

La perla del mar celeste, Drapnitia



Índice

Breve historia.....	2
La tierra del fuego	3
El continente del agua.....	6
El continente de la tierra	8
La tierra del viento	10
Notas adicionales.....	13

Breve historia

En un lugar indeterminado del inmenso mar de estrellas, se halla un rico mundo llamado Drapnitia. Ubicado a la distancia optima de su estrella, para favorecer un clima estable y cuatro estaciones en un año de treinta y dos semanas con siete días por semana y veinticuatro horas por día.

Una luna llamada Destia que completa su ciclo en un mes de 28 días.

La antigua historia narra que hace dos milenios la nada lo cubría todo, era insondable y privada de luz y oscuridad. Pero nació la luz, y con ella la oscuridad. De la luz del primer día nacieron los dioses:

Ragnatar: Señor de las inclementes llamas.

Xialxhenlung: Señor de todos los mares.

Tchakzatllelu: Señor de todo lo que mora en la tierra.

Djannerej: Señor de todo lo que vuela.

Con ellos nació el fuego, el agua, la tierra, el viento, y la creación tuvo un sentido. Drapnitia se formó del fuego, el agua envolvió al fuego, la tierra encerró los mares más profundos y el viento cubrió la tierra. Y así, todo tuvo un propósito.

Así el fuego marco a los primeros mortales, dándoles el don del amor, para relacionarse entre ellos, pero del amor más profundo nació la rivalidad de la guerra, y la tierra del fuego tomo forma bajo el reinado del Rey bajo el volcán.

Y el agua no quiso quedarse atrás y vertió todo su conocimiento en los recién llegados mortales, otorgándoles largas vidas y la necesidad de comprender todo lo que les rodeaba, el continente del agua se estableció, bajo el Emperador eterno.

La tierra, lenta, mas no perezosa se dispuso a verter el halito de la vida, que dio diversidad al mundo, otorgando por fin el sentido a vivir y morir, creando animales y naturaleza, dando su don al Primer progenitor.

El viento, que silbaba de mal humor por no haber tenido el primero la idea de conceder un poco de lo suyo a los mortales, lo dio todo, su poder para llevar las semillas hasta el último rincón, mezclándolo todo, revolviéndolo y creando algo nuevo en el proceso, mezclando los animales, a los primeros mortales, y mostrando que todo era posible, pero tanto dio, que su poder no puede ser ostentado solo por un gobernante, y se lo concedió a los Senadores.

La tierra del fuego



Gobernada actualmente por el reciente Ulthurec IV, Rey bajo el volcán por la gracia del señor de las llamas.

Es una tierra feudal, donde los nobles gobiernan y tienen poder absoluto sobre los vasallos. Dividida de esta forma en innumerables feudos, los campesinos viven vidas humildes, pero bien recompensadas. El honor es más valioso que la vida, una

persona sin honor, so solo será mal vista, sino que será repudiada por todos. Por ello se considera de persona de honor el cuidar de los vasallos, procurando que sus vidas tengan un sentido y sean justas, así pues, el señor procurará que un campesino que cumple sus tareas con diligencia tenga buena comida que echarse a la boca, una casa donde vivir y medicinas si es necesario, que tenga su vida plena. Un deshonor es motivo para una guerra, que son relativamente frecuentes.

Tierra de guerreros, mercenarios y campesinos, se vive del campo y de las exportaciones agrícolas a otros continentes, así como de la forja, la artesanía más extendida y que si tiene una importancia en la economía del reino, si quieres una buena arma, ha de ser de un herrero enano de la tierra del fuego.



La tierra del fuego se divide en varias regiones:

- Las estepas del sur, zona de campesinos, agrícola y sencilla, donde la gente apenas sabe más que del campo, no abundan las escuelas, y todo es simple, naces en el campo, vives para el campo y mueres en el campo. Grandes llanuras salpicadas de algunos bosques y colinas.
- El desierto del Sol, donde se ubica Burguéria, la capital del reino. Tierra de vientos extremadamente cálidos provenientes de las corrientes del volcán Tener, gracias al calor una corriente subterránea emergió formando el gran lago solar, que acaba bañando la región seca dando la posibilidad de vivir en ella, creando el lugar mas céntrico y seguro del continente, la capital. En el centro del desierto esta la ciudad de los goblins de las arenas, comerciantes y timadores.

