



MANUAL PARA EL JUGADOR DE APOSTOL OSCURO.

VER 2.1

APOSTOL OSCURO

INDICE:

1-TEOLOGIA

- 1.1- Historia de la Creación del Tiempo (Por Nadriorfin Kagu)
- 1.2- Historia de la Creación del Mundo (Por Nadriorfin Kagu.)
- 1.3- Historia de la Division del Mundo (Por Nadriorfin Kagu.)

2- DIOSES

- 2.1- GOH
- 2.2- PRAGMUS
- 2.3- MAGNUS
- 2.4- VAL-HAUTER. (Por Cleveri)
- 2.5- KARROD
- 2.6- CELESTIALES

3- RELIGION

- 3.1- MONJES
- 3.2- CLERIGOS
- 3.3- EL PALADIN
- 3.4- LA ORACION
- 3.5- DRUIDAS

4- GEOGRAFÍA

- 4.1 YENGA
- 4.2 GELDAR
 - 4.2.1- Nueva Rigel (Geldar)
 - 4.2.2- North Point (Geldar)
 - 4.2.3- Puntamar (Geldar)
 - 4.2.4- Comparativas del Muro de Hielo y otras zonas geográficas del continente
- 4.3 SULTANATO
 - 4.3.1- El desierto de Siba
 - 4.3.2- Más allá de la torre sur
- 4.4 REINO DE ELNATH
 - 4.4.1-El valle de Pengot
 - 4.4.2-Historia de News Porth
- 4.5- Tesis sobre el espacio conocido.
 - 4.5.1-Sobre Bladeslash

5- POLITICA

- 5.1- LA NOBLEZA Y SUS TITULOS (Por Argos Camacho)
 - 5.1.1- La Cámara de Guerra.
- 5.2- Situación Política
- 5.3- Von-Hendicks

6- EL REINO DE OTHON

- 6.1- LAS 5 BARONIAS Y PENGOT
 - 6.1.1- PENGOT
 - 6.1.2- LA BARONIA DE LEUTER
 - 6.1.3- LA BARONIA DE JOSTIN.
 - 6.1.4- LA BARONIA DE REYNALD
 - 6.1.5- LA BARONIA DE NOGROD (LOS ENANOS)
 - 6.1.6- LA BARONIA DE JANSEN (ELNATH)

7- DRAMATIS PERSONAE

8-HISTORIA DE AO



1-TEOLOGÍA

1.1- Historia de la Creación del Tiempo

Por Nadriorfin Kagu.

Al principio sólo existía el Exterior, lleno de una infinidad de fragmentos deseando ser vida.

Entonces Uno se pensó a si mismo y logró darse un lugar en el que existir. Seguro que no era el más grande, ni el más fuerte, pues todos los que se hallaban en el Exterior carecían de dimensión alguna en la que competir, pero sin duda si que era el más ambicioso: el que tenía mayor deseo de Ser.

Uno comenzó a Ser cuando comenzó el Tiempo, puesto que sin tiempo no hay cambio, y sin cambio no hay nada. Y cuando Uno supo esto, buscó a Otro y le contagió su Voluntad de Ser. Entonces, como ya eran dos, para distinguirse entre si, Uno se llamó Goh y el Otro, Blade.

Goh era la luz, el calor, lo positivo, la vida, mientras que Blade era la oscuridad, el frío, lo negativo, la muerte. Eran dos seres opuestos, que tan sólo tenían en común el deseo de existir, pero Uno sabía que así era como debía ser, pues no hay luz sin oscuridad ni vida sin muerte.

Goh y Blade comenzaron a bailar el uno sobre el otro, y se creó el tiempo, y ya no eran uno y otro, sino que, al cobrar nombre, cada uno de ellos fue él mismo, en eterno conflicto con su opuesto, y se creó el Tiempo.

Cuando los dos seres comenzaron a moverse, otros Unos, otras chispas de vida, ansiosas por comenzar también a ser, se sintieron atraídas hacia el lugar en el que existía el tiempo. Así existieron el resto de los dioses, de algún modo llamados por la Voluntad de Ser de Goh.

El baile de Goh y Blade se amplió entonces por el deseo de los nuevos Unos existentes y se creó el Hyperneutro, donde los dioses podían morar mientras hubiese Tiempo.

Cada uno de ellos comenzó entonces a llamar a más Unos del exterior, y los atrajeron a millones. Algunos Unos eran humildes, y se convirtieron en fragmentos de arena, en motas de luz, en notas musicales o en partículas de esencia mágica. Otros deseaban ser mayores, y los dioses los vieron como plantas y animales, creados cada uno de ellos por la unión de otros muchos unos más modestos, que se ligaban entre sí y con los dioses, guiados por su Voluntad de Ser. Así, poco a poco, comenzó a ser el mundo.

Por último los dioses alzaron sus manos y trajeron del exterior a los Unos más ambiciosos de todos, y estos se convirtieron en criaturas superiores (elfos, enanos y humanos, pero también demonios, ogros y trolls), cuyos unos inferiores se enlazaban con la Voluntad del Uno mayor.

Estas criaturas superiores, sin embargo, no se enlazaban hacia los dioses, como hacían todos los demás Unos que habían sido llamados desde el exterior, sino que se unían entre si, impulsados por una fuerza nueva y desconocida, a la que los dioses llamaron Amor, creando muy pronto una intrincada red entre ellos.

Los dioses, que vieron esto, estuvieron complacidos con aquellos Unos, que habían encontrado una nueva manera de ser, y también les dieron nombre, y encargaron que nombrasen a todas las criaturas y objetos que existiesen a su alrededor.



Así nacieron los distintos idiomas, pues cada uno escogía los nombres según le dictaba su Amor. Así los elfos, amantes de la belleza, crearon un lenguaje musical y hermoso, mientras que los ogros dieron lugar a palabras que desgarraban el aire al pronunciarlas, y de igual manera actuaron las demás criaturas sintientes.

Y los dioses lo vieron y sonrieron, porque sabían que así debía ser.

1.2- Historia de la Creación del Mundo

Por Nadriorfin Kagu.

Los dioses no habían olvidado el Exterior, y sabían que allí, fuera del Hyperneutro, había una infinidad de Unos deseando cobrar existencia, pero sin ser capaces de reunir voluntad suficiente como para atravesar la barrera que formaba el Tiempo y convertirse en dioses.

Entonces Goh alargó su brazo y llamó a los otros Unos. A medida que los más osados acudían al reclamo, el dios los fue incluyendo en el interior, y estos Unos, más humildes, pero con suficiente voluntad de ser se convirtieron en Celestiales, en ángeles, en demonios, y en todo tipo de criaturas de poder, aunque ninguno más encontró la fuerza suficiente para alzarse como un dios.

Agradecidas, todas aquellas criaturas de poder juraron lealtad de Goh y a todos los otros dioses, que los acogieron en el Hyperneutro, deseosos de tener compañía. El único que no estaba feliz era Blade, pues su voluntad era la de dominar todo aquello que estuviese a su alcance, y no deseaba tener que compartir el Hyperneutro con aquellas criaturas tan inferiores que ni siquiera habían sido capaces de pensarse a si mismas. Sin embargo, calló y aceptó los juramentos de los nuevos existentes, pues en aquel momento los otros dioses eran más y no podría imponerse a ellos. Debía esperar a que llegase el momento de recuperar lo que pensaba que por derecho le pertenecía.

Algunos de los otros dioses trataron de seguir el ejemplo de Goh, y alzaron sus brazos para llamar a más Unos, pero su voluntad nunca había sido tan fuerte como la del Primero, y no lograron que ninguno en el Exterior lograrse quedarse prendido en sus reclamos.

Entonces Val-Hauter tuvo una idea. Si los dioses unían fuerzas podían tejer una red en la que los Unos se quedasen atrapados y pudiesen ser trasladados al interior. Dicho y hecho, todos comenzaron a tejer la red, mientras Blade, que se retiró a un rincón, los contemplaba escéptico.

Sin embargo, ni siquiera los esfuerzos combinados de todas las deidades del Hyperneutro fueron capaces de forjar el elemento necesario para atraer a los Unos del exterior. Pero Goh vio sus esfuerzos y sopló sobre la red, que empezó a cumplir con su cometido.

Al principio los dioses se mostraron torpes usándola, y tan sólo fueron capaces de atrapar Unos modestos, que formaron la piedra y el agua, el aire y el fuego, la luz, la música y, en general, todas las cosas muertas. Así pues, para reforzar la red y no tener que estar vigilando siempre el trabajo de los otros dioses, Goh decidió que cada uno de los Unos que fuesen llamados por la red quedaría enlazado a ella, de manera que, al mismo tiempo que comenzaban a Ser, su Voluntad de Ser miraría siempre en dirección a la red.

De esta manera la red quedó reforzada por la voluntad de todas las cosas existentes, y atrajo a Unos más ambiciosos, que empezaron a dar forma a las plantas, los animales, los insectos, y en general todas las criaturas vivas. Y Goh los enlazó también a la red, y vio como así se empezaba a crear la Realidad.



