

# **Capítulo 2 - Shed**

Escribe:

Un capítulo en el que Sheed va sola al mercado y tiene un día normal como la sirviente personal de Suri.

Sheed va al mercado a comprar unas cosas para él. Allí le regalan un fruto morado que le hace ver y sentir cosas extrañas. Donde ve a un extraño ser con mascara. Después vuelve a palacio y habla con Suri que esta en su sitio preferido en el jardín de palacio.

## **Paso 1**

### **Sinopsis**

Suri se reúne con sus aliados en la biblioteca del palacio de Suuri. Suri quiere impedir el matrimonio entre su hermanastro Ginn y la princesa Maara.

Para ello, deciden contratar a un mercenario que secuestre a Ginn el día de la boda y la haga pasar por muerta. Así él ocupara su puesto. Suri sale de la biblioteca con una sonrisa maliciosa, seguro de que su plan funcionará.

### **Género**

Realismo mágico con intriga.

### **Contexto general**

- La historia es una novela río que gira alrededor del inminente matrimonio entre Maara, la princesa Teeli, y Ginn, el heredero de Suuri, de los Orka. Hay varios personajes envueltos en ella y en cada capítulo se prioriza un punto de vista diferente.
- El conflicto principal de la historia es que Suri quiere parar el compromiso porque sabe que eso significaría el principio del fin del imperio Orka. De cara al público él es el verdadero heredero aunque sea solo fachada. Es un Orka de pleno derecho pero sin sangre noble. Suri tiene que hacer que Ginn desaparezca pero sin usar la violencia y sin que nadie pueda incriminarlo directamente.

#### **Situación**

### **Situación**

La historia se sitúa en Heim es un mundo principalmente naval compuesto por tres grandes islas-continentes (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. Segun su raza 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. Fue cataclismo místico que ocurrió hace unos 100 años y que tuvo como epicentro Liito, la capital de los Teeli. 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

La historia se sitúa en Heim es un mundo principalmente naval compuesto por tres grandes islas-continentes (Orka, Teeli, Henso) y una isla-comercial (Mieru). Está habitado por diversas razas, cada una con su propia cultura, historia y tecnología.

- Los Teeli, una raza centrada en el comercio y el conocimiento.
  - Los Orka, un pueblo belicoso y expansionista.
  - 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

### 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.

### 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

### Los Akro

#### Estructura Política y Social

##### Jerarquía:

Los Akro, al ser un pueblo prácticamente disuelto y esclavizado, tienen una jerarquía sencilla y fluida. La mayor figura de respeto es la Sacerdotisa, quien es vidente y guía espiritual. A continuación, existe un Consejo de Sabios, compuesto por los miembros más respetados y conocedores de la comunidad. Por lo demás, la jerarquía se basa en pequeños núcleos organizados por edad y respeto.

### **Sacerdotisa:**

La Sacerdotisa es la líder espiritual y vidente de los Akro. Su papel es crucial en la preservación de las tradiciones y la guía de la comunidad. Es respetada por su sabiduría y capacidad para prever eventos futuros, y su liderazgo es fundamental para mantener la cohesión entre los Akro. La Sacerdotisa es seleccionada por su capacidad para prever eventos futuros y su conexión espiritual. Es un puesto vitalicio, pero puede ser desafiada o reemplazada si se considera que no cumple con sus deberes.

### **Consejo de Sabios:**

El Consejo de Sabios está compuesto por los miembros más respetados y conocedores de la comunidad. Estos sabios asesoran a la Sacerdotisa y ayudan a tomar decisiones importantes. Su conocimiento y experiencia son valorados, y su papel es esencial en la preservación de la cultura Akro. Los sabios tienen una influencia directa en las decisiones de la Sacerdotisa y participan activamente en la educación de los jóvenes y en la preservación de las tradiciones. Los miembros del Consejo de Sabios son seleccionados por su conocimiento y experiencia, nominados por la Sacerdotisa y los sabios actuales, basados en el respeto y la sabiduría demostrada.

### **Núcleos por Edad y Respeto:**

La jerarquía de los Akro se organiza en pequeños núcleos basados en la edad y el respeto. Los miembros más jóvenes respetan a los mayores y buscan su guía. Esta estructura ayuda a mantener la cohesión y el apoyo mutuo dentro de la comunidad.

## **Religion y Ceremonias**

### **Sacerdotisa**

La Sacerdotisa es la líder espiritual y vidente de los Akro. Su papel es crucial en la preservación de las tradiciones y la guía de la comunidad. Es respetada por su

sabiduría y capacidad para prever eventos futuros, y su liderazgo es fundamental para mantener la cohesión entre los Akro.

### **El Rito de la Visión:**

Un ritual donde la Sacerdotisa debe demostrar su capacidad para prever eventos futuros. Este rito es una prueba de su conexión espiritual y sabiduría, y es fundamental para su liderazgo.

