



MANUAL PARA EL JUGADOR DE APOSTOL OSCURO. Ver 1.6

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- COMPARATIVAS DEL MURO DE HIELO Y OTRAS ZONAS GEOGRAFICAS DEL CONTINENTE
- 4.2- EL VALLE DE PENGOT (Por Argos Camacho.)
- 4.3- HISTORIA DE NEWS PORTH.(Por Argos Camacho)
- 4.4- EL DESIERTO DE SIBA
 - 4.5.1-Más allá de la torre sur
- 4.5- YENGA Y GELDAR (Por Argos Camacho)
- 4.6- Nueva Rigel
- 4.7- Tesis sobre el espacio conocido.(Por Kuentini Lyonard)
 - 4.7.1- Sobre Bladeslash

5- POLITICA

- 5.1- LA NOBLEZA Y SUS TITULOS (Por Argos Camacho)
- 5.2- Situación Política

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)

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 atraieron 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 creo el Hyperneutro. El símbolo de Goh es el círculo.

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.

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 Pragma.

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

Zera: Celestial de los juegos de manos, de los acertijos.

Ariana: Celestial de la salud (Ordenes importantes: La orden clerical de la fuente de oro)

Ahn: Celestial protectora del hogar, de la familia. Su símbolo son dos círculos unidos.

Betelguese: Celestial creadora de las estrellas, (podría ser de los sueños). Su símbolo es una estrella

Iota: Celestial de los trabajos manuales.

Grantes: Celestial del mar, de los pescadores. Su símbolo es un tridente.

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.

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- COMPARATIVAS DEL MURO DE HIELO Y OTRAS ZONAS GEOGRAFICAS 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.

4.2-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 contarlos.

4.3-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 paso 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.

4.4- 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 ejército 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 mas 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

Anodin, 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 Aða, 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 mas 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 creo 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.

4.4.1- 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.

4.5- YENGA Y GELDAR

Por Argos Camacho

Son dos reinos siempre con diferencias políticas, pero unidos por lazos de sangre.

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. Intentaron hacer lo mismo con Yenga.

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 nuestro reino rompió relaciones con Yenga y Geldar. Pero debido a la invasión oscura Yenga buscó ayuda y nuestro reino se la dio. Ahora por la frontera , sólo una linea 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".

4.6- Nueva Rigel

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 Scareface, 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 Scareface 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.



4.7- 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 contiente. 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.

4.7.1-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 Mhaerrith.

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.

Titulos Ordenados de mayor a menor

Rey
Principe
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 si 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.

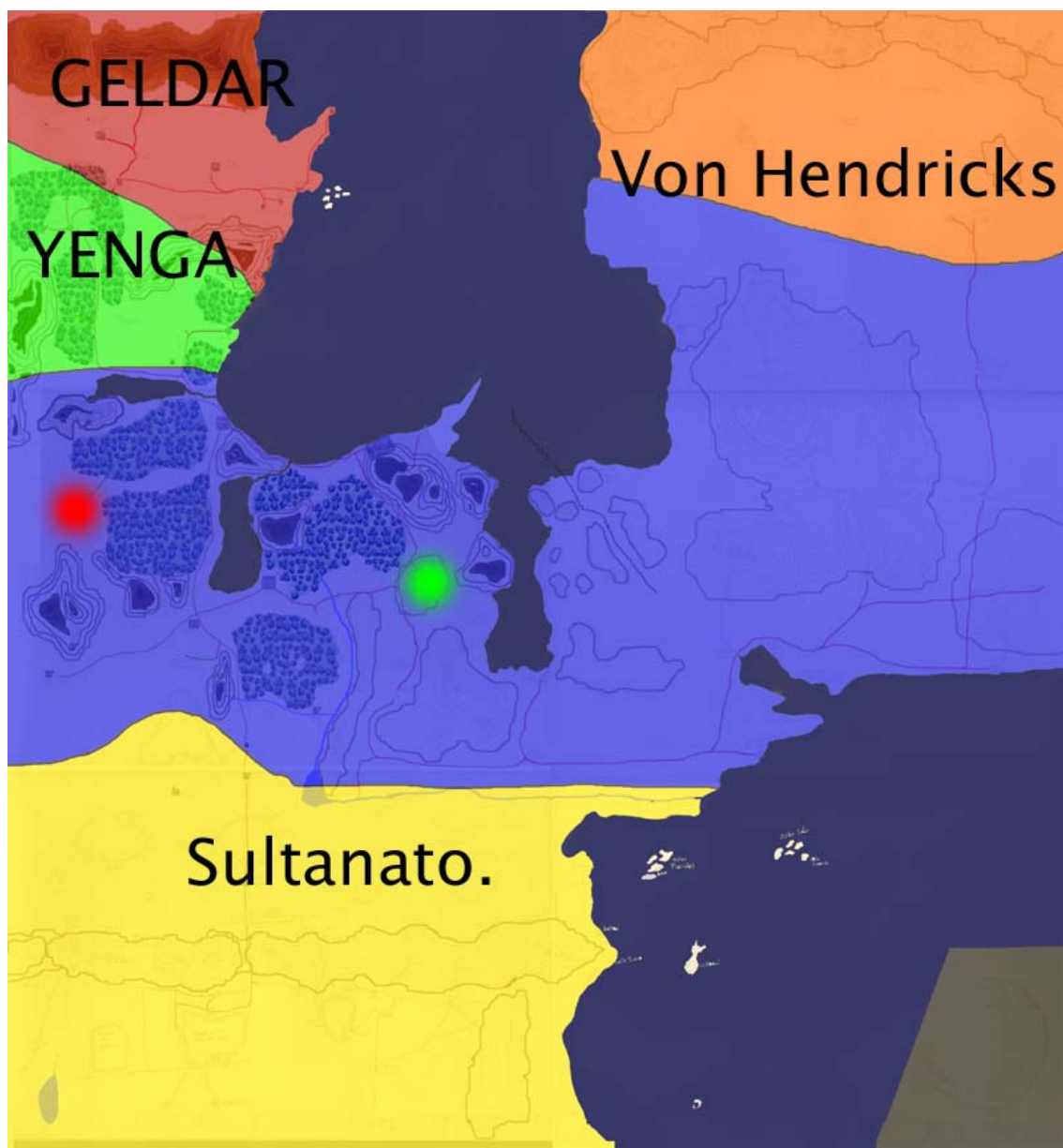
Así mismo, un noble podía ascender en rango si el rey lo consideraba merecedor de ello, y le otorgaba por lo general el título siguiente.

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.

Situación Política

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



6- EL REINO DE OTHON

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.

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.

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.

6.1.4- THRESHOLD LA BARONIA DE REYNALD

La Baronía de Reynald, el hombre que gobierna el ejército mas 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.

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 Ephaestus como agradecimiento a su hospitalidad para 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.

ELNATH

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.