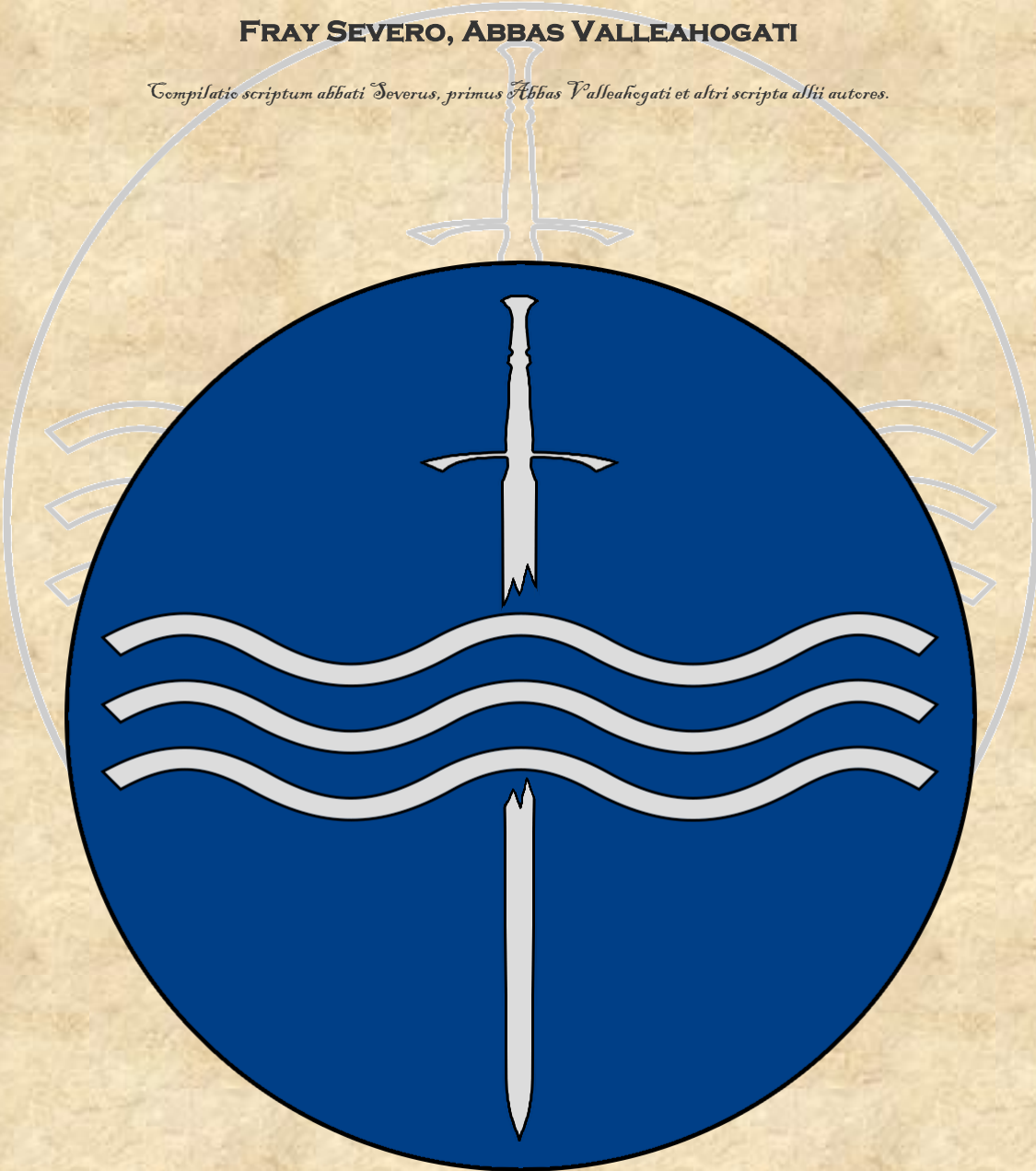


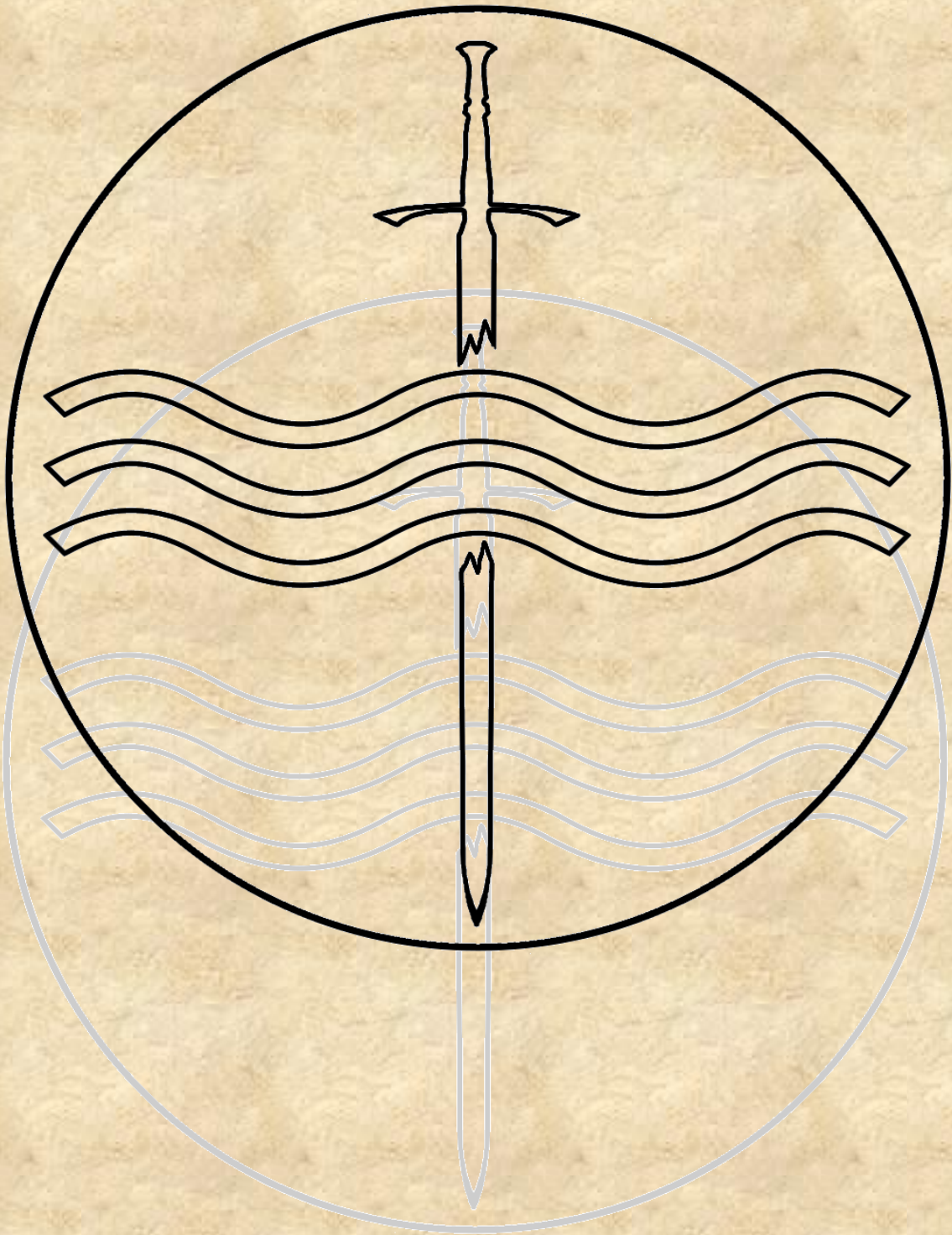
CHRONICA THALESIA SECVLI FVNDATIONALIS

PRIMVS CODEX.

FRAY SEVERO, ABBAS VALLEAHOGATI

Compilatio scriptum abbati Severus, primus Abbas Valleahogati et altri scripta alii autores.





**OBRA DEDICADA POR COMPLETO A LA
MEMORIA DEL ABAD FRAY SEVERO DE
VALLEAHOGADO, PRIMER ABAD DE LA
COFRADÍA DE LOS HIJOS DE VALLEAHOGADO
QUE LOS EONES LO TENGAN SIEMPRE EN SU
GLORIA.**

ORAMOS PRO EOUM

FRAY BÁRBARO, II ABAD DE VALLEAHOGADO.

DATUM AD KALENDAS OCTOBRIS ANNO DILUVIO LXXI.

PRÓLOGO

En estas líneas se pretende honrar la memoria del iniciador de este proyecto a quién se debe una prolífica obra y que dejó un importante legado cultural. Invirtió su corta vida en la elaboración de muchos volúmenes algunos de estos, como el caso del siguiente documento, inconclusos. La labor de nuestra cofradía fue siempre la de la erudición, preservar el conocimiento. Como hermano fundador lo veo como una misión sagrada a cumplir y a inculcar en las generaciones futuras de thalesianos. Por ello no veo más edificante para las mentes jóvenes que hacer esta compilación de los tomos de la obra histórica de Fray Severo, ampliados y expandidos con aportaciones de otros estudios sobre la materia. En los escritos de Fray Severo sobre la antigua historia de Thalesia sólo se tocaron temas, aunque no pocos, sobre el conocido como el Siglo Fundacional del que aún se conservan datos y documentos rescatados del Cataclismo.

Sin duda el lapso provocado por el Cataclismo a finales del año 107 d.F. causó una gran conmoción en la cultura de este mundo. El año 108 d. F. es un año oscuro para la historia de Thalesia, el comienzo de los Años Perdidos. Por esta misma razón en Valleahogado usamos un calendario propio antes y después del Diluvio, pues creemos que el Cataclismo afectó con un gran Diluvio que anegó las aguas de nuestra tierra convirtiéndola en la tierra de Valleahogado, y borrando en ella los recuerdos de otros tiempos.

Mucho se ha progresado desde entonces, y muchos textos han sido recuperados y estudiados. Sin embargo, la labor que aún aguarda es gigantesca. Sin duda una labor que se complica por la reticencia de algunas bibliotecas de abrir sus puertas o de los gobernantes de fomentar la cultura en detrimento de la guerra.

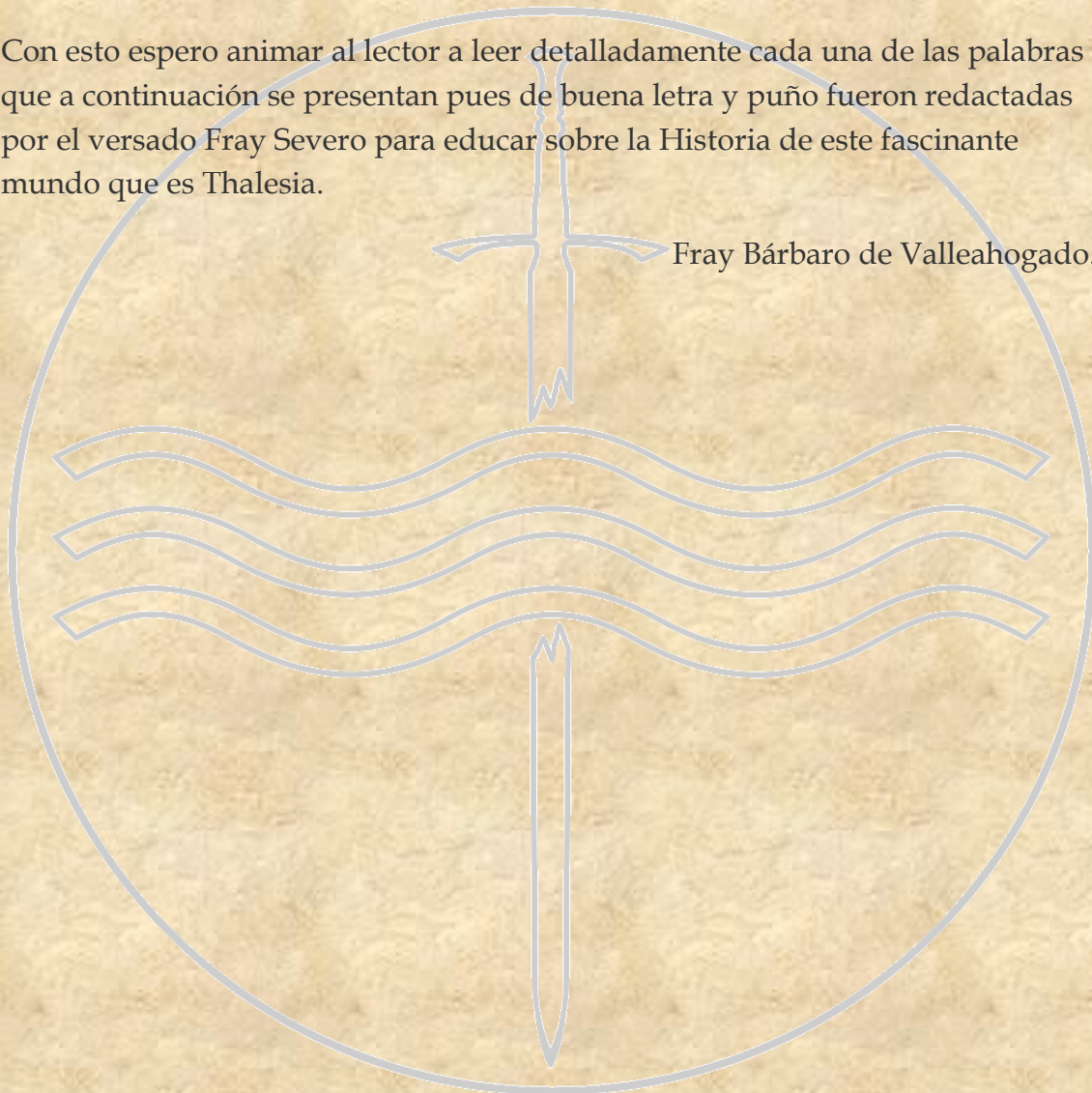
En el siguiente texto los lectores podrán encontrar los escritos del Abad Fray Severo que en su prolongada labor escribió buena parte de estas líneas. Cualquier añadido posterior ha sido señalado con notas a pie para poder discernir entre el texto original y el revisado. También como el error es posible pero la única forma de seguir aprendiendo es corrigiendo, cualquier dato que se haya descartado como cierto en el texto original será convenientemente señalado.

Este documento pretende no sólo servir de homenaje al prolífico Fray Severo, sino también continuar su obra. Chronica Thalesia es un libro que pretende iluminar a todo aquel que busque el saber, tanto el lego como el erudito, por ello está acompañado de numerosas ilustraciones para ayudar a la

comprensión de los menos doctos y con apuntes y notas para disfrute de los más cultivados que buscan expandir su saber.

Se trata de completar la obra de Fray Severo, un libro de Historia de Thalesia que eduque en esta materia a los novicios y que sirva de guía a los eruditos. Seguramente esta obra quede incompleta en algún punto o no trate con suficiente profundidad algún tema, más esta parece la vía del conocimiento, la continua revisión de los textos y escritos pasados para recapitular sobre los eventos futuros.

Con esto espero animar al lector a leer detalladamente cada una de las palabras que a continuación se presentan pues de buena letra y puño fueron redactadas por el versado Fray Severo para educar sobre la Historia de este fascinante mundo que es Thalesia.



Prefacio a las Crónicas Thalesias

POR FRAY SEVERO¹

Tras revisar los pocos archivos conservados en los archivos de Cierza, o al menos aquellos que me han dejado estudiar, puedo afirmar que nuestra historia es antigua y extensa; y haré todo lo que esté en mi mano por recuperarla y fijarla, para el beneficio de las generaciones venideras. Hasta el día de hoy he logrado comprender la existencia de tres tiempos.

La Edad Mítica es el inabarcable periodo de tiempo anterior a la Fundación de los Primeros Reinos. Muchas naciones hunden sus raíces a través de mitos y leyendas, de los que difícilmente podemos obtener constancia alguna. La Edad Mítica es la prehistoria de Thalesia.

El *Siglo Fundacional* comienza en un periodo indeterminado con la fundación oficial, que no tiene por qué coincidir con la fecha real, de los siguiente reinos: Arcadia, situada en el Noroeste; la Guardia del Norte y el Pacto de la Torre, en el norte; Grimgoth, en el noreste; Cier'Zar y Naströnd, en el este; Baltia, en el sureste; Murdor en el sur; y Canazighia, en las desaparecidas Islas Negras, al suroeste. A estos reinos se les sumamos tantos otros, y es el periodo en el que centraré mis estudios en mis próximos escritos. Por el momento resumiré que este mismo periodo concluye en el año 108 después de la Fundación, con la caída del meteorito que supuso el Gran Cataclismo.

El *Siglo Resurgentista* comienza con *Los Años Perdidos*, la suma de siete décadas funestas. A excepción de nuestros más ancianos vecinos y todos los habitantes del Pacto de la Torre, nuestras vidas han comenzado y transcurrido en un punto posterior al año 108 d.F. y se han visto afectadas por las vicisitudes del Gran Cataclismo hasta el punto de que algunas de nuestras culturas reiniciaron la cuenta de sus calendarios con tan terrible acontecimiento. Este es un periodo oscuro de colapso, ruina e incomunicación; y sin embargo, también es la cuna de muchos reinos nuevos, que encontraron la oportunidad de prosperar entre los nichos polvorientos y humeantes de sus antecesores. Considero que los Años Perdidos concluyen en el invierno del año 178² d.F. -o 70 después del Cataclismo, según la preferencia de cada pueblo-, dando paso a nuestros tiempos contemporáneos.

¹ Este prefacio está íntegramente extraído de los escritos de Fray Severo. Se han hecho algunas modificaciones como el siguiente enunciado de autoría junto con alguna anotaciones al pie.

² En el original 171d. F. Una errata subsanada

En las próximas semanas³, al ritmo que buenamente pueda, redactaré la historia de cada una de las naciones surgidas a lo largo del Siglo Fundacional e intentaré recuperar todos los datos que se puedan de aquellas culturas, a disposición de a cuantos pueda interesarle, y ya aviso que no me limitaré a las naciones que iniciaron la historia de Thalesia, sino que también intentaré investigar aquellas que surgieron después. Dada la falta de registros, la exactitud de estos escritos será incompleta y más bien escasa, pero quién sabe, tal vez los eruditos de cada nación rebusquen en sus archivos y encuentren las páginas faltantes de nuestra historia.



