

Situación

Situación

La historia se sitúa en Heim es un mundo principalmente naval compuesto por tres grandes islas-continente (Orka, Teeli, Henso) y una isla-comercial (Mieru). La tecnología y el pensamiento en Heim están profundamente influenciados por la navegación y el comercio marítimo. Los habitantes han desarrollado avanzadas técnicas de navegación, utilizando grandes barcos de vela y sofisticados instrumentos de navegación. Las ciudades y edificios reflejan una arquitectura imponente, con columnas, arcos y fachadas simétricas, construidos con piedra, ladrillo y madera. Los talleres de artesanos producen armas, herramientas y objetos decorativos con técnicas bien desarrolladas, mientras que la imprenta permite la difusión de libros y documentos. La medicina incluye conocimientos de anatomía, herbolaria y cirugía básica, y las academias se dedican a la investigación científica.

Cultura y Pensamiento

El pensamiento en Heim, especialmente el de los habitantes de Teeli, valora la razón y la observación como medios para entender el mundo. Hay un fuerte impulso hacia la exploración y el descubrimiento, con navegantes y exploradores buscando nuevas rutas y tierras, y científicos y filósofos desentrañando los misterios del mundo y los portales. El arte refleja ideales de belleza, simetría y proporción, y las festividades y eventos culturales son comunes. Las estructuras políticas varían entre las razas, pero en general, hay un enfoque en la organización y el orden, con monarquías y consejos tomando decisiones importantes. La sociedad valora la educación y el conocimiento, respetando a los eruditos y comerciantes.

Eventos Clave

El Colapso

El evento más importante y determinante de este mundo es el **Colapso**, un cataclismo místico que ocurrió hace unos 100 años y que tuvo como epicentro Liito, la capital de los **Teeli**. El **Colapso** destruyó por completo la ciudad y fragmentó las islas **Teeli** abruptamente. Como se desconocen sus causas, se consideró una señal divina y fue una de las causas de la caída del predominio **Teeli** y el auge de los **Orka**, los cuales no tuvieron pérdidas sustanciales.

La Matanza

Es el genocidio de los **Orka** hacia los **Akro**. Tras hacer la predicción de un cataclismo que azotaría el mundo y cumplirse, los **Akro** empezaron a tener más repercusión de lo que los **Orka** querían hasta el punto que los masacraron y después los esclavizaron.

El Pacto

Con la intención de poner fin a la guerra, el rey **Teeli** decidió pactar un matrimonio entre el primogénito de los **Orka** y la primera de los **Teeli**. Este pacto es el motor de la historia. Además del matrimonio, el pacto generó una serie de cambios socio-económicos:

- Creación del Consejo Económico de Heim.
- Reconocimiento del Krag, la moneda Orka, como moneda oficial de Teeli.

Geografía, Política y Economía

Este mundo está habitado por diversas razas, cada una con su propia cultura, historia y tecnología. El evento más importante y determinante de este mundo es el **Colapso**, un cataclismo místico que ocurrió hace unos 100 años y que cambió drásticamente la geografía del planeta y el equilibrio de poder. Los **Teeli**, una raza centrada en el comercio y el conocimiento, fueron los más afectados, mientras que los **Orka**, un pueblo belicoso y expansionista, aprovecharon la oportunidad para aumentar su influencia. Los **Akro**, un pueblo místico y espiritual, fueron perseguidos y esclavizados por los **Orka**. Los **Henso**, una raza huidiza y distante, se han mantenido en gran medida aislados, prosperando gracias a su control sobre un material precioso. La geopolítica de Heim está marcada por tensiones, alianzas y conflictos entre estas razas.

Sistema Monetario y Económico

1. Moneda Común: El Krag

- Utilizado en todo Heim, incluyendo Teeli, por motivos prácticos.
- Hecho de una aleación de hierro y cobre, simbolizando la fuerza y la robustez.
- La única entidad permitida para crear Krags es la casa real de Orka.

