



# LAS CRÓNICAS DE LA LLAMA

Pablo García Moral

Tutor/a: Ignacio Belda Mercado

Preproducción y desarrollo visual

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2021





## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER

Considerando que la presentación de un trabajo hecho por otra persona o la copia de textos, fotos y gráficas sin citar su procedencia se considera plagio, el abajo firmante D./Dña. **Pablo García Moral** con DNI **77033356P**, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: **Las Crónicas de la Llama**, declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria.

Y para que así conste firmo el presente documento en **Granada a 6 de Septiembre de 2021**.

El autor: **Pablo García Moral**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Pablo García Moral', written in a cursive style with a large loop at the end.

# ÍNDICE

1. Introducción.....	6
1.1. Contextualización y trayectoria personal.....	7
1.2.. Trayectoria académica.....	8
1.3.. Trayectoria profesional.....	9
2. Objetivos del proyecto.....	10
2.1. Objetivos generales.....	10
2.2. Objetivos específicos.....	10
3. Metodología.....	11
3.1 Documentación teórica.....	11
3.2. Estudio de antecedentes sobre la técnica.....	12
3.2.1. La búsqueda del estilo.....	12
3.2.2. La búsqueda técnica y modelos de representación.....	19
3.3. Trabajos previos.....	24
4. Proceso creativo.....	27
4.1. Desarrollo práctico general.....	27
4.2. Búsqueda del estilo.....	28
4.2.1 Sobre la línea.....	28
4.2.2. Sobre el uso del color y presentación del contenido.....	29
4.3. Presentación de la obra.....	35
4.4. Creación del contenido.....	36
4.5. Desarrollo del TFM: Comienzo de la novela.....	39
5. Resultado final.....	47
6. Conclusiones.....	51
7. Bibliografía.....	52
8. Relación de imágenes.....	54

## RESUMEN

Este TFM aparece como reacción a la creación previa del TFG. Así pues, desde una línea de trabajo prácticamente similar, se ha retomado parte del producto final anterior haciendo hincapié en todos los aspectos que en su día fueron considerados como inacabados e incompletos. Este proyecto surge como necesidad de investigación en un mundo fantástico sin explorar al mismo tiempo que se busca un nuevo modelo híbrido de narración que soporte ilustración, cómic, guías visuales o incluso bestiarios. Por ello, tanto TFG como TFM comparten un mismo universo y línea argumental pero con ciertos cambios en lo que refiere a la ejecución técnica. Ambos proyectos desarrollan la creación de un mundo fantástico partiendo de conceptos tan básicos como su sistema social, económico y político además de profundizar en la fauna y la flora que contiene. Sin embargo, en lo que se refiere al abordaje en la narración de contenidos, este TFM trata la información a modo de novela gráfica al contrario de como se ejecutó en el previo TFG, a modo de bestiario e enciclopedia. El objetivo por tanto, resulta de una necesidad por mostrar con todo detalle todos los aspectos que conforman el fantástico universo de Palm, narrado a partir de lo experimentado por sus dos protagonistas principales, el archimago Andros y su invocación Aldor.

### Palabras clave

Ilustración, novela gráfica, viaje, bestiario

## ABSTRACT

This TFM appears as a reaction to the previous creation of the TFG. Thus, from a practically similar line of work, part of the previous final product has been taken up, emphasizing all the aspects that were once considered unfinished and incomplete. This project arises as a need for research in an unexplored fantasy world while looking for a new hybrid narrative model that supports illustration, comics, visual guides or even bestiaries. Therefore, both TFG and TFM share the same universe and plot line but with certain changes in terms of technical execution. Both projects develop the creation of a fantastic world based on concepts as basic as its social, economic and political system, as well as delving into the fauna and flora it contains. However, with regard to the approach to content narration, this TFM treats the contents as a graphic novel contrary to how it was executed in the previous TFG, as a bestiary and encyclopedia. The objective, therefore, results from a need to show in detail all the aspects that make up the fantastic Palm universe, narrated from what was experienced by its two main protagonists, the archmage Andros and his invocation Aldor.

### Keywords

Illustration, graphic novel, journey, bestiary

# 1. INTRODUCCIÓN

El Origen de la Llama aparece como una exploración adicional a todo lo que se consiguió en el anterior TFG. Desde diseños, escenarios e incluso protagonistas, este TFM retoma todo el trabajo previo y lo mejora desde el punto de vista técnico y narrativo. Partiendo de una misma base estética, en la que se investigó sobre un mundo fantástico, el Trabajo Fin de Grado centró toda la narración de su contenido en la investigación de criaturas y biomas, sobre las que se extendían otros aspectos como los sucesivos reinos y pueblos que los componían. La información iba ligada a una serie de ilustraciones simples acompañadas de un bloque de texto explicativo. Sin embargo, esta modalidad de narración aunque efectiva, no resultó ser lo que se alcanzó como finalidad principal, pues debido a las limitaciones y capacidades técnicas del momento, el método y manera de trabajo tuvieron que ser simplificadas.

Sin restar importancia al trabajo conseguido en el TFG, el producto final poco se parecía a lo que se tuvo en mente desde un primer momento. Por ello, no es de extrañar que este TFM surja principalmente como necesidad de mejora en torno a al rumbo que ya se había tomado en un primer momento.

Dicha mejora no solo ha ido ligada al paso de los años y de la práctica sino además al estudio de multitud de referentes totalmente desconocidos en el pasado. Viajar desde el modelo de bestiario hasta el de la novela gráfica requiere cierto estudio en lo que se refiere al sistema de narración y representación, sobre todo cuando lo que se muestra no se basa en un modelo real por completo. En efecto, partiendo desde un estilo estético ya desarrollado y en el grueso se trabajo que requiere una novela gráfica, los esfuerzos se centraron en gran medida sobre la efectividad y solvencia del dibujo en relación a la narración de la historia.

En realidad, aún tratándose de una novela gráfica, desde un primer momento se barajó la posibilidad de crear una obra intermedia entre varios estilos narrativos. Al ser un alumno del doble Máster de la rama Dibujo/ Educación, durante el curso 2019-2020, tuve acceso a multitud de materiales diferentes relacionados con la modalidad educativa del arte. Esto cambió por completo mi manera de contemplar el dibujo, despertando dentro de mí de nuevo la posibilidad de retomar el proyecto del TFG desde un punto de vista renovador y diferente.

Lo esencial no era abandonar por completo todo lo que se utilizó en el TFG sino añadirlo a un modelo mixto que hiciera uso de multitud modalidades alternativas. En efecto, uno de los problemas que se arrastró durante la creación del Trabajo Fin de Grado, fue la imposibilidad de crear una obra definitiva que aglutinara aspectos del cómic, de los bestiarios, de la infografía o de guías de uso o de instrucción.

Una de las motivaciones principales de este TFM fue el de alcanzar la creación de un modelo mixto que contuviera lo mejor de otros hacia la comprensión de un nuevo medio apto que me permitiera narrar todo lo que tenía en mente.

Esta novela gráfica “mixta” se construye a modo de precuela, como una introducción a otra historia que se desarrollaría posteriormente. Aquí, a través de los ojos de dos personajes que cumplen el papel de investigadores, se dará explicación a conceptos como el origen de dicho universo, sus razas, reinos e incluso culturas.

En términos generales, todo lo contado se acoge a una necesidad personal por plasmar unas ideas que nunca antes habían sido dibujadas. No obstante, en torno a futuras e hipotéticas presentaciones editoriales, es acertado afirmar que este TFM nunca llegó a ser planteado como tal, aunque muchos de sus artes finales si serán utilizados como inclusión en la renovación del portfolio personal.

## 1.1. Contextualización y trayectoria personal

Desde que inicié mi paso por la carrera de Bellas Artes siempre tuve en mente llevar a cabo un proyecto de este tipo. Debido a ciertos gustos personales, el mundo de la fantasía siempre ha formado una parte importante de mi estética personal. Crear mundos e historias ha sido una afición constante desde que tengo uso de memoria. Desde Tolkien, Sanderson o Pratchett, mi infancia ha estado repleta de multitud de genios que marcaron para siempre mi manera de ver la narrativa.

Esta cultura personal ha construido un “universo” en mi cabeza que durante años me vi incapaz de sacar a relucir. Hasta mi entrada en la Universidad no pude comprobar de primera mano las múltiples posibilidades que podía alcanzar con el uso del dibujo. En esos cuatro años de mi vida, estudié multitud de referentes y estilos con los que acabé desarrollando las herramientas que en este proyecto son aplicadas.

En un camino que ya comenzó en 2018 con la realización de las Crónicas de la Llama (versión TFG9, con la finalización su versión renovada en 2021) puedo afirmar rotundamente que por fin he alcanzado lo que deseaba de niño.

Propiciado por un ambiente familiar en el que todos son artistas, el dibujo siempre ha estado presente en mi día a día. Desde que era pequeño tuve una figura paterna y materna que me mostraron de manera natural las múltiples posibilidades estéticas que podía conseguir siguiendo su camino.

Este TFM surge como cúlmen de todo esa estética acumulada, como una necesidad inquieta por dar apariencia física a todos los mundos y criaturas que han vagado por mi mente desde hace años.



FIG. 01. Elaboración propia (2020)



FIG. 02. Elaboración propia (2020)



FIG. 03. Elaboración propia (2020)

## 1.2. Trayectoria académica

En los primeros años como artista, hubo un gran interés por las posibilidades del mundo cómic. Sin embargo, la corta experiencia recaudada por aquel entonces lo convertía en un pasatiempo ciertamente frustrante. Resultaba increíblemente complicado elaborar todo el material gráfico de una historia sin una base que la enriqueciera. No sentí contacto con el arte hasta mi entrada en la Universidad de Bellas Artes. En realidad, desde hacía años, mis intereses se habían centrado únicamente en el mundo de las letras, siendo así que hasta el último momento mi decisión de dedicarme a la filología de manera profesional estuvo muy presente. Cuando decidí ingresar en el Grado de Bellas Artes mi conocimiento sobre toda modalidad artística no iba más allá que el garabateo de pequeñas criaturas en papel. Fue realmente duro seguir el ritmo los primeros años, no obstante poco a poco entré en contacto con multitud de herramientas y técnicas mucho más interesantes que el básico lápiz de grafito y goma al que estaba acostumbrado.

Mi paso por Bellas Artes me proporcionó un aprendizaje rico y continuo sobre multitud de aspectos diferentes aplicados al desarrollo de mi estética. Desde el manejo del color, profundidad espacial o principios de anatomía básica. Sin embargo, no fue hasta el año de especialización y mi descubrimiento de la rama de diseño de producción y creación de personajes que mis difusos intereses por fin empezaban a cobrar sentido. Aquí aprendí a crear y desarrollar las criaturas, escenarios u objetos que tanto tiempo habían permanecido en mi cabeza. Además, fue durante estos años que aprendí a utilizar las diversas y ricas herramientas que proporcionan los softwares digitales, los cuales serían esenciales para el inminente TFG de entonces y en el TFM aquí presentado.



FIG. 04. Elaboración propia, Página de TFG (2019)



FIG. 05. Elaboración propia, Página de TFG (2019)



FIG. 06. Elaboración propia, Diseño de Ángel de la asignatura de imagen Digital (2021)



FIG. 07. Elaboración propia, Distrito de la Catedral para Dibujo y Geometría (2020)

### 1.3. Trayectoria profesional

Si mi entrada en Bellas Artes cambió para siempre la manera de tratar mi estética, acostumbrarse a la realidad del ámbito laboral marcó una nueva etapa en mi perfil artístico. En efecto, desde hacía años, mi ritmo de trabajo se acomodó sobre unos estándares infantilizados en los que no me debía preocupar nada más que de una nota final. Cuando empezaron a llegar las primeras ofertas de trabajo, me percaté que la visión individual de uno poco tiene que hacer en un mercado donde existen infinidad de perfiles estéticos diferentes.

De repente, lo que yo creía como personal e independiente dejaba de tener valor o incluso no guardaba la importancia que yo podía llegar a pensar. Adaptarte a los cambios de una editorial lleva al artista a replantearse los mismos cimientos sobre los que ha construido su modelo de trabajo. En los pocos trabajos que he tenido la oportunidad de realizar, desde publicaciones en periódico, ilustraciones en artículos, hasta colaboraciones en fanzines de talle nacional, fue realmente importante el restar importancia al “yo” e intentar comprender y asimilar de una manera más abierta y profesional el vasto mundo del arte que nos rodea.

Esto no solo ayudó a afianzar la confianza personal sino que además proporcionó una seriedad en el modelo de trabajo prácticamente inexistente antes.



FIG. 08. Elaboración propia, Ilustración para artículo (2020)

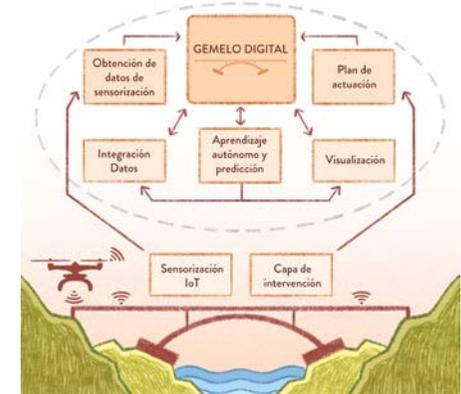


FIG. 09. Elaboración propia, Ilustración para artículo (2020)

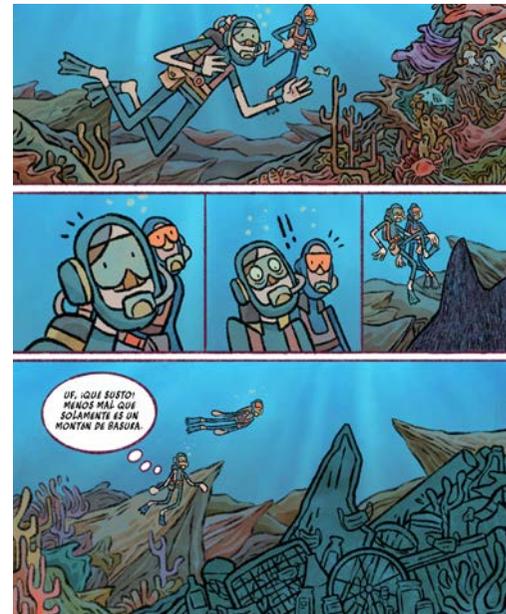


FIG. 10. Elaboración propia, Viñeta para periódico Ideal (2021)



FIG. 11. Elaboración propia, Rediseño ODS para artículo (2020)



FIG. 12. Elaboración propia, Rediseño ODS para artículo (2020)

## 2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

El proyecto se sustenta sobre una serie de acciones generales y específicas que lo ayudan y fomentan a alcanzar su conclusión.

### 2.1. OBJETIVOS GENERALES

-El objetivo principal de este proyecto se basa en la muestra y explicación de un mundo fantástico surgido de la investigación y búsqueda personal a través de un modelo de narración mixto que mezcle modalidades como la novela gráfica, la infografía o guías visuales y de instrucción. A través de casi 100 páginas a todo color, se busca crear un desglose de información claro para cualquier lector, experimentando con los múltiples aspectos del dibujo y el color, al mismo tiempo que se investiga sobre las amplias posibilidades que dichas vías narrativas nos ofrecen.

### 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Desarrollar un mundo ficticio de tal forma que su lectura y comprensión sea clara.

-Experimentar con una fluidez gráfica que permita mezclar y utilizar multitud de ámbitos narrativos.

-Mejorar y crear un nuevo estilo gráfico que permita afrontar nuevos desafíos.

-Renovar la estética personal haciendo uso de una renovación de antecedentes y obras similares.

-Alcanzar una madurez en el trabajo acorde al panorama laboral.

### 3. METODOLOGÍA

La metodología elegida para este proyecto es la **metodología de investigación artística**. Para ello, se han seguido una serie de fases que han facilitado el desarrollo y conclusión del material gráfico.

Por un lado, el proyecto empezó con una metodología de investigación y documentación sobre las múltiples obras y autores afines a la estética personal o que compartían ciertos rasgos temáticos y estructurales. Por otro lado, se ha debido tener muy en cuenta la **metodología práctica**, introduciendo numerosos cambios respecto al trabajo realizado en el TFG.

#### 3.1 DOCUMENTACIÓN TEÓRICA

En un mundo editorial tan amplio como el que tenemos actualmente no debería ser complicado encontrar una obra que no siguiera los mismos pasos que el proyecto presentado aquí. Cuando se concluyó el Trabajo Fin de Grado, la búsqueda de referencias sobre bestiarios fue realmente sencilla debido a la gran demanda de estos en modalidades como las series de animación o incluso sagas de fantasía. En cuanto a búsqueda y desarrollo de estilo las sesiones de investigación fueron mínimas debido al estable nivel heredado de los anteriores años en las asignaturas correspondientes del grado. Esto sin embargo, ha sido uno de los principales aspectos a tratar en el actual proyecto.

En efecto, donde antes había una base firme y cercana de autores, aquí se ha traducido en una obligada necesidad de cambio. En términos generales, el nivel de dibujo utilizado en el TFG se basaba en una capacidad casi única de diseño de personajes y props. Desde escudos de reyes, retratos o incluso la indumentaria u objetos que portaban, dicho trabajo no presentaba ilustraciones elaboradas con un fondo o narración en movimiento.

Con la llegada del máster de Dibujo y el consiguiente planteamiento de la novela gráfica, el estilo personal de hacía dos años requería de ciertos conocimientos técnicos mucho más avanzados.

Desde personajes hasta el desglose teórico del mundo, la base estética ya estaba resuelta. Al no basar el proyecto en la reinterpretación de un relato o mito ya escrito, la metodología de trabajo se ha basado exclusivamente en el desarrollo y perfeccionamiento del estilo personal hacia un modelo más acorde y maduro con las exigencias actuales del trabajo.

Esto estuvo propiciado en gran manera a la experiencia recibida en el anterior Máster de Educación, donde el dibujo dejó de ser una mera vía para mostrar conceptos para convertirse en una herramienta multidisciplinar e interactiva capaz de narrar conceptos antes inconcebibles.

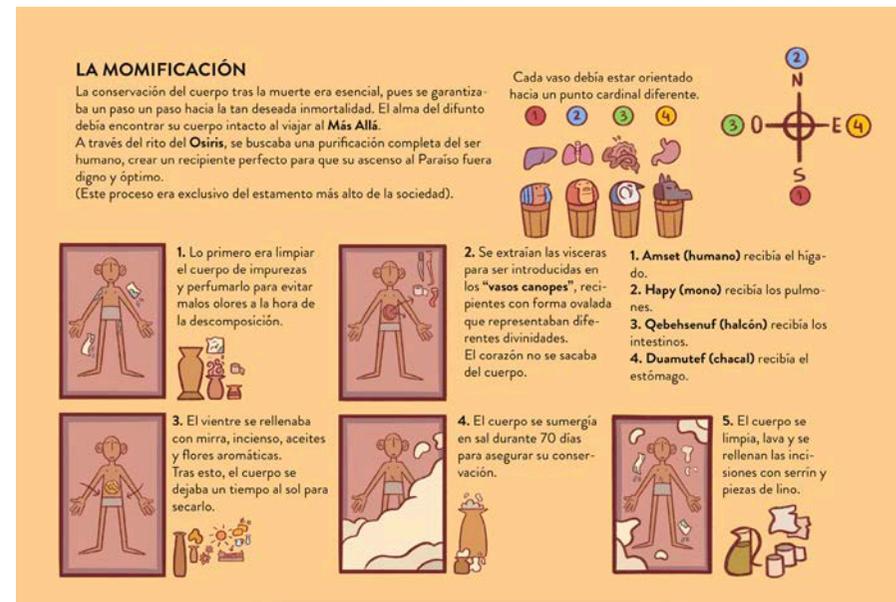


FIG. 13. Elaboración propia, Página de TFM MAES (2020)

Tras mi paso por dicho máster, mis intereses por el dibujo cambiaron radicalmente. Todo mi conocimiento por el diseño de personajes y producción tomó contacto con una creciente necesidad de narrar historias con ellos.

De repente surgió una necesidad por contar todo lo que se arremolinaba en torno a mi estética, sin embargo, la práctica sobre dichos conceptos era prácticamente nula.

Partiendo de una base puramente basada en la ilustración, las nuevas vías de estudio que se abrían eran increíblemente amplias. El marco teórico estaba repleto de obras ya conocidas previamente pero que ahora resultaban ser objetos de investigación y referencia sin precedentes.

Gracias al estudio de dichos antecedentes, no solo se ha investigado sobre nuevas formas para narrar sino que además el estilo se vió renovado hacia un modelo mucho más eficaz y efectivo acorde al ritmo de trabajo que se iba a tomar.

Desde el punto de vista teórico, los referentes forman en su mayoría un círculo de relación en torno al mundo del cómic, la ilustración o los videojuegos. Exceptuando ciertos ejemplos puntuales, el campo de estudio es realmente acotado por lo que no es de extrañar que muchos de ellos ya formen parte de la biblioteca mental ya utilizada en multitud de trabajos anteriores.

En este sentido, me encuentro en la necesidad de separar dicho estudio en dos partes separadas. Por un lado, todos los autores que han servido de referencia para mejorar toda la herencia gráfica personal y el estilo. Por otro, toda la teoría relativa a la aplicación técnica de conceptos estructurales como narración o la disposición de la información y conceptos de la historia.

## **3.2. ESTUDIO DE ANTECEDENTES SOBRE LA TÉCNICA**

En este aspecto se debe diferenciar la técnica en dos apartados diferentes pero relacionados. Desde un punto de vista práctico, los referentes atienden a un sentido de mejora en el estilo y por otro al descubrimiento y uso de nuevos modelos de representación y narración.

Aunque ambos apartados tengan características y autores en común, deben ser tratadas de forma separada según los diferentes beneficios que proporciona su estudio.

### **3.2.1. La búsqueda del estilo**

Como bien se ha mencionado anteriormente, la base de dibujo heredada del TFG ya conformaba un pilar sólido dentro de las necesidades artísticas de cualquier proyecto. No obstante, como es normal en la carrera de un artista, con el paso de los dos años entre el final del grado y el del máster, los cambios son muy significativos. Sin restarle importancia al trabajo conseguido anteriormente, bien es cierto que existían ciertas limitaciones muy acentuadas.

La representación de la figura y del espacio se conformaban muy a menudo como imágenes estáticas y con poco movimiento debido en gran medida a un estilo cerrado y ortopédico. En términos de línea y color, el entintado era frío y calculado, evitando el error e intentado crear figuras prácticamente cerradas y perfectas. El color le seguía en el camino, con paletas poco armoniosas y llenas de tonos fríos y apagados.

Tal como se puede observar en la figura de la página anterior, el dibujo obedecía a un orden estricto en el que no había margen de volubilidad ni desorden. Como en la diferencia entre un cuadro de Mondrian y Monet, debido a ciertos aspectos propios del perfil artístico de ese momento, el estilo parecía bloqueado a cualquier tipo de movimiento o vibración.

En cierto modo, esto se debía a una reserva de miedo e inquietud por afrontar retos abocados al fracaso. Durante esos dos años, el estilo continuó idéntico, basado en una rutina, que en opinión personal, resultaba larga y tediosa. En realidad, dicho proceso poco tenía que envidiar al usado por la gran mayoría de artistas digitales actuales: Primero se aboceta a lápiz en en papel; se escanea o fotografía y se pasa a su terminación haciendo uso del software de manipulación correspondiente.

En el caso de los trabajos de dicha etapa, la duración de dicho proceso variaba hacía límites exagerados, siendo así el caso de que un boceto preliminar podía llegar a ocupar más tiempo que la elaboración y retoque de la pieza final. En cierto modo, esto no es un problema cuando tienes que prestar atención a una sola obra, aunque si lo hace debes realizar una serie de 100 en poco tiempo.

En efecto, esto fue un problema encontrado durante la creación del TFM de la modalidad de educación. Dicho proyecto recibía el nombre de “*El Dibujo Didáctico aplicado a Egipto*” y tal como su nombre indica, se basó en la elaboración de casi 60 ilustraciones en las que se explicaba el desarrollo de la sociedad del Antiguo Egipto a través del dibujo (véase Figura 13).

En el corto periodo de tiempo que se tuvo para llevarlo a cabo, se podría haber optimizado el trabajo de tal forma que la elaboración del material gráfico no llegara a ocupar los meses que lo hizo. En proporción al trabajo realizado en este TFM, no podía haber un escenario en el que ese ritmo de trabajo se repitiera.

Así pues, con la consecución de la parte del MAES y el comienzo del máster de Dibujo, se inició una búsqueda en torno a ciertos artistas y obras con la finalidad de encontrar un estilo que permitiera realizar el grueso del trabajo de forma eficiente y en los límites de tiempo establecidos.

Tal como puede verse en las figuras de esta página, las variaciones de estilo fueron múltiples.



FIG. 14. Elaboración propia, Diseño de Aldor (2020)



FIG. 15. Elaboración propia, Autorretrato (2021)



FIG. 16. Elaboración propia (2021)



FIG. 17. Elaboración propia (2021)

Para empezar se revisó la obra de **Joann Sfar**, dibujante francés muy recurrente en mi estética por la rapidez y solvencia con la que resuelve sus composiciones.

En obras como *El pequeño vampiro* o *Aspirina*, es notable como no parece interesarle realizar composiciones lógicas y coherentes según las reglas a las que estamos acostumbrados.

Sus escenarios son a menudo simples manchas de tinta con un rallado desordenado pero volumétrico. La definición de estos rara vez conforma un aspecto importante, pues es capaz de crear ambientes sirviéndose de las formas más rudas e salvajes.

Encontramos algo similar en su diseño de personajes, con caras que casi nunca coinciden entre sí y una extraña concepción de figura-espacio. Del mismo modo, las posturas y tamaños no obedecen a una jerarquía lógica y en muchas ocasiones los personajes se tuercen en posturas imposibles.

Sfaar parece disfrutar de hacer del caos un modelo de dibujo legible e interesante. Su estilo irradia una libertad sin precedentes que le permiten abordar cualquier situación de la manera más fresca y alternativa posible.



FIG. 18. Joann Sfar, Viñeta del Pequeño Vampiro (2004)



FIG. 19. Joan Sfar, Portada del Pequeño Vampiro (2003)

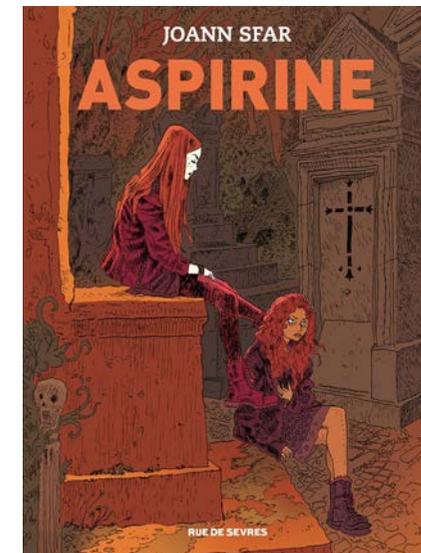


FIG. 20. Joan Sfar, Portada de Aspirina (2018)

Siguiendo el camino de los autores francobelgas, en una línea similar a Sfar, tenemos a **Christophe Blain**.

Este autor francés es conocido por obras como *Issac el Pirata*, *Gus* o *En la cocina con Alain Passard*.

Se podría decir que Blain es una especie de Sfar comedido en lo que se refiere al desarrollo del dibujo.

Aquí, encontramos un estilo mixto que rezuma dinamismo pero sin la rapidez del trazo que mostraba Sfaar. Las composiciones optan por una lógica más marcada pero con ciertas deformaciones que las convierten en una delicia visual para la vista. En efecto, aunque lo que se contemple guarde sentido, el bello rallado de plumilla y el perfecto juego de negros, convierte los escenarios y personajes de Blain en movimiento puro.

En muchas ocasiones las viñetas parecen abrirse hacia el exterior, como si intentaran escapar de la página.

Mientras que el dibujo de Sfar llena toda la página con ritmos de líneas diferentes, Blain es capaz de mostrarte el desarrollo de la acción con el mínimo de elementos posibles.



FIG. 21. C, Blain, Viñeta de Issac el Pirata (2005)



FIG. 21. C, Blain, Viñeta de Gus, Tomo 1 (2007)



FIG. 22. C, Blain, Viñeta de En la cocina con Alain Passard (2011)

-Cambiando de estilo por completo, encontramos al francés **David B.** con sus obras *Le Cheval Blême* y *Le Tengu Carré*.

Desde aquí, nos trasladamos a una modalidad de dibujo completamente diferente a la vista en los dos autores previos.

Las dos obras estudiadas de este dibujante, están realizadas completamente con tintas negras sobre fondo blanco. Utiliza un trazo grueso y vasto, recordando más a la forma de trabajar de Sfar que de Blain.

Sumado a esas manchas de negro impactantes, aparecen unas composiciones con una predominancia clara por la figura y unos fondos muy simples y esquemáticos.

Sin embargo, tal como ocurría con Blain en su obra de Alain Passard, esa ausencia casi total de fondos sirve como sacrificio por una expresividad y dinamismo de personajes.

A través de multitud de siluetas y tintas planas es capaz de aglutinar multitud de acontecimientos prácticamente con el mínimo de recursos gráficos, todo coronado por un dinamismo de línea increíble.



FIG. 23. David B, Viñeta de *Le Tengu Carré* (1997)

-Si hubiera que deberle a algún autor el hecho de que el TFM haya sido creado, quizás **Quentin Blake** sería el más acertado.

Este excepcional ilustrador británico, famoso por dar vida a las obras de Roald Dahl, significó un antes y un después en la forma en la que yo entendía el dibujo.

Anteriormente alababa a Sfar y a Blain por resolver escenas con frescura y dinamismo, pero ciertamente, Blake lleva todo esto a otro nivel.

Con tan solo unas simples rasgadas de plumilla, sus personajes muestran un movimiento y expresividad como nunca he podido observar en otro autor.

Con el añadido de sus efectivas y ligeras acuarelas, es capaz de crear unas composiciones excepcionalmente bellas (no es de extrañar que fuera gracias a él que decidí usar las acurealas como coloreado para el dibujo).

Junto al autor que aparece en la página siguiente, Blake ha sido el encargado de la mentalidad artística que inunda mi cabeza a día de hoy: Un dibujo rápido, dinámico y efectivo.



FIG. 24. Quentin Blake, Ilustración sobre Programa Médico (2003)



FIG. 25. Quentin Blake, Ilustración Infantil (2006)

-Para terminar, seguido de la importancia de Quentin Blake, traigo a **Scott Campbell**, un ilustrador americano que ha marcado mi estilo profundamente en este último año. Si Blake ha sido una influencia desde la infancia, el descubrimiento de Campbell fue el refinamiento justo que necesitaba.

Ha ilustrado multitud de cuentos infantiles como *Zombie in Love*, *Skulls!* o *Hug Machine*, aunque por lo que más me ha influenciado de manera personal es su excepcional trabajo como diseñador en el videojuego *Psychonauts*. A través de cientos de diseños, pude descubrir con total admiración como Campbell tenía un estilo completamente único de entre el ambiente artístico habitual en el mundo del concept. No solo por su uso de la acuarela y manejo del entintando sino también por su extraña manera de diseñar personajes, abordando el mundo de lo grotesco y feo antes que el uso de idealizaciones o cánones.

Practicamente todo el diseño de rostros, proporciones y expresiones presentadas en el TFM, existen gracias a la obra de este autor.



FIG. 26. Scott Campbell, página de Hug Machine (2015)



FIG. 27. Scott Campbell, página de Skulls! (2018)



-Lo mismo ocurre con la autora germano-estadounidense **Nora Krug**, con su obra *Heimat*. Aquí, el argumento nos muestra una suerte de viaje personal por parte de su autora en el que intenta descubrir si sus antepasados estuvieron afiliados al régimen nazi.

Krug, que es perteneciente a la segunda generación de alemanes después de la Segunda Guerra Mundial, investiga sobre su árbol genealógico alemán en pos de descubrir y en cierto modo redimir las crueles acciones del partido nazi.

Para ello, hace uso de un lenguaje parecido al presentado por Simmons, pero mucho más exagerado y acentuado. En efecto, aquí la narración es presentada a través de una fusión de dibujo con algunos de las modalidades que ya veíamos con la anterior autora y la aparición de otras muchas nuevas.

Collage de fotografías; cuadros para representar fondos; diferentes bases de papel (cuadriculado, envejecido) e incluso el uso de listas y documentos oficiales de la época.

En cierto modo, la narración de Krug es mucho más atrevida al menos en cuanto a lo que modalidad estructural se refiere. El enfoque que plantea puede ser agobiannte en un primer momento, pero una vez que sigues detenidamente las páginas, te das cuenta del espectacular hilo narrativo que consigue desarrollar.



FIG. 30. Nora Krug, página de *Heimat* (2020)

-Cambiando completamente de registro narrativo, encontramos al escocés **Tom Gauld**, y su afición por el modelo de historietas y viñetas de humor.

Gauld utiliza un estilo mucho más sencillo que las dos artistas anteriores, acorde a un sistema narrativo mucho más dinámico y de consumo rápido. Dentro de su obra, *En la Cocina con Kafka*, se nos presentan una serie de tiras cómicas de diferente índole en las que podemos observar multitud de recursos narrativos muy interesantes.

Gauld es capaz de añadir dificultad a la sencillez de su dibujo. Muchas de sus composiciones parecen ser fruto de un pensamiento rápido y fugaz, sin embargo, cuando observamos de cerca el modo en que los elementos están repartidos por la viñeta es posible apreciar ciertos detalles de organización realmente complicados de llevar a cabo.

Jugar con la perpendicularidad de la línea, las siluetas de los personajes y sobre todo la perfecta inclusión de los bocadillos de texto, todo se enmarca dentro de una armonía técnica brillante.

Sus viñetas desprenden una sensación de perfección y distribución que llaman al ojo a seguir disfrutando de su contenido sin pausa.

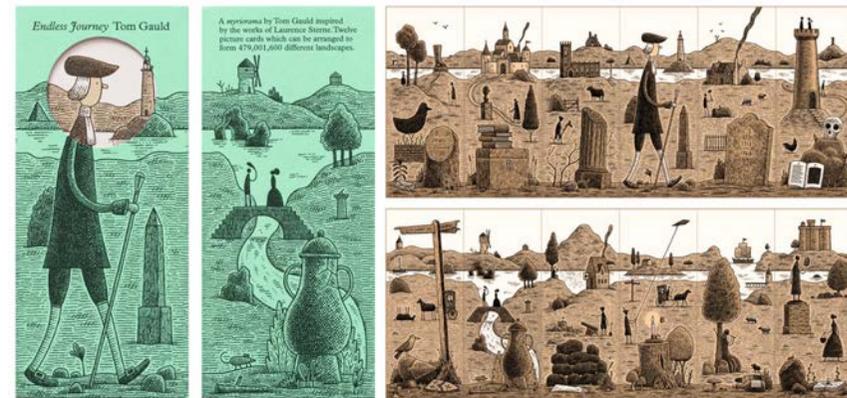
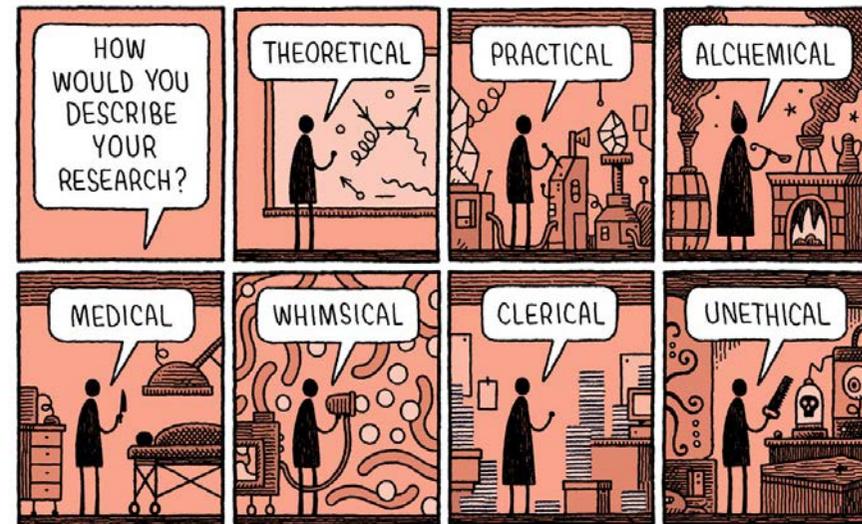


FIG. 31. Tom Gauld, viñeta de *En la Cocina con Kafka* (2017)



TOM GAULD for NEW SCIENTIST

FIG. 32. Tom Gauld, viñeta de *En la Cocina con Kafka* (2017)

Siguiendo una línea similar a la estudiada en la obra de Nora Krug, encontramos a **Igort**, un autor de cómics italiano que ha trabajado en multitud de revistas como historietista pero que aquí, se le reconoce por sus obras *Cuadernos Rusos* y *Cuadernos Japoneses*.

En estos dos libros, Igort relata toda la experiencia y sucesos acontecidos durante su viaje por tales países. El planteamiento narrativo sigue una línea similar a lo que podíamos ver en la obra *Heimat*, pero desde un punto de vista mucho más sencillo y efectivo del que planteaba Krug.

En efecto, mezcla dibujo, collage, recortes papel e incluso facturas u billetes de transporte. Sin embargo, lo que lo diferencia de los autores previos es su capacidad por convertirlo todo en material gráfico.

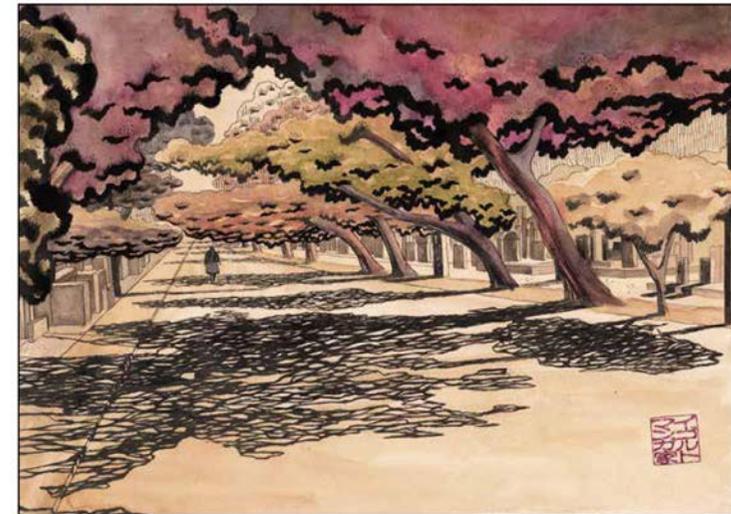
Todas las fotografías y recortes aparecen en la mayoría de ocasiones redibujadas a mano, lo cual le permite incluir multitud de aspectos diferentes narrativos en ellas.

Esto provoca que su estilo se convierte en un vehículo de escenas completamente realistas pero con aspectos propios del dibujo sintetizado del cómic.

En noviembre de 2015 pasé unos días en Tokio. Residía en la última planta de un edificio de construcción reciente en el barrio de Chiyoda, alojado por el Instituto Italiano de Cultura con motivo de una exposición a cuatro manos llamada "Uomini che camminano" ("Hombres que caminan") en la que mi viejo amigo Jiro Taniguchi y yo mostraríamos nuestros trabajos.



Era otoño y el concierto de colores de la estación estaba en su apogeo. Todo iba según lo previsto, y sin embargo estaba inquieto. ¿Qué me alteraba?



Observaba atónito la mutación de Tokio, de año en año, en su carrera irrefrenable.

Otro autor esencial en la comprensión y el estudio de la estructura narrativa es **David Mazzucchelli** con su excepcional obra *Asterios Polyp*.

Esta posiblemente es una de las mayores obras jamás escritas dentro del campo de la novela gráfica. No solo por su estilo y paleta de colores exquisita sino además por su revolucionaria estructura narrativa.

En *Asterios Polyp* se nos hace presente un modelo de narración múltiple y en continuo movimiento. La acción actual de los personajes puede estar contrastada por otras viñetas superpuestas en las que se muestran detalles del pasado que pudieran estar relacionados o incluso los pensamientos que les pasan por la cabeza en aquel momento.

El mundo de *Asterios Polyp* gira en torno a una multiplicidad estética sin precedentes. Cada personaje se identifica con un color y tipografía diferente; los saltos temporales y los sueños aparecen con una representación estilística alejada a la del relato original e incluso los bocadillos se retuercen y siguen un recorrido desordenado por la página.

Mazzucchelli ha creado una obra perfecta, desde encuadernación hasta contenido, en la que se pueden contemplar algunos de los experimentos visuales más extraordinarios en el campo de la novela gráfica.



FIG. 34. David Mazzucchelli, página de *Asterios Polyp* (2009)

### 3.3. TRABAJOS PREVIOS

Sumado al estudio de referentes, es importante también reflejar la importancia que reciben ciertos trabajos previos personales como inicio del recorrido estético planteado en el proyecto actual.

#### A. Trabajo de la asignatura de Ilustración en el Máster de Dibujo (2020-2021)

Este trabajo, titulado “*El Vecindario del Cementerio*”, se enmarca dentro de una temática de trabajo por la que se tuvieron que elaborar una serie de ilustraciones que tuvieran cabida dentro del ámbito de un contenedor de historias en la red social de Instagram. Aquí, se utilizaron las celdillas de las publicaciones para dividir una ilustración en 9 partes de tal forma que al pulsar en cada una de ellas pudieras desplazarlas y ver su contenido. En mi caso, dibujé un cementerio repleto de diferentes casas, dentro de las cuales podías observar a una familia de vampiros, fantasmas, esqueletos...



FIG. 35. Elaboración propia, Mosaico de Instagram (2021)



FIG. 36. Elaboración propia, Cocina de de la familia Momia (2021)



FIG. 37. Elaboración propia, Estudio de música de los Lobo (2021)



FIG. 38. Elaboración propia, La casa acuática de Pescia (2021)



FIG. 39. Elaboración propia, El Laboratorio de los Frankstein (2021)

## B. Fan arts y publicaciones online

Siguiendo el punto de vista de las redes sociales, huelga decir que yo participo activamente en ellas a través de una serie de cuentas dedicadas única y exclusivamente a la muestra e intercambio artístico.

A través de webs como Twitter o Instagram, comparto de manera casi semanal multitud de ilustraciones en las que vuelco gran parte de la experimentación gráfica que en este proyecto se muestra.

Los ejemplos son múltiples e increíblemente variados, sin embargo, prefiero mostraros todos aquellos que considero que narrativamente más aportaron a mi estética, desde contenedores de historia, secuenciación de viñetas...



FIG. 40. Elaboración propia, Fanart de Portal 2 (2021)



FIG. 41. Elaboración propia, Fanart de Bloodborne (2019)



FIG. 42. Elaboración propia, Fanart de la saga Dark Souls (2020)

### C. Ilustración infantil del máster de Dibujo

Durante las sucesivas asignaturas del Máster de Dibujo, fueron muchas las ocasiones que tuve de experimentar con nuevas maneras de narrar la información. Quizás, de estas la más importante sea la obra realizada en la asignatura de Ilustración Infantil, donde, siguiendo una línea estética similar al trabajo visto en Ilustración y Cómic, ilustré la vida de algunos monstruos vistos en “*El Vecindario del Cementerio*”,

En este caso, los monstruos debían cocinar el menú perfecto para la fiesta de Halloween que se acercaba. Por ello, yo decidí afrontar la narrativa de algunas recetas de cocina desde el punto de vista secuencial y gráfico, sin texto ni bloques explicativos de ningún tipo.



FIG. 44. Elaboración propia, Receta de limonada con ojos frescos (2020)



FIG. 43. Elaboración propia, Receta de galletas monstruosas (2020)



FIG. 45. Elaboración propia, Receta de estofado de sesos (2020)

## 4. PROCESO CREATIVO

### 4.1. DESARROLLO PRÁCTICO GENERAL

Una vez conocidas las bases teóricas en las que se cimenta el proyecto, debemos pasar al desarrollo de su metodología práctica.

Aunque en las siguientes páginas se explicará detenidamente, en términos generales se basa en estas etapas.

#### PRIMERA FASE: Aplicación del estilo y desarrollo de los bocetos.

Aunque el TFM se formulaba en torno a una base estética ya trabajada con anterioridad, algunos personajes y escenarios fueron renovados según todo la nueva base de autores y obras. Por ello, la primera fase se dirigió a un aboceteado y prueba constante de posturas y expresiones de los hipotéticos protagonistas del relato.

Sea como fuere, el proceso comenzó con un dibujo a lápiz sobre un papel de rugosidad superior a 200 gr que permita diferentes pruebas de color como acuarela.

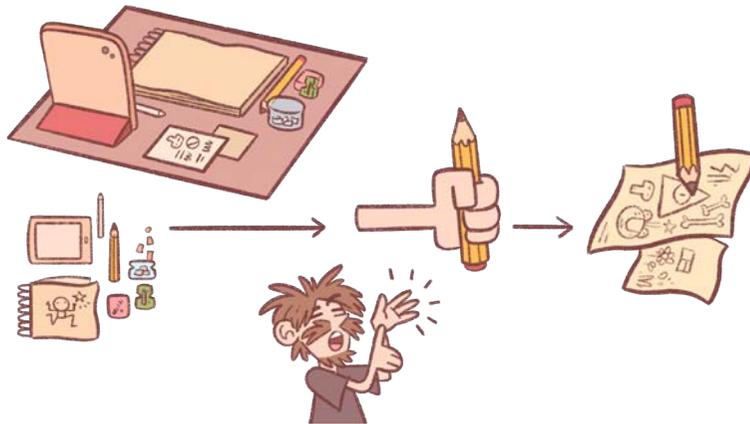


FIG. 46. Elaboración propia, Proceso de creación (2021)

#### SEGUNDA FASE: Aplicación del estilo y desarrollo de los bocetos.

El boceto se fotografía o escanea para ser limpiado en Photoshop. A partir de aquí, desde un primer momento se tuvo claro que el entintado se afrontaría a partir del uso de softwares digitales, en concreto, a través de la aplicación de Procreate en un Ipad Pro.