³ La fecha de este prefacio data de inicios de la primavera del año 179 d.F.

Los Reinos de Thalesia en la Era de la Fundación.

PARTE I. LOS ESCRITOS DE FRAY SEVERO



Mapa político de Thalesia datado entre el 107 al 108 d.F.

INTRODUCCIÓN A LA PRIMERA PARTE

POR FRAY BÁRBARO

Es sin duda esta la parte central de la obra original de Fray Severo que compila las observaciones más interesantes realizadas por el que fue Abad de Valleahogado sobre la historia de la era de la Fundación. Las razones para este estudio son varias. La primera es que fue la era de la Fundación una era de asentamiento de la cultura, lo cual nos permite datar con documentos acontecimientos de esta época y que nos habla de una transformación importante en la Thalesia de la Era de la Fundación. Grupos humanos de diferente origen han ido llegando a Thalesia por diferentes vías.

La segunda razón, es que el legado el siglo Fundacional sigue aún vivo. Esta época fue relativamente corta e intensa. La elipsis provocada por el Cataclismo fue seguramente un lapso de solo 70 años. Prueba de ellos es que algunos de los protagonistas de los años finales de este periodo siguen viviendo entre nosotros. No es de extrañar que los acontecimientos de este siglo Fundacional marquen buena parte de la historia actual del continente.

En tercer lugar, tal vez sea posible averiguar que ocurrió entre el Siglo Fundacional y el siglo Resurgentista, a través del estudio exhaustivo de ambas épocas. Tal vez la mejor forma de conocer un proceso misterioso y terrible como el Cataclismo sea la de conocer sus causas anteriores y sus consecuencias, en la historia de los habitantes de Thalesia.

La Cofradía de los Hijos de Valleahogado es consecuencia de esta hecatombe a la que llamamos el Diluvio, que asociamos con el propio Cataclismo. Recuperar el conocimiento perdido tras décadas de olvido es uno de los objetivos primordiales de la orden. Es por ello que todos los miembros de nuestra comunidad combatimos con nuestras plumas y mentes a este enemigo implacable y letal que es el Olvido que todo lo devora a su paso, pues no tiene mayor enemigo que el recuerdo y el saber, preservados por la Historia.

CAPÍTULO I

SOBRE ARCADIA:



Este reino se encontraba en las costas occidentales de Thalesia, donde actualmente se encuentra Gáidil. Según sus propios registros, su antigüedad se remontaba setecientos años antes de la Fundación, a manos del General Arcadio, a la cabeza de los refugiados de una nación extinta allende el mar. Permanecieron en paz durante cuarenta años, hasta que el reino de Ziria, nativos de aquellas regiones, exigieron a los arcadios abandonar su fe, el Culto de la Madre, y aceptar la adoración del Rey-Dios Zirí. La negativa de los arcadios desencadenó una guerra santa contra los nativos, que intentaron someterlos sin éxito. La guerra concluyó con un duelo singular entre un anciano general arcadio contra el Rey-Dios, al que dio muerte a costa de su propia vida.

Con la muerte de su Rey-Dios, los Ziríes se replegaron a su reino y Arcadia pudo prosperar. Al General Arcadio le sucedió el primer rey de Arcadia, Maximiliano, y el Consejo del Reino, quienes entre otras funciones determinaba el candidato más adecuado para heredar la corona. Durante cien años, Arcadia vivió una edad dorada de progreso que concluyó con un fallido intento de invasión por parte de un tercer reino local: los Clanes de la Montaña.

La invasión de los Montañeses resultó en fracaso, pero el Consejo del Reino determinó que la agresión debía ser saldada con sangre e invadieron el reino vecino, donde padecieron una derrota fatal a manos de los Montañeses. Las inmensas pérdidas causaron una tregua de cinco cincuenta años salpicada por docenas de violentas escaramuzas.

Al cabo de este tiempo, una caravana de mercaderes zirios, montañeses y arcadios fue asaltada entre las fronteras de Ziria y Arcadia. El suceso desencadenó una guerra de diez años entre los tres reinos, durante la cual se perdieron cientos de vidas inocentes. La situación de la región colapsó hasta el punto en el que los Barones Arcadios, los Ofrades Ziríes y los Jefes de la Montaña iniciaron revueltas populares dentro de sus respectivos reinos. Durante la Rebelión, el Príncipe Marco de Arcadia se alió a los Barones del Reino para deponer a su padre, el Rey Maximiliano, que fue exiliado a un monasterio; los Jefes de la Montaña depusieron a su Jefe Supremo, cuyo destino fue un misterio; y los Ziríes ejecutaron a su rey, condenando junto a él su antigua religión.

El nuevo Reino de Arcadia admitió la independencia de la identidad de las tres naciones que lo fundaron, estableciendo el poder en manos de una asamblea, el Consejo del Reino; se estableció el Culto a la Madre como religión oficial y su sede se trasladó a Amatch, la que había sido la capital zirí. Estos acontecimientos se sospecha que sucedieron al inicio del Siglo Fundacional. Sobre qué aconteció durante el siguiente siglo se han conservado pocos datos: parece ser que abandonaron toda intención de expansión y espíritu bélico, y entablaron relaciones diplomáticas con el Imperio de Baltia y el Reino de Efallia en algún momento. Entre los últimos registros que se tienen del Reino de Arcadia se encuentra un informe de campaña publicado por el Imperio de la Guardia del Norte en el año 106 d.F.

Gobernaba por aquel entonces la Reina Drusilia Nailo cuando la Guardia del Norte invadió Arcadia. Las tropas arcadias superaban en número a las invasoras y contaban con magia, pero padecieron una terrible derrota a manos de las estrategias de la Guardia. El Reino de Arcadia se rindió para proteger la vida de su reina, pero el Senescal Raimor reorganizó a unas pocas tropas para declarar una última carga, muy posiblemente para dar la oportunidad de huir a sus conciudadanos. La refriega supuso la muerte del Senescal Raimo, la desaparición de la Reina Drusilia y la caída del Reino de Arcadia. Aquellas tierras fueron anexionadas al Imperio de la Guardia del Norte y entregadas al señorío de la Marquesa⁴ Hallstatt, quien llevó a cabo aquellas campañas militares.

La Marquesa⁵ Sairalindë, apodada la Vieja, fue la señora de la Marca que encabezó la incorporación de Arcadia al imperio de la Guardia del Norte. Esta noble cuyos orígenes se remontaban a los primeros pobladores de la zona, enseñó a sus descendientes las costumbres y tradiciones de su pueblo, transmitiendo así a las siguientes generaciones su legado cultural. Su más conocida descendiente es la Triarca Sairalindë de Gáidil orgullosa guerrera y dirigente del Triunmatriarcado.

Se han conservado algunas leyes del código legal arcadio:

- El robo y el asesinato se pagaban con la amputación de un miembro.
- Nobles y campesinos debían comparecer ante juicio por sus pares, estando reservado el juicio por combate sólo a la primera de estas clases.

⁴ En el original barón, pero en la actualidad se sabe que Hallstatt fue una Marca del Imperio de la Guardia del Norte.

⁵ Este párrafo es un añadido al texto original basándose en los datos obtenidos en los registros del reino de Gáidil.

-La traición estaba penada con la muerte y la sospecha de traición anulaba cualquier privilegio del acusado.

-Las tres castas que conformaban esta nación (Arcadios, Ziríes y Montañeses) sólo podían contraer matrimonio con permiso de su gobierno, representado por su reina, el senescal o el Consejo del Reino.

El Consejo del Reino debía estar formado por:

-**Un rey**, que no era hereditario sino electo por su predecesor, exigiéndose la aprobación consensuada del Consejo.

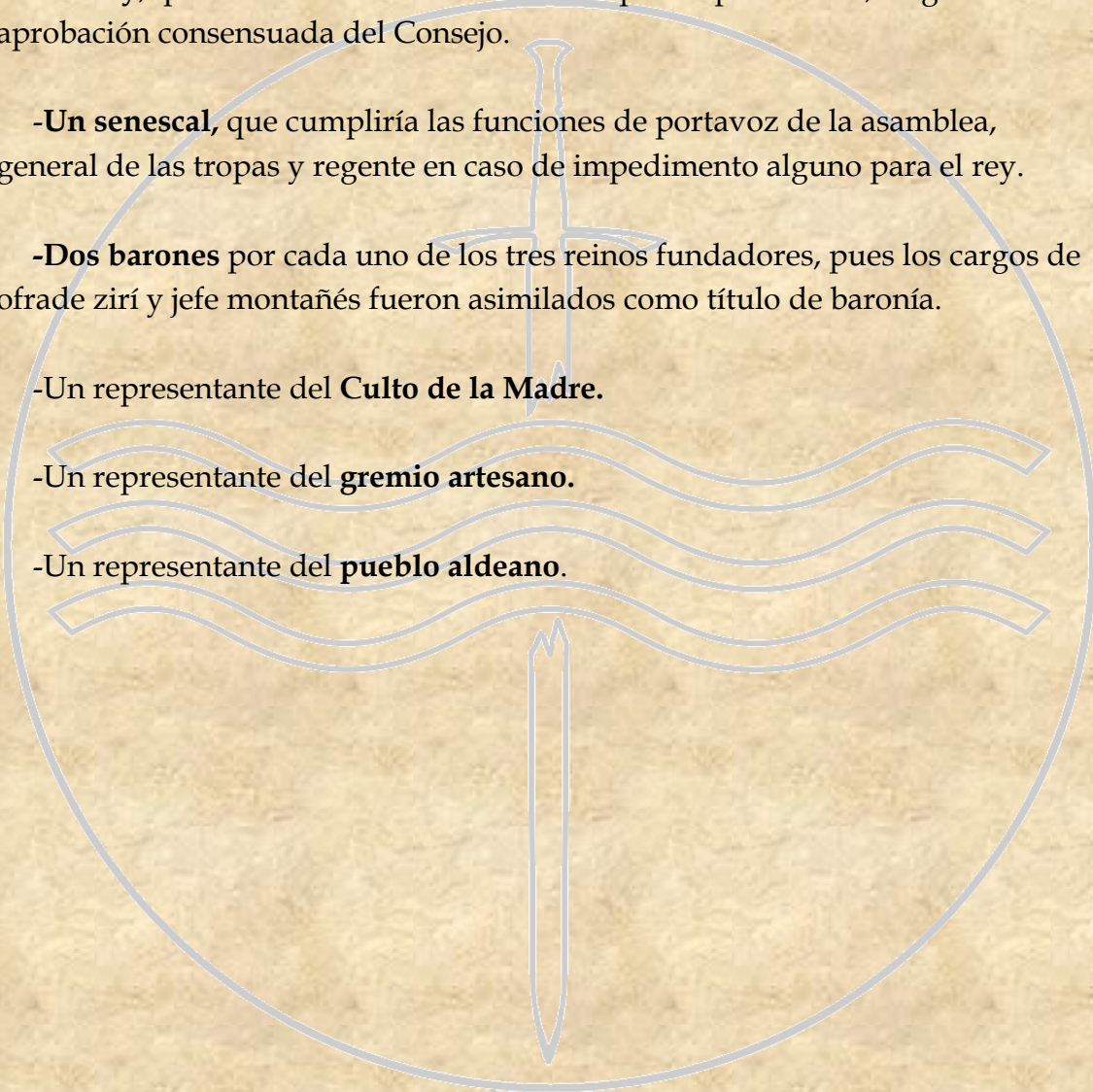
-**Un senescal**, que cumpliría las funciones de portavoz de la asamblea, general de las tropas y regente en caso de impedimento alguno para el rey.

-**Dos barones** por cada uno de los tres reinos fundadores, pues los cargos de ofrade zirí y jefe montañés fueron asimilados como título de baronía.

-Un representante del **Culto de la Madre**.

-Un representante del **gremio artesano**.

-Un representante del **pueblo aldeano**.



CAPÍTULO II

SOBRE ARTABRIA:



Al parecer, los antecesores de Artabria eran un grupo de clanes que ya existían hace quinientos años, de entre los que se deben destacar los cuatro mayores: Ferrum, Marinnar, Brigán y Corunnar.

El Clan Ferrum era reconocido por su organización interna y la calidad de sus armas, siendo el clan más dedicado a la batalla; se les identificaba por la runa de la flecha apuntando al cielo. El Clan Marinnar, en su lugar, despuntaba por sus artesanos y marinos, siendo ellos quienes fundaron los primeros puertos del reino; la runa del clan eran dos ondas superpuestas, representando el mar que tanto amaban. El Clan Brigán era reconocido por rechazar los artificios, despreciar las facilidades y vivir en comunión con la naturaleza, siendo gentes de constitución recia y profundas raíces mágicas; la runa de los Brigán representaba su afinidad a la naturaleza, siendo un árbol. Finalmente, el Clan Corunnar era reconocido por la elevada cultura de sus eruditos y la astucia de sus vecinos; su runa el círculo con un punto en el centro, símbolo de la observación paciente y constante.

Durante siglos, los clanes se enfrentaron los unos a los otros y permanecieron aislados mientras los Primeros Reinos iniciaban el Siglo Fundacional y extendían sus fronteras. Fue décadas más tarde cuando Durstan el Unificador, tras asumir el mando de su clan, exigió al Clan Marinnar que le concedieran una flota. Ante la negativa de sus vecinos, Durstan guió al Clan Ferrum a una batalla de cinco días tras los cuales alcanzaron la victoria. No obstante, Durstan no ejecutó a sus enemigos, sino que les concedió la oportunidad de vivir a cambio de la mano de Isara, hija de Osar, caudillo de los Marinnar. El matrimonio supuso la unión de ambos clanes y la fundación de la que sería la capital del naciente reino: Ferromar.

En los años siguientes, la alianza se impuso mediante la fuerza a los otros dos Clanes Mayores, anexionándolos. Durstan el Unificador pasó a ser llamado también Durstan de Artabria, señor del reino, y fundó el Consejo de Clanes al tomar como consejeros a los caudillos de los clanes sometidos, así como a un representante de su propio clan. Con el Consejo dividió Artabria en tres regiones y estableció las primeras ciudades: la Comarca de Ferromar, donde nació el reino y su capital, desde donde partirían sus flotas; la Comarca de Corunnar, con capital en Corunnos, donde asentaron una gran biblioteca; y la Comarca de Saitago, confiada a los druidas del Clan Brigán y nombrada en honor al más anciano y poderoso de aquellos, conocido como Saitan, un refugio

de la naturaleza salvaje donde trasnos, tardos, fadas, lobisomes y otras criaturas sobrenaturales campaban a sus anchas.

Bajo la unión de Durstan el reino prosperó, y aunque tierra adentro la cultura permaneció estancada en sus orígenes primitivos, en los puertos se desarrolló a gran velocidad. La unión de los Clanes Mayores conllevó la creación de la bandera del reino, obra de los Marinnar para marcar las velas de sus barcoluengos: se trataba de una bandera blanca cruzada por un aspa azul, y en cada uno de los cuatro carteles la runa de cada Clan.



Bandera Artabra con las runas de los Cuatro Grandes Clanes: Arriba, la runa de la Lanza del Clan Ferrum; a la izquierda la Runa de las Olas del Clan Marinnar, a la derecha, la runa del Árbol del Clan Brigar

En algún momento, Durstan el Unificador abandonó su reino navegando hacia el norte y jurando regresar, cediendo la regencia a su esposa Isara; sin embargo, el rey fundador nunca volvió. Isara gobernó algunos años más hasta que el peso de la edad la doblegó. Para entonces no había engendrado heredero alguno al legítimo rey, así que acordó con el Consejo de Clanes el nombramiento de un regente, el Guardián de Artabria: cualquier ártabro, sin importar edad, sexo o clan que demostrara ser capaz de defender el reino podía reclamar el Torque de Hierro, y el cargo podía ser desafiado en cualquier momento. El Guardián de Artabria gobernaría así hasta el retorno prometido de Durstan el Unificador.

Muchos años después, las rivalidades entre los clanes aún sobrevivían amenazando la unidad de su pueblo. El Guardián de Artabria Adíngibas el Sabio, del Clan Brigar, decidió aplacar la arrogancia de unos y de otros eliminando las runas de la bandera de Artabria, lo cual enfureció a algunos habitantes y miembros del Consejo de Clanes. Cuenta la historia que Genarias, Consejero del Clan Ferrum, se negó a modificar la enseña que había creado su antecesor y retó a duelo al Guardián en la plaza de Ferromar. Allí, Adíngibas partió en dos a su rival ante toda la capital, dejando claro al reino que no admitiría ninguna muestra de altivez. Desde entonces, la bandera jamás volvió a ser cuestionada.

Gobierno ártabro:

- En la cúspide del gobierno se encontraba *el Guardián*, cuyo poder era representado por el Torque de Hierro y se sentaba en el trono de Ferromar. Se trata de un senescal, que regirá la nación mientras pueda defenderla, hasta el retorno del legítimo rey Durstan el Unificador.
- El *Consejo de Clanes* está formado por un representante de cada clan, cada uno de ellos siendo la máxima autoridad dentro de su propio clan. A menudo permanecían en la capital aconsejando al Guardián y sirviendo de nexo con el pueblo.
- Los *Vergarls* eran los caudillos que gobernaban cada una de las regiones de Artabria en nombre de uno de los cuatro Consejeros, según a qué clan correspondiera el territorio, y su función era la de ejecutar las leyes ordenadas desde Ferromar.
- Los *Xarls* gobernaban las diferentes poblaciones que pudieran encontrarse en una misma región, al frente de cada aldea, pueblo o ciudad.
- En la base de la sociedad se encontraban los *súbditos del reino*.

Ninguno de aquellos cargos era hereditario ni se exigía ningún requisito de procedencia, género o edad. La única exigencia de la sociedad ártabra para con sus gobernantes implicaba que estos fueran capaces de defender el poder que ostentaban, por lo que el cargo a menudo podía ser disputado. De hecho, la ley ártabra solía solucionar las disputas legales mediante la elección de campeones y los juicios por combate. Esta tradición parece remontarse al propio Rey Durstan, a quien se le atribuye la cita: "No lo mereces si no puedes defenderlo."