Por último llegaron los Unos más poderosos, los que deseaban ser criaturas superiores y caminar por el Mundo que habían creado los dioses a partir de la voluntad de los Unos modestos. Entonces Blade vio su oportunidad de vengarse de los demás.

Una noche, mientras Val-Hauter manejaba la red, pues era el más diestro con ella, Blade se le acercó y le pidió aprender a usarla. Al principio Val-Hauter receló de sus intenciones, puesto que Blade se había opuesto desde el principio, pero el dios oscuro es astuto y logró persuadirlo para que le tendiese la red y le explicase como lanzarla al Exterior para atraer los Unos.

En cuanto la red pasó a las manos de Blade, este trató de rasgarla y destruirla, utilizando para ello todo su poder. Sin embargo en la red no estaba sólo la Voluntad de los dioses, sino también el soplo de Goh y la Voluntad de los Unos más pequeños que habían sido enlazados a ella, por lo que Blade tan sólo consiguió dañarla, pero no destruirla.

Cuando los dioses vieron lo que había hecho Blade se apenaron mucho, pues los nuevos Unos que llegaban atraídos por ella ya no se enlazaban con la red, y vagaban perdidos por el Hyperneutro. Goh entonces plegó la red sobre si misma formando un orbe en el que contuvo todos los Unos que habían sido capturados hasta entonces, y de este modo creó el mundo.

Las nuevas criaturas pensantes, que ya no podían enlazarse a la red, comenzaron a enlazarse entre si con lazos de Amor, pero no eran suficientes para retenerlos en el Interior, por lo que una y otra vez sus espíritus trataban de escapar y regresar al Exterior. Goh, enfurecido por la torpeza de Val-Hauter, le ordenó que vigilase la red para siempre. Desde aquel momento en adelante, su deber sería encargarse de aquellos espíritus que se desencadenasen del mundo, cuidando de que ninguno se perdiese, hasta que algún día la red pudiese ser restaurada a sus propiedades originales.

1.3- Historia de la Division del Mundo

Por Nadriorfin Kagu.

Por aquel entonces el mundo era nuevo y sus habitantes inocentes. Las nubes olían a ropa blanca recién lavada y secada al sol, la hierba brillaba verde radiante y el aire era fino y transparente como las gasas del vestido de una mujer. Todas las criaturas caminaban juntas sobre la misma tierra y coexistían en armonía.

Sin embargo, mientras los dioses se ocupaban de construir y fortalecer las mayas del Cielo para impedir que toda la Creación se desvaneciese como si tan sólo hubiese sido un sueño, Blade pasaba los días cavilando, tratando de encontrar la manera de deshacer lo que sus hermanos habían construido con tanto esfuerzo.

No pasó mucho tiempo hasta que el Dios Oscuro descubrió el poder del Caos, ni tampoco mucho más hasta que comprendió qué criaturas eran más propensas a escuchar sus consejos. Buscaba y hallaba aquellos corazones en los que la semilla de la ambición germinaba con facilidad para susurrarles promesas de poder y gloria, y luego tan solo se sentaba a mirar lo que ocurría. Pronto este pasatiempo se convirtió en el juego favorito de Blade.

Los otros dioses en seguida se dieron cuenta de que entre las criaturas de la tierra comenzaba a cundir el malestar. Al principio fueron pequeñas riñas, que poco a poco fueron convirtiéndose en disputas territoriales, amenazando con llegar a ser guerras. Pragmus y Karrod, preocupados al ver como el Caos proliferaba por todo el mundo, crearon una serie de leyes que les ayudasen a administrar el orden de nuevo.

No obstante, ni los esfuerzos de Karrod por mantener cada cosa en su lugar, ni los de Pragmus por arbitrar entre los litigantes tuvieron éxito, y pronto estalló la guerra entre las diversas especies que habitaban la tierra. Entonces muchas plegarias se alzaron al cielo pidiendo ayuda, y las deidades comenzaron a tomar partido en las disputas de los hombres, haciendo que la guerra se trasladase desde la Tierra hasta el Cielo, para mayor regocijo de Blade.



El único dios que no tomó partido fue Val-Hauter, pues sus redes recogían sin distinción las almas de todos los caídos en la batalla, hasta que estas fueron tantas que los hilos dorados que las sostenían comenzaron a amenazar con romperse. Así que Val-Hauter se presentó ante Goh y le expuso sus temores.

El Padre de los Dioses en seguida comprendió el peligro que el Caos representaba para todo lo creado, y ordenó al resto de deidades que dejaran de pelear entre ellos y comenzasen a buscar una solución.

- Señor - dijo Karrod, tras meditar sobre la cuestión durante un tiempo -. Las criaturas de la Tierra han demostrado que no pueden convivir en el mismo lugar. ¿No podríais por tanto separarlas y dar a cada uno un espacio según su naturaleza?

Goh meditó sobre las palabras que acababa de escuchar, y decidió que era un buen consejo. Así pues, dividió al mundo en cuatro partes, haciendo que quedase configurado en el modo en que lo conocemos ahora.

Pero eso no fue suficiente para frenar a Blade, que desde entonces se esfuerza por esparcir el Caos en el mundo, pues sabe que este es el camino más rápido hacia la destrucción.



2-DIOSES

2.1-GOH

Creador del universo, tomó conciencia de si mismo y tomó forma desprendiéndose del todo. Llamó al resto de dioses y creó el Hyperneutro. El símbolo de Goh es el círculo.

En la eternidad Goh busca la creación por encima de casi todo, también sabe que el mal debe ser destruido y para ello algunas veces debes destruir para reconstruir encima de las cenizas.

2.2-PRAGMUS

El dios del conocimiento, documenta los hechos y registra la historia de las almas que pasan por el Hyperneutro de camino al Pangium. También es juez, algunos lo representan con una balanza en la mano y un libro en la otra. Entre otros lo siguen los inventores, escritores y los magos (no los hechiceros) Tiene autoridad sobre los dioses menores o Celestiales que son llamados para equilibrar el universo.

Conocedor del presente y del pasado se aventura a adivinar el futuro. Goh tiene en consideración su palabra pues Pragmus conoce el entramado del tiempo.

Al igual que Magnus, este dios no canaliza ningún poder hacia los pobladores del universo. Pues la importancia reside en el individuo y su esfuerzo para conseguir una meta.

Los magos muchas veces entran en conflicto con Goh y su creación, pues ellos modifican la materia para conseguir su propósito, muchas veces destruyendo la obra del creador. El símbolo de Pragmus es un cuadrado y algunos casos también se utiliza un reloj de arena

2.3-MAGNUS

El dios de la guerra. Aliado y protector de Goh, dado que daba muerte a quienes osaran enfrentarse al dios creador, el mismo lo defendió de Blade. Su ira era temible pero si se conseguía apaciguarla otorgaba a sus adoradores el dominio sobre sus enemigos y el vigor, voluntad, tesón, fuerza y la energía para luchar, vencer la debilidad y la enfermedad. Pero es un dios duro que no concede ningún otro favor a sus súbditos.

Los guerreros y bárbaros gritan su nombre antes de entrar en batalla, sin esperar nada a cambio, gritan su nombre para que los observe en batalla, porque su dios no da nada al débil que se arrodilla para pedir favores. Magnus sonríe desde su trono en el Hyperneutro cuando el guerrero sujeta un hacha o espada y corta la cabeza de los enemigos.

Los monjes de Magnus, en el 631 fundaron la Orden de los Guerreros de las dos espadas. Desde entonces es la orden que tiene más adeptos que ninguna otra dedicada al dios de la guerra. Ellos creen que dominar el arte de las dos espadas es llegar al guerrero definitivo. No hay defensa, solo hay ataque. Su símbolo es una X, también dos espadas cruzadas.

El clérigo o campeón de Magnus intenta reclamar la atención de su dios a la hora de entrar en batalla. Un campeón de Magnus tiene derecho a entrar en las asambleas y a dar su opinión en temas de guerra. Es un consejero de los mandos que algunas veces el sistema de papeleo les hace olvidar el verdadero sentido de sus vidas. A un campeón de Magnus no le importan los temas burocráticos, sabe que son necesarios pero el verdadero fin de todas las cosas es entrar en batalla. Por eso donde demuestra su poder es en campo abierto.



2.4- VAL-HAUTER

Por Cleveri

El dios de los muertos, el que controla el paso entre la vida y la muerte. Conoce los secretos de la trama, los caminos que existen entre los dos mundos. El alma es eterna, el cuerpo es mortal. Hay un reino invisible al que los muertos van tras dejar el mundo. Regresan a su verdadero hogar.

Val-Hauter tiene conexión entre lo espiritual y lo material. Se puede pedir la intervención del dios para hablar con los muertos, para resucitar, para llamar a los No-muertos. Todas estas conexiones se hacen a través de Val-Hauter y gracias a su intervención son posibles.