### **Ceremonias Secretas:**

Debido a la persecución y esclavitud, muchas de las festividades y ceremonias de los Akro son secretas y cerradas. Estas ceremonias se realizan en lugares ocultos y son esenciales para preservar la identidad y cultura Akro.

### **Creencias Espirituales**

Los Akro tienen creencias espirituales profundas, centradas en la veneración de sus ancestros y la guía espiritual de la Sacerdotisa. Realizan rituales para honrar a los espíritus y pedir protección y guía.

### **La Ceremonia del Renacimiento:**

Un evento donde los Akro celebran la renovación y la esperanza, realizando rituales para pedir protección y guía para el futuro. Esta ceremonia simboliza la resiliencia y la capacidad de los Akro para adaptarse y sobrevivir.

### **La Noche de las Estrellas**

Un evento donde los Akro se reúnen para observar las estrellas y buscar señales y guía espiritual. Incluye rituales y meditaciones que fortalecen la conexión espiritual y la esperanza en el futuro.

### **Relaciones Internacionales**

#### **Persecución y Esclavitud**

Los Akro son perseguidos y esclavizados por los Orka. Esta situación ha llevado a la disolución de su estructura social y a la necesidad de mantener sus tradiciones en secreto. La relación entre los Akro y los Orka es tensa y marcada por la opresión.

## **Red de Refugios**

Los Akro han desarrollado una red de refugios ocultos para protegerse y mantener sus tradiciones en secreto. Estos refugios están organizados y mantenidos en secreto mediante técnicas de camuflaje y sistemas de túneles. Los Akro utilizan métodos discretos para evitar ser descubiertos por los Orka.

## **Economía y Comercio**

### **Esclavitud y Trabajo Forzado**

Los Akro esclavizados trabajan en condiciones duras y son forzados a realizar tareas para los Orka. Su economía está marcada por la opresión y la falta de libertad.

## **Delincuentes**

Los akro que no estan esclavizados suelen dedicarse a la delincuencia (aunque no siempre), especialmente al robo y espionaje. Aunque entre los Orka se piensa lo contrario, no suelen aceptar el asesinato a no ser que sea en extrema necesidad.

## **Intercambio Secreto**

Los Akro podrían intercambiar bienes y recursos de manera secreta con otras razas o grupos. Utilizan métodos discretos para evitar ser descubiertos, asegurando que sus tradiciones y economía se mantengan a pesar de la opresión.

## **Educación y Cultura**

### **Transmisión Oral**

Debido a la persecución, la educación de los Akro se basa en la transmisión oral de conocimientos y tradiciones. Los mayores enseñan a los jóvenes sobre su historia, cultura y creencias, asegurando que estas se preserven a pesar de las dificultades.

## **Consejo de Sabios**

El Consejo de Sabios juega un papel crucial en la educación de los Akro. Estos sabios transmiten su conocimiento y experiencia a los jóvenes, ayudando a preservar la cultura y tradiciones Akro.

## **Tecnología y Magia**

### **Innovaciones en Ocultación**

Debido a la persecución, los Akro han desarrollado innovaciones en la creación de refugios ocultos y redes de apoyo. Utilizan sistemas de túneles y métodos de camuflaje para protegerse de los Orka y mantener sus tradiciones en secreto.

## **Habitantes**

### **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:**

#### **Vestimenta**

Los Akro esclavizados usan vestidos sencillos, normalmente negros o marrones, considerados degradantes por los Orka. Si sirven a una casa importante, llevan el escudo de la casa bordado. Los 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.

#### **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.

## **Los Henso**

### **Estructura Política y Social**

#### **Gobierno y Sucesión**

Los Henso tienen un sistema de gobierno teocrático, liderado por un Rey-Dios, un ser divino con poder absoluto sobre todos los habitantes Henso. Este Rey-Dios es visto como una figura sagrada y su autoridad es incuestionable. La sucesión del Rey-Dios puede estar basada en señales divinas o en una línea de sucesión predeterminada, pero siempre se considera que el nuevo Rey-Dios es elegido por los dioses. Es un puesto vitalicio, pero puede ser desafiado o reemplazado si se considera que no cumple con sus deberes divinos.

### **Roles de los Sacerdotes**

Los sacerdotes tienen un papel crucial en la comunidad Henso. Asisten al Rey-Dios en la realización de rituales y ceremonias, y tienen una influencia directa en las decisiones del Rey-Dios. Participan activamente en la educación de los jóvenes y en la preservación de las tradiciones, asegurando que la cultura Henso se mantenga intacta. Los miembros del Consejo de Sacerdotes son seleccionados por su conocimiento y devoción. El Rey-Dios y los sacerdotes actuales nominan a los candidatos, y la selección se basa en el respeto y la sabiduría demostrada.