Sociedad ártabra:

Había una clara diferenciación entre la primitiva cultura interior, estancada en la tradición, y la cultura costera, cuya tecnología se vio muy influenciada por el incipiente comercio gracias a los primeros puertos.

Entre las características tradicionales de los primeros ártabros se encontraban sus vestimentas, los kilt, complejas prendas que consisten en grandes telas en las que se envuelven, a modo de túnica. Solían ser un pueblo supersticioso, recio, tozudo y receloso de lo forastero; sin embargo también contaban con las virtudes de la hospitalidad, la jovialidad y la honestidad.

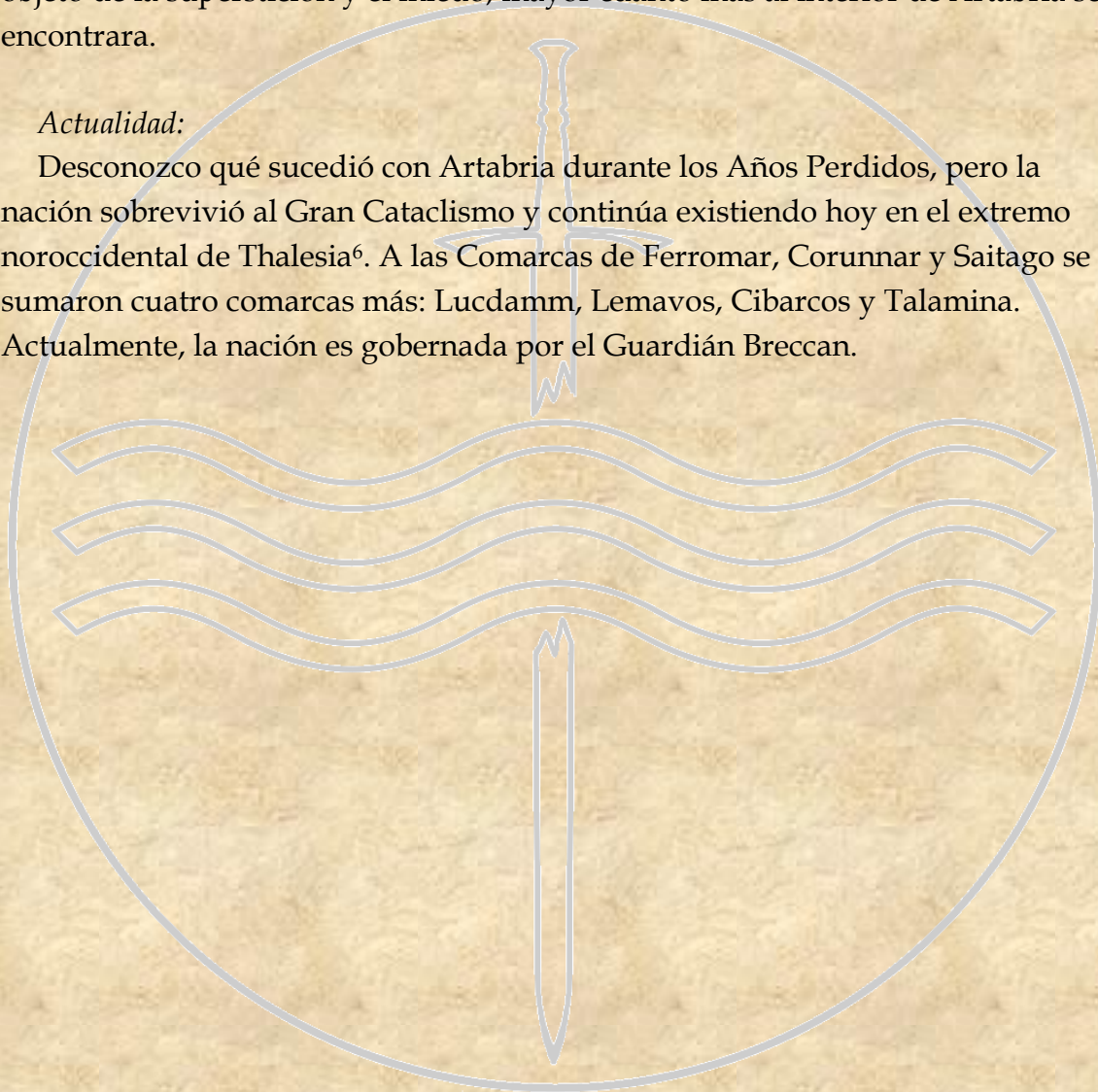
Los ártabros eran reconocidos por una tropa fronteriza que velaba por la seguridad del reino, conocida como La Guardia del Lobo. Se trataban de

guerreros que basaban sus técnicas en hostigamiento y emboscada. Pertenecer a La Guardia era considerado un gran honor

Sobre la religión predominante aunque no oficial fue el culto a la naturaleza, siendo propios de estas tierras los druidas; estos individuos eran respetados como sabios, concedores y defensores de la naturaleza. Su contrapartida eran los meigos o meigas, aquellos individuos que conocían las artes mágicas y solían emplearla en su propio beneficio; sus tradiciones señalaban estas prácticas más propias de las mujeres que de los hombres, y a menudo eran objeto de la superstición y el miedo, mayor cuanto más al interior de Artabria se encontrara.

Actualidad:

Desconozco qué sucedió con Artabria durante los Años Perdidos, pero la nación sobrevivió al Gran Cataclismo y continúa existiendo hoy en el extremo noroccidental de Thalesia⁶. A las Comarcas de Ferromar, Corunnar y Saitago se sumaron cuatro comarcas más: Lucdamm, Lemavos, Cibarcos y Talamina. Actualmente, la nación es gobernada por el Guardián Breccan.



⁶ Artabria seguía existiendo cuando estas líneas fueron escritas a inicios de la primavera del año 179d.F., sin embargo ese mismo verano ocurriría un gran colapso que acabaría con el reino de Artabria. Gáidil en guerra con Artabria tomaría buena parte del territorio y refugiados ártabros llegarían a las costas del Pacto, Thule y otros reinos en busca de cobijo. Mientras escribo estas líneas espero todavía la llegada de refugiados ártabros retenidos por el Pacto.

CAPÍTULO III

SOBRE LA GUARDIA DEL NORTE:



La Guardia del Norte fue uno de los Primeros Reinos, aquellos que iniciaron el Siglo Fundacional. Su origen se remonta a un grupo de tribus y clanes que acostumbraban a guerrear entre sí incluso ante las invasiones de los extranjeros, lo que conllevó la pobreza y la hambruna para sus habitantes. Tras siglos de disputas, probablemente pocos años antes de la Fundación, un caudillo llamado Graar amenazó con establecer una tiranía sobre el territorio hasta que dos héroes detuvieron el avance de las tropas invasoras: Sugaar y Mari.

Aquel hombre y aquella mujer lograron reunir y abanderar a los poblados vecinos contra los invasores, acontecimientos que desembocaron en una gran batalla a la sombra de un roble milenario que los norteños ganaron, derrocando para siempre a Graar. Aquel mismo día, todos los jefes de cada tribu y cada clan juraron con sangre proteger las tierras contra cualquier invasor, sin distinguir entre los dominios de cada familia. Desde entonces, la Guardia del Norte tomó el roble como el emblema de su nación, el verde y el negro como sus colores, y dieron lugar a su lema: "Fuerte como el Roble."

En su fundación se extendía por las regiones que hoy se corresponden al Valle de la Dama (Hottagog), Dalle (Campos de Amún), Labástida (actualmente en posesión de Skilngnheim) y una de las regiones de la actual Naxara. Pronto comenzó su expansión, primero hacia el este, hasta establecieron fronteras firmes con otro de los Primeros Reinos del Siglo Fundacional, el Pacto de la Torre; a partir de entonces comenzaron su expansión hacia el oeste y más tarde hacia el sur. Llegó a dominar más de cincuenta regiones, estableciéndose como un Imperio y entrando en conflicto con el Imperio de Baltia en la frontera sur y con el Reino de Arcadia en el oeste, a los cuales expulsaron de sus tierras.

Los últimos emperadores conocidos de la Guardia del Norte fueron Trystan el Firme y Roselin Blackwood. Él nació de cuna humilde y tuvo una infancia miserable, mientras que ella provenía de un ancestral linaje de druidas matriarcales y una familia aristocrática donde tuvo que reclamar el respeto desde temprana edad.

La fortuna de Trystan comenzó a cambiar cuando ayudó al hidalgo Jacob Kart a rescatar al padre de aquel, el Barón Abrahan de Beronia, de las zarpas de una criatura que moraba en las misteriosas cavernas de Horti'goss. Agradecido por el auxilio, el Barón Abrahan nombró a Trystan caballero de su propia corte;

en esta posición, comenzó a recorrer las tierras de la baronía junto al hidalgo Jacob, con quien desarrolló una profunda amistad fraternal. Aunque la fama de ambos se agrandó con cada bandido que apresaban y cada incursión que expulsaban del territorio, acabaron topándose con el maleante más temido en aquellos tiempos: Raimon Cashur, El Coleccionista, un bárbaro salvaje y cruel que dio muerte al hidalgo y a punto estuvo de acabar con la vida de Trystan.

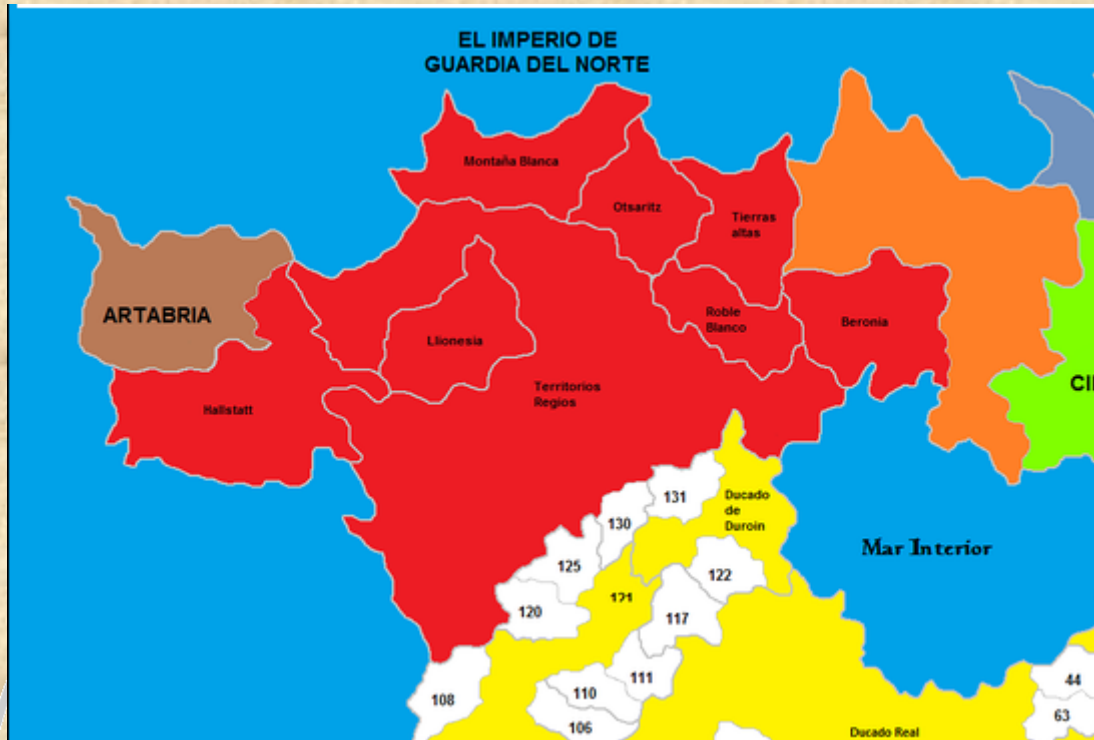
Aunque el Barón Abrahan logró salvar al caballero, la mente de éste quedó trastornada y movida por la venganza, y cuando al fin logró dar muerte al criminal su vida perdió el sentido.

Para aquel entonces, Roselin Blackwood ya era una doncella sabia, racional e ilustrada, cuyo consejo era muy valorado por todos los Clanes. El azar del destino quiso unirlos: Trystan creía que las Tierras del Norte nunca estarían seguras mientras no se unieran, y Roselin siempre encontraba el medio de alcanzar cualquier meta; ambos se influenciaron mutuamente, y finalmente se desposaron.

Con el esponsorio, Trystan fue admitido en los consejos nobles y Roselin le ayudó a transmitir sus ideas e influenciar en los Clanes, de modo que los consejos de ambos héroes engrandecieron a su nación. Finalmente, todos los señores de los Clanes eligieron a ambos como sus legítimos Reyes de la Guardia del Norte. Bajo su servicio destacaron el Lord Comandante Iparra y el Senescal Sibandrus Blackwood, primo de la reina, quienes impulsaron a los reyes como Emperadores⁷.

⁷ La coronación ocurriría en el otoño del año 102 d.F. con gran gala y gozo. Se comenta que el Pacto de la Torre envió tres regalos el día de la coronación.

Señoríos, Marcas⁸ y Baronías del Imperio de la Guardia del Norte:⁹



Mapa de los señoríos del imperio de la Guardia del Norte sobre finales del 107 d.F.

- Marca de **Hallstatt** se encontraba en el extremo occidental del Imperio, siendo quienes se rebelaron¹⁰ e hicieron desaparecer Arcadia para siempre en el año 106 d. F.¹¹
- **Baronía Lionesia** era la siguiente baronía, antecesora de la actual República de Llión.
- **Los Territorios Regios** supusieron la mitad del Imperio, siendo las tierras explotadas por la corona.
- **La Baronía de Montaña Blanca** se encontraba en el norte del Imperio, seguidos por la **Baronía de Otsaritz** y la Baronía de las **Tierras Altas**.
- **El Roble Blanco** fue la baronía que correspondió a las tierras donde nació el Imperio.

⁸ Añadido apuntes sobre otros tipos de señorío en la Guardia del Norte. En el caso de Hallstatt fue una Marca.

⁹ Tanto este mapa como el que se encuentra en los anexos del final de esta parte son añadidos posteriores extraídos de la Biblioteca del Pacto que conserva algunas copias de mapas de la Guardia del Norte.

¹⁰ En el original "invadieron" en vez de "se rebelaron"

¹¹ Añadido a posteriori.

- **La Baronía de Beronia** fue la frontera oriental, lindando con las tierras del Pacto de la Torre.

Canción tradicional:

Profunda su raíz noble,
de su fuerza soy testigo,
no hay tempestad ni enemigo
que doblegue al duro roble.

Leyes:

- El emperador o emperatriz son elegidos de entre los señores electores.
- Todo señor de una región del imperio es elector y elegible para la corona imperial.
- La gestión de la economía la realiza el senescal imperial.
- Las fuerzas de la Guardia del Norte son dirigidas por el comandante imperial."
- Ley del guardián del Norte:** Mantén tus armas en buen estado, no dejes que la suciedad y el óxido las toquen, son tus hermanas que te acompañarán en tu vida y en tu último viaje.
- Ley de los buenos hermanos:** No levantes tu arma contra tu hermano, aquel que lo hiciere será proscrito y exiliado a las tierras sin ley y si regresare cualquiera podrá darle muerte.
- Ley de la familia** Tu familia es tu clan, tu clan es tu familia. Respeta a los miembros de tu clan porque son de tu propia sangre.
- Ley del desagravio:** No busques venganza entre los de tu pueblo, acude al consejo de los ancianos y si no queda más remedio, solicita ordalía por combate.
- Ley del juramento:** Tu palabra es tu ley, si la rompes no deberás vivir entre los hombres de ley. Mantén las promesas que realices, no prometas aquello que no puedas mantener.
- Ley de hospitalidad:** Quien comparte tu pan y tu sal, es tu invitado y por lo tanto no ha de sufrir ningún daño. Si eres recibido como invitado por tu anfitrión, has de respetar su hogar y a los suyos.

Actualidad

Tras el colapso de la Guardia del Norte en el año 108 d.F., el territorio se fragmentó en varios señoríos hasta que el linaje del Lord Comandante Iparra reclamó la herencia de aquella cultura al fundar el reino de Skilfngheim.

La Baronía de Beronia quedó fragmentada y enfrentada por un grupo de familias rivales en las costas del Mar Interior, que recientemente lograron fundar la asamblea que constituyó el actual reino de Nazara, el cual no parece haber reclamado continuidad con la Guardia del Norte.

En las llanuras y bosques centrales, un señor feudal reclamó el derecho sobre la tierra y fundó el Pueblo de Hottagog, que rápidamente entró en conflicto al reclamar tierras dominadas por Skilfngheim; fueron invadidos y se les arrebató su capital, situada en el bosque de Linxtu, quedado reducidos a un pequeño señorío aislado en el denominado Valle de la Dama.

En las tierras próximas, la peor calaña de Thalesia aprovechó el caso para funda un dominio de criminales conocido como el Cubil de la Cobra, cuyo gobierno se extendió por setenta años oscuros hasta la aparición del Marqués de Carabás y su revuelta popular, que conllevó la desintegración de aquel paraíso criminal y fundó los Campos de Amún.