2. Moneda Histórica: El Talon

- Utilizado para grandes tratos y sumas de dinero, ceremonias y acuerdos importantes.
- Hecho de oro puro y no se pueden crear más de forma legal debido al Colapso.
- Sellos de autenticidad para evitar falsificaciones.

Fichas de las Razas

Teeli

- **Descripción Física:** Los Teeli son un pueblo de tez clara, con tonos que varían desde el marfil hasta el beige. Su cabello, que puede ir desde el rubio oscuro hasta el negro, suele ser liso o ligeramente ondulado. Los ojos de los Teeli son principalmente marrones, aunque también pueden ser verdes, grises o azules. De estatura moderada, generalmente entre 1.70 y 1.80 metros, los Teeli tienen rasgos faciales definidos, con

narices rectas y labios medianos. Su complexión es atlética, pero no excesivamente musculosa, reflejando su enfoque en el comercio y el conocimiento.

- **Ropa:**
 - **Hombres:** Usan trajes de colores claros como el beige, el marfil y el gris, hechos de telas finas como el lino y la seda. Los chalecos y las chaquetas largas son comunes, acompañados de pantalones ajustados y botas de cuero fino. Los sombreros de ala ancha y los guantes de cuero son accesorios habituales.
 - **Mujeres:** Visten vestidos largos y vaporosos, de una pieza que se coloca por la cabeza o una gran tela que se envuelve alrededor del cuerpo y se cierra con una decoración. Los patrones y detalles de las telas pueden ser lisos o con intrincados bordados en oro o piedras preciosas, dependiendo del gusto y presupuesto. La jerarquía no se refleja en la ropa, cada uno es libre de vestir como quiera.
- **Detalles Culturales:** Los Teeli son más racionales y no tienen grandes festividades relevantes por el momento. Su calendario comienza con el **Colapso**.

Orka

- **Descripción Física:** Los Orka poseen una piel morena, con tonos que van desde el bronceado hasta el marrón oscuro. Su cabello es predominantemente negro, con algunas variaciones hacia el castaño oscuro, y generalmente liso. Sus ojos son oscuros, principalmente marrones o negros, aunque en raras ocasiones pueden ser de colores claros. Con una estatura ligeramente menor que los Teeli, entre 1.60 y 1.70 metros, los Orka tienen rasgos faciales fuertes, con mandíbulas prominentes y cejas marcadas. Su complexión es robusta y musculosa, reflejando su valor por la fuerza y el esfuerzo físico.
- **Ropa:**
 - **Hombres:** Usan medias armaduras o detalles que recuerdan a armaduras, incluso en su día a día. Las chaquetas militares pueden tener partes completas de armadura, como brazos o placas ligeras debajo. Los colores predominantes son el rojo y sus variaciones, con la realeza usando un tono específico de rojo sangre. La jerarquía se refleja en los tonos de rojo hasta llegar al negro cálido/rojizo para la clase baja.
 - **Mujeres:** Aunque pueden llevar lo mismo que los hombres, suelen usar complementos que parecen sacados de una armadura, como pulseras que cubren todo el antebrazo o collares que parecen placas de armadura. Estos accesorios pueden ser de oro, bronce o hierro, dependiendo de su estatus social y riqueza.
- **Detalles Culturales:** Los Orka tienen varias festividades importantes:
 - **La llegada del Colapso:** Aunque fue trágico para todo el planeta, los Orka no fueron realmente afectados y fue el punto de inflexión por el que empezaron su verdadera expansión.
 - **El aniversario del rey de Orka:** Es una festividad importante.
- **Relaciones con otras razas:** Los Orka siempre han sido envidiosos por la expansión e influencia de los Teeli. Tras el **Colapso**, han invadido todo lo que han podido, ya sea por la fuerza o por alianzas (el pacto). Hay Orka en Teeli que no sufren discriminación

especial, aunque no son del todo bien vistos. En cambio, hay pocos o ningún Teeli en Orka. La isla más multicultural es Suuri, donde hay Teeli que no quieren irse, simpatizantes de los Orka, e incluso Teeli que quieren aparentar ser Orka.