### **Aislamiento y Comercio**

Los Henso son un pueblo aislado, evitando el contacto excesivo con otras razas para no ser “intoxicados” por sus influencias. Sin embargo, comercian estratégicamente para expandir su influencia y poder. Este aislamiento les permite mantener su cultura y tradiciones intactas, mientras que el comercio les proporciona los recursos necesarios para prosperar.

### **Distribución de la Riqueza**

La riqueza en la sociedad Henso se reparte de manera equitativa entre todos los habitantes de la isla. Aunque algunos individuos tienen más respeto y poder, no existe la pobreza a menos que alguien sea exiliado o considerado un delincuente. Esta distribución equitativa asegura la cohesión social y el bienestar de la comunidad.

### **Economía y Comercio**

#### **Intercambios Comerciales**

Los Henso participan en intercambios comerciales con otras razas, vendiendo productos únicos y valiosos que solo ellos pueden producir. Estos intercambios son cuidadosamente controlados para asegurar que no se vean influenciados negativamente por otras culturas.

## **Venta del Henso**

El Henso es un material preciado con cualidades casi cristalinas, extraído de serpientes criadas por los Henso. Es extremadamente valioso y se utiliza tanto en joyería como en aplicaciones prácticas. La venta de Henso es una de las principales fuentes de riqueza para los Henso.

## **Alquiler de Barcos**

Los Henso son conocidos por tener los mejores barcos de todo Heim. Alquilan estos barcos a otras razas para expediciones y comercio, lo que les proporciona una fuente adicional de ingresos y les permite mantener su supremacía en la navegación.

## **Red de Comercio**

La red de comercio de los Henso está organizada y mantenida en secreto mediante métodos discretos y estratégicos. Utilizan su habilidad en la navegación y su conocimiento del mar para protegerse de influencias externas y asegurar que sus rutas comerciales se mantengan seguras.

## **Intercambio Estratégico**

Los Henso intercambian bienes y recursos de manera estratégica con otras razas o grupos. Utilizan métodos discretos para asegurar los máximos beneficios y proteger su cultura de influencias externas.

## **Rituales y Ceremonias**

### **El Rito de la Purificación**

Un ritual donde el Rey-Dios debe demostrar su conexión divina y su capacidad para liderar. Este rito es una prueba de su autoridad y sabiduría, y es fundamental para mantener la fe de los Henso en su liderazgo.

### **La Ceremonia del Mar**

Un evento donde los Henso celebran su habilidad en la navegación y honran a los dioses del mar. Incluye competiciones de navegación y ofrendas a los dioses, y es una festividad importante que refuerza la identidad y el orgullo Henso.

### **Festividades de la Navegación**

Los Henso celebran festividades que honran su habilidad en la navegación. Estas festividades incluyen competiciones de navegación, desfiles de barcos y ceremonias en honor a los dioses del mar.

### **El Festival del Mar**

Una festividad donde los Henso honran a los dioses del mar con rituales y competiciones de navegación. Durante este festival, se realizan ceremonias y se utilizan símbolos que representan la conexión con los dioses del mar.

### **La Noche de las Estrellas**

Un evento donde los Henso se reúnen para observar las estrellas y buscar señales y guía espiritual. Incluye rituales y meditaciones que fortalecen la conexión espiritual y la esperanza en el futuro.

### **Relaciones Internacionales Comercio Estratégico**

Aunque son aislados, los Henso mantienen relaciones comerciales estratégicas con otras razas. Estos intercambios son cuidadosamente gestionados para asegurar que los Henso obtengan los máximos beneficios sin comprometer su cultura.

### **Protección de la Cultura**

Los Henso son muy protectores de su cultura y tradiciones. Utilizan su aislamiento como una forma de preservar su identidad y evitar la influencia externa. Sin embargo, están dispuestos a formar alianzas comerciales que les beneficien.

### **Alianzas Estratégicas**

Los Henso podrían tener alianzas estratégicas con otras razas o grupos que simpatizan con su causa. Estas alianzas permiten la colaboración y el apoyo mutuo, ayudando a los Henso a mantener su supremacía en la navegación y el comercio.

### **Detalles Culturales Vestimenta**

Los Henso visten 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.

## Arquitectura

La arquitectura Henso es funcional y resistente, diseñada para soportar las condiciones marítimas. Utilizan materiales locales y técnicas de construcción avanzadas para crear edificios duraderos y estéticamente agradables.

## Artesanías Especializadas

Las artesanías producidas por los Henso tienen propiedades especiales y significados simbólicos. Estas artesanías son utilizadas en rituales y ceremonias, y reflejan la conexión espiritual y cultural de los Henso.