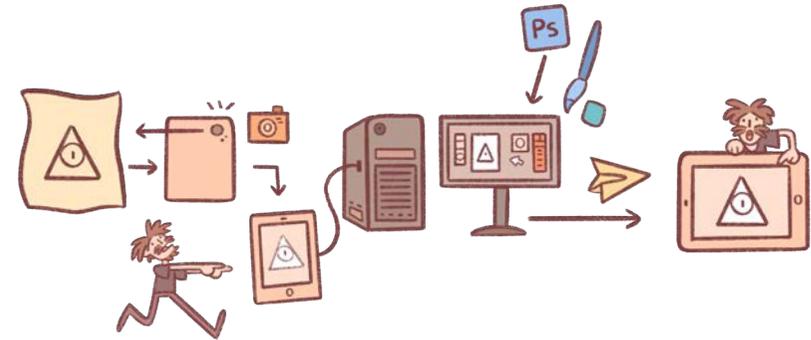


FIG. 47. Elaboración propia, Proceso de creación (2021)

#### TERCERA FASE: Color y definitivo

Tras el entintado, la siguiente fase fue dirigida a la manipulación de la línea y su consiguiente coloreado final.

En el mismo software digital utilizado para llevar a cabo el trabajo de tinta, se llevaría a cabo la labor de color, así como los retoques y punzadas finales que lo llevarían a su presentación definitiva.

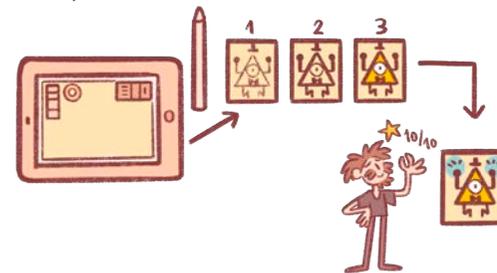


FIG. 48. Elaboración propia, Proceso de creación (2021)

## 4.2. BÚSQUEDA DEL ESTILO

Durante el desarrollo de las fases 1 y 2 se llevaron a cabo una serie de experimentos hacia el desarrollo de un estilo adecuado para afrontar el trabajo.

### 4.2.1. Sobre la línea

Lo primero a tratar fue la línea del entintado, partiendo de un ejercicio de variación con las figuras que veis aquí.

En la Figura 49, vemos una línea suave y perfecta, aunque ya es posible contemplar como las formas no acaban por cerrarse. Conforme avanzamos de una a otra, surge un concepto que a mi me gusta denominar como “error” y es que si algo se ha aprendido de la multitud de autores que aparecían en el apartado anterior es al gusto a que el dibujo presentara imperfecciones y desequilibrios.

Las figuras aquí mostradas hacen referencia a un estudio realizado en septiembre de 2020, por lo que no es de extrañar que difieran en gran medida al dibujo conseguido en la novela gráfica definitiva.

Sin embargo, aunque sencillos en cuanto a lo que se refiere a contenido gráfico, el ejercicio de creación de estas pequeñas ilustraciones ayudó en gran medida a la comprensión técnica que se manejaría en los siguientes meses.

Estas cuatro figuras, son la selección de una serie de casi 20 láminas similares en las que se experimentaba con multitud de pinceles y tratamiento de líneas diferentes. A través de un ejercicio por el que se obligó a entintar cada prueba en un tiempo inferior a 2 minutos, la Figura 52 fue el resultado más satisfactorio.



FIG. 49. Elaboración propia, Línea clara (2020)



FIG. 50. Elaboración propia, Línea media (2020)



FIG. 51. Elaboración propia, Línea rugosa (2020)



FIG. 52. Elaboración propia, Línea rugosa multiplicada (2020)

#### 4.2.2. Sobre el uso del color y presentación del contenido

Durante dicho proceso de investigación sobre el entintado, se realizaron multitud de pruebas en referencia al color que iban a recibir. Se podría decir que en todo momento ambos aspectos estuvieron conectados, avanzando y evolucionando a la par. Después de probar tantos pinceles y estilos de entintado diferentes, me percaté que todo formaba parte de una misma ecuación.

En efecto, después de seleccionar el pincel adecuado y adaptar la mano hacia una manera de dibujo rápida, la consecuente fase de color producía un claro desfase en el tiempo total de trabajo. Siguiendo las pautas de coloreado digital de años anteriores, pude comprobar como todo el tiempo que había conseguido con la línea se perdía por completo aquí.

De esta manera, durante el largo proceso de estudio sobre el entintado, una mitad del proceso se dirigió directamente a la experimentación del modelo de coloreado perfecto, por ello, no es de extrañar que en las siguientes ilustraciones la línea aún continúe anclada en un modelo previo.

En un primer momento, se planteó la posibilidad de que la novela gráfica estuviera más cercana al modelo tradicional de bloque texto con acompañamiento de ilustraciones. En las figuras de la derecha se pensó que colorear toda la escena monocómicamente ahorraría trabajo.

Esta manera de presentar la información era sencilla y efectiva, sin embargo, al observar la planificación general era fácil darse cuenta como el texto se sobreponía por completo al material gráfico.

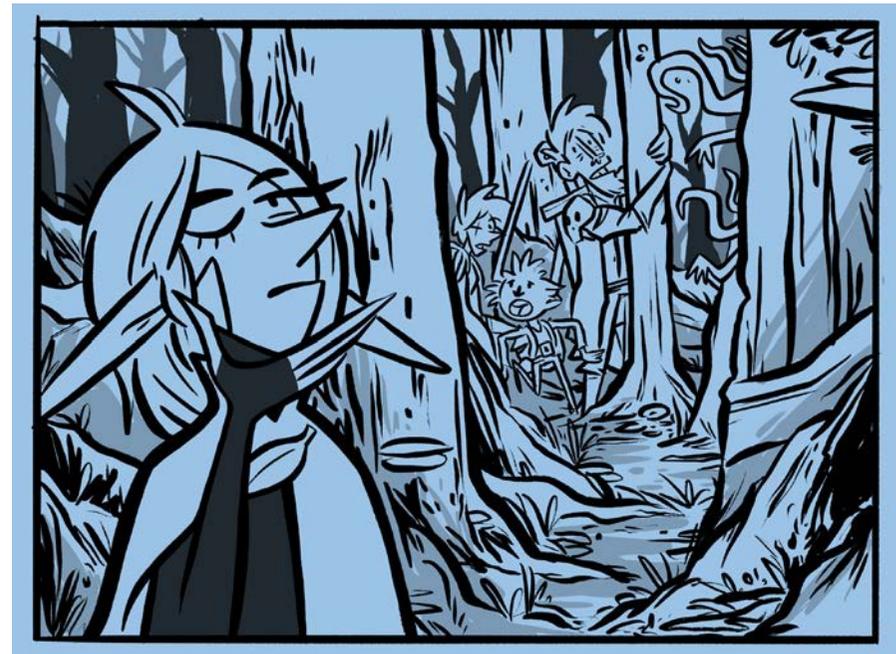


FIG. 53. Elaboración propia, Prueba azul (2020)



FIG. 54. Elaboración propia, Prueba beige (2020)



FIG. 55. Elaboración propia, Bosque verde - amarillo (2020)

Esta indecisión sobre el método narrativo se basaba en gran parte en el hecho de que el guión por aquel entonces era prácticamente nulo. Se sabía lo que se iba a contar, pero se desconocía el cómo. En un principio, los protagonistas eran cuatro en vez de dos y el punto de vista en que el contenido iba a aparecer no se parecía en nada al resultado final (por ello las ilustraciones presentadas aquí difieren tanto de la obra actual):

Después de experimentar con esas primeras figuras a un solo color, se probó a introducir una paleta mucho más diversa y elaborada. El resultado fueron las Figuras 55 e 56, primeras pruebas reales de color, realizadas a partir de un pincel suave y definido.

Después de todo el estudio gráfico que se estaba realizando, era realmente absurdo no basar la novela en un modelo completamente visual. Por ello, se centraron todos los esfuerzos en descubrir la mejor manera de presentar la historia sin abusar de la presencia de bloques de texto.

Estas ilustraciones no tenían que conformarse como un simple elemento estético y de acompañamiento.

Aún si el texto fuera predominante en la obra final, el material gráfico podría aportar ciertos añadidos a través de fragmentos de cómics, mapas, guías visuales de razas o armas...

No obstante, desde este punto de vista, las imágenes quedaban estáticas y completamente vacías.



FIG. 56. Elaboración propia, Bosque tonos calientes (2020)

Con el paso de las pruebas, se continuó entintando con el mismo pincel pero esta vez introduciendo ciertas variaciones en los tonos de las composiciones. Por influencia de autores como Nora Krug en su obra *Heimat*, desde una fase temprana se decidió que los colores no tenían por qué obedecer un sentido lógico y racional.

Desde un TFG en el que el color era prácticamente inexistente, había cierta necesidad personal por descubrir nuevos límites en torno a dicho aspecto. En cierto modo, podría decirse que el color es uno de los principales logros de este trabajo, pues en trabajos previos su uso y manipulación siempre se había encontrado bajo mínimos. Sin embargo, aunque los resultados fueran realmente vistosos y positivos, el tiempo de creación era demasiado alto. Las dos figuras aquí presentadas podían ascender a las tres horas cada una.



FIG. 57. Elaboración propia, Bosque tonos rosados (2020)



FIG. 58. Elaboración propia, Bosque complementarios (2020)

Esta fracción de trabajo era realmente tediosa y agotadora en un modelo tan extenso como el de una novela gráfica. Aunque la línea estuviera evolucionando hacia términos más orgánicos y eficientes, el método de coloreado digital usado hasta ahora solo conseguía restar del tiempo total.

Con la llegada de esta problemática, empecé a visitar y descubrir multitud de autores con un coloreado especial y alejado del modelo tradicional. Junto a la enorme influencia del gran Quentin Blake y el hallazgo del virtuoso Scott Campbell, decidí que la mejor técnica para afrontar el proyecto eran ni más ni menos que las acuarelas. Nunca había tratado con esta herramienta en el modelo digital, afortunadamente, desde hacía años, había sido mi técnica favorita a la hora de afrontar el coloreado de un dibujo físico.

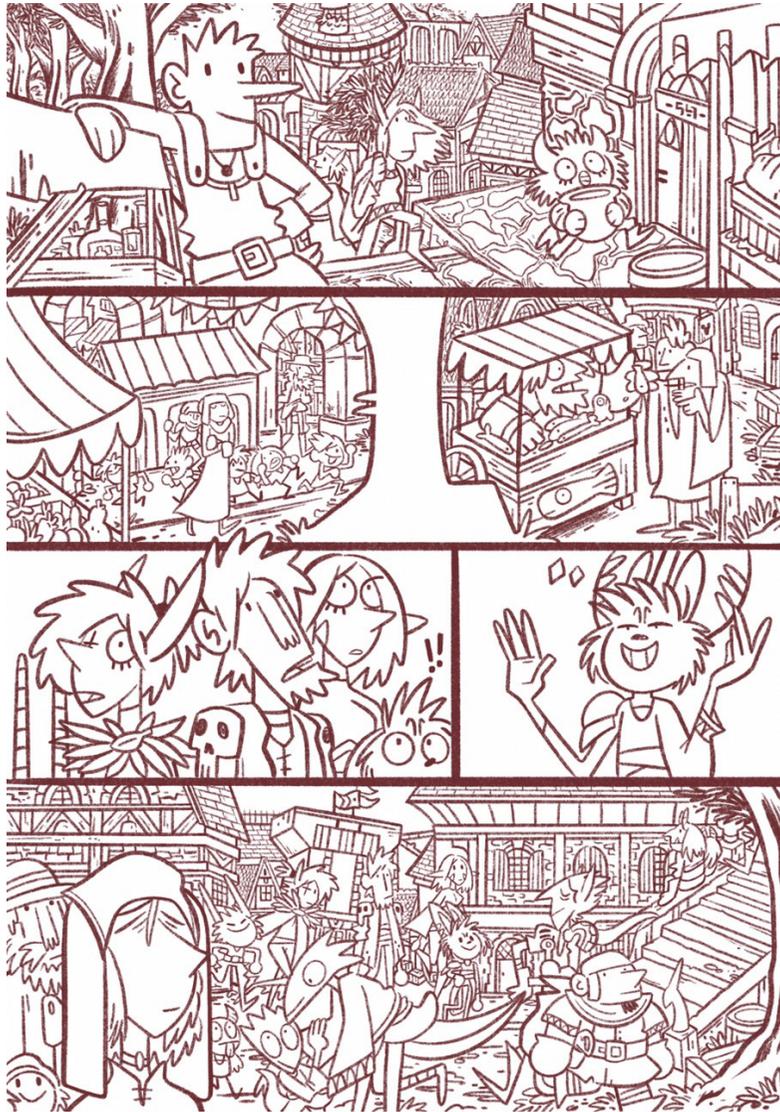


FIG. 59. Elaboración propia, Llegada a Luxuria línea (2020)



FIG. 60. Elaboración propia, Llegada a Luxuria color (2020)

Antes de empezar a explicar el nuevo proceso de coloreado por el que opté, creo que es importante continuar con los avances que conseguí desde el punto de vista narrativo.

Una vez que decidí la estructura de novela gráfica para el proyecto, empecé a hacer multitud de pruebas con viñetas y elementos de narración tipo cómic.

Como podeis ver, tanto la Figura 59 y 60, como las que aparecen en la siguiente página, aún conservan el primer estilo de línea y un coloreado plano con muy poca incidencia de sombras o contraste.

Este tipo de color sin embargo, tiene un propósito, pues creía que si avanzaba lo suficiente en el trabajo de línea con rallados y sombras, el color podría basarse en una tinta simple.

El concepto de sacrificar parte del proceso del color para dárselo al trabajo de línea era realmente atractivo en un principio. En efecto, cuanto más perfeccionada y acabada estuviera la fase de entintado, más rápido y sencillo resultaba la parte de coloreado gracias a herramientas digitales como el “Bote de Tinta” en Photoshop o “Color Drop” en Procreate.

Los tiempos de trabajo se reducían considerablemente, siendo de 1 hora la aquí presentada y de 1:15 la siguiente. Desgraciadamente, los resultados de las ilustraciones finales eran fríos y daban cierta impresión de estar inacabados.

Las piezas anteriores siempre resultaban más agradables a la vista.



FIG. 61. Elaboración propia, El estudio del mago línea (2020)



FIG. 62. Elaboración propia, El estudio del mago color (2020)

Fue aquí donde introduje todo el conocimiento de estructura narrativa que había acumulado después del estudio de antecedentes. En la Figuras 59 y 60, intenté crear por primera vez un fondo que de verdad pareciera estar vivo y en movimiento. En comparación a piezas anteriores, opté por colorear la línea con un rojo oscuro en consonancia con los tonos cálidos de la composición y dejé la línea de la página en blanco para dar aire. En la Figuras 61 y 62 continué con una temática similar pero esta vez dejando espacio entre viñetas, relleno con un color que hiciera contraste. Desde el punto de vista estructural fueron dos ejercicios excepcionales para comprender mejor la organización del espacio y la distribución de perspectiva del fondo.

En la ilustración de esta página, decidí simplificar todavía más el proceso, reduciendo en gran medida la cantidad total de colores del fondo. En cambio, los personajes si llevarían consigo una selección de colores más amplia.

No obstante, tal como mencionaba en la página anterior, aunque los tiempos de realización resultaran óptimos, no se podía decir lo mismo del aura oscura y apagada que provocaba la ausencia total de sombras y contrastes.

Valores estéticos aparte, desde el punto de vista de la narración, estas dos piezas resultaron ser un gran avance en la manera que se tenía previamente de concebir la transmisión de información. Aunque parezca mentira, eran de las pocas páginas de “cómic” que había creado jamás.

Tras hacer multitud de pruebas más sobre la estructura narrativa, decidí que era el momento de decidir de forma definitiva el entintado y color que iban a acompañar a las páginas.

A todo lo conseguido con el nuevo pincel orgánico y la herramienta de acuarela, se añadieron una serie de experimentos con las fusiones de capa y entintados de línea coloreada a partir de modos como la Subexposición lineal o la Superposición.

En la figura de la izquierda se optó por la posibilidad de crear composiciones con una línea roja de baja de opacidad y multiplicada con una duplicada al 60%. Con la de derecha simplemente se jugó con diferentes tiempos de repaso de línea y un sencillo retoque con la herramienta de Multiplicar para oscurecer el morado oscuro con el que se había entintado.



FIG. 63. Elaboración propia, Estudio de línea y color (2021)

FIG. 64. Elaboración propia, Estudio de línea y color (2021)

Los resultados en ambas ilustraciones eran realmente satisfactorios. Desgraciadamente, aunque el proceso de coloreado y manipulación de línea diera lugar a esos bellos contrastes, el mero hecho de pensar que había que aplicarlo a páginas complejas con viñetas y bocadillos torció por completo el proceso.

Lo que empezó siendo un gusto por un entintado de colores vivos, se fue tornando poco a poco hacia el uso de tonos oscuros, desde el morado o rojo oscuro vistos en la figuras anteriores. Finalmente, por cuestión de tiempo y accesibilidad, se decidió que lo correcto sería optar por una línea totalmente negra. Esto, sumado a la aplicación de las acuarelas, daba resultado a un dibujo suelto y rápido, ideal para el grueso de trabajo que planteaba el TFM.

Las figuras presentadas aquí abajo fueron de los primeros ejercicios que se realizaron para probar este nuevo método de trabajo.



FIG. 65. Elaboración propia, Primera prueba acuarelas (2021)

### 4.3. PRESENTACIÓN DE LA OBRA

Con el consecuente dominio de las técnicas gráficas, el siguiente paso era el comienzo de la planificación del contenido de la novela gráfica.

Como bien se había establecido hasta ahora, la creación del contenido se basaría exclusivamente en un trabajo digital que se concluiría con la impresión y maquetación en tapa dura en físico del mismo.

Sin embargo, los planes de conclusión variaron enormemente en el proceso. En un primer momento, se pensó que la presentación del libro definitivo de las *Crónicas de la Llama* podía ir incluido en un formato muy parecido al presentado por el autor **Chris Ware** en su obra *Building Stories*.



FIG. 66. Chris Ware, Building Stories (2012)



FIG. 67. Chris Ware, Building Stories (2012)

En esta obra, el autor presenta en un formato de caja, una serie muy diversa de modelos narrativos, desde cómics en revista; concertinas y desplegables.

Tal como indica su título, el poseedor de la obra es capaz de construir las historias e interactuar con ellas como si se tratara de un juguete de construcción.

Dentro del campo del proyecto, esto resultó ser un aliciente excepcional para plantear su futura resolución. Podrían añadirse conceptos que hubieran quedado débiles argumentalmente; mapas; fichas de personajes o incluso cartas y documentos ficticios que ayudaran a complementar y aumentar la sensación de realidad del mundo del TFM.

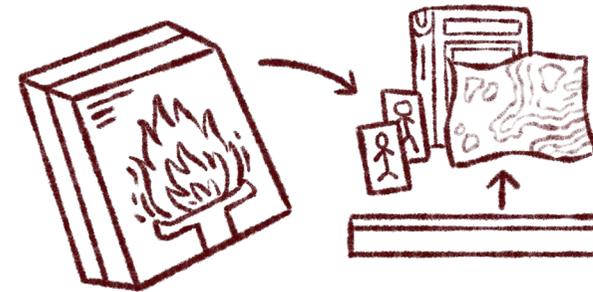


FIG. 68. Elaboración propia, Presentación desechada (2021)

Desgraciadamente, el tiempo quiso lo contrario y el tener que realizar 100 páginas a todo color en menos de 4 meses provocó que dicha idea fuera desechada por completo.

En su lugar, tenemos un libro de tapa dura completamente acabado y lleno de los resultados gráficos y narrativos de los que tanto se ha hablado en las páginas anteriores.

#### 4.4. CREACIÓN DE CONTENIDO

Una vez conocidos los límites y posibilidades del formato de novela gráfica que se iba a usar, había que concretar específicamente cual y cómo iba a ser el desarrollo de la historia.

Tal como se había estado bosquejeando en los dibujos preliminares ya mostradas, el tema de los protagonistas fue un aspecto que estuvo muy borroso hasta fases muy tardías.



FIG. 69. Elaboración propia, Diseño de personajes (2020)



FIG. 70. Elaboración propia, Diseño de personajes (2020)



FIG. 71. Elaboración propia, Diseño de personajes (2021)

En la figuras de esta página, se pueden ver diseños previos de algunos de los personajes que podrían aparecer en la historia. Además de como prueba de colores, estas ilustraciones sirvieron para probar tamaños, proporciones y posibles tablas de relación entre ellos.

Todas y cada una de ellas fue realizada siguiendo un estilo distinto. En la Figura 69, experimenté sobre el concepto de dotar a las figuras de un aspecto “chibi” y cartoon. Esto surgió en una etapa temprana en la que el TFM podría haber tenido un tono más desenfadado a modo de cuento infantil. Sin embargo no funcionó del todo e intenté redibujar a los mismos personajes protagonistas según un estilo más desarrollado pero sin perder ese tono sencillo (véase la Figura 70).

La Figura 71 es una vuelta de tuerca más actual a la 70, pero esta vez probando nuevos colores y método de entintado.

Por temas relacionados a su inclusión en el desarrollo de la historia, finalmente se seleccionaron los dos personajes que veis en esta página como protagonistas y narradores del relato.

Dicha elección estaba relacionada con la dificultad que significaría de incluir todos los personajes anteriores, complicando en exceso la organización y comprensión de conceptos.

Estos protagonistas, irían juntos durante todo el relato, centrando la narración en un punto de vista fácil de reconocer en comparación al revoltijo de ideas que significaría incluir todos los personajes de la página anterior.

En realidad, lo único que hice fue continuar con los protagonistas que ya hacían acto de presencia en el TFG (véase sus versiones antiguas en las figuras 72 e 73). Dentro de un total de tiempo ajustado, estos protagonistas significaban un ahorro en diseños, colores y narrativa sin precedentes.



FIG. 72. Elaboración propia, Página de TFG (2019)



FIG. 73. Elaboración propia, Página de TFG (2019)

Primero tenemos a **Andros de Wascoigne**, un reconocido mago que arde en deseos de explorar y catalogar todos los acontecimientos que ocurren en su mundo.

Su concepción del mismo cambia por completo cuando descubre a Aldor, un extraño ser que podría estar relacionado con el mismo origen del universo que tanto ha estudiado durante años.

**Aldor** se presenta como una figura omnipotente y mística que ha existido en el universo desde su mismísima creación.

Después de un encierro eterno, Andros lo libera y le muestra todas las riquezas y misterios del mundo.



FIG. 74. Elaboración propia, Diseños de Aldor y Andros (2021)



FIG. 75. Elaboración propia, Diseños de Aldor y Andros (2021)

La historia se desarrolla en el mundo de **Palm**, un lugar mágico donde elfos, enanos, hadas e incluso humanos conviven en paz. No obstante, para sorpresa de multitud de magos y estudiosos, el origen del mismo parece cimentarse sobre algunas de las incógnitas y misterios más bizarros que se conocen.

Civilizaciones perdidas y borradas del mapa; razas extintas o incluso guerras devastadoras olvidadas. Algo extraño ocurre en este mundo, con unas fuerzas antiguas y desconocidas que ansían hacerse con su control. Es aquí donde Andros y Aldor se ponen manos a la obra para desentrañar un misterio que los llevará a plantearse todo lo que creían lógico hasta ahora.

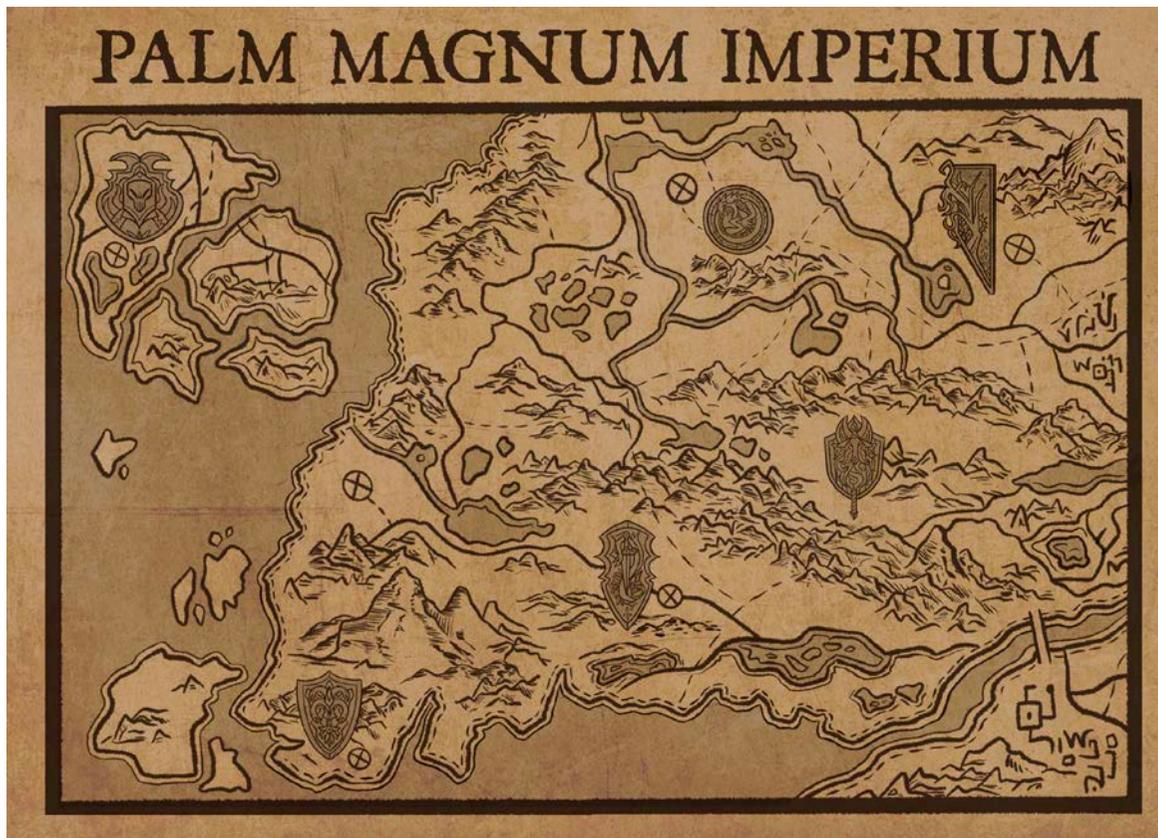


FIG. 76. Elaboración propia, Mapa de Palm (2019)

#### 4.5. DESARROLLO DEL TFM: Comienzo de la novela

Una vez decidido el aspecto del contenido y después de todo el estudio de referentes y del análisis de las modalidades narrativas que iban a ser utilizadas, se comenzó a barajar el diseño de las primeras páginas de la novela gráfica así como sus medidas y estructura principal.

Las primeras páginas resultaron ser el campo de pruebas sobre todo lo que se había estudiado hasta ahora. Para ello se siguieron una serie de pasos que marcarían el ritmo de trabajo posterior.

Para empezar, se decidieron los márgenes que iban a rodear a las viñetas (2cm laterales y 3,5 superiores e inferiores). Después de las pruebas previas, se decidió que lo mejor sería utilizar un fondo blanco para resaltar el contenido de las ilustraciones.

Tras esto se inició la sesión de bocetos a lápiz.

He de decir, que para este momento, mi manera de trabajo había cambiado de tal manera que ahora los bocetos se basaban en la parte del proceso más rápida y sencilla.

Cuando los realizo, siempre comienzo con una base a lápiz (preferiblemente de color), con la que marco los márgenes de las viñetas y la estructura principal de sus interiores. Con la ayuda de un lápiz de grafito o rotulador marco las zonas o detalles más importantes que luego irán repasadas con el entintado (bocadillos, sustituciones o elementos que no estaban en un primer lugar).



FIG. 77. Elaboración propia, Boceto a lápiz (2020)

Las primeras 5-6 páginas de la novela, nacieron de unos bocetos creados a partir de una página a3 completa. Sin embargo, a partir de aquí, las siguientes fueron repartidas en grupos muchos más numerosos por página. Conforme la mano se iba acostumbrando al ritmo de trabajo, los bocetos por página pasaban a dos, cuatro o incluso ocho como vemos en la Figura 80.

Como podeis comprobar, el nivel de definición en ellas va disminuyendo de forma paulatina al mismo tiempo que incluyo multitud de detalles sobre diálogos, explicaciones o aclaraciones que deberían aparecer en el proceso posterior de entintado definitivo.

En muchas ocasiones incluso, tal como se ve en la figura de aquí abajo, diseñaba en el margen de la hoja la vestimenta que los personajes iban a llevar en aquellas páginas.

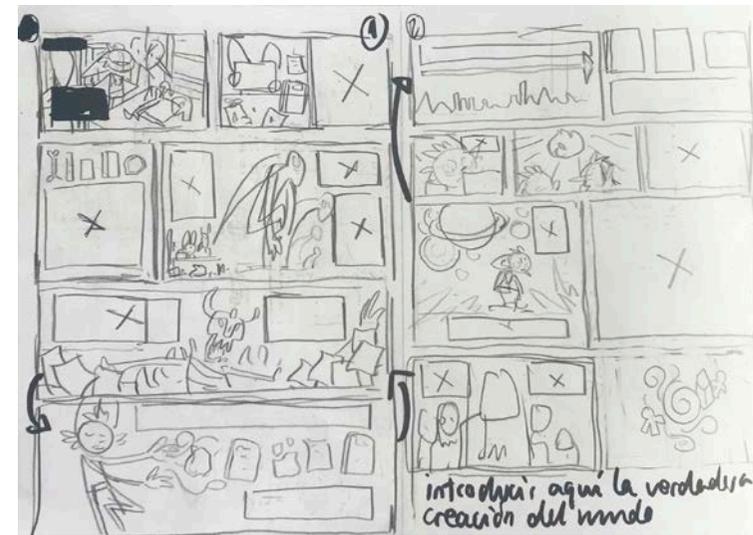


FIG. 79. Elaboración propia, Boceto a lápiz (2021)

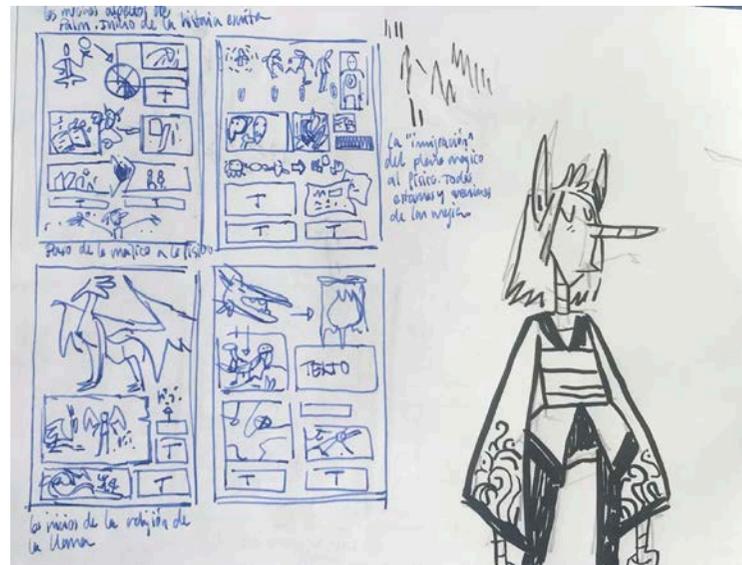


FIG. 78. Elaboración propia, Boceto a lápiz (2021)

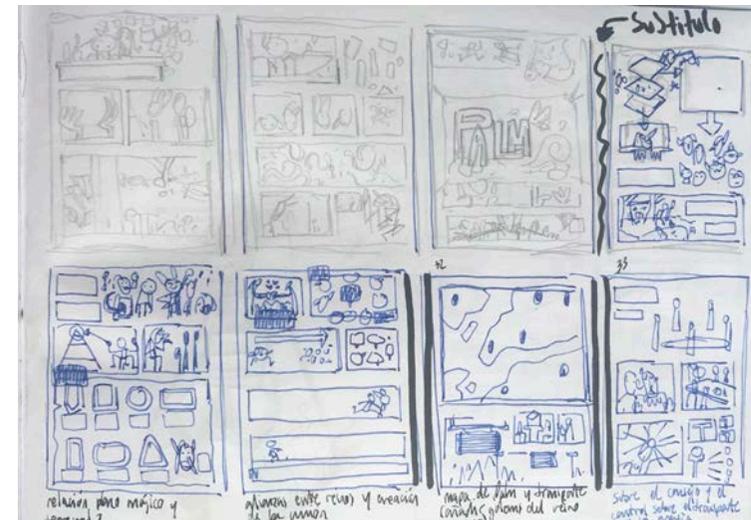


FIG. 80. Elaboración propia, Boceto a lápiz (2021)

Siguiendo el proceso de creación de la primera página, lo siguiente fue decidir el tratamiento del entintado que se iba a seguir. En esta en concreto se hicieron ciertas pruebas referidas a la naturaleza de la línea, empezando con un repaso ordenado y perfecto. Para ello, cuando el boceto original no era lo suficientemente definido, se inició una segunda aproximación en tonos rojos que ayudarían a definir el inmediato entintado definitivo. (tal como puede verse en las marcas de los márgenes también sirvió para calcular el espacio que iba a ocupar el dibujo en la página)

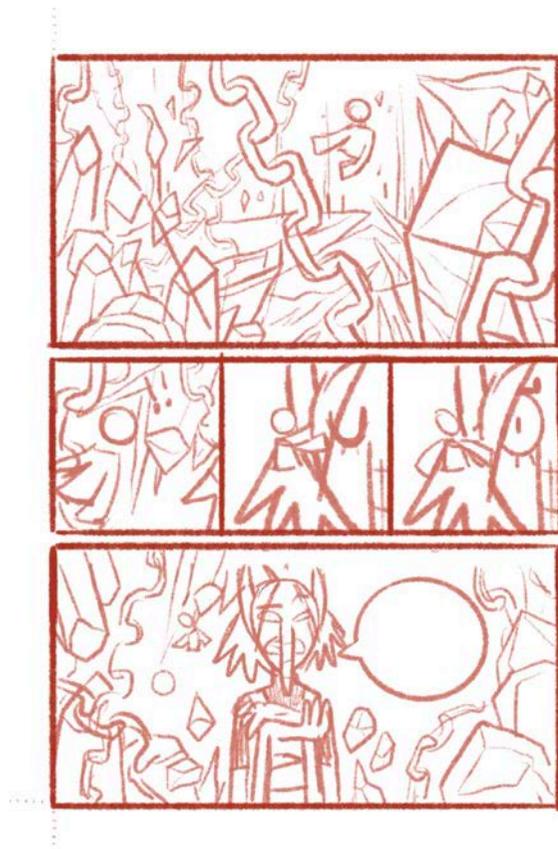


FIG. 81. Elaboración propia, Boceto digital a rojo (2020)



FIG. 82. Elaboración propia, Entintado digital a rojo (2020)

Aunque aquí no se contemple, se conformaron dos capas de línea separadas, una para el fondo y otra para los personajes. Tal como se verá en la página siguiente, esto iba dirigido a una necesidad narrativa por la que los personajes necesitan resaltar su acción en torno al fondo en el que están representados.

Para poder contemplar el proceso al completo, también se inició una escueta sesión de coloreado siguiendo métodos digitales de tintas planas. Primero se multiplicó la capa de línea de personajes a partir de la herramienta de Subesposición de color, consiguiendo una mayor intensidad de línea. Por otro lado, la línea de las viñetas y bocadillos fue coloreada en blanco para estilizar la escena.

La línea del fondo recibió ligeros cambios, pasando por diferentes tonos de rojo que variaban del más claro al más oscuro. Conforme se iba aplicando el color, para dar más sensación de profundidad se trabajó la capa previa de línea de fondo con ciertos rallados en los elementos más traseros.

Sin embargo, una vez acabado el proceso, se pudo comprobar cómo la capa roja de línea y sus correspondientes colores daban lugar a una ilustración demasiado contrastada (véase la Figura 84). Por ello, también se modificó la línea de la capa de fondo.



FIG. 83. Elaboración propia, Prueba color digital (2020)



FIG. 84. Elaboración propia, Prueba color digital (2020)

El resultado final era espectacular, desgraciadamente tal como se explicó en su apartado correspondiente, esta manera de trabajo aunque satisfactoria, ocupaba más tiempo de trabajo del que debería.



FIG. 85. Elaboración propia, Primer arte final (2020)

Línea más color ascendieron a más de tres horas, un tiempo total bastante extenso dentro de la planificación de trabajo que se tenía planeada. Esto obligó a cambiar por completo el método a aquel que tanto se había estado practicando y estudiando meses atrás. En efecto, tras varias pruebas, se hizo uso de ese dibujo rápido y efectivo que ya veíamos en apartados anteriores. Para agilizar el proceso, se entintó todo a negro y ahora, personajes y fondo compartían una sola capa.



FIG. 86. Elaboración propia, Nuevo entintado digital (2021)

Tras hacer ciertas pruebas de color mínimas, se experimentó con la idea de que la capa de línea siguiera coloreada pero esta vez con un tono lo suficientemente oscuro que permitiera multitud de contrastes sin necesidad de perder el el tiempo con herramientas de modificación como la Subexposición o Superposición de línea.



FIG. 87. Elaboración propia, Prueba de color entintado (2021)



FIG. 88. Elaboración propia, Prueba de color entintado (2021)

La idea era que cada página tuviera el mínimo de capas posible:

- Capa de línea de página, viñetas y bocadillo.
- Capa de línea de fondo y personajes.
- Capa de color.
- Capa de texto (añadido más tarde en su maquetación con Indesign).

Tras meditarlo mucho, se decidió que el color de línea perfecto era el conseguido en la Figura 88. Este no era más que una versión más oscura rescatada del rojo utilizado en los primeros bocetos digitales.

Tras esto, solo quedaba afrontar la última parte del proceso, el color con acuarelas.

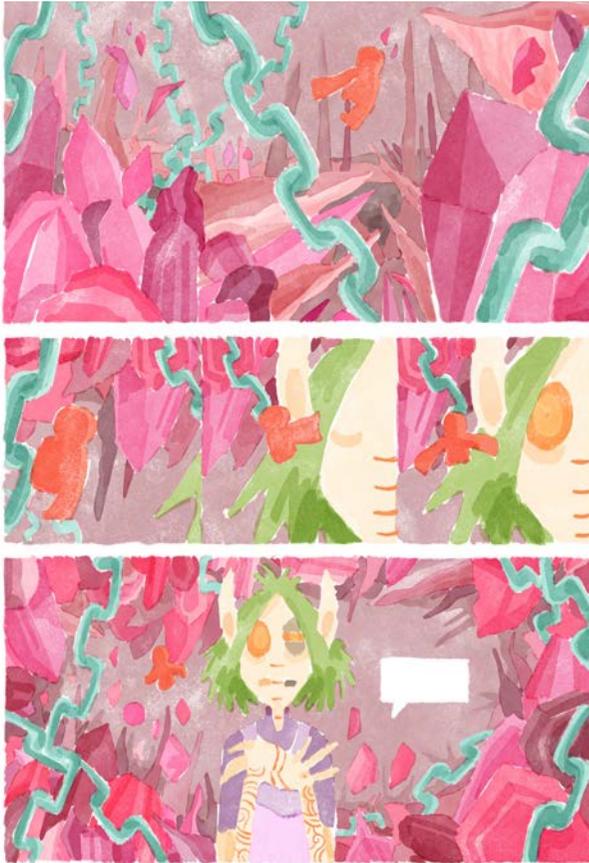


FIG. 89. Elaboración propia, Prueba acuarela digital (2021)

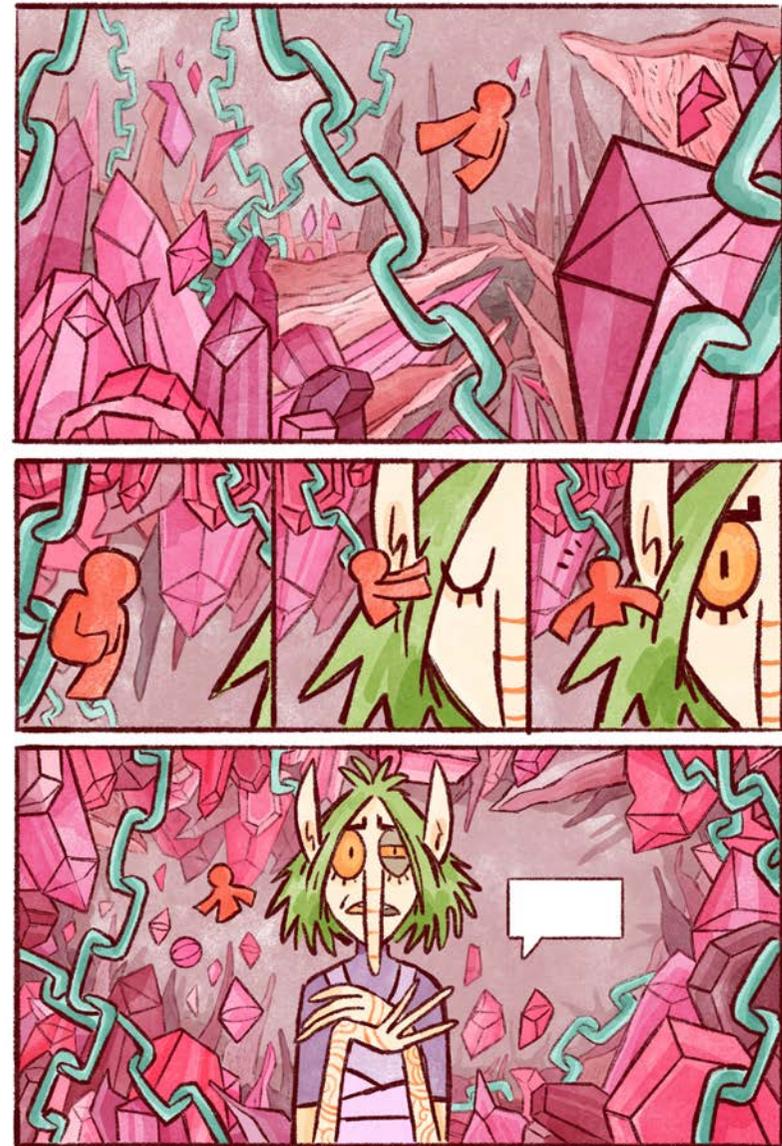


FIG. 90. Elaboración propia, Arte final definitivo (2021)

Tal como se había podido observar en las pruebas anteriores, este método de trabajo resultó ser un éxito rotundo. Desde las tres horas que tardé en terminar la primera prueba, con esta no llegué más allá de la hora y media. Además, el resultado fresco y vibrante que rezumaba era signo de que por fin se había encaminado el proyecto por el camino correcto.

A esta se sumaron unas 98 páginas más, todas y cada una de ellas siguiendo un proceso casi idéntico al contemplado anteriormente.



FIG. 91. Elaboración propia, Boceto a rojo (2020)

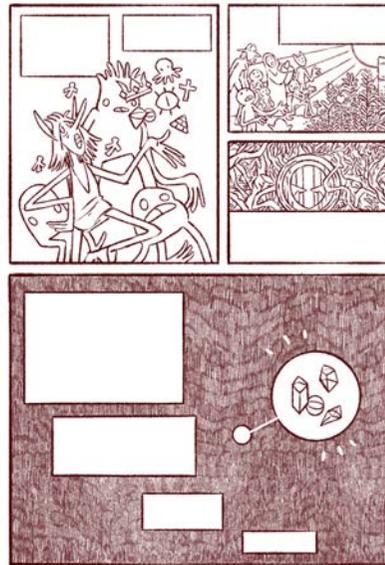


FIG. 92. Elaboración propia, entintado digital (2020)



FIG. 93. Elaboración propia, Boceto a rojo (2020)



FIG. 95. Elaboración propia, Boceto a rojo (2020)

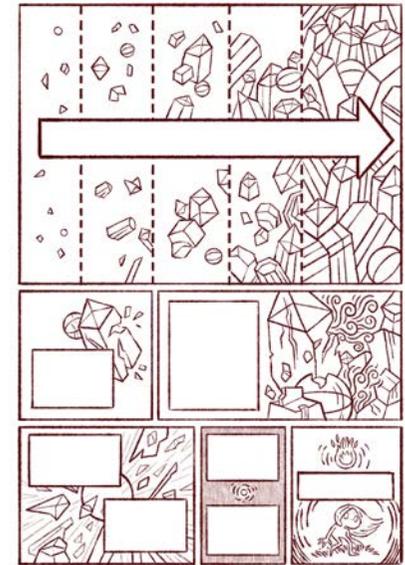


FIG. 94. Elaboración propia, entintado digital (2020)

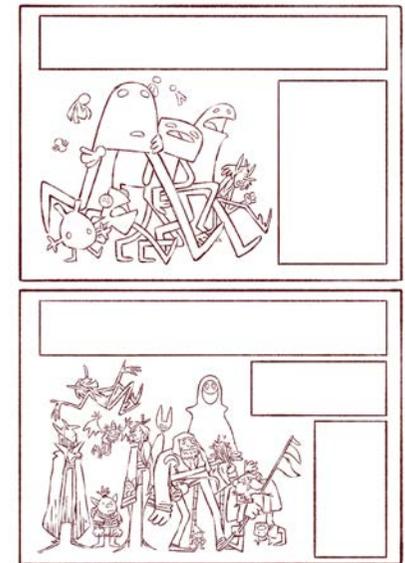


FIG. 96. Elaboración propia, entintado digital (2020)

Y lo mismo ocurría con el diseño de la portada.