Drapnitia

- Burguéria merece una mención aparte, pues la capital del reino del fuego está llena de maravillas de la ingeniería, grandes casas y palacios y el gran castillo real. Aquí es donde acaban la mayoría de los extranjeros asentados en el reino, ofreciendo algo nuevo a la ciudad. Barrios organizados por gremios y estatus social, la inmensa mayoría de señores feudales poseen una hacienda en esta ciudad. No hay zonas pobres o dejadas en la ciudad, aunque en el reino con más humanos, puede encontrarse cualquier cosa ...



- La tierra de la lava, la zona de las colinas de magma, donde están las grandes fortalezas enanas, grandes construcciones de piedra volcánica donde viven los clanes enanos más antiguos, que extraen los minerales casi directamente del volcán Thul ´ Hudun.
- Las tierras medias, una zona de campesinos y señores al pie de los volcanes, aprovechando la fértil tierra que dejan tras sus erupciones. Es una tierra de interior tranquila en apariencia.
- Las colinas desérticas, tierra deshabitada al norte, donde el calor de las corrientes provocadas en el mar por las erupciones del Thul ´ Hudun, inhabitable a causa del gran calor y la densa humedad, siendo casi vapor de agua. Solo existe una fortaleza, de los enanos del fuego en la frontera con las tierras medias.

El dios del fuego, señor de las llamas, es la principal deidad de esta región, sus templos son grandes forjas que suelen ser mantenidas por enanos. Estas forjas pueden ser desde pequeñas herrerías hasta gigantescas fabricas enanas que pueden producir grandes cantidades de metal forjado. Sus sacerdotes se basan en muchos mas conceptos, adorados en pequeñas capillas que se mantienen normalmente gracias a humanos. Los clérigos son comunes en la jerarquía del culto, pero el sumo sacerdote de cada templo-forja es un artífice consumado.

De climas cambiantes según la región, cálidos en general, no se conoce la nieve en este territorio. El desierto del sol es cálido noche y día. Las montañas de la tierra de lava y los volcanes son extremadamente calurosos, es difícil viajar o vivir allí salvo para los enanos del fuego o los goblinds de magma. Un aventurero precavido evitaría las zonas quemadas, pues cualquier ser de fuego y lava puede aparecer allí.

Sin embargo, las estepas tienen un clima cálido, pero sin excesos donde viven muchos animales de carácter tropical. Así como aves de entornos cálidos y muchos tipos de

mamíferos, como corzos, visones, lince, lobos, castores y osos pardos. En los bosques más frondosos de esta zona, habitan seres antiguos, monstruos y quien sabe que más.



Los mosqueteros del rey son los protectores de la capital y del palacio real, compuesta indistintamente por humanos y enanos, la primera legión de mosqueteros del rey se entrena en las arenas del desierto del sol y los grandes calores del volcán Tener. Los mosqueteros son en parte grandes tiradores, y en parte artífices capaces de manejar las armas más punteras del reino del fuego.

El resto de su ejercito se forma gracias a las tropas de los distintos feudos y está constituida generalmente por paladines, caballeros, guerreros y campesinos.

La tierra del fuego
Volcanes, llanuras fértiles y desiertos.
Monarquía feudal
35% enanos, 45% humanos, 10% goblins (65% de las arenas, 35% del magma), 5% otros
Tecnología: Alta edad media, profundo conocimiento de los metales y la pólvora
Legal Bueno
Virtudes: Honor, Valor
Perversión: Belicosos, orgullosos

El continente del agua

Gobernada por el Emperador Eterno, Xhel-Nehuan, primer emperador, y emperador por siempre. Bajo su mandato se han formado a los trece consejeros de la corte, los más prominentes de todos los administradores del imperio.

Tierra de nobleza y contratos. En el continente del agua todo pasa por los contratos y la administración pública. Su día a día esta lleno de burocracia para todos, siendo esta curiosamente eficaz y rápida. Desde el noble más elevado al plebeyo más pobre todos están ligados a las leyes del Emperador Eterno y los contratos de la administración del imperio.



