz. Es un territorio que vive de noche y duerme de día; esto para aprovechar todos los beneficios que la luna les brinda. Las festividades en Ilardya se celebran exclusivamente durante la noche; si bien algunas se extienden hasta el amanecer, la salida del sol es señal de que la fiesta debe acabar.

Es un reino con celebraciones, tradiciones y costumbres diversas. Estas son las más populares.

Feria del Pastel

Es la feria más grande de Ilardya y se realiza dos veces al año en la ciudad de Amnia, la capital de la gastronomía. Como es una ciudad llena de restaurantes y chefs célebres, es el lugar perfecto para realizar este evento dedicado al pastel.

Todos los chefs preparan un pastel diferente cada vez que se efectúa la feria, suelen ser diseños muy complicados, llamativos y, sobre todo, exquisitos. La feria dura tres noches y al final de la tercera se premia al chef que haya elaborado el mejor pastel. La votación se divide en dos: la primera

etapa es pública, todos los ilardianos están invitados a dejar su voto en una urna y los pasteles con más menciones pasan a la etapa final, en la que un jurado elige al ganador oficial de la Feria del Pastel.

Es un evento gastronómico muy importante y gente de todo Ilardya viaja para disfrutar de esos tres días de pastel. Y no sólo hay pastel, sino todo tipo de postres. La ciudad de Amnia se luce como anfitriona y, además, cada edición de la feria suele tener un tema distinto y los pasteles deben ser decorados acorde a este.

Baile de las ilusiones

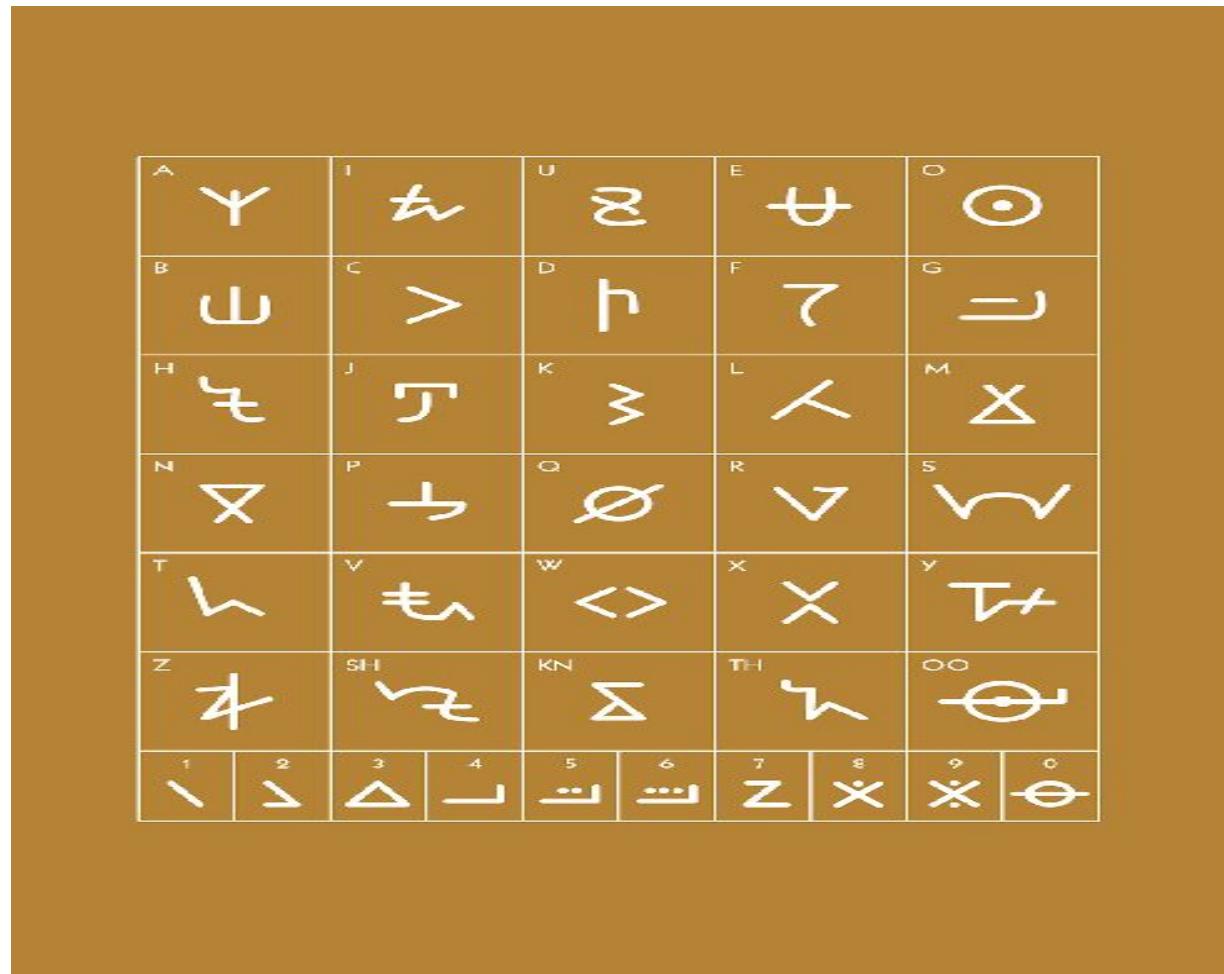
Este baile lo inició una de las familias nobles más ricas de Ilardya, hace apenas dos siglos. Ellos son la familia Yeon y, además de ser famosos por su dinero, también lo son por venir de una larga línea de lunaris ilusionistas. El baile se celebra una vez cada tres años, cuando hay luna opaca en el cielo. Todo comenzó con el fin de traer un poco de alegría a esas noches tan oscuras en las que el sentimiento principal solía ser la consternación. La familia Yeon abrió las puertas de su gran mansión e invitó a mil personas que debían cumplir con un único requisito: ir disfrazados.