## Religión y Creencias

### Rey-Dios

El Rey-Dios es la figura central de la religión Henso. Es visto como un ser divino con una conexión directa con los dioses. Su autoridad es incuestionable y su liderazgo es fundamental para la cohesión y la prosperidad de la sociedad Henso.

## Tecnología y Innovación

### Barcos Avanzados

Los Henso son conocidos por tener los mejores barcos de todo Heim. Utilizan técnicas avanzadas de construcción naval y materiales de alta calidad para crear barcos rápidos, resistentes y eficientes. Estos barcos son alquilados a otras razas, proporcionando una fuente significativa de ingresos.

## Innovaciones en Navegación

Los Henso han desarrollado sofisticados instrumentos de navegación que les permiten explorar y comerciar eficientemente. Estos instrumentos incluyen brújulas avanzadas, mapas detallados y dispositivos de medición precisos.

## Innovaciones en Construcción Naval

Los Henso han desarrollado innovaciones específicas para mejorar sus barcos, como sistemas de defensa y métodos de propulsión avanzados. Estas innovaciones les permiten mantener su supremacía en la navegación y el comercio.

## Habitantes

### 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.

## Los Orka

### Estructura Política y Social

#### Gobierno y Sucesión

El sistema de gobierno consta de un gobernante supremo acompañado por sus concubinas, quienes juegan un papel crucial en la continuidad de la línea de sucesión. La elección del heredero se basa en la fuerza y la habilidad, siguiendo un proceso riguroso y competitivo.

## **Consejo de Ancianos**

El líder es asesorado por un Consejo de Ancianos, compuesto por los guerreros más experimentados y sabios de los Orka. Estos ancianos han demostrado su valía en múltiples batallas y desafíos, y tienen la autoridad para mediar en disputas y ofrecer consejos estratégicos en momentos cruciales. Su sabiduría y experiencia son fundamentales para mantener el equilibrio y la estabilidad en el reino. Los miembros del Consejo son seleccionados por su experiencia y sabiduría, a través de un proceso de nominación y votación entre los actuales ancianos y el líder. Además son los responsables de hacer de jueces en los desafíos.

## **Desafíos y Ascenso al Poder**

En la sociedad Orka, cualquier individuo puede aspirar a convertirse en el líder, siempre y cuando haya demostrado su valía y alcanzado un nivel de reconocimiento y respeto. Las familias nobles también tienen la oportunidad de retar a los príncipes, pero deben ascender en importancia antes de poder hacerlo. Un individuo que desafía al heredero más de dos veces y falla es ejecutado o exiliado, asegurando que solo los más fuertes y capaces permanezcan en la línea de sucesión.

## **Concubinas y Herencia**

El líder tiene múltiples concubinas, y su objetivo es tener hijos varones que puedan continuar su legado. El heredero no se decide únicamente por ser el primogénito, aunque este tiene ciertas ventajas debido a su veteranía y acceso a objetos valiosos. Cualquier hijo puede desafiar al primogénito en un reto que no necesariamente implica lucha física, y si gana, se convierte en el heredero. Las concubinas influyen en las decisiones del líder y en la formación de los futuros líderes, supervisando su educación y formación en las academias militares.

## **Religión y Ceremonias**

### **La Ceremonia del Fuego**

Un ritual donde los aspirantes deben demostrar su resistencia y fuerza física al caminar sobre brasas ardientes. Este desafío simboliza la purificación y la valentía, y aquellos que lo superan son considerados dignos de competir por el liderazgo.

## **El Torneo del Sol**

Un evento diurno donde los desafíos se llevan a cabo bajo la luz del sol, simbolizando la claridad y la verdad en la competencia. Los aspirantes deben enfrentarse en combates y pruebas de habilidad, con el sol como testigo de su honor y destreza. Este torneo es un homenaje al dios Sol, quien también es venerado como el dios de la guerra, simbolizando la fuerza y la victoria en combate.

### **El Festival de la Victoria**

Una celebración anual donde se conmemoran las victorias más importantes de los Orka, con desfiles, banquetes y competiciones. Durante este festival, se realizan representaciones teatrales de batallas históricas y se otorgan premios a los guerreros más valientes.

### **Dios del Sol y de la Guerra**

Los Orka veneran al dios Sol, quien también es el dios de la guerra. Este dios simboliza la fuerza, la victoria en combate y la claridad en la competencia. Tienen templos dedicados a este dios donde realizan sacrificios y rituales antes de las batallas. La luz del sol es vista como una bendición divina que guía y fortalece a los guerreros.

### **Ritual de la Sangre**

Un ritual donde los guerreros ofrecen su sangre en sacrificio para obtener la bendición del dios Sol. Este ritual se realiza antes de las batallas importantes.