El continente del agua
Grandes cascadas, mesetas y bosques orientales.
Imperio burocrático
70% elfos (70% Altos elfos, 10% Shadar-kai, 20% elfos del mar), 15% humanos, 15% otros
Tecnología: Renacimiento asiático
Legal Neutral
Virtudes: Conocimiento, ley
Perversión: Egoístas, secretistas

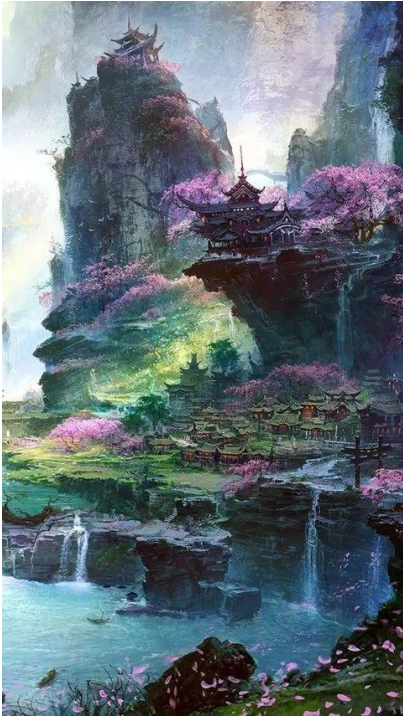
Los contratos son el bien comercial primario del imperio, donde se vende de todo, desde tiempo hasta a uno mismo, pasando por bienes o servicios. No existen limitaciones a los contratos, si los implicados deciden aceptarlos, son válidos, y han de cumplirse bajo duras penas, incluso la muerte.

El continente está dividido en cuatro

regiones diferenciadas:

- La costa del mar interior, zona de mercaderes, pescadores y que entabla más relación con extranjeros, por lo tanto, sus habitantes suelen ser mas abiertos y adinerados que los de otras regiones, en esta se encuentra Xeyuan, el mayor puerto del continente.
- La zona interior, o continental, donde se cultivan los campos y se crían animales, tierra de grajeros y agricultores, las primeras tierras están entre estas. Hogar de gente humilde y trabajadora que dan vida al resto del imperio, sobre todo a la capital.
- La costa del mar exterior, hogar de pescadores aislados del mundo exterior, muy religiosos y encerrados en sus tradiciones.
- Xiangxelug, la gran capital del imperio y sus alrededores, hogar de sabios y eruditos, de grandísimas bibliotecas, la mayoría privadas, corazón de la administración del imperio. Se dice que cualquier conocimiento puede ser hallado entre sus grandes sabios. El gran palacio imperial corona la enorme ciudad como si fuese una ciudad más pequeña en sí mismo. Los barrios que rodean el palacio son poblados por la nobleza mas importante del imperio y los más alejados por los siervos de

todos estos nobles, que han visto comprados desde su tiempo, hasta sus mismas existencias.



El dios del agua, el profundo, el señor de los mares es la principal deidad adorada en este continente. Su culto se estructura de forma parecida a la administración pública, siendo sus mayores representantes los nobles que más influyen en esta, y los plebeyos apenas ayudantes de sacerdotes o meros iniciados sin cargo. Los templos se reparten por toda la región, siendo ejemplo de la riqueza del lugar, desde pequeños santuarios en pueblos y zonas del interior, hasta el gran templo de Xeyuan, o el barrio de las aguas sabias en la capital, donde se dice que existen más de mil altares entre las bibliotecas y los observatorios celestiales.

De clima suave y templado, abundan todo tipo de animales. Sus bosques llenos de ciervos, ardillas, incluso los curiosos osos panda. Pero sin duda lo más peligroso son sus tigres, o las incivilizadas tribus de bullywug. En sus zonas más profundas cuentan que viven



monstruos poderosos, en lugares de ruinas e historia antigua, o puede que sean mitos del continente de seres más longevos.

La guardia del emperador se entrena en la capital, siendo estos los protectores del palacio imperial. Esta formada en su totalidad por los “Filoarcanos” [Cantores del filo] y sus mandos son magos de guerra.

El resto del ejercito esta compuesto por soldados comunes, caballeros arcanos y magos de guerra.