El baile fue un rotundo éxito y, poco a poco, con cada luna opaca, se fue replicando en todo Ilardya. Se convirtió en una noche en la que los ilardianos se disfrazan de lo que quieran y bailan hasta el amanecer. Suele haber conciertos en vivo y mucho entretenimiento. Con el paso de los años se ha transformado y ahora los disfraces suelen ser terroríficos, tal y como lo es la luna opaca. Además se cuentan historias de terror y los más jóvenes hacen bromas pesadas.

El Festival de Arte

El festival más importante de Ilardya se lleva a cabo en la ciudad de Breia y se le conoce como el Festival de Arte. Dura una semana en la que todos los ciudadanos del reino son invitados a exponer y vender sus obras en la plaza central. Para hacerlo, deben registrarse con seis meses de anticipación, pues el cupo es limitado y cada puesto es sumamente codiciado. Además, no todas las solicitudes son aceptadas, sólo las mejores pasan el filtro de los expertos.

Se realiza una vez al año y es la oportunidad perfecta para celebrar el talento artístico de los ilardianos. No sólo son admitidas artes como la pintura o el barro, sino que también hay bailarines, músicos, actores, escritores y más. Cada noche de esa semana se lleva a cabo un espectáculo diferente con el fin de entretenir a los asistentes; esto sucede en el teatro más grande y famoso de Breia, y los boletos suelen agotarse meses antes de que ocurra el festival.