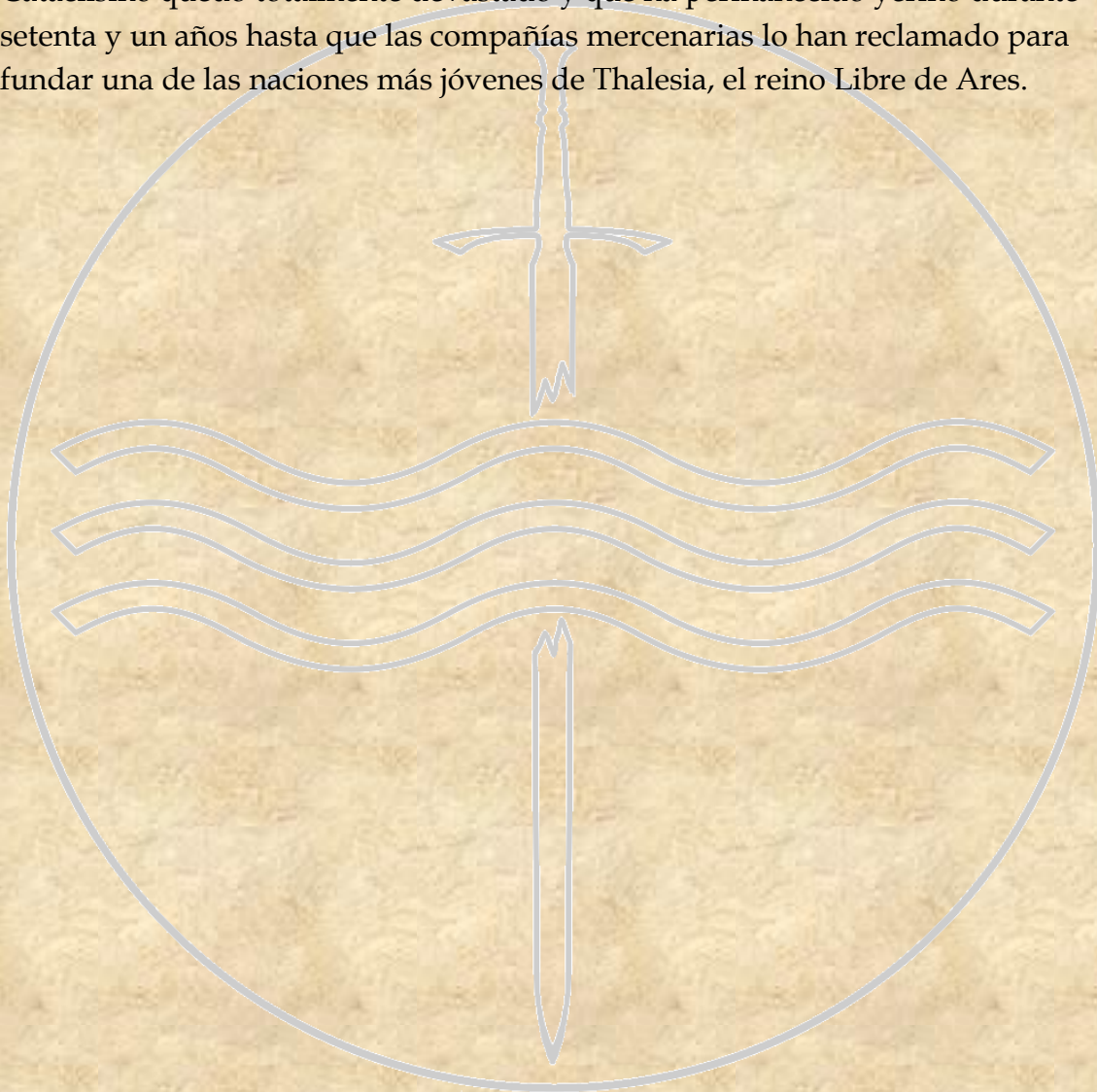
En las mismas tierras que antiguamente formaban la Baronía de Montaña Blanca, hoy se establece la federación de tribus de Drasma. Este territorio está gobernado por clanes montañeses y cultos druídicos, cuya devoción por la naturaleza es lo único que parece vincularles a los previos moradores del territorio. Quién sabe si su cultura degeneró, aislada en los calles, o acaso fue colonizada durante los Años Perdidos por los pueblos extranjeros buscando refugio del Gran Cataclismo.

De modo parecido, el norte de los antiguos Territorios Regios ha sido reclamado por una cultura aparentemente sin relación al perdido Imperio de la Guardia del Norte. Ahora, el territorio es conocido como Reino de Asturnalia.

La Baronía Llionesa se dividió. En el norte surgió el Bastión del Norte, una federación de señores meritócratas adiestrados para la guerra, de los que se insinúa son capaces de vivir por muy largo tiempo, adversarios encarnizados de las huestes orcas que intentaron asentarse en el territorio durante los Años Perdidos. Los rumores afirman que podrían ser herederos del Imperio, e incluso descender directamente del linaje fundador. Por su parte, el sur de Llionesia renegó del Imperio, al que acusaban de ocioso y avaro, fundado la república de Llión, un próspero estado mercante.

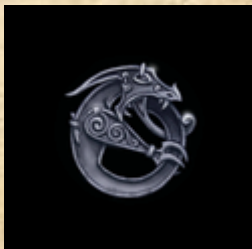
La Marca de Hallstatt desapareció, como lo hizo previamente el reino de Arcadia, y su lugar lo ocupó la nueva nación cuyas raíces parecen ser más antiguas que ambos territorios previos; ahora esta tierra conocida como Gáidil vuelve a ser mágica y sus vínculos con la naturaleza se han estrechado de nuevo. No obstante, los descendientes de los linajes que habitaron Hallstatt sobrevivieron al Cataclismo y existen aún hoy en el nuevo reino.

Cerca del Mar Interior se encontraba la frontera más sangrienta entre el Imperio de la Guardia del Norte y el Imperio de Baltia, un territorio que tras el Cataclismo quedó totalmente devastado y que ha permanecido yermo durante setenta y un años hasta que las compañías mercenarias lo han reclamado para fundar una de las naciones más jóvenes de Thalesia, el reino Libre de Ares.



CAPÍTULO IV

SOBRE GRIMGOTH:



El territorio, uno de los Primeros Reinos, nació en una tierra yerma en el noreste del continente, en regiones que ahora corresponden a los reinos rivales de Sicoris y Sarinecro. La tierra pobre no bastaba para alimentar a sus habitantes, tribus que acostumbraban a saquearse las unas a las otras; pero careciendo de botines suficientes, un caudillo los convenció de invadir regiones aledañas. Sin embargo, la campaña del Rey Kurgon no prosperaron tan rápido como las naciones vecinas: el Pacto de la Torre en los tiempos del Rey Loar IV, en el oeste, y el Reino de Cier'Zar al sur. Se atrevieron a realizar incursiones puntuales contra estos reinos, pero dirigieron el grueso de sus hordas salvajes contra el Reino de Naströnd, que para entonces se extendía por toda la costa oriental con rapidez.

Le disputaron la península nororiental y, en consecuencia, Naströnd respondió invadiendo la frontera suroriental del reino bárbaro. El conflicto se saldó con un tratado de alianza con el Reino de Naströnd, a quienes cedieron el control de las cuatro regiones en conflicto a cambio de su apoyo bélico. No está claro si se debió a decisión propia o las estrategias del reino vecino, pero a partir de aquel momento, las hordas bárbaras de Grimgoth asaltaron las fronteras orientales del Pacto de la Torre, ya en los tiempos finales próximos al Cataclismo.

De los últimos registros que quedan sobre este reino desaparecido se deduce que sus hordas penetraron las fronteras del Pacto y saquearon las aldeas abandonadas a su paso, llegando a asediar la ciudad de Nozmon. Sin embargo, los muros de la capital se esfumaron frente a ellos poco antes de que el Cataclismo los condenara.

Actualidad:

El Reino Bárbaro de Grimgoth quedó sepultado en la ceniza. En su máxima expansión ocupó los territorios que hoy día ocupan el teocrático Sacro Imperio de Sarinecro, la República de Sicoris, el Reino Madriguera de Skarnik, la Federación de Yavárovsk y el desaparecido Estado Mercenario de Paskunia, que se disolvió en el Estado Gulag de Arstotzka.

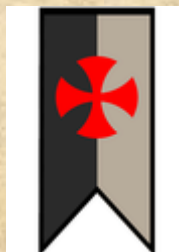
- El Sacro Imperio es reservado con su historia y cultura, y no existe razón para creer que existe vínculo con sus predecesores.

- La República de Sicoris afirma haber sido fundada en base a una alianza entre la ciudad-estado de Nayox, que fue súbdita y padeció las depravaciones bárbaras de Grimgoth, con los clanes montañoses. Aprovecharon el Cataclismo para independizarse de un reino que nunca había sido especialmente ordenado y establecieron su propia cultura. Actualmente es un estado dividido entre los Ciudadanos, familias antiguas que siempre han gobernado la ciudad estado, los Plebeyos, artesanos y campesinos, y los Esclavos, prisioneros de guerra y criminales condenados.
- El Reino Madriguera de Skarnik es una extraña teocracia para un pueblo extraño. Los nativos no son humanos¹², sino hombres-rata de origen desconocido, probablemente emergidos de las entrañas del mundo atraídos por los desastres consecuentes al Cataclismo. Son saqueadores astutos y desconfiados que permanecen aislados, obedeciendo al peculiar culto de la Rata Cornuda.
- El Estado Mercenario de Paskunia fue una nación efímera que surgió el invierno del año 178 d.F., fundado por soldados que se rebelaron contra los nobles, mercantes y otros aristócratas para reclamar el poder por sí mismo. Padecieron una conspiración que dividió sus tierras entre la República de Sicoris y la Federación Asamblearia de Yávarovsk. Sólo la región súbdita de Arstotzka sobrevivió, fundada como un refugio para inmigrantes por parte de los paskunes.

¹² Discrepo en cuanto al contenido de esta parte del libro. Nunca se han visto a estos hombres-rata y dudo mucho que no sean más que habladurías y leyendas. Lo cierto es que desde verano del 179 d.F. este territorio conocido como Skarnik desapareció misteriosamente para siempre, tuviera ratas, humanos u otros seres como habitantes.

CAPÍTULO V

SOBRE EL PACTO DE LA TORRE:



En origen, el territorio era una monarquía asentada¹³ en la costa norte de Thalesia y su capital ya se llamaba Nozmon, y ya existía al inicio del Siglo Fundacional. Su último líder fue el despótico Rey Loar IV¹⁴. Sus caprichos y desmanes arruinaron la nación cuando inició una campaña militar para expandir sus dominios. Las necesidades bélicas hacían trabajar a los gremios día y noche, pero el Rey Loar IV se negaba a pagar los costes y atesoraba cada ganancia de la campaña, empobreciendo a sus agotados trabajadores, los cuales protestaron contra su rey. En respuesta, Loar IV ordenó la ejecución sumaria de sus maestros. La contratación de tropas mercenarias aumentó los impuestos y la mayor parte del grano era enviada al frente para alimentar al ejército, por lo que la enfermedad corroía las calles del reino; hasta que varios gremios artesanos se unieron.

El Rey Loar IV disfrutaba celebrando los aniversarios de su coronación con grandes festejos. Los maestros de los gremios le sugirieron celebrarlo en aquella ocasión con un paseo de la vergüenza en el que forzaría a sus enemigos conquistados a cruzar por una avenida de casi una milla flanqueada por infantes armados con estandartes reales. Loar costeó todos los gastos y enfureció cuando, llegado el día, los gremios artesanos no cumplieron con su compromiso. Pero lo que Loar no predijo fue que aquel pago había sido destinado a fabricar picas y tabardos con los que los maestros de los Gremios arrastraron al pueblo a una rebelión que se conocería como El Alzamiento.

Lograron acorralar al rey en su propio palacio y forzarle a firmar el tratado que daría nombre a la nación: el Pacto de la Torre¹⁵. Siguiendo este tratado, el rey fundó las Cortes del Pacto, una institución que permitiría a todo artesano y ciudadano común participar en el gobierno y anular el control absoluto de su señor. No obstante y como muestra de respeto a sus antecesores, se concedió a Loar IV conservar el título y participar en aquella misma institución.

Sin el expolio de los déspotas, el reino abandonó la guerra y prosperó, los gremios se multiplicaron y surgieron nuevas disciplinas que dieron lugar a nuevos oficios y artesanías; el carácter de aquellas gentes fraguó en el lema nacional: Labor omnia vincit, o “El trabajo todo lo vence”. Fue el caso del

¹³ Según el Bibliotecario Marcus Dovanne este fue el reino de Rissodenia, fundada por la unión de las tribus aquileas y rissodenas en los inicios del Siglo Fundacional.

¹⁴ Según Marcus Dovanne, bibliotecario del Pacto de la Torre, Loar no es un nombre sino un título hereditario que tenían los reyes de Rissodenia.

¹⁵ Estos hechos ocurrirían sobre el 97 d. F.

Gremio de los Escribas, que implicó la aparición de nuevas especializaciones y, en consecuencia, un periodo de ilustración. El trabajo de bibliotecarios, ilustradores, copistas, buscadores y cronistas requirió un lugar donde ser conservado y se eligió La Torre, que pronto pasaría a ser conocida como el Templo del Saber. Sin embargo, la fortaleza que antaño había sido la sede del rey sufrió graves daños en consecuencia a una tormenta imprevista, que forzó la construcción de una nueva biblioteca aún mayor. A medida que los documentos eran trasladados, un grupo de milicianos veteranos, sanadores y eruditos decidió restaurar y ampliar el antiguo edificio, renombrándolo como el Templo de la Luz y proclamándose los Guardianes del Templo.

Según cuenta la leyenda, fue uno de los muchos eruditos que estudiaba en aquel templo el que desentrañó los arcanos de los Antiguos y trascendió a un nivel de conocimiento nunca antes visto. Aquel hombre llamado Valdrac el Primero sería el fundador del Gremio Arcano. Ofreció sus conocimientos y tomó discípulos, creando a los primeros hechiceros del reino, gente temida que padecía el recelo supersticioso de sus vecinos. El Gremio Arcano reclamó la nueva torre que estaba siendo construida y que pasó a ser conocida como la Torre de los Hechiceros, donde guardaron todos sus documentos y tratados de poder arcano; sin embargo, y por voluntad del propio Primarca Valdrac, aquellos volúmenes que hablaban de los misterios de la protección y la sanación fueron confiados a la Guardia del Templo y guardados en una de sus cámaras.

Para aquel entonces, el Pacto volvía a ser un reino pacífico que carecía de ejército regular, y si bien todo ciudadano capaz era entrenado en el manejo de la pica y la ballesta, armas sencillas de producir, usar y reparar, había fuerzas a las que no podían oponerse. Tal fue la circunstancia en la que el valle sufrió los saqueos constantes de una tribu bandida hasta el día en que Valdrac y sus discípulos salieron en su búsqueda. En los registros de la época constan los rayos, las llamaradas y el humo que marcaba el lugar de la escaramuza, y el temor de los aldeanos seguido de la admiración casi devota cuando el Primarca reapareció con todos sus discípulos sanos y salvos, afirmando que los saqueadores jamás volverían a amenazar la paz del lugar.

Junto a otras hazañas similares, el Gremio Arcano se ganó el amor de su pueblo y un asiento en las Cortes del Pacto.

Los dominios del Pacto permanecieron bastante estables gracias a la alianza con el vecino Reino de Cier'Zar, en la frontera suroriental, y las treguas con la Guardia del Norte, donde consta que los embajadores acudieron a la coronación de sus Emperadores como señal de respeto. Sin embargo, el reino tuvo que afrontar dos crisis diferentes casi al mismo tiempo: por una parte, la Iglesia de Alastor, una religión fanática practicante de torturas y autos de fe, provocó varias revueltas mientras el Reino de Grimgoth intentaba invadir las fronteras

orientales¹⁶. Aunque los Guardianes del Templo hacían todo lo que podían por expurgar a la secta del reino mientras las milicias procuraban repeler a los invasores, sólo Valdrac tuvo poder para lo que sus astrónomos vieron en el cielo.

Los eruditos del Pacto de la Torre avistaron el cometa y calcularon su rumbo, iniciando una evacuación masiva hacia la capital, donde el archimago Valdrac y sus Primarcas realizaron el último ritual mágico en el que se les vio.

Según los registros extranjeros, el ritual levantó una cúpula que hizo desaparecer Nozmon y el cometa estremeció la tierra, arrasando a todos los reinos. No existe ninguna referencia a que el Pacto de la Torre sobreviviera, ni que se fragmentara en sociedades menores, como aconteció con otros reinos; simplemente se esfumaron. Para mayor asombro, puedo afirmar que una partida de ciudadanos del Pacto acudió hasta nuestra abadía en Valleahogado y tuve la ocasión de hablar con ellos: afirman que cuando la cúpula cayó, poco después de ser levantada, encontraron su reino deformado y cubierto de polvo y hueso. Para ellos, los Años Perdidos que todos nosotros padecemos nunca sucedieron.

Actualidad:

Las Cortes del Pacto siguen gobernando el reino, que está habitado por jóvenes que, según nuestras cuentas deberían tener más de setenta años. Su sociedad no ha conocido el paso del tiempo y continúan siendo los mismos artesanos y eruditos laboriosos, poseedores de la mayor biblioteca de Thalesia. Sin embargo, no he tenido el placer de comprobar si su Gremio Arcano o sus Guardianes del Templo siguen existiendo.

Aunque se han extendido más allá de sus fronteras originales, lo han hecho a través de regiones inexploradas y baldías. Y en aquellos territorios donde han encontrado señas de civilización puedo dar fe de que la han respetado. Tales son los casos del Condado de Itsastar, situado en tierras occidentales del Pacto de la Torre que quedaron arrasadas y despobladas tras el Cataclismo; o del Reyno de Arriaka, descubierto al sur. Cabe destacar también su inclinación a los



tratos diplomáticos con sus vecinos; como por ejemplo la cesión de las Llanuras de Bolskan, región perteneciente al desaparecido reino de los Loar pero ocupada por las tribus de Castelgris durante los Años Perdidos.

¹⁶ Sobre finales del año 107 d. F. a principios del 108 d. F. ocurrió el asedio de Nozmon clara victoria del Pacto contra las fuerzas invasoras de Grimgoth, esta sería supuestamente la gran batalla final que culminaría la guerra, más el Cataclismo interrumpió cualquier registro a partir de este momento.

Sobre el Condado de Itsastar he sido informado que migraron de un reino de ultramar asentado en las desaparecidas Islas Izarik. Este archipiélago se situaría en algún punto del norte antes de su hundimiento, posiblemente como consecuencia del Cataclismo. Los supervivientes migraron en una gran flota guiados por el último descendiente del linaje real, en un viaje lleno de desastres. Según sus tradiciones, su líder se llamaba Sirkaz Nahorrizk y desapareció en un naufragio, durante una tormenta; en su ausencia, algunos capitanes se amotinaron contra los otros robándose las provisiones. Cuando al fin llegaron a tierra firme, establecieron una sociedad de caciques tiranos y supersticiosos, que temían el día en el que las aguas engulleran su nuevo hogar.