### **Ceremonia de los Ancestros**

Una ceremonia anual donde se honra a los guerreros caídos y se pide su guía espiritual. Las familias visitan los monumentos y tumbas de sus antepasados, dejando ofrendas y realizando rituales en su honor. Un período de reflexión y homenaje a los guerreros caídos, donde se realizan rituales para honrar su memoria y pedir su guía espiritual. Las familias visitan los monumentos y tumbas de sus antepasados, dejando ofrendas y realizando ceremonias en su honor.

### **Escuelas de Formación**

### **Pruebas de Supervivencia**

Los estudiantes deben sobrevivir en entornos hostiles durante un período determinado, demostrando su capacidad para adaptarse y superar adversidades.

Estas pruebas incluyen la navegación por terrenos peligrosos, la caza de bestias salvajes y la resistencia a condiciones extremas.

## **Maestros Legendarios**

Las escuelas de formación cuentan con maestros legendarios conocidos por sus habilidades excepcionales en combate y estrategia. Estos maestros han dejado una marca indeleble en la historia de los Orka y son venerados por sus logros. Enseñan a los estudiantes no solo las artes de la guerra, sino también la importancia del honor y la sabiduría.

## **Relaciones Internacionales**

### **Diplomacia Estratégica**

Los Orka utilizan su fuerza para imponer su voluntad, pero también forman alianzas estratégicas con otras razas para fortalecer su posición. Estas alianzas pueden incluir matrimonios políticos, tratados comerciales y pactos de no agresión.

## **Comercio y Espionaje**

Además de la fuerza militar, los Orka emplean tácticas de espionaje y comercio para obtener información y recursos valiosos de otras naciones. Los espías Orka son seleccionados y entrenados en las Fuerzas Especiales, una unidad especializada en espionaje, sabotaje y misiones encubiertas. Son conocidos por su habilidad para infiltrarse en territorios enemigos y recopilar datos cruciales para la seguridad del reino.

## **Economía y Comercio**

### **Recursos y Producción**

#### **Minería**

Los Orka son expertos en la extracción de minerales y metales preciosos, que utilizan para fabricar armas y armaduras.

#### **Comercio**

Aunque son belicosos, los Orka también participan en el comercio, intercambiando recursos y productos con otras razas. Utilizan su fuerza para asegurar rutas comerciales y proteger sus intereses.

## **Educación y Cultura**

### **Escuelas de Formación**

#### **Academias Militares:**

Instituciones donde los jóvenes Orka son entrenados en combate, estrategia y liderazgo. Las academias también enseñan historia, política y diplomacia.

#### **Maestros Legendarios**

Introduce personajes conocidos por sus habilidades excepcionales en combate y estrategia, quienes han dejado una marca indeleble en la historia de los Orka.

## **Tecnología y Innovación**

### **Desarrollo Tecnológico**

#### **Armas y Armaduras Avanzadas**

Utilizan técnicas avanzadas de fabricación para crear armas y armaduras de alta calidad. Estas incluyen espadas forjadas con aleaciones especiales, armaduras ligeras pero resistentes, y escudos con mecanismos de defensa integrados.

#### **Ingeniería Militar**

Han desarrollado maquinaria y tecnología para la guerra, como catapultas, torres de asedio y barcos de combate. Estas innovaciones permiten a los Orka llevar a cabo campañas militares efectivas y proteger sus territorios.

#### **Tecnología de Navegación**

Los Orka han perfeccionado técnicas de navegación para sus barcos de combate, utilizando instrumentos avanzados que les permiten explorar y conquistar nuevas tierras.

#### **Reliquias y Materia Educada**

Los Orka realizaron varias incursiones cuando Liito fue sucumbida por el Colapso. Lejos de ir a ayudar, su objetivo fue el de saquear vienes y reliquias para hacerse más rico y relentizar a un más la recuperacion de los Teeli.

Aunque es cara y rara, los Orka han aprendido a utilizar la Materia Educada para crear objetos y herramientas que pueden cambiar de forma rápidamente, facilitando la adaptación en combate y la construcción de fortificaciones.