El continente de la tierra

Gobernada por el Primer Progenitor Ipalnemohuani, el gran lagarto, padre de todos. Bajo su autoridad están los primeros hijos, cabezas de familias que ostentan autoridad absoluta sobre sus territorios.

Tierra de familias y ritos antiguos, donde todo es hecho en honor al señor de la vida y de la muerte, así como a los ancestros, aquellos que pisaron la tierra antes que nosotros. Todo se decide por designio divino, cuando una nueva cría nace, se realiza un ritual en el que el señor de todos decidirá su futuro y su labor en el mundo.

El continente de la tierra
Selvas, pantanos, montañas, ríos.
Teocracia basada en castas
80% Reptilianos (85% Hombres lagarto, 15% Draconidos), 10% humanos, 5% Razas animales, 5% otros
Tecnología: Precolombina
Neutral absoluto
Virtudes: Familia, religión
Perversión: Tradicionalistas extremos, colectivistas



Todos los escamados y humanos que viven bajo las tradiciones son felices así, cumpliendo su papel en este mundo para honrar a los que lo hicieron antes, y prepararlo todo para los que vendrán después.

Cazadores de monstruos, recolectores y agricultores, la vida es difícil en las selvas de la vida y cualquier mal paso puede

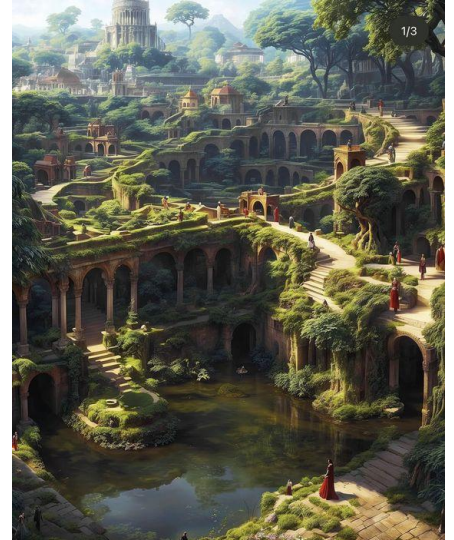
desembocar en una muerte agónica dentro de las fauces de las aterradoras criaturas que moran en estas tierras.

- Los clanes de cazadores evitan que esto suceda gracias a su labor sagrada.
- Los constructores se encargan de todos los demás siempre tengan refugio y un lugar donde orar.
- Los campesinos recogen frutos de la tierra, ya sea de las selvas, o de los campos de cultivo entre toda esta vida.
- Los oradores rinden pleitesía a los espíritus de la vida, la muerte y al mismo señor de la tierra, realizando los ritos estacionales para que todo funcione según su designio.
- Los artesanos crean las armas y los utensilios que todos los demás necesitaran en su vida diaria.
- Los viajeros comunican este continente con el resto del mundo, ejerciendo labores de comerciantes y diplomáticos a partes iguales.
- Los patriarcas de cada clan ejercen la autoridad divina, controlando las épocas de cría y orando para que los nuevos nacidos rellenen los huecos de las castas para que todo funcione.



El continente está dividido en distintas zonas:

- La selva del norte, un lugar de vida y muerte a partes iguales, el ecosistema es salvaje y peligroso, albergando enormes bestias primigenias a la vez que inofensivos animales en su zona exterior. Peligrosa para los extranjeros, común para los nativos, un sinfín de peligros esperan a quien se aventure.
- El río Xlachtla, un ancho río que serpentea desde la capital hasta el mar interior, zona navegable y la mejor forma de llegar a la capital, aunque a veces se ha notificado de inmensas criaturas marinas que atacan a los viajeros mas desafortunados. Sus orillas están llenas de vida y es la zona más amigable de todo el continente.
- La capital, Zanochtitlen, ciudad antigua y densamente poblada por todo tipo de criaturas. Su orden basado en castas y familias esta claramente separado, significando esto que cada zona de la ciudad pertenece a castas distintas que se organizan como familias, siendo al final todo un gran clan bajo el amparo del Primer Progenitor. Las montañas de los ancestros contienen poderosas criaturas aladas y templos ocultos.
- El pantano del sur, zona de criaturas mistericas y peligrosas a partes iguales, es un lugar donde los desesperados acuden a pedir deseos.
- La selva del este, selva menos densa y ampliamente poblada, en ella no se encuentran tantas criaturas grandes y podría parecer un lugar mucho mas amable, sin embargo, rodea la tierra muerta.
- La tierra muerta, tierra de horrores, nada crece en su seco territorio, pocos se aventuran a entrar, buscando los secretos del pasado que esconde. Cuenta la



leyenda que antaño fue la capital, pero un poderoso ritual fallido mato a sus habitantes, que ahora vagan eternamente sin salir de allí.