Allí la colonia prosperó aislada, padeciendo las penurias de una tierra pobre y unos señores crueles. Hasta que Sirkaz Nahorrizk emergió de las aguas con un primogénito entre sus brazos. Los liberó de la tiranía, fundó la capital, nombró el reino y estableció los primeros progresos tecnológicos en décadas. Estableció puerto y mejoró los barcos, extendió los dominios tierra adentro y estrechó los lazos entre los moradores de la superficie y los de las profundidades marinas. Una vez la nación fue estable, Sirkaz nombró a su primogénito, Uhandre, su heredero legítimo, y volvió a las profundidades del océano.

Recientemente, cuando el Pacto reapareció en el mundo y comenzó a enviar sus cuerpos expedicionarios, no tardaron en contactar con el pueblo extraño. Aunque el idioma era diferente, era similar a la Lengua Vieja que se hablaba antaño en la Guardia del Norte y hoy en día en Skilfngheim; con ayuda de los traductores, el Pacto reclamó las tierras pero cediéndolas al usufructo de Nahorrizk y su pueblo, respetando su cultura y autoridad.

Sobre el Reyno de Arriaka, se extiende en las nuevas colonias sureñas del Pacto de la Torre, en las costas del Mar Interior. Es un pueblo belicoso que ha padecido numerosas invasiones y periodos de control extranjero, contra el que siempre han logrado revelarse. Recientemente han logrado establecer una corona sólida con la elección del Rey Jaime I Viros Veramos, consagrado por los sacerdotes de su fe.

CAPÍTULO VI

SOBRE CIER´ZAR:



En su origen conocido como Kier´Thar¹⁷, fue en sus inicios una fortaleza fundada por la Tribu de los Gö´Thar a la orilla de un río. Se trataba de una tribu de cazadores seminómada que veneraban a una deidad llamada Thar, a quien le atribuían el dominio del viento. De hecho, el asentamiento se traducía como Fortaleza del Viento, y el nombre del pueblo significaría Hijos del Viento. Según sus doctrinas religiosas originales, eran herederos de toda la tierra besada por el Viento, y durante décadas realizaron numerosas expansiones territoriales para levantar sus templos, las Mansiones de Thar.

Estas expansiones les llevaron a conflictos tempranos con los bárbaros de Grimgoth, pero ambos pueblos fijaron sus fronteras. Pocos años más tarde, las expansiones norteñas cesaron al alcanzar las fronteras con el Pacto de la Torr, las cuales respetaron, cambiando por la expansión hacia el sur, compitiendo contra la vecina nación de Naströnd. La expansión del reino de Cier´Zar finalizó con el establecimiento de su frontera sur, con el reino de Baltia.

La tribu original de los Gö´thar basaba su gobierno en la asamblea del Thing, en la que sólo podían participar los hombres capaces de sujetar un arma, y de entre los cuales se determinaba un rey, que era caudillo y sumo sacerdote de Thar; estos caudillos solían ser elegidos por breves periodos de tiempo, habitualmente antes de las campañas militares, y podían ser depuestos por la misma asamblea que los había elegido. Por otra parte, la asamblea estaba administrada por el Langman, un sabio que debía memorizar todas las tradiciones y costumbres, y ser capaz de recitarlas, teniendo el valor y la función de juez e intermediario.

Sin embargo, este pueblo belicoso también tenía un sentido práctico cuando invadía las tierras vecinas: si bien eran fieros con los adversarios cobardes y los insensatos, a quienes se defendían con valor les daban la oportunidad de jurar lealtad. Con este método procedieron a anexionar numerosas tribus vecinas, respetando sus religiones, cultura, costumbres y autoridades, en consecuencia, la cultura de los Gö´Thar evolucionó rápidamente. No tardaron en asimilar que cualquier ciudadano capaz de sostener un arma podía participar en la asamblea, equiparando géneros. El rey, o reina, se convirtió en un título vitalicio, pero no dejó de ser representativo,

¹⁷ Con seguridad esta fortaleza fue fundada sobre lo que hoy es Lila Szél.

debiendo ser elegido de entre los descendientes de la Primera Sangre, o la Sangre de Thar, familias que se proclamaron Condes. Todas las Casas Condales poseían el mismo derecho sobre todos los territorios regios¹⁸, aunque cada Casa acostumbraba a favorecer determinadas regiones, normalmente las que habían conquistado.

Por su parte, la expansión requirió la fundación de asambleas locales, donde los conquistados tenían derecho a nombrar sus propios letrados, los cuales debían ser aceptados y respaldados por la Gran Asamblea de Cier´Zar, cuyo letrado principal era elegido entre los Go´thar. En consecuencia, los caudillos de las tribus aliadas y los descendientes de los letrados empezaron a ser reconocidos como una nobleza inferior y se fundaron las Baronías, todas súbditas de la Primera Sangre pero cada una afín a una u otra Casa Condal.

En los últimos años, durante el gobierno del Rey Electo Agalor I¹⁹, el reino padeció una crisis económica causada por la guerra contra Naströnd, que forzó al reino de Cier´Zar a aliarse con el Pacto de la Torre, quienes estaban en guerra a su vez con Grimgoth, nación aliada a la adversaria de Cier´Zar. A raíz de la alianza con el Pacto de la Torre, el reino de Cier´Zar experimentó un rápido progreso económico, social y cultural, siendo en aquel momento cuando se introdujo el Alto Imperial como lengua oficial de la corte y se volvió habitual el uso de la escritura, tanto en este idioma como en el uso común, el Thalesio o Bajo Imperial. Aunque el reino comenzó a prosperar y ganarle territorios a su enemigo en el este, la desaparición abrupta del Pacto y el Cataclismo propiciaron su fin.

Señoríos:

A diferencia de los reinos de su tiempo, el nombre de los señoríos en los que se subdividía Cier´Zar no ha llegado hasta la actualidad, pero sí el método administrativo. La figura del rey Electo era un *primus inter pares* que debía ser elegida de entre los miembros de la Primera Sangre, o sea, de los descendientes de la tribu Gö´Thar. El rey electo ostentaba la Enseña Real que consistía en la cabeza de un león de oro sobre la cruz de la espada, en sable en campo argén.

Estos miembros de la Primera Sangre se reunían en un número indeterminado de Casas Condales, cada una de las cuales tenía por representante a su miembro de más valor, lo que en principio era determinado por sus aptitudes bélicas pero en los tiempos finales solía recaer en los veteranos de cada familia. Todas las Casas Condales tenían los mismos privilegios, derechos y obligaciones, y los

¹⁸ Corregido del original

¹⁹ Gobernaría Cier´Zar entre el 96 al 108 d.F.

dominios del Reino de Cier'Zar les correspondía del mismo modo a cada uno de ellos. Juntos formaban el órgano supremo del reino, llamado la Asamblea Condal. Cada Casa Condal tenía su propia heráldica, aunque todas tenían en común el privilegio de emplear figuras de oro en sus escudos y portar espadas entre sus armas, cosa que era ilegal entre el resto de la población.

Los señores de las tribus y clanes anexionados, o sus letrados, dieron lugar a la nobleza baja: los Barones. Existía un Barón por cada región del reino, elegido de entre sus habitantes y respaldado al menos por una Casa Condal; no era extraño, de hecho que los miembros de las Casas Condales y de la Baronías se unieran en matrimonio y tuvieran descendencia. Del mismo modo que el Rey Electo, la mala práctica de un Barón podría conllevar su expulsión por parte de su pueblo. Y a su vez, todos los Barones del reino debían unirse en la Gran Asamblea de Cier'Zar, donde daban cuenta de sus administraciones locales a las Casas Condales y el Rey. La Gran Asamblea nombraba y destituía la figura del Gran Barón, el letrado destinado a organizar esta institución; en origen, el Gran Barón correspondía a la Primera Sangre, pero consta que el último funcionario con este cargo perteneció a la Casa Szélököl. En el caso de los Barones, su heráldica tenía prohibida usar figuras en oro, pudiendo sólo usar el argén, a excepción de que el cuartel correspondiera con una Casa Condal patrona que hubiera dado su consentimiento explícito, acto que se solía realizar como señal de pleitesía. Se desconoce si los Barones podían ostentar espadas como símbolo de autoridad, al igual que los Condes y el rey Electo, o estaban sujetos a las mismas leyes que el resto de la sociedad.

Religión

El Culto de Thar fue importante en los orígenes del reino pero se diluyó rápidamente, muy probablemente a causa de la costumbre de asimilar las religiones de los pueblos vencidos en sincretismo cada vez más complicados. En el periodo final, la administración y ano daba importancia a las cuestiones religiosas, que habían quedado delegadas a súbditos, y la figura de los sacerdotes empezó a surgir para ocupar el espacio que anteriormente había correspondido al rey y al langman, o letrado. Los sacerdotes solían ser vecinos que voluntariamente se dedicaban al mantenimiento de las mansiones de Thar, que con el tiempo pasaron de lugares sagrados a salones de juicio y archivos. De un modo paralelo, la práctica mágica era considerada un acto de cobardía y estaba mal vista, por lo que los hechiceros no fueron habituales en este reino.

Poco se ha conservado de la fe original. Se sabe que era un culto al valor y a los antepasados, que en origen realizaban ritos al aire libre antes de las batallas o

durante las fundaciones de las ciudades. Las pinturas sagradas y los tatuaje rituales eran prácticas frecuentes para convocar la protección de sus dios y reclamar el poder de sus enemigos vencidos, costumbres cuya importancia y simbolismo original se desvanecieron. El uso de la espada en esta cultura era ritual, razón por el que su uso se reservaba exclusivamente a los miembros de la corte real. Según sus tradiciones, las primeras espadas fueron forjadas por un Rey Electo, inspirado por Thar, y entregadas a sus guerreros más valiosos. Aunque las hojas originales se consideraban destruidas y perdidas, sustituidas por espadas actuales.

Aunque la religión y la magia no tuvieron presencia en el Reino, los ataques fanáticos de la Iglesia de Alastor incitaron una reorganización de la fe. En varias baronías surgieron figuras religiosas que promovían nuevas interpretaciones de la antigua fe de Thar, hablando de un único dios omnipotente y omnipresente que tomaba diferentes identidades para comunicarse con diferentes pueblos. Algunas de estas doctrinas respaldaban la autoridad Condal, manteniendo que su presencia era una bendición celestial; otras afirmaban que todos los ciudadanos eran iguales ante Thar, quien no valoraba el origen sino la gloria, tanto personal como comunitaria; y otras doctrinas atacaban al gobierno, afirmando que la Primera Sangre había sido la elegida de un dios al que habían dado la espalda, y por ello Thar buscaba nuevos campeones. Por desgracia para todas aquellas sectas, el Cataclismo las destruyó cuando apenas contaban con unas docenas, cientos a lo sumo, de seguidores.

Leyes:

Los Gó'Thar carecían de código legal como tal y se regían por una serie de costumbres ampliamente aceptadas e impuestas a sus vasallos, de quienes tomaron algunas otras costumbres nuevas. Es presumible que estas leyes pasaran a ser escritas y fueran perfeccionadas por la asimilación de la lengua Imperial, pero el Cataclismo arruinó la mayoría de los archivos dificultando un reconocimiento completo de estas tradiciones. Entre estas costumbres sobrevivieron algunas:

- *La tradición de la asamblea*, por la cual todo ciudadano libre capaz de usar un arma tiene derecho a participar en el gobierno de la nación. Aunque se presupone que en un origen eso hacía referencia sólo a los patriarcas de los clanes y luego se extendió a los hijos varones, es evidente que en las últimas décadas del reino también se aplicaba a las mujeres y a los plebeyos leales.

- *La tradición de la coronación*, por la cual el re es el primero entre iguales, siendo elegido siempre de entre los descendientes de Gö´Thar por los descendientes de los Gö´Thar. Aunque al principio era un cargo temporal con fines religiosos y militares, en las últimas décadas del reino era un cargo que duraba mientras la asamblea no determinara deponer al candidato; en la misma medida que aumentó el poder administrativo y legislativo del rey, decreció el poder religioso, limitándose a mantener controlados a los sacerdotes, dada la poca importancia que la fe llegó a tener.
- *La tradición de sangre*, por la cual todos los parientes vinculados por sangre mantenían derechos y obligaciones entre ellos, como los de acogerse, protegerse y ayudarse entre sí. Aunque en principio cada familia solía responder ante la autoridad absoluta de su patriarca, la tradición bélica acabó por crear huecos de poder que las mujeres ocuparon, estableciéndose igualdad de género respecto de la autoridad familiar; la única exigencia era ser el miembro vivo y sano de mayor edad. También se sabe que, cada vez con más frecuencia, patriarcas y matriarcas recurrían a la fraternidad ritual para adoptar miembros en la familia sin que mediara ni vínculos consanguíneos ni matrimonios con sus miembros.
- *La tradición del compromiso*, era similar a la fraternidad ritual, sin llegar a formar parte de la familia, y medida que aumenta el número de Barones y Baronesas en el Reino de Cier´Zar, más se normalizaba: consistía en un vasallaje voluntario y temporal a una familia condal, pero exigía por parte del Conde su protección y atención.
- *La tradición de la compensación*, por la que cualquier ofensa podía ser solucionada matando al ofensor sin que hubiese represalia alguna. En algún momento, esta tradición sufrió tres modificaciones: la primera sangre, la primera modificación, por la cual la venganza se solventaba causando una cicatriz visible al ofensor; el linaje, la segunda modificación por la cual sólo un miembro del mismo rango podía atacar al ofensor; y el pago, la tercera modificación por la que el ofensor podía pagar una multa para evitar males mayores.
- La tradición de la ordalía fue de las primeras y menos practicadas de este pueblo, que implicaba un juicio por combate dando por hecho que Thar fortalecería al más digno de los combatientes. Por su puesto, a medida que la influencia religiosa del reino disminuía, más bárbara se

consideraba esta tradición, aunque nunca se llegó a abolir y evolucionó, entremezclándose con los combates rituales, en una forma común de galanteo, sentado las bases de torneos y justas.

Independientemente de si en un principio o no era una sociedad patriarcal, se conocen mujeres de gran importancia en la sociedad y el gobierno del Reino de Cier´Zar, al menos en sus últimas décadas de existencia antes del Cataclismo. Este es el caso de Kyra la Cónsul, cuya familia condal es por el momento desconocida, quien fue embajadora del reino además de excepcional guerrera.

La esgrima en Cier´Zar

La importancia de la espada en la sociedad de Cier´Zar originó una escuela de esgrima estricta y severa, en la que todos los guerreros nobles del reino participaban independientemente del género o la edad. Aunque no se conservan datos al respecto, sí que se conoce el nombre del último de los líderes de esta institución, Ogruu el Maestro, cuya familia condal se desconoce, y el de uno de los alumnos más famoso de esta escuela, David el Bueno, cuya familia condal por desgracia también se desconoce, de quien se presumió ser un guerrero imbatido en Thalesia.

Actualidad:

El Cataclismo causó la ruptura de las comunidades y la disgregación de las Baronías, en aquellos casos en los que hubo supervivientes.

Los habitantes de la frontera noreste quedaron divididos en clases que se unificaron al amparo de la Casa Castelgris, de origen local. Fundaron la ciudad de Cier´Zar la Nueva, donde han prosperado durante los Años Perdidos. En ausencia de Casas Condales y , por tanto, de un Rey o Reina Electos, el Conde Kravol se ha declarado cabeza de su Casa y protector de estas tierras.

Aunque la mayor parte de Forjagéntea²⁰ se levanta en los dominios del antiguo reino de Naströnd, la región norte también perteneció a Cier´Zar, siendo uno de los dominios que arrebató a Naströnd al repeler su fallida invasión.

²⁰ Forjagéntea fue anexada por el conde de Castelgris en Verano del 178d. F. . Convertida en Marca Kravol Castelgris se convirtió en el primer Marqués de Forjagéntea.

Algo similar acontece a la Marca de Entrerrios. Tropas expedicionarias del Reino de Naströnd que quedaron aisladas en las fronteras han extendido sus dominios a regiones del norte²¹ y al sur que correspondían al Reino Antiguo de Cier´Zar. También correspondía al antiguo reino el extremo occidental de Vientoeterno y Alan-Dalus, el norte del reino de Albarracín y las recientes repoblaciones al sur del Pacto de la Torre, incluyendo las regiones ahora habitadas por el Reyno de Arriaka.

La antigua Kier´Thar, la cuna del reino y ciudad capital, quedo aislada y bajo el control del Gran Barón Szélököl, tras la desaparición de la Asamblea Condal y del rey Electo. Los descendientes de este linaje, que han permanecido aislados en la ciudad, la renombraron como Lila Szél y se declaron legítimos herederos del reino joven de Cierza²², que padeció una terrible regresión económica cuando intentó preparar una campaña militar para reclamar sus antiguas tierras.