Akro

- **Descripción Física:** Los Akro son un pueblo de piel muy clara, casi pálida, con tonos que van desde el alabastro hasta el marfil. Su cabello es principalmente negro, aunque también puede ser castaño o rubio oscuro, y tradicionalmente lo tiñen de negro. Sus ojos son claros, con una amplia gama de colores que incluyen azul, verde, gris y ámbar. De estatura alta, generalmente entre 1.75 y 1.85 metros, los Akro tienen rasgos faciales delicados, con narices finas y labios delgados. Su complexión es esbelta y elegante, reflejando su naturaleza mística y espiritual.
- **Ropa:**
 - **Akro Sirvientes:** Usan vestidos sencillos, normalmente negros o marrones (un color degradante para los Orka). Si sirven a una casa importante, llevan el escudo de la casa bordado. La ropa es básica, austera y funcional.
 - **Akro Libres:** Visten de negro en múltiples formas, desde vestidos parecidos a los Teeli pero únicamente en negro, hasta pantalones y camisetas sueltas y cómodas.
- **Detalles Culturales:** Los Akro son perseguidos y denunciados, por lo que la mayoría de sus festividades son secretas y cerradas.

Henso

- **Descripción Física:** Los Henso tienen una piel de tonos medios, desde el beige hasta el marrón claro, con una ligera tendencia a broncearse. Su cabello es oscuro, predominantemente negro, con texturas que varían desde liso hasta ligeramente ondulado. Sus ojos son rasgados, con colores que van desde el marrón oscuro hasta el negro. De estatura similar a los Orka, entre 1.60 y 1.70 metros, los Henso tienen rasgos faciales suaves, con pómulos altos y mandíbulas redondeadas. Su complexión es compacta y ágil, reflejando su habilidad para la navegación y su aislamiento histórico.
- **Ropa:**
 - **Hombres:** Usan túnicas cortas y pantalones ajustados de colores oscuros como el marrón, el verde y el negro. Las telas son resistentes y duraderas, como el lino y la lana. Los cinturones de cuero y las botas altas son comunes. Los detalles pueden incluir patrones geométricos y bordados inspirados en la naturaleza.
 - **Mujeres:** Visten kimonos cortos y ajustados de colores oscuros, con detalles en encaje y bordados. Las telas son resistentes y duraderas, como el lino y la lana. Los cinturones de cuero y las botas altas son comunes. Los patrones pueden incluir flores y símbolos místicos, reflejando su conexión con la naturaleza y el misticismo.
- **Detalles Culturales:** Los Henso tienen festividades alrededor del Rey-dios, pero estas son poco conocidas por las otras razas.

Tecnología y Magia

- **La Materia Blanca:** Un material casi mágico que puede transformarse en cualquier cosa con el conocimiento adecuado y tiempo. Sin embargo, nadie sabe cómo funciona ni qué riesgos tiene realmente.
- **La Materia Educada:** Es aún más cara que la Materia Blanca, ya que está preparada para moldear. Esta materia permite a quien la posea darle instrucciones sencillas para que cambie de forma rápidamente y de manera mucho más sencilla que la materia normal.
- **Los Sellos:** Eran una ciencia aparentemente teórica y con pocos usos prácticos que consistía en unos símbolos escritos en el cuerpo que protegen o limitan la consciencia para ciertas actividades. Tras el **Colapso**, se perdieron casi todos los registros y solo quedan algunos sellos incompletos o defectuosos.
- **El Henso:** Un material con cualidades casi del cristal. Es el material máspreciado de los **Henso**. El **Henso** se extrae de unas serpientes criadas por los **Henso**. Tiene muchos usos y cualidades, pero fuera de su país de origen solo se usa como joyas porque es muy caro.
- **Portales Dimensionales:** Con el tiempo, el **Colapso** también provocó la aparición de diferentes portales repartidos por el mundo. Estos portales permiten acceder a otra dimensión, un mundo blanco infinito a la vista con una peculiaridad: si no eres plenamente consciente de tu ser, tu cuerpo se va desvaneciendo hasta desaparecer. Este mundo blanco es un misterio y una tentación para muchos.