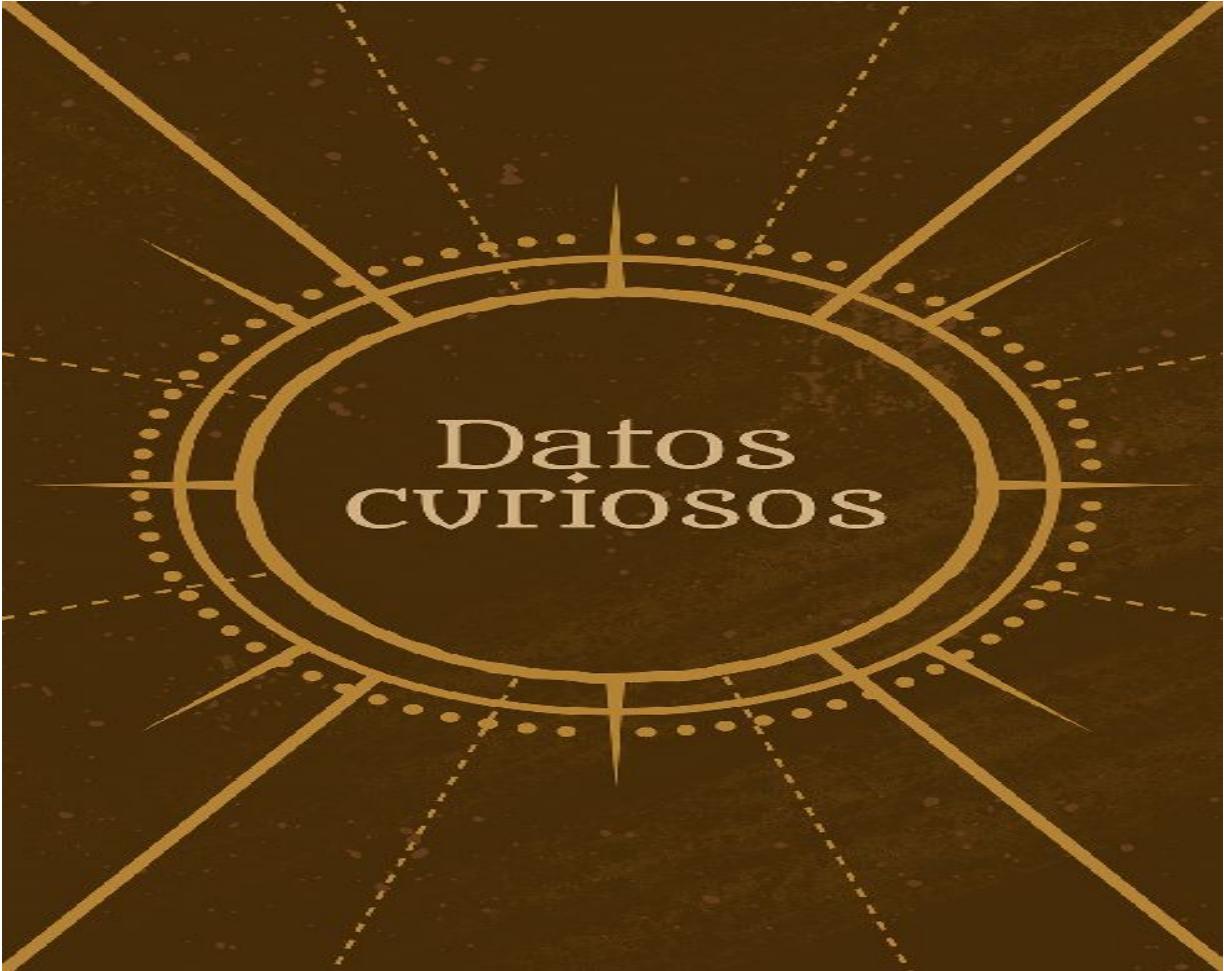


Idiomas antiguos

El laeki es una lengua muerta que los primeros ilardianos idearon para que el emperador Helios y su nación no pudieran entenderlos. Se empleaba en los tiempos de la Guerra del Día y la Noche para mandar mensajes secretos que, en caso de que los interceptaran, no pudieran ser descifrados.

Lamentablemente, con el paso de los siglos dejó de usarse y poco a poco se fue olvidando. Es muy raro que un ilardiano en la actualidad siquiera conozca la existencia de esta lengua. De hecho, hay rumores de que solamente en la *Avalon Sectae* siguen utilizándolo de forma regular, en los niveles más altos.

En los archivos de Ilardya se tiene un pergamo con el alfabeto que empleaban, pero no hay registros del idioma en sí.



A dark brown circular graphic centered on the page. It features a thick, light brown outer ring. Inside this ring are two concentric arcs of small, light brown dots. From the center of the circle, several thin, light brown lines radiate outwards at various angles, creating a sunburst or starburst effect.