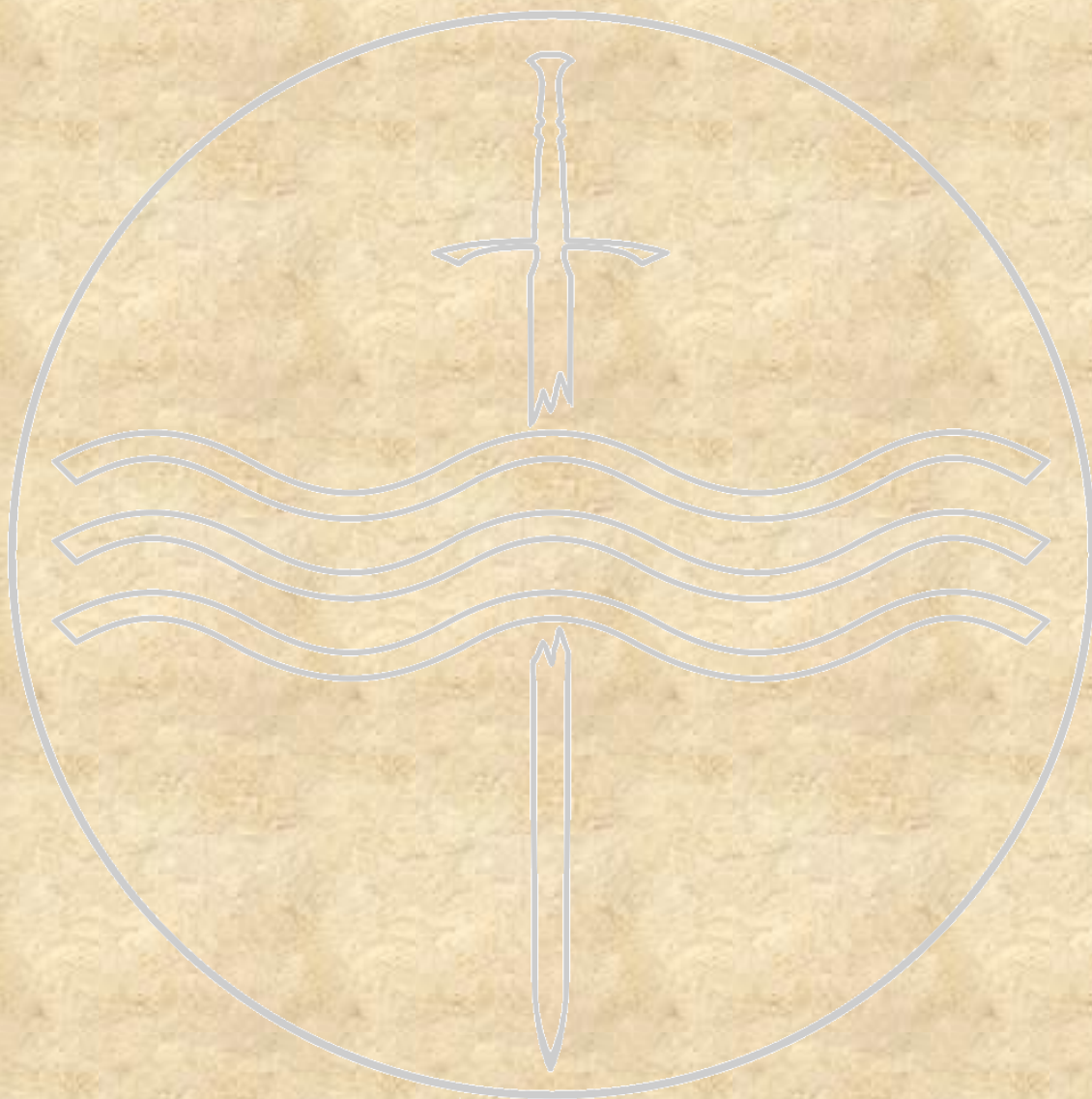
Mapa de la máxima extensión de Cier´Zar sobre el 107 d. F.

²¹ Esta región es una de los primeros territorios en los que los Göthar se asentaron. Su nombre se ha perdido en la noche de los Años Perdidos.

²² En este reino es donde se sitúa la tierra de Valleahogado de la que procede nuestra orden. En verano del año 179 d. F. tras la renuncia de Fray Severo, se otorgaría a Fray Bárbaro un señorío en estas tierras por intercesión del Pacto de la Torre.

Los Reinos de Thalesia en la Era de la Fundación.

PARTE II. LOS ESCRITOS DE FRAY BÁRBARO



CAPÍTULO I

SOBRE BALTIA:

El pueblo baltio nació de un pequeño clan seminómada que moraba por el este del continente de Thalesia durante la era Mítica. En los estertores de aquella era, los baltios habían ido creciendo sometiendo a otros clanes y tribus, convirtiéndose en un belicoso pueblo cuya dirección recaía sobre los líderes militares y políticos, jefes de clan que con el paso del tiempo se convertiría en reyes.

Esta estructura de poder parece asimilada por el pueblo baltio a lo largo de su historia. Los baltios creían en la línea de sangre como demuestra la continua sucesión hereditaria de sus reyes ya desde su origen. Hemos de pensar que para el pueblo baltio los reyes eran símbolos de su identidad como pueblo y de ahí la importancia de comprender la monarquía baltia como impulsora de su historia.



El primer “rey” conocido es el mítico Shakarvik I, cuyo legado solo es conservado a través de la tradición oral y de los textos escritos a posterior. Hay discusión sobre si se le puede considerar un jefe de clan o un rey propiamente dicho, las fuentes conservadas son escasas en esta fase primitiva de la historia de Baltia, más podemos pensar que buena parte de las estructuras culturales del pueblo baltio ya estaban gestándose de forma ya avanzada, dado el auge producido décadas después de la muerte de Shakarvik I. Vivió durante el último siglo de la Era Mítica, un siglo en el que se propiciarían grandes cambios para su pueblo, sobre todo a manos de su hijo y sucesor Balkar I, monarca que llevaría a Baltia fuera de la Era Mítica e inauguraría el periodo conocido como el Siglo Fundacional.

Sobre el 40 a. F. Balkar I sucedería a su padre y tras una serie de largas campañas de conquista, en las que somete a otras tribus. Conseguiría establecer un amplio dominio para el reino de Baltia en la región sureste de Thalesia. Allí en un valle escarpado a poca distancia de la costa sureste de Thalesia²³ bañada por las brisas del Mar Exterior, construirían la ciudad de Baltia. La fundación de esta ciudad sería establecida como un antes y después de la historia del continente. El cómputo habitual utilizado en Thalesia, la era de la Fundación²⁴, debe su nombre al

²³ Este territorio recibe en la actualidad el nombre de Kelensir, es curiosamente la misma región donde está el río Turia.

²⁴ Por alguna razón los eruditos cuentan este año de la Fundación como el año 0, no estoy seguro de la razón para este tipo de cálculo, pero intuyo que tiene que ver con la propia concepción del cálculo de la cultura baltia del que no

asentamiento del pueblo baltio y su establecimiento como reino al Sureste de Thalesia, proceso que se puede resumir en el hito de la Fundación de la capital de los baltios. Esta cronología no está exenta de debate entre los eruditos, pues es en este periodo cuando muchas otras tribus empiezan a sedentarizarse y a crear estructuras de gobierno similares a las de Baltia. Es posible que Baltia no fuera la primera ciudad del continente ni el primer reino, pero es sin duda durante esta época cuando surgieron buena parte de los reinos de la Antigua Thalesia época que muy a tenor es denominada el siglo Fundacional, pues es la época del nacimiento de muchas de las culturas y pueblos de Thalesia.

Balkar I, recibió el sobrenombre de “el León”. Su pueblo lo recuerda como un monarca leal, fuerte y que defendió las libertades de su pueblo. Un líder carismático a quién emular según los valores de la sociedad baltia. La idea de la sucesión dinástica estuvo siempre en las mentes del pueblo baltio. Durante el reinado de Balkar, el reino de Baltia se transforma en una gran potencia que asimila a tribus locales que adoptan sus costumbres y muestran su lealtad al monarca. Hay que contar que Balkar sometería a varios pueblos por la fuerza repartiendo las tierras conquistadas entre la nobleza baltia, para asegurar su lealtad.

En el año 37 d. F. llegaría al trono el hijo de Balkar, Sakarbik II, un rey con el que la expansión militar se frena y con la que comienza el desarrollo de la civilización baltia. Se sabe de la construcción de numerosos asentamientos, acueductos, minas y edificios públicos durante todo su reinado. Estableció contacto comercial con otros reinos e impulsó el influjo de la cultura baltia sobre el resto del continente. La lengua de los Baltios, el Alto Imperio o Alto Gótico, empezó a ser utilizada más allá de las fronteras del reino.

En el año 102 d.F. Sakarbik II murió sin descendencia, por tanto fue sucedido por el hijo de Keabeth y Agralikon, Alexandros. El rey Alexandros I fue impulsor de una gran expansión territorial del reino de Baltia. Llamo a levass constantes a los ducados del reino. Al comienzo de su reinado, los diferentes reinos de Thalesia se encontraban en una guerra de amenazas y diplomacia, en pos de obtener el poder y el desarrollo. Es sobre ese periodo cuando nace el imperio de la guardia del Norte²⁵, gran potencia del Noroeste de Thalesia. Obsesionado con rivalizar a los norteños, Alexandros I se obsesionó con emular la expansión y grandeza del imperio rival y proclamó el imperio de Baltia. Construyó una torre en

me aventuro a intentar explicar cómo pudo producirse. Lo que sí se puede resaltar que este sistema de cómputo no deja de ser bastante peculiar.

²⁵ Fundado en el 103 d. F.

Baltia en la que practicó el ocultismo, atrayendo a un grupo de seguidores fanáticos conocidos como la Máscara Negra que proclamaron al emperador de Baltia un dios viviente. Las fricciones entre los dos imperios estallaron en una serie de escaramuzas de incierto resultado sin mayores avances. Sobre el 107 d. F. llegó el gran Cataclismo, un enorme meteorito cayó del cielo causando gran destrucción en toda Thalesia. Los soldados del centro de Thalesia fueron barridos por la fuerza del impacto y se produjeron maremotos en el mar Interior. La costa este de Baltia fue arrasada, la capital destruida y el emperador Alexandros, desaparecido.

En el año 107 d. F. Marcus, hermano de Alexandros asumió la regencia del imperio fragmentado de Baltia, esperando el regreso de Alexandros. Sobre el 109 d.F. la situación de Baltia empeoró considerablemente. Unas nuevas criaturas conocidas como *uypir*, empezaron a medrar en las tierras del imperio, devastadas tras el Cataclismo. Portadores de una extraña maldición convertían a la población en criaturas no muertas con ansias de sangre. En el año 115 d..F. las criaturas atacaron la capital de Baltia, empalando al regente Marcus y poniendo fin al imperio de Baltia. El líder de los uypir, conocido como Altar Reihadr Sereloc proclamó el imperio de Viteris, un reino de criaturas vampíricas que se instaló en las cenizas de la derruida Baltia. Los habitantes de Kambria resistieron su embate durante décadas, en el año 141 d. F. trasladaron su capital desde Hakade a Lauria, sin embargo en el 162 d. F. el Duque Kraegon accedió a rendir pleitesía al imperio de Viteris.

Los ducados de Baltia.

Sobre el 101 d. F. se produjo un hecho importante en la estructura del reino de Baltia. Es entonces cuando se crean los Ducados²⁶, un conjunto de territorios ampliamente influenciados por la cultura baltia que se integraron dentro de su estructura organizativa a cambio de recibir importantes prerrogativas en su nivel de organización local. Los duques, como líderes de estos territorios, podrían mantener leyes y administración propias, pero debían de servir con lealtad a los reyes de Baltia.

Se conocen varios de estos ducados:

²⁶ Algunos ducados, como el de Kambria ya existían antes del 101 d.F:



- **El Ducado de Bellator ex Ignis:** Se sabe que este territorio fue originalmente el dominio de un pueblo llegado desde una isla cuyo al que se denomina con el título del *"Guerrero de Fuego"*. Los escritos conservados, que datan de finales del Siglo Fundacional, hablan de esta historia mítica ocurrida siglos antes de la Fundación. En ellos se menciona cómo la isla originaria de este pueblo es invadida por "hombres con armaduras" que perpetran la muerte del líder de este pueblo al que se le conoce con el nombre de "el Cazador". La ira de su hijo hace que produzca una especie de metamorfosis adquiriendo un poder sobrenatural convirtiéndose así en "el Guerrero de Fuego", un ser envuelto en llamas nacidas de la sangre, que se convierte en un nuevo líder para su pueblo. Al parecer este ritual mágico fue repetido a lo largo de la historia de este pueblo. Un extracto de las fuentes conservadas nos habla de una nueva invasión el Guerrero de Fuego convirtió a su hijo en otro ser como él. Cuenta la leyenda sobre este muchacho que tras ser herido en el hombro por su padre: *"De la herida salió un arma que uso el niño para dar caza a todos y cada uno de los invasores"*²⁷. Esta leyenda nos

²⁷ Extracto original de "Del Ducado de Bellator. Párrafos 22-23." escrito que data del siglo Fundacional, seguramente entorno al 101 d.F.

habla de que este p al mar buscando nuevas tierras. Posiblemente sería entonces cuando llegarían al continente de Thalesia.

- **El Ducado de Kambria:** En el año 96 d. F. Kraegon, nieto de Sosintacer, hermano del rey Balkar I, fue premiado con el Ducado de Kambria. Durante mucho tiempo ejerció el gobierno de esa tierra, logrando que sobreviviera al Cataclismo.
- **El Ducado de Dracs:** de este territorio son nativos dos emperadores, Alexander I, y el emperador vampiro Altar. Tras el Cataclismo se convirtió en Roca Alta siendo dominio directo del tirano.
- **El Ducado de Sangonera:** poca información se tiene sobre este ducado, salvo que tuvo una estrecha relación con el ducado de Murdor.
- **El Ducado de Duroin:** territorio en la frontera con el imperio de la Guardia del Norte en las costas del Mar Exterior.
- **El Ducado de Murdor:** en sus orígenes Murdor fue un reino independiente en la Costa Sur de Thalesia, sobre el verano del año 104 d. F. fue sometido por las fuerzas de Baltia y convertido en un Ducado tiempo después.
- **El Ducado y Baronía Real.** Tierras de control directo de los reyes de Baltia.

En la actualidad:

El Ducado de Kambria: Descendientes de Baltia y supervivientes al cataclismo y al imperio de Viteris, gran reino dirigidos por los ypir unas criaturas de ultratumba que azotaron hasta hace poco el sureste de Thalesia. Con ellos perviven la cultura y la fe del Cultus Deorum practicada desde antaño en el reino de Baltia. Tras la muerte de Kraegon en el 179d. F. su hijo Gaius dio poder al senado kambriano y proclamó la república de Kambria, siendo su primer cónsul.

El Santo Reino de Turia: Debe su nombre este reino al río²⁸ en cuyas orillas se construyó la rebelión contra el imperio de Viteris, rebelión dirigida por el capitán Malafama. Por la ayuda prestada por el capitán Malafama al Duque Kraegon de Kambria, este al morir en el año 179 d.F. lego parte de sus dominios al capitán Malafama, coronado como rey de Turia bajo el nombre de Darío I el Heredero. Como enemigo acérrimo de los vampiros una de sus

²⁸ El lugar donde se supone se iniciaría la rebelión de Malafama sería en la aldea homónima de Turia, en la región de Kelensir.

primeras acciones como rey fue crear la Orden Exorcista, una orden de religiosos cristianos que persiguen a los vampiros con fanático fervor.

Aëlbast: Nación misteriosa, donde se dice que habita algo más allá de la comprensión de cualquier mortal, Calígene, posiblemente un eón de la Naturaleza muy poderoso. Los moradores de la Niebla son los misteriosos habitantes de estas tierras. Con las que Turia tiene

Svealand²⁹: los svelonios eran un pueblo dedicado a la pesca, la agricultura y el comercio. Su cultura se expandió rápidamente con la creación de un santuario en un punto central entre todas las aldeas svelonias, centro neuralgico de las transacciones comerciales, peregrinaciones, reuniones entre clanes, que formaría rápidamente la ciudad de Roslagen.

En el año 178 d.F. Svealand rindió vasallaje al imperio de Thule, vasallaje del cual fueron liberados al poco tras la formación de la confederación de las naciones del sur. Poco tiempo después Ignisgard y Sveland se reunieron y firmaron el tratado de Villa Rescoldos, por el que ambos reinos se fusionaron en Svealandgard. En el verano del año 179 los svelonios abandonarían Thalesia en barcos desde los puertos de Navarog, tal vez temerosos del belicoso reino de Svellia. Formo parte de la Confederación de naciones del sur.

Fearann: situadas en el extremo norte de Baltia, la Marca de Fearann es, como cualquiera podría imaginarse, territorio agreste y escarpado, poco apropiado para la siembra, pero rico en pastos y ganado³⁰. Desde la unificación del Clan Muitaich, Fearann se convirtió en parte de Baltia, creando un sentimiento de identidad propia. Malos marinos, pero afines a las regiones costeras del Mar Interior, los aguerridos habitantes viven de la pesca y la caza de pinnípedos. Los fearanni creen en sus dioses como fuerzas que impulsan acontecimientos, curiosamente una concepción que compartimos, nosotros también los eonitas, pero de una forma más metafísica en nuestro caso. Con la caída del imperio, Fearann se organizaría a sí misma. En verano del año 179 d. F. Fearann sufrió un gran colapso interno. Solo el Círculo de Arúspices queda como sucesor de este antiguo dominio

El interregno de Thule: los thulianos son un pueblo marcial y estratificado que vive en el extremo austral del continente. Son un pueblo muy espiritual y su vida está influenciada por el Culto de Sangre. Son enemigos de las razas feéricas. Los Thulianos son uno de los pueblos impulsores de la confederación de Naciones del Sur. Anexaron por la fuerza Astharoth y a la

²⁹ Extraído de las crónicas de Svealangard.

³⁰ Extraído de "Las Cartas Baltias" de Attio Herennio.

teocracia de la Orden Sagrada de la Luz un culto monoteísta nacido en el Cataclismo.

Graildar: se trata de un pequeño territorio costero entre los reinos de Návarog y Thule. La zona, donde se asientan es propicia a la pesca, agricultura y ganadería, una zona boyante económicamente y desprotegida, hasta la llegada de la compañía Lunacero quién con el permiso de los locales establecieron su pequeño reino donde los ciudadanos eran protegidos por los mercenarios, y estos tuvieron un lugar al que llamar hogar.

Ignisgraad: Concilio de pueblos dirigidos que se integraron con Svealand en Svealandgard. Lars de Nyrma y Lord Elladar fueron algunos de sus personalidades más destacadas, que en primavera del año 179 d. F. firmaron el tratado de Villa Rescoldos con Svealand.

Heliepolis: efímera nación de la costa occidental de Thalesia, situada entre Thule y la Encomienda. Practicaban la fe en los dioses del panteón también adorado en Kambria, el Cultus Deorum. Tuvo algunas guerras con Sveallia y Thule, siendo destruida entre verano y otoño del año 179d. F. Formó parte de la confederación de Estados del Sur.

Sveallia: Un reino surgido de las tierras occidentales del interior del antiguo imperio Baltio. Belicoso y uno de los grandes rivales de la gran confederación de naciones del Sur a la que provocó terribles bajas, convirtiéndose el suyo en uno de los ejércitos más temidos de la Thalesia actual. Se cree que comparte panteón con Ignisgard o con Asturnalia, dedicando sus oraciones a los dioses de Asgard.

La Encomienda: Es un estado cruzado que venera al Eón Cristo. En la actualidad es regida por el Maestre Santiaguista Pelay Pérez. Esta orden de freires guerreros conocidos como los santiaguistas protegen a los habitantes del territorio con su firme fe y con el filo de sus espadas. Son parte todavía de la Confederación de Estados del Sur.