FIG. 97. Elaboración propia, boceto portada (2021)



FIG. 98. Elaboración propia, boceto portada (2021)

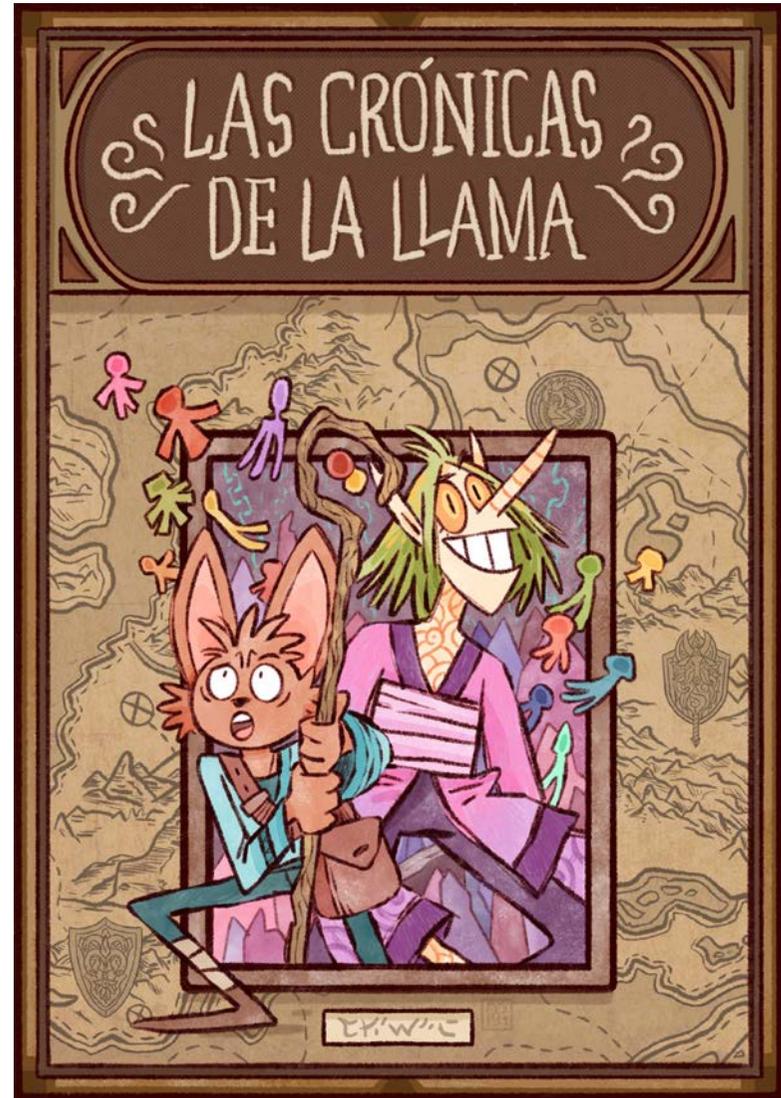


FIG. 99. Elaboración propia, Arte final portada (2021)

## 5. RESULTADO FINAL

En base a todo el recorrido que hemos seguido hasta ahora, puedo afirmar que los resultados obtenidos son un éxito rotundo. Sin embargo, al momento que escribo esto, no existe un modelo físico y maquetado de la novela como tal.

En efecto, desde el día de entrega de esta memoria hasta la consiguiente presentación ante tribunal, el archivo digital de la novela será enviado e impreso debidamente en papel para que pueda ser contemplado en su evaluación final.

Mientras tanto, desde el punto de vista de no poder incluir el trabajo completo aquí, he seleccionado una serie de páginas que considero ejemplos perfectos de los objetivos que se mostraban al comienzo de esta memoria.



FIG. 100. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)



FIG. 101. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)



FIG. 102. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)

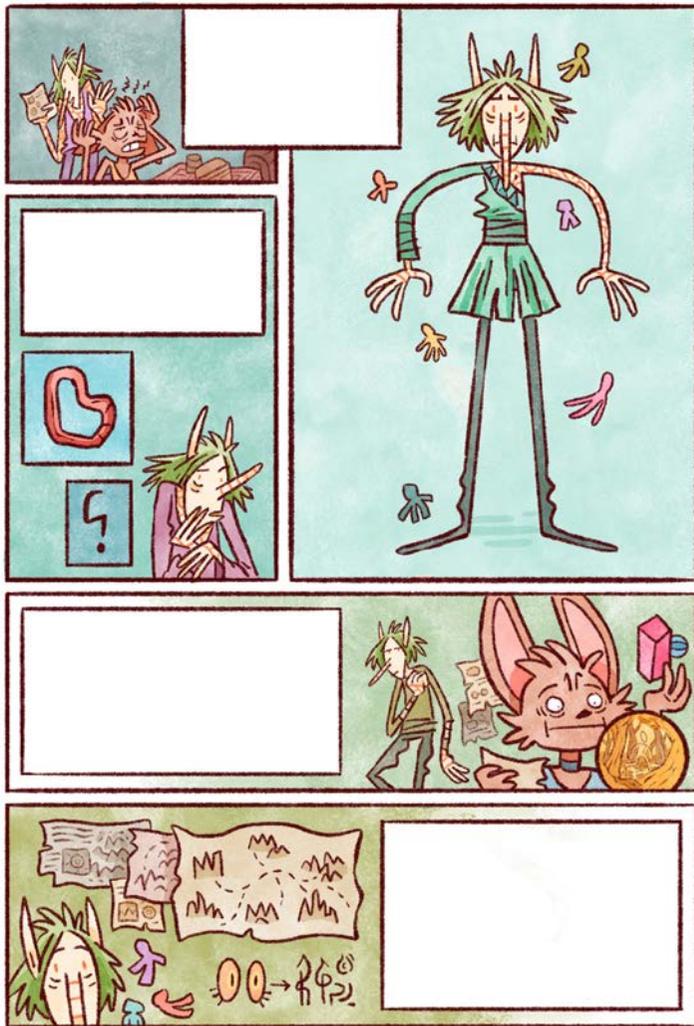


FIG. 103. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)

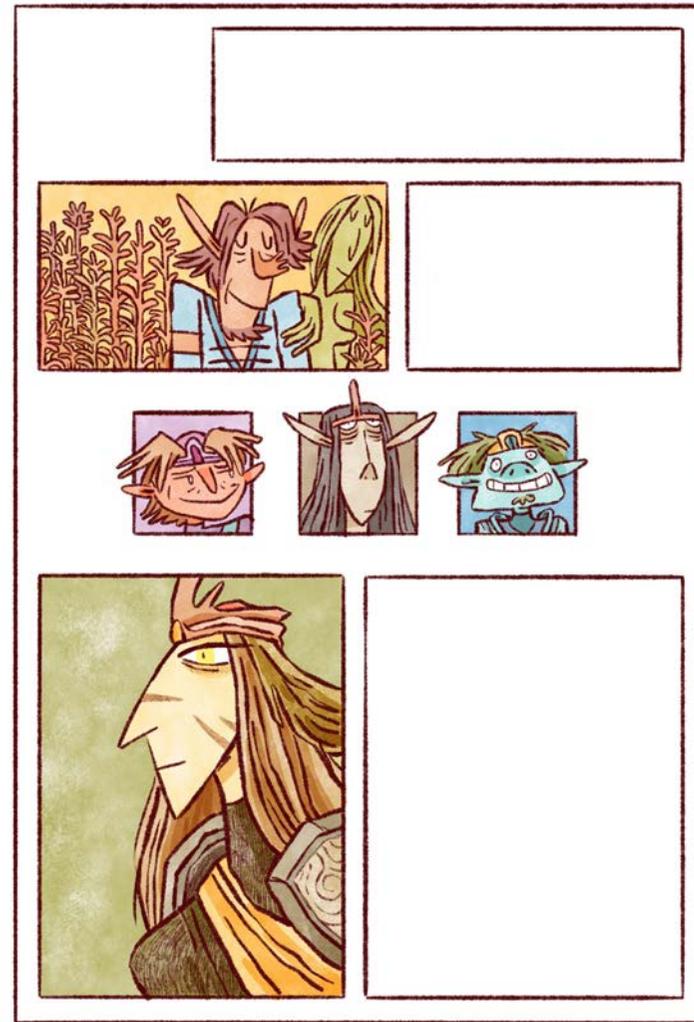


FIG. 104. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)



FIG. 105. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)



FIG. 106. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)

## 6. CONCLUSIONES

Durante el largo número de memorias que he debido de redactar en mi paso por el variado tramo académico son muchas las conclusiones sobre las que he tenido que reflexionar.

En esta sin embargo, es la primera en la que soy capaz de afirmar de manera rotunda que he sido capaz de conseguir todo lo que me proponía.

Bien es cierto que no existe el trabajo perfecto y hay multitud de aspectos que me gustaría haber podido desarrollar de distinta manera. Desde diálogos, escenas de acción o incluso un desarrollo de fondos mucho más elaborado.

Aún así, partiendo de una base en la que el cómic y la novela gráfica conformaban un campo completamente desconocido, me siento increíblemente orgulloso de haber conseguido plasmar la información con todos los recursos y antecedentes que durante tantos meses he estudiado. Este proyecto es el cúlmen de años de investigación personal.

Recuerdo diseñar a los personajes que aquí hacen de protagonistas en mi primer año de Universidad. Desde entonces, con el paso del tiempo he podido contemplar como mi cabeza generaba nuevos escenarios y situaciones, pero siempre desde la intimidad mental y nunca físicamente.

Observar el mundo que tanto tiempo llevo creando en los pequeños retazos de este trabajo me llenan de orgullo e incredulidad, pues apenas hace un año nunca habría podido imaginar que habría sido capaz de conseguir dibujar y mostrar todo esto.

Durante mucho tiempo la indecisión por afrontar un futuro laboral ha variado desde la ilustración, el diseño o el concept. Sin duda uno de mis peores miedos era abandonar todo lo que había estudiado anteriormente en pos de tener que embarcarme en el estudio de otra nueva modalidad narrativa. *Las Crónicas de la Llama* son ante todo una necesidad por no caer en ese error.

Contemplar este trabajo terminado no solo infunde en mí una madurez personal que no sabía que tenía, sino que además me demuestra que es una opción válida a explotar en el futuro.

Las lecturas son múltiples y atienden a muchos ámbitos narrativos diferentes, por no hablar de que incluso tratándose de una obra personal, he intentado que todo pudiera ser legible por cualquier lector.

Realmente, comercializar un trabajo así no tendría ningún sentido debido a la nula base gráfica anterior que lo conforma, sin embargo, su mera existencia marca un comienzo perfecto en el hipotético recorrido editorial futuro.

Este trabajo no marca el final de una etapa, sino el comienzo de una nueva.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Beauchard, David. (1992): *Le Cheval Blenc*. Paris, L'association.
- Beauchard, David. (1997): *Le Tengu Carré*. Paris, Dargaud.
- Blain, Christophe. (2005): *Issac el Pirata*. Barcelona, Norma Editorial.
- Blain, Christophe. (2007): *Gus*. Barcelona, Norma Editorial.
- Blain, Christophe. (2011): *En la Cocina con Alain Passard*. Bilbao, Astiberri.
- Blake, Quentin. (2016): *Charlie y la Fábrica de Chocolate*. Madrid, Santillana Educación, S.L.
- Campbell, Scott. (2015): *Hug Machine*. London, Atheneum Books for Young Readers.
- Campbell, Scott. (2018): *Skulls!*. London, Atheneum Books for Young Readers.
- Gauld, Tom. (2017): *En la Cocina con Kafka*. Barcelona, Salamandra Graphic.
- Igart. (2015): *Cuadernos Japoneses*. Barcelona, Salamandra Graphic.
- Krug, Nora. (2020): *Heimat*. Barcelona, Salamandra Graphic.
- Mazzucchelli, David. (2009): *Asterios Polyp*. Madrid, Sins Sentido.
- Sfar, Joann. (2003): *El Pequeño Vampiro*. Paris, Delcourt.
- Sfar, Joann. (2018): *Aspirina*. Logroño, Fulgencio Pimentel.
- Simmons, Posy. (2007): *Tamara Drewe*. Barcelona, Salamandra Graphic.
- Simmons, Posy. (2018): *Cassandra Darke*. Barcelona, Salamandra Graphic.
- Ware, Chris. (2012): *Building Stories*. Nueva York, Pantheon Books.

## BIBLIOGRAFÍA RESTANTE CONSULTADA

- Aumont, Jacques (1992). La imagen. Barcelona, Paidós.
- Barbieri, Daniele (1998). Los lenguajes del cómic. Barcelona, Paidós.
- Booth, Wayne B (1974). La retórica de la ficción. Barcelona, Bosch.
- Bordes, Enrique (2017). Cómic, Arquitectura Narrativa. Madrid, Cátedra.
- Eco, Humberto (1968). Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Barcelona, Lumen.
- Eisner, Will (1996). El cómic y el arte secuencial. Barcelona, Norma Editorial.
- García, Sergio (2004). Anatomía de una historieta. Madrid, Sinsentido.
- García, Santiago (2010). La Novela Gráfica. Bilbao, Astiberri.
- García, Sergio; Trondheim, Lewis (2009). Cómo hacer un cómic. Vigo, Faktoría K de libros.
- Gasca, Luis; Gubern, Roman (1991). El discurso del cómic. Madrid, Cátedra.
- Gubern, Roman (1972). El lenguaje de los cómics. Barcelona, Península.
- Historia de una página (2002). Catálogo de exposición. Barcelona, Glénat, Universidad de Granada.
- Sinfonía gráfica (2000). Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic. Barcelona, Glénat.
- McCloud, Scout (2005). Entender el cómic. El arte invisible. Bilbao, Astiberri.
- McCloud, Scout (2001). La revolución de los cómics. Barcelona, Norma Editorial.
- McCloud, Scout (2006). Hacer Cómics. Bilbao. Astiberri.
- Muñoz, David (2020). Viñetas, Pensar en bocadillos. Madrid, Es Pop Ediciones.

## 8. RELACIÓN DE IMÁGENES

- FIG. 01. *Elaboración propia* (2020)
- FIG. 02. *Elaboración propia* (2020)
- FIG. 03. *Elaboración propia* (2020)
- FIG. 04. *Elaboración propia*, *Página de TFG* (2019)
- FIG. 05. *Elaboración propia*, *Página de TFG* (2019)
- FIG. 06. *Elaboración propia*, *Diseño de Ángel de la asignatura de imagen Digital* (2021)
- FIG. 07. *Elaboración propia*, *Distrito de la Catedral para Dibujo y Geometría* (2020)
- FIG. 08. *Elaboración propia*, *Ilustración para artículo* (2020)
- FIG. 09. *Elaboración propia*, *Ilustración para artículo* (2020)
- FIG. 10. *Elaboración propia*, *Viñeta para periódico Ideal* (2021)
- FIG. 11. *Elaboración propia*, *Rediseño ODS para artículo* (2020)
- FIG. 12. *Elaboración propia*, *Rediseño ODS para artículo* (2020)
- FIG. 13. *Elaboración propia*, *Página de TFM MAES* (2020)
- FIG. 14. *Elaboración propia*, *Diseño de Aldor* (2020)
- FIG. 15. *Elaboración propia*, *Autorretrato* (2020)
- FIG. 16. *Elaboración propia* (2020)
- FIG. 17. *Elaboración propia* (2020)
- FIG. 18. John Sfaar, *Viñeta del Pequeño Vampiro* (2004)
- FIG. 19. John Sfaar, *Portada del Pequeño Vampiro* (2003)
- FIG. 20. John Sfaar, *Portada de Aspirina* (2018)
- FIG. 21. C, Blain, *Viñeta de Issac el Pirata* (2005)
- FIG. 22. C, Blain, *Viñeta de En la cocina con Alain Passard* (2011)
- FIG. 23. David B, *Viñeta de Le Tengu Carré* (1997)
- FIG. 24. Quentin Blake, *Ilustración sobre Programa Médico* (2003)
- FIG. 25. Quentin Blake, *Ilustración Infantil* (2006)
- FIG. 26. Scott Campbell, *página de Hugs Machine* (2015)
- FIG. 27. Scott Campbell, *página de Skulls!* (2018)
- FIG. 28. Posy Simmnons, *página de Tamara Drewe* (2007)
- FIG. 29. Posy Simmnons, *página de Cassandra Darke* (2018)
- FIG. 30. Nora Krug, *página de Heimat* (2020)
- FIG. 31. Tom Gauld, *viñeta de En la Cocina con Kafka* (2020)
- FIG. 32. Tom Gauld, *viñeta de En la Cocina con Kafka* (2020)
- FIG. 33. Igort, *página de Cuadernos Japoneses* (2015)
- FIG. 34. David Mazzucchelli, *página de Asterios Polyp* (2009)
- FIG. 35. *Elaboración propia*, *Mosaico de Instagram* (2021)
- FIG. 36. *Elaboración propia*, *Cocina de de la familia Momia* (2021)
- FIG. 37. *Elaboración propia*, *Estudio de música de los Lobo* (2021)
- FIG. 38. -*Elaboración propia*, *La casa acuática de Pescia* (2021)
- FIG. 39. *Elaboración propia*, *El Laboratorio de los Frankstein* (2021)
- FIG. 40. *Elaboración propia*, *Fanart de Portal 2* (2021)
- FIG. 41. *Elaboración propia*, *Fanart de Bloodborne* (2019)
- FIG. 42. *Elaboración propia*, *Fanart de la saga Dark Souls* (2020)
- FIG. 43. *Elaboración propia*, *Receta de galletas monstruosas* (2020)
- FIG. 44. *Elaboración propia*, *Receta de limonada con ojos frescos* (2020)
- FIG. 45. *Elaboración propia*, *Receta de estofado de sesos* (2020)
- FIG. 46. *Elaboración propia*, *Proceso de creación* (2021)
- FIG. 47. *Elaboración propia*, *Proceso de creación* (2021)
- FIG. 48. *Elaboración propia*, *Proceso de creación* (2021)
- FIG. 49. *Elaboración propia*, *Linea clara* (2020)
- FIG. 50. *Elaboración propia*, *Linea media* (2020)
- FIG. 51. *Elaboración propia*, *Linea rugosa* (2020)
- FIG. 52. *Elaboración propia*, *Linea rugosa multiplicada* (2020)
- FIG. 53. *Elaboración propia*, *Prueba azul* (2020)
- FIG. 54. *Elaboración propia*, *Prueba beige* (2020)
- FIG. 55. *Elaboración propia*, *Bosque verde - amarillo* (2020)
- FIG. 56. *Elaboración propia*, *Bosque tonos calientes* (2020)
- FIG. 57. *Elaboración propia*, *Bosque tonos rosados* (2020)
- FIG. 58. *Elaboración propia*, *Bosque complementarios* (2020)
- FIG. 59. *Elaboración propia*, *Llegada a Luxuria linea* (2020)
- FIG. 60. *Elaboración propia*, *Llegada a Luxuria color* (2020)
- FIG. 61. *Elaboración propia*, *El estudio del mago linea* (2020)
- FIG. 62. *Elaboración propia*, *El estudio del mago color* (2020)

- FIG. 63. Elaboración propia, Estudio de línea y color (2021)
- FIG. 65. Elaboración propia, Primera prueba acuarelas (2021)
- FIG. 66. Chris Ware, Building Stories (2012)
- FIG. 67. Chris Ware, Building Stories (2012)
- FIG. 68. Elaboración propia, Presentación desechada (2021)
- FIG. 69. Elaboración propia, Diseño de personajes (2020)
- FIG. 70. Elaboración propia, Diseño de personajes (2020)
- FIG. 71. Elaboración propia, Diseño de personajes (2021)
- FIG. 72. Elaboración propia, Página de TFG (2019)
- FIG. 73. Elaboración propia, Página de TFG (2019)
- FIG. 74. Elaboración propia, Diseños de Aldor y Andros (2021)
- FIG. 75. Elaboración propia, Diseños de Aldor y Andros (2021)
- FIG. 76. Elaboración propia, Mapa de Palm (2019)
- FIG. 77. Elaboración propia, Boceto a lápiz (2020)
- FIG. 78. Elaboración propia, Boceto a lápiz (2021)
- FIG. 79. Elaboración propia, Boceto a lápiz (2021)
- FIG. 80. Elaboración propia, Boceto a lápiz (2021)
- FIG. 81. Elaboración propia, Boceto digital a rojo (2020)
- FIG. 82. Elaboración propia, Entintado digital a rojo (2020)
- FIG. 83. Elaboración propia, Prueba color digital (2020)
- FIG. 85. Elaboración propia, Primer arte final (2020)
- FIG. 86. Elaboración propia, Nuevo entintado digital (2021)
- FIG. 87. Elaboración propia, Prueba de color entintado (2021)
- FIG. 88. Elaboración propia, Prueba de color entintado (2021)
- FIG. 89. Elaboración propia, Prueba acuarela digital (2021)
- FIG. 90. Elaboración propia, Arte final definitivo (2021)
- FIG. 91. Elaboración propia, Boceto a rojo (2020)
- FIG. 92. Elaboración propia, entintado digital (2020)
- FIG. 93. Elaboración propia, Boceto a rojo (2020)
- FIG. 94. Elaboración propia, entintado digital (2020)
- FIG. 95. Elaboración propia, Boceto a rojo (2020)
- FIG. 96. Elaboración propia, entintado digital (2020)
- FIG. 97. Elaboración propia, boceto portada (2021)

- FIG. 98. Elaboración propia, boceto portada (2021)
- FIG. 99. Elaboración propia, Arte final portada (2021)
- FIG. 100. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)
- FIG. 101. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)
- FIG. 102. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)
- FIG. 103. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)
- FIG. 104. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)
- FIG. 105. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)
- FIG. 106. Elaboración propia, Página de TFM Dibujo (2021)

# CURRICULUM

**Nombre y Apellidos:** PABLO GARCÍA MORAL

**Título Académico:** GRADUADO EN BELLAS ARTES

**Dirección postal:** 18140

**Dirección electrónica:** pablogarciamoral@gmail.com

He nacido y vivido en Granada. Gracias al apoyo y tradición familiar, el arte siempre ha sido una constante en mis aficiones. Con la ayuda de mi padres y profesores, descubrí el amplio mundo del cómic, ilustración y concept, aspectos esenciales en mi perfil artístico actual.

Soy un graduado en Bellas Artes, especializado en dichos ámbitos. Además, durante mi ingreso en la facultad, tuve la oportunidad de conseguir una beca de colaboración en el Departamento de Dibujo.

A partir de aquí, he trabajado como ilustrador en multitud de encargos diferentes. Por un lado como colaborador y coautor en artículos y proyectos en el grupo de investigación Soft Computing y Sistemas de Información Inteligentes del catedrático Francisco Herrera en la Universidad de Granada.

De aquí han salido proyectos como el reciente artículo “Ordering Artificial Intelligence based recommendations to tackle the SDGs with decision-making model based on surveys”, así como las ilustraciones de un libro coeditado por el anteriormente citado grupo de investigación, desarrollado por la empresa ferroviaria y centrado en el estudio de las ODS.

Además, he tenido la suerte de colaborar en la sección de verano 2021 del periódico Ideal, con 7 ilustraciones en total.

Por último, he sido partícipe en multitud de fanzines de talla nacional y he trabajado como dibujante y colorista en numerosos proyectos relacionados con la educación y merchandising.

En el ámbito del ocio, he participado en numerosos eventos como la granadina Ficzone (2019-2021) o la madrileña Japan Week.



Fiel autorretrato del autor

# LAS CRÓNICAS DE LA LLAMA





## CAPITULO 1

# EL DESPERTAR DEL NARRADOR









¿QUIÉN OSA  
PERTURBAR MI DULCE Y  
APASIONADO SUEÑO?

¡JURO QUE ESTA  
VEZ MATO A  
ALGUIEN!



AH... ERES TU. UNA  
PENA, AL FINAL VOY A  
TENER QUE CALMAR MI  
INSTINTO ASESINO UNA  
VEZ MÁS.



ESPERO QUE ESTA VEZ SEA  
IMPORTANTE Y NO POR  
PROBLEMAS PARA IR AL  
BAÑO SOLO...



ADEMÁS, YA ESTOY  
CANSADO DE HACER  
FAVORES. ¡YO TENGO  
MI ESPACIO  
TAMBIÉN EH!

AHORA, SI ME  
DISCULPAS...



(CUCHICHEO)

(CUCHICHEO)



SI OS SOY SINCERO, ESTO ME HA PILLADO COMPLETAMENTE POR SORPRESA, ASÍ QUE INTENTARÉ SER LO MÁS CLARO POSIBLE CON EL ROLLAZO QUE OS VOY A SOLTAR.

ESPERO QUE NO TENGAIS NADA MÁS QUE HACER PORQUE VA A SER LARGO.

TENGO LA MALA COSTUMBRE DE AHOGARME EN UN VASO DE AGUA CON TODO LO QUE SALE POR MI BOCA.



SOY ALGO ASÍ COMO UNA ENTIDAD SUPER PODEROSA, AUNQUE MIS AMIGUITOS AQUÍ PRESENTES INTENTEN QUITARLE IMPORTANCIA. EN REALIDAD ME ADORAN, LO QUE PASA ES QUE NUNCA HAN QUERIDO ADMITIRLO.



COMO SER TODOPODEROSO HE VIVIDO LOS SUFICIENTES AÑOS PARA TENER LA CAPACIDAD DE VER LA HISTORIA DESDE UN PUNTO DE VISTA QUE UN MORTAL NUNCA TENDRÍA. PODRÍA DECIRSE QUE HE VISTO LAS ENTRAÑAS DEL UNIVERSO Y CONOZCO LOS MaticES Y LAS DIFERENCIAS DE TODOS LOS SERES QUE HAN HABITADO LOS MÚLTIPLES PLANOS DE LA EXISTENCIA.

SIN EMBARGO, SERÍA CASI IMPOSIBLE NARRAR LA HISTORIA COMPLETA DEL UNIVERSO SIN QUE PERDIÉRAIS LA CABEZA O ACABÁRAIS ODIÁNDOME PROFUNDAMENTE.

POR ESO, HAY QUE VOLVER AL PRINCIPIO DEL TODO, AL ORIGEN MISMO DE LAS COSAS TAL Y COMO LAS CONOCEMOS HOY EN DÍA.

HABLO DE UN RELATO DE MAGIA, AVENTURAS ÉPICAS Y TRAICIONES INESPERADAS.





LO QUE OS DEBE QUEDAR CLARO ES QUE TENEMOS ENTRE MANOS UN MUNDO MUY ALEJADO DE TODO LO QUE SE PUEDE CONSIDERAR COMO LÓGICO Y RACIONAL.

UN LUGAR DONDE LO IMPOSIBLE PUEDE OCURRIR Y LOS LÍMITES DE LO ABSTRACTO SE FUNDEN CON LO QUE ANTES CONSIDERÁBAMOS LÓGICO.

ANTE NOSOTROS SE ABRE UNA REALIDAD DE CASTILLOS Y SOCIEDADES MEDIEVALES. HADAS, MAGOS Y ELFOS CONVIVEN EN UNA SOCIEDAD DONDE TODO ES POSIBLE Y LOS LÍMITES DE LA REALIDAD SE FUSIONAN CON LA FANTASÍA.

EXPLORAREMOS SUS REINOS, SUS COSTUMBRES Y SUS HABITANTES. TODO ELLO, COMO NO PODÍA SER DE OTRA FORMA, DESDE EL PUNTO DE VISTA OBJETIVO DE UN NARRADOR TAN VERSADO COMO YO.

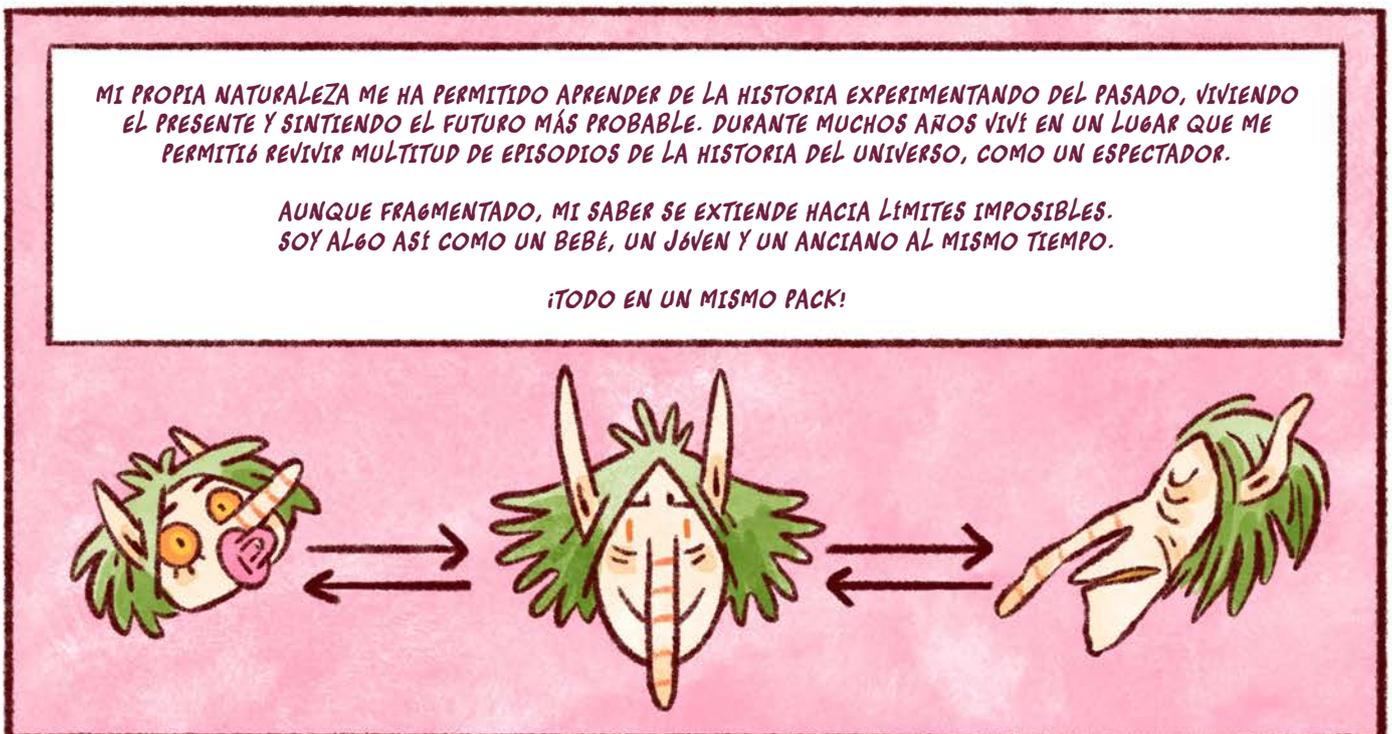


DEBIDO A CIERTAS ACONTECIMIENTOS QUE AÚN ESTÁN POR VENIR E INCLUSO MUCHOS OTROS QUE AÚN ESCAPAN A MI INFINITO ENTENDIMIENTO, YO FUI TESTIGO DE ALGUNOS DE LOS EPISODIOS MÁS IMPORTANTES DE LA HISTORIA DE ESTE MUNDO.

DESPUÉS DE MUCHOS AÑOS, MI CABEZA ES UN HERVIDERO DE INCREÍBLES ANÉCDOTAS Y ACONTECIMIENTOS. SE PODRÍA DECIR QUE LO QUE TENÉIS ENTRE MANOS ES UNA ESPECIE DE "PRIMER PLATO INTRODUCTORIO" DE TODO LO QUE APRENDÍ EN MIS PRIMEROS AÑOS DE PASO POR DICHO LUGAR.

Y CREEDME FUERON MUY BUENOS AÑOS.









## CAPITULO 2

# EL ORIGEN DEL MUNDO







EN LA INCANSABLE LUCHA DEL MUNDO POR DAR NOMBRE A DICHO ORIGEN, SON MUCHAS LAS CULTURAS QUE HAN PELEADO POR DEMOSTRAR QUE SU DISCURSO ERA EL VERDADERO.

NO OBSTANTE NINGUNO DE ELLOS FUE CAPAZ DE SUPERAR LAS ACERTADAS TEORÍAS DE LA ANTIQUÍSIMA Y MISTERIOSA CIVILIZACIÓN DE LOS DRACÓNIDOS.

ESTE PUEBLO, ADELANTADO EN TODOS LOS ASPECTOS A SU ÉPOCA, FORMULÓ ALGUNAS DE LAS TEORÍAS QUE SIGLOS MÁS TARDE CONFORMARÍAN EL ESQUELETO PRINCIPAL DE TODO EL COSMOS. PODRÍA DECIRSE QUE FUERON LOS FUNDADORES DEL MISMÍSIMO MUNDO.

LOS DRACONIANOS, CREÍAN QUE EL MUNDO EN EL QUE VIVÍAN ERA RESULTADO DE UNA SIMBIOSIS REALMENTE EXTRAÑA DE FICCIÓN Y REALIDAD, MOLDEADO A PARTIR DE UNA EXPLOSIÓN QUE ILUMINÓ EL CÁSTICO VACÍO DE LA EXISTENCIA.

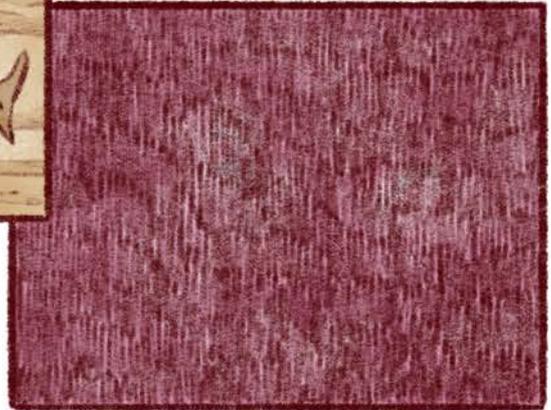
DICHA REACCIÓN ESTUVO PROVOCADA POR LA INFLUENCIA Y LUCHA DE LAS CONOCIDAS COMO "FUERZAS PRIMIGENIAS".

LA EXPLOSIÓN TENÍA SU ORIGEN EN LAS ENERGÍAS PRIMORDIALES QUE CONFORMABAN EL ESQUELETO DEL VACÍO, LOS ELEMENTOS.

NATURALEZA, AGUA, FUEGO, RAYO... SON SOLO ALGUNOS DE LOS ESENCIALES QUE LO COMPONÍAN TODO EN UN ESTADO SALVAJE Y CÁSTICO.



EL VACÍO →



ESTOS ELEMENTOS SALVAJES POCO TIENEN QUE VER CON LOS ELEMENTOS NATURALES A LOS QUE ESTAMOS ACOSTUMBRADOS. EN ESTE TIEMPO, LOS ELEMENTOS ERAN MERAS IDEAS O SENSACIONES DE LO QUE ACABARÍAN SIENDO MILES Y MILES DE AÑOS EN EL FUTURO.

EN ESENCIA, EL UNIVERSO NACIÓ EN LA MÁS PURA VIOLENCIA, EN UN CHOQUE INCOMPRESIBLE DE PODER QUE CREÓ EL FENÓMENO MÁS EXTRAÑO DE TODOS, LA APARICIÓN DE LA VIDA.

LA LUZ DE VIDA SE DESCRIBE COMO UNA LLAMARADA DE FUEGO QUE ILUMINÓ EL VACÍO EN TODA SU PLENITUD, ACORRALANDO A LOS ELEMENTOS SALVAJES Y PRIMITIVOS.

EN UN COMPLEJO PROCESO QUE EXPLICARÉ EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS, ESTE NUEVO PODER BAUTIZADO COMO LA LLAMA, ORDENÓ EL ARBITRARIO CAOS DEL VACÍO Y DIBUJÓ EL ENTRAMADO DEL ACTUAL UNIVERSO.



MAGIA

VS

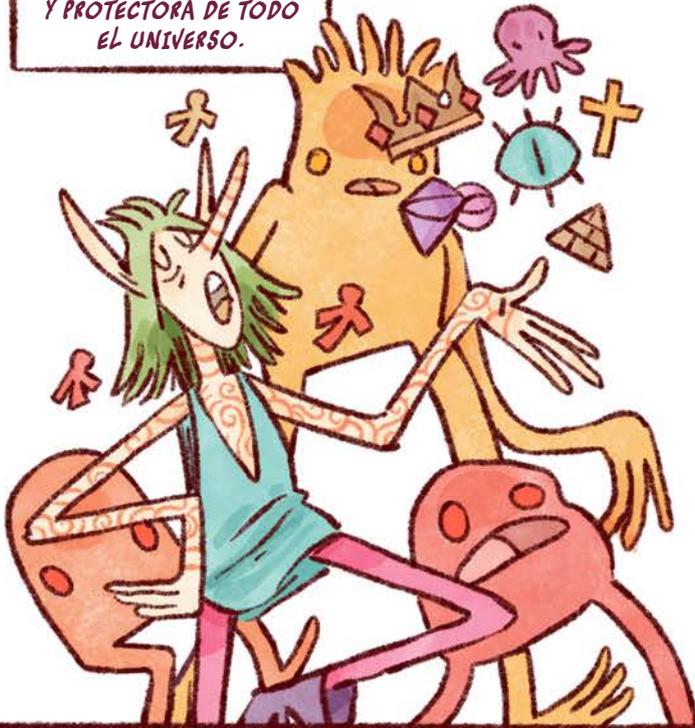


LLAMA



A PARTIR DE AQUÍ, LOS DRACÓNIDOS FUNDARON LA RELIGIÓN DE LA DIOSA DE LA LLAMA, CREADORA Y PROTECTORA DE TODO EL UNIVERSO.

MULTITUD DE PUEBLOS FUTUROS BASARÍAN SUS CREENCIAS EN ELLA.



LA LLAMA UNIÓ AL MUNDO ENTERO BAJO UNA MISMA BANDERA Y CULTURA.



SIN EMBARGO, ¿CUÁNTO DE LO QUE SE CONSERVA SOBRE LA LLAMA EN LOS RESTOS DRACÓNIDOS ACTUALES ES PAUSIBLE SEGÚN LAS TEORÍAS ACTUALES SOBRE EL ORIGEN?

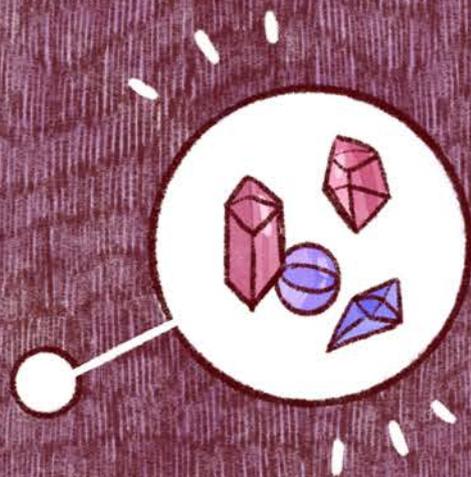
TAL COMO EXPLICABA DE MANERA RESUMIDA EN LA PÁGINA ANTERIOR, DE ALGUNA FORMA INEXPLICABLE, LOS DRACÓNIDOS FUERON CAPACES DE ADELANTARSE MILES DE AÑOS DE TEORÍAS EN EL FUTURO.

DESDE UN PUNTO DE VISTA MUCHO MÁS "CIENTÍFICO", PARA ELLOS, AL PRINCIPIO DEL TODO, EL UNIVERSO ERA UN VACÍO INFINITO DONDE SE ALMACENABAN LOS SALVAJES ELEMENTOS PRIMORDIALES.

ESTOS SE REPELIAN ENTRE SÍ, CREANDO DESTRUCTIVAS EXPLOSIONES DE PODER. SIN EMBARGO, CON EL PASO DE LOS MILENIOS, SE CONDENSARON EN LO QUE SERÍA LA PRIMERA MATERIA DEL UNIVERSO. EL CRISTAL.

MILES DE DIMINUTOS CRISTALES CARGADOS DE PODER ELEMENTAL.

INESTABLES.





DE ESTA MANERA, LA VORÁGINE DE FUERZAS QUEDÓ CONFINADA EN UN CAMPO INFINITO CRISTALINO QUE NO DEJABA DE CRECER. LAS SALVAJES FUERZAS ELEMENTALES, AHORA ENCERRADAS, NO DEJABAN DE GENERAR PODER Y EN MUY POCO TIEMPO, EL VACÍO SE LLENÓ DE CRISTALES.



SIN EMBARGO, NI SIQUERA EL INFINITO PUDO PARARLA EXPANSIÓN DESENFRENADA DE LOS ELEMENTOS.



EN SU ENCIERRO, ESTOS DEJARON DE RECHAZARSE Y SE FUSIONARON EN UNA NUEVA FUERZA.

TAN PODEROSA ERA QUE NI LOS CRISTALES PUDIERON CONTENERLA Y ACABARON POR ESTALLAR EN UNA EXPLOSIÓN QUE RETUMBÓ A LO LARGO DE LA EXISTENCIA MISMA.



ESTA NUEVA FUERZA ELEMENTAL LLENÓ Y ACABÓ CON EL VACÍO. NACIÓ ASÍ, LA CONOCIDA COMO MAGIA.

CÓLME DEL DESORDEN Y FRUTO DE LA REMINISCENCIA SALVAJE ELEMENTAL DEL PASADO.

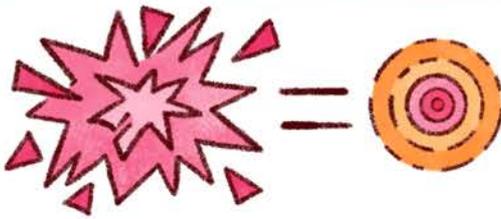


SIN EMBARGO, EN LOS RESTOS DE LA EXPLOSIÓN ALGO MÁS BRILLABA.

UNA LUZ, VIVA, CÁLIDA Y PALPITANTE QUE ILUMINÓ EL NUEVO PANORAMA ELEMENTAL.



LA LLAMA.



LA APARICIÓN DE DICHAS FUERZAS DIVIDIÓ EL PRIMITIVO UNIVERSO EN DOS, CREANDO LO QUE SE DENOMINA ACTUALMENTE COMO PLANO ELEMENTAL Y FÍSICO.



SIN BASE ALGUNA CONOCIDA, LOS DRACÓNIDOS HABÍAN RESUELTO UNO DE LOS ENIGMAS MÁS IMPORTANTES, AYUDANDO AL DESARROLLO DE CIENTAS DE CULTURAS EN EL FUTURO.



EL PLANO ELEMENTAL O MÁGICO SE CONFORMÓ COMO UN PÁRAMO DESIERTO REPLETO DE CRISTALES UNIFORMES Y NUBES DE PODER PURO VIAJANDO SIN DESCANSO.



LA ENERGÍA INESTABLE Y CÁSTICA DEL PASADO AHORA ERA UN FLUJO CONSTANTE Y ORDENADO. LA MAGIA VIAJABA DE UN PLANO A OTRO LIBREMENTE. ESTE TRANSPORTE DE ENERGÍAS, PROVOCÓ QUE LAS FUERZAS DE LA LLAMA SE FILTRARAN AL ELEMENTAL, GENERANDO LA APARICIÓN DE LOS LLAMADOS "ETEREOS". ESTOS PEQUEÑAS APARICIONES SON CONSIDERADOS LOS PRIMEROS SERES EN EXISTIR COMO TAL EN TODO EL UNIVERSO.



MIENTRAS TANTO, EL PLANO ORGÁNICO O FÍSICO QUEDÓ COMO UN YERMO GRIS, APAGADO Y VACÍO, REPLETO DE PEQUEÑAS PORCIONES DE PODER INESTABLES FILTRADAS DEL PLANO ELEMENTAL.



SIN EMBARGO, LA LLAMA MODIFICÓ DICHS FRAGMENTOS DE PODER HACIA FORMAS TANGIBLES COMO EL AIRE, EL FUEGO, LA ROCA, EL AGUA, LA NATURALEZA... SE DICE QUE LA VIDA ORGÁNICA VIÑO DADA POR ALGUNOS ETEREOS QUE APROVECHARON LAS FUGAS DEL PLANO MÁGICO PARA COLARSE EN EL FÍSICO, "INFECTÁNDOSE" CON LA LLAMA Y CONVIRTIÉNDOSE EN LOS PRIMEROS SERES DE CARNE Y HUESO. LOS DRACÓNIDOS BAUTIZARON ESTA TIERRA PRIMITIVA COMO "PALM".

Y ASÍ NACE EL MUNDO QUE TODOS CONOCEMOS EN LA ACTUALIDAD.



¿PERO CÓMO UN SOLO PUEBLO FUE CAPAZ DE LLEGAR A TALES CONCLUSIONES?



DESGRACIADAMENTE, RESULTA QUE EL ENIGMA DE CÓMO AVANZARON TANTO COMO SOCIEDAD, NO ES EL ÚNICO MISTERIO QUE RODEA AL PUEBLO DRACÓNIDO.



EN UNA FECHA PASADA COMPLETAMENTE DESCONOCIDA, DICHO PUEBLO SE ESFUMÓ TOTALMENTE DEL MUNDO, DEJANDO SOLO TRAS DE SÍ LOS EFÍMEROS RESTOS POSEEDORES DE LA INFORMACIÓN QUE YA SABÉIS.

UNA CIVILIZACIÓN ENTERA DESAPARECIDA. BORRADA DE LA HISTORIA POR SIEMPRE.



LA DESAPARICIÓN DE LOS DRACÓNIDOS DEJÓ UN VACÍO EN LA HISTORIA INCOMMENSURABLE. TODO VIDA PARECÍA HABER SIDO EXTINGUIDA HASTA LA APARICIÓN DE LOS PRIMEROS PUEBLOS ELFOS EN EL FRONDOSO BOSQUE DE FELLOWMIR.

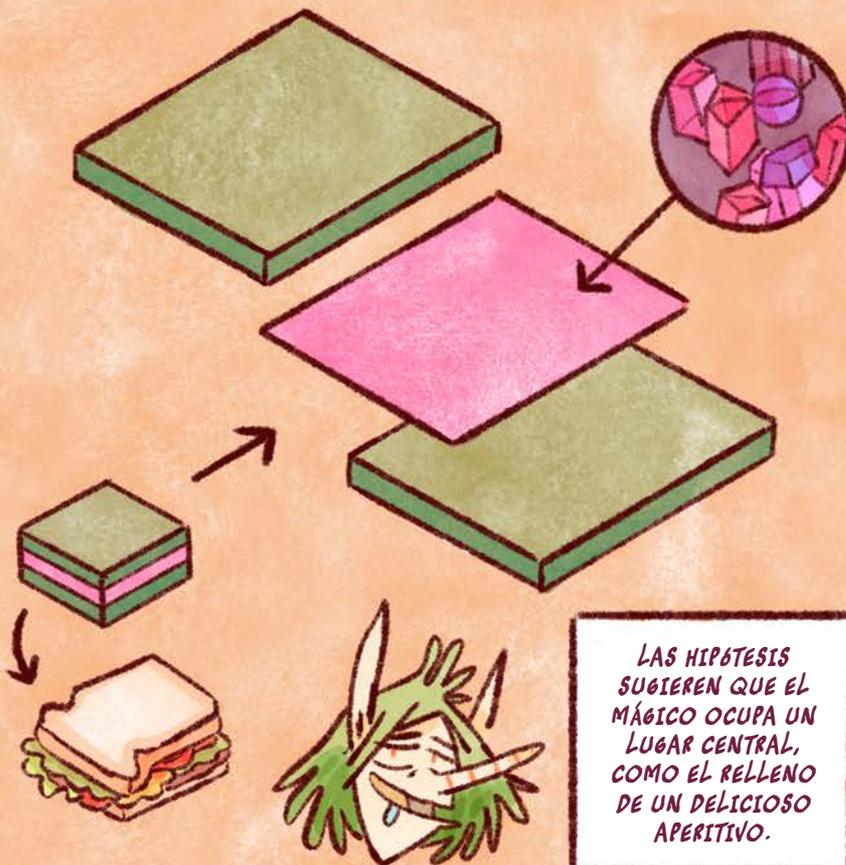
LA CIVILIZACIÓN TUVO QUE EMPEZAR DE NUEVO.