Datos
CURIOSOS

 Los primeros personajes que concebí fueron Emil y Elyon, una mañana en la universidad, aproximadamente en el año 2013. En un inicio, la historia iba a ser más de romance que de fantasía. Algo así como Romeo y Julieta: dos amantes de reinos enemigos que no pueden estar juntos. Emil siempre fue de sol y Elyon siempre fue de luna, aunque en sus primeros años no tenían nombre. Con el paso de los años la idea se fue transformando y se convirtió en lo que es ahora.

 Por alguna extraña razón, los tres personajes principales terminaron con nombres que empiezan con la letra E: Emil, Elyon, Ezra. Esto no fue planeado, simplemente sucedió.

 El nombre del mundo, Fenrai, viene de una canción japonesa llamada *Enrai*, de Do as Infinity. Esta canción está inspirada en una película japonesa con el mismo nombre, que significa «trueno distante». El nombre fue modificado para que fuera único (y además para que no empezara con la letra E, como los protagonistas).

 El primer libro de la trilogía iba a ser, originalmente, *La ladrona de la luna*. Este iba a estar repleto de recuerdos, con escenas tipo flashback para conocer el pasado de los protagonistas. Esto lo descarté en las etapas más tempranas del primer borrador, ya que esos recuerdos se volvieron una gran historia que necesitaba ser contada en su totalidad, así nació *El príncipe del sol*.

 El personaje más divertido de escribir es Bastian Yuenai.

 Todos los nombres fantásticos de las ciudades de Fenrai fueron inventados por mí. Algunos inspirados en una palabra o combinando varias en distintos idiomas. Otros salieron totalmente de la imaginación.



El símbolo oficial de la trilogía es, curiosamente, el sello de la *Avalon Sectae*. Esto no fue planeado, sucedió más bien en la etapa de edición del libro, cuando se me ocurrió que la trilogía tuviera un símbolo distintivo, como en mis sagas fantásticas favoritas. La decisión de tomar el sello de Avalon (que ya había aparecido descrito en la historia) pareció adecuada porque, además de que es parte importante de toda la trama, lleva un sol y una luna juntos, que son los elementos principales de Fenrai.



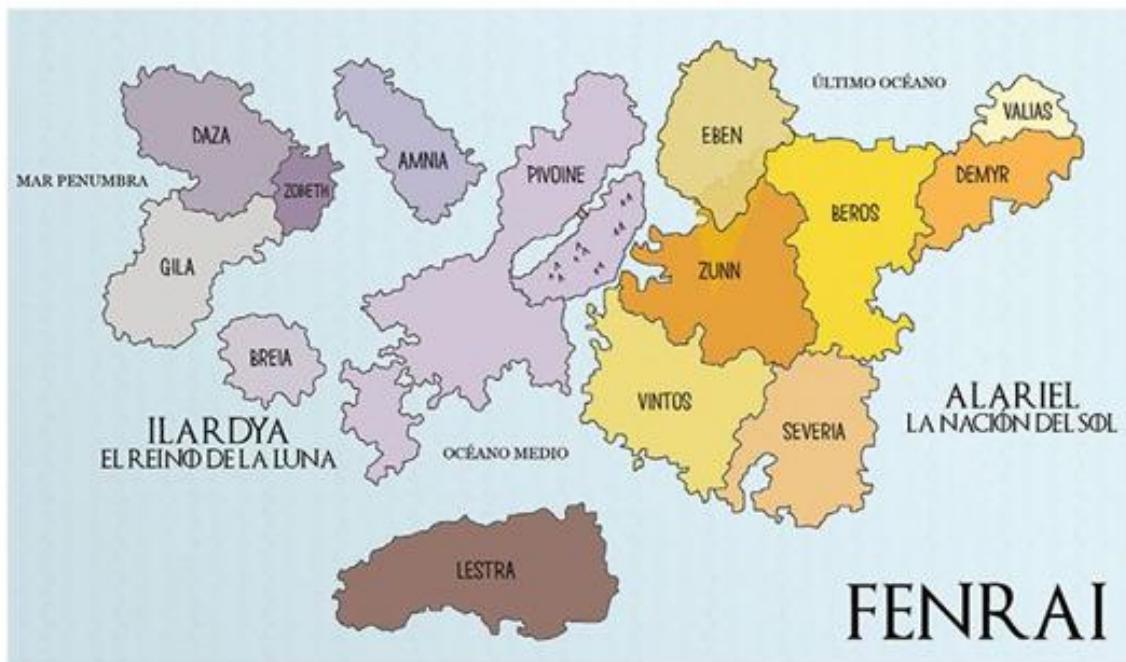
El primer capítulo de *El príncipe del sol* fue escrito alrededor de ocho veces antes de llegar a su versión publicada.