CAPÍTULO II

SOBRE NASTRÖND:



El nombre de Naströnd evoca a un conflicto que durante siglos inundó las costas orientales del continente de Thalesia.

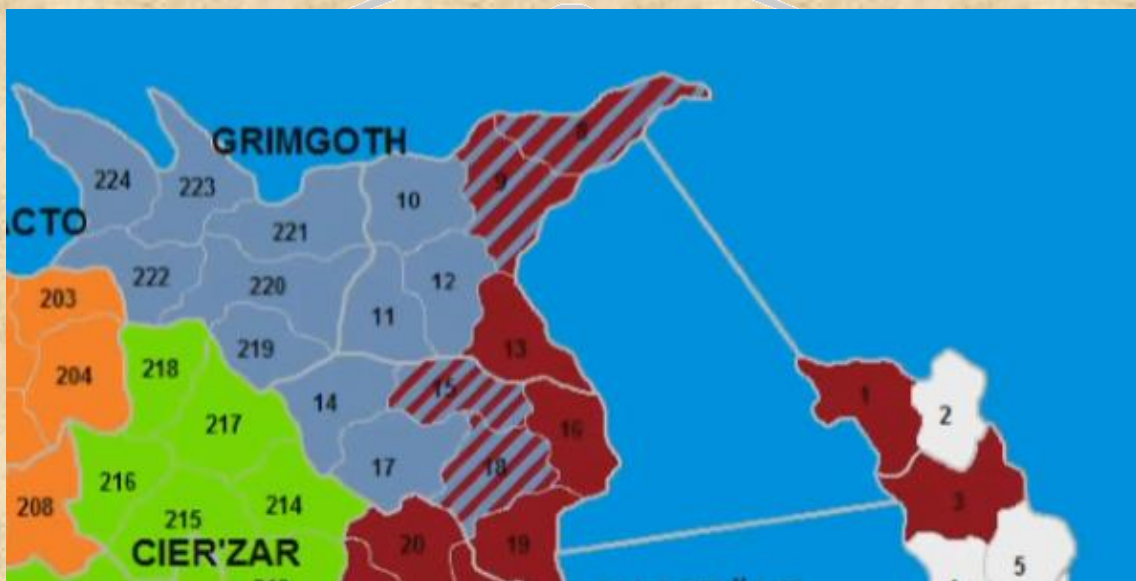
Poco se sabe sobre la Guerra de Naströnd, así como sobre la fecha exacta de su fundación. Posiblemente el reino ya existiera antes del siglo Fundacional, pues sus raíces parecen estar enterradas en mitos y leyendas. De ser así, distaría de tener el tamaño y complejidad que tuvo el reino de Nästrond conocido por las fuentes escritas que se conservan, que por desgracia son tan escasas como las fuentes sobre el reino de Grimgoth.

Según cuentan los escritos y leyendas que se conservan, un enemigo sobrenatural y misterioso atacó al territorio, provocando el exterminio de la población, la destrucción de la tierra, la polución de los ríos y la propagación de enfermedades. Para hacer frente a esta amenaza, los clanes de aquella tierra se unieron y se refugiaron en las profundidades de las “montañas de fuego”, para evitar ser perseguidos. Allí usaron un ritual mágico y tenebroso, por el cual se convirtieron criaturas sobrenaturales. Una llama de fuego inmortal sustituyó sus almas mortales, confiriéndoles fuerza y valor para detener la amenaza que se cernía sobre sus tierras. El precio a pagar fue alto pues su inmortalidad les ataba a los fuegos infernales que les dieron el poder que solicitaron en aquel lúgubre ritual en las profundidades de las montañas de fuego. La victoria, tras años de constante lucha, sonrió a las gentes de Naströnd que desde entonces vivieron marcados con el fuego infernal que les libró de su misterioso enemigo.

Naströnd fue un reino muy extenso que llegó a ocupar la franja costera que hay desde cabo Ácrata hasta la frontera con el Ducado de Kambria. Durante la época de sus conflictos con Baltia y Grimgoth, Naströnd ocupó la isla de Naciente extendiendo su dominio por toda la isla. Se sabe que en algún momento durante la edad Mítica un pueblo se asentó en las costas de orientales del continente. Se trataba las gentes venidas del Mar de Allende, lideradas por la familia Kobylín quienes mostraron su lealtad a los dirigentes de Naströnd nada más llegar. Piotr Kobylín, que

había dirigido a su pueblo a través del mar, recibió feudos en los dominios de Naströnd como prueba de la lealtad mostrada al reino.

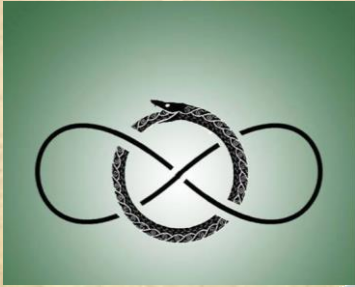
Durante el siglo Fundacional, Naströnd tuvo muchas disputas con sus vecinos: los reinos de Baltia, Cier´Zar y Grimgoth fueron encontrados rivales de Naströnd. La guerra entre Grimgoth-Naströnd fue especialmente significativa. Los territorios conocidos en la actualidad como Krasnoyarsk y Cabo Ácrata fueron atacados por las fuerzas de Grimgoth. Como represalia Naströnd realizó una ofensiva sobre los territorios conocidos en nuestros días como Tiumén y Arstozka.



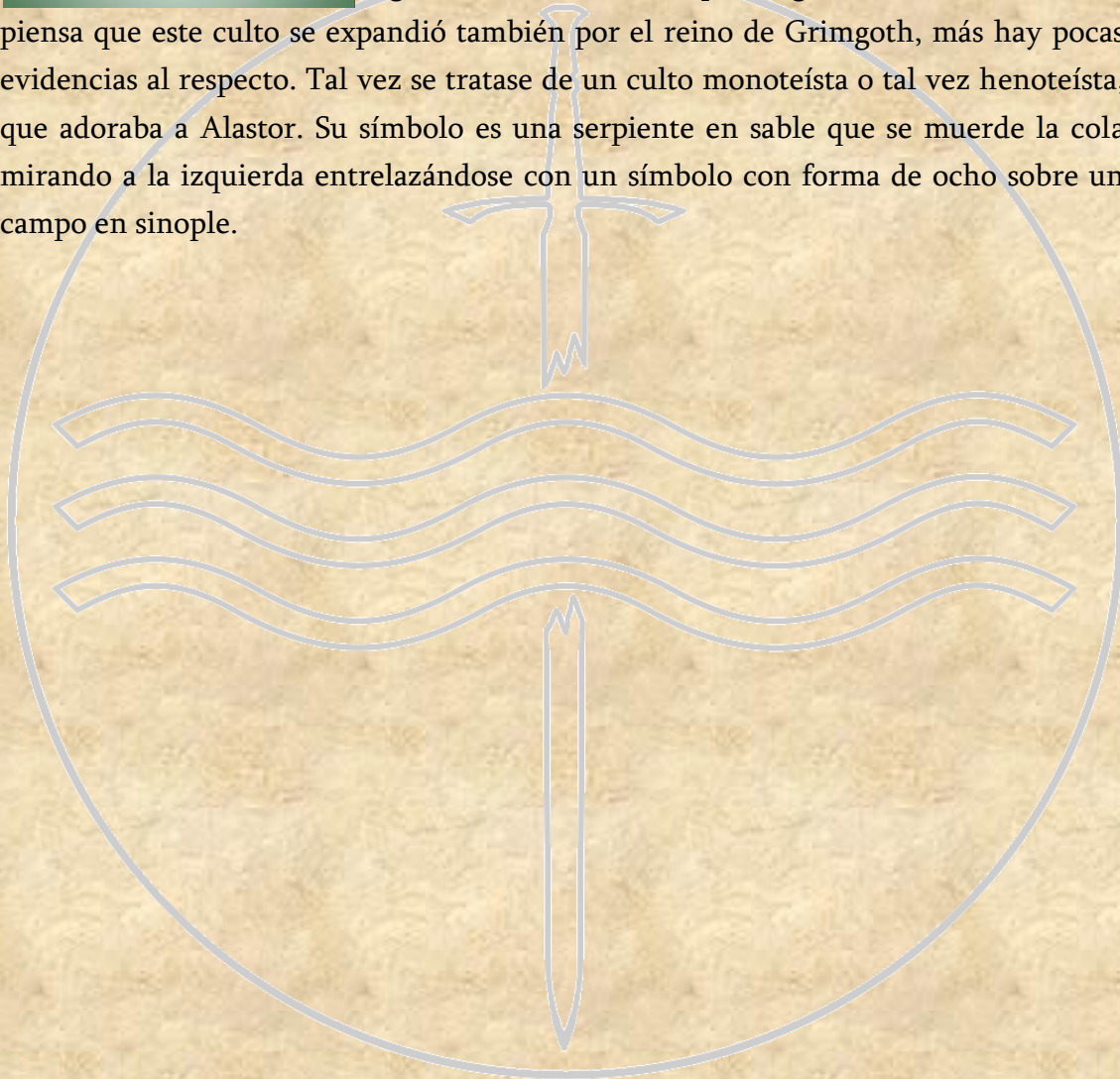
Mapa de la Guerra de Grimgoth-Naströnd. Nótese como en aquel momento había comenzado la paulatina ocupación de la isla de Naciente.

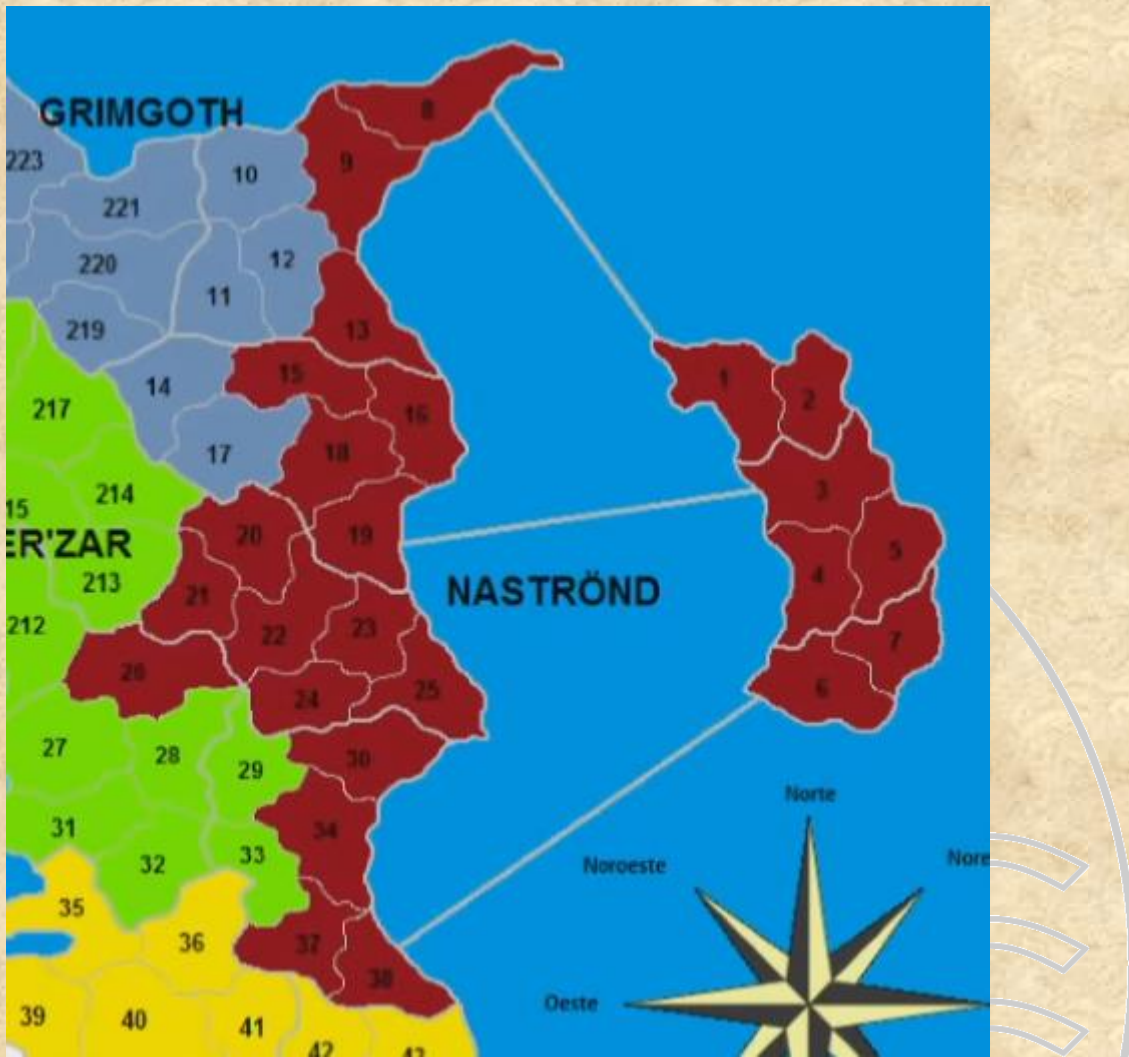
No se tienen datos exactos, pero sobre el 104 d.F. aproximadamente la guerra concluyó en un pacto entre ambos reinos. La alianza entre Cier´Zar y el Pacto de la Torre suponía una seria amenaza para ambos reinos que decidieron forjar una alianza. Naströnd recuperaría las tierras ocupadas y obtendría también las tierras ocupadas al suroeste de Grimgoth. Al parecer Naströnd derrotó en una batalla decisiva a las fuerzas del rey Kurgon de Grimgoth quienes iniciaron con sus asaltos la contienda.

La guerra de Grimgoth-Naströnd contra Cier´Zar-Pacto, fue la última gran guerra abierta en la Thalesia del siglo Fundacional. Una guerra que podría denominarse como la “Guerra Final del Este”. La contienda puso en jaque a Naströnd, pese a llevar la iniciativa de los ataques, la contraofensiva de los habitantes del Valle del Viento llegó a amenazar la capital del reino en el año 107 d. F. aunque la ofensiva nunca se culminó, pues el Cataclismo supuso su desaparición antes de la llegada de las fuerzas de Agalor I de Cier´Zar.



Al parecer la sociedad de Naströnd estuvo regida por el culto de Alastor, una iglesia que cuenta la tradición estuvo también activa en el reino de Grimgoth. Poco se sabe sobre su culto y tradiciones, si bien esta sobrevivió al colapso del reino de Naströnd transformándose en la Iglesia del Triunvirato, que surgió tras el Cataclismo. Se piensa que este culto se expandió también por el reino de Grimgoth, más hay pocas evidencias al respecto. Tal vez se tratase de un culto monoteísta o tal vez henoteísta, que adoraba a Alastor. Su símbolo es una serpiente en sable que se muerde la cola mirando a la izquierda entrelazándose con un símbolo con forma de ocho sobre un campo en sinople.





Naströnd en su momento de mayor extensión. Circa 106 d. F.

En la actualidad:

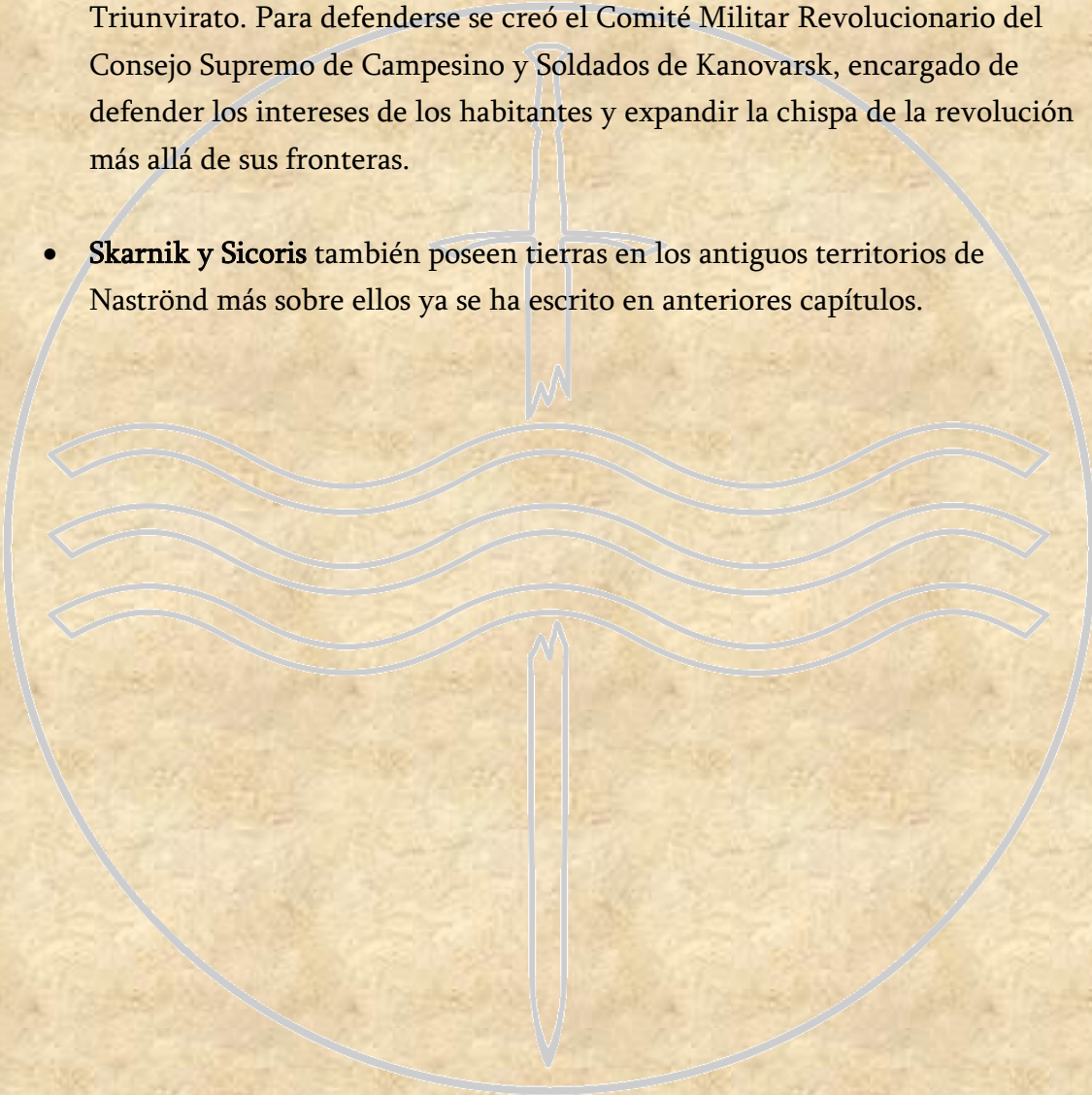
En el siglo del resurgimiento numerosas naciones surgieron de las cenizas de la extinta Naströnd.