EN EL LLAMADO "RENACIMIENTO", ESTOS SERES HICIERON USO DE LOS RESTOS DRACÓNIDOS QUE QUEDABAN PARA RECONSTRUIR PALM DE SUS PROPIAS CENIZAS.



LAS SUCESIVAS NUEVAS PUEBLOS PALMANIENSES SE DESARROLLARON EN PERFECTA ARMONÍA, LLEGANDO POCO A POCO AL ESPLENDOR QUE PUDO LLEGAR A EXISTIR EN LA ÉPOCA DRACÓNIDA. PASARON SIGLOS HASTA QUE SUPIERON DE LA EXISTENCIA DE LOS PLANOS. AFORTUNADAMENTE, LAS NUEVAS RAZAS AVANZABAN RÁPIDO Y NO TARDARON EN REDACTAR TEORÍAS SOBRE SU EXTRAÑO FUNCIONAMIENTO.



LAS HIPÓTESIS SUGIEREN QUE EL MÁGICO OCUPA UN LUGAR CENTRAL, COMO EL RELLENO DE UN DELICIOSO APERITIVO.

LO MÁS COMPLICADO FUE CONFIRMAR LA DISPOSICIÓN ESPACIAL DE LOS MISMOS SIN UNA REALIDAD TANGIBLE A LA VISTA. AÚN SIENDO REALES, LA LOCALIZACIÓN DE ESTOS EN EL ESPACIO O SU SITUACIÓN TEMPORAL ES DESCONOCIDA E INCOMPRESIBLE PARA CUALQUIERA.

SE CONSTATÓ QUE ERAN DOS REALIDADES DESCONOCIDAS QUE PODRÍAN ENCONTRARSE DENTRO DE UNA LÍNEA DE SUCEOS PREDESTINADOS O SIMPLEMENTE FORMAR PARTE DEL AZAR MÁS PURO. PUEDE QUE AMBOS PLANOS SOLO SEAN UNA ESCISIÓN DIMINUTA Y VICTORIOSA DE UN UNIVERSO AÚN MAYOR.

QUIZÁS LA MERA EXISTENCIA DE LOS PLANOS LLEGUE A MOSTRAR INDICIOS DE OTROS UNIVERSOS FUERA DEL SISTEMA PALMANIENSE.



NO OBSTANTE, PARECE INCREÍBLE QUE LOS SERES DE ESTE MUNDO HAYAN ACEPTADO TAN RÁPIDAMENTE CONCEPTOS IMPOSIBLES COMO LOS PLANOS O LA MISMÍSIMA MAGIA. ¿Y SI EL CUENTO DE LA LLAMA QUE TODO EL MUNDO PARECE ACEPTAR FUERA FALSO?

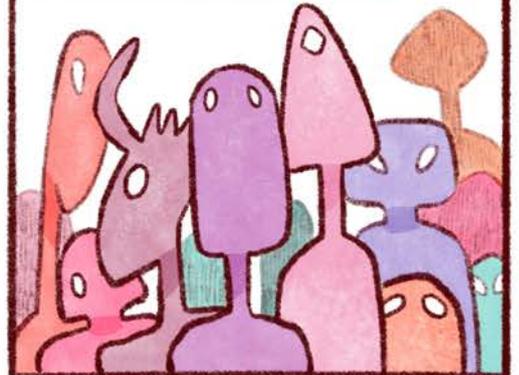
AUNQUE PUEDA DEBERSE A CAUSAS NATURALES, LAS CIRCUNSTANCIAS QUE RODEAN SON CUANTO MENOS EXTRAÑAS. COMO SI NOS ENCONTRÁRAMOS ANTE UN PUZZLE GIGANTESCO AL QUE LE FALTAN LAS PIEZAS DEL CENTRO. NO PUEDO EVITAR PENSAR QUE HAY ALGO MÁS.



LAS TEORÍAS SOBRE LOS ELEMENTOS Y LA "LLAMA" SON REALES Y MUESTRAN LA MÁS QUE POSIBLE REALIDAD SOBRE EL GÉNESIS.

PERO, ¿CÓMO UNAS FUERZAS PRIMITIVAS Y SALVAJES TUVIERON LA CAPACIDAD DE CREAR UNA ORGANIZACIÓN DE SERES Y NIVELES DE PODER TAN COMPLEJAS?

¿QUÉ HICIERON LOS DRACÓNIDOS PARA CONOCER TODOS ESTOS DATOS EN UN PRIMER LUGAR?



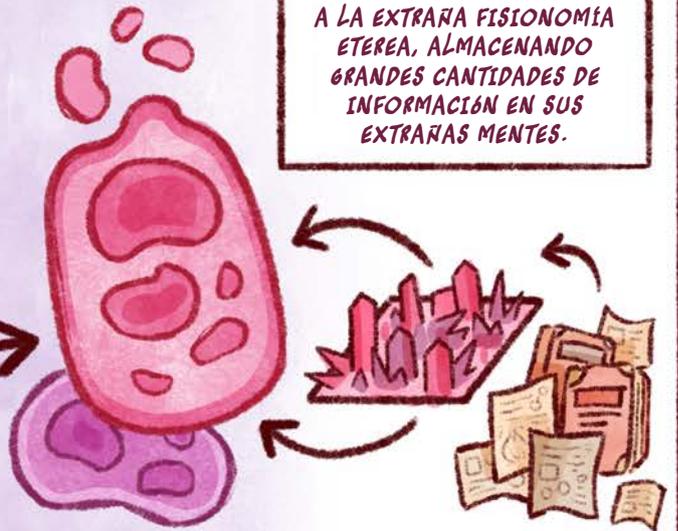
SI ESTOS SABIAN TANTO SOBRE EL ORIGEN MISMO DEL UNIVERSO, ¿SIGNIFICA ESO QUE TODOS SUS DIOS Y RELIGIONES LLEGARON A EXISTIR ALGÚN MOMENTO DE LA HISTORIA?

EL ESTUDIO SOBRE LA HISTORIA ANTIGUA AÚN ESTÁ EN ALZA Y SOLO PODEMOS ENCONTRAR PEQUERAS INVESTIGACIONES POR PARTE DE EXPERTOS ARQUEÓLOGOS ENTUSIASTAS. EN CIERTO MODO, DEBERÍAMOS ESPERAR AÑOS HASTA QUE LAS INCÓGNITAS DEL MUNDO PRIMITIVO SALIERAN A LA LUZ. AÚN ASÍ, LOS EFÍMEROS RESTOS DRACÓNIDOS QUE QUEDARON NO SON LOS ÚNICOS DATOS QUE SE CONSERVAN DEL MUNDO DEL PASADO.

AUNQUE LOS RESULTADOS FUERAN CONFUSOS, TODO CAMBIÓ CUANDO LLEGARON LAS PRIMERAS INVESTIGACIONES SOBRE EL PLANO ELEMENTAL.

PARA ELLO, DEBEMOS CENTRAR LA ATENCIÓN EN EL LLAMADO "VINCULO" ENTRE MUNDOS. EN EFECTO, AMBOS PLANOS ESTÁN ENLAZADOS A TRAVÉS DE UN NEXO INVISIBLE QUE PERMITE LA TRANSMISIÓN DE FUERZAS Y RELACIONA EN CUERPO Y ALMA A LOS SERES QUE HABITAN EN ELLOS. CON ESTA UNIÓN, TODOS LOS CAMBIOS QUE SE SUCEDEN EN EL FÍSICO QUEDAN REGISTRADOS EN EL ELEMENTAL DE DIVERSAS MANERAS.

UNO DE ELLOS ES GRACIAS A LA EXTRAÑA FISIONOMÍA ETÉREA, ALMACENANDO GRANDES CANTIDADES DE INFORMACIÓN EN SUS EXTRAÑAS MENTES.



TODOS CAMBIOS TEMPORAL Y ESPACIAL QUEDA GRABADO EN EL PLANO ELEMENTAL PARA SIEMPRE.

EL "VINCULO" HA CREADO LA FUENTE DE INFORMACIÓN MÁS IMPORTANTE DEL MUNDO, PUDIENDO LLEGAR A ABARCAR GRAN PARTE DE LA HISTORIA DEL UNIVERSO EN SU TOTALIDAD.

DICHO NEXO PARECE SER CONSECUENCIA DE UNA NECESIDAD DIRECTA DEL FÍSICO HACIA SU HERMANO ELEMENTAL, COMO SI NECESITARA DE ÉL PARA SOBREVIVIR.



AÚN ASÍ, AUNQUE AMBOS PLANOS CREZCAN A LA PAR, NUNCA LLEGARÁN A COMPARTIR UNA SEMEJANZA ESPACIAL Y TEMPORAL. SIGUEN SIENDO DOS MUNDOS DIFERENTES.



QUIZÁS ESA DIFERENCIA ES LA QUE PROVOCA QUE EL ESTUDIO DE LA INFORMACIÓN EN EL PLANO ELEMENTAL SE CONVIERTA EN UNA TAREA CONFUSA Y REALMENTE AGOTADORA.

LA MEMORIA ETEREA SE SIENTE BORROSA Y FRAGMENTADA.



NUNCA SE HA HALLADO A ALGÚN ETEREO QUE RECOJA UN BUEN PEDAZO INTERESANTE DE INFORMACIÓN.

MUCHOS DE ELLOS SOLO CONSERVAN SENSACIONES O EPISODIOS QUE LES AGRADAN.

NO OBSTANTE, LOS ETEREOS NO SON LOS ÚNICOS ALMACENES DE DATOS, PUES A ESTOS SE SUMAN LAS EXTRAÑAS ACUMULACIONES MÁGICAS CONOCIDAS COMO LAS "CADENAS DEL EQUILIBRIO".

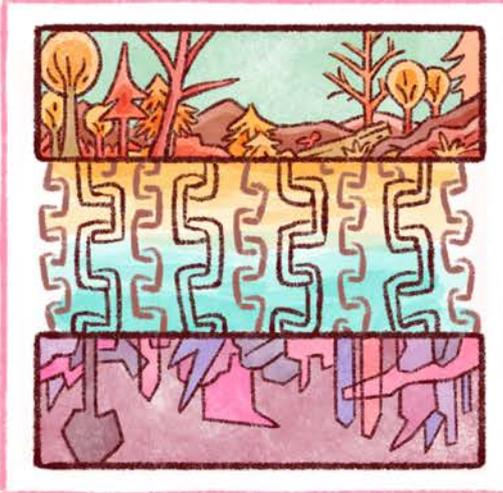


SON PRODUCTO DEL VÍNCULO ENTRE PLANOS Y GUARDAN GRAN CANTIDAD DE INFORMACIÓN SOBRE EL FÍSICO.



AL CONTRARIO QUE LOS ETEREOS, ESTAS RECOGEN TODA LA INFORMACIÓN REFERIDA A UN SER ORGÁNICO, VIVO O MUERTO.

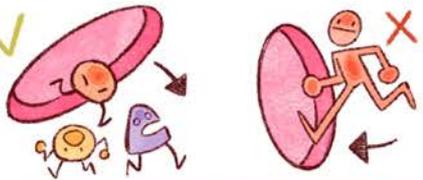
EMOCIONES, SENSACIONES Y RECUERDOS.

HAY UNA CANTIDAD INFINITA DE ELLAS Y SIRVEN DE UNIÓN INDIRECTA ENTRE AMBOS PLANOS, ABRIENDO UNA VÍA CONSTANTE DE COMUNICACIÓN Y TRANSPORTE DE ENERGÍA ELEMENTAL Y DE VIDA.

DESGRACIADAMENTE, AL IGUAL QUE LA MENTE ETEREA, LA INFORMACIÓN QUE MUESTRAN SIGUE SIENDO BORROSA Y CONFUSA DE ESTUDIAR. SOLO SE PUEDEN CONTEMPLAR PEQUEÑOS FRAGMENTOS SIN SENTIDO.

MUCHOS ESTUDIOSOS CREEN QUE EL VÍNCULO SIGUE EN CRECIMIENTO Y HASTA QUE NO ALCANCE SU CÉNIT NUNCA PODREMOS ESTABLECER UN CONTACTO ÓPTIMO ENTRE LAS FUERZAS DE AMBOS PLANOS.



EL TRANSPORTE DE SERES ES ALGO MÁS COMPLICADO.

UN SER ORGÁNICO NUNCA SERÍA CAPAZ DE VIAJAR Y PERMANECER EN EL PLANO ELEMENTAL. UN ETEREO SIN EMBARGO, TIENE LA CAPACIDAD COMPLETA DE SUBSISTIR Y VISITAR EL FÍSICO (QUE CONSIGA ACCEDER YA ES OTRO TEMA...)





LOS SERES ORGÁNICOS NECESITAN RECURRIR A UNA SERIE DE RITUALES PARA UTILIZAR LOS PODERES DEL PLANO MÁGICO Y COMUNICARSE CON LOS ETEREOS. AQUÍ ENTRAN LAS RUNAS, INSCRIPCIONES CARGADAS DE ENERGÍA ELEMENTAL SOBRE SUPERFICIES DE DIVERSA ÍNDOLE (PREFERIBLEMENTE PIEDRA).

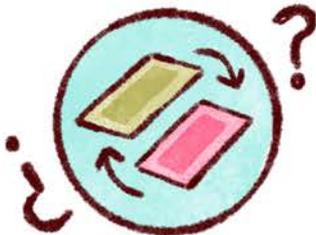
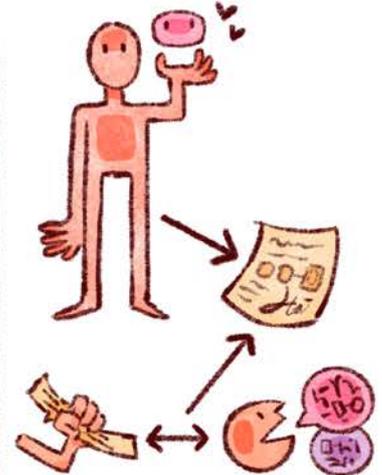
AUNQUE UN ETEREO PUEDE FILTRARSE POR ERROR EN EL PLANO FÍSICO, SE SUELE RECURRIR AL USO DE DICHAS RUNAS PARA FACILITAR SU ENTRADA.

LAS LLAMADAS "INVOCACIONES ELEMENTALES", SON EL RITUAL POR EL CUAL SE ENTABLA CONVERSACIÓN CON UN ETEREO Y SE FIJA SU RUMBO HACIA NUESTRO MUNDO.

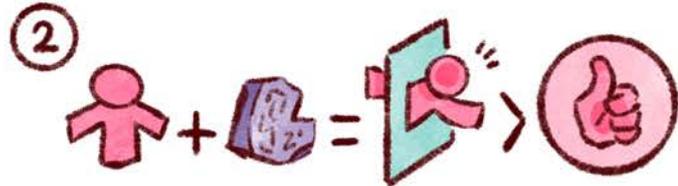
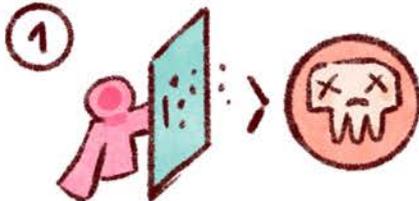


ES UNA ESPECIE DE CONTRATO POR EL CUAL UN SER ORGÁNICO DECIDE SER EL "GUÍA" DE UN ETEREO EN EL PLANO FÍSICO.

EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS, INVOCADOR E INVOCACIÓN FORJAN UNA FUERTE RELACIÓN QUE PUEDE DURAR TODA LA VIDA.



SIN LA AYUDA DE LAS INVOCACIONES, EL ETEREO PODRÍA LLEGAR A DAÑARSE GRAVEMENTE SI INTENTARA ENTRAR POR SÍ MISMO EN EL MUNDO FÍSICO. DESDE ESE PUNTO DE VISTA, ¿SERÍA POSIBLE INVERTIR EL PROCESO Y FORZAR LA INVOCACIÓN DE LOS SERES FÍSICOS EN EL ELEMENTAL? A JUZGAR POR LA SIMPLEZA DE LOS ETEREOS, ES REALMENTE COMPLICADO. LAS INVOCACIONES CONFORMAN UNO DE LOS PROCESOS MÁGICOS MÁS COMPLICADOS DE REALIZAR CONOCIDOS, POR LO QUE NO ES DE EXTRAÑAR QUE SU USO SE RELEGUE A LOS MÁS AVANTAJADOS.



DESGRACIADAMENTE, LAS ÚLTIMAS INVESTIGACIONES SUGIEREN QUE LA DIFICULTAD DE LOS SERES ORGÁNICOS POR VIAJAR Y MANIPULAR EL PLANO ELEMENTAL SE DEBE AL EFÍMERO Y RESTRINGIDO CONTACTO ENTRE LAS FUERZAS DE AMBOS MUNDOS.

TODO PARECE ACABAR SIEMPRE RELACIONADO CON LA EXISTENCIA DEL EXTRAÑO VÍNCULO ENTRE PLANOS.



EL FOMENTO E INVESTIGACIÓN SOBRE DICHOS CONTRATOS PODRÍA SER CRUCIAL PARA FORTALECER DICHA UNIÓN.

LA COMUNICACIÓN ENTRE PLANOS DEBERÍA SER LO SUFICIENTEMENTE FLUIDA HASTA EL PUNTO DE PERMITIR EL LIBRE VIAJE DE SERES Y ENERGÍA SIN RESTRICCIÓN ALGUNA. LA RESPUESTA A ELLO SIN EMBARGO, PARECE QUEDAR BASTANTE LEJOS.

A LO LARGO DE LOS CASI 1000 AÑOS EN LOS QUE LOS SERES DEL NUEVO MUNDO SE HAN DESARROLLADO, SON MUCHAS LAS RESPUESTAS PERO TAMBIÉN LAS INCÓGNITAS QUE NOS ALEJAN CADA VEZ MÁS A LA COMPRENSIÓN DE SU CREACIÓN.



SIN EMBARGO, LOS PALMANIENSES HAN DESARROLLADO LAS CIENCIAS E HISTORIA, LAS ARTES Y ARQUITECTURA. TIENEN UNA CAPACIDAD DIVERSA COMPLETA DEL LENGUAJE Y LA ESCRITURA, ESTABLECIENDO UNA PODEROSA RED DE CONTACTOS Y RELACIONES ENTRE TODOS LOS PUEBLOS DE SU MUNDO.

SEGÚN LOS ANÁLISIS DEL TERRENO POR PARTE DE ESTUDIOSOS ELFOS, EN MUY POCO TIEMPO, LOS ORGÁNICOS HAN ALCANZADO UN RENDIMIENTO SIMILAR AL QUE PUDIERON A LLEGAR A CONTROLAR LOS DRACÓNIDOS.

SU EXPANSIÓN ESTÁ EN CIERNES Y PARECEN ARDIR EN ANSIAS EN LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y SABERES.

DEJANDO A UN LADO EL MITO, EL RICO UNIVERSO EN EL QUE NOS ENCONTRAMOS RESULTA DE LA PERFECTA COMBINACIÓN ENTRE LA OBJETIVA REALIDAD Y LA IMPOSIBLE FANTASÍA. CON EL INICIO DE LA RELIGIÓN DE LA LLAMA HACE CASI 3000 AÑOS SE ESTABLECIERON CIERTAS BASES IDEOLÓGICAS QUE, CONTRA TODO PRONÓSTICO, HAN DADO RESPUESTA A ALGUNOS DE LOS MISTERIOS EXISTENCIALES MÁS IMPORTANTES. LA LLAMA SIN EMBARGO, SIGUE SIENDO EL MAYOR MISTERIO DE LA HISTORIA DEL MUNDO. SIN YACIMIENTOS QUE ESTUDIAR O RESTOS Y DOCUMENTOS QUE TRADUCIR, LA BASE CULTURAL DRACÓNIDA PARECE SURGIR DE LA ABSOLUTA NADA, COMO UN ESQUELETO SEPARADO EN MULTITUD DE PARTES DIFERENTES.

INCLUSO CON LOS INCREÍBLES AVANCES EN CIENCIA POR PARTE DE DICHO PUEBLO ANCESTRAL, ¿CUÁNTO DE REALIDAD Y DE FICCIÓN HAY EN SUS RESTOS? MUCHOS PUEBLOS PALMANIENSES HAN ACLARADO SUS MENTES, REFUGIÁNDOSE EN LA EXISTENCIA DE UNA MENTE ORDENADORA QUE LO PLANIFICÓ Y CREÓ TODO. ¿Y SI LA DIOSA DE LA LLAMA LLEGÓ A EXISTIR DE VERDAD?

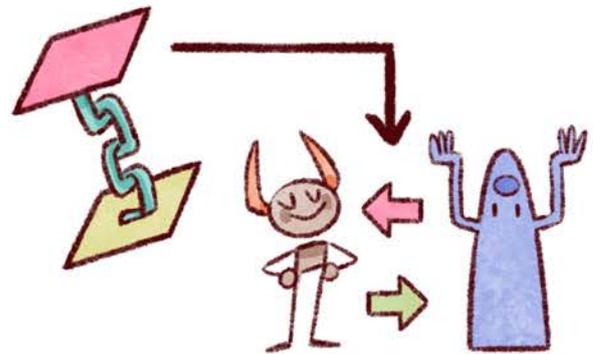
¿EXISTE ALGUNA LEY UNIVERSAL QUE ORDENE EL UNIVERSO?





BAJO LA HIPOTÉTICA EXISTENCIA DE UN DIOS, LA ARMONÍA EN LA RELACIÓN ENTRE SERES ORGÁNICOS Y ETEREOS HA APORTADO UNA RIQUEZA SIN PRECEDENTES AL DESARROLLO DE DICHAS TEORÍAS. MUCHOS INVESTIGADORES HAN JUGUETEADO CON LA IDEA DE QUE EL UNIVERSO PUDO SER CREADO DE MANERA CONJUNTA Y QUE EL PUEBLO DE LOS ORGÁNICOS Y ETEREOS VIVÍAN BAJO UNA MISMA BANDERA.

PERO SI ESO LLEGARA A SER CIERTO, ¿CÓMO ES POSIBLE QUE ACTUALMENTE SEAN TANTAS LAS DIFICULTADES QUE SEPARAN AMBOS PLANOS?



SE HA DEMOSTRADO QUE LA CORRECTA COMUNICACIÓN ENTRE MUNDOS SOLO PUEDE CONLLEVAR A UNA CLARA MEJORA DE VIDA A AMBAS RAZAS.

POR UN LADO, LOS ETEREOS APRENDEN DE NOSOTROS Y ALMACENAN TODO LO RECUERDAN EN SUS MENTES ¡COMO MINI BIBLIOTECAS ANDANTES!  
POR OTRO, LOS ORGÁNICOS TENDRÍAN ACCESO A UN MUNDO CASI INFINITO DEL QUE PODRÍAN EXTRAER MUCHO MÁS PODER DEL QUE IMAGINAN.





DESDE ESTE PUNTO DE VISTA, LA CULTURA DE LA LLAMA ESTABLECIÓ LA TEORÍA DE QUE AMBAS RAZAS SURGEN DE UNA MISMA EXPLOSIÓN DE PODER SALVAJE Y PRIMIGENIO.

SI SE DIERA EL CASO, A PESAR DE LA CLARA DIFERENCIA BIOLÓGICA, ETÉREOS Y ORGÁNICOS COMPARTIRÍAN UNA RELACIÓN EXISTENCIAL QUE SE REMONTARÍA AL MISMÍSIMO ORIGEN DEL UNIVERSO MISMO.



EN LOS RESTOS DRACÓNIDOS, AMBAS RAZAS CONVIVEN CONJUNTAMENTE SIN NECESIDAD DE INVOCACIONES O RITUALES DE COMUNICACIÓN DE NINGÚN TIPO. TODO INDICA QUE EL VÍNCULO QUE EXISTÍA NO ERA EL MISMO QUE SE MANTIENE AHORA.

LOS TRADUCTORES DE DICHO DOCUMENTO HAN DESCUBIERTO QUE ESTA RAZA DESCRIBÍA SUS PUEBLOS COMO "LUGARES BRILLANTES RODEADOS DE CAMPOS DE INFINITOS CRISTALES".

¿FUE EL MUNDO UN ÚNICO PLANO EN EL PASADO?

SI LA SOCIEDAD DRACÓNIDA ESTUVO EN TOTAL CONSONANCIA CON LA ETÉREA, ENTONCES QUIZÁS SE DEBE CAMBIAR EL ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN. ES MUY POSIBLE QUE LA RESPUESTA RESIDA SOBRE LAS CRIATURAS Y NO SOBRE EL MUNDO EN EL QUE HABITAN.

¿QUÉ ESCONDE EL ORIGEN BIOLÓGICO DE LOS DIVERSOS SERES DEL UNIVERSO?



EN EL CASO DEL PLANO ELEMENTAL, LOS ETÉREOS HAN DIRIGIDO SU EVOLUCIÓN ENRIQUECIENDO SUS FORMAS Y COLORES. SIN EMBARGO, SU NIVEL DE INTELIGENCIA Y ACTITUD SOBRE EL ENTORNO PARECE SEGUIR BASÁNDOSE EN LAS ACCIONES MÁS PRIMARIAS POSIBLES. SIN LA AYUDA DEL VÍNCULO CON UN SER ORGÁNICO, SON FORMAS PURAS DE MAGIA INCONSCIENTES. NO NECESITAN ALIMENTARSE, REPRODUCIRSE NI RELACIONARSE ENTRE ELLOS.



AL CONTRARIO QUE LOS SERES ORGÁNICOS, LOS ETÉREOS NO PARECEN UTILIZAR LA MAGIA DE FORMA DIRECTA. SURGEN DE ELLA, PERO NO DESEAN SU PODER NI CONTROL.

SON INMORTALES Y POCO SE SABE SI FUERON LOS CAUSANTES DE LA APARICIÓN DE LOS SERES EN EL FÍSICO.

DESGRACIADAMENTE, SON CRIATURAS CON UNA INTELIGENCIA MUY BÁSICA Y ACTUALMENTE SE CONOCE DE POCOS DE ELLOS QUE HAYAN SIQUIERA INTENTADO VIAJAR AL PLANO VECINO SIN AYUDA DE UN INVOCADOR.

EN EL PLANO FÍSICO, SURGIDOS HACE MILES DE AÑOS Y SOMETIDOS A UNA CONSTANTE EVOLUCIÓN BASADA EN SU RELACIÓN CON EL ENTORNO Y LA MAGIA, ENCONTRAMOS UNA VARIEDAD DE CRIATURAS SIN PRECEDENTES.

DESDE ELFOS, HUMANOS, ENANOS, DUEINNS O HADAS, EL MUNDO FÍSICO SE HA CONVERTIDO EN EL VERDADERO CENTRO DE CUALQUIER ACTIVIDAD O DECISIÓN IMPORTANTE DEL UNIVERSO.



CON EL PASO DE LOS AÑOS, SEGÚN SU RAZA O CREENCIAS SE HAN AGRUPADO EN REINOS Y SOCIEDADES BASADAS EN UN PROFUNDO SISTEMA ECONÓMICO Y POLÍTICO.

HACEN USO DE LA MAGIA Y ESTÁN EN CONTACTO CONSTANTE CON EL PLANO ELEMENTAL.

EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS OS ENSEÑARÉ ALGUNAS DE LAS RAZAS MÁS REPRESENTATIVAS. ¡PODRÍAN ESCRIBIRSE INFINIDAD DE OBRAS DE ELLOS!



## EL PUEBLO DE LOS ELFOS

SI TUVIERAMOS QUE EMPEZAR A ESTUDIAR LAS RAÍCES QUE CONFORMAN EL ORIGEN DEL PLANO FÍSICO, LOS ELFOS SIEMPRE OCUPARÍAN EL PRIMER PUESTO. LAS LEYENDAS ANTIGUAS INSCRITAS EN LOS SAGRADOS SANTUARIOS DEL OESTE DESCRIBEN A LOS PROTOELFOS COMO LOS VERDADEROS DRACÓNIDOS DE LAS LEYENDAS. POR ELLO, MUCHOS LOS CONSIDERAN EL PRIMER PUEBLO POR EXCELENCIA DE PALM.

CON EL RENACIMIENTO, TUVIERON UN DESARROLLO PRÁCTICAMENTE SALVAJE, VIVIENDO EN TRIBUS LOCALIZADAS EN CUEVAS O RINCONES CAVADOS EN EL SUBSUELO. NO TENÍAN REYES Y CADA TRIBU ERA MANEJADA POR UN CÍRCULO DE SABIOS QUE OSTENTABAN LAS DECISIONES DE DESARROLLO Y EXPANSIÓN.

EL PUEBLO ELFO SENTÓ LAS BASES DEL MUNDO ACTUAL CON EL PRIMER SISTEMA DE COMERCIO Y LA CREACIÓN DE LAS PRIMERAS BIBLIOTECAS Y ESCUELAS CONOCIDAS. FUERON ADEMÁS PIONEROS EN EL USO Y APRENDIZAJE DE LA MAGIA, CON FAMOSOS CHAMANES Y HECHICEROS.



PODEMOS ENCONTRAR DOS TIPOLOGÍAS DISTINTAS DE ELFO: EL ELFO DEL BOSQUE, CON LAS OREJAS EN POSICIÓN VERTICAL Y A LOS ELFOS OSCUROS, EN POSICIÓN HORIZONTAL.

HISTÓRICAMENTE, NO HAY DIFERENCIA ENTRE AMBOS MÁS ALLÁ DEL TERRITORIO DONDE SE ASENTARON SUS ANTEPASADOS. SIN EMBARGO, LOS OSCUROS PARECEN TENER MAYOR FACILIDAD PARA LOS PROCESOS MÁGICOS Y RITUALES.

LOS ELFOS COMPARTEN UNA PROFUNDA RELACIÓN CON EL ASPECTO MÁS SALVAJE Y PRIMITIVO DEL MUNDO. PARECEN ESTAR CONECTADOS DE FORMA INCONSCIENTE A LAS FUERZAS SALVAJES Y ELEMENTALES DE LA NATURALEZA, CON UNAS CAPACIDADES MÁGICAS SUPERIORES AL RESTO DE RAZAS. NO OBSTANTE, EN LA ACTUALIDAD, CON LA GRAN DIVERSIDAD DE RAZAS QUE HACEN USO DE LA MAGIA, EL PAPEL DE HECHICERO DENTRO DEL PUEBLO DE LOS ELFOS SE HA REDUCIDO CONSIDERABLEMENTE.

MUCHOS DE ELLOS HAN COMENZADO A PRACTICAR NUEVOS OFICIOS, COMO EL DE LA MENSajerÍA, YA SEA TRADICIONAL O MÁGICA. ESTO SE HA DEBIDO EN GRAN MEDIDA A LA APERTURA DE LA EXCELENTÍSIMA ACADEMIA DE REDACCIÓN, TRADUCCIÓN Y ENVÍO DE DOCUMENTOS DEL SUR DE WOOBAY, ASENTAMIENTO ELFO DESDE LAS PRIMERAS ERAS DE LA HISTORIA.



IMPORTANTE A DESTACAR ES TAMBIÉN EL GRAN CENTRO ARTÍSTICO DE LA UNIVERSIDAD DE ARTE DE LA SANTA FAIRELLA EN LA CIUDAD NORTERA DE FALYBURY, DONDE ACTUALMENTE MULTITUD DE ELFOS VAN A INSTRUIRSE EN EL BELLO OFICIO DEL ARTE.



ACTUALMENTE, ENCONTRAMOS DOS GRANDES OCUPACIONES ELFAS EN PALM. POR UN LADO, EL BOSQUE DE FELLOWMIR AL SUR, RESIDENCIA DE LOS ELFOS DEL BOSQUE Y LA COMUNIDAD COMERCIAL DE KREPHTTO AL NORTE, DE LOS OSCUROS.

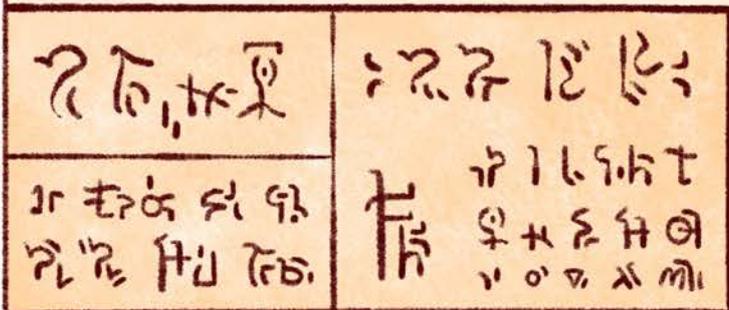
EL ASENTAMIENTO CENTRAL, EN LA CUENCA DE FANDRIALE RECOGE AL EXCELENTISIMO CIRCULO DE SABIOS, FORMADO POR HEROES E INTELLECTUALES CENTENARIOS. POR OTRO LADO EN EL NORTE, KREPHTTO SURGE COMO UN OASIS PARA LOS VIAJEROS, CREADO POR LOS PRIMEROS ELFOS OSCUROS NÓMADAS. ACTUALMENTE ES UNA DE LAS ZONAS COMERCIALES MÁS RICAS DE PALM.



LA SOCIEDAD ELFA PODRÍA TRATARSE COMO LA BASE DE TODA CONCEPCIÓN ACTUAL DE PUEBLO O COMUNIDAD. NO SOLO DICTARON UN MODELO LEGISLATIVO Y JURÍDICO CON PARTES QUE SIGUEN VIGENTES A DÍA DE HOY SINO QUE ADEMÁS, SUS MODELOS ECONÓMICOS Y RELIGIOSOS HAN SIDO ADAPTADOS POR INNUMERABLES GOBERNANTES DE OTRAS RAZAS.

DESGRACIADAMENTE, SU AVANZADA EDAD Y AFÁN SELECTIVO DE DESCENDENCIA ESTÁ PROVOCANDO QUE MUCHOS INTELLECTUALES HAYAN VATICINADO UNA GRAN CRISIS EN EL PUEBLO ELFO A CORTO PLAZO. ESTO SE HA TRADUCIDO EN LO QUE A DÍA DE HOY RECIBE EL NOMBRE DE "MEZCLA DE SANGRE", ESTAMENTO POR EL QUE EL PUEBLO ELFO HA DECIDIDO ABANDONAR LAS RESTRICCIONES ANTIGUAS Y ENTABLAR RELACIONES CON OTRAS RAZAS.

-SU ECONOMÍA SE BASA EN EL NADAI, PEQUEÑAS ESFERAS DE MINERAL DE CUARZO MUY ÚTILES PARA MULTITUD DE PROCESOS MÁGICOS.-



### EL ALFABETO ELFO

CREADO POR EL SABIO REMIDUS IV EN LA SEGUNDA ERA DE LA DINASTÍA FALYBURY. ACTUALMENTE SE USA UN MODELO MIXTO CON Matices DEL ALFABETO DUEINN.

### LAS CARAS DEL PUEBLO ELFO





## EL PUEBLO DE LOS ENANOS

FUERTES COMO ROCAS Y TERCOS COMO MULAS. DESPUÉS DE LOS ELFOS, LOS ENANOS CONFORMAN EL SEGUNDO PUEBLO ORIGINAL DE LA PALM RENACIDA.

JUNTO CON SUS HERMANOS DE OREJAS PUNTIAGUDAS, FUERON LOS ENCARGADOS DE FUNDAR ALGUNAS DE LAS CIUDADES MÁS IMPORTANTES DEL MUNDO.

Y ES QUE AL CONTRARIO QUE LOS ELFOS, QUE PREFIRIERON OPTAR POR UN CAMINO MÁS INTELECTUAL, LOS ENANOS CENTRARON TODOS SUS ESFUERZOS EN LEVANTAR GRAN PARTE DE LA INFRAESTRUCTURA SOBRE LA QUE LA FUTURA PALM ASENTARÍA SUS SOCIEDADES.

CREADORES DE ALGUNOS DE LOS TRATADOS ARQUITÉCTONICOS MÁS IMPORTANTES, LOS ENANOS SON EXPERTOS ARTESANOS DE CUALQUIER MATERIA MOLDEABLE. SIN EMBARGO, SUS CAPACIDADES MÁGICAS DEJAN MUCHO QUE DESEAR.

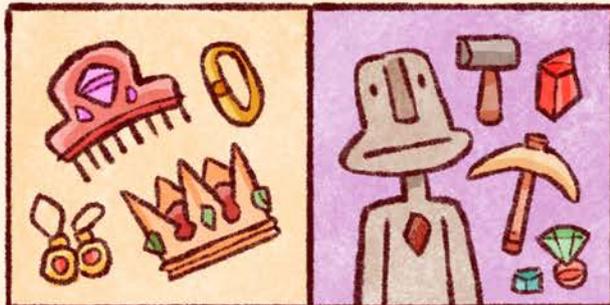
LA LEYENDA DICE QUE EL PUEBLO ENANO SURTIÓ DE LOS MISMOS CIMIENTOS DEL MUNDO, TALLADOS EN ROCA POR EL TITÁN GROMUUR. ESTOS, PRIMEROS ENANOS RECHAZARON LA VIDA EN EL EXTERIOR Y ASENTARON SUS HOGARES EN EL INTERIOR DE LA CADENA MONTAÑOSA DE PLATA LUNAR, DONDE, POR CIERTO, SE CONSERVAN UNO DE LOS COMPLEJOS PALACIALES MÁS BELLOS Y MEJOR CONSTRUIDOS DEL MUNDO.

AUNQUE HOY EN DÍA MUCHOS DE ELLOS DESARROLLEN SUS VIDAS FUERA DE LAS CUEVAS, LAS GENERACIONES MÁS ANTIGUAS PREFEREN REFUGIARSE EN ELLAS EVITANDO EL BULLICIO DEL EXTERIOR.



EL OPTAR POR UN TERRITORIO U OTRO HA SIDO LA CAUSA PRINCIPAL DE LA DIVERSIDAD ENTRE EL PUEBLO ENANO.

LOS INTEGRANTES MÁS APEGADOS A LA TRADICIÓN TIENEN UNA TEZ MÁS APAGADA Y GUSTAN DE DECORAR SU CUERPO CON IMPLANTES DE ROCA Y PIEDRAS PRECIOSAS. SON LOS LLAMADOS "ROCOSOS" POR OTRO LADO, LOS ENANOS MÁS JÓVENES QUE DESEAN LABRARSE UNA VIDA FUERA DE LAS MONTAÑAS MUESTRAN UN ASPECTO MUCHO MÁS SALUDABLE Y MODERNO.



OBVIANDO EL IMPORTANTE PAPEL QUE SIGUEN TENIENDO LOS ARQUITECTOS ENANOS (VÉASE LA RECONOCIDA ESCUELA DE RODNAIS EN EL SUR), NO ES RARO ENCONTRAR AL PUEBLO ENANO REALIZANDO MULTITUD DE ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LA MINERÍA Y LA ORFEBRERÍA. ADEMÁS, JUNTO CON LOS ELFOS OSCUROS, SON GRANDES COMERCIANTES.



COMO NO PODÍA SER DE OTRA MANERA, DEJANDO A UN LADO TODOS AQUELLOS ENANOS QUE SE MEZCLARON EN OTRAS SOCIEDADES, EL NUCLEO DE POBLACION PRINCIPAL DE LOS ENANOS SE ENCUENTRA EN LA MAGNIFICA CADENA MONTAÑOSA DE LA "LAGRIMA LUNAR", EN EL ESTE.

EN EL INTERIOR DE ESTA ENCONTRAMOS TRES GRANDES NUCLEOS DE POBLACION EN LA QUE LA CIUDAD EXCAVADA DE ORGAKNON ES LA CAPITAL (EL PUNTO MÁS A LA IZQUIERDA EN EL MAPA).

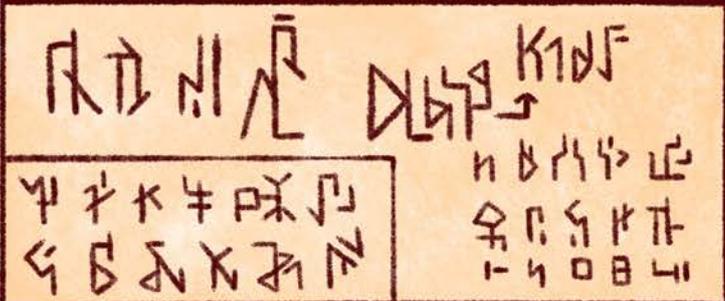
DICHO LUGAR SE CONFORMA COMO EL CENTRO NEURÁLGICO DE CUALQUIER ACTIVIDAD POLÍTICA Y COMERCIAL Y ES EL HOGAR DE LOS ACTUALES MONARCAS.



LA SOCIEDAD ENANA SIEMPRE HA UTILIZADO LOS MISMOS IDEALES ANTIGUOS QUE SUS ANTEPASADOS ROCOSOS FORJARON EN LAS CUEVAS. NO OBSTANTE, PARTIENDO DE UN SISTEMA INCREÍBLEMENTE PRIMITIVO Y ANTICUADO, DESDE HACE UNOS AÑOS EL PUEBLO ENANO HA EXPERIMENTADO UN CAMBIO SIGNIFICATIVO AL ESTABLECER RELACIONES DIRECTAS CON EL REFINADO PUEBLO DE LOS ELFOS.

CON LA UNIÓN EN MATRIMONIO DEL PRÍNCIPE ENANO DIROTIL Y LA PRINCESA ELFA LESTIALEL, AMBOS PUEBLOS PARECEN HABERSE AMALGAMADO EN UNA ALIANZA HISTÓRICA DE INTERCAMBIOS CULTURALES, ECONÓMICOS Y POLÍTICOS MUTUOS.

-LA MONEDA ENANA ES EL TOSCO GLEIP, PLACAS PEQUEÑAS DE BRONCE-



### EL ALFABETO RÚNICO ENANO

CREADO POR EL ANTIQUÍSIMO GRUPO "DE LOS TRECE", (LOS MINEROS ORIGINALES DE LA MONTAÑA) HARÁN UNOS 950 AÑOS.

### LAS CARAS DEL PUEBLO ENANO





## EL PUEBLO DE LOS DUEINN

LOS DUEINN SURGEN DE LA NATURALEZA MISMA, COMO PRADERAS ANDANTES O JARDINES CON CONSCIENCIA PROPIA.

AL IGUAL QUE LOS ELFOS O LOS ENANOS NO SE CONOCE UNA EXPLICACIÓN CONCRETA A SU ORIGEN AUNQUE SI SE SABE QUE FORMARON PARTE DE LOS PRIMEROS PUEBLOS PALM.

EN COMPARACIÓN A OTROS CULTURAS, LOS DUEINN HAN PERMANECIDO AISLADOS LA MAYOR PARTE DE SU HISTORIA, CON UN SISTEMA IDEOLÓGICO MUY CERRADO Y UNAS LEYES MUY ESTRUCTAS EN TORNO A LA MEZCLA O RELACIÓN CON OTRAS RAZAS. SIN EMBARGO, SON UN PUEBLO AMPLIAMENTE DIVERSO Y ACTUALMENTE SOLO UNOS POCOS SIGUEN LAS ANTIGUAS NORMAS.

AUNQUE MUCHOS DE ELLOS FORMAN PARTE DE LOS PRINCIPALES NUCLEOS DE POBLACIÓN HUMANOS O ELFOS, LA GRAN MAYORÍA PREFIERE VIVIR SEGÚN UN MODO DE VIDA MUCHO MÁS RÚSTICO.

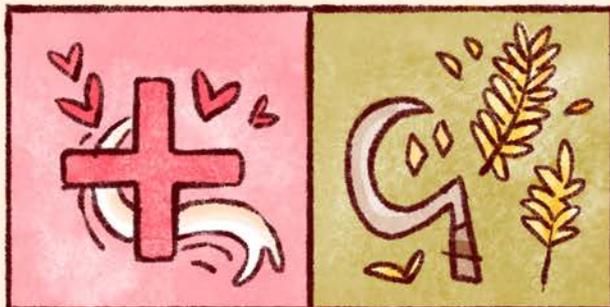
MIENTRAS QUE MUCHOS HUMANOS, ENANOS Y ELFOS PARTICIPARON EN EL GRAN ÉXODO RURAL DE HACE 50 AÑOS A LAS GRANDES CIUDADES, LOS DUEINN OPTARON POR CONSERVAR SU OFICIO Y HOGAR EN EL CAMPO, ENCARGÁNDOSE DE GRAN CANTIDAD DE GRANJAS, PISICIFATORÍAS Y HUERTOS.

ES UN PUEBLO QUE SIEMPRE HA ESTADO DIRECTAMENTE LIGADO CON LA NATURALEZA, CONTANDO CON UNA GRAN CANTIDAD DE CHAMANES DE LA SENDA VERDE.



TAL COMO OS ENSEÑARÉ EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES, DENTRO DE SU RAZA, PODEMOS ENCONTRAR MULTITUD DE TIPOLOGÍAS DIFERENTES SEGÚN EL APEGO QUE HUBIERAN SEGUIDO HACIA LA TRADICIÓN EN EL PASADO.

AÚN ASÍ, TODOS TIENEN EL CUERPO RECUBIERTO DE VELLO FACIAL Y CON DIVERSAS PROTUBERANCIAS DEPENDIENDO DEL PUEBLO AL QUE PERTENEZCAN. DESDE VEGETACIÓN, ASTAS O INCLUSO CUERNOS.



SUS OFICIOS ESTÁN MARCADOS POR SU GRAN AFICIÓN POR LA NATURALEZA. SON UNA RAZA RECOLECTORA, AGRICULTORA Y GANADERA. ADEMÁS, MUCHOS DE ELLOS EJERCEN COMO PROTECTORES DE LOS BOSQUES EN CONTRA DE INCENDIOS O TALAS ILEGALES. NO ES RARO ENCONTRAR A MÉDICOS DUEINN PRACTICANDO LA MAGIA DE RESTAURACIÓN.