Val-Hauter no es malvado, su papel es a menudo mantener un relativo equilibrio entre la vida y la muerte. Es uno de los dioses mas poderosos por comprender mucho mejor que otros la naturaleza de la trama. Val-Hauter está relacionado no solo con la muerte sino con el camino de las almas al mundo material y con la marcha de estas hacia el mas allá.

El símbolo de Val-hauter es una calavera.

Templos de Val-Hauter

El templo de Val-Hauter mas importante está en el Muro de Hielo, se debe entrar por el paso de Tumul y solo es accesible por un camino de tres metros de anchura, que sigue durante diez kilómetros un acantilado que bordea las montañas mas peligrosas de todo el continente. Desde el templo se puede contemplar la zona ártica. Las temperaturas en el patio central pueden llegar a -35,2 °C.

Los seguidores de Val-Hauter

Normalmente se dedican a la nigromancia, algunos utilizan sus enseñanzas para hacer el mal pero otros sólo sienten curiosidad. La mayoría son Magos o miembros de sectas secretas.

El poder de Val-Hauter es canalizado por los nigromantes, sin la ayuda del dios de los muertos sería imposible encontrar en la trama a un ser perdido para resucitarlo o hablar con el.

2.5-KARROD

Karrod es el dios de la naturaleza, para él, los árboles son sagrados. La esencia de la vida, de todos los elementos y de las fuerzas de la naturaleza se encuentran en el bosque.

Los centros de poder máximo en un bosque son las arboledas o santuarios. Lugares junto a un roble o un árbol milenario. La figura principal que está unida a Karrod, es la del druida que se comunica directamente con el bosque. Esta figura principal también es llamada "El hombre del roble", pues el roble es el árbol más sagrado entre los 7 (el aliso, el avellano, el sauce, el manzano, el abedul, el tejo y el acebo.)

El roble: Como el roble, El druida principal, simboliza el poder y la fuerza de Karrod dentro de la arboleda.

El avellano: Es el árbol que simboliza la sabiduría y la belleza. Árbol dedicado a Pragmus.

El abedul: Es el árbol del comienzo, del inicio de todo, el primero en cubrirse de hojas.

El manzano: El árbol misterioso, el árbol del más allá.

El tejo: Es árbol funerario por excelencia, vinculado a Val-hauter



El sauce: Es el árbol de las brujas.

El acebo: Es el árbol de crecimiento y de la plenitud anual, momento de la cosecha de la cebada.

El símbolo de Karrod es el triángulo. Algunos utilizan una hoja de roble.

2.6- CELESTIALES

Los Celestiales fueron creados para ocuparse de aquellas partes de la creación que los dioses decidieron que eran menos importantes y que no requerían de su plena atención. Al principio los celestiales se movían por todo el Pangium con total libertad hasta que los llamó Goh y regresaron al Hyperneutro. Goh decidió que desde aquel momento sólo entraría en contacto con los vivos en momentos puntuales.

Zera: Celestial de los juegos de manos, de los acertijos. Un trébol. Esta Celestial es la patrona de un juego parecido al Crown and Anchor. Todos los Tugurios portuarios tienen mesas donde se juega a este juego. La diferencia es la aparición de 3 tréboles en el juego.

Ariana: Celestial de la salud (Ordenes importantes: La orden clerical de la fuente de oro) Su símbolo son dos líneas onduladas paralelas. Aquellos que adoran a Ariana y toman el camino de la clerecía, obtienen el poder de la curación. El agua es el símbolo de la purificación para Ariana, en los templos de esta Celestial hay agua en abundancia.

Ahn: Celestial protectora del hogar, de la familia. Su símbolo son dos círculos unidos. Se dibujan en las puertas de entrada al hogar.

Betelguese: Celestial creadora de las estrellas, (podría ser de los sueños). Su símbolo es una estrella de 4 puntas. Relacionada con lo onírico, también con las premoniciones que se manifiestan con el sueño. Los Dioses la utilizan para enviar mensajes a los mortales.

Iota: Celestial de los trabajos manuales. Su símbolo es una "L" invertida. Los ebanistas y carpinteros normalmente marcan sus trabajos con su símbolo. También aquellos que trabajan con el barro la tienen en alta estima.

Grantes: Celestial del mar, de los pescadores. Su símbolo es un tridente. Este Celestial es querido y temido al mismo tiempo. Cuando entra en cólera llega la tempestad. De la mar recoge aquello que necesites pues Grantes puede levantar un infierno de agua con un solo pensamiento.

El poder de Grantes es enorme aunque nadie lo considera como uno de los grandes. Los dioses utilizan su tiempo en mirar hacia tierra firme, los celestiales juegan entre las razas que caminan entre los bosques y las montañas. Nadie se fija en el mar, donde Grantes olvidado es un rey, pues él domina el mundo marino sin que nadie le haga sombra o compita en una carrera entre hermanos. Él fue capaz de imitar a Goh y crear sus propios sirvientes, pues no estaba atareado en cosas superficiales como sus hermanos. Pequeños seres, semillas de Grantes, recorren desde una sima abisal a la zona batial, pocas veces suben a la superficie.

Wonnite: Celestial de la música, del arte. Una Lira es su símbolo. La Celestial toca su música ante los dioses para su deleite, pero esa música recorre el universo marcando un compás entre los mundos.

Balthus: Celestial de los infiernos, Blade lo apartó de Goh y este lo encadenó con unas cadenas de Adamantium en el Abismo. Balthus creó las 7 huestes para invadir la superficie y vengarse de los dioses.



En otro tiempo, Balthus era el señor del fuego, modelaba con sus fuerzas el magma, fusionando la materia a grandes profundidades, recolocando las rocas ígneas. Su poder era inmenso pues Magnus le había enseñado el poder de la fuerza y como utilizarla.

Balthus le dio forma al Pangium que había creado Goh desde el interior, levantó montañas en un pensamiento, elevó la temperatura hasta el absurdo y movió las placas tectónicas. Semejante fuerza no pasó desapercibida para Blade que comenzó a susurrarle su plan de destrucción.

En aquel momento Balthus estaba muy lejos del Hyperneutro donde estaban el resto de Celestiales, sólo Blade pasaba largas temporadas con él. Fue entonces cuando se forjaron las viejas alianzas y se crearon los 7 primeros seres del abismo.

Ikare: También llamado “El Celestial de los ladrones”. Cuando Goh llamó a los Celestiales para que regresaran al Hyperneutro, Ikare se escondió de la mirada del creador y buscó refugio bajo tierra ayudado por Ahun. Pero Goh descubrió su escondite y lo encerró en el como castigo. Como guardianes de la cámara creó a los Ancestrales, guerreros legendarios que renacen eternamente para cuidar la puerta que está cerrado con un sello mágico.

El sello fue roto y el Celestial liberado, por ese motivo es el único Celestial que sigue recorriendo el Pangium, pero no de forma libre. Está condenado a recuperar fuerzas en su morada donde Ahun cuida su esencia.

“Malditos sean por siempre los que despertaron a los Ancestrales de su sueño. Ellos cuidan la morada del astuto, del conocedor de los Artificios, el de las mil burlas, amigo del bribón y del sinvergüenza. Amigo del tramposo, del artero, del truhán, el pillo y el pícaro.

Malditos sean por abrir la puerta del Celestial que engañó a los dioses. Aquel celestial que no se retiró con la llamada del creador. Ahora él anda suelto entre nosotros.”



3-RELIGION

El Libro de la Luz, es el guía del clérigo, monje o paladín de Goh.

3.1- MONJES

La Orden del Eterno Renacer, es una orden religiosa fundada por Brother en 1238. Debe su nombre al esfuerzo por parte de los monjes, clérigos y paladines que intentaban curar a los heridos en batalla, incluso a los que se daban por muertos. No sólo aportaron unos nuevos valores religioso-espirituales y culturales sino también de índole económico-político a través del dominio del espacio por medio del esfuerzo colonizador.

Siendo Brother abad del templo de Goh en Hyrkan, él y un grupo de monjes de su comunidad se propusieron retornar a la acción de la primitiva regla de los monjes de Magnus, quien en 631 fundara la Orden de los Guerreros de las dos espadas. Para ello erigió una nueva abadía en News Porth, donde los monjes dedicaron su vida al trabajo manual y protección del débil con igual empeño. La orden entró en una época de decadencia hasta que fue impulsada por los Paladines de Goh que entraron a formar parte como brazo armado.

Los monjes del Eterno Renacer no descuidaron nunca la realidad material, transformando su patrimonio en rentables unidades de producción y distribución: Roturaron tierras incultas, librándolas de maleza, drenaron zonas pantanosas y desarrollaron cultivos, criaron nutridas cabañas ovinas y comerciaron con los productos de su trabajo ayudados por los guerreros que se encontraban en Hyrkan formando lazos fuertes con ellos.

3.2- CLERIGOS

El clero generalmente se dedicaba a los diversos aspectos del ritual religioso, la enseñanza o la evangelización. La palabra de Goh fue difundida por el mundo conocido. A menudo se ocupaban de los grandes acontecimientos de la vida como los nacimientos, la circuncisión, la confirmación, el matrimonio, o la muerte.