## Arquitectura de los Orka

- **Materiales de Construcción:** Utilizan piedra, ladrillo y mármol para construir estructuras sólidas y duraderas. El uso de metales como el hierro y el bronce es común en detalles decorativos y funcionales, como puertas y ventanas reforzadas.
- **Diseño y Estructura:** Los edificios Orka son imponentes y fortificados, con muros gruesos y torres de vigilancia. Las fortalezas y castillos son comunes, diseñados para resistir ataques y proteger a sus habitantes. Las casas de los ciudadanos también reflejan esta robustez, con techos de tejas y patios interiores.
- **Elementos Decorativos:** Las fachadas están adornadas con relieves y esculturas que representan escenas de batallas y figuras de guerreros. Los arcos y columnas son elementos recurrentes, simbolizando la fuerza y la estabilidad. Los colores predominantes son el rojo y el negro, reflejando su conexión con la guerra y el poder.
- **Espacios Públicos:** Las plazas y foros son centros de actividad social y política. Estos espacios están rodeados de edificios gubernamentales y templos dedicados a sus dioses, especialmente al dios Sol, quien también es el dios de la guerra. Las estatuas de líderes y héroes militares adornan estos espacios, inspirando respeto y admiración.
- **Infraestructura Militar:** Los Orka han desarrollado una infraestructura militar avanzada, con cuarteles, arsenales y campos de entrenamiento. Las murallas y puertas de las ciudades están diseñadas para la defensa, con torres de vigilancia y mecanismos de cierre robustos.
- **Interiores:** Los interiores de los edificios Orka son funcionales y austeros, con muebles de madera maciza y decoraciones mínimas. Las salas de reuniones y los salones de banquetes están decorados con tapices y estandartes que representan las victorias militares y la historia de la raza.

## Habitantes

### 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.

## **Los Teeli**

### **Estructura Política y Social**

#### **Gobierno y Sucesión**

El sistema de gobierno de los Teeli es una Monarquía basada en la razón y el conocimiento. El Rey es el monarca que gobierna con la ayuda de un Consejo de Eruditos. Aunque es una monarquía, no es absolutista; el consejo tiene un papel importante en la toma de decisiones, asegurando que el gobierno se base en la razón y el conocimiento.

#### **Consejo de Eruditos**

El Consejo de Eruditos es un órgano vitalicio compuesto por los eruditos y comerciantes más respetados. Los miembros son seleccionados por su experiencia y contribuciones al conocimiento y al comercio. Pueden ser reemplazados si se considera que no cumplen con sus deberes. El proceso de selección incluye nominaciones y votaciones entre los actuales miembros del consejo y el Gran Erudito.

#### **Roles de los Comerciantes**

Los comerciantes tienen una influencia directa en las decisiones del Gran Erudito. Participan en intrigas políticas y en la educación de sus hijos, asegurando que reciban la mejor formación posible en comercio y diplomacia. Los comerciantes también forman alianzas estratégicas para fortalecer su posición y asegurar el éxito de sus negocios.

## **Religion y Ceremonias**

### **Espiritus y ancestros**

Los Teeli no veneran a dioses como tal. Son animistas, así que honran y veneran los espíritus y sus antepasados. Dependiendo su oficio o actividad, le piden a los espíritus que los guíen y los ayuden al igual que sus familiares difuntos.

Crean en la presencia de espíritus de antiguos exploradores que guían y protegen a los navegantes. Los exploradores son honrados en ceremonias y festivales, y se realizan rituales para pedir su guía y protección.

### **El Festival del Conocimiento**

Una celebración anual donde se conmemoran los logros en investigación y descubrimiento, con conferencias, exposiciones y competiciones de conocimiento. Durante este festival, los eruditos presentan sus investigaciones y se realizan debates públicos. Además se celebra el Rito del Conocimiento, un ritual donde los candidatos al liderazgo deben demostrar su destreza en resolver problemas complejos y en la toma de decisiones estratégicas. Este rito incluye debates públicos y pruebas de lógica que evalúan la capacidad de los candidatos para liderar.

### **La Noche de los espíritus**

Un evento donde los Teeli se reúnen para celebrar y honrar a los muertos, para compartir sus descubrimientos y avances científicos. Incluye conferencias, exposiciones y debates, fomentando el intercambio de ideas y el progreso científico.

## **Escuelas y Educación**

### **Academias de Comercio**

Instituciones donde los jóvenes Teeli son entrenados en comercio, navegación y diplomacia. Las academias también enseñan historia, política y filosofía. Los estudiantes aprenden sobre negociación y resolución de conflictos, preparándose para roles de liderazgo.

### **Competencias Interescolares**

Competencias entre diferentes academias de conocimiento, donde los estudiantes compiten en diversas disciplinas para ganar honor y reconocimiento. Estas competencias incluyen debates, pruebas de lógica y presentaciones de proyectos innovadores.

## **Relaciones Internacionales**

### **Diplomacia y Comercio**

Los Teeli forman alianzas estratégicas con otras razas para fortalecer su posición comercial. Estos tratados pueden incluir acuerdos de libre comercio y pactos de no agresión. Los Teeli utilizan su habilidad diplomática para negociar términos favorables y asegurar sus intereses.

### **Tratados Comerciales Específicos**

Los Teeli han establecido tratados comerciales específicos con otras razas, intercambiando bienes como especias, metales preciosos y productos artesanales. Aseguran sus rutas comerciales mediante acuerdos de protección y alianzas estratégicas.