- Al sur surgió el reino de **Alan-Dalus**, cuyos orígenes inciertos se pierden en la catástrofe del Cataclismo, supuestamente los reyes hermanos Alan y Dalus consiguieron forjar este reino a base de acero y diplomacia. Son conocidos adoradores de unas criaturas conocidas como dragones. De hecho, los monarcas de este reino afirman pertenecer a la especie dracónica. Se trata de una monarquía hereditaria cuya heráldica es un campo morado tajado sobre oro con un dragón de plata sobre ambos campos.

- **El reino de Vientoeterno**, se trata de un reino nacido de la desintegración del reino de Naströnd, se sabe muy poco del más de este reino, salvo que fue dirigido por un tal Alanegra, el cual pudo ser su monarca, aunque esto sigue sin estar claro en las fuentes. Vientoeterno tenía un escudo cuartelado en gules y sable con un cuervo en sable cargando los cuarteles. A finales del verano del 179d. F. este reino fue conquistado por el reino de Alan-Dalus sin resistencia.
- **La Marca de Entrerríos**, es un territorio de frontera creado por las fuerzas expedicionarias de Naströnd que combatían a Cier 'Zar. Tras el Cataclismo, los oficiales enviados y las tropas locales de las guarniciones se unieron a los lugareños, creando una unión de pequeños señores feudales, regidos por un consejo de nobles. El Duque Einon Caherlius . La Marca de Entrerrios fue ocupada en el verano del 179 d.F. por las fuerzas del Pacto de la Torre. Tras la ocupación sin resistencia, su territorio fue administrado modificando sus territorios, llegando a ampliarse. En la actualidad es regida por el rey de Arriaka, Jaime I, y es uno de los estados del Imperio del Pacto.
- **Reino de Meloussa**. Creado tras el Cataclismo, sobrevivió varias décadas, hasta su colapso en el año 179 d. F. debido al saqueo de su capital Maghen, por la flota de Kambria y que ahora es parte del reino del Tridente. Su cultura parece muy influenciada por la antigua Kambria incluso antes de la ocupación.
- **El Tridente**, es un reino producto del vacío de poder dejado en la isla de Naciente tras el Cataclismo. Siendo el litoral oriental de la isla fondeadero habitual de grupos de piratas estos no tardaron en crear su propio reino en la isla.
- **El reino de Costa de Bronce**. Al igual que sus vecinos del Tridente, los habitantes de la Costa de Bronce son gentes del mar. Suelen usar vestimentas exóticas que les diferencian fácilmente del resto de pueblos.
- **El reino de Vorónezh**. Tras la caída de Naströnd, la dinastía Kobylin se hizo con el control de parte del territorio del reino caído. Nikolai II Kobylin proclamó el reino sobre el año 108-109 d. F. y con él comenzó la decadencia del reino. Una serie infructuosas campañas de conquista unidas al despilfarro

de los miembros de la realeza supuso la crisis económica y social del reino. En el año 175 d. F. estalló la guerra civil con la rebelión de la guardia real debido a los excesos de la dinastía abocada a una vida de lujos mientras que la Iglesia del Triunvirato, descendiente de la Iglesia de Alastor sometía a los súbditos. Sobre el 178 d.F. la guerra y el reinado de los Kobylin llegó a su fin. Se proclamó la **Federación de Yavarósk** , con capital en Kanovarsk. Se garantizó la igualdad entre todos los habitantes de la federación, creando un gobierno asambleario. La libertad de culto fue garantizada disolviéndose la iglesia del Triunvirato. Para defenderse se creó el Comité Militar Revolucionario del Consejo Supremo de Campesino y Soldados de Kanovarsk, encargado de defender los intereses de los habitantes y expandir la chispa de la revolución más allá de sus fronteras.

- **Skarnik y Sicoris** también poseen tierras en los antiguos territorios de Naströnd más sobre ellos ya se ha escrito en anteriores capítulos.



CAPÍTULO III

SOBRE EFALIA:



Poco se conoce de este misterioso reino salvo que fue habitado por una raza de criaturas misteriosas emparentadas con los habitantes de Elenstar y con los “moros” de Valleahogado³¹. Es algo a destacar que esta raza tenga presencia en varios puntos de Thalesia, tal vez en la Era Mítica fue una raza muy extensa que moró por todo el continente. Algunos de mis propios hermanos son miembros de esta raza, lo cual no supone ningún tipo de motivo para desconfiar de ellos sino aprender de su curiosa visión del mundo. Esta raza es longeva y sus sentidos son muy precisos y desarrollados. Su complexión es grácil y sienten una gran debilidad y devoción por todo tipo de artes.

Los efalios no tienen mucho que ver ni con los habitantes de Elenstar, ni con los moros de Valleahogado. Fueron un pueblo ligado al mar, del que pocos textos se han conservado, las primeras noticias que tenemos de este reino son de las fuentes del imperio de Baltia, poco antes del Cataclismo.

Es posible que durante las persecuciones del rey Ivar I de Svealand buena parte de los pobladores de esta raza del sur fueran masacrados por los suelonios, por no hablar del pueblo thuliano también es hostil a esta raza.

En la actualidad.

Tras el Cataclismo el reino efalio empezó a perder poder ante el surgimiento de incipientes tribus y pueblos como los suelios, los caules durante algún tiempo persiguieron a los efalios dejando poco o ningún rastro de los mismos. Un pueblo extranjero fundaría un nuevo reino sobre las ruinas del disgregado reino de Efallia, **Návarog**. Los habitantes de Návarog son navegantes llegados de tierras lejanas se asentaron tras el cataclismo, poco se sabe sobre cuando llegaron y sobre sus costumbres. En la actualidad es una de las naciones de la Confederación de Estados del Sur.

³¹ Es posible que moren en muchos más territorios del continente, en pequeñas comunidades, pero esto es lo que he logrado investigar hasta la fecha.

CAPITULO IV

SOBRE CANAZIGHIA



No menos misterioso es este pequeño y casi olvidado reino insular. Por lo que se sabe desde al menos desde el año 96 d.F. ya existía este pequeño reino insular, aunque se desconocen datos sobre el origen de sus gentes. Los mapas antiguos conservados que datan del siglo Fundacional sitúan el antiguo dominio de este “reino” limitado a las dos islas más orientales que componían el antiguo archipiélago de las Islas Negras desaparecidas en la erupción del volcán Thebra en el año 178 d.F.

Se conoce poco de este reino debido a la escasa interacción con los reinos del continente. Posiblemente sus habitantes fueron gentes pacíficas preocupadas solo de sus asuntos y poco curiosas y preocupadas por asuntos ajenos. Se sabe que por el contrario pertenecían a la raza odrendor³², una raza que es conocida en el antiguo imperio del norte como orcos, una especie conocida por su brutal aspecto y facilidad para la violencia, quizás algo paradójico, pero no menos interesante.

La Geografía que nos aportan los mapas conservados milagrosamente en las bibliotecas de los reinos supervivientes al Cataclismo puede arrojar algo de luz sobre este reino insular.

Al parecer, en la isla más cercana al continente era donde estaba la sede de gobierno de Canazighia, en una región montañosa al norte. Se desconoce qué tipo de gobierno tenían estas gentes, pero se sabe que desde esa isla había hasta dos rutas marítimas hasta el territorio del imperio de Baltia.

El resto del territorio de Canazighia era dominado por espesos bosques llenos de especies de flora típicas de las Islas Negras. Es posible que la catástrofe del volcán Thebra aniquilase buena parte de esta flora.

Se cree que el reino de Canazighia no sobrevivió al colapso que supuso el Cataclismo, posiblemente sus lazos con el antiguo imperio de Baltia fueron más

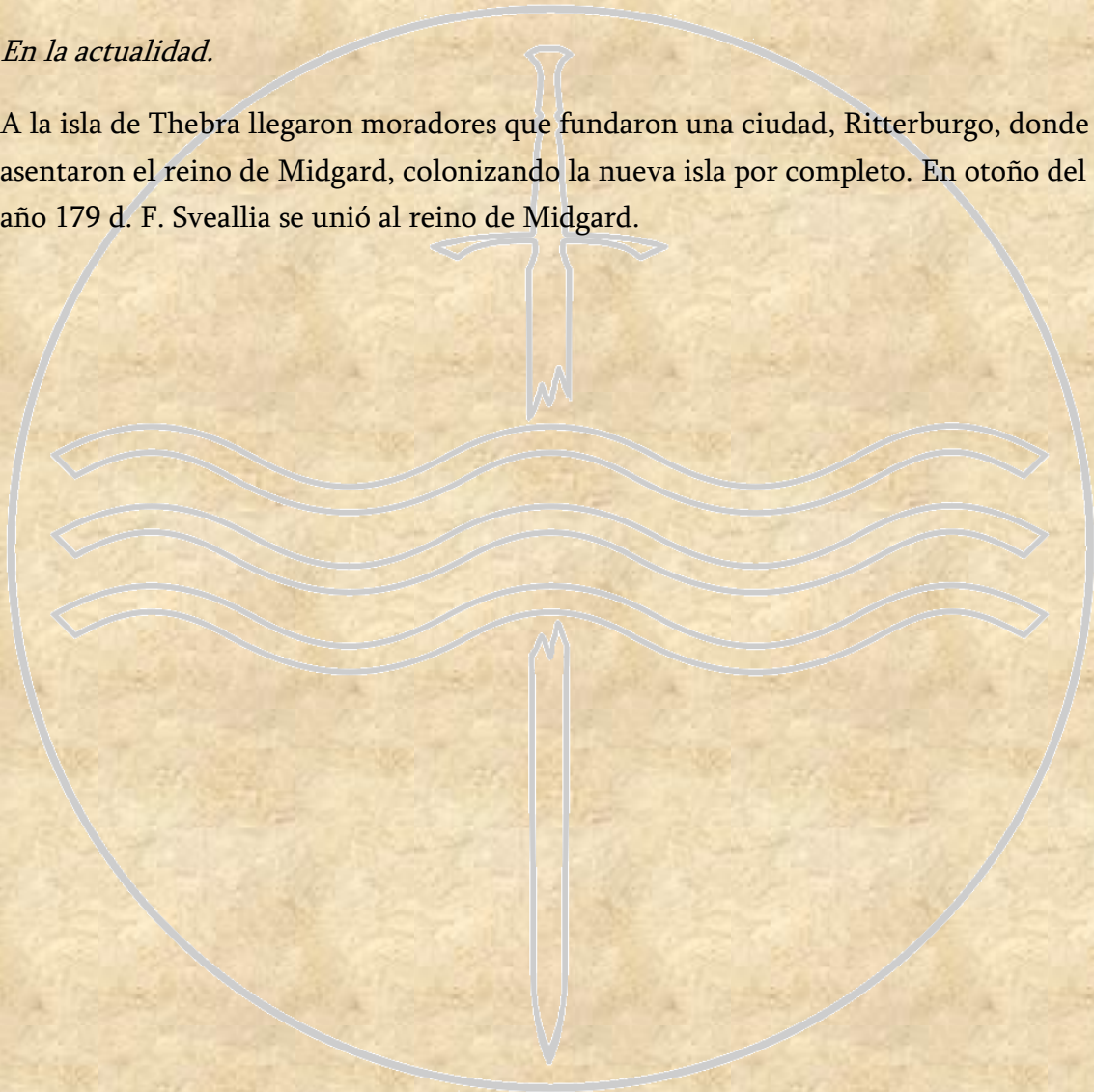
³² Este es el término que usan los moros de Valleahogado para referirse a esta raza.

profundos de lo que se cree lo que podría interpretarse en la dependencia comercial con el continente. En el momento de la explosión del Thebra, Canazighia ya no era una nación.

En la actualidad la isla es poblada por los habitantes de Midgard, extranjeros navegantes y belicosos. La familia Angrieff fundaría sobre la nueva isla Ritterburgo, punta de lanza para la colonización de toda la isla por estos extraños.

En la actualidad.

A la isla de Thebra llegaron moradores que fundaron una ciudad, Ritterburgo, donde asentaron el reino de Midgard, colonizando la nueva isla por completo. En otoño del año 179 d. F. Sveallia se unió al reino de Midgard.



CAPÍTULO V

SOBRE LA ORDEN DEL OLVIDO:



Rompiendo con la trayectoria de esta crónica me dispongo a tratar no sobre un reino sino sobre una poderosa orden que tuvo un gran peso en la política de Thalesia en el siglo Fundacional. En algún lugar de la costa Noreste de Thalesia se originó uno de los cultos más misteriosos que el continente haya conocido, la Orden del Olvido.

Los orígenes de la Orden son desconocidos y se remontan a la oscuridad de la edad Mítica. Poco se sabe de los tiempos de su fundación y de sus actos, pues su sigilo y comedimiento los han hecho siempre invisibles a los ojos de una historia que ellos mismos han construido. A través de engaños, sangre y sombras, la Orden del Olvido marca el ritmo de la historia y la dirige hacia el camino que considera más apropiado para sus objetivos.

Su lema es aterrador:” Seréis olvidados pues la Orden no se contenta con derrotar a sus adversarios, borra a las personas de la historia, cambia la visión colectiva de ellas, su recuerdo y su esencia.”

Los esmaltes de la orden se fundamentan en su peculiar³³ moral. Sus colores, un campo de gules, pues según los cultistas del Olvido: “*la historia se escribe en sangre*” y el sable pues desde la sombra la Orden manipula todo lo que toca. El símbolo o figura que carga el campo es el ojo del poder que observa impasible el pasar de los tiempos, que capta la esencia de las cosas para transformarla a su antojo y vigila que nada trunque el camino que la Orden ha establecido. Las tres gotas, que representan

³³ Introduzco un breve inciso, para detallar una observación subjetiva. Esta orden por su nombre y filosofía se contrapone a la Fe Eonita. Conocerla lo mejor posible a esta orden y darla a conocer es la mejor forma de combatirla, si es que todavía existe.

a las tres deidades³⁴ a las que la Orden rinde pleitesía es también un recuerdo a sus campeones, sus valores y sus facciones:

Las deidades de la Orden son las siguientes, reflejo cada una de los valores de la orden:

- **Ixia**, la Madre de Todo que engendró a sus poderosos hijos y los guio por los senderos de su inmortal existencia para que cuidasen el uno del otro. Sus caminos se torcieron y lo que debió ser una entidad fraternal eterna se convirtió en la lucha entre el caos y el orden.

La Madre encarna la lealtad y el sentimiento de unión entre todos los miembros de la Orden, independientemente del camino que escojan para influir en la historia.

- **Nobdus**, el calculador que fue el primero de los hijos de la Madre y que siempre buscó en el universo el orden de las cosas, los cálculos que permitían marcar los caminos, observó atentamente su entorno y buscó la comprensión del universo.

El Calculador representa el sigilo y la ocultación, el poder ver la historia y modificarla con pequeños y sutiles cambios.

- **Ashadar**, el caótico que fue el segundo de los hijos de la Madre y el que truncó su deseo de una unión eterna entre él y su hermano. Ashadar descubrió que el orden que su hermano tanto anhelaba encontrar no era sino una ficción, una ilusión fácil de destruir con los movimientos adecuados. Los tres campeones de la Orden. Fieles a cada uno de los dioses, la historia de la Orden dio a grandes hombres y mujeres que llevaron la gloria y los valores de sus deidades al máximo exponente.

El Caótico representa la firmeza de la Orden, que en sus operaciones puede usar todo su poder para marcar el camino.

³⁴ No debemos considerar a estos más que unos eones de la Destrucción interpretados a la ligera por este culto abominable.

Conocemos algunos nombres de los **Campeones de la Orden del Olvido**, pero no se sabe cuándo vivieron.

- **Belare la cazadora**, que persiguió a todos los que intentaron exterminar a la Orden y les dio caza uno a uno hasta que ya nadie pudo jamás recordar en su entorno el nombre de la Orden, y si por casualidad lo hacían, se cuidaban bien de no hacerlo notar.

- **Elmyr el sabio**, que descubrió y diseñó la organización final de la orden, jerárquica y cuadrículada, efectiva y simple, capaz de proteger el secretismo de la orden y de operar con facilidad al mismo tiempo.

- **El General Drekar**, el sanguinario que decidió que observar e influir en la historia de manera sutil no tenía por qué ser la única vía a disposición de la Orden. Cuando se decidió que la Orden enviaría al olvido al reino de Thes, Drekar arrasó sus tierras y mató a todos los que a su paso encontró hasta que donde antes se alzaba un orgulloso reino, no quedasen más que cenizas.

Los miembros de la orden estaban organizados según tres categorías, recibiendo cada una el patronato de una de las deidades:

-**Los Creyentes**, que inspiran sus metas en los poderes de la Madre y extraen de la Tierra la magia que necesitan para guiar el camino.

-**Los Observadores**: que siguen las enseñanzas del Calculador y buscan esos momentos en que una palabra susurrada al oído hace caer naciones.

-**Los Combatientes**: deseosos de pelea y sangre, de estar en la primera línea, los seguidores del Caótico no se contentan solo con observar, sino que anhelan cambiar con el filo de su espada la historia de la humanidad.

La Orden del Olvido en la actualidad:

El Cataclismo no acabó con la orden, se sabe que operó en el reino de Vorónezh para derrocar a la dinastía Kobylín durante la Guerra Civil. El capitán de humilde cuna, Vasili Úlianov, fue el líder de esta rebelión y al parecer también quien asumiría el mando de lo que quedaba de la Orden, refundándola para encabezar no sólo una rebelión contra los reyes de Vorónezh, sino también abanderar una revolución cultural.

Tras la victoria rebelde, el culto del Triunvirato, descendiente del culto de Alastor, sería suprimido por la Federeación de Yavarósk. Poco se sabe