De clima cambiante, fuertes lluvias que riegan la tierra, días cálidos en la estación seca, y fríos inviernos, llegando a ver sus selvas nevadas, en estas épocas los hombres lagarto pierden los tonos verdosos de sus pieles y dan lugar a tonos azulados, trae la muerte a los ancianos. En sus selvas viven grandes insectos, poderosos reptiles y grandes felinos, una larga cadena alimenticia se forma de depredador en depredador, siendo solo “pequeñas” criaturas como monos, capibaras, perezosos, y aves los únicos no carnívoros del lugar.

Los K'excha tajal son los defensores del Primer progenitor, los mejores cazadores de todos los clanes forman este clan especial que sirve únicamente a su gobernante y que no acepta ordenes de nadie más. Poderosos exploradores y druidas son los más comunes.

Sin un ejército como tal, en épocas donde la tierra oscura ataca, los cazadores y los oradores se unen para hacer frente a tales amenazas, sin embargo, no suele ser algo común, y la organización militar es escasa.

La tierra del viento

Gobernada por un senado compuesto por treinta y dos familias que eligen su representante de entre sus miembros. Los senadores dan voz a todo el pueblo del viento, crean sus leyes y definen su futuro. Bajo ellos están los foros organizados en cada una de las ciudades o pueblos que conforman la republica de los vientos. Cada doce semanas, los representantes de cada foro acuden al senado para presentar un informe y sus peticiones para la estación. Todo es debatido y consensuado en largas sesiones de debates.



Tierra de comerciantes, artistas, navegantes y buscavidas. Dicen que cualquiera puede elegir su futuro en estas tierras, que pueden llegar a ser lo que deseen, y sin duda, es el mejor lugar para intentarlo. Poco terreno de cultivo hace que las ciudades vivan de artesanía y arte que otros se dedican a comerciar, pese a todo la pesca es buena en el mar interior. Las tierras altas son adecuadas para los cultivos y los animales, sin embargo, todos los habitantes gozan de una gran tradición culinaria que excede por mucho lo que la tierra les da, siendo obligadas las importaciones. Hasta aquí llega oro y piedras preciosas de otros continentes que se convierten en bellas joyas. A diferencia de las otras potencias, su flota se compone de barcos rápidos capaces de comunicar el mundo y llevar mercancías de una costa a otra en menos tiempo.

Aunque las leyes y la burocracia existen, todo es laxo aquí. La gente vive como quiere, reclamando la tierra que habita y creando en muchos casos sus propios huertos y corrales con los que abastecerse, con los excedentes, comercian con los vecinos, creando esa singular afición por el regateo y el comercio de los habitantes del viento.

Mercados llenos de productos de otras tierras y ser capaces de comerciar con cualquier producto es algo muy característico de las pobladas ciudades del continente.

La tierra del viento se divide en varias regiones:

- Las tierras bajas:
 - Tell el-Masjuta, la joya del norte. El principal puerto comercial. Ciudad de contrastes, bellos mercados repletos de exóticos productos y barrios



consumidos por los excesos de unos marineros que pisan la tierra firme solo un par de veces al año. Erigida en la zona de vientos calmos de las tierras bajas se comunica fácilmente por mar y por tierra, pero su tierra no es apta para cultivos extensos.