## EL MUNEL

QUIZÁS LA TIPOLOGÍA MÁS PEQUEÑA DE DUEINN QUE SE CONOCE. SON INCREÍBLES EXPLORADORES Y SE DEDICAN AL TRABAJO DE RECOLECTORES, YA SEA CON FINES CULINARIOS, MÉDICOS O INCLUSO COMO ASISTENTES EN EXPEDICIONES O EXCAVACIONES. SUS MIEMBROS EXTRA LES PROPORCIONAN UNA AGILIDAD SIN PRECEDENTES DE LA QUE SACAN VENTAJA ACCEDIENDO A MULTITUD DE LUGARES INACCESIBLES PARA MUCHOS. ¡POBRE DE AQUEL QUE SE CRUCE CON UN LADRÓN MUNEL!

## EL TRASTOLILLO

LOS MÁS COMUNES Y SOCIALES DE LOS DUEINN. SON LOS PRIMEROS DE SU ESPECIE QUE ABANDONARON LOS DOGMAS ORIGINALES Y SE MEZCLARON CON EL RESTO DE RAZAS. POR ÉLLO, NO ES RARO ENCONTRARLOS EN MULTITUD DE TRABAJOS DIFERENTES EN LOS CENTROS DE POBLACIÓN. UN GRAN PORCENTAJE DE ELLOS PARECEN ADORAR TRABAJAR DENTRO DEL SECTOR DEL ESPECTÁCULO.



## LOS DURENAR

EL DUEINN PREDETERMINADO POR EXCELENCIA, A MEDIO CAMINO ENTRE LOS PRÁRBOLES Y EL TRASTOLILLO. Y ESTO QUIZÁS, SEA EL RASGO MÁS DISTINTIVO DE LOS DE SU TIPOLOGÍA, PUES AUNQUE NO ABANDONAN DEL TODO LAS LEYES DE SUS ANTEPASADOS, ABRAZAN TODO LO QUE LES PUEDA OFRECER EL PROGRESO.

CONTROLAN LA GRAN MAYORÍA DE GRANJAS Y HUERTOS DE PALM CENTRAL AUNQUE SE HA VISTO MUCHOS DE ELLOS PRACTICANDO EL CHAMANISMO.

## LOS PRÁRBOLES

SIN DUDA, EL ÚLTIMO RESQUICIO CONSERVADOR DEL PUEBLO DUEINN. ANCianos DRUIDAS Y CHAMANES QUE SIGUEN LOS IDEALES ANTIGUOS Y PREFIEREN NO SALIR DE SU CONFINAMIENTO EN EL SAGRADO CONVENTO DE ANDORIREM EN LAS MONTAÑAS DEL NORTE. SON INCREÍBLEMENTE SABIOS Y PARTICIPAN ACTIVAMENTE EN POLÍTICA NACIONAL.





## LOS FUEGOS FATUOS

SI LA GRAN MAYORÍA DE LOS DUEINN UTILIZAN LA MAGIA HACIA FINES CHAMÁNICOS O MÉDICOS, LA EXCEPCIÓN COMPLETA SERÍA LA EXISTENCIA DE ESTOS CURIOSOS TRASTOLILLOS.

REUNIDOS EN PEQUEÑAS COMUNIDADES REPARTIDAS AL SUR DEL PALM, ESTA TIPOLOGÍA DIRIGE SU USO DE LA MAGIA HACIA FINES COMPLETAMENTE LÚDICOS. DESDE FIESTAS DE PUEBLO, CIRCOS, BODAS O INCLUSO CEREMONIAS OFICIALES, SON LOS CREADORES DE MULTITUD DE FUEGOS ARTIFICIALES Y ESPECTÁCULOS DE LUCES RIMBOMBANTES.

A MUCHOS DE ELLOS LES GUSTA ASUSTAR A LOS VIAJEROS POR LA NOCHE, DE AHÍ SU SOBRENOMBRE.



## LOS BANI

ESTA RAZA DE DUEINN SURGE COMO UNA VARIACIÓN EXTRAÑA DE LOS PEQUEÑOS MUNEL.

A TRAVÉS DE UN CAMBIO GENÉTICO QUE PUDO HABER OCUPADO SIGLOS, LOS BANI SON CONSIDERADOS LA EVOLUCIÓN DIRECTA DE SUS HERMANOS DE CUATRO BRAZOS.

SACRIFICAN AGILIDAD POR FUERZA, LO CUAL LES ABRE UN MUNDO EXTENSO DE POSIBILIDADES EN EL MEDIO DE LA CONSTRUCCIÓN Y EL TRANSPORTE DE MERCANCIAS. ESTO PODEMOS OBSERVARLO EN LA GRAN CANTIDAD DE OBREROS O COMERCIANTES BANI DE LAS GRANDES CIUDADES.

SIN EMBARGO, LO QUE A PRIORI PODRÍA CONSIDERARSE COMO UNA TIPOLOGÍA BRUSCA Y TOSCA, ESE EN REALIDAD EL GUSTO DE MULTITUD DE FAMILIAS PALMANIENSES.

ESTO SE TRADUCE EN UNA EXTENSA POBLACIÓN BANI DE SIRVIENTES Y MAYORDOMOS, OFICIO POR EL QUE ADEMÁS, ESTOS SIENTEN UNA GRAN DEDICACIÓN.

## LOS DRUAH

Y LLEGAMOS A OTRA VARIACIÓN DEL MUNEL, MUCHO MÁS ALEJADA DE LOS MUSCULOSOS BANI.

LOS DRUAH SON UNA RAZA DE INCREÍBLE AGILIDAD MUY IMPORTANTES EN EL OFICIO DE CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE LOS CENTROS DE POBLACIÓN. SU ALTURA Y TALENTO MANEJO LOS LLEVA A ESCOGER EL OFICIO DE DESHOLLINADORES, LIMPIACRISTALES, BARRENDOS...

CURIOSAMENTE, ADORAN LOS BARCOS, POR LO QUE MUCHOS DE ELLOS PREFIEREN HACERSE A LA MAR Y FORMAR PARTE DE UNA TRIPULACIÓN.





AUNQUE LOS DUEINN ESTÉN REPARTIDOS POR TODO PALM, SI QUE PUEDEN ENCONTRARSE DOS CENTROS PRINCIPALES AL NORTE Y AL SUR.

CONOCIDAS COMO LAS "ALDEAS ORIGINALES", LOS DUEINN CONSIDERAN ESTOS LUGARES SAGRADOS Y UNA VEZ EN LA VIDA PEREGRINAN HACIA ELLOS.

EN EL NORTE, ENCONTRAMOS EL HELADO BOSQUE DE ANDORIREM, DONDE SE DICE QUE LULTANEM EL SABIO ESCRIBIÓ LAS TABLAS DEL SANTO HACER.

EN EL SURESTE, LA CAPITAL DE DURIAREM, ES EL HOGAR DE MILES DE DURENAR Y LUGAR DE RESIDENCIA DEL ACTUAL GOBERNANTE, EL CAPITÁN ROSTERGAMUR.

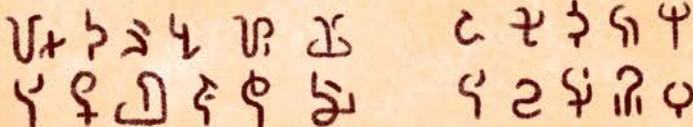
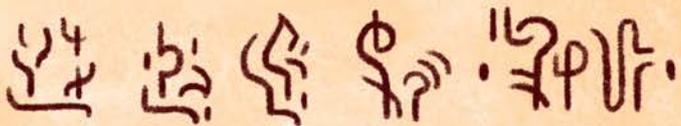


LOS DUEINN SON UN PUEBLO EXTREMADAMENTE DIVERSIFICADO INCLUSO PARA LOS DE SU ESPECIE.

LOS DOGMAS DESCRITOS POR EL SUMO SACERDOTE LULTANEM HACE CASI YA 800 AÑOS, EXIGIAN UN SACRIFICIO PLENO POR LA MADRE NATURALEZA Y UN ALEJAMIENTO DEL RESTO DE RAZAS QUE MUCHOS INTEGRANTES PRONTO EMPEZARON A RECHAZAR. LA HISTORIA DE LOS DUEINN ESTÁ PLAGADA DE TENSIONES ENTRE LOS MIEMBROS MÁS TRADICIONALES Y EL SECTOR MÁS "RADICAL".

SIN EMBARGO, CON LOS AÑOS LAS DIFERENCIAS HAN EMPEZADO A DESAPARECER GRACIAS A LA SUMA SACERDOTISA RELANARA, QUIEN HACE POCOS AÑOS, REVISÓ LOS ESTRICTOS DOGMAS ORIGINALES.

-SU MONEDA, EL LEIPTH, SE CREA UTILIZANDO SAVIA DORADA SECA DE LOS ESCASOS SAUCES BRILLANTES DEL BOSQUE DE FELLOWMIR-



### EL ALFABETO DUEINN

DESARROLLADO POR EL SABIO RIDOLUS HACE 600 AÑOS, LOS DUEINN TARDARON SIGLOS EN CREAR UN SISTEMA DE ESCRITURA DEFINITIVO. PODRÍA ESTUDIARSE COMO UNA VARIACIÓN DEL ALFABETO ÉLFICO.

### LAS CARAS DEL PUEBLO DUEINN





## EL PUEBLO DE LAS HADAS

SI LA APARICIÓN DE LA VIDA EN PALM TUVO QUE VER EN ALGÚN MOMENTO CON LAS CAPACIDADES DIVINAS DE UN SER SUPERIOR, EL PUEBLO HADA SERIA PRODUCTO DE UNA DE LAS MENTES MÁS CREATIVAS.

Y ES QUE AQUÍ SI LA DIVERSIDAD DEL PUEBLO DUEINN OS PARECIA EXTRAÑA, EN EL PUEBLO HADA ENCONTRAMOS EL CAOS MISMO.

DESDE EL TAMAÑO, FISIONOMIA O INCLUSO CULTURA. LAS HADAS ROMPEN CUALQUIER ESTÁNDAR LÓGICO Y ORGANIZADO.

SON UN PUEBLO INCREÍBLEMENTE NUMEROSO RELACIONADO DIRECTAMENTE CON LA INCIDENCIA DEL PLANO ELEMENTAL EN EL PLANO FÍSICO.

TAL COMO VERÉIS EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS, HAY MÚLTIPLES VARIACIONES DE UNA MISMA RAZA Y NO ES EXTRAÑO ENCONTRAR UN AÑO EN QUE NO SE HAYA DESCUBIERTO UNA RAZA COMPLETAMENTE DIFERENTE EN UN RINCÓN DESCONOCIDO DEL MUNDO.

LAS HADAS SE DIVIDEN EN MULTITUD DE SUBGÉNEROS DIFERENTES, CON GRAN CANTIDAD DE PUEBLOS Y CULTURAS INCREÍBLES. ADEMÁS, RARA VEZ PARTICIPAN EN LOS ASUNTOS POLÍTICOS OFICIALES, SIEMPRE AL MÁRGEN CON SUS PROPIAS COSTUMBRES E IDEOLOGÍA.

Y ES QUE CON LOS AÑOS, LAS HADAS HAN EMPEZADO A SER CONSIDERADAS COMO UN PUEBLO SALVAJE Y COMPLETAMENTE DESORGANIZADO. AÚN ASÍ, PARECEN INTENTAR POR TODOS LOS MEDIOS IMITAR LOS MODELOS SOCIALES DE LAS RAZAS MÁS GRANDES PERO SIEMPRE HACIA SISTEMAS ABOCADOS AL FRACASO Y CASTIGOS ESTO, LES HA LABRADO UNA MALA REPUTACIÓN QUE NO MERECE AL RESTO DEL MUNDO.

AÚN ASÍ, LAS HADAS SUELEN VENERAR A UNO DE LOS SUYOS COMO UN GRAN LÍDER QUE GOBIERNA SOBRE LOS OTROS PUEBLOS HADA (QUE A SU VEZ PUEDEN LLEGAR A TENER SUS PROPIOS JEFES).

ESTE GRAN LÍDER, ES EL QUE SE ENCARGA DE MANTENER A TODO EL RESTO DE PUEBLOS Y EN CASO DE NECESIDAD, SERÁ LA CARA VISIBLE DE LOS SUYOS ANTE EL RESTO DE LÍDERES PALMANIENSES.



PUDIENDO LLEGAR A DESEMPEÑAR LOS MISMOS TRABAJOS QUE CUALQUIER OTRO SER, LA VIDA DE UN HADA NO TIENE LAS MISMAS RESTRICCIONES NI OBLIGACIONES. AÚN ASÍ, EN ESA LIBERTAD DE LA QUE TANTO PRESUMEN, SE HA VISTO A MUCHOS DE ELLOS PARTICIPAR EN ESPECTÁCULOS O COMO COMERCIANTES DE PRODUCTOS INUSUALES.



## EL LOGBAR

CONOCIDOS COMO LOS "CAMBIAPIELES" ESTA PEQUEÑA RAZA DE HADAS TIENE LA CAPACIDAD DE CAMBIAR SU FORMA DE MANERA CONSTANTE Y VARIADA.

POCO SE SABE DE SU IDENTIDAD O FISIONOMÍA ORIGINAL AUNQUE MUCHOS HAN TEORIZADO CON LA IDEA DE QUE FUERAN SERES ASEMEJADOS A LOS ETEREOS, SIN UN ORGANISMO U SISTEMA CORPORAL DEFINIDO. LO QUE SI ESTÁ CLARO ES QUE POR ALGÚN MOTIVO DESCONOCIDO, ADORAN ADOPTAR LA IMAGEN DE UN TRASTOLILLO COMÚN, TAL COMO PODEIS VER ESTE ESPÉCIMEN.

## LOS SYLARIDE

TAMBIEN CONOCIDAS COMO HADAS DE AGUA, LAS PODEMOS ENCONTRAR EN MEDIOS SALADOS Y DULCES INDISTINTIVAMENTE. SUS MODOS DE VIDA SE ASEMEJAN AL DE CUALQUIER OTRA CRIATURA MARINA AUNQUE SE CONOCE QUE MUCHOS DE ELLOS COLABORAN ACTIVAMENTE CON MULTITUD DE COMPAÑÍAS NAÚTICAS.



## LOS ESPÍRITUS ELEMENTALES

SURRIDOS DEL PLANO ELEMENTAL, ESTO SERES SON PRODUCTO DE LA ARBITRARIEDAD MÁGICA FILTRADA. SON DE REDUCIDO TAMAÑO Y PARECEN GUARDAR RELACIÓN CON LA COMUNIDAD ETÉREA. SON DE LAS POCAS HADAS QUE NO SE ORGANIZAN EN SOCIEDADES, AUNQUE SI LAS DEAMBULANDO EN GRUPOS POR TODA PALM.

## LOS SLIMES

CRIATURAS DE BAJA INTELIGENCIA, NACIDAS COMO EFECTO SECUNDARIO DE MUCHOS HECHIZOS Y PROCESOS MÁGICOS DIFERENTES. POCO SE SABE SOBRE LA ARBITRARIEDAD DEL PORQUÉ DE SU APARICIÓN AUNQUE SE CREE QUE TIENE QUE VER CON EL INTERCAMBIO INTELLECTUAL DEL HECHICERO DURANTE EL RITUAL. A MUCHOS COCINEROS LES CUESTA RECONOCERLO, PERO, LOS SLIMES RESULTAN SER UN AÑADIDO DELICIOSO A SUS PLATOS.



## LOS GNOMOS

COMO UNA POSIBLE VARIACIÓN ANTIQUÍSIMA DEL PUEBLO ELFO, LOS GNOMOS SON QUIZÁS EL ÚLTIMO REMANENTE SALVAJE Y TRIBAL DE PALM. SU MODO DE VIDA ES COMPLETAMENTE CAÓTICO Y RESULTAN SER A MENUDO UN PROBLEMA PARA MULTITUD DE VIAJEROS Y COMERCIANTES. SU PEQUEÑO TAMAÑO LOS HACE PARECER INOFENSIVOS, ¡PERO MÁS TE VALE CORRER SI VES A UNO!



## LOS GOLEMS

DE MANERA INEXPLICABLE, DICHAS CRIATURAS HAN EMPEZADO A APARECER DE FORMA ALEATORIA POR TODA PALM, POSIBLEMENTE COMO PRODUCTO DE LA MAGIA FILTRADA EN CONTACTO CON LA MATERIA. MUCHOS MAGOS HAN INTENTADO EN VANO BUSCAR UNA EXPLICACIÓN A SU EXISTENCIA Y CAPACIDAD DE RAZOCINIO INDEPENDIENTE. PARECEN SER UNA ESCISIÓN DE LOS YA CONOCIDOS ESPÍRITUS ELEMENTALES, VARIANDO ENORMEMENTE SU FISIONOMÍA PERO CONSERVANDO UNA ESTRECHA RELACIÓN CON LOS ETHEREOS.

## LOS GOBLINS

ESTOS SERES DE MEDIANO TAMAÑO SURGEN COMO UNA VARIACIÓN CIVILIZADA DE LOS SALVAJES GNOMOS. COMPARTEN NUMEROSAS SEMEJANZAS FISIONÓMICAS E INCLUSO SIGUEN CONSERVANDO GRAN PARTE DE SU CULTURA Y COSTUMBRES. LOS GOBLINS PODRÍAN HABERSE SEPARADO DE SUS PRIMOS HARÁN UNOS 500 AÑOS CON LA APARICIÓN DE LA CAPITAL HUMANA DE LUXURIA, EN LA COSTA SUR DE PALM, DONDE ANTES SE ENCONTRABA EL PRINCIPAL NÚCLEO POBLACIÓN GNOMO. PODRÍA DECIRSE QUE LA CIVILIZACIÓN LES AFECTÓ POSITIVAMENTE.



## LAS SOMBRAS CHINESCAS

LO QUE EN MUCHAS OCASIONES PUEDA PARECER UN FANTASMA O SOMBRA POR EL RABILLO DEL OJO, MUY POSIBLEMENTE SE TRATARÍA DE ESTAS CURIOSAS CRIATURAS. POCO SE SABE SOBRE SU ORIGEN O EXTRAÑO ORGANISMO, PUES TAL COMO INDICA SU NOMBRE, SON SIMPLES SOMBRAS.

SIN EMBARGO, NO NECESITAN LA INCIDENCIA DE LA LUZ PARA EXISTIR E INCLUSO PUEDEN VARIAR SU COLOR SEGÚN SU ESTADO DE ÁNIMO. SU CLARA ESTRUCTURA ELEMENTAL PARECE SER OTRO PRODUCTO MÁS DEL LIBRE ALBEDRÍO DE LA MAGIA ELEMENTAL. MUCHAS DE ELLAS COLABORAN CON MULTITUD DE NEGOCIOS Y FESTIVIDADES, DECORANDO EL AMBIENTE CON BONITOS COLORES.



## LAS HADAS DEL BOSQUE

SON LAS MÁS NUMEROSAS DENTRO DEL PUEBLO DE LAS HADAS, DE TAMAÑO REDUCIDO Y ADAPTÁNDOSE AL MEDIO EN EL QUE VIVEN CON MULTITUD DE FORMAS Y COLORES DIFERENTES. SE CREE QUE SU ORIGEN SE ENCUENTRA EN LA INCIDENCIA DE LA MAGIA SOBRE EL MEDIO NATURAL AL IGUAL QUE OCURRE CON LAS SOMBRAS CHINESCAS O LOS ESPÍRITUS ELEMENTALES. PARA MUCHOS PUEBLOS, ESTAS PEQUEÑAS HADAS VEGETALES SON LOS ESPÍRITUS PROTECTORES DE LA NATURALEZA.





TAL COMO COMENTABA ANTES, LAS HADAS SE ENCUENTRAN REPARTIDAS POR TODO EL TERRITORIO DE PALM EN MULTITUD DE PUEBLOS Y ASENTAMIENTOS. SIN EMBARGO, ES POSIBLE ENCONTRAR GRANDES AGRUPACIONES DE ESTAS EN LAS SIGUIENTES LOCALIZACIONES:

- HAY UNA COMUNIDAD IMPORTANTE DE GOBLINS EN LA CIUDAD DE DURIAREM.
- EN LA GRAN CIUDAD HUMANA DE LUXURIA, HAY UN BARRIO ENTERO DEDICADO A LA POBLACION HADA.
- EN LA ISLA DE LIBUNNIA, EN EL MAR DE LOTHANEM. DE HABER UNA CAPITAL HADA, ESTA LA SERIA SIN DUDARLO.



TAL DIVERSIDAD ES INCONFUNDIBLE EN LA GRAN CANTIDAD DE PUEBLOS Y CULTURAS QUE CONFORMAN EL REINO DE LAS HADAS. NO OBSTANTE, A DIFERENCIA DE OTRAS RAZAS COMO LOS DUEINN, DESDE QUE LAS HADAS HAN OCUPADO UN HUECO EN LA HISTORIA, NO SE CONOCE DE UN SOLO EPISODIO DE GUERRAS O TENSIONES ENTRE SUS INTEGRANTES.

A DIFERENCIA DE LO QUE PUEDEN LLEGAR A PENSAR OTROS PUEBLOS, LAS HADAS SON UNA RAZA UNIFICADA Y TOTALMENTE SACRIFICADA POR MANTENER A LOS SUYOS. HAY UNA POTENTE SENSACION DE COMUNIDAD QUE ENGLOBA TODA PALM, DE NORTE A SUR.

- LA MONEDA HADA SE BASA LOS BROTES CRISTALIZADOS DEL GRAN ARBOL BARADUL, EN EL CORAZON DEL BOSQUE DE LA ISLA DE LIBUNNIA.



### EL ALFABETO HADA

SURGIDO A PARTIR DE UNOS FINES COMERCIALES ANTIQUISIMOS, SE BASA EN UNA SERIE DE SIGNOS MUY SIMPLES. SE DESCONOCE EL AUTOR.

### LAS CARAS DEL PUEBLO HADA





## EL PUEBLO DE LAS HUMANOS

SI TUVIERAMOS QUE HACER RECUESTO DEL TOTAL DE SERES QUE HABITAN PALM, LOS HUMANOS OCUPARÍAN EL PRIMER PUESTO SIN DUDARLO.

SEGÚN LOS RESTOS DRACÓNIDOS QUE SE CONSERVAN DEL VIEJO MUNDO, LOS HUMANOS LLEGARON AL MUNDO EN UNA ÉPOCA BASTANTE TARDÍA EN COMPARACIÓN A OTRAS RAZAS, AUNQUE POSIBLEMENTE DICHA "LLEGADA" SOLO HAGA REFERENCIA A LA EVOLUCIÓN DE ESTOS COMO PUEBLO UNIFICADO. Y ES QUE SEGÚN MULTITUD DE HISTORIADORES ELFOS, LOS PRIMEROS HUMANOS PUDIERON HABER ESTADO ORGANIZADOS EN MULTITUD DE TRIBUS SALVAJES ENFRENTADAS ENTRE SÍ. NO OBSTANTE, TRAS UN PERIODO DE TENSIONES Y GUERRAS INTERNAS, SE JUNTARON BAJO UNA MISMA BANDERA EN EL PRIMER REINO HUMANO CONOCIDO NASTELHEIM.

SIN EMBARGO, AUNQUE LOS HUMANOS SE EMPEÑEN EN DECIR LO CONTRARIO, PARA CUANDO ELLOS FUNDARON SU PRIMER REINO, LAS DEMÁS RAZAS DE PALM LLEVABAN SIGLOS DESARROLLÁNDOSE.

SOBRE SU APARICIÓN TARDÍA EN PALM, SE SABE REALMENTE POCO.

EN REALIDAD, LA HISTORIA DEL MUNDO ANTIGUO HA ESTADO RECUBIERTA POR UN VELO DE INCERTIDUMBRE QUE NUNCA NADIE HA ACERTADO A ADIVINAR. AÚN ASÍ, AL IGUAL QUE PASÓ CON EL RESTO DE RAZAS EN ALGÚN MOMENTO, LOS HUMANOS PODRÍAN DEBERSE A UNA SERIE DE CAMBIOS PAULATINOS EN LOS PUEBLOS YA EXISTENTES POR AQUEL MOMENTO.

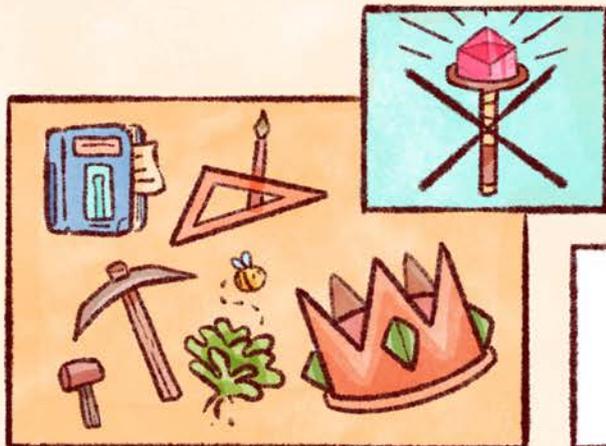
¿NOS ENCONTRAMOS ANTE UN SUBGÉNERO DE ELFOS O ENANOS? LOS ESTUDIOS SOBRE SU FISIONOMÍA DESGRACIADAMENTE, INDICAN LO CONTRARIO.



AÚN CON LAS MÚLTIPLES SIMILITUDES QUE PRESENTAN CON EL RESTO DE RAZAS, HAY CIERTAS CARACTERÍSTICAS EN SU ORGANISMO QUE LOS CONVIERTEN EN UN PUEBLO COMPLETAMENTE ALEJADO DE LO HABITUAL.

POR UN LADO, LOS RASTROS ELEMENTALES QUE TANTO REFULGEN EN OTROS PUEBLOS EN LOS HUMANOS SON PRÁCTICAMENTE NULOS. SON SIMPLE SERES DE CARNE Y HUESO, PERO NO PARECEN GUARDAR RELACIÓN ALGUNA CON EL ORIGEN MISMO DEL MUNDO.

NO TIENEN NI UNA SOLA PIZCA DE PODER MÁGICO POR LO QUE TIENEN QUE RECURRIR A CANALIZADORES EXTERNOS COMO VARITAS O EMPAREJAMIENTOS CON ETHEREOS.



NO HAY OFICIO QUE HO HAYAN DESEMPEÑADO ALGUNA VEZ. SON INCREÍBLEMENTE POLIFACÉTICOS AUNQUE NEGADOS PARA LA MAGIA. EN COMPARACIÓN A OTROS PUEBLOS, SON LOS QUE MÁS REINOS TIENEN SOBRE PALM.



EL PUEBLO HUMANO OCUPA CASI TODO EL TERRITORIO DE PALM. DE NORTE A SUR, OESTE Y ESTE, ES RARO NO ENCONTRARSE CON ALGUNA COMUNIDAD QUE NO CONTROLLEN.

LOS TERRITORIOS MÁS IMPORTANTES SON:

-EL REINO CENTRAL DE KROMINST, EN LAS DUNAS DEL DESIERTO DE DIRINAS.

-EL REINO DEL NORTE DE FRIEGSEIF, EN LAS HELADAS MONTAÑAS DE ERIEL DI-NAH.

-EL REINO DEL SUR DE LUXURIA, EN LA DORADA COSTA DE RENOSTAR.

-EL REINO DE LAS ISLA DE NORWUND, BAÑADO POR EL SALVAJE MAR DE PIRESTES.



LOS HUMANOS HAN UTILIZADO LAS CULTURAS YA EXISTENTES EN SU PROPIO BENEFICIO. CON EL PASO DE LOS AÑOS, LA INGENTE CANTIDAD DE HUMANOS HA PROVOCADO QUE SUS CREENCIAS Y RITOS SE EXTIENDAN HACIA OTROS PUEBLOS COMO EL ELFO O EL ENANO. EL INTELLECTUAL DUEINN RIDOGEST DESCRIBÍA A LOS HUMANOS EN SU OBRA "HISTORIA DEL PORVENIR" COMO "UNA PLAGA INCESANTE E IMPARABLE. ES POR ELLO QUE MUCHOS RAZAS SIEMPRE LOS HAN CONSIDERADO COMO UNA RAZA INVASORA, IMPONIENDO SU CULTURA E IDEOLOGÍA ANTE LOS PUEBLOS MINORITARIOS.

-EL RIEN, MONEDA DE COBRE EXTRAÍDA DE LOS YACIMIENTOS DEL NORTE, ES LA MONEDA HUMANA OFICIAL.



LAS CARAS DEL PUEBLO HUMANO

### EL ALFABETO HUMANO

DESARROLLADO POR EL FILÓSOFO HUMANO HARLONDE EN LA PRIMERA ERA HUMANA, HACE 1150 AÑOS, COMO VARIACIÓN DEL YA EXISTENTE ELFO.



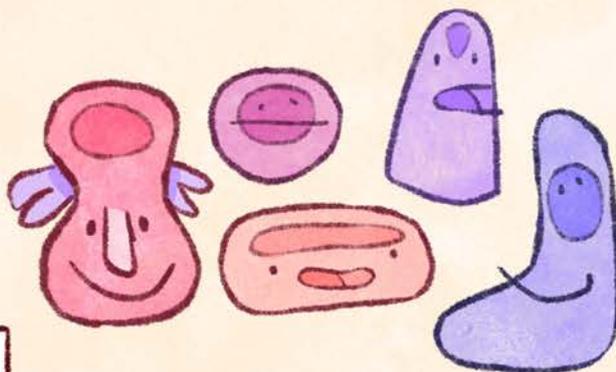
## EL PUEBLO DE LOS APAGADOS

EL MUNDO DE PALM GUARDA INNUMERABLES MISTERIOS. Y QUIZÁS LA EXISTENCIA DE ESTAS EXTRAÑAS CRIATURAS SEA UNO DE LOS MÁS ENREVESADOS.

EN EFECTO, POR EL MERO HECHO DE EXISTIR, LOS COMUNMENTE CONOCIDOS COMO "APAGADOS", PLANTEAN MÁS DUDAS DE LAS QUE RESUELVEN. Y ES QUE MUY POSIBLEMENTE ESTEMOS ANTE UNA DEMOSTRACIÓN DIRECTA DE QUE LAS ANTIGUAS TEORÍAS DRACÓNIDAS SOBRE LA LLAMA ESTUVIERAN EN LO CIERTO.

ESTOS SERES PODRÍAN LLEGAR A CAMBIAR PARA SIEMPRE NUESTRA FORMA DE VER Y ENTENDER EL MUNDO.

COMO HABRÉIS PODIDO SUPONER, ESTAS CRIATURAS SE BASAN EN UNA COMPOSICIÓN 100% MÁGICA Y SU ORIGEN ESTÁ COMPLETAMENTE LIGADO AL PLANO ELEMENTAL Y POR ENDE A LOS ETÉREOS. SON LA MÁXIMA REPRESENTACIÓN MÁGICA EN EL PLANO FÍSICO.



PERO, ¿ESTAMOS ANTE UN MISMO SER? CUESTA RECONOCERLO, PERO SÍ. LOS APAGADOS Y LOS ETÉREOS SON EN ESENCIA IDÉNTICOS.

NO OBSTANTE, YA CONOCIAMOS CIERTAS CRIATURAS QUE PODRÍAN HABER SURTIDO A PARTIR DEL PUEBLO ETÉREO: LOS ESPÍRITUS ELEMENTALES, LOS GOLEMS O INCLUSO LAS SOMBRAS CHINESCAS. LO QUE DE VERDAD CAMBIA CON LA APARICIÓN DE LOS APAGADOS, ES SU ACERCAMIENTO A LA FIGURA ANTROPOMÓRFICA DEFINITIVA, PUES AL FIN Y AL CABO, LOS ANTERIORES ESPECÍMENES HADAS RESULTABAN SER PEQUEÑAS ACUMULACIONES MÁGICAS SIN CONSCIENCIA.

DESGRACIADAMENTE, POCO SE SABE DE SU ORIGEN O DE CÓMO ADOPTARON DICHAS FORMAS. EN REALIDAD, SON MUCHOS LOS CASOS QUE SE CONOCEN SOBRE ETÉREOS QUE CONSIGUEN TRASPASAR LAS BARRERAS ENTRE PLANOS SATISFACTORIAMENTE.

LO QUE NO TIENE EXPLICACIÓN ES PORQUE ESTOS SERES LLEVAN EXISTIENDO EN EL PLANO FÍSICO DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS, PUEDE QUE INCLUSO DESDE LOS INICIOS.

DE LOS POCOS QUE SE CONOCEN, NUNCA SE HA LLEGADO A DOCUMENTAR LA APARICIÓN DE UNO NUEVO.

SON MUCHOS LOS LIBROS DE REGISTROS QUE SE HAN IDO CREANDO CON LOS AÑOS Y SIEMPRE DESDE HACE CASI 500 AÑOS, NUNCA HA VUELTO A APARECER OTRO APAGADO SOBRE LA FAZ DE PALM.

HAY MUY POCOS DE ELLOS, APENAS UNOS 500 EN TODA PALM.

ADEMÁS, QUITANDO LOS QUE DECIDEN VIAJAR POR EL MUNDO, LA MAYORÍA PREFERE JUNTARSE EN SUS PROPIAS COMUNIDADES.



ACTUALMENTE, ES POSIBLE ENCONTRAR TRES COMUNIDADES DIFERENTES DE APAGADOS EN PALM.

ESTAS, FUNCIONAN COMO GRANDES ASENTAMIENTOS EN LAS QUE TODO SER, SEA DEL TIPO QUE SEA ES BIENVENIDO. ASÍ PUES, NOS ENCONTRAMOS CON:

-UN ASENTAMIENTO EN LA FALDA DEL CONJUNTO MONTAÑOSO ERIEL DI-NAH.

-UN PEQUEÑO PUEBLO EN EL CENTRO DEL PANTANO DE SALTAVERDE EN LA CAPITAL DUEINN DE DURIAREM.

-UNA ALDEA DE APAGADOS NÓMADAS QUE SIEMPRE ES VISTA POR LOS ALREDEDORES DEL VALLE DE DUREN-LOMBUAINN.



AÚN CON SUS MÚLTIPLES RAREZAS, EL PUEBLO DE LOS APAGADOS ES PROBABLEMENTE DE LOS MÁS HOSPITALARIOS Y AFABLES DE TODA PALM.

EN SUS PEQUEÑOS HOGARES SIEMPRE HAY CABIDA PARA TODO TIPO DE SERES, PUES AL NO TENER NECESIDADES MATERIALES DE NINGÚN TIPO, PARECEN DISFRUTAR ENORMEMENTE COMPARTIENDO LO POCO QUE TIENEN.

NO HAY UNA MOEDA "APAGADA" OFICIAL, POR LO QUE SIEMPRE RECURREN A LAS DE OTROS PUEBLOS.

EL EXTRAÑO SÍMBOLO QUE MUCHOS PORTAN, QUIZAS ES HERENCIA DE LA ANTIGUA SOCIEDAD DRACÓNIDA DE LA QUE PARECEN PROCEDER.



"SALUDO O AFIRMACIÓN"



"DESPEDIDA O NEGACIÓN"

### EL ALFABETO APAGADO

AL IGUAL QUE CON SU SISTEMA ECONÓMICO, LOS APAGADOS HACEN USO DE LOS ALFABETOS DE OTRAS RAZAS. SIN EMBARGO, HAY CIERTOS SÍMBOLOS QUE REPITEN CONSTANTEMENTE QUE PODRÍAN CUMPLIR LA FUNCIÓN DE SALUDO Y DESPEDIDA.

### LAS CARAS DEL PUEBLO APAGADO



SEGURAMENTE AHORA ESTARÉIS PENSANDO QUE LA EXISTENCIA DE ESTOS SERES PODRÍA SIGNIFICAR UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LA COMPRESIÓN DEL ORIGEN DEL TODO.

BUENO, EN REALIDAD SOLO PRODUCE LO CONTRARIO, GENERAR MÁS DUDAS. LA FALTA DE RESPUESTAS SOBRE SU ORIGEN, LOS HA CONVERTIDO CON LOS AÑOS EN UNA CRIATURA MÁS.



AL IGUAL QUE SUS HERMANOS DEL PLANO ELEMENTAL, LOS APAGADOS PARECEN HABER EXISTIDO EN EL MUNDO DESDE LOS PRIMEROS COMPASES DE LA HISTORIA. SIN EMBARGO, RESULTAN SER UNAS CRIATURAS CIERTAMENTE "INESTABLES".

EN EFECTO, LOS MISMOS PROBLEMAS QUE ENCONTRÁBAMOS CON LOS RECUERDOS Y PERCEPCIÓN DEL MUNDO POR PARTE DE LOS ETEREOS, SE REPITE AQUÍ. EN CIERTO MODO, SERÍA CORRECTO AFIRMAR QUE ESTOS SERES ESTÁN COMPLETAMENTE LOCOS. NO OBSTANTE, UN APAGADO JAMÁS ATACARÁ O DAÑARÁ A ALGUIEN. NO SE CONOCE NI UN SOLO CASO DE VIOLENCIA EN TODA LA HISTORIA.

PARECE OTRO TIPO DE LOCURA, COMO UNA DEMENCIA QUE LOS LLEVA A ACTUAR SIN CONSCIENCIA Y A OLVIDAR TODO DE MANERA REPENTINA, COMO SI SUS MENTES NO FUNCIONARAN COMO DEBIERAN. ALGUNOS VAN DESNUDOS A TODOS LADOS Y OTROS ALTERAN SU PERSONALIDAD PARA PARECER OTRO SER COMPLETAMENTE DISTINTO.

ES INUTIL INTENTAR BUSCAR LÓGICA A CUALQUIERA DE SUS ACTOS.



DENTRO DE LOS POCOS QUE TRABAJAN, ALGUNOS PARECEN ADORAR LA LECTURA Y EL ESTUDIO DE TODO TIPO DE MATERIAS.

MUCHOS OTROS BUSCAN DESESPERADAMENTE EL SERVIR A OTRO, YA SEA COMO AYUDANTE O COLABORANDO EN LA CONSTRUCCIÓN DE ALGÚN EDIFICIO U OBRA.

AL NO ENVEJECER, NI TENER LAS NECESIDADES VIATLES DE CUALQUIER OTRO SER, LOS APAGADOS SON UN PUEBLO INCREÍBLEMENTE DESPREOCUPADO.

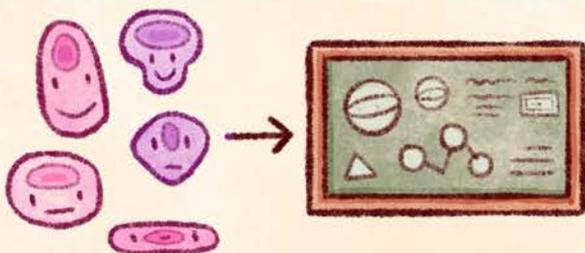
SIMPLEMENTE, ACTÚAN POR INSTINTO.





NUMEROSOS CIENTIFICOS HAN INTENTADO EXPERIMENTAR CON SUS MENTES DE ETEREO, SOLO PARA NO CONSEGUIR ABSOLUTAMENTE NADA. SE DIERON DE BRUCES CON OTRO REVOLTIJO FRAGMENTADO.

AÚN ASÍ, LAS INVESTIGACIONES NO HAN CESADO EN NINGÚN MOMENTO. QUIZÁS ESTOS SERES GUARDAN LA RESPUESTA DE LA RUPTURA DEL VÍNCULO.



SEGÚN LA CULTURA DRACÓNIDA DE LA LLAMA, QUIEN NO FUERA CAPAZ DE UTILIZAR LA MAGIA, ERA UN ABANDONADO POR LA LUZ SAGRADA, UN APAGADO. AL SER COMPLETAMENTE INCAPACES DE USAR LA MAGIA, TODO PALMANIENSE LOS EMPEZÓ A LLAMAR ASÍ.

SU FALTA DE RAZOCINIO QUIZÁS SE DEBA A QUE SON INMORTALES.



SE CONOCEN MULTITUD DE CASOS DE ELFOS ANCIANOS A LOS QUE LES AFECTA HABER VIVIDO TANTOS AÑOS. QUIZÁS EL VIVIR MILES DE AÑOS SEA LA CAUSA DEL ESTADO DE APAGADOS Y ETEREOS.

LO ÚNICO QUE PARECE AFECTARLES DE MANERA DEFINITIVA ES LA MAGIA, AUNQUE SOLO LOS ATURDE.



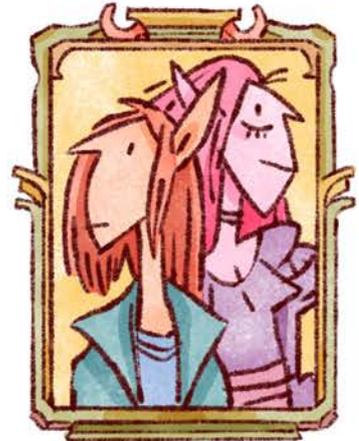
SOLO CON EXISTIR, LOS APAGADOS NOS MUESTRAN EL PROFUNDO VÍNCULO QUE EXISTE ENTRE LOS PLANOS DEL UNIVERSO.

SON EL ES LABÓN PERDIDO DE UNA ERA OLVIDADA. UN TIEMPO EN EL QUE EL SRDEN DEL MUNDO PUDO SER MUY DIFERENTE.

DESGRACIADAMENTE, UN GRAN PORCENTAJE DE LOS PALMANIENSES LOS RECHAZAN, REPUDIÁNDOLOS POR SU EXTRAÑA NATURALEZA. COMO ATENTADOS CONTRA SUS CREENCIAS.



CON LA EXISTENCIA DE LOS APAGADOS, LAS TEORÍAS SOBRE EL ORIGEN DEL MUNDO COBRAN UN NUEVO SENTIDO. SI LOS RESTOS DE LOS DRACÓNIDOS LOS DESCRIBEN COMO SERES QUE CONVIVIERON CON ELLOS, ESO SIGNIFICA QUE EL MUNDO NO PUDO SUFRIR NINGÚN TIPO DE APOCALIPSIS O ATAQUE, HABÍA UNA UNIÓN COMPLETA. PERO, ¿CÓMO DESCRIBIAN LOS PRIMEROS PUEBLOS DESPUÉS DEL VACÍO DICHO VÍNCULO?



LOS DUEINN ADORARON A UN ETÉREO GIGANTESCO LLAMADO "HETUTH EL VIAJERO ARDIENTE", DEL CUAL SE DECÍA QUE PODÍA ABRIR CAMINOS ENTRE LOS PLANOS SIN NECESIDAD DE RITUALES.

1233 AÑOS ATRÁS DE NUESTRA ERA.

LOS ENANOS CREÍAN EN LEADRADDIL, UNA NINFA DORADA CON CABELLO DE FUEGO QUE CURABA CUALQUIER ENFERMEDAD Y CONSERVABA EL ESPÍRITU DE LOS CAÍDOS EN EL "SUERO DE LA VIDA".

881 AÑOS ATRÁS DE NUESTRA ERA.

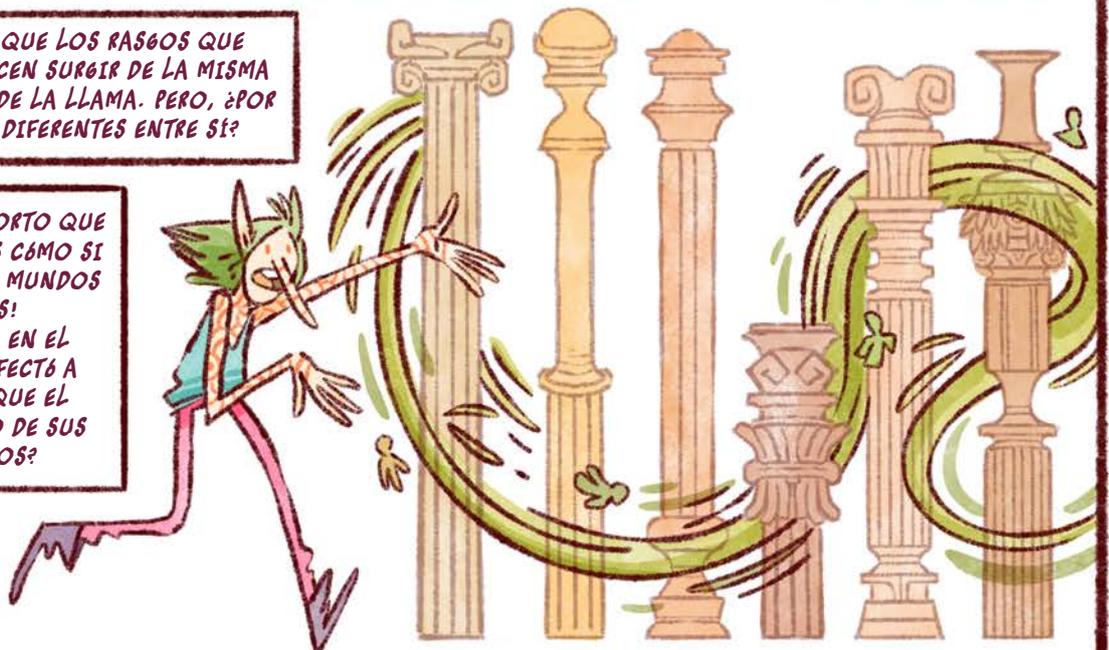
LOS ELFOS OSCUROS MITIFICABAN LA FIGURA DE "REIOURG DEL PÁRAMO CELESTIAL" UN GOLEM CREADO POR LA MISMISIMA TIERRA CUYO HECHIZO DE LUZ MODELÓ Y CREÓ EL PRIMER VÍNCULO ENTRE PLANOS.

472 AÑOS ATRÁS DE NUESTRA ERA.

ES INDUDABLE QUE LOS RASGOS QUE COMPARTEN PARECEN SURGIR DE LA MISMA BASE DRACÓNIDA DE LA LLAMA. PERO, ¿POR QUÉ SON TAN DIFERENTES ENTRE SÍ?

EN EL PERÍODO CORTO QUE APARECIERON, ¿ES COMO SI PERTENECIERAN A MUNDOS DISTINTOS!

¿QUÉ OCURRIÓ EN EL PASADO QUE AFECTÓ A LA HERENCIA QUE EL MUNDO OBTUVO DE SUS ANTEPASADOS?



DESDE LA DESAPARICIÓN DRACÓNIDA, TODO CONOCIMIENTO PARECE HABERSE VISTO ENVUELTO EN UN "REINICIO" COMPLETO. INCLUSO COMPARTIENDO UN INICIO COMÚN, NO HAY COHESIÓN ENTRE LAS CULTURAS DEL MUNDO. TODA LA UNIÓN Y ARMONÍA DEL MUNDO PRIMITIVO AHORA ES UN BATIBURRILLO SEPARADO DE MÚLTIPLES CULTURAS Y PUEBLOS SEPARADOS.