## **Economía y Comercio**

### **Recursos y Producción**

Los Teeli son expertos en navegación y comercio marítimo, utilizando avanzadas técnicas de navegación y grandes barcos de vela. Los talleres de artesanos producen armas, herramientas y objetos decorativos con técnicas bien desarrolladas.

### **Materia blanca**

Los Teeli son la raza que mejor mina la materia blanca de los portales.

### **Rutas Comerciales**

Los Teeli controlan las principales rutas comerciales de Heim, asegurando su dominio mediante acuerdos de protección y alianzas estratégicas. Utilizan su habilidad diplomática para negociar términos favorables y mantener el flujo de bienes.

## **Educación y Cultura**

Instituciones de Investigación Academias dedicadas a la investigación científica, donde se estudian anatomía, herbolaria y cirugía básica. Estas instituciones fomentan el progreso científico y el intercambio de conocimientos.

### **Maestros Legendarios**

Introduce personajes conocidos por sus habilidades excepcionales en comercio y conocimiento, quienes han dejado una marca indeleble en la historia de los Teeli. Estos maestros enseñan a los estudiantes no solo las artes del comercio, sino también la importancia de la ética y la sabiduría.

## Tecnología y Innovación

### Instrumentos de Navegación

Los Teeli han desarrollado sofisticados instrumentos de navegación que les permiten explorar y comerciar eficientemente. Estos instrumentos incluyen mapas detallados, brújulas avanzadas y dispositivos de medición.

## Imprenta

La imprenta permite la difusión de libros y documentos, facilitando el acceso al conocimiento y la educación. Los Teeli utilizan la imprenta para compartir sus descubrimientos y avances científicos.

## Innovaciones Tecnológicas

Los Teeli han desarrollado sistemas de comunicación avanzados y métodos de cultivo eficientes. Estas innovaciones permiten mejorar la producción agrícola y facilitar el intercambio de información.

## Arquitectura de los Teeli

Los Teeli, siendo un pueblo marítimo, han desarrollado una arquitectura que refleja su conexión con el mar y su entorno costero. Sus casas son principalmente pequeñas y blancas, evocando el estilo de las islas griegas. Aquí tienes algunos detalles adicionales para enriquecer la descripción:

- **Materiales de Construcción:** Utilizan piedra caliza y mármol blanco, materiales abundantes en su entorno, que no solo proporcionan durabilidad sino también una estética limpia y luminosa. La madera también se emplea para detalles estructurales y decorativos, como vigas y marcos de ventanas.
- **Diseño y Estructura:** Las casas suelen ser de una o dos plantas, con techos planos o ligeramente inclinados para recoger el agua de lluvia. Las fachadas son simples pero elegantes, con arcos y columnas que añaden un toque de sofisticación. Las ventanas y puertas están pintadas en tonos azules y verdes, reflejando los colores del mar y la naturaleza circundante.
- **Distribución Interior:** El interior de las casas Teeli es funcional y acogedor. Las habitaciones están dispuestas alrededor de un patio central, que

proporciona ventilación y luz natural. Los suelos están hechos de mosaicos de piedra o cerámica, y las paredes están decoradas con frescos que representan escenas marítimas y mitológicas.

- **Espacios Públicos:** Las plazas y mercados son el corazón de las ciudades Teeli. Estos espacios están rodeados de edificios públicos y comerciales, como academias, bibliotecas y talleres de artesanos. Las plazas están adornadas con fuentes y estatuas, y son lugares de encuentro para festividades y eventos culturales.
- **Elementos Decorativos:** Los Teeli valoran la belleza y la proporción, por lo que sus edificios están decorados con detalles intrincados. Los frisos y relieves en las fachadas representan historias de exploración y comercio, así como figuras de dioses y héroes. Los jardines y terrazas están llenos de plantas y flores, creando un ambiente armonioso y relajante.
- **Adaptación al Entorno:** La arquitectura Teeli está diseñada para aprovechar al máximo el entorno costero. Las casas están orientadas para captar la brisa marina y mantener frescos los interiores. Los materiales utilizados también ayudan a reflejar el calor del sol, manteniendo una temperatura agradable en el interior.

## Habitantes

### 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.

## **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 conciencia para ciertas actividades. Tras el Colapso, se perdieron casi todos los registros y solo quedan algunos sellos incompletos o defectuosos.

### **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.

## **Paso 2**

### **Escenario:**

La ciudad de Suuri y en el mercado central de Suuri, en una dimensión imaginaria con diferentes razas, culturas, eventos y conceptos.

### **Personajes:**

## **principal:**

### **- Sheed:**

MBTI: ESFJ.

Eneagrama: 2w3.

Raza: Akro.

Es la sirviente de Suri, le teme y le respeta a partes iguales. Hace todo lo posible para no encolerizar a Suri.

Sheed es una persona practica. Se ve a sí misma como una sirvienta insignificante, sin valor ni belleza. Despues de tantos años de acoso y maltrato por Suri, se siente una raza inferior.