- El-Sheij 'Ibada, fortaleza de los vientos. Ciudad ampliamente protegida y amurallada, principal bastión defensivo contra los asaltos provenientes de allende de los mares, donde existe el continente oscuro del que nadie vuelve. Fortaleza militar que vive por y los soldados de un ejercito permanente establecido para evitar las invasiones y los saqueos. La ciudad presta todos los servicios necesarios a estos militares que tan fervientemente dan sus vidas por la libertad del resto.
- La costa sur, amparada por las tierras altas, existen algunos poblados de tamaño medio en la costa del mar exterior que corresponde al sur del continente. Lugar de vida tranquila, de pescadores y artesanos.
- El ciclón del norte, cabo donde se unen los vientos del este y del oeste, lugar inhabitable por los fuertes vientos que azotan la región, solo monstruos de las arenas viven en esta zona. El viento acaba azotando toda la costa este, haciéndola prácticamente inhabitable.
- El ciclón del sur, donde se unen los vientos del norte y el sur, completamente inhabitable, las construcciones de piedra son devastadas por los vientos y las menos pesadas vuelan para nunca volver, nadie se aventura allí salvo en el periodo estival, cuando los vientos son más calmos y se pueden cazar los escorpiones de las arenas, un manjar único de las tierras del viento.

- Las tierras altas:



- Jeriëbil, capital de la republica y la ciudad más grande del mundo conocido. Dicen que, si buscas algo, siempre habrá quien lo venda en esta ciudad. Ostentosa y llena de riqueza en apariencia, esconde la pobreza de aquellos quienes, ya con sus sueños frustrados por la realidad, malviven con lo que pueden. El senado se ubica en el edificio mas ostentoso de la ciudad, la gran pirámide de los vientos. Los arroyos de las montañas han sido desviados para crear canales para movilizar mercancías y gente en pequeños barcos por toda la ciudad.
- La cascada infinita, una altísima montaña que llega hasta donde la vista alcanza y por la cual cae una larguísima catarata. En su cima viven poderosos monstruos que se alimentan de las criaturas de la selva del norte. Escasas poblaciones que explotan los recursos de la

selva la rodean, siendo uno de los lugares habitados más peligrosos.

- El-Nah'Sula, o la zona boscosa del sur, donde habitan los famosos elefantes, majestuosos animales de gran tamaño capaces por si mismos de combatir a los monstruos que también habitan el bosque, como los Meenlock.

Drapnitia

De clima estacional, pero fuerte tormentas traídas por los vientos. Primaveras de grandes lluvias torrenciales, veranos secos, otoños de grandes tormentas eléctricas e inviernos nevados.

En sus tierras viven todo tipo de criaturas, desde escorpiones, camellos y serpientes en las tierras bajas, hasta elefantes, leones y ñus en las tierras altas. Todo tipo de criaturas monstruosas pueden ser encontradas bajo las arenas o en los cielos.



La guardia de la república, guerreros poderosos donde los haya, capaces de hacer frente individualmente a batallones enteros de tropas regulares son los principales protectores de los senadores. Guerreros y bailarines de combate forman este cuerpo tan singular. Estos primero han de pasar años combatiendo en El-Sheij'Ibada para empezar su formación como guardias de la república, los mejores entre los mejores.

El resto del ejercito regular está compuesto por tropas con entrenamiento básico, pese a todo los “danzantes”, combatientes capaces de luchar con dos armas al son de su propia canción son las unidades más curiosas del ejército. Entre sus mandos se encuentran grandes comandantes capaces de infundir moral o dar ordenes que cambian el curso de una batalla.

La tierra del viento
Desiertos, montañas, selvas
Republica electoral
55% Razas animales, 30% humanos, 15% otros
Tecnología: Alta edad media, gran conocimiento de la navegación y la arquitectura
Caótico bueno
Virtudes: Libertad, extroversión
Perversión: Libertinaje, avaricia

Notas adicionales

Idiomas

Cada región cuenta con su variante cerrada del común, así pues, cada idioma puede ocasionar problemas a los extranjeros:

- Lengua del fuego: similar fonéticamente al alemán medieval.
- Lengua de las aguas: similar al chino mandarín.
- Lengua de la tierra: similar a la lengua azteca.
- Lengua del viento: similar al árabe antiguo.

Pese a todo, el lenguaje común es universal, y salvo en regiones muy apartadas y aisladas, todo el mundo lo habla.

El dracónico es un idioma feral, propio de regiones de la tierra, y de criaturas monstruosas, no es el idioma de la magia, en su lugar existe una lengua llamada “Arcano” que la reemplaza como lengua de la magia, si, los clérigos, paladines, y todo tipo de lanzadores la necesitan si quieren lanzar conjuros.