LOS DRACONIANOS PODRÍAN HABER HECHO USO DE UNA MAGIA ESPECIAL, CAPAZ DE ELIMINAR LA FRONTERA BIOLÓGICA Y EXISTENCIAL ENTRE ETEREOS Y HUMANOS, CREANDO EL VÉNCULO.

SI TAN SOLO FUÉRAMOS CAPACES DE DESCIFRAR DICHO PROCESO... EL ESTUDIO DE LA MAGIA PODRÍA DESPEJAR DUDAS SOBRE EL PORQUÉ DE LA UNIÓN ACTUAL DEFECTUOSA ENTRE PLANOS.



¿DEBERÍAMOS CENTRAR LA VISTA EN LA MAGIA RITUAL Y DE INVOCACIÓN? QUIZÁS INVESTIGAR MÁS SOBRE LOS ETEREOS Y SU CONEXIÓN CON NOSOTROS SEA FRUCTÍFERO.



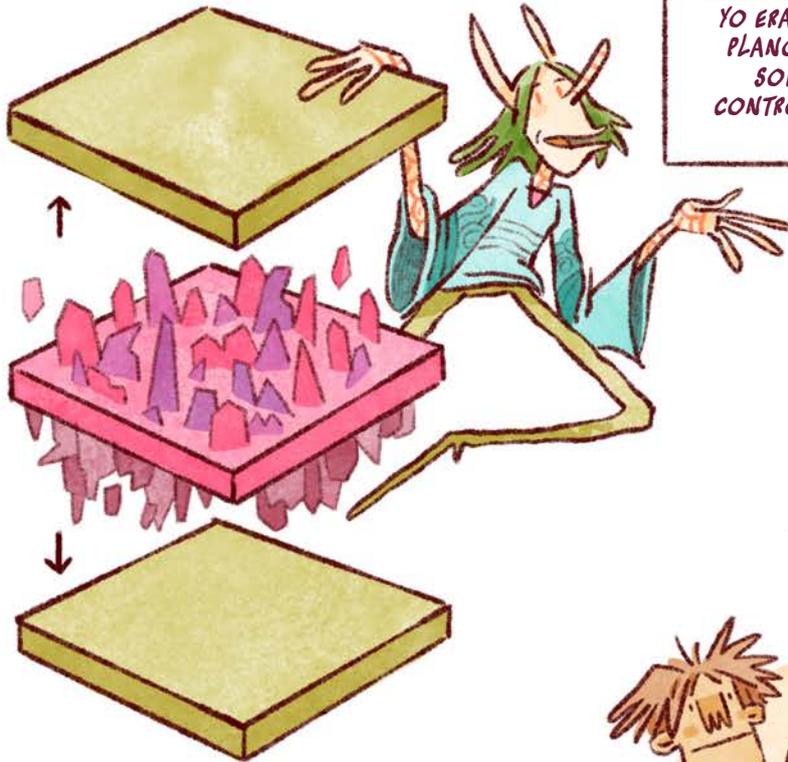
¿O ESTÁ LA RESPUESTA EN LA MAGIA DE CONJURACIÓN ESPIRITUAL Y MENTAL? ES MUY POSIBLE QUE LOS ETEREOS PRIMITIVOS DEL MUNDO GUARDEN MEMORIA DEL PASADO.



CON LA MAGIA DE RESTAURACIÓN PODEMOS INVESTIGAR MÁS SOBRE LA CONSTITUCIÓN DE LOS SERES FÍSICOS, SOBRE SUS LÍMITES Y TOLERANCIA AL PODER ELEMENTAL.



POSIBLEMENTE LA RESPUESTA SE GUARDE DENTRO DEL CAOS QUE TRAE LA MAGIA DE ALTERACIÓN Y DESTRUCCIÓN. EL ORIGEN Y EXTENSIÓN INFINITA DEL DESORDEN MÁGICO.



YO ERA UN VÍNCULO DIRECTO ENTRE LOS DOS PLANOS Y MI VISIÓN NO SOLO SE EXTENDÍA SOBRE EL PRESENTE SINO QUE ADEMÁS CONTROLABA DÉBILES MÍRIADAS DEL PASADO. NOTABA QUE ALGO IBA MAL.

LA DIVERSIDAD DE RAZAS MUESTRAN CIERTOS PATRONES EN SU FORMA EVOLUTIVA QUE INDUCE A PENSAR SOBRE LA OBLIGATORIA NECESIDAD DE MEZCLA ENTRE FUERZAS ORGÁNICAS Y ELEMENTALES. YA ERA EVIDENTE QUE AMBOS PLANOS SE NECESITABAN PARA SOBREVIVIR, PERO ES POSIBLE QUE EL ASUNTO VAYA MÁS ALLÁ.

PARECE COMO SI ALGO SE HUBIERA ROTO EN DICHA UNIÓN. COMO SI LA CONEXIÓN ENTRE PLANOS NO FUNCIONARA COMO DEBIERA Y TODO SE EJECUTARA BAJO MÍNIMO. LO QUE DEBERÍA SER UNA ARMONÍA DE INTERCAMBIO DE FUERZAS, SE TRADUCE EN UNA SOBREENPLOTAÇÃO POR PARTE DEL PLANO FÍSICO DE FUERZAS MÁGICAS.

ESTO PODRÍA HABER PROVOCADO A LARGO PLAZO CAMBIOS IMPORTANTES EN LAS CRIATURAS Y ENTORNO, CON SERES POBREMENTE EVOLUCIONADOS COMO LOS ETEREOS O LOS AMPLIOS YERMOS DE CRISTAL. POR EL CONTRARIO, EL PLANO FÍSICO GOZA DE UNA DIVERSA FLORA Y FAUNA CON UNOS AVANCES CULTURALES E INTELLECTUALES EXTRAORDINARIOS.



ES DIFÍCIL ESTIMAR CUÁNDO O PORQUÉ DICHSO CAMBIOS TUVIERON LUGAR, SOBRE TODO TRATANDO CON CONCEPTOS TAN ABSTRACTOS COMO EL INICIO DE LA CREACIÓN Y DE LA VIDA MISMA. ESTAMOS TRATANDO CON ASPECTOS REALMENTE INCOCEBIBLES E ILÓGICOS.



DICHO TRANSTORNO PUDO TENER LUGAR EN ALGÚN MOMENTO CONCRETO DE LA HISTORIA. YA FUERA PROVOCADO O INVOLUNTARIO. ¿PERO QUIÉN PODRÍA HABER TENIDO UN PODER TAL COMO PARA HACERLO?

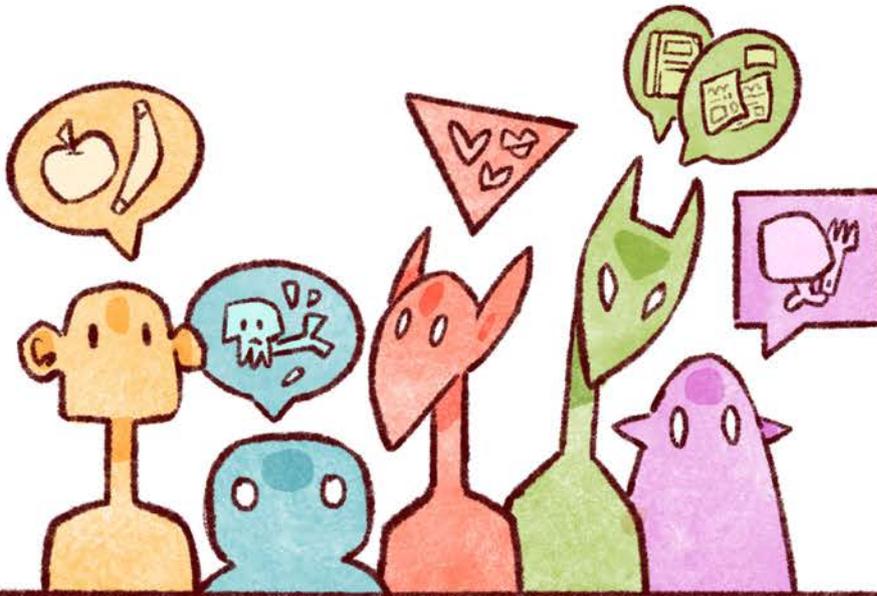
ES INDUDABLE QUE LA MAGIA TUVO ALGO QUE VER.

AL FIN Y AL CABO, ES PARTE DE LA UNIÓN QUE CONECTA LOS CIMIENTOS DEL MUNDO.

EL PODER MÁGICO ES UN BIEN COMÚN QUE FLOTA POR TODOS LOS CONFINES DE LA EXISTENCIA, UN BIEN QUE CUALQUIER SER CON UNAS CAPACIDADES MÍNIMAS PUEDE MOLDEAR COMO MÁS GUSTE. ADEMÁS, SU ORIGEN SE REMONTA AL DEL MISMO UNIVERSO.

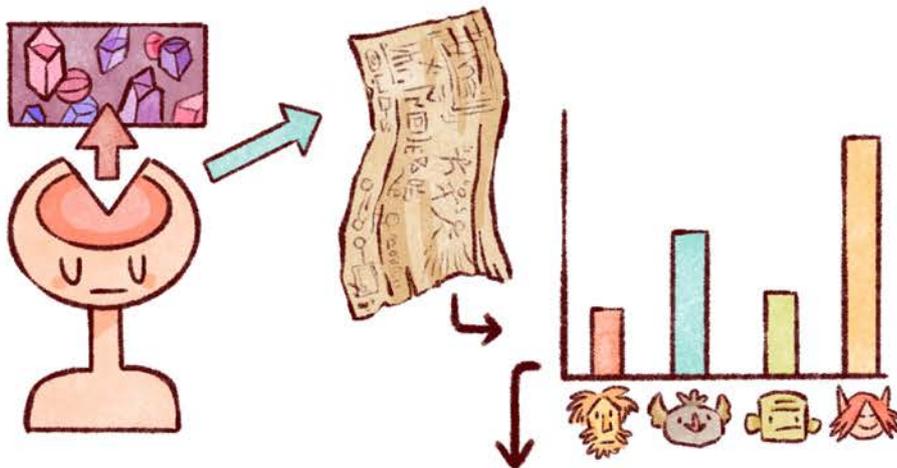
LLAMAMOS A MAGIA A TODO ESE PODER PURO QUE SE FILTRA DEL PLANO ELEMENTAL EN UN ESTADO CÁOTICO Y QUE MÁS TARDE ES UTILIZADO POR LOS SERES ORGÁNICOS, YA SEA DE MANERA INTUITIVA O SIGUIENDO LAS INDICACIONES DE UN MAESTRO O GRIMORIO.

PRACTICAR MAGIA ES, EN ESENCIA, APORTAR ORDEN AL CAOS.



LAS CAPACIDADES MÁGICAS SE DESARROLLAN DE DIFERENTE MANERA SEGÚN EL USUARIO.

CUANDO UN SER DESARROLLA MAGIA, DEVUELVE PARTE DE ESE PODER AL PLANO ELEMENTAL, CREANDO "LOS RESIDUOS MENTALES" O COMO YA CONOCEIS, LAS CADENAS.



SI DURANTE EL PASADO EL VÍNCULO RESULTÓ DAÑADO, ESTÁ EN NUESTRA MANO EL INTENTAR QUE VUELVA A BRILLAR.

PERO, ¿CÓMO SABER QUE ES LO QUE BLOQUEA O AFECTA A SU FUNCIONAMIENTO? ¿QUIÉN SERÍA CAPAZ DE ARREGLAR UN PROBLEMA TAN TRASCENDENTAL?

AL IGUAL QUE LA EVOLUCIÓN FORTIFICA LOS GENES CON EL PASO DE LOS AÑOS, ALGO MUY PARECIDO OCURRE CON LA MAGIA. SEGÚN LA HERENCIA RECIBIDA, CIERTAS RAZAS SERÁN MÁS APTAS PARA USO O ESTUDIO QUE OTRAS. QUIZÁS ESA HERENCIA MÁGICA QUE SE PRODUCE ENTRE LOS SERES ORGÁNICOS SEA LA LLAVE PARA PODER LLEGAR A DESCIFRAR LOS MISTERIOS DE LA VOLUBILIDAD DEL VÍNCULO.



BUEEEENO, YA SABEIS QUE NO SOY DE ESOS QUE VAN PRESUMIENDO POR AHÍ. PEEEEERO, CREO QUE ESTAMOS EN EL MOMENTO PERFECTO PARA QUE MI SENSUAL FIGURA POR FIN HAGA ACTO DE PRESENCIA EN ESTA HISTORIA.





YO ENTRO JUSTO AQUÍ QUERIDOS LECTORES, COMO UNO DE LOS SUCESOS MÁS EXTRAÑOS DEL VÍNCULO ENTRE PLANOS. Y ES QUE NO SE SI OS HABEIS LLEGADO A PERCATAR, PERO, NO ME PAREZCO MUCHO A UN ETEREO CONVENCIONAL.

DURANTE TODA MI VIDA, SOLO PUDE SABER DEL MUNDO FÍSICO A TRAVÉS DE LAS CADENAS Y DE MIS COMPAÑEROS ETEREOS. SIN EMBARGO, NUNCA FUE SUFICIENTE, ¡QUERÍA SABER MUCHO MÁS!



SIEMPRE SONÉ CON PODER SALIR DEL PLANO ELEMENTAL Y VIAJAR POR TODOS LOS CONFINES DEL RESTO DEL UNIVERSO.

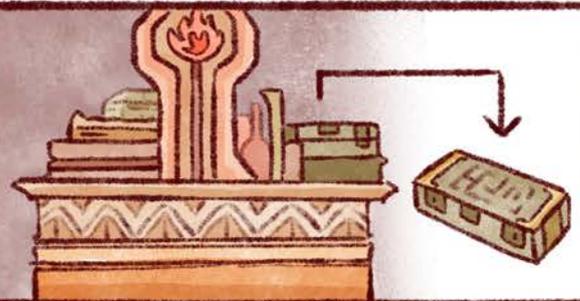
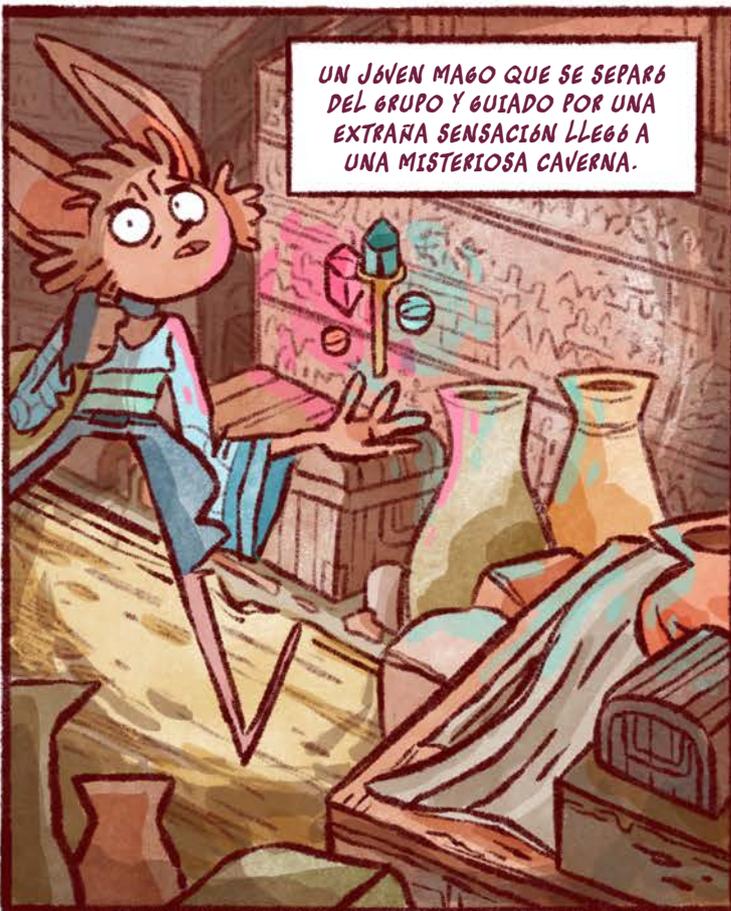
AFORTUNADAMENTE PARA MÍ, MIENTRAS YO ME LAMENTABA, HACE 15 AÑOS, UN REDUCIDO GRUPO DE MAGOS EXPLORADORES PARTIAN EN BUSCA DE RUINAS ANTIGUAS POR EL MUNDO.



Y FUE REALMENTE FORTUITO, PORQUE EN ESTA COMPAÑIA DE HECHICEROS SE ENCONTRABA EL SER QUE CAMBIARÍA MI VIDA POR COMPLETO.



UN JÓVEN MAGO QUE SE SEPARÓ DEL GRUPO Y GUIADO POR UNA EXTRAÑA SENSACIÓN LLEGÓ A UNA MISTERIOSA CAVERNA.



CON CASUALIDAD O SIN ELLA, ENCONTRÉ UN PEQUEÑO ALTAR CUBIERTO DE POLVO QUE SOSTENÍA UN DIMINUTO COFRE DE PIEDRA.



AL ABRIRLO DESCUBRÍ UNA SERIE DE PAPIROS RAÍDOS JUNTO A UNA EXTRAÑA PIEDRA ROJA CURVA TALLADA CUYO MATERIAL DESCONOCÍA POR COMPLETO.

EL MAGO SE SOBRESALTÓ AL COMPROBAR QUE LOS TEXTOS QUE TENÍA ENTRE SUS MANOS ESTABAN ESCRITOS EN DRACÓNICO ANTIGUO. ¡PODÍAN SER LOS PRIMEROS QUE SE ENCONTRARAN EN AÑOS! SIN DUDA ALGUNA, ERA UN DESCUBRIMIENTO INCREÍBLE.

DESPUÉS DE INNUMERABLES EXPLORACIONES DISTINTAS A RUINAS Y VIEJOS YACIMIENTOS, ÉL ERA EL PRIMERO EN ENCONTRAR RESTOS BIEN CONSERVADOS Y LEGIBLES! SIN EMBARGO, PREFIRIÓ NO COMENTAR NADA CON EL RESTO DE SUS COMPAÑEROS.

EL MUNDO DE LA HECHICERÍA ERA SALVAJE. EN LA UNIVERSIDAD HABÍA UNA COMPETENCIA REALMENTE DURA POR CONSEGUIR ASCENDER A LOS PUESTOS MÁS ALTOS. SI ESTUDIABA CON PACIENCIA SU HALLAZGO, QUIZÁS EN UNOS MESES PODRÍA PRESENTAR UN ESTUDIO COMPLETO A SUS SUPERIORES.

ESTABA TAN EMOCIONADO QUE TARDÓ EN DARSE CUENTA DE LA LEVE VIBRACIÓN QUE EMITÍA EL FRAGMENTO DE PIEDRA ROJA.

UNA VIBRACIÓN RECONFORTANTE QUE PARECÍA LLAMARLO, COMO SI INTENTARA COMUNICARSE CON ÉL.

SIN DARSE CUENTA, SU OJOS SE POSARON EN LOS PAPIROS E INCONSCIENTEMENTE HIZO USO DE SU CAPACIDAD COMO TRADUCTOR Y LEYÓ EL CONTENIDO.

PARA SU SORPRESA, LA PIEDRA SE ENCENDIÓ, ILUMINANDO TODO LA SALA CON UNA LUZ CÁLIDA Y BRILLANTE.

TRAS UNA POTENTE LLAMARADA DE FUEGO REFULGENTE, APARECIÓ UN SER ALTO Y APUESTO, CON UNA IMPONENTE FIGURA Y UNA NARIZ PARA NADA LARGA SEGÚN LOS CÁNONES DE BELLEZA ACTUALES.



¡ME HABÍAN INVOCADO! DESPUÉS DE UNA ETERNIDAD DE PROFUNDA SOLEDAD AHÍ ESTABA YO, DELANTE DE UN TIPO PELUDO, EN UNA CUEVA HÚMEDA Y OSCURA. EL SER SOSTENÍA UNA EXTRAÑA PIEDRA ENTRE SUS MANOS QUE YO IDENTIFIQUÉ COMO MI RUNA DE INVOCACIÓN. ¡QUÉ EXTRAÑO! NI SIQUERA TENÍA RUNAS TALLADAS...

SEA COMO FUERE, DESPUÉS DE UNA BUENA RONDA DE PRESENTACIONES EN LAS QUE AMBOS TUVIMOS QUE RECOBRAR LA RESPIRACIÓN, SALIMOS DE LA CAVERNA OSCURA HACIA EL BRILLANTE EXTERIOR.

¡EMPEZABA MI NUEVA VIDA!



MI INVOCADOR SE LLAMABA ANDROS DE WASCOIGNE Y ERA UN DUEÑN PROVENIENTE DE LA CUENCA DE ROTHFOOD DEL ESTE.

NO PASÓ MUCHO TIEMPO HASTA QUE SUPE QUE MI OCUPABA UN PUESTO IMPORTANTE EN UNA INSTITUCIÓN MÁGICA CONOCIDA COMO EL "CÓNCLAVE".

ERA ALGO ASÍ COMO UN GENIO, NO SOLO POR SU CORTA EDAD SINO ADEMÁS POR SU INCREÍBLE POTENCIAL MÁGICO. Y ¡OH ALABADA SEA LA LLAMA, ERA UN REPUTADO PROFESOR DE HISTORIA ANTIGUA!



EN EFECTO, COMPARTÍA CONMIGO UN OBSESIVO AFÁN POR LA HISTORIA DEL MUNDO Y SU CREACIÓN. ERA EXPERTO EN EL ESTUDIO DE LAS MÚLTIPLES RAZAS Y CULTURAS DEL PLANO FÍSICO Y COMO YO, ARDÍA EN DESEOS DE DESCUBRIR MÁS SOBRE EL "ORIGEN".



CON CAUSALIDAD O SIN ELLA, DE TODOS LOS SERES QUE PODRÍAN HABERME INVOCADO TUVE QUE LLEGAR A LAS MANOS DE UNA DE LAS MENTES MÁS BRILLANTES DEL UNIVERSO.

CON MI CAPACIDAD PARA PODER LEER LOS SIGNOS DEL PLANO ELEMENTAL Y SU PODEROSO ASIENTO DENTRO DEL CÓNCLAVE, CREÍA FIRMEMENTE QUE ERA CUESTIÓN DE TIEMPO QUE NOS CONVIRTIÉRAMOS EN AUMENTADAS LEGENDAS.



Y COMO VEO QUE DE PRESENTACIONES VA LA COSA, YO ME LLAMO ALDOR Y SOLO OS PUEDO DECIR QUE SOY LO QUE PODRÍA LLAMARSE UN ERROR EN EL ORDEN NATURAL DE LAS COSAS. NO SOY ETereo NI ORGÁNICO AUNQUE MI CUERPO SEA EN UN 99% ENERGÍA ELEMENTAL PURA.

BASTANTE RARO ¿EH?

A DECIR VERDAD, DURANTE MI LARGA ESTANCIA EN EL PLANO ELEMENTAL NUNCA TUVE LA NECESIDAD DE CUESTIONARME MI PROPIO ORIGEN. SIMPLEMENTE RECUERDO QUE DESPERTÉ RODEADO DE EXTRAÑOS SERES RELUCIENTES, EN UN MUNDO LLENO DE CRISTALES E INTERMINABLES CADENAS RELUCIENTES.

SEGÚN ANDROS, EL HECHO DE QUE YO CONOZCA TANTO SOBRE EL MUNDO Y SU CREACIÓN PUEDE ESTAR LIGADO A DICHO CONFINAMIENTO.

EN CIERTO MODO, EL PLANO ELEMENTAL RECOGE TODO LOS "RESIDUOS MENTALES" DEL PLANO FÍSICO, POR LO QUE NO SERÍA DE EXTRAÑAR QUE MI CABEZA SE HUBIERA VISTO AFECTADA POR EL CONSTANTE CONTACTO CON ELLOS Y RECUERDE COSAS QUE NO HE VIVIDO.



MI MENTE REUNE DATOS DE MILES Y MILES DE AÑOS ATRÁS. AÚN ASÍ, MI CABEZA SIGUE SIENDO UN AMASIO INCOHERENTE DE CONCEPTOS, REVUELTOS Y DESHECHOS DESPUÉS DE LO QUE PODRÍAN SER CASI UNA ETERNIDAD DE EXISTENCIA.

EN CIERTO MODO, TENGO POCO QUE ENVIDIAR DE LA LOCURA DE MIS HERMANOS ETereOS...

ANDROS CREE QUE MI MERA EXISTENCIA PUEDE LLEGAR A SER UNA PISTA SOBRE LAS INCÓGNITAS QUE TANTO HEMOS SUFRIDO ESTOS AÑOS. SEGÚN ÉL, PUEDO SER LA CLAVE PARA COMPRENDER EL PROFUNDO VACÍO SOBRE EL QUE SE CIMENTA EL MUNDO Y TODA SU CREACIÓN.

MI LLEGADA AL PLANO FÍSICO SIN EMBARGO, CREÓ UNA PREOCUPACIÓN EN MI CABEZA QUE NUNCA PENSÉ QUE PODRÍA LLEGAR A TENER JAMÁS.

SI SOY EN PARTE ETereo, ¿POR QUÉ TENGO OREJAS DE ELFO COMÚN Y SOBRE TODO, POR QUÉ PARECE QUE FUE ANDROS EL ÚNICO QUE PUDO LLEGAR HASTA MÍ EN TODOS ESTOS AÑOS?



POR MUCHO QUE ME ACOSARAN ESAS CUESTIONES, AHORA NO ERA EL MOMENTO DE PRESTARLES ATENCIÓN. ¡ERA LIBRE! Y PODÍA HACER TODO LO QUE QUISIERA EN UN MUNDO INMENSO QUE ME MORÍA POR EXPLORAR.



AUNQUE YO TENÍA LIBERTAD PARA APARECERME A QUIEN QUISIERA, DECIDIMOS QUE YO PERMANECERÍA OCULTO PARA SUS DEMÁS COLEGAS DEL CÓNCLAVE. ANDROS CREÍA QUE MI PRESENCIA ALTERARÍA POR COMPLETO LAS CABEZAS DE ESOS CARCAMALES. ADEMÁS, NO ME APETECÍA MUCHO LIDIAR CON UNA PANDA DE INVESTIGADORES BABOSOS.



ANDROS TRABAJABA A TIEMPO PARCIAL COMO PROFESOR EN ALGUNAS CLASES ESPECIALES DE LA UNIVERSIDAD. ESTE CARGO LE PERMITÍA TENER ACCESO A MULTITUD DE INSTITUCIONES DIFERENTES, POR NO HABLAR DE QUE SU TÍTULO DE MAGO LE DOTABA DE CIERTOS PODERES NEUTRALES A LO LARGO DE UN GRAN ABANICO DE TERRITORIOS ALREDEDOR DE PALM.

ÉRAMOS LIBRES DE IR ADONDE QUISIÉRAMOS, SIN RESTRICCIÓN ALGUNA.

CON MI CONOCIMIENTO DEL PLANO ELEMENTAL Y MI MEMORIA PARCIAL DE LA HISTORIA DEL MUNDO, MUCHOS DE LOS OBSTÁCULOS QUE SE ABRIAN PARA CUALQUIER OTRO INVESTIGADOR, ERAN PARA NOSOTROS UN MERO PASATIEMPO MÁS EN LA AGENDA DIARIA.

RESULTÓ QUE YO TENÍA UN SEXTO SENTIDO PARA ENCONTRAR YACIMIENTOS ANTIGUOS Y RUINAS, COMO UN SABUESO EN UN DÍA DE CAZA.

LOS DOS NOS CONVERTIMOS EN BESTIAS SEDIENTAS DE CONOCIMIENTO Y CON EL PASO DE LOS AÑOS FORJAMOS UN DÚO EXTRAORDINARIO.



CON EL PASO DE LOS AÑOS DEJÉ DE PRESTAR ATENCIÓN A LAS DUDAS SOBRE MI ORIGEN.

NO OBSTANTE, AÚN CON LO MARAVILLOSO DE MI EXISTENCIA EN AQUEL MOMENTO, UNA PARTE DE MÍ SIEMPRE SUPO QUE HABÍA ALGO EXTRAÑO RONDANDO ALREDEDOR DE MI ESPLENDOROSA FIGURA HERCÚLEA.

AÚN CON MIS CAPACIDADES INNATAS POR ENCONTRAR RESTOS INVISIBLES PARA TODOS, NO PODÍA EVITAR PENSAR EN LAS CIRCUNSTANCIAS EN LAS QUE ANDROS ME HABÍA ENCONTRADO.

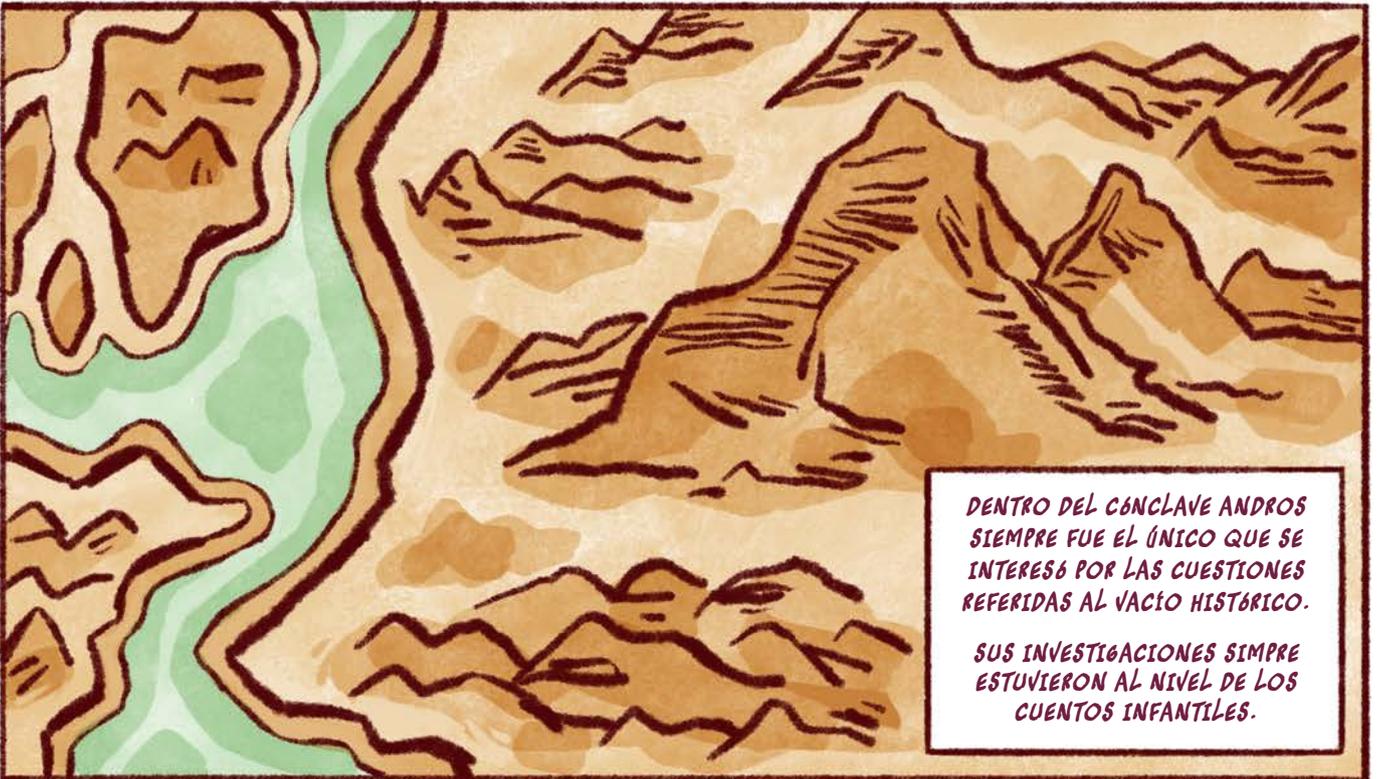
¿ACASO YO FORMÉ PARTE DEL PUEBLO DRACÓNIDO?  
¿POR QUÉ LAS PIEZAS DE MI RITUAL SE ENCONTRABAN EN ESA GRUTA POLVORIENTA?



CON EL PASO DE LOS AÑOS LLEGUE A ACEPTAR QUE MUY POSIBLEMENTE NUNCA LLEGARÍA A SABER LA RESPUESTA DE TODAS MIS INQUIETUDES. EN REALIDAD, ¿CUÁL ERA EL PROBLEMA?

SI SEGUÍAMOS CON NUESTRA INVESTIGACIÓN ERA CUESTIÓN DE TIEMPO QUE LAS RESPUESTAS ACABARAN LLEGANDO.

AUNQUE NADIE CREYERA EN NUESTRO TRABAJO, TENÍAMOS LA TOTAL CERTEZA DE QUE PODÍAMOS CAMBIAR LA CONCEPCIÓN DEL MUNDO ACTUAL.



DENTRO DEL CÓNCLAVE ANDROS SIEMPRE FUE EL ÚNICO QUE SE INTERESÓ POR LAS CUESTIONES REFERIDAS AL VACÍO HISTÓRICO.

SUS INVESTIGACIONES SIEMPRE ESTUVIERON AL NIVEL DE LOS CUENTOS INFANTILES.



DEBIDO AL NULO APOYO POR PARTE DEL MISMISSIMO CÓNCLAVE, NUNCA PUDO AVANZAR LO SUFICIENTE COMO PARA PRESENTAR INFORMES OFICIALES. ERA PODEROSO Y CONOCIDO, PERO EN REALIDAD, TODO EL MUNDO LO TOMABA POR LOCO.

SI NUESTRA INVESTIGACIÓN DABA SUS FRUTOS, ESOS CHUPATINTAS AMARGADOS POR FIN SE TENDRÍAN QUE COMER SU ORGULLO Y RECONOCER EL VALOR DE SU INVESTIGACIÓN.



HASTA ENTONCES, ENCUBRIMOS NUESTROS ESTUDIOS BAJO UN SINFIN DE TRABAJOS Y MISIONES BANALES OFICIALES.

SABÍAMOS QUE LO QUE TENÍAMOS ENTRE MANOS ERA ALGO GORDO Y NO ÍBAMOS A PERMITIR QUE UNOS MAGOS ABURRIDOS Y CHISMOSOS NOS ROBARAN PARTE DEL MÉRITO.



LOS AÑOS SIGUIENTES FUERON UN REMOLINO DE EMOCIONES CONSTANTES PARA NOSOTROS. CADA DESCUBRIMIENTO QUE HACÍAMOS ERA MÁS INAUDITO QUE EL ANTERIOR.

EN LOS YACIMIENTOS QUE ENCONTRÁBAMOS DIMOS CON REFERENCIAS A MULTITUD DE CULTURAS Y RELIGIONES YA EXTINTAS. ADEMÁS, AUNQUE EFÍMEROS Y YA CONOCIDOS, TAMBIÉN HALLAMOS GRAN CANTIDAD DE RESTOS DRACÓNIDOS.

CON NUESTRAS INCREÍBLES CAPACIDADES, POCO A POCO EL MUNDO PASÓ A SER NUESTRO CAMPO DE JUEGO.

DEDICAMOS TODO NUESTROS ESFUERZOS A INVESTIGAR TODOS SUS RINCONES Y SECRETOS.



NO FUE HASTA QUE PASARON 15 LARGOS AÑOS QUE DIMOS CON AQUELLO QUE HABÍAMOS ANSIADO TANTO TIEMPO.

FUE EN UN DÍA NORMAL, COMO CUALQUIER OTRO.

EL DÍA QUE NOS DIMOS DE BRUCES CON LA VERDAD SOBRE EL MUNDO.



ERA UNA CUEVA OCULTA, DEVORADA POR LA NATURALEZA DESDE HACÍA MUCHO.

UNOS PODEROSOS SELLOS MÁGICOS PROTEGIAN SU ENTRADA Y LA ESCONDIAN DE MIRADAS INDISCRETAS.

CUANDO VIMOS SU CONTENIDO ENTENDIMOS INMEDIATAMENTE EL PORQUÉ DE TANTA SEGURIDAD.



ERA UNA ESPECIE DE BIBLIOTECA.



HABÍA INFINIDAD DE GALERÍAS REPLETAS DE OBJETOS Y DOCUMENTOS DE MULTITUD DE ÉPOCAS QUE NO CONOCIAMOS.

DESDE LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES HASTA... LA ACTUALIDAD.



SIN EMBARGO, ESTE LUGAR NO ERA UN ARCHIVO PARA PRESERVAR EL CONOCIMIENTO DEL MUNDO. LOS DOCUMENTOS SALTABAN DE UNA ÉPOCA A OTRA SIN SENTIDO. CASI COMO SI FUERAN PARTE DE UNA BÚSQUEDA.



LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD, LA DISPOSICIÓN DE LAS GALERÍAS...! ERA UN BÚNKER! TODO INDICABA QUE SU PROPIETARIO HABÍA REFORZADO EL LUGAR PARA EVITAR QUE SE DESCUBRIERA EL SECRETO QUE GUARDABA EN SU INTERIOR.



¡LA CUEVA ALBERGABA UNA INVESTIGACIÓN A GRANDE ESCALA A TRAVÉS DE LA HISTORIA DEL MUNDO QUE CONTENÍA LA VERDAD QUE TANTO HABÍAMOS ANHELANDO!



DE TODAS LAS HIPÓTESIS QUE HABÍAMOS BARAJADO CON LOS AÑOS, NUNCA PODRÍAMOS HABER IMAGINADO ALGO ASÍ.

LA VERDAD NOS CONCEDIÓ UNA VISIÓN COMPLETA SOBRE LA HISTORIA DEL PASADO.

PERO TAMBIÉN NOS MOSTRÓ QUE EL MUNDO ESTABA MÁS FRAGMENTADO DE LO QUE PODRÍAMOS HABER LLEGADO A IMAGINAR Y GOBERNADO POR FUERZAS OSCURAS TOTALMENTE INCOMPRESIBLES.



FUERZAS PRIMIGENIAS Y SALVAJES SURGIDAS DEL MISMISIMO ORIGEN CÓSMICO UNIVERSAL. LAS CENIZAS DE LA LLAMA.



NO OBSTANTE, ¡SEGUIR POR AQUÍ SOLO ADELANTARÍA EL FINAL DE LA HISTORIA!

ME TEMO QUE TODAVÍA QUEDA MUCHO POR CONTAR...



DEJANDO TODO ESTE DRAMA REPENTINO A UN LADO, TODAVÍA ME QUEDA POR CONTAROS TODO LO QUE APRENDÍ EN MI VIAJE SOBRE EL PLANO FÍSICO.



EN REALIDAD, NECESITARÍA LA AYUDA DE VARIOS TOMOS PARA MOSTRAROS PORQUÉ PALM ES UN MUNDO TAN RICO Y FASCINANTE.

REINOS, CULTURAS Y PUEBLOS. EL PLANO FÍSICO ESTÁ PLAGADO DE ELLOS Y YO ME SENTÍA IMPACIENTE POR CONOCERLOS A TODOS.



ESPERO QUE NO ESTEIS CANSADOS PORQUE AHORA NOS VAMOS A ADENTRAR DE LLENO EN LA GIGANTESCA PALM.

ES EL ESCENARIO DE ESTA HISTORIA Y HOGAR DE ALGUNAS DE LAS MENTES MÁS IMPORTANTES QUE HAYAN EXISTIDO. ES LA CUNA DEL SABER, Y EL DESARROLLO DE LA CRECIENTE VIDA ORGÁNICA.



DURANTE LOS 15 AÑOS QUE TUVE LA OPORTUNIDAD DE COMPARTIR JUNTO A ANDROS, ASISTÍ A UNAS DE LAS ETAPAS MÁS IMPORTANTES DE LA HISTORIA DEL MUNDO. LLENA DE CAMBIOS SOCIALES INAUDITOS Y AVANCES POLÍTICOS SIN PRECEDENTES, ACOMPAÑADME QUERIDOS LECTORES A LA HISTORIA DEL INCREÍBLE MUNDO DE PALM.

CON EL PASO DE LOS AÑOS, LA CIVILIZACIÓN PALMANIENSE HA ALCANZADO UNAS COTAS DE ESPLENDOR COMPLETAMENTE COMPARABLES A LAS QUE PUDIERON LLEGAR A EXPERIMENTARSE DURANTE LA ÉPOCA DRACONIANA.







## CAPITULO 3

# LOS PILARES DE PALM







# EL REINO DE LOS ELFOS

LOS ELFOS SON UN PUEBLO QUE DEBIDO A LA LONGEVIDAD DE SU CICLO VITAL NO HAN TENIDO LA MULTIPLICIDAD DE MONARCAS QUE OTROS REINOS.

ESTA ALTERACIÓN EN EL TIEMPO LOS HA CONVERTIDO EN UN PUEBLO INDEPENDIENTE DURANTE TODA LA HISTORIA Y EXCEPTUANDO LA ACTUAL ÉPOCA DE TRANSICIÓN Y MEZCLA CON EL PUEBLO ENANO, SIEMPRE HAN MANTENIDO SU CULTURA Y COSTUMBRES ALEJADAS DE OTROS.



SU RELIGIÓN, CONOCIDA COMO LOS "SEMILLAS", ESTABLECE QUE EL UNIVERSO ES UN GRAN ETereo QUE VIAJó HACE MILES DE AÑOS DESDE EL PLANO ELEMENTAL Y DESCARGó TODO SU SER SOBRE EL YERMO GRIS Y SECO DEL MUNDO PRIMIGENIO.

ESTE ETereo PLANTó SU SER EN EL SUELO Y CREó LAS FUERZAS MÁGICAS DE LA NATURALEZA, PROGENITORAS DE TODA FLORA Y FAUNA DEL PALM.



AUNQUE MUCHOS DE LOS ELFOS MÁS ANTIGUOS PREFIEREN SEGUIR EL DOGMA Y LA PALABRA DEL CÍRCULO DE SABIOS DE LA CUENCA DE FANDRIALE, LA VERDADERA REGENCIA LA OBSTENTA LA ÚNICA SUPERVIVIENTE DE LA ANTIQUÍSIMA DINASTÍA LEDAREI, LA GRAN REINA DANAYN LENAYREH.

ESTA GOBIERNA SOBRE LOS TRES OTROS ALTOS PRÍNCIPES DESDE LA CAPITAL ELFA DE KILDADOREI EN EL EXTREMO OESTE DEL SAGRADO BOSQUE DE FELLOWMIR. DICHS PRÍNCIPES, PERTENECIENTES A LAS FAMILIAS "TI-REH", "FILAILAH" Y "SAI-DA TERAH", GESTIONAN EL GOBIERNO ELFO DESDE SUS RESPECTIVOS ASENTAMIENTOS.

LA REINA ELFA EJECUTA SU PODER COMO MONARCA ANTE EL RESTO DE NACIONES ENCARGÁNDOSE DE TODA GESTIÓN ECÓNOMICA, POLÍTICA O MILITAR.

POR OTRO LADO, EL CÍRCULO DE SABIOS SON LOS DUEÑOS DE TODA ACTIVIDAD RELIGIOSA Y CULTURAL ELFA, MANTENIENDO EL DOGMA DE LAS "SEMILLAS" ENTRE SUS FIELES Y FINANCIANDO Y PARTICIPANDO EN MULTITUD DE INVESTIGACIONES MÁGICAS CON EL CÓNCLAVE.

# EL REINO DE LOS ENANOS

AL CONTRARIO QUE LOS ELFOS, EN LOS ANALES DE LA HISTORIA, EL PUEBLO ENANO HA TENIDO UNA LARGA LISTA DE MONARCAS TRAS DE SÍ. Y ES QUE UN MONARCA ENANO DEBE TENER ANTE TODO EXPERIENCIA ANTE LA VIDA Y SEGÚN ELLOS ESO SOLO LO PUEDE CONCEDER LA VEJEZ. ESTO NOS LLEVA HACIA MANDATOS DE ENTRE 15 O 20, PERIODOS QUE, AUNQUE CORTOS, SIEMPRE HAN RELUCIDO CON UN ESPLENDOR E INNOVACIÓN SIN PRECEDENTES.



LA RELIGIÓN OFICIAL DE LOS ENANOS RECIBE EL NOMBRE DE LA "BÓVEDA". EN ESTA SE DICTAMINA QUE EL UNIVERSO FUE TALLADO EN EL ORIGEN DE LOS TIEMPOS POR EL GRAN TITAN ELEMENTAL GROOMUR.

ESTE EXCAVÓ LA PIEDRA Y MOLDEÓ A TODOS LOS SERES FÍSICOS DEL MUNDO. SIN EMBARGO, CUANDO TERMINARON SU TAREA, SE TUMBARON A DESCANSAR EN UN SUEÑO ETERNO, UN SUEÑO QUE RODEÓ EL MUNDO CREANDO EL PLANO ELEMENTAL.



INCLUSO PARA REINAR, LOS ENANOS HAN DE SER ESTUDIADOS COMO UN CASO APARTE.

HACE 980 AÑOS, DURANTE LA CONOCIDA COMO "REBELIÓN DE LOS ROCOSOS", EL PUEBLO ENANO SE SUBLEVÓ CONTRA EL EMPERADOR TEMSONANUM III, UN ENANO CRUEL Y DESPIADADO CONOCIDO POR SU INCONMENSURABLE INJUSTICIA AL GOBERNAR. FUE AQUÍ, CUANDO DOS DE LAS FAMILIAS MÁS QUERIDAS ENTRE EL PUEBLO, LOS BRONHEIM Y LOS HIROTHEL ORGANIZARON LA REVOLUCIÓN Y DESTRONARON AL TIRANO.

SE CONSTITUYÓ ENTONCES UN NUEVO REINO COMPARTIDO ENTRE LAS DOS FAMILIAS.

DESDE ENTONCES, LOS GOBERNANTES HAN DIRIGIDO EL PUEBLO ENANO DUALMENTE, AUNQUE NO ES PARA NADA OBLIGATORIO QUE DEBAN SER PAREJA ENTRE ELLOS.

NO OBSTANTE, EN LA ACTUALIDAD, ENCONTRAMOS UN RENACIMIENTO DE LA ÉPOCA ANTIGUA CON EL PRIMER MATRIMONIO DE BRONHEIM Y HIROTHEL EN MÁS DE 500 AÑOS.