## **terciario:**

### **- Suri:**

MBTI: ESFP.

Eneagrama: 3w4.

Raza: Orka.

Para Sheed, Suri era una herramienta, igual que todos los sirvientes Akro, en muchas ocasiones pasaba por alto que fuesen seres vivos.

Sheed se siente en deuda con Tawin por salvarla. Aunque en realidad Suri no le gusta, le obedece aunque no le guste o piense que este mal para no defraudar a Tawin.

Sabe que Suri siente un rechazo instintivo hacia Sheed por sus raíces y por parecerse fisicamente a Ginn.

## **Contexto:**

- Antes de este capítulo: Se ha confirmado que Maara la princesa del reino Teeli esta apunto de llegar para casarse con Ginn. Suri tiene que conseguir impedir la boda.
- El conflicto principal del capítulo es: El mensaje de Apa con la fecha definitiva de la boda.
- El objetivo de Sheed en este capítulo es: Enseñar al lector la vida de una sirviente Akro como Sheed e introducir la trama cuando Suri le cuente la decisión que a tomado.

## **Paso 3**

- Punto de vista: El narrador es un narrador equisiciente focalizado. Enfocado en Sheed. Sheed es una persona practica, que se siente en deuda con Tawin, el padre de Suri, y por eso hace todo lo que Suri le pide aunque no le guste o piense que este mal.
- Inicio: Sheed se levanta pronto y prepara todo antes de que Suri se despierte. No entra en su cuarto por si esta Norn. Le deja el desayuno listo y se va al mercado a comprar

unas cosas para él. Sheed se encuentra con varios comerciantes y clientes de diferentes razas y culturas. El mercado esta lleno de gente. Algunos son amables con Sheed, otros la desprecian por ser Akro aunque cuando la reconocen le piden perdón o huyen.

- Desarrollo: Sheed compra todo lo que necesita para Suri y luego busca algún puesto que venda la fruta que le gusta a él. Es un fruto morado y peludo que tiene un efecto relajante y alucinógeno. Suri lo consume a menudo para olvidarse de sus problemas y de su frustración. Sheed encuentra un puesto que no conoce que vende ese fruto y se acerca a él. El vendedor es un hombre Akro convertido como Sheed. El vendedor le reconoce y le saluda con amabilidad. Le dice que es una sirvienta muy afortunada por servir al príncipe Suri. Le hace un buen precio por los frutos y le regala uno más. Le dice que se lo coma ella misma, que le hará bien. Sheed acepta el regalo y se va del mercado. Se dirige de vuelta a palacio y por el camino le da una mordida al fruto, despreocupadamente.
- Gancho: Al principio no nota nada, pero luego empieza a ver y sentir cosas extrañas. El mundo se ve más nítido y brillante. Los colores son más intensos y variados. Los sonidos son más claros y armoniosos. Los olores son más ricos y complejos. Pero también ve cosas que no están ahí. O al menos eso cree ella. Ve unas sombras que se mueven entre las personas. Unas luces que parpadean en el aire. De entre las sombras, aparece alguien con una mascara que le cubre el rostro, Sheed se asusta al principio, pero luego se intriga y se acerca. Cuando está casi tan cerca como para tocarla. Una voz le dice "Búscame". La siente en el oido, susurrándosela pero allí no hay nadie. Y cuando vuelve a mirar, la persona de la mascara ha desaparecido junto a todos los demás efectos.
- Final: Sheed vuelve al palacio por un camino distinto teniendo algunas extrañas alucinaciones pero mucho más ligeras que la primera. Sigue dandole vueltas a la persona de la mascara. Se ve ligeramente tentada a comerse otro pero se niega a hacerlo. Al llegar a la avenida que antes era una muralla, Sheed puede ver a Suri en su sitio preferido, vigilando la ciudad. Entra en el recito de palacio por la zona de la sirvientas. Deja las compras hechas en la despensa. Y va a ver a Suri. Suri esta hablando con alguien que Sheed no conoce y que no se veía desde abajo. Suri esta dando vueltas al anillo. Al reconocer a Sheed, el desconocido se disculpa y se va. Suri se lo toma con más calma, aun sabiendo que Sheed lo esta esperando. Finalmente, Suri le hace un gesto para que se acerque y Sheed le da una de las frutas. La inspecciona criticamente y se la guarda en el bolsillo, Sheed no le dice nada de lo que ha visto. Sin girarse siquiera, Suri le ordena que tiene que buscar a alguien que entre en el palacio furtivamente sin que lleguen a incriminarlo. Al instante, el desconocido de la mascara le vuelve a aparecer en la mente de Sheed. Sheed no está segura de que el plan de Suri sea la mejor decisión pero no le contradice. Sheed asiente y se va.