El clero trabaja dentro y fuera de los lugares de culto, y se les puede encontrar realizando su labor en hospitales, escuelas, misiones, e incluso hasta en el ejército.

3.3- EL PALADIN

El paladín de Goh es un hombre santo imbuido gracias al poder del dios Goh con hechizos. Deben seguir un estricto código de conducta. Tiene muchas de las habilidades propias de un guerrero y sus hechizos les dan más posibilidades que al guerrero. Son la mezcla perfecta entre clérigo y guerrero. En nombre de su dios arrasan con no muertos, demonios y criaturas caóticas malvadas que buscan esparcir la semilla del mal por todo el mundo.

Adorar a Goh y ser paladín te transforma en paladín de la justicia. Un paladín de Goh debe ser valiente, campeón, adalid, atrevido, temerario, glorioso, insigne. El paladín vive para los ideales de la rectitud, justicia.

3.4- LA ORACION:

Es palabra de Goh, que se debe rezar en Laudes, en la hora prima, en tercias, sextas y nonas, para acabar en visperas y en Completas.



Es de obligado cumplimiento rezar en dos momentos. El simbolismo de la luz y las tinieblas - La oración de la mañana y de la tarde - Los Laudes como oración de la mañana - Las Vísperas como oración del final del día.

Los laudes matutinos están dirigidos y ordenados a santificar la mañana, como se ve claramente en muchos de sus elementos.

Las Vísperas se celebran a la tarde, cuando ya declina el día, «en acción de gracias por cuanto se nos ha otorgado en la jornada y por cuanto hemos logrado realizar con acierto»

3.5- DRUIDAS

Los Druidas enseñan el arte de la guerra y disponen de poderes mágicos tienen como principal misión proteger el bosque en nombre de Karrod, dios de la naturaleza. Los druidas se presentan a menudo como sacerdotes de la naturaleza, pero su papel se extiende sobre muchos aspectos más. Los druidas forman una clase social independiente, representando la clase intelectual de la sociedad. Aunque también desempeñan funciones religiosas no se limitan a ellas.



4- GEOGRAFÍA

4.1 YENGA

Por Argos Camacho

Yenga y Geldar son dos reinos siempre con diferencias políticas, pero unidos por lazos de sangre. El reino de Yenga es el reino mas saneado de los dos, su Rey Farakas gobernaba con sabiduría. El rey fue asesinado por un mercenario a sueldo, pero su mujer embarazada escapó lejos. Tuvo el hijo y le llamó Unitro Farakas. Este volvió y recuperó el poder a la edad de 12 años, pero su corta edad y poca experiencia hicieron un reinado corto que acabó con una invasión.

Hace años que rey Othon de Elnath rompió relaciones con Yenga y Geldar. Pero debido a la invasión oscura Yenga buscó ayuda y el reino de Othon se la dio. Ahora por la frontera, sólo una línea de 80 km de ancho, circulan con libertad las gentes de uno y otro país. Unitro volvió al trono, pero nuestro país envió diplomáticos y nobles que organizan y toman decisiones que el rey Unitro cumple. Tan fuerte es el poder de nuestro pueblo, que algunos le han puesto el apodo a Unitro de "El rey títere".

4.2 GELDAR

Por Argos Camacho

Geldar limita al Norte con el muro de hielo, una cadena infranqueable excepto por el valle de Tumul. La capital de Geldar es Nueva Rigel. Este reino es un centro de corrupción y maldad, la mayoría de ciudades habían sido tomadas por tropas orcas y centenares de hombres rata que intentaron hacer lo mismo con Yenga.

4.2.1- Nueva Rigel (Geldar)

El norte de Geldar es inexpugnable, y eso reconfortaba a su rey, pero el paso de Tumul que se encuentra al lado este del volcán de Tumul. Es un corredor de 20 metros en su parte mas ancha que cruza el muro de hielo. Es la única forma de pasar al otro lado. No es un lugar para un guerrero novato, muchas veces el invierno cierra el paso por la nieve y en primavera salen al exterior los ogros cazadores.

Llegaron por el paso de Tumul. Apareció en Geldar un guerrero sin compasión, diestro en las armas de combate cerrado, y muy peligroso, los guardias del Crepúsculo son su ejército, temidos en todo Geldar. Utilizaba también orcos como avanzadilla y su nombre era Bull Scarface, el tercer señor de la guerra de Von-Hendriks.

Tras la invasión de Rigel por parte de las tropas de Bull Scarface, la capital de Geldar se traslada a Nueva Rigel. La ciudad cae en manos del ejército Orco y en pocas semanas vuelve a ser reconquistada. Finalmente, tras un asedio de meses, cae definitivamente en manos de Bull.

La torre de Sormgar Yamuth fue construida por orden del Señor de la Guerra Bull Scarface en el centro de Nueva Rigel, antes era un almacén, pero utilizaron su estructura para hacerla en el menor tiempo posible. Bajo la estructura de metal aún existen compartimentos antiguos.

4.2.2- North Point (Geldar)

Es la única ciudad que no sufrió ataques durante la invasión de Geldar, allí conviven todas las razas y todo tipo de pensamiento y credo. Esa ciudad está llena de contrabandistas, ladrones, asesinos que buscan fortuna en cualquier bando y sobre todo



es un paso de mercancías entre los ejércitos. El poder de negociación de su gobernador ha conseguido que las dos partes ignoren o vean como oportunidad ese centro neutral.

Anteriormente, era una ciudad donde vivían muchos medianos, se dice que cualquier mediano que siga vivo en cualquier punto del Pangium, tiene a un familiar en North Point.

4.2.3- Puntamar (Geldar)

Era el puerto más rico de todo Geldar, allí se encontraba la flota pesquera más grande, pues en la zona norte del mar salvaje se encuentran peces que nadan formando densos cardúmenes o bancos de peces enormes. Pueblos como Halwere y Loosard se beneficiaron y crecieron junto a Puntamar.

Controlar el puerto de Puntamar fue vital en la conquista de Geldar, pero también en la reconquista por parte del rey Othon.

4.2.4- Comparativas del Muro de Hielo y otras zonas geográficas del continente

El Muro de Hielo es una barrera física que separa la zona mas poblada del continente de la zona ártica. Las montañas son prácticamente infranqueables excepto por un punto. El valle de Tumul.

El propio Von Hendricks ha utilizado este paso para sus conquistas, desembarcando al otro lado del Muro de Hielo y entrando por el valle hasta los territorios centrales de Geldar. Al mismo tiempo podía hacer fuerza desde Puntamar y atrapar a los ejércitos en una pinza mortal. Esa fue la táctica que utilizó para conquistar los territorios del norte.

La temperatura media en el muro de hielo es de -17° Celsius, y la más baja llegó a los -39,2 °C, en la cúspide de Volcán de Tumul. La menor temperatura en la superficie del continente fue de -82,3 °C en la zona polar.

El monte de Tumul es un volcán activo del Muro de Hielo situado al oeste de la cadena montañosa. Su elevación es de 3.824 m. La mayor altura del continente es el Macizo Ykari, con 6.892 m de altitud en la cordillera del Atlas.

4.3 SULTANATO

4.3.1- El desierto de Siba

Durante ocho años, el Califa Ahmad Khaib, luchó contra los ejércitos del Alquimista, un poderoso enemigo que utilizó el arte de la Alquimia para crear seres monstruosos y un ejercito de hombres modificados genéticamente para aguantar mucho mejor en el desierto y en la guerra. El Califa ganó la última batalla y el Alquimista se refugió bajo tierra. Pero las heridas eran profundas y el veneno corría por sus venas. El señor del Desierto murió.

Con la muerte del Califa Ahmad Khaib, y sin un nuevo sucesor, las ciudades del Califato quedaron independientes dando paso a las ciudades estado.

Las ciudades estado del sur, están construidas alrededor de grandes Oasis. Cada una está gobernada por un Sultán «el que ejerce el poder», Es un jefe militar y religioso apoyado por 3 o mas consejeros.

Un consejo de ancianos que representa a la comunidad del Sultanato elige al sucesor cuando este muere evitando el problema de sucesión que dividió al pueblo de Ahmad Khaib.



Tres años de paz, fueron suficientes para que el Alquimista recuperase las fuerzas. Se han visto a sus hombres atacar caravanas. Salen de la nada, acompañados por escorpiones o bestias salidas de las peores pesadillas. Mientras la tranquilidad reinaba en Harad, el sultán Tahaman se casó con una mujer del norte llamada Tracia y su pueblo lo vio con buenos ojos, pues se establecieron relaciones comerciales muy importantes y el Sultanato se hizo tan grande que la población sobrepasó las murallas.

Pasaron los años, se sucedían los ataques cada vez eran más frecuentes. Los Sultanes de los dos oasis más importantes se reunieron, por Al-Kahn el Sultán Mafid Ibn Medjadi, y por Harad el Sultán Tahaman.