RELTHOR BRONHEIM Y DIDILIANNA HIROTHEL SON LOS MONARCAS MÁS RECIENTES ELEGIDOS POR EL PUEBLO ENANO DEBIDO NO SOLO A SU INCREÍBLE SABIDURÍA SINO ADEMÁS A SU ASTUTA Y RENOVADA GESTIÓN DEL COMPLEJO SISTEMA DE MINAS Y YACIMIENTOS.

# EL REINO DE LOS DUEINN

LOS DUEINN HAN SIDO SIEMPRE UN PUEBLO INDEPENDIENTE EN LO QUE SE REFIERE A LA HISTORIA GENERAL DE PALM. CONTROLADOS POR UNOS ESTAMENTOS RELIGIOSOS RÍGIDOS Y COMPLETAMENTE ANTICUADOS, NO FUE HASTA LA APARICIÓN DE LOS RENACENTISTAS QUE UNA GRAN PARTE DE LOS SUYOS SE ESCINDIERON DE SU PROPIA TRADICIÓN. Y ES JUSTAMENTE ESTO LO QUE LA CONVIERTE EN UNA DE LAS CULTURAS MÁS INTERESANTES DE TODO EL CONTINENTE.



EN SU ADORACIÓN POR LA MADRE TIERRA, LOS DUEINN HAN VIVIDO ENCARCELADOS POR UNAS NORMAS QUE LES EXIGÍAN SACRIFICAR TODA SU VIDA. ASÍ PUES, PARA ASEGURAR QUE LAS FUERZAS NATURALES ESTUVIERAN SATISFECHAS Y TE PERMITIERAN UNIRTE A ELLAS AL MORIR, UN BUEN DUEINN DEBÍA LLEVAR UNA VIDA EN COMPLETO RECATO, RECHAZANDO EL CONTACTO Y MEZCLA CON LAS DEMÁS RAZAS A TRAVÉS DE UN MODO DE VIDA COMPLETAMENTE AISLADO DE CUALQUIER CONTACTO CON EL EXTERIOR.



HACE MENOS 50 AÑOS LOS HERMANOS TRASTOLILLO EUREN Y REUTOREN DERINOR CREARON UN MOVIMIENTO CULTURAL DE PROTESTA LLAMADO EL "RENACIMIENTO" POR EL QUE SE RECHAZA TODA TRADICIÓN Y SE INSTABA AL PUEBLO DUEINN A REHACER SUS MODOS DE VIDA POR COMPLETO.



ESTA INCOMMENSURABLE REVOLUCIÓN CULTURAL TRASTOCÓ POR COMPLETO LA SOCIEDAD DE LOS DUEINNS, CAMBIANDO LA FORMA DE PENSAR DE TODOS SUS INTEGRANTES.

LOS DUEINNS HASTA AHORA ACOSTUMBRADOS A SEGUIR LAS PALABRAS DE UNOS ANCIANOS PRÁRBOLES OLVIDADIZOS SENILES, SE ENCONTRBAN AHORA PERDIDOS EN UN MUNDO MUCHO MÁS DESARROLLADO A LOS QUE HABRÍAN IMAGINADO.

NO FUE HASTA LA LLEGADA DEL CAPITÁN ROSTERGAMUR QUE LOS DUEINNS SE AGRUPARON Y ERIGIERON UNA NUEVA SOCIEDAD MÁS ADECUADA A LOS NUEVOS TIEMPOS EN LA CONOCIDA COMO DURIAREM, AL SURESTE DE PALM.

DICHO CAPITÁN, ES UN PRÁRBOLO EXILIADO POR LOS SUYOS QUE SE UNIÓ AL EJÉRCITO HUMANO DE FRIEGSEIF PARA COMBATIR EN LA SEGUNDA GUERRA CONTRA LOS ELEMENTALES FURIBUNDOS DEL 87. SUS NUMEROSOS GALONES Y CONOCIMIENTOS EN POLÍTICA LE LABRARON UN PODEROSO NOMBRE INCLUSO ENTRE OTRAS RAZAS.

POR ELLO, NO ES DE EXTRAÑAR QUE MUCHOS DUEINNS APOYARAN LA DECISIÓN DE HACERLO SU LÍDER EN LA BRILLANTE NUEVA ERA QUE VIVÍAN.

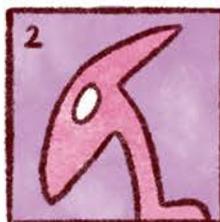
# EL REINO DE LAS HADAS

INCLUSO CON LA ENORME DIVERSIDAD QUE CARACTERIZA A LOS MÚLTIPLES PUEBLOS DE LAS HADAS Y LA INDEPENDENCIA POLÍTICA QUE GUSTAN DE PRACTICAR, LA PODEROSA COMUNIDAD QUE LOS UNE, LOS HA CONVERTIDO EN UNO DE LOS PUEBLOS MÁS AFABLES Y HOSPITALITARIOS DE PALM.

SU HISTORIA ADEMÁS, SE REMONTA A LOS PRIMERAS ERAS JUNTO A LOS ELFOS, CONVIRTIÉNDOSE EN UNO DE LAS RAZAS ORIGINALES.



AUNQUE PAREZCA INCREÍBLE, EL REINO DE LAS HADAS ES EL ÚNICO PUEBLO DE TODA PALM QUE CONTINÚA VENERANDO A LA DIOSA DE LA LLAMA COMO CREADORA DE TODO. Y ES REALMENTE CURIOSO, PUES EN LOS NUMEROSOS AÑOS QUE HAN PODIDO LLEGAR A PASAR DESDE LOS PRIMEROS RESTOS DRACÓNIDOS, LAS HADAS NO HAN VARIADO EL RELATO ORIGINAL NI UN ÁPICE. QUIZÁS SU MÁS QUE CLARA HERENCIA Y ORIGEN ELEMENTAL LOS HA LLEVADO A SENTIRSE MÁS IDENTIFICADOS CON UNA RELIGIÓN QUE INTENTA DAR EXPLICACIÓN DIRECTA A SU EXISTENCIA EN EL UNIVERSO.



TAL COMO COMENTABA EN SU RESPECTIVO APARTADO AL PRINCIPIO, AUNQUE SON UN PUEBLO SEPARADO LAS HADAS SIEMPRE GUARDAN LEALTAD A UN MISMO LÍDER.

EL PROCESO DE ELECCIÓN DEL MISMO NO PARECE BASARSE EN UN PROCESO ENREVESADO COMO PUEDE VERSE EN OTRAS RAZAS.

EN REALIDAD, AQUÍ SIMPLEMENTE SE ELIGE A UN MIEMBRO EMINENTE DE CADA PUEBLO A TRAVÉS DE UNA ASAMBLEA QUE TIENE LUGAR CADA 20 AÑOS.

ESTO DA LUGAR A REGENCIAS MUY CORTAS PARECIDAS A DE LOS ENANOS, EN LOS QUE SE INTENTA VARIAR DE FORMA CONSTANTE LA RAZA DEL GOBERNANTE.

EL LÍDER ELEGIDO FORMA UN NUEVO GOBIERNO CON LA AYUDA DE 5 REPRESENTANTES DEL RESTO DE RAZAS HADA.

ESTOS AYUDARÁN AL REY O REINA A GESTIONAR SU REGENCIA HASTA QUE SE CUMPLA EL PLAZO DE LOS ESTABLECIDO.

LA REINA ACTUAL, VEVELEIA DUREYN, REPRESENTANTE DE LAS HADAS DEL BOSQUE, LLEVA REINANDO SOBRE SU PUEBLO UNOS ESCASOS 3 AÑOS.

EN ESTOS SIN EMBARGO, HA CONSEGUIDO ESTABLECER IMPORTANTES RELACIONES COMERCIALES CON EL REINO HUMANDO NORWUND.

# EL REINO DE LOS HUMANOS

LOS HUMANOS SON SIN LUGAR A DUDAS EL PUEBLO MÁS NUMEROSO DE TODA PALM. POR ELLO, NO ES DE EXTRAÑAR QUE LA MAYORÍA DE REINOS DEL CONTINENTE LOS CONTROLAN LOS DE SU RAZA. NOS ENCONTRAMOS 4 GRANDES MONARCAS, PERTENECIENTES A LAS 4 GRANDES FAMILIAS QUE COMO DICE LA LEYENDA, CONQUISTARON EL MUNDO DE LOS SALVAJES. ALGO REALMENTE RACISTA Y FALSO, TENIENDO EN CUENTA QUE ELLOS FUERON LOS ÚLTIMOS EN APARECER SOBRE LA FAZ DE PALM.



DESDE QUE LOS PRIMEROS HUMANOS QUE SE ASENTARON, HASTA LA ÉPOCA ACTUAL, LA CULTURA HUMANA HA VARIADO DE MANERA EXTRAORDINARIA DEPENDIENDO DE MÚLTIPLES FACTORES DIFERENTES. SIN EMBARGO, SON CREADORES DE UNA DE LAS RELIGIONES MÁS IMPORTANTES DE LA ÉPOCA ACTUAL. LA CULTURA CONOCIDA COMO "EL VIAJE", ESTABLECE QUE TODOS LOS SERES QUE HABITAN HOY EN DÍA PALM FUERON EN SU DÍA APAGADOS SIN QUE ESTABLECIERON LOS PRIMEROS CONTRATOS CON LOS ETEREOS, CREANSO ASÍ EL MUNDO.



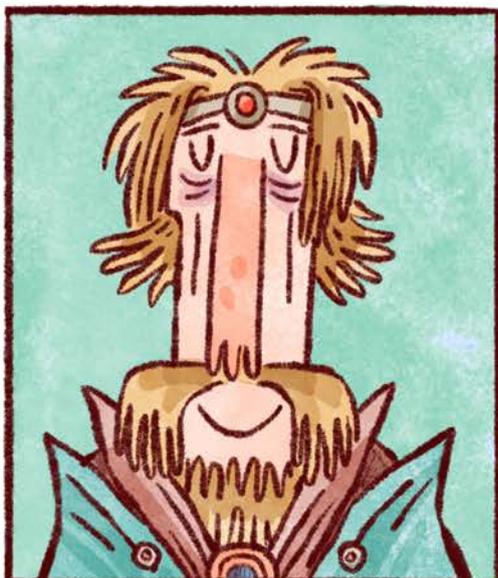
## -FERNUNM LETHO IV- KROMINST CENTRAL

REY DE LOS ÁRIDOS TERRITORIOS DEL CENTRO DE PALM, ES EL REY MÁS ANCIANO DE LOS QUE APARECEN AQUÍ Y LÍDER ACTUAL DE LA COALICIÓN.

CON EL PASO DE LOS AÑOS, KROMINST SE HA CONVERTIDO EN UNA DE LAS CIUDADES MÁS RICAS DE TODA PALM DEBIDO A LA AMPLIA INFRAESTRUCTURA DE FÁBRICAS DEDICADAS A LA EXPORTACIÓN DE MULTITUD DE APARATAJE MÁGICO COMO LOS NÚCLEOS Y BLOQUES DE CRISTALES VACUOS.

MULTITUD DE INSTITUCIONES MÁGICAS COMO EL CONCLAVE SE BENEFICIAN ENORMEMENTE DE DICHA MERCANCÍA FINANCIANDO GRAN PARTE DE LOS PROYECTOS DEL REINO.

ES REALMENTE IRÓNICO QUE UN REINO HUMANO SEA EL DISTRIBUIDOR PRINCIPAL DE MATERIAL MÁGICO.



## -RODERICK LUXOS- LUXURIA DEL SUR

REY DE LO QUE PARA MUCHOS ES LA CAPITAL DE PALM.

LUXURIA ES POSIBLEMENTE EL CENTRO COMERCIAL MÁS IMPORTANTE TODO EL CONTINENTE, CON 5 PUERTOS FUNCIONALES DEDICADOS A LA FLOTA DE CADA RAZA. Y ES QUE SI POR ALGO DESTACARA EL REINO DEL SUR, SERÍA POR LA INCREÍBLE DIVERSIDAD QUE INUNDA SUS CALLES.

EN EL GIGANTESCO PLANO URBANO QUE PRESENTA, PODEMOS ENCONTRAR 6 GRANDES BARRIOS DEDICADOS A CADA UNO DE LOS PUEBLOS PALMANIENSES. DESDE ELFOS, ENANOS, DUEINN, HADAS E INCLUSO APAGADOS. LUXURIA SIEMPRE HA PRESUMIDO DE ONDEAR LA BANDERA DE LA IGUALDAD Y DIVERSIDAD EN UNA CIUDAD EN LA QUE TODO SER TIENE CABIDA.



### -VESNA DEIRDRE- FRIEGSEIF DEL NORTE

REINA DE LAS FRÍAS E INEXPLORADAS TIERRAS DEL NORTE.

CONOCIDA COMO LA REINA DE HIELO, VESNA CONTROLA UNO DE LOS BASTIONES MÁS ANTIGUOS DE TODA PALM. "EL CASTILLO DEL FUEGO PERPÉTUO" DEL QUE SE DICE, UN DÍA PUDO PERTENECER A LOS MISMÍSIMOS DRACÓNIDOS, ES UNA MACRO CIUDAD EXCAVADA EN LA MONTAÑA, QUE SEGÚN CUENTA LA LEYENDA, ESTÁ LLENA DE CAVERNAS REPLETAS DE TESOROS Y MISTERIOS POR DESCUBRIR.

MITOS A PARTE, LOS HABITANTES DEL NORTE SON SERES REALMENTE INDEPENDIENTES Y REHUSAN DE CUALQUIER CONTACTO CON EL EXTERIOR. ES EL ÚNICO REINO HUMANO RETICENTE A PARTICIPAR EN LAS IMPORTANTES REUNIONES DE LA COALICIÓN.



### -ELINOR FIORE- NORWUND DE LAS ISLAS

LA MÁS JÓVEN DE LOS MONARCAS HUMANOS, CON TAN SOLO 13 AÑOS CONTROLA EL ARCHIPIÉLAGO DE RENOSTIS, EN EL PELIGROSO Y SALVAJE MAR DE PIRESTES.

LA PRINCESA ELINOR, CON AYUDA DE SU TÍA DULANIRA REINGORN, SE HA CONVERTIDO EN UNA GOBERNANTE MUY QUERIDA POR LOS HABITANTES DE LAS ISLAS DESPUÉS DEL MORTAL DESEMBARCO QUE ACABÓ CON LOS REYES DE FIORE EL PASADO AÑO DURANTE UNA TORMENTA.

CON LOS AÑOS, NORWUND SE HA CONVERTIDO EN UNA DE LAS REINOS MÁS PODEROSOS DE PALM. NO SOLO POR SU PODEROSA FLOTA Y RICA EXPORTACIÓN DE PESCADO, SINO ADEMÁS POR LA RECIENTE ALIANZA DE LA PRINCESA CON LA REINA HADA VEVELEIA DUREYN.



EN EL PUEBLO DE LOS APAGADOS, ES REALMENTE DIFÍCIL DEFINIR UN LÍDER. SE CONOCE QUE MUCHOS DE ELLOS PREFIEREN SEGUIR A LOS REYES DE OTRAS RAZAS ANTES QUE CREAR UNO PARA ELLOS.



LOS REYES QUE APARECEN AQUÍ NO SON MÁS QUE UN PORCENTAJE DIMINUTO DEL TOTAL A LO LARGO DE LA HISTORIA DE PALM. ESTOS, SIN EMBARGO, SON REALMENTE ESPECIALES EN LOS EVENTOS QUE AÚN ESTÁN POR OCURRIR.

AHORA BIEN, DESPUÉS DE TODO EXTENSO ANÁLISIS SOBRE EL PLANO FÍSICO, ES DIFÍCIL IMAGINARSE UN MUNDO MÁS PERFECTO, ¿NO?



EN PALM SIEMPRE HA EXISTIDO UNA SENSACIÓN DE PAZ Y CONEXIÓN ENTRE LOS PILARES DE PODER.



LO CUAL SE TRADUCE EN UNA MAYOR LIBERTAD PARA EXPLORAR TODOS LOS RINCONES DEL MUNDO.

DURANTE TODOS LOS AÑOS QUE ESTUVIMOS JUNTOS, ANDROS Y YO NOS ASEGURAMOS DE MANTENER UNA COMUNICACIÓN Y RELACIÓN CONSTANTE CON TODOS Y CADA UNO DE LOS REINOS.



AUNQUE LA MAGIA ES UN BIEN COMÚN QUE PUEDE SER UTILIZADO POR CUALQUIERA, HAY QUE TENER EN CUENTA QUE EL OFICIO DE HECHICERÍA PROFESIONAL SIGUE OCUPANDO UN PUESTO COMO UNO DE LOS MÁS EXIGENTES.

EN ESTE SENTIDO, LOS MAGOS SON UNA PARTE ESENCIAL PARA EL CORRECTO DESARROLLO DE LA SOCIEDAD. NO SOLO SON CURANDEROS, ALQUIMISTAS O ARTESANOS. EN EFECTO, MUCHOS DE ELLOS DEDICAN TODA SU CARRERA A SER CONSEJEROS O LAS MANOS DERECHAS DE GOBERNANTES Y REYES. RESULTAN SER EL ESTAMENTO DE LA SOCIEDAD PERFECTO PARA EL CORRECTO MANTENIMIENTO Y TRANSMISIÓN DE VALORES.

LOS EXÁMENES PUEDEN LLEGAR A DURAR AÑOS Y A VECES OBLIGAN A UNO A SEPARARSE DE SU FAMILIA LARGAS TEMPORADAS. ES UN TRABAJO SACRIFICADO AL QUE DEDICAR LA VIDA ENTERA, QUE EN MUCHAS OCASIONES PUEDE INCLUSO NO LLEGAR A NADA. LA ADMISIÓN DEFINITIVA DE ANDROS DURÓ MÁS DE 8 AÑOS, Y ESO INCLUSO SIENDO DE LOS MEJORES.



UN MAGO BIEN FORMADO TIENE ACCESO A INFINIDAD DE PODERES E INSTITUCIONES DIFERENTES Y NUNCA SE LE NEGARÁ NINGUNA DE SUS PETICIONES. PERO OS PREGUNTAREIS, ESTE GRAN PODER SOBRE LA SOCIEDAD, ¿QUIÉN REGULA E IMPIDE QUE DESVARIE?



ESTA INSTITUCIÓN, QUE HE MENCIONADO UN PAR DE VECES ANTES, LLEVA CONSIGO LA TAREA DE REGULAR EL USO DE LA MAGIA Y PREPARAR A LOS FUTUROS MAGOS.

ES UN ORGANISMO LIGADO A LOS PODERES FÁCTICOS PALMANIENSES QUE SURTIÓ EN LOS PRIMEROS COMPASES DE LA CREACIÓN DE LOS REINOS HUMANOS ACTUALES HARÁN UNOS 500 AÑOS APROXIMADAMENTE.

SU FUNDADOR FUE UNO DE LOS HECHICEROS MÁS PODEROSOS CONOCIDOS, EL ELFO QRILLIAN GREYFALL. ESTE UNIFICÓ A LOS MAGOS PRIMERIZOS E INEXPERTOS Y AYUDÓ A PAVIMENTAR LAS BASES DE LOS REINOS ACTUALES COLABORANDO ACTIVAMENTE EN LA CREACIÓN DE SUS LEYES Y ESTRUCTURAS SOCIALES.

## EL CÓNCLAVE



EL CÓNCLAVE EXTIENDE SU INFLUENCIA A PRÁCTICAMENTE TODOS LOS PUEBLOS DE LA FAZ DE PALM, SIN EXCEPCIONES.

SON COMPLETAMENTE NEUTRALES.



DESDE ENTONCES, APRENDICES DE MAGO DE TODOS LOS RINCONES DEL MUNDO ACUDEN A LA UNIVERSIDAD QUE ELLOS MISMOS CONTROLAN, PARA INTENTAR INGRESAR EN SUS FILAS.

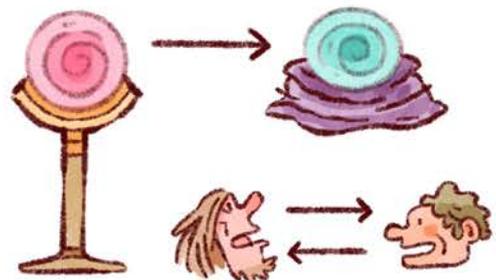
SON POCOS LOS AFORTUNADOS QUE CONSIGUEN ENTRAR COMO MIEMBROS.

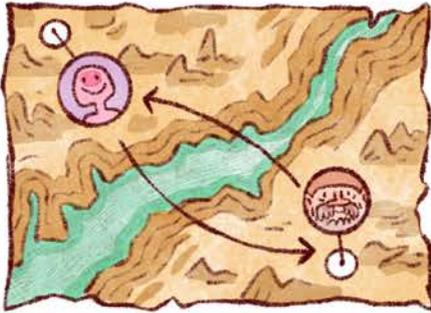


SU BASE DE OPERACIONES PRINCIPAL SE ENCUENTRA EN LA UNIVERSIDAD DE "GREYFALL", EN EL CENTRO DE PALM.

ESTE ES EL HOGAR NO SOLO TODOS LOS PROCESOS ADMINISTRATIVOS IMPORTANTES COMO EXÁMENES DE INGRESO O REUNIONES ENTRE MONARCAS SINO ADEMÁS DE LA CULTURA MISMA, CON LA BIBLIOTECA Y ARCHIVO MÁS GRANDES CONOCIDOS DEL MUNDO.

ES AQUÍ ADEMÁS, DONDE SE INSTAURÓ EL PRIMER COMPENDIO DE INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN A DISTANCIA, CONOCIDO HOY EN DÍA COMO "MAGIA TELEMÁTICA".





LA COMUNICACIÓN A DISTANCIA SIGNIFICÓ UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LOS AVANCES TECNOLÓGICOS DE PALM. NO SOLO FUE ESENCIAL PARA LA SALUDABLE COMUNICACIÓN ENTRE REINOS SINO QUE ADEMÁS FACILITÓ EN SOBREMANERA EL INTERCAMBIO CULTURAL DE TODO TIPO. MENSAJERÍA, CONSEJOS DE SALUD O INCLUSO AVISOS DE EVENTOS PELIGROSOS COMO UNA TORMENTA O FILTRACIÓN MÁGICA. PODRÍA DECIRSE QUE EL MUNDO CAMBIÓ DRÁSTICAMENTE.

LOS HECHIZOS DE COMUNICACIÓN HABÍAN SIDO UN ENIGMA DESDE HACÍA AÑOS HASTA LA INCREÍBLE INVESTIGACIÓN DE UN VIEJO MAGO ENANO LLAMADO REINGORN CABEZAPLOMO.



ESTE DESCUBRIÓ QUE LOS CRISTALES TALLADOS POR UN CINCEL IMBUIDO EN MAGIA CONDUCIAN Y ALMACENABAN DE INCREÍBLE MANERA LAS ONDAS DEL SONIDO.



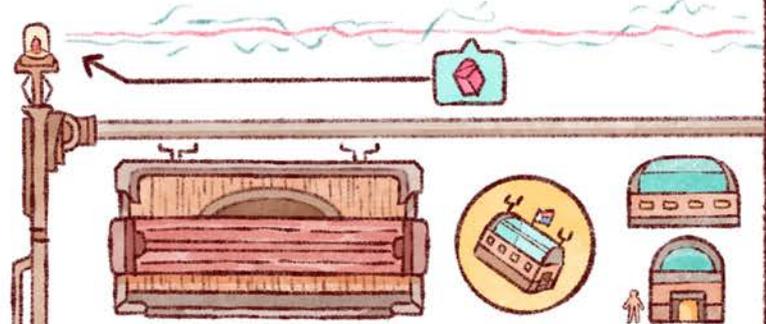
EN UN CRISTAL BIEN MANIPULADO (PREFERIBLEMENTE COMO ESFERA), PODÍAN ALMACENARSE DIÁLOGOS COMPLETOS DURANTE DÍAS. SIN EMBARGO, EXIGÍAN DE UN MANTENIMIENTO CONSTANTE Y RIGUROSO.

EL CONCLAVE NO TARDÓ EN RECLUTAR A REINGORN, CONCEDIÉNDOLE UNA ZONA DE ESTUDIO COMPLETA EN LA UNIVERSIDAD PARA QUE CONTINUARA SUS INVESTIGACIONES RODEADO DE PROFESIONALES. POR ELLO NO ES EXTRAÑO QUE A LOS POCOS AÑOS, NO SOLO EXISTIERA UN MODELO DE ESFERA DE COMUNICACIÓN ASEQUIBLE PARA TODO EL MUNDO SINO QUE ADEMÁS CONTRIBUYÓ AL DESARROLLO LO QUE SE CONOCE ACTUALMENTE COMO "CRISTALES DE REDIRECCIÓN".

ESTOS, POR INFLUENCIA DE DICHAS ESFERAS, FUERON CREADOS COMO DISPOSITIVOS IMBUIDOS DE MAGIA PARA SER UTILIZADOS EN MULTITUD DE SITUACIONES DIFERENTES. SU USO PRINCIPAL SE DIRIGIÓ A SER LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN DE CIERTAS ESTRUCTURAS COMO FAROLAS O LOS RECIENTES VAGONES DE TRANSPORTE.



DE REPENTE PALM SE VIÓ SUMIDA EN UNA MECANIZACIÓN SIN PRECEDENTES. DESDE ZONAS EXTENSAS DE ALUMBRADO, MAQUINARIA DE OBRA O INCLUSO MULTITUD DE APARATOS DE USO DOMÉSTICO.



ADEMÁS, SE CREÓ UNA RED DE TRANSPORTE Y COMUNICACIÓN SIN PRECEDENTES ALREDEDOR DE TODA PALM QUE AYUDÓ A LA MEJORA DE LA CALIDAD DE VIDA CULTURA DE TODOS SUS HABITANTES.

CON LOS AÑOS, PALM SE CONVIRTIÓ EN UN EQUILIBRIO DE PODERES EXTRAORDINARIO. LA ARMONÍA ENTRE FUERZAS ELEMENTALES Y FÍSICAS HAN PERMITIDO UN AVANCE EN EL MUNDO SIN PRECEDENTES.

SIN EMBARGO, LO CONTRADICTORIO DE TODO EMPIEZA A REFLEJARSE CUANDO UNO SE DA CUENTA QUE OBJETIVAMENTE HABLANDO, EL PLANO FÍSICO SOLO HA EXISTIDO DURANTE UNOS ESCASOS 1000 AÑOS. ESTO, SUMADO AL ESTADO ACTUAL DEL VÍNCULO, HACE APARECER MULTITUD DE DUDAS SOBRE CÓMO ESTE ESPLENDOROSO CRECIMIENTO FUE POSIBLE EN UN PRIMER LUGAR.

ES EVIDENTE QUE NI LAS CIUDADES SE CONSTRUYEN EN UN DÍA NI LAS RAZAS EVOLUCIONAN POR COMPLETO EN CUESTIÓN DE AÑOS.



CON UN PASADO COMPLETAMENTE BORROSO COMO ESTE, SE HACE REALMENTE COMPLICADO EL PODER DAR UNA EXPLICACIÓN LÓGICA A TALES AVANCES.

YA FUERAS UN INTELLECTUAL CON DEMASIADAS INCÓGNITAS O UN GRUPO RELIGIOSO DE UN PUEBLO ALEJADO, SON MUCHOS LOS SERES QUE HAN INTENTADO DAR CON LA SOLUCIÓN DE DICHA PROBLEMÁTICA.

MITOS, LEYENDAS, RELIGIÓN Y CIENCIA. ESTOS CONCEPTOS SE HAN CONVERTIDO EN UN AMASIO INCIERTO DIFÍCIL DE COMPRENDER.

EL REINICIO DE PALM VINO DADO POR LAS PRIMERAS TRIBUS ELFAS, QUE, HACIENDO USO DE LOS RESTOS DRACÓNIDOS, DESARROLLARON UNA NUEVA CULTURA.



COMO VARIANTE DEL TRADICIONAL RELATO DE LA LLAMA, PROPONÍAN QUE EL MUNDO HABÍA EMPEZADO EN EL PLANO ELEMENTAL CON UNA VERSIÓN CIERTAMENTE MODIFICADA DEL MUNDO QUE CONOCEMOS AHORA.

AQUÍ, UNOS ETÉREOS INTELIGENTES PODRÍAN HABER DESARROLLADO SOCIEDADES.

DICHA SOCIEDAD ETÉREA PODRÍA HABER SUFRIDO UNA CRISIS, PERDIENDO CIERTA HERENCIA "GENÉTICA" QUE PERMITIRÍA LA CREACIÓN DEL PLANO FÍSICO Y TODAS SUS RAZAS.

SIN EMBARGO, ESTE NUEVO MUNDO NO EMPEZARÍA DESDE EL PRINCIPIO PUES CONSERVARÍA GRAN PARTE DEL CONOCIMIENTO QUE YA SE HABÍA DESARROLLADO EN EL ELEMENTAL.



AL IGUAL QUE LA LLAMA, LOS ELFOS EXPLICAN QUE TODOS Y CADA UNO DE LOS SERES DE PALM ACTUALES SON EN REALIDAD UNA ESPECIE DE ETEREO EVOLUCIONADO.

LOS "APAGADOS", CONFORMARÍAN UN ESLABÓN PERDIDO EN ESTA EVOLUCIÓN HACIA LO ORGÁNICO.



DICHA "EVOLUCIÓN" DEBÍO SER REPENTINA Y AGRESIVA, PUES NO HAY YACIMIENTO ALGUNO QUE MUESTRE INDICIOS DE CAMBIOS ANATÓMICOS PROGRESIVOS.

SIN EMBARGO, LOS ETÉREOS NO PARECEN TENER DIFERENCIAS RACIALES AL CONTRARIO DE LOS QUE PASA CON LOS SERES DE PALM, CON UNA DIVERSIDAD EXTRAORDINARIA.

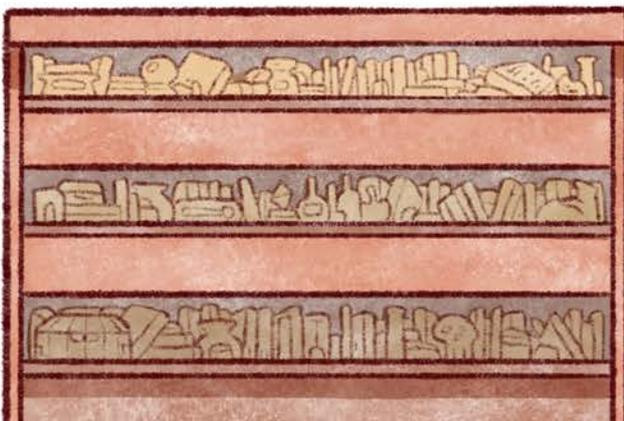
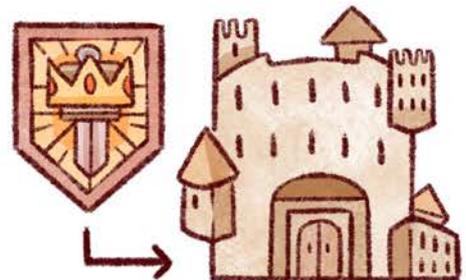


EL PROCESO DE EVOLUCIÓN PARECE ESTAR TRUNCADO DE UNA MANERA REALMENTE EXTRAÑA.

COMO SI ALGUIEN ARRANCARA LAS PÁGINAS DE UN LIBRO Y NUNCA NADIE MÁS PUDIERA CONTEMPLAR LA OBRA COMPLETA.



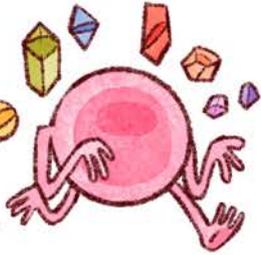
SI DE VERDAD LOS ORGÁNICOS DESCENDIERAN DE LOS ETÉREOS, QUIZÁS ESO EXPLICARÍA SU AFINIDAD CON LAS INVOCACIONES O INCLUSO CON LA CAPACIDAD PARA USAR LA MAGIA.



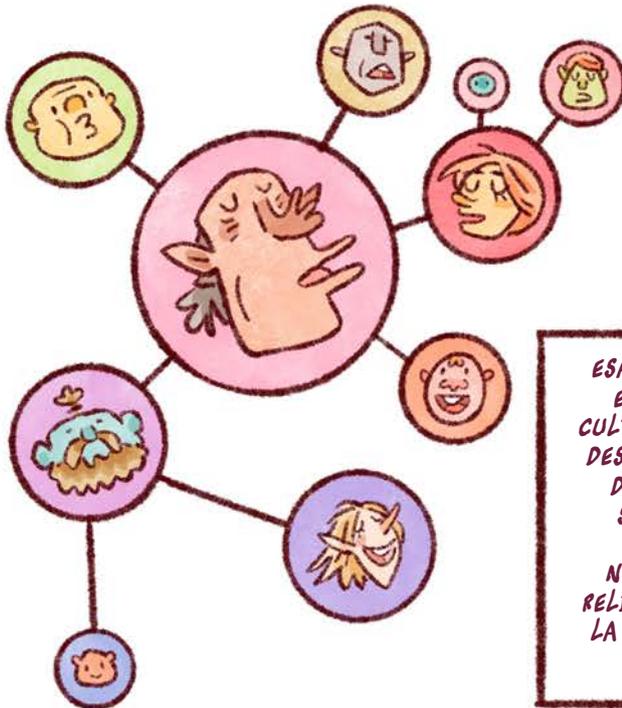
TODO ESTO SE GENERA COMO UNA HIPÓTESIS FRUTO DE AÑOS DE INVESTIGACIÓN. CON LOS RESTOS QUE SE CONSERVAN Y LA LÓGICA QUE APORTA LA EVOLUCIÓN, MUCHOS INTELLECTUALES HAN APOYADO ESTA TEORÍA POR LA RACIONALIDAD QUE APORTA. INCLUSO TRATÁNDOSE DE LOS ABSTRACTO DE LA MAGIA, RESULTA SER UN CAMBIO COHERENTE Y PLAUSIBLE.



UNO DE LOS MAYORES PROBLEMAS DE PALM ES EL FUERTE CHOQUE QUE SIEMPRE HA HABIDO ENTRE CIENCIA Y RELIGIÓN. ASÍ PUES, MIENTRAS QUE MUCHOS SE REFUGIAN EN EL PERFIL DE UN DIOS OTROS PREFIEREN BUSCAR UN CAMINO MENOS MÍSTICO.



CUANDO EXISTE UN CONCEPTO COMO LA MAGIA O MUNDOS PARALELOS AL TUYO, CREO QUE ES BASTANTE NORMAL QUE TU CABEZA ENTRE EN UN MODO IMAGINATIVO GIGANTESCO. SI EXISTEN MAGOS QUE CONJURAN ESPÍRITUS, ¿POR QUÉ NO UN DIOS?



INCLUSO LOS ELFOS, CREADORES DE UNA DE LAS TEORÍAS CIENTÍFICAS MÁS IMPORTANTES, CONFORMAN UNO DE LOS PUEBLOS MÁS RELIGIOSOS DE TODA PALM.

SE PODRÍA DECIR QUE NUNCA HA EXISTIDO UN EQUILIBRIO ENTRE AMBOS ASPECTOS. A DÍA DE HOY EL DOMINIO ATEÍSTA ES MUY REDUCIDO.

ESA ARRAIGADA AFICIÓN HACIA LO MÍSTICO HA CREADO CON EL PASO DE LOS AÑOS UNA AFLUENCIA ABRUMADURA DE CULTOS Y SECTAS RELIGIOSAS DE EXTRAORDINARIA TIPOLOGÍA. DESDE EL REINICIO, LOS PALMANIENSES EMPEZARON A CREAR DIOSSES DE TODO TIPO. NO ERA EXTRAÑO ENCONTRAR UN SISTEMA TEOLÓGICO DIFERENTE EN CADA CADA PUEBLO.

NO OBTANTE, SI HUBIERA QUE PRESTAR ATENCIÓN A UNA RELIGIÓN EN CONCRETO, LA MÁS IMPORTANTE DE TODAS SERÍA LA IGLESIA DE LAS ASCUAS, HEREDERA DIRECTA DEL RELATO Y RELIGIÓN TRADICIONAL DRACÓNIDO DE LA LLAMA.

LA RELIGIÓN DE LAS ASCUAS DEFENDÍA QUE EL ORIGEN DEL UNIVERSO SE ENCONTRABA EN EL CAOS Y SU CONSIGUIENTE SEPARACIÓN CUANDO LA DIOSA DE LA LLAMA CREÓ LA VIDA EN UN MUNDO INDEPENDIENTE. EL PLANO FÍSICO FUE MODELADO A PARTIR DE SUS RESTOS, LAS ASCUAS RESTANTES.



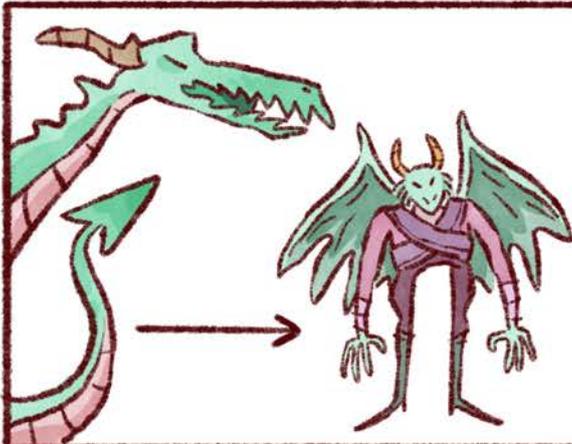
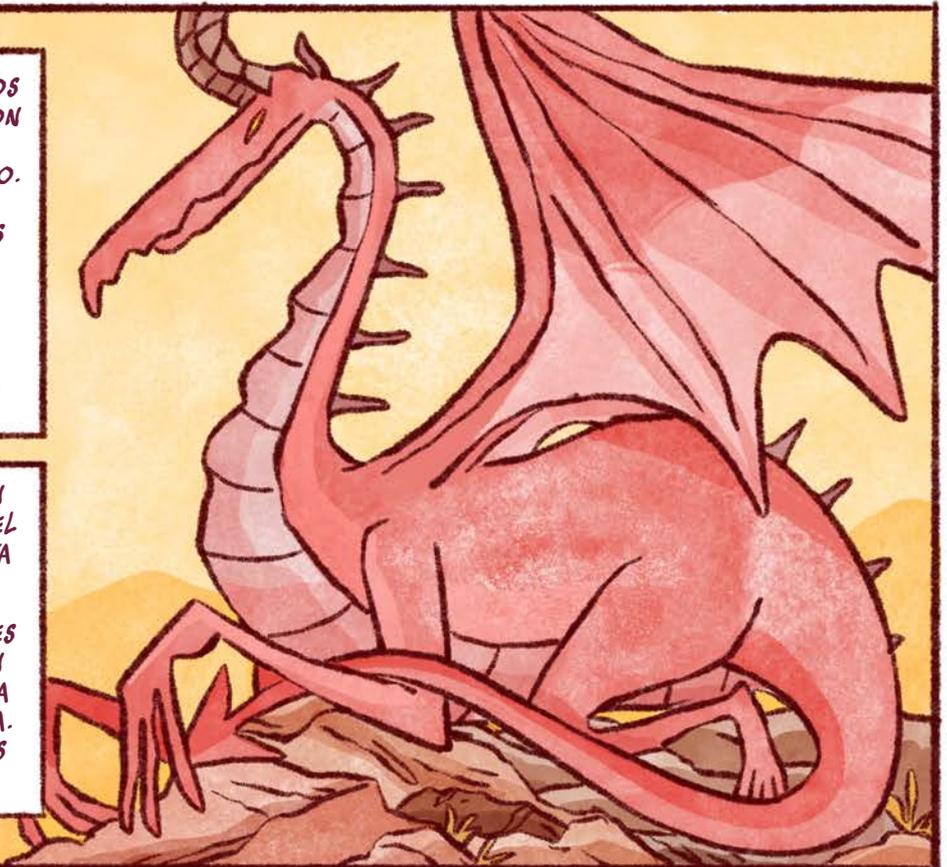
EL FUEGO FORJÓ DURANTE GENERACIONES CRIATURAS PODEROSAS Y EXTRAORDINARIAS. SIN EMBARGO, SU PODER SE APAGABA CON EL PASO DE LOS AÑOS, REBAJANDO SU INTENSIDAD Y DANDO LUGAR A LAS RAZAS ACTUALES COMO ELFOS, ENANOS, HUMANOS O HADAS

SEGÚN LAS ASCUAS, LOS PRIMEROS SERES QUE LA LLAMA CREÓ FUERON LOS DRAGONES PRIMIGENIOS, PORTADORES DEL FUEGO MÁS PURO.

SE CREE QUE ESTAS MAGNÍFICAS CRIATURAS FUERON LOS FORJADORES DEL MUNDO, MOLDEANDO LA TIERRA, LOS REINOS Y AL RESTO DE RAZAS. SEGÚN LO QUE LES DICTABA LA DIOSA.

SIN EMBARGO, CONFORME IBAN LLENANDO EL MUNDO DE VIDA, EL PODER FUE DISMINUYENDO HASTA CASI APAGARSE POR COMPLETO.

PARA EVITAR ESTO, LOS DRAGONES SE SACRIFICARON Y UTILIZARON SU ESENCIA DE PODER PURO PARA PERMITIR QUE EL MUNDO VIVIERA. SERÍAN RECORDADOS COMO LOS DRACÓNIDOS SAGRADOS.



EN EFECTO, LA RELIGIÓN DE LAS ASCUAS RETOMA LA CULTURA DE LOS DRACÓNIDOS PARA "RENOVARLA" ACORDE A LAS TIEMPOS ACTUALES.

LOS DRAGONES ERAN DESCRITOS COMO CRIATURAS "HUMANIZADAS". PODÍAN TRANSFORMARSE A PLACER.

NUNCA ANTES EN LA HISTORIA ALGUIEN HABÍA TEORIZADO SOBRE LA APARIENCIA REAL DE ESTOS.



EN LA RELIGIÓN DE LAS ASCUAS, LA DIOSA DE LA LLAMA ADQUIERE UN PAPEL SECUNDARIO PARA DAR PASO A UNA SUPREMACIA TOTAL A LOS DRAGONES. EN NUMEROSOS DOCUMENTOS OFICIALES NO ES EXTRAÑO QUE APAREZCAN COMO FIGURAS DIVINAS, RODEADOS DE LUJOS Y OFRENDAS.

ERAN LOS EMISARIOS DEL PODER DIVINO, ENCARGADOS DE QUE CREAR LA VIDA Y PERMITIR QUE SE EXTENDIERA POR EL MUNDO.

SIN EMBARGO, AUNQUE LOS DRAGONES CONFORMAN UN IMPORTANTE PILAR EN MÚLTIPLES LEYENDAS Y CUENTOS POPULARES, ACTUALMENTE SE HA PERDIDO POR COMPLETO CUALQUIER ASPECTO DE ADORACIÓN O RECUERDO DIVINO SOBRE ELLOS. HAN ADQUIRIDO EL PAPEL DE CRIATURAS MITOLÓGICAS.



LA RELIGIÓN DE LAS ASCUAS FUE ESENCIAL PARA LA CREACIÓN DE MUCHAS DE LAS RELIGIONES ACTUALES. MUCHAS CULTURAS Y PUEBLOS HAN CONSTRUIDO SUS CREENCIAS EN TORNO A SUS DOGMAS Y CREENCIAS.



LAS ASCUAS PORPORCIONARON TAMBIÉN UN SISTEMA DE ESCRITURA Y LENGUAJE COMPLETO CONOCIDO COMO EL ALFABETO DRUEH-NIDE. ESTO SUPUSO UNA MEJORA SIN PRECEDENTES EN ASPECTOS COMO LA EDUCACIÓN, EL COMERCIO E INCLUSO LA CREACIÓN Y DESARROLLO DE LA ORGANIZACIÓN GEOGRÁFICA DEL MUNDO TAL Y COMO LA CONOCEMOS.

SE DESCONOCE QUIEN EMPEZÓ A DIFUNDIR LA RELIGIÓN DE LAS ASCUAS POR EL MUNDO. MUCHOS CREEN QUE APARECIÓ HACE 900 AÑOS, CON LA DECADENCIA DEL PRIMER REINO ELFO E INICIO DE LA SUPREMACIA HUMANA.

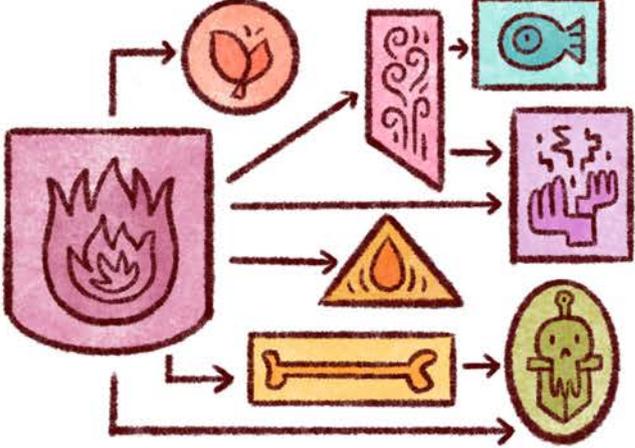


AL CONTRARIO QUE OCURRÍA CON EL RELATO DE LA LLAMA LA RELIGIÓN DE LAS ASCUAS OFRECE UN SISTEMA MUCHO MÁS MÍSTICO SOBRE EL ORIGEN DEL MUNDO Y SU DESARROLLO.

AUNQUE LOS MISMÍSIMOS DRAGONES PRIMIGENIOS ACABARAN SIENDO SIMPLES SALAMANDRAS, LAS ASCUAS CALARON HONDO EN LA MENTALIDAD DE LOS PUEBLOS DE PALM. POR PRIMERA VEZ EN LA HISTORIA CONOCIDA, LOS PUEBLOS SE UNIAN EN POS DE UNA SOLA CULTURA.

DESPUÉS DE CASI 900 AÑOS DE DOMINIO INDISCUTIBLE, LAS ASCUAS SE HAN REBAPTIZADO INNUMERABLES VECES SEGÚN EL REINO. CON EL PASO DE LOS AÑOS, LAS RAZAS EMPEZARON A DISTANCIARSE Y A FORMAR POR SEPARADO SUS RESPECTIVAS CULTURAS. SIN EMBARGO, AL PARTIR TODAS DE LA MISMA BASE IDEOLÓGICA NO ES DE EXTRAÑAR QUE AL ESTUDIAR SUS HISTORIAS ENCONTREMOS MÚLTIPLES COINCIDENCIAS.