La ladrona de la luna originalmente iba a ocurrir cinco años después que *El príncipe del sol*, pero esto fue descartado porque muchas cosas no tenían sentido si pasaba tanto tiempo.



El mapa de Fenrai fue diseñado por mí, en Adobe Photoshop, una noche en la que estaba escribiendo y necesitaba que los personajes se movieran de un lugar a otro. Ya tenía las ciudades de cada territorio bien estipuladas, pero necesitaba ubicarlas en espacio. Tomó horas, pero así nació el primer mapa de Fenrai; luego en la editorial lo pulieron y es el que pueden ver en los libros.



Primer mapa de Fenrai, dibujado por la autora.

—— El barco de Rhea se llama *Victoria* en honor a mi papá (Víctor) y a mi hermana (cuyo segundo nombre es Victoria).

—— Los nombres de los personajes vienen de una lista que llevo recopilando desde hace más de diez años. Siempre he sabido que quería escribir fantasía, por lo que cada vez que me topaba con un nombre que me llamara la atención, lo anotaba. La lista, en la actualidad, cuenta con más de cien nombres.

—— En Ilardya está de moda tener el pelo largo.

—— Cuando recién concebí a Avalon y a Helios, ambos eran hombres. Esto fue porque estoy acostumbrada a que, en fantasías, los guerreros más poderosos y legendarios sean hombres; pero cuando empecé a escribir *El príncipe del sol*, tuvo más sentido que la guerrera más poderosa y legendaria de Fenrai fuera mujer. Entonces, decidí que Avalon sería mujer.



El capítulo más divertido de escribir de *El príncipe del sol* fue el 13, lo sentí como una aventura ligera y amena antes del caos. El capítulo más difícil de escribir de *La ladrona de la luna* fue el 18, porque era uno de los más importantes del libro.



Tengo documentos enteros con las historias de fondo de cada personaje. Con esto me refiero a la historia de su pasado, cosas que les sucedieron antes de la línea del tiempo de los libros. Los más largos son los de Avalon, Lyra y Ezra.



Los nombres de Deneb, Nair, Adria y Valeska son de lectoras que conocí en alguna firma de libros en el tour de *El príncipe del sol*. Cuando estoy firmando libros y el nombre de un lector me llama la atención, lo anoto para guardarlo en mi documento de nombres de personajes. Gracias a Deneb, Nair, Adria y Valeska por sus nombres, son preciosos.



Varios capítulos importantes de *El príncipe del sol* fueron escritos en Panamá. Por otro lado, algunos capítulos clave de *La ladrona de la luna* los escribí frente al mar, a la luz de la luna, en San José del Cabo, Baja California Sur.



En el primer borrador de *El príncipe del sol*, la reina Virian se llamaba Lirian. Decidí cambiarle el nombre porque lo sentía muy parecido al de Lyra.



Cada personaje principal de esta historia es muy especial para mí. Todos han tenido su destino planeado antes de que comenzara a escribir los libros; sin embargo, cada uno de ellos me ha sorprendido de mil maneras, y algunos incluso han cambiado su destino en el camino.

Hasta pronto...

Querido soñador, puede que este viaje haya llegado a su fin, pero las aventuras en Fenrai han de continuar. Seas solaris, lunaris, o incluso un rebelde de Lestra, siempre serás bienvenido en este mundo fantástico del que ahora sabes un poco más.

Ya que conoces su origen, sus ciudades e incluso sus tradiciones, puedes navegar en él sabiendo qué quieras hacer y hacia dónde dirigirte. Entonces, ¿subirás a un pegaso o dejarás que los lobos te guien? O, quién sabe, tal vez prefieras algo que no se puede encontrar ni en el sol ni en la luna.

Escribir *Las memorias de Fenrai* fue una experiencia maravillosa y por la que estoy muy agradecida. Sin el apoyo de ustedes, los lectores, esto no habría sido posible. Siempre soñé con que alguna de mis obras tuviera su libro de colección, su libro para fans, y que haya sido la trilogía de *El príncipe del sol* me llena mucho el corazón.

Disfruté escribiendo este libro de principio a fin, pero creo que, sin duda, lo que más me gustó fue poder compartir con ustedes un gran pedazo de Fenrai que no necesariamente se ha visto o se verá en la trilogía principal. Otra cosa que me fascinó fue escribir los recuerdos de los personajes, que son como pedacitos de cada uno de ellos. Y, por su puesto, fue una maravilla trabajar en conjunto con Max e Ingrid en las ilustraciones, que son parte fundamental de estas memorias. En Fenrai, ellos serían los artistas más famosos de Breia.

Ha llegado el momento de despedirme, pero no sin antes darles las gracias por todo. Lo repito: este libro existe por ustedes. Gracias, gracias, gracias.

De aquí hasta el sol.

Recuerda que las aventuras en Fenrai nunca terminan.

Y te están esperando.



Acerca del autor

CLAUDIA RAMÍREZ LOMELÍ Siempre ha sentido que no pertenece a este mundo, por eso vive refugiada entre las páginas de sus libros.

Un día decidió que quería compartir las historias que tanto amaba con las demás personas y creó un canal de Youtube llamado ClauReadsBooks, en el que habla de la magia de los libros y el poder de las palabras.

Nacida en Monterrey, Nuevo León (1991), tiene una maestría en Ciencias de la Comunicación y actualmente disfruta promover la lectura en distintas escuelas, instituciones y ferias del libro nacionales e internacionales. Pasa su tiempo libre leyendo, escribiendo y creando. Siempre está soñando despierta.

© 2020, Claudia Ramírez Lomelí

Diseño e ilustración de portada: Planeta Arte & Diseño / David Espinosa Álvarez

Fotografía de la autora: © Jesy Almaguer

Ilustraciones de interiores: Max Monroy (Drunkenfist) e Ingrid Woge

Mapa de páginas 42 y 43: Berenice Medina

Derechos reservados

© 2020, Editorial Planeta Mexicana, S.A. de C.V.

Bajo el sello editorial PLANETA M.R.

Avenida Presidente Masaryk núm. 111,

Piso 2, Polanco V Sección, Miguel Hidalgo

C.P. 11560, Ciudad de México

www.planetadelibros.com.mx

Primera edición impresa en México: noviembre de 2020

ISBN: 978-607-07-7287-0

Primera edición en formato epub: noviembre de 2020

ISBN: 978-607-07-7289-4

No se permite la reproducción total o parcial de este libro ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Arts. 229 y siguientes de la Ley Federal de Derechos de Autor y Arts. 424 y siguientes del Código Penal).

Si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra diríjase al CeMPro (Centro Mexicano de Protección y Fomento de los Derechos de Autor, <http://www.cempro.org.mx>).

Hecho en México

TE DAMOS LAS GRACIAS POR ADQUIRIR ESTE EBOOK



Visita Planetadelibros.com y descubre una nueva forma de disfrutar de la lectura

Regístrate y sé parte de la comunidad de Planetadelibros México, donde podrás:

- ❖ Acceder a contenido exclusivo para usuarios registrados.
- ❖ Enterarte de próximos lanzamientos, eventos, presentaciones y encuentros frente a frente con autores.
- ❖ Concursos y promociones exclusivas de Planetadelibros México.
- ❖ Votar, calificar y comentar todos los libros.
- ❖ Compartir los libros que te gustan en tus redes sociales con un sólo click

Planetadelibros.com



 Planeta



EXPLORA

DESCUBRE

COMPARTE

Table of Contents

- FENRAI
- HISTORIA DEL MUNDO
- GEOGRAFÍA DE FENRAI
- PERSONAJES SOBRESALIENTES
- PODERES Y MAGIA
- LOS DOS TERRITORIOS
- DATOS CURIOSOS
- ACERCA DEL AUTOR
- CRÉDITOS
- PLANETA DE LIBROS