Decidieron crear un ejército conjunto para luchar contra el Alquimista. Los guerreros entrenarían en sus respectivas ciudades pero en momentos de guerra se unirían para atacar al enemigo común. Los oasis más pequeños se unieron a la iniciativa, llegaron de Anodín, de Derhain y del lejano Deth. También llegaron guerreros del monte Ykari y de nómadas que se añadirían al basýbozuk.

Reunieron a 10 Ortai Yenisseri, un grupo de basýbozuk (soldados irregulares del desierto), 2 Akýnzy (caballería ligera), cada una dirigida por un Aga. El Aga, que era ayudado por un Ifrei o lugarteniente. En las Ortai Yenisseri, los hombres se agrupaban por parejas formando grupos de 800 infantes. Por cada 100 infantes había un oficial, Sezenit.

Los guerreros en los Akýnzy formaban parejas con sus monturas en grupos de 400 jinetes.

A título excepcional, la primera Ortai Yenisseri, formada por los hombres más aguerridos del ejército, se componía de sólo 100 hombres. Los Yenisseri del primer Ortai eran llamados Yerliyya. Su Ađa, era un enorme hombre, algunos decían que semiogro. El gran Shurei. En el ejército las posiciones jerárquicas son conquistadas en base al mérito. El gran Shurei demostró ser el mejor con las armas, su Ifrei era un inteligente estratega. Juntos formaban un equipo poderoso.

Toda la organización se derrumbó como un castillo de naipes. El Alquimista pervirtió a Sarka la hermana de Tracia que la suplantó gracias a la alquimia, pero no podía matarla, necesitaba de su sangre diariamente para mezclarla con la poción que la hacía aparecer como la mujer del Sultán. La encerró en el agujero más profundo de las mazmorras. Cuando se preparaban los ejércitos para el ataque, Sarka transformada en Tracia, mató al Sultán Tahaman y escondió su cuerpo para que el consejo no escogiera a un nuevo Sultán. Después volvió a las tropas contra Al-Kahn y creó el desconcierto.

Todo se aclaró en el último momento y las tropas pudieron organizarse, pero durante tres días 400 jinetes del grupo de Akýnzy, un Ortai Yenisseri (800 soldados) y los Yerliyya (100 soldados) aguantaron contra las hordas del Alquimista.

La batalla contra el Alquimista continúa.

4.3.2- Más allá de la torre sur

En el sur encontramos el desierto y los oasis fortificados. Yelud es la más grande de las ciudades, es tres veces más grande que News Porth. Tras la cordillera del Atlas también hay otros oasis más pequeños como Harad y Al-Khan en el desierto de Siba.

La paz es siempre relativa, la torre del sur está activa, pero desde hace mucho tiempo no ocurre nada.

Yelud es una gran ciudad comercial, 3 marqueses la dirigen desde que el Templo de la araña en honor a Blade fue destruido. Aunque hay cierta estabilidad entre los 3 marqueses son palpables las intrigas políticas y comerciales de esta ciudad.

Al este de Yelud se encuentra el desierto de Zamboula, al oeste el pueblo de Tundras, al sur la cordillera del Atlas y el único paso que la cruza en cientos de Km. Al norte el pueblo de Hikira.



4.4 REINO DE ELNATH

4.4.1-El valle de Pengot

Por Argos Camacho.

El Valle de Pengot es una zona de leñadores que se encuentra al sur del castillo donde los barones controlan sus tierras. Es un valle claro y despejado con unas 10 chozas repartidas aquí y allá.

Los baronets tienen competencias sobre su castillo, el valle, el Bosque Viejo, Hyrkan y la mitad del Bosque Sanctus. Los baronets son los encargados de eliminar la amenaza del castillo de Anarch.

El castillo de Pengot era un viejo castillo en ruinas, una olvidada joya de tiempos olvidados. Cuando el rey otorgó los títulos de Baronets, entregó el castillo que fue limpiado de alimañas y reconstruido. Son muchas las historias que se cuentan sobre sotanos y entradas secretas que conducen a lugares increíbles, pero nadie ha podido verlas y si las ha visto no ha salido con vida para contarlas.

4.4.2-Historia de News Porth

Por Argos Camacho.

Cuando llegaron los primeros conquistadores, dedicaron la ciudad a Goh, El dios creador y a Ariana diosa de la salud. Bajo su dominio el puerto de mar se expandió y llegó a ser uno de los puertos importantes de la costa. En un año pasó de 780 habitantes a 1.836, se construyó un templo de Goh gracias a las aportaciones de la hermandad del Eterno renacer y ahora ya es una de las ciudades costeras con mejor reputación. La ciudad siguió creciendo, se construyó una torre de la hechicería y un circo de juegos.

La ciudad ha conseguido conservar su tradicional estructura urbana a través de los siglos. Su suave clima produce la sensación durante todo el año de vivir en temporada primaveral. Es un placer saborear la deliciosa oferta gastronómica de sus pequeñas bodegas y bares acogedores. La posada de la Vibora es una de las más importantes dentro de la ciudad.

News Porth, abastece de pescado la zona sur, empezando por Sequaloris y Glantri. También pueblos pequeños como Hyrkan y posadas del camino.

En la zona Oeste se encuentra una Biblioteca donde se guardan los escritos sobre los orígenes históricos de Elnath. Entre la arquitectura religiosa destaca la Iglesia del Eterno Renacer. Ese edificio con su interesante arquitectura alberga retablos de la época de la conquista y de las grandes dinastías que son representativos para su estilo. La fachada del Ayuntamiento también es testimonio de la historia de News Porth: Muestra dos lápidas del antiguo templo de la Diosa Ariana en su frontal.





4.5- Tesis sobre el espacio conocido.

Por Kuentini Lyonard

Al principio Goh vivía junto a los dioses y los Celestiales en el Hyperneutro. El mundo fue creado por Goh, y lo dividió en cuatro partes. La Superficie, el Submundo, el Inframundo y el Abismo.

LA SUPERFICIE

La superficie es un continente, el Pangium que ocupa el 34% del planeta, en el, podemos encontrar como razas dominantes a los Hombres, Elfos y Enanos.

El Pangium esta dividido en muchos reinos, El norte gobernado por Von Hendriks, el centro por el Rey Othon hijo de Nickto, pequeños reinos como Yenga y Geldar al noroeste, al sur Yelud y las ciudades independientes. También encontramos una gran Isla al este del continente. La Isla de Seigi, que está gobernada por el emperador Kurogane

EL SUBMUNDO

El submundo se encuentra justo debajo de la superficie, se puede acceder a el mediante cuevas, Los seres que viven en esta zona tienen acceso al exterior y aunque muchas razas prefieren la oscuridad salen a cazar amparados por la noche.

EN INFRAMUNDO

En el inframundo habitan seres que raramente salen a la superficie, acostumbrados a la oscuridad impenetrable viven y mueren en las profundidades. Los Drow y los enanos grises son los máximos representantes de esta zona.

EL ABISMO

El abismo es el hogar de los demonios, sólo se puede acceder a el desde portales mágicos. Allí habitan las 7 huestes de Balthus. Las 7 Huestes, se preparan para invadir por fin la superficie.

Vansagón es el comandante de la primera hueste infernal y el encargado de abrir paso a sus hermanos.

4.5.1-SOBRE BLADESLASH

Bladeslash vivía en el Inframundo, en la caverna ciudad de Iprel Nireute, era el tercer hijo de la matrona Sibelliah. Las dos primeras eran mujeres (Sheelildil y Lurstra) y Sacerdotisas de Blade, después llegó Bladeslash y por último Mal-umthar. Iprel Nireute era la principal comunidad Drow del Inframundo, algunas casas vivían alejadas de esta, pero la mayoría se encontraban agrupadas y protegidas por las murallas de esta ciudad. En momentos de mayor esplendor la ciudad contaba con 43 casas activas, las casas exteriores nunca llegaron a ser mas de una docena. Normalmente eran casas exiliadas, expulsadas por el consejo de las 4. El consejo estaba formado por las casas Dhaurril, Uthinill, Sh'aun y Yerraelil. Cada casa representada por una Matrona Sibelliah, Elvrena, Quenice y Mhaerith.

Cuando Von Hendricks llegó al Inframundo exigió que se unieran parte de los ejércitos de todas las casas Drow más importantes. La Matrona Sibelliah le dio a dos de sus hijos. En un principio, Mal-Umthar sería la líder de todos los Drow en la superficie, pero cuando llegaron a Fuerte Doom, Von Hendriks explicó sus planes de conquista y eligió como comandante a Bladeslash. Le dio ese nombre y así es como le conocemos. A su hermana la llamó Mal-umthar Bladeslash, la que sirve a Bladeslash. Ese cambio fue un insulto, así que Mal-umthar confió en Irdel Yise para hacer un plan y recuperar su liderazgo a largo plazo, pues sabía que Von Hendricks no tenía piedad y no dudaría en matarla si se descubría su traición.



5- POLITICA

5.1- LA NOBLEZA Y SUS TITULOS

Por Argos Camacho.