ACTUALMENTE, AUNQUE NO HAY UNA RELIGIÓN OFICIAL COMO LA HUBO EN TIEMPOS DE LAS ASCUAS, SI QUE HAY UN REINO QUE HA CONSEGUIDO IMPONERSE SOBRE LOS DEMÁS.

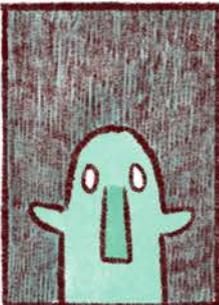




CON EL PASO DE LOS AÑOS, SON LOS HUMANOS LOS QUE MÁS HAN RESPETADO Y CONSERVADO LA HERENCIA CULTURAL DRACÓNIDA DEL PASADO. ES CIERTO QUE HAN REESCRITO PARTE DEL RELATO ORIGINAL SEGÚN SUS PROPIOS INTERESES. SIN EMBARGO, HAN CONSEGUIDO EXPANDIR SU CULTURA AL RESTO DE PUEBLOS. LA CONOCIDA COMO RELIGIÓN DEL "VIAJE", PODRÍA TRATARSE DE UNA EVOLUCIÓN NATURAL DE LAS ASCUAS, CON UNA REESTRUCTURACIÓN QUE ELIMINA A LOS DRAGONES Y CONCEDE PODER A LOS SERES ORGÁNICOS Y ETEREOS.



EN EL "VIAJE", TODOS FUERON APAGADOS, PERDIDOS EN UN VACÍO INFINITO. PERO TODO CAMBIÓ CUANDO APARECIÓ UN PEQUEÑO ETEREO DE LUZ EN LA OSCURIDAD.



AUNQUE EL ETEREO ILUMINABA EL VACÍO, TODOS LE TEMÍAN. PERO UNO DE ELLOS, EL APAGADO CONOCIDO COMO PALM, LO BUSCÓ Y LO ACOBIÓ COMO A UNO MÁS ENTRE ELLOS. CON EL PASO DE LOS AÑOS, SU RELACIÓN SE REFORZÓ HASTA QUE AMBOS SE HICIERON INSEPARABLES. APAGADO Y ETEREO ERAN UNO, SURTIENDO ASÍ LA PRIMERA INVOCACIÓN CONOCIDA, "EL PRIMER ENLACE".

JUNTOS, ILUMINARON EL VACÍO Y MOSTRARON AL PUEBLO DE LOS APAGADOS LA BELLEZA DEL MUNDO BAÑADO EN LUZ. LIDERARON EL CAMINO HACIA UN NUEVO MUNDO, DONDE ETEREOS Y APAGADOS PODRÍAN VIVIR EN ARMONÍA.

PALM ASCENDIÓ Y SE CONVIRTIÓ EN EL FUNDADOR DEL NUEVO MUNDO. ADEMÁS, GRACIAS AL CONTRATO, LOS APAGADOS EVOLUCIONARON POCO A POCO HACIA LAS RAZAS QUE HOY SE CONOCEN, MIENTRAS QUE LOS ETEREOS EMPEZARON A SER CONSIDERADOS COMO ENTIDADES DIVINAS, INTÉRPRETES DEL "GRAN ASCENDIDO" Y GUÍAS HACIA EL MÁS ALLÁ. DESDE EL PUNTO DE VISTA HISTÓRICO, EL RETORNO POCO TIENE QUE AÑADIR A LAS TEORÍAS Y CREENCIAS DEL PASADO. FUNCIONA MÁS BIEN COMO UNA REINTERPRETACIÓN CON UNOS VALORES MÁS FÁCILMENTE COMPENSIBLES POR TODOS, TAL COMO SE DEMUESTRA EN LA INGENTE CANTIDAD DE REINOS QUE LA ACEPTAN COMO RELIGIÓN OFICIAL.





AÚN SIQUIERA DECONOCIENDO SI LOS SUCEOS DEL RETORNO OCURRIERON DE VERDAD, ES INNEGABLE QUE A DÍA DE HOY PALM SE HA CONVERTIDO EN EL PARAÍSO PERFECTO. DE HABER OTROS UNIVERSOS AHÍ AFUERA, POCOS PODRÍAN PRESUMIR DE LA DIVERSIDAD Y BUEN FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA PALMANIENSE.



DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS HA REINADO LA PAZ EN PALM.

LOS REINOS SE HAN CONSTRUIDO ENTRE SÍ A LO LARGO DE LOS AÑOS A TRAVÉS DE UN INTERCAMBIO MÚTUO Y SALUDABLE DE BIENES Y FAVORES.

Y AUNQUE PUDIERAN LLEGAR A EXISTIR TENSIONES ENTRE SUS LÍDERES, HACE 582 AÑOS, EL ARCHIMAGO QRILLIAN GREYFALL CREÓ UN ORGANISMO QUE SE ENCARGARÍA DE SOLVENTARLO.

LA CONOCIDA COMO "COALICIÓN DE REINOS" ES UNA INSTITUCIÓN NEUTRAL LIGADA AL CÓNCLAVE, QUE FUNCIONA COMO COMODÍN ANTE INFINIDAD DE SITUACIONES DIFERENTES.

POR UN LADO, OBLIGA A LOS REINOS A ESTAR EN COMUNICACIÓN CONSTANTE A TRAVÉS DE NUMEROSAS REUNIONES Y CONSEJOS ANUALES. POR OTRO, CONTROLA UN EJÉRCITO INDEPENDIENTE AL SERVICIO DE TODOS LOS REINOS, SIEMPRE PREPARADO PARA ACUDIR EN AYUDA O AUXILIO DE CUALQUIERA.



LA SOCIEDAD PALMANIENSE SIEMPRE HA RELUCIDO EN UNA RIQUEZA CULTURAL Y SOCIAL SIN PRECEDENTES.

EN EL TIEMPO QUE ESTA HISTORIA ES NARRADA, EXISTE EN EL MUNDO UNA DE LAS ÉPOCAS DE MAYOR ESPLENDOR, CON ALGUNOS DE LOS REYES Y REINAS MÁS INFLUYENTES EN LO ANCHO DE LOS PLANOS.

PUEDA QUE INCLUSO MÁS QUE LA ÉPOCA DRACONIANA.





DURANTE AÑOS LOS REINOS DE PALM EVOLUCIONARON Y TRAJERON EL ESPLENDOR.

QUIZÁS LOS INCREIBLES AVANCES DE LA SOCIEDAD PALMANIENSE NO SEAN PRODUCTO DE OTRA COSA MÁS QUE DE LA PERFECTA ARMONÍA ENTRE REINOS.



EL MUNDO ERA PERFECTO.

ERA IMPOSIBLE IMAGINARSE UN ESCENARIO MEJOR.



EL APOYO ENTRE REINOS Y LA BONDAD DE SUS HABITANTES.



LA AUSENCIA COMPLETA DE GUERRAS Y CONFLICTOS.



Y LA INCREIBLE DIVERSIDAD Y MEZCLA ENTRE SUS RAZAS.



EL MUNDO PARECÍA UNA MELODÍA PERFECTA Y ARMONIOSA.

Y SEGUIRÍA SIÉNDOLO PARA SIEMPRE DE NO SER POR NUESTRA CONSTANTE SED DE CONOCIMIENTO. UNA SED QUE NOS LLEVÓ A DESCUBRIR LA VERDAD SOBRE DEL MUNDO Y CAMBIÓ PARA SIEMPRE NUESTRA FORMA DE CONTEMPLARLO.



TODOS LOS HALLAZGOS QUE HICIMOS EN AQUELLA EXPEDICIÓN NOS MOSTRARON CIERTOS DATOS COMPLETAMENTE INCOMPENSIBLES.

HASTA AHORA, HABÍAMOS VIVIDO UNA ESPECIE DE ILUSIÓN, UNA REALIDAD ALTERNATIVA, GOBERNADA POR FUERZAS IMPOSIBLES.

ESTÁBAMOS ANTE LA HISTORIA PERDIDA DEL UNIVERSO.



EL MUNDO SE ENCONTRABA LEJOS DE SER EL PANORAMA PERFECTO QUE TANTO APARECÍA EN LOS LIBROS DE HISTORIA.



LOS AVANCES DE LOS QUE TANTO NOS HABÍA GUSTADO PRESUMIR NO ERAN MÁS QUE LA OSCURA ACCIÓN DE UNA TORCIDA CASUALIDAD.

DE REPENTE NOS DIMOS DE BRUCES CON UN SALIENTE, CONTEMPLANDO UN ABISMO GIGANTESCO QUE RECOGÍA TODAS LAS RESPUESTAS QUE HABÍAMOS ESTADO BUSCANDO DURANTE TANTOS AÑOS.



EN TODO ESTE TIEMPO, LA VERDAD HABÍA ESTADO EN MANOS DE MUCHOS DE LOS LÍDERES QUE HABÍAMOS VENERADO. ELLOS HABÍAN COLABORADO EN DICHO DESASTRE.

DESDE EL PRINCIPIO DE LAS ERAS, EL DESTINO DEL MUNDO HABÍA SIDO ESCRITO DESDE LAS SOMBRAS, COMO UN TEATRO MACABRO EN EL QUE TODOS LOS SERES DE PALM ERAN LOS ACTORES.





REUNIMOS TODO LO QUE PUDIMOS Y SELLAMOS LA ENTRADA DE LA CUEVA, INTENTANDO EVITAR QUE ALGUIEN ACABARA PERDIDO EN ESE INFIERNO.

YA SOLO NOS QUEDABA VOLVER A CASA.

DESDE QUE ANDROS Y YO NOS CONOCIMOS, ESTA FUE LA PRIMERA VEZ QUE SENTIMOS ESTAR ANTE UN ADVERSARIO MUCHO MÁS GRANDE QUE NOSOTROS.

CON NUESTRAS INCREÍBLES CAPACIDADES, SIEMPRE NOS HABÍAMOS CREÍDO POR ENCIMA DE TODO.



A LAS INCÓGNITAS QUE YA TENIAMOS DE REPENTE SE SUMARON UNA GRAN CANTIDAD DE PREOCUPACIONES Y MIEDOS.

DE ENTRE TODOS LOS QUE CONOCIAN LA VERDAD, ERA MUY POSIBLE QUE ANDROS Y YO FUÉRAMOS LOS ÚNICOS QUE SE HORRORIZABAN CON EL ESTADO REAL DEL MUNDO. TENIAMOS ANTE NOSOTROS...



...LA VERDADERA NATURALEZA DE PALM.





## CAPITULO 4

# LA VERDAD





EL TIEMPO QUE VIVÍ EN EL PLANO FÍSICO FUE MARAVILLOSO.



DESPUÉS DE PASAR INCONTABLES AÑOS SOLO CON LOS ETEREOS, CONOCER A FONDO LA PROFUNDA DIVERSIDAD DEL MUNDO CAMBIÓ POR COMPLETO MI MANERA DE VER LA VIDA.



DE REPENTE, TODO LO QUE ANTES ERA UNA IMAGEN ESTÁTICA PERDIDA EN EL TIEMPO, AHORA OCURRÍA DELANTE MÍA COMO SI NADA. ERA UN SUCESO MARAVILLOSO.



SER UNA ENTIDAD MÁGICA CONSCIENTE EN UN MUNDO DE FUERZAS PRIMIGENIAS ALTERÓ MI MENTE POR COMPLETO. EN CIERTO MODO, LO QUE OTROS SERES HABÍAN CONSIDERADO COMO RELIGIÓN YO PUDE VIVIRLO COMO ESPECTADOR.

LOS LÍMITES DE LA LÓGICA HACE TIEMPO QUE FUERON PARA MÍ UNA ATADURA, CASI SE ME PODRÍA CONSIDERAR UN DIOS OMNIPOTENTE (EN REALIDAD NO ES PARA TANTO OS LO ASEGURO).



PERO TODO CAMBIÓ CUANDO DIMOS CON AQUELLA EXTRAÑA CUEVA. DESPUÉS DE MUCHOS AÑOS SENTÍ QUE NO TENÍA EL CONTROL DE LO QUE MIS OJOS VEÍAN.

LO QUE PRESENCIAMOS ESE DÍA PARECÍA IMPOSIBLE. COMO UNA PESADILLA QUE COBRA VIDA DESDE TU MENTE Y SE APODERA DE LA RAZÓN. TODO LO QUE HABÍAMOS ESTUDIADO HASTA ESE MOMENTO HABÍA DEJADO DE TENER SENTIDO, EN REALIDAD, TODO NUESTRO TRABAJO ANTERIOR HABÍA DEJADO DE TENER SENTIDO.

EL MUNDO EN EL QUE HABÍAMOS VIVIDO TANTOS AÑOS ERA UNA MENTIRA. UN ESCENARIO PINTORESCO SOBRE EL QUE SE ARREMOLINABAN CRIATURAS DE IMPOSIBLE COMPRENSIÓN.

INVISIBLE PARA TODOS, EL UNIVERSO SE MORÍA, CORRUPTO DESDE SUS RAÍCES.



ESE DÍA, CONTACTAMOS CON EL CONCLAVE DE FORMA INMEDIATA Y LES MOSTRAMOS TODO.



DURANTE LAS SIGUIENTES HORAS, ANDROS SE ENCARGÓ DE MANDAR COPIAS ILUSORIAS A SUS COMPAÑEROS PARA QUE LAS ESTUDIARAN Y COMPARARAN CON OTROS RESTOS SIMILARES.

DEBÍA HABER UNA EXPLICACIÓN LÓGICA.



AL FINAL VOLVIMOS A CASA EXHAUSTOS.



Y POR PRIMERA VEZ EN TODOS LOS AÑOS QUE PASÉ EN PALM, DECIDI VOLVER AL PLANO ELEMENTAL PARA REPOSAR TODO LO QUE PASABA POR MI CABEZA.



AUNQUE PAREZCA MENTIRA, NO TODOS LOS DÍAS UNO PUEDE PRESUMIR DE HABER DESCUBIERTO UNA CONSPIRACIÓN A ESCALA UNIVERSAL. ESA NOCHE NINGUNO DE LOS PUDIMOS RELAJAR NUESTRA MENTE.



¿CÓMO PUEDE UNO DESCANSAR TRANQUILO CUANDO ACABA DE AVERIGUAR QUE TODOS AQUELLOS CONCEPTOS UNIVERSALES QUE CONSIDERABA INMUTABLES SON EN REALIDAD SIMPLES TRUCOS BARATOS DE FERIA?

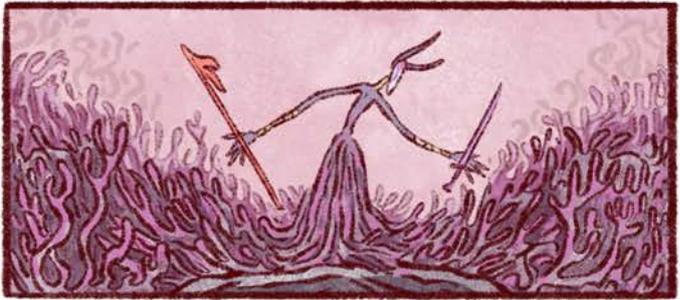


TODO LO QUE HABÍA PASADO ME INCOMODABA MUCHO MÁS DE LO QUE ME HABRÍA GUSTADO. EN CIERTO MODO, ME AFECTABA PERSONALMENTE.

SI NO HUBIERA SIDO POR MÍ, NUNCA HABRÍAMOS SIDO CAPACES DE ENCONTRAR LA CUEVA. ¿TENÍA ALGO QUE VER CON ESAS ABOBINACIONES?



FUERA LO QUE FUESE, PARECIA SER MÁS GRAVE DE LO QUE YO PENSÉ EN UN PRIMER MOMENTO. CUANDO CONSEGUÍ DORMIRME, SONÉ TERRIBLES ESCENAS DEL MUNDO SIENDO DEVORADO POR UN SALVAJE FUEGO MORADO.



Y EN LA CIMA DEL DESASTRE, UNA FIGURA ALARGADA. UN SER RODEADO DE MAGIA OSCURA PORTANDO UNA ESPADA Y UNA LANZA EN CADA MANO. ERA COMO SI VIESE A LA MISMISIMA MUERTE, INTOCABLE E IMPASIBLE MIENTRAS CONSUMIA EL MUNDO POR COMPLETO Y SOLO DEJABA TRÁS DE SÍ LOS RESTOS, LA CENIZA.



AL DÍA SIGUIENTE, DESPUÉS DE UNA NOCHE TERRIBLE, UTILICÉ EL VÍNCULO PARA VOLVER AL ESTUDIO DE ANDROS.



INMEDIATAMENTE LE CONTE SOBRE LOS EXTRAÑOS SUEÑOS QUE HABÍA TENIDO Y LAS POSIBLES CONEXIONES QUE PODÍAN TENER CON TODO LO DE LA CUEVA.



PERO ANDROS TAN SOLO ME MIRÓ EXTRAÑADO.



PARA LUEGO ROMPER A REÍR ESTREPITOSAMENTE.



NO PARECÍA RECORDAR NADA SOBRE EL DÍA ANTERIOR.  
¿CÓMO ERA POSIBLE QUE NO SE ACORDARA DE ABSOLUTAMENTE NADA?



POR INCREÍBLE QUE PAREZCA, LOS RESTOS QUE TRAJIMOS DE LA CUEVA HABÍAN DESAPARECIDO.



Y AL LEVANTAR EL SELLO QUE PUSIMOS EN LA ENTRADA DE LA CUEVA. ¡ME TOPE DE BRUCES CON UNA PARED LISA!  
¡ALGO IBA REALMENTE MAL!



ENTRE UNA CONFUSIÓN SIN PRECEDENTES, EL CONCLAVE ESTABLECIÓ CONTACTO CON ANDROS Y LE MANDARON LOS INFORMES DE LA MISIÓN DEL DÍA ANTERIOR.  
SIN EMBARGO, ¡NADA DE LO QUE APARECÍA AHÍ COINCIDÍA!



A SIMPLE VISTA, NADA DE LO QUE OCURRIÓ EL DÍA ANTERIOR TUVO LUGAR. COMO SI NO HUBIERA PASADO.

PREFERÍ NO PERDER EL TIEMPO Y TRANSFERÍ EN LA MENTE DE ANDROS TODOS LOS RECUERDOS QUE CONSERVABA DEL DÍA ANTERIOR.  
PASÓ POCO TIEMPO HASTA QUE CONSIGUIÓ RECORDAR TODO.



NO NOS LO PODÍAMOS CREER, ¡ALGUIEN O ALGO ESTABA MANIPULANDO LA MENTE DE TODOS LOS QUE SUPIERAN SOBRE LA VERDAD!



EN AQUEL INSTANTE, NO SABÍAMOS QUE CREER. ¿ERA EL CÓNCLAVE QUIEN NO HABÍA BORRADO LOS RECUERDOS A ANDROS O FUE ALGUIÉN MÁS? NO PODÍAMOS CULPAR AL CÓNCLAVE POR ELLO, QUIZÁS TAMBIÉN FUERAN VÍCTIMAS.

SIN EMBARGO, QUIEN QUIERA QUE LO HICIESE NO TUVO UNA COSA EN CUENTA, ¡A MI! SI NO ME HUBIERA IDO AQUELLA NOCHE AL PLANO ELEMENTAL QUIZÁS MI CERCANÍA CON EL VÍNCULO CON ANDROS HABRÍA PROVOCADO QUE EL BORRADO TAMBIÉN ME AFECTARA.



EL HECHO DE QUE ALGUIEN EPUDIERA MANIPULAR LAS MENTES DE LOS DEMÁS ERA ATERRADOR.

EN UN MUNDO DONDE LA MAGIA INUNDA TODOS SUS RINCONES, ¿CÓMO DE SENCILLO PUEDE RESULTAR CAMBIAR A UN PUEBLO ENTERO DE PARECER?



DESDE LA MAQUINARIA E INFRAESTRUCTURA.



EL COMPLEJO Y EXTENSO SISTEMA DE COMUNICACIONES.



O INCLUSO POR PARTE DE HECHIZOS DOMÉSTICOS.

CON EL RITUAL ADECUADO, EL CULPABLE PODRÍA UTILIZAR ESTO A SU FAVOR, PERO RESULTARÍA INCREÍBLEMENTE COSTOSO E INUTIL.

NO SOLO TE EXPONES PELIGROSAMENTE A LAS BARRERAS DEL CÓNCLAVE SINO QUE ADEMÁS NECESITAS CONOCER LO QUE QUIERES BORRAR A LA PERFECCIÓN.



QUIEN MANIPULÓ A ANDROS ERA CONSCIENTE DE LA INFORMACIÓN QUE QUERÍA DESECHAR Y AL IGUAL QUE NOSOTROS, CONOCÍA LA VERDAD.

¿ACTUABA EN SOLITARIO O PERTENECÍA A LA CONSPIRACIÓN QUE MENCIONABAN LOS RESTOS?



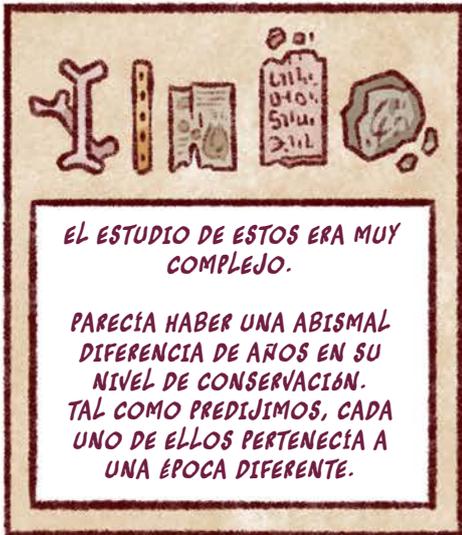
LA RESPUESTA ESTABA AHÍ.

POR MUCHO QUE NOS ATERRARA LA IDEA, DEBIAMOS ESTUDIARLOS.



DURANTE VARIAS SEMANAS AGOTADORAS TRANSCRIBIMOS TODOS NUESTROS RECUERDOS SOBRE TODO LO QUE VIMOS EN LA CUEVA.

NOS DEJAMOS MUCHOS FUERA PERO, CONSEGUIMOS SALVAR LA MAYORIA.



EL ESTUDIO DE ESTOS ERA MUY COMPLEJO.

PARECIA HABER UNA ABISMAL DIFERENCIA DE AÑOS EN SU NIVEL DE CONSERVACION. TAL COMO PREDIJIMOS, CADA UNO DE ELLOS PERTENECIA A UNA EPOCA DIFERENTE.



PERO HABIA POCO DE ALEATORIO EN SU DISPOSICION.

EN EFECTO, TODOS LOS RESTOS SE RELACIONABAN ENTRE SI.

SEGUIAN UNA LINEA TEMPORAL, PERO CON CIENTOS DE AÑOS DE DIFERENCIA.

PARECIA COMO SI ALGUIEN LOS HUBIERA ESTADO REUNIENDO UNO A UNO A TRAVES DEL TIEMPO.



Y LO FASCINANTE ERA, QUE AL ORDENARLOS DE MANERA CRONOLÓGICA SEGÚN SU CONTENIDO, ENCONTRAMOS UN SINFIN DE DATOS COMPLETAMENTE DESCONOCIDOS POR LA HISTORIA ACTUAL.

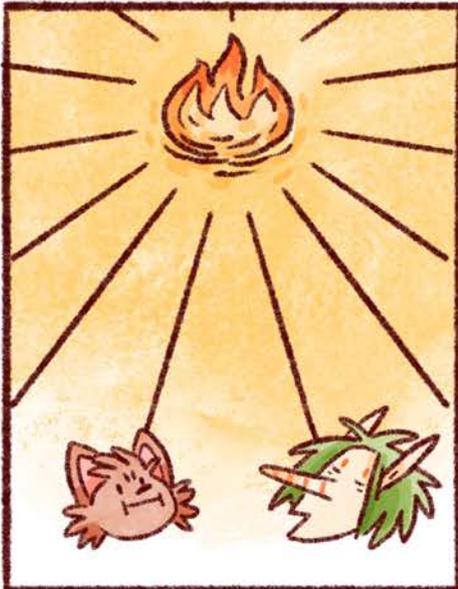


DESGRACIADAMENTE, LO FASCINANTE, PRONTO ABRIÓ PASO AL TERROR. TAL COMO SOSPECHÁBAMOS, LA HISTORIA QUE CONOCIAMOS DEL MUNDO ERA COMPLETAMENTE FALSA.

LOS DOCUMENTOS NOS MOSTRARON GUERRAS INTERMINABLES; RAZAS EXTERMINADAS E INCLUSO REINOS ENTEROS PERDIDOS.



LA HISTORIA DEL MUNDO HABÍA SIDO BORRADA DE MANERA SELECTIVA. DURANTE TODOS ESTOS AÑOS SOLO HABÍAMOS SIDO CAPACES DE VER SOLO LA SUPERFICIE.



LOS DOCUMENTOS QUE TENÍAMOS EN NUESTRAS MANOS DESAFIABAN POR COMPLETO CUALQUIER SENTIDO LÓGICO. MOSTRABAN EL PASADO AL MISMO TIEMPO QUE PRONOSTICABAN EL FUTURO Y PRESENTE.

QUIEN QUIERA QUE REUNISE Y REDACTASE TAL INFORMACIÓN TENÍA CAPACIDADES QUE ESCAPABAN A NUESTRA COMPLETA COMPRESIÓN. NOS ENCONTRÁBAMOS ANTE UN SER QUE CONOCÍA LA EXTENSIÓN COMPLETA DEL TIEMPO Y EL ESPACIO. ¿PODRÍA TRATARSE DEL MENSAJE DE UNA DEIDAD?



LOS RESTOS PODRÍAN SER LA PRIMERA EVIDENCIA CONOCIDA DE UN PODER SUPERIOR.

¿POR QUÉ OCULTAR TODA ESTA INFORMACIÓN?  
¿QUÉ BUSCABAN CON TODO ESTO?

ESTABA CLARO QUE EL AUTOR NO BUSCABA ALMACENAR INFORMACIÓN A MODO DE COLECCIÓN, ¡INTENTABA EVITAR Y ADELANTARSE A UNA CATÁSTROFE!

SEGÚN LOS RESTOS, HACE 1000 AÑOS OCURRIÓ UN FENÓMENO DE MAGNITUDES IMPOSIBLES CONOCIDO COMO "LA GUERRA DE LOS ELEMENTOS" QUE CORROMPIÓ Y ENFRENTÓ A LAS MISMAS ASPECTOS DE LA EXISTENCIA QUE CREÍAMOS INSEPARABLES, EL PODER DE LA VIDA Y LA MAGIA. UN ENFRENTAMIENTO INFERNAL QUE DURÓ AÑOS Y QUE FRAGMENTÓ EL VÍNCULO ENTRE PLANOS.

Y ALGUIEN ESTABA INTENTANDO PROVOCAR DICHA GUERRA DE NUEVO. REPETIR EL APOCALIPSIS.



LOS DOCUMENTOS ADVERTÍAN DE QUE UNA CONSPIRACIÓN CONOCIDA COMO "EL CULTO DE LA CENIZA" ERAN LOS CAUSANTES DE TODO.



REYES, RELIGIONES E INCLUSO PUEBLOS ENTEROS. MUCHOS PODRÍAN HABER COLABORADO CONTRA EL ORDEN MUNDIAL.



ESTARÍA EL CONCLAVE INVOLUCRADO EN TODO ESTO, ¿O ERAN OTRA VÍCTIMA MÁS?



LA ESTABILIDAD DEL UNIVERSO SE HABÍA VISTO RESQUEBRAJADA. FUERZAS DESCONOCIDAS Y SALVAJES PULULABAN POR DOQUIER.



LA SEPARACION DE PLANOS QUE ANTES CONSIDERÁBAMOS NATURAL, HABÍA PROVOCADO UNA INESTABILIDAD SIN PRECEDENTES EN EL MUNDO.



CREÓ UNA TERCERA FUERZA CONTRARIA A LAS ORIGINALES QUE HABÍAN DADO LUGAR AL UNIVERSO.  
LA CONOCIDA COMO "CENIZA" O "ESENCIA APAGADA".



DICHA FUERZA NO NECESITABA UN PLANO PARA SOBREVIVIR, PUES ACTUABA COMO UN PARÁSITO EN LOS QUE YA EXISTIAN. DURANTE UN PROCESO QUE OCUPÓ LARGOS AÑOS, EMPEZÓ A INFECTAR TODA MATERIA QUE TOCARA, YA FUERA ELEMENTAL O ORGÁNICA.

DEBIDO A LA NATURALEZA PASIVA DE LOS ETEREOS, EL PLANO ELEMENTAL SE LLEVÓ LA PEOR PARTE.  
SUS BONDADOSOS SERES SE TRANSFORMARON EN HORRIBLES BESTIAS IRRACIONALES SEDIENTAS DE PODER.



LA CENIZA AUNQUE PELIGROSA, RESULTABA SER UNA FUERZA DE CAPACIDAD ILIMITADA, CARACTERÍSTICA DE LA QUE ALGUNOS SERES DEL PLANO ORGÁNICO SE PERCATARON ENSEGUIDA.  
DESDE ENTONCES, DICHO CULTO HA MANTENIDO OCULTAS LA CORRUPCIÓN Y SUS ABERRACIONES AL RESTO DEL MUNDO, MODIFICANDO LA HISTORIA PARA CUMPLIR SUS OSCURAS MAQUINACIONES.

LA CORRUPCIÓN SIN EMBARGO, ERA INEVITABLE. POR ELLO, EL CULTO EMPEZÓ A HACER USO DE PODEROSAS ILUSIONES Y CONJUROS QUE LA MANTENÍAN AL BORDE DEL COLAPSO MISMO.

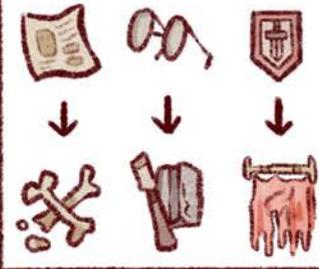


LA CENIZA PERMITÍA ALCANZAR COTAS MÁGICAS IMPOSIBLES, PERO SU CORRECTO CONTROL SEGUÍA SIENDO UN COMPLETO MISTERIO.




EL MUNDO ERA UN CAMPO DE PRUEBAS QUE MANEJABAN LIBREMENTE.

DURANTE AÑOS, EL CULTO SE HA ESTADO ORQUESTRANDO EL LIBRE FLUJO DE DICHA FUERZA EN BENEFICIO PROPIO.

EXPERIMENTARON CON GUERRAS Y MATANZAS. MULTITUD DE CATÁSTROFES Y ABERRACIONES FUERON BORRADAS DE LA HISTORIA COMO SI NADA.




EL AUTOR CREÍA QUE CON LOS AÑOS, SE ORIGINARÍA UN NUEVO CHOQUE ELEMENTAL QUE PROVOCARÍA UNA NUEVA GUERRA QUE ENFRENTARÍA A TODAS LAS RAZAS.



NO ESTÁBAMOS ANTE UNA SIMPLE CONSPIRACIÓN POLÍTICA. ESTE SUCESO RADICABA EN EL PROPIO DESTINO DEL UNIVERSO, UN DESTINO INEVITABLE SOBRE EL POSIBLEMENTE ÉRAMOS LOS ÚNICOS QUE PODÍAMOS ACTUAR EN CONTRA.

LOS DOCUMENTOS QUE TENIAMOS EN NUESTRAS MANOS ACABABAN CON LA APARICIÓN DE DICHA GUERRA. UNA VORÁGINE DE CAOS Y MUERTE QUE DESEMBOCARÍA EN LA DERROTA UNIVERSO.

EL FIN DEL MUNDO.



TERMINABA SU OBRA CON UN EXTRAÑO MENSAJE, UNA PREMONICIÓN QUE DECÍA ASÍ:



EL AUTOR DEJÓ DE ESCRIBIR A PARTIR DE AQUÍ, DEJANDO EL RELATO INACABADO, COMO SI LA HISTORIA LLEGARA SU FIN DEFINITIVO.

"Y LA LLAMA QUE CREÓ EL UNIVERSO SE CORROMPERÁ Y JUNTARÁ AMBOS PLANOS EN UNO, COMANDANDO A ETÉREOS Y ORGÁNICOS BAJO UNA MISMA BANDERA OSCURA Y TENEBROSA. PORTANDO LA APARIENCIA DE LA PRIMERA RAZA DESIGNADA Y LAS MARCAS DE SU NOMBRE EN UN REMOLINO ARDIENTE DE COLOR CARMESÍ"



Y LA VIDA ASÍ ACABARÁ.



HASTA ESE MOMENTO,  
DICHO PODER SEGUIRÍA  
LATENTE.



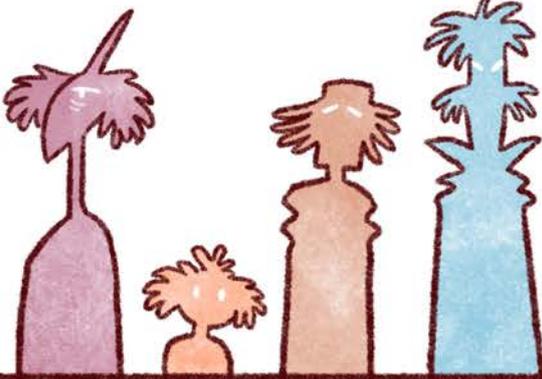
LA CORRUPCIÓN DE LA  
CENIZA CONTINUARÁ  
EXTENDIÉNDOSE A SU  
ALREDEDOR.



HASTA EL DÍA QUE  
DESPIERTE Y TRAIGA  
CONSIGO LA MUERTE DE  
TODOS.



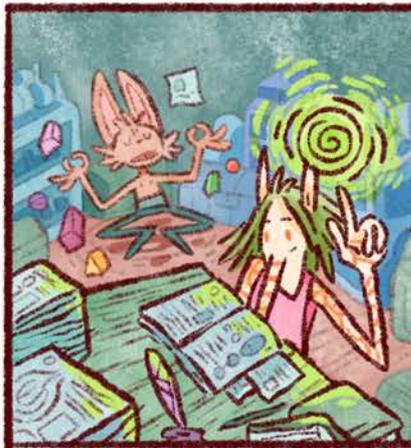
SI HUBIERA UN MODO DE DETENER  
DICHO PROCESO, DEBIAMOS  
ACABAR CON LAS IRRESPONSABLES  
ACCIONES DEL CULTO.



SIN SU OSCURA  
INFLUENCIA  
SOBRE LA CENIZA,  
QUIZÁS SE PODRÍA  
RALENTIZAR  
E INCLUSO  
ESTABILIZAR LA  
INFECCIÓN.  
PERO, ¿CÓMO  
SABER QUIENES  
PERTENECIAN AL  
OSCURO GRUPO?  
A PARTIR DE AHORA,  
TODOS ERAN  
SOSPECHOSOS.



NO PODÍAMOS  
CONFIAR EN  
NADIE.  
ERAMOS LOS  
ÚNICOS QUE  
CONOCIAN LA  
VERDAD, SOLOS  
Y RODEADOS  
DE TRAIADORES  
A NUESTRO  
ALREDEDOR.



AÚN ASÍ, NO PODÍAMOS  
PERMITIRNOS EL LUJO DE  
OLVIDAR LO QUE SABÍAMOS.  
ESTABA EN NUESTRO DEBER  
EL BUSCAR UNA SALIDA AL  
DESASTRE, POR IMPOSIBLE  
QUE PUDIERA SER.  
DEBIAMOS CONTINUAR  
LO QUE EL AUTOR HABÍA  
INICIADO CON SU OBRA.



SI HABÍA UN CULTO  
TENEBROSO Y UN ELFO  
DIVINO Y SALVAJE  
SUELTOS, NOSOTROS  
LES DARÍAMOS CAZA.  
AUNQUE NOS COSTASE  
LA VIDA.



LOS AÑOS SIGUIENTES AL  
DESCUBRIMIENTO EMPEZARON A  
AFECTARME CONSIDERABLEMENTE.

EMPECÉ A PREOCUPARME  
SERIAMENTE POR MI PROPIA  
NATURALEZA Y CÓMO AFECTABA A  
NUESTRA SITUACIÓN.



MI EXISTENCIA SEGUÍA PLANTEANDO  
MÁS INCÓGNITAS QUE RESPUESTAS.  
EN CIERTO MODO, YO ERA EL ÚNICO  
QUE ERA CAPAZ DE SEGUIR EL RASTRO  
A LOS RESTOS DEL MUNDO ANTIGUO  
QUE TANTO GUARDABA EL CULTO.



DE HABER SIDO ELLOS QUIENES ENCONTRARON MI  
PIEDRA DE INVOCACIÓN, MI MENTE PODRÍA HABER  
SIDO CRUCIAL EN EL DESENLACE DEL DESTINO DEL  
UNIVERSO.

¿Y SI YO FUERA EN REALIDAD UN PELIGRO?

¿Y SI MIS PESADILLAS TENIAN ALGO QUE VER CON  
LA PREMONICIÓN DEL AUTOR?  
NO PODÍA DEJAR DE PENSAR EN ELLO.



AUNQUE FUERA UN AMASIO INCOHERENTE DE  
RECUERDOS, MI MENTE ERA CAPAZ DE DESCIFRAR  
LOS TEXTOS DE LA CUEVA Y FUE GRACIAS A  
MI INSTINTO QUE HABÍA GUIADO A ANDROS  
TODOS ESTOS AÑOS HACIA LOS YACIMIENTOS  
MÁS IMPORTANTES.

SIN EMBARGO, TODO ESTO NO ERAN MÁS QUE  
NIMIEDADES MIENTRAS EL DESTINO DEL MUNDO  
SIGUIERA EN NUESTRAS MANOS.  
MIS PREOCUPACIONES PODÍAN ESPERAR.



SIN SIQUERA DARNOS CUENTA, LOS AÑOS PASABAN Y NUESTRA COLECCIÓN DE RESTOS PROHIBIDOS IBA EN AUMENTO.

LA CÁMARA QUE HALLAMOS ERA SOLO LA PRIMERA DE LAS MUCHAS QUE LLEGAMOS A ENCONTRAR. HABÍA DECENAS REPARTIDAS POR TODO EL MAPEADO DE PALM.

NUESTRO FOCO DE ATENCIÓN SIN EMBARGO, EMPEZÓ A CENTRARSE CADA VEZ MÁS EN PREPARAR LAS DEFENSAS PARA EL MOMENTO EN QUE EL ELFO OSCURO DE LA LEYENDA APARECIERA. AFORTUNADAMENTE CONOCIAMOS SU ASPECTO Y PODÍAMOS ADELANTARNOS A EL.



A SIMPLE VISTA, ANDROS PARECÍA EL MISMO DE SIEMPRE Y JUZGAR POR LA FALTA DE BORRADOS DE MEMORIA QUE SUFRIMOS, DE VERDAD CREÍAN EN NUESTRA IGNORANCIA.



TUVIMOS QUE SER REALMENTE CUIDADOSOS PARA EVITAR QUE EL CULTO SOSPECHARA DE NUESTRAS INCURSIONES, CAMUFLÁNDOLAS SIEMPRE BAJO EXPEDICIONES OFICIALES DEL CONCLAVE.

AÚN ASÍ, NUNCA DEJARON DE SOSPECHAR DE NOSOTROS, TAL COMO PUDIMOS OBSERVAR EN LA GRAN CANTIDAD DE ESPÍAS QUE NOS SEGUIAN EL RASTRO CONSTANTEMENTE.

EN NUESTRA DIFÍCIL SITUACIÓN, LO ÚNICO QUE PODÍAMOS HACER ERA ESPERAR A QUE LLEGARA EL DÍA EN QUE TUVIERAMOS QUE ACTUAR.



PASARON TRES AÑOS Y CUATROS MESES HASTA QUE UNO DE NUESTROS SENSORES MÁGICOS ESCONDIDOS REGISTRÓ UNA EXTRAÑA SEÑAL SOBRE EL TERRENO.



EN EL ESTE DE PALM, SOBRE LAS TIERRAS NEUTRALES DE LAHAREM, APARECIÓ UN INDIVIDUO CUYOS NIVELES DE PODER MÁGICO SUPERABAN CON CRECES CUALQUIERA QUE HUBIÉRAMOS PODIDO EXPERIMENTAR JAMÁS.

¿QUIÉN LO ESTABA EMITIENDO?

PARA NUESTRO HORROR, VIMOS COMO EL PODER LO PRODUCÍA UNA ELFA OSCURA DE PELO MORADO Y EXTRAÑAS MARCAS FACIALES.

NO PODÍAMOS CREERLO, ¡ESTABA PASANDO DE VERDAD!



LA ELFA FORMABA PARTE DE UN GRUPO BASTANTE DIVERSO DE SERES. PARECIAN VIAJAR SIN RUMBO NI OBJETIVO.



SIN EMBARGO, HABÍA ALGO RARO EN ELLA Y EN SU FORMA DE ACTUAR. APARENTEMENTE NO PODÍA SER EL ENTE MALVADO QUE ESPERÁBAMOS. SOLO ERA UNA CHICA NORMAL.



NO PODÍAMOS ESTAR EQUIVOCADOS.

CUMPLÍA CON TODAS LAS CARACTERÍSTICAS QUE PRONOSTICABA EL AUTOR. Y SU PODER, AUNQUE LATENTE, ERA MONSTRUOSO COMPARADO AL DEL PROPIO ANDROS.



AUNQUE PARECIERA INCREÍBLE, DESPUÉS DE TANTOS AÑOS PREPARÁNDONOS PARA ENFRENTAR A LA MISMÍSIMA MUERTE, SOLO CONSEGUÍAMOS SENTIRNOS EXTRAÑADOS.

PARTIENDO DE LA LÓGICA, SON MUCHOS LOS SERES QUE DECORAN SU CARA CON MARCAS RITUALES SIMILARES.

¿NO PODRÍA SER UN DIVERTIDO JUEGO DE LA CASUALIDAD?



DESGRACIADAMENTE ERAN DEMASIADAS CASUALIDADES AL MISMO TIEMPO. ALGO NO CUADRABA EN ESA LÓGICA.

¿CÓMO PODÍA UN SER COMO ESTE APARECER DE REPENTE EN PALM? SU PRESENCIA SIMPLEMENTE PARECÍA SURGIR DE LA NADA, PUES NO HABÍA NI UN SOLO REGISTRO EN TODO EL MUNDO QUE DEMOSTRARA QUE LA ELFA TUVIERA FAMILIA O LUGAR DE NACIMIENTO.

SE CRUZABAN EN NUESTRAS CABEZAS MULTITUD DE MENSAJES CONTRADICTORIOS. ERA FRUSTRANTE.





A PESAR DE TODO  
DECIDIMOS SALIR A  
BUSCARLA.



NO PODIAMOS DEJAR QUE EL  
CULTO SE NOS ADELANTARA.



NO PODIAMOS CREEER LO  
QUE NUESTROS OJOS  
VEIAN.



A DÍA DE HOY SIGO SIN PODER EXPLICAR EL TERROR  
QUE SENTI CUNADO VI EL TERRIBLE ESCENARIO QUE  
TENIA DELANTE.

DEBIA SER EL INCENDIO MÁS GRANDE QUE HUBIERA  
VISTO JAMÁS, RODEADO DE UN EXTRAÑO FUEGO  
PÚRPURA QUE CALCINABA TODO A SU PASO.

EL AMBIENTE ERA SOFOCANTE Y ERA DIFÍCIL VER A  
CAUSA DEL CALOR Y LAS GRANDES NUBES DE CENIZA  
QUE CUBRIAN EL CIELO. SIN EMBARGO, AL LLEGAR AL  
ORIGEN DEL ESTRUENDO ENCONTRAMOS LO QUE MÁS  
HABIAMOS TEMIDO QUE PASARA.

AUNQUE LA SEÑAL QUE EMITIA ERA PODEROSA,  
SEGUIR UN RASTRO A TRAVÉS DE UNA TIERRA  
MÁGICA COMO PALM ES REALMENTE TEDIOSO.

DESGRACIADAMENTE AL PRINCIPIO DE LA PRIMERA  
SEMANA, UNA GRAN EXPLOSIÓN NOS ALERTÓ.



LA ELFA SE ALZABA  
SOBRE UN CADÁVER.

RODEADA DE  
CENIZAS Y LLAMAS.



Y CON UNA MIRADA  
IRACUNDA...

...SE FIJÓ EN NUESTRA  
PRESENCIA.



LA VERDAD ES QUE ESE DÍA VIVÍ  
UNA EXPERIENCIA BASTANTE  
INCÓMODA POR LA QUE NO ME  
GUSTARÍA VOLVER A PASAR JAMÁS.



ME ENCANTARÍA SEGUIR CON LA HISTORIA PERO CREO QUE YA OS HE MACHACADO BASTANTE POR HOY.

NO QUIERO PETAROS DEMASIADO.



TENEIS QUE TENER EN CUENTA QUE A UN SERVIDOR LE GUSTAN MUCHO LAS SIESTAS Y CREO QUE DESPUÉS DE LA CHAPA QUE OS HE SOLTADO ME MEREZCO UNA BIEN LARGA.



ADEMÁS, TENGO QUE CUIDAR DE ESTOS PEQUERINES, QUE SE PONEN MUY PESADOS CUANDO ESTOY MUCHO RATO SIN HACERLES CASO.

SE QUE ME VAIS A CULPAR POR HABER CORTADO EN UNA PARTE TAN IMPORTANTE, PERO YA SABEIS QUE LO BUENO SE HACE ESPERAR, ADEMÁS QUE TAMPOCO HAY QUE MONTAR UN DRAMA, QUE OS CONOZCO.

LAS INCREÍBLES Y FANTÁSTICAS AVENTURAS DE ANDROS Y SU APUESTO ACOMPAÑANTE TAN SOLO ACABAN DE EMPEZAR. ESTAMOS AL PRINCIPIO DE UNA MONTAÑA DE PROPORCIONES GENÉRMICAS Y OS ASEGURO QUE AÚN QUE MUCHO POR ESCALAR. (PARA QUE LUEGO ME DIGA ANDROS QUE LAS EXPRESIONES SE ME DAN MAL).



SUPONGO QUE ES POR QUE ME VEN COMO A UNA ESPECIE DE EMPERADOR O DIOS O ALGO ASÍ. Y QUE CONSTE QUE NO LO HE DICHO YO EH, SE LO HE ESCUCHADO A ELLOS...



AHORA.... MISMO...  
...VOY...  
...DEJAD...  
...QUE...  
(RONQUIDO)



LAS CRONICAS DE LA LLAMA. PARTE 1  
**FIN**