Títulos Ordenados de mayor a menor

Rey
Príncipe
Conde
Barón
Baronet
Caballero

Ahora bien, propiamente sólo eran nobles el conde y el barón, pues sólo estos tienen un asiento en la Cámara de Guerra y estos eran títulos hereditarios. El rango de baronet y el de caballero aunque pueden considerarse títulos nobiliarios, no se considera como parte de la nobleza, ellos sí tienen que conseguir ser electos para ocupar un puesto en la Cámara de Guerra.

Ahora bien, el rango de baronet es hereditario, mientras que el de caballero sólo se otorga a título personal.

Con esta división, casi se puede determinar que entonces del rango de barón hacia arriba se les podía llamar Lord + título, y de baronet y caballero Sir + nombre de pila + apellido, y sus esposas eran llamadas Lady + apellido.

Así mismo, un noble podía ascender en rango si el rey lo consideraba merecedor de ello, y le otorgaba por lo general el título siguiente.

Ni los baronets ni los caballeros pertenecían propiamente a la nobleza, sino que eran los de principal rango dentro de la seccionada clase media de la sociedad, eran los llamados gentileshombres, y después seguían las familias de abolengo aunque sin título.

De mi texto se desprende que los baronets de Pengot no pertenecen a la nobleza por derecho de sangre, son guerreros que consiguieron hazañas insuperables y por eso fueron recompensados con tierras y poder.

5.1.1- La Cámara de Guerra.

En esta cámara se deciden asuntos de guerra, la preside el rey que es el único que puede convocar asamblea.

La cámara de guerra tiene una mesa principal en forma de semicírculo donde se sientan los barones y el rey, le sigue otra donde se sientan los condes y una última donde se sientan los electos, un grupo de baronets y caballeros elegidos entre las otras dos mesas.

Los votos tienen diferente valor a la hora de encontrar electos.

Rey: 5 votos
Barón: 3 votos
Condes: 1 voto

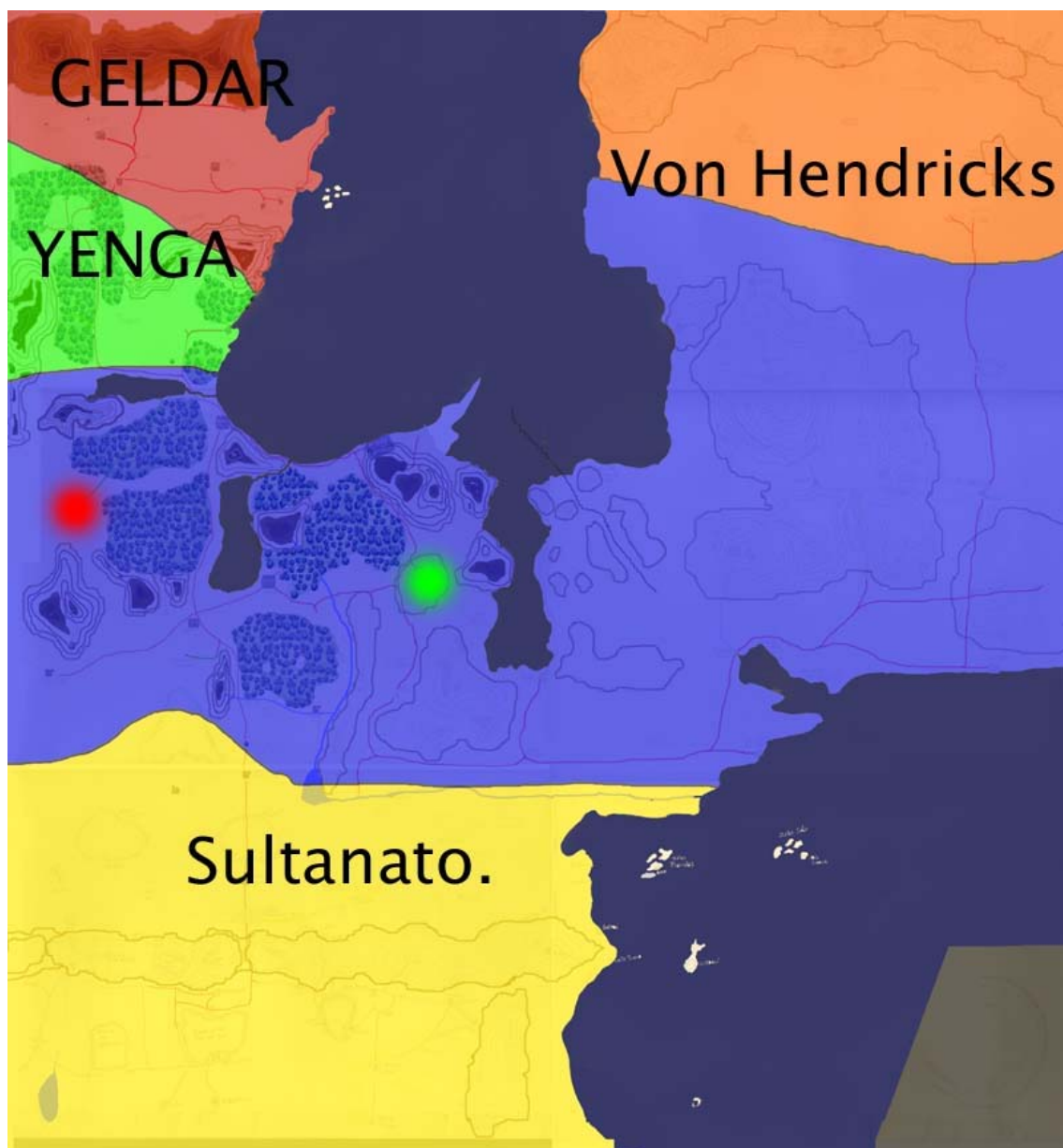
Expulsión

Un electo puede ser expulsado de la cámara si 25 votos deciden hacer una moción de censura para forzar su sustitución o si el rey así lo considera.



5.2-Situación Política

Podemos ver a Hyrkan (punto rojo) y la capital del reino Elnath (punto verde).



5.3- Von-Hendricks

Poco se conoce sobre la naturaleza de Von-Hendricks, algunos opinan que es material, pero otros que ya sólo es un espíritu. Nadie sabe cuando nació en realidad, pero es posible que tenga más de 1.000 años. Lo que aquí se escribe fue recopilado de las leyendas que contaban los moradores del desierto de Tyr y las montañas de los dragones del norte.

El barón Von-Hendricks vendió su alma a Blade, era uno de los barones más poderosos al norte del desierto de Tyr. Consiguió reunir un ejército de orcos y trasgos, se lanzó a la conquista de su propio reino, levantó el Fuerte Doom y ese fue el centro de sus invasiones.



Llamó a las sombras más poderosas y éstas tomaron el cuerpo de grandes guerreros, los señores de la guerra. Algunos de estos se dejan aconsejar por ellas y otros tienen su alma corrupta por alguna de ellas.

Los Señores de la guerra comenzaron a invadir el Pangium. El barón Envió a 5 como un primer aviso. Uno invadió Aguila Negra, otro fue enviado al muro de hielo y Geldar, el tercero a expulsar a los Enanos, el cuarto a parlamentar buscando alianzas tras las montañas del Atlas, el quinto a luchar desde Anarch. Se dice que hay otros escondidos en el castillo principal del barón, pero nadie los ha visto jamás.

Pocos han entrado y han conseguido salir de Fuerte Doom, y aquellos héroes que lo han conseguido, nos han explicado algunos de sus horribles horrores. Dicen que detrás de sus murallas hay una torre negra, llamada la torre del olvido, en ellas el barón y su ayudante más fiel realizan experimentos de muerte. Una de sus salas contiene la piedra de transformación que de forma grotesca cambia el aspecto y la mente para agrandar sus ejércitos con furiosos Berserkers.



6- EL REINO DE OTHON (ELNATH)

El reino de Othon es de los más grandes en mundo conocido, hasta que Von-Hendricks conquisto el castillo de Aguila Negra. Hemos luchado contra sus hordas desde casi 430 años. Sus orcos y ogros asolaban estas tierras pero el Barón Reynald en el este cerró la frontera con sus ejércitos. Este ejército es el más fuerte del reino. Las baronías suministran nuevos soldados cuando se hacen ataques importantes, son las cruzadas contra la oscuridad.

ELNATH (reino)

La formación del reino de Elnath es la unión de todas las baronías antaño dispersas. Debemos estudiar el trasfondo de cada baronía para saber lo que motivó su anexión al reino principal.

En el año 600 el reino estaba formado por las tierras de NOHLAIS y las tierras de JARIST, las tierras de Pengot se extendían al oeste y se repartían entre las dos baronías existentes. Matrimonios y descendencia hicieron dividir esa parte del reino que no mucho más tarde se uniría otra vez. Para el 957 y el inicio la primera cruzada, el reino ya era muy parecido al actual. GATHLIS, MURIK y THRESHOLD unidos a NOHLAIS y JARIST.

GATHLIS se unió mediante matrimonio, en aquel momento el ejército de Elnath era uno de los mejores y más disciplinados. La anexión tuvo lugar en el año 678.

MURIK y THRESHOLD se anexionaron por el peligro de una invasión inminente. En el caso de THRESHOLD fue tarea fácil, era un reino que había gozado de excelentes relaciones con las tierras de JARIST. Forjando lazos por matrimonio y comerciales que se pierden en el tiempo. Muchos descendientes de familias de Jarist buscaron fortuna en aquella zona. La familia del señor feudal quedó mal herida perdiendo a casi todos sus miembros y se anexionó de forma inmediata en el año 760.

Los enanos de MURIK se lo pensaron dos veces, incluso una vez decidieron anexionarse la mayoría de los clanes siguieron en solitario al rey Nauuk de Faringoil. La primera anexión de los enanos ocurrió en el 878 pero la anexión total ocurrió con la firma del rey enano Gogalin en el 955. En el 969 El rey enano Nauuk de Faringoil que seguía sin anexionarse muere en batalla contra Von Hendricks

6.1- LAS 5 BARONIAS Y PENGOT

Hay 5 baronías, pero la capital es independiente a ellas y las gobierna a todas. Aunque tienen poder independiente todas obedecen al rey.

6.1.1- PENGOT

La baronía de Pengot, la que fue formada por los 4 baronets: Norweid, Battesimo, Chun-li, Cleveri. Ellos conocen al enemigo de cerca, lucharon contra Von-Hendricks y escaparon con vida, aunque hay cicatrices que no se curan nunca. Esta baronía en un pasado estaba bajo el poder de la casa Jansen.

EL CASTILLO DE PENGOT:

Según cuenta la leyenda un grupo de 5 valientes entraron en Fuerte Doom, lucharon contra Von-Hendricks y consiguieron salir vivos. Se dice que lucharon en el desierto de Tyr y como premio por sus campañas en el norte 4 de ellos fueron recompensados y nombrados Baronets de la zona Oeste. Algunos dicen que fueron colocados en aquella



zona peligrosa para evitar su presencia en palacio, pues sus maneras poco tenían que ver con la nobleza de Elnath.

Cuando llegaron los baronets al castillo aquella zona estaba rodeada por los fuegos fatuos que tenían asustados a los leñadores del valle. Aquellas criaturas fueron ignoradas por los barones que se abrieron paso hasta la puerta del castillo, sus derruidas torres estaban cubiertas de hiedra, el viento aullaba en el interior y la luna iluminaba las vidrieras rotas.

El rey Othon decidió entregar el castillo como premio a los baronets, pero sólo si terminaban con la maldición que aterrorizaba el valle de Pengot. La historia de esta zona encerraba misterios de sangre que debían resolverse.

LA HISTORIA DEL CASTILLO

El castillo fue construido en el 835 por Edmun Pengot, pero no tomó forma de castillo hasta que su hijo Aurenzo Pengot construyó los muros que le dan forma en el 958. No se conoce gran cosa de el resto de dueños, pero la familia Pengot siempre dominó el valle hasta que en el 1126 el castillo de Pengot es abandonado pues el señor va a las cruzadas. Se cuenta que tuvo una hija llamada Priscila, ambiciosa y muy inteligente pero desapareció de forma misteriosa. Con la muerte de su padre en las cruzadas ella “heredó” en secreto el castillo y lo utilizó para formar un culto sanguinario y maligno. Del valle desaparecían niños y de los sótanos de aquel castillo aparentemente abandonado surgió el mal.

Pasaron casi 100 años, Priscila murió en el sótano junto a sus sirvientes y su culto se destruyó. Pero dejó a su hija llamada Sandrah llena de poder y maldad que se enfrentó a los baronets en una batalla por obtener el castillo de Pengot.

6.1.2- JARIST (ANDRADE) LA BARONIA DE LEUTER

La baronía de Leuter el semi-elfo, lleno de intrigas y muy astuto. Vive en un castillo pequeño, prefiere el bosque donde se esconden la mayoría de sus soldados. Un lugar no recomendable para los forasteros. Pasa largas temporadas En su palacio de Glantri.

Glantri es el centro administrativo de Jarist, rodeada por una muralla de 4 metros y medio y 140 soldados humanos (80%), elfos (18%) semielfos (2%). En su centro se encuentra el palacio de Leuter de Andrade. Esta ciudad ha recuperado viejas tradiciones desde el descubrimiento de un templo dedicado a la inmortal Ariana, que fue dirigido por la orden clerical de la Fuente de oro. El templo fue destruido y después fue reconstruido por los habitantes de Glantri. Ahora el templo que se encuentra en el bosque de Ariana.

El bosque de Ariana se llama así en la parte oeste que linda con Glantri, en la parte este conserva su antiguo nombre (Obiesha). El río que lo cruza es el Sum, que desemboca en el río Ykslarin muy al sur. Sólo una parte de este bosque pertenece a la baronía del barón Leuter. El resto es de la baronía de Jansen.

6.1.3- GATHLIS LA BARONIA DE JOSTIN.

La Baronía de Jostin el alto elfo. Vive en la ciudad más hermosa de todo el reino, entre riquezas y en paz. Está situada en una zona alejada de los dos grandes focos de peligro. La llaman ciudad blanca.

La ciudad Blanca tiene un puerto en la Bahía de Wonnite. Casi toda la baronía de Gathlis se centra en esa zona. El pueblo más carismático del Oeste es Zocnak que limita



con Elnath y la baronía de Jarist. En la parte este de la Bahía se encuentra el pico del Puño del Ogro que separa la baronía de Jostin de la de Murik.

El camino más importante de la baronía es el que une la Ciudad Blanca con Port Naliám. Eso hace que la baronía de Jostin tenga acceso a los dos Mares, tanto el Mar Salvaje como el Mar de la Desbandada.

El río Ykslarin es el que hace de frontera natural por el sur, dejando el pantano de las Ánimas al otro lado.

6.1.4- THRESHOLD LA BARONIA DE REYNALD

La Baronía de Reynald, el hombre que gobierna el ejército más duro de este reino. Es la primera línea de defensa contra los ataques en el este. Pero parece que Von-Hendriks ha encontrado otra manera de entrar desde el este.

6.1.5- MURIK LA BARONIA DE NOGROD

La Baronía de Nogrod, el enano de las montañas, sus minas son tan grandes que tardarías una vida en recorrerlas todas. Se encuentran junto a la baronía de Reynald pero atravesarlas es casi imposible.

Parte del reino subterráneo es una cueva primaria que mediante un tubo de lava, unió la principal con todo un sistema cavernario cuando se formó el Pangium. Los enanos expandieron la zona transformando los 9 kilómetros de cueva natural en unos 15 que hay en la actualidad. Todo el entramado de cuevas se comunica con otro más antiguo que los enanos cerraron por razones desconocidas.

LOS ENANOS

Goh creó la raza de los enanos, destinados a morar en las profundidades de la tierra durante toda la eternidad. Los Enanos se extendían desde las montañas de Murik hasta las brumosas tierras de Faringoil más allá de los montes de los dragones o los Girithgor. También estaban los enanos, habitantes de las minas del monte Thrar, que al tiempo que extractores de metales de ricos yacimientos, eran excepcionales herreros y excelentes metalurgistas. Un detallado estudio de los enanos vinculados con las minas del norte, bien puede ilustrar la frondosa genealogía del rey Nauuk.

Con la llegada de la oscuridad al norte, los enanos se retiraron hacia las cuevas de las montañas Murik que era la última fortaleza enana, cuatro montañas impenetrables y llenas de cavernas y corredores interminables que comunican unas con otras.

Las montañas de Murik, están formadas por las colinas rotas al este divididas por el paso de Givar, el monte Targhazan con el pico más alto llamado Crelezara y el monte Dagrín.

El rey enano Nauuk de Faringoil murió en la batalla antes de cruzar el desierto de Tyr, pero gracias al heroísmo salvó a su pueblo de la completa desaparición.

En las sagas de los enanos del norte, Noun es el nombre del enano que hizo el martillo Ephæstus como agradecimiento a su hospitalidad para el rey enano Gogalin que los acogió en su morada. Desde su llegada a las montañas, Noun construyó armas para los humanos y para los enanos. Pues aunque los enanos son muy reservados, no eran momentos para el orgullo, pues los orcos y los caballeros negros habían diezmado los ejércitos enanos. En 30 años habían desaparecido el 38% de la población enana y habían perdido 2/3 de territorio.

El abuelo Gogalin, su hijo Arlin Grinor y ahora el hijo de este, el rey Nogrod, defendieron sus fronteras con ayuda de los humanos hasta que la oscuridad se retiró esperando tiempos mejores con la llegada de Von Hendriks.



Ya en tiempos de Gogalin se formaron alianzas con los humanos, el rey del exterior les concedió títulos por una anexión total. Así se hizo, o así parece para todos los barones, pero el rey/barón enano oculta con reservas el 90% de los túneles, enseñado sólo una pequeña parte a los aliados. Ningún hombre o elfo han pasado jamás bajo las puertas de Gogalin, llamadas así en honor al abuelo de Nogrod. Las puertas parecen formar parte de la caverna mas profunda, sólo los enanos conocen su ubicación y la forma de abrirlas.

6.1.6- NOHLAIS LA BARONIA DE JANSEN

La baronía de Jansen, su castillo está muy cerca del castillo del rey, el tiene mucho poder en la corte. Casi toda la ciudad amurallada mira al mar salvaje, el castillo del barón se encuentra por encima de ella desde donde puede vigilar todos sus movimientos. Es la baronía más antigua del reino.

Durante las guerras de los celestiales se construyeron fantásticos castillos. Estos castillos se erigían normalmente en los riscos más inexpugnables, de esta época quedan en pie los castillos de Elnath y del barón Jansen.

El castillo del barón Jansen se considera una obra maestra de la arquitectura militar. El castillo fue construido sobre un risco escarpado desde donde el barón controla toda la ciudad.

El barón Jansen es el mayor defensor de la fe en el reino, en su ciudad se fundó la inquisición y una parte importante se desplazó a Elnath para presionar al Rey.

ELNATH (Capital)

En la actualidad Elnath es uno de los centros comerciales y culturales más importantes del reino. Es uno de los principales centros políticos y la residencia del Rey Othon. La mayor parte de la población de Elnath es devota de Goh. Decenas de templos alzados en honor a Goh pueblan la capital, aunque muchos de los habitantes de Elnath van a estos templos sólo en ceremonias muy especiales como bodas y funerales, y prefieren practicar sus actos religiosos en las pequeñas capillas que hay distribuidas por toda la ciudad.

Elnath alberga numerosas bibliotecas, algunas de las cuales están entre las más notorias del reino. La biblioteca más importante es la Biblioteca Nacional de Pragmus, localizada en el barrio alto. Entre sus 850.000 libros y casi 100.000 volúmenes mágicos podemos encontrar obras consideradas únicas que permanecen ocultas a los ojos del lector casual.

Historicamente, Elnath ha sido el punto de unión del resto de baronías y la que da nombre al reino.



7- DRAMATIS PERSONAE

GUIA FACIL DE PERSONAJES

Sibelliah Dhaurril: Matrona y miembro del consejo de las 4 casas de Iprel Nireute
Elyvrena Uthinill: Matrona y miembro del consejo de las 4 casas de Iprel Nireute
Quenice Sh'aun: Matrona y miembro del consejo de las 4 casas de Iprel Nireute
Mhaerrith Yerraelil: Matrona y miembro del consejo de las 4 casas de Iprel Nireute
Bladeslash: Tercer hijo de Sibelliah Dhaurril. Es sin duda el señor de la guerra mas sanguinario. Salió de las profundidades para conquistar el castillo de Anarch, y lo consiguió. Ahora es una mancha oscura en el mapa. Hace mucho que no se mueve, pero con seguridad atacará para quedarse con todas estas tierras. Le pusieron su nombre en honor al dios oscuro.
Mal-umthar Bladeslash: Cuarta hija de Sibelliah Dhaurril, Hermana del señor de la guerra Bladeslash.
Sheelildil Dhaurril: Primogénita, hija de Sibelliah Dhaurril
Lurstra Dhaurril: Segunda hija de Sibelliah Dhaurril
Irdel Yise: Sacerdotisa de Bladeslash, consejera y contacto con la superficie.
Khan-Shador: Mercenario a las ordenes de Bladeslash, actúa en solitario. Es un minotauro que lidera una horda de Orcos, Ogros y trasgos.
Krungon- El: Momia, fue un poderoso hechicero que venció a la muerte gracias a una poderosa joya.
Uthia: La bruja que se ha instalado en el pantano cerca del camino a Sequaoris.
Peawy: Hombre-lobo, ha entrado en contacto con los bajos fondos de News Porth.
Tiphus: El rey de la alcantarilla en News Porth.
Minosg: Llegó al puerto de News Porth y busca luchadores que puedan retarlo a duelo.
Vansagon: Gran Demonio del abismo, comandante de la primera hueste de Balthus.
Los Señores de Pengot: Norweid, Battesimo, Chun-li, Cleveri. Son la máxima autoridad en Hyrkan. Tienen un pequeño ejército que quedó dividido por una campaña que están haciendo los barones en el norte contra las hordas orcas.
Leuter: Semielfo. Barón de Jarist
Jostin: Elfo. Barón de Gathlis
Reynald: Humano. Barón de Threshold
Nogrod: Enano. Barón de Murió, Rey enano. Hijo de **Arlin Grinor**.
Jansen: Humano. Barón de Nohlais
Gogalin: Rey enano padre de Arlin Grinor.
Arlin Grinor: Rey enano padre de Nogrod.

DIOSES

Goh: El dios creador. Soberano de los dioses.
Val-Hauter: El dios de los muertos. Los estudiosos de la Necromancia adoptan a este dios.
Pragmus: El dios del conocimiento.
Magnus: Dios de la guerra, algunos luchadores le rezan antes de entrar en batalla.
Karrod: El dios de la naturaleza.
Blade: Dios oscuro.

CELESTIALES

Zera: Celestial de los juegos de manos, de los acertijos.
Ariana: Celestial de la salud
Ahn: Celestial protectora del hogar, de la familia.
Betelguese: Celestial creadora de las estrellas, (podría ser de los sueños)
Iota: Celestial de los trabajos manuales.
Grantes: Celestial del mar, de los pescadores.
Wonnite: Celestial de la música, del arte.
Balthus: Celestial de los infiernos, Blade lo apartó de Goh y este lo encadenó con unas cadenas de Adamantium en el Abismo.
Ikare: También llamado "El Celestial de los ladrones".



8-HISTORIA DE AO

0 Marcha de los Celestiales, la llegada de los semidioses
111 Guerras de Blade
333 Muerte del último semidios.
631 Fundación de la Orden de las Dos Espadas de Magnus
643 En el valle de Pengot sólo hay dos familias que viven aisladas la mayor parte del tiempo.
678 Anexión de GATHLIS al reino de Elnath
759 Guerras del abismo, llegada de los demonios de Vansagon.
760 Anexión de THRESHOLD al reino de Elnath
795 Bladeslash nace en el Inframundo, en la caverna ciudad de Iprel Nireute. Tercer hijo de la matrona Sibelliah
830 Von Hendriks entra en el desierto de Tyr.
835 Construcción de la zona interior del castillo de Pengot.
878 Anexión de los clanes de MURIK al reino de Elnath
955 Rey enano Gogalin firma la anexión de las 4 montañas al reino de Elnath
956 Invasión de Aguilanegra.
957 El Rey busca soldados para la primera cruzada.
958 El hijo del señor del castillo de Pengot comienza a construir los muros exteriores
967 Los enanos se retiran hacia las cuevas de Murik
969 El rey enano Nauuk de Faringoil muere en batalla contra Von Hendricks
970 Noun forja el martillo Ephaestus para el rey enano Gogalin de Murik.
975 Muerte de Gogalin, sube al poder Arlin Grinor rey entre los enanos.
1122 Von Hendricks llega al Inframundo buscando aliados.
1123 Muerte de Arlin Grinor, sube al poder Nogrod rey entre los enanos
1124 Batalla de Nogrod.
1125 El Rey busca soldados para la segunda cruzada.
1126 El castillo de Pengot es abandonado, el señor va a las cruzadas.
1182 Nacimiento del Rey Othon
1192 El Califa Ahmad Khaib muere en batalla contra el Alquimista.
1195 Retorno del Alquimista
1199 Llegan nuevos colonos a Hyrkan y se le da nombre, se forman grupos cerca del puesto fronterizo.
1232 Hyrkan no pasa de 30 habitantes
1233 El sultán Tahaman se casa con Tracia
1236 Los Baronets son recompensados por sus hazañas, llegan a Pengot y restauran el castillo.
1237 Una partida de Elfos se establece en el bosque viejo en una antigua arboleda.

AO ENTRA EN MODO MULTIJUGADOR

1238 Se crea La Orden del Eterno Renacer en Hyrkan.
1239 Se abren rutas comerciales importantes entre la baronía y News Porth
1240 Se crea la Arboleda del Dragón de piedra.
1241 Arya comienza a fortificar Hyrkan
1242 Arya finaliza las negociaciones para crear el muro sur de Hyrkan
1243 El Sultán Mafid Ibn Medjadi y el Sultán Tahaman se reúnen.
1245 El Rey Othon busca soldados para la tercera cruzada. En Hyrkan se reclutan soldados para la tercera cruzada
1246 Retorno de 199 héroes que lucharon en Fuerte Doom, infectados por una enfermedad desconocida expanden la epidemia por la baronía.
1247 Se encuentra la cura. La epidemia se rechaza.
1248 Caída del Clan rompecráneos
1250 Llegada de Hombres lobo al bosque viejo
1256 Marcha de los Baronets hacia Puntamar.
1257 Los Baronets toman Puntamar. Liberación de Ikare, el Celestial de los Ladrones.
1258 Se descubre el Santuario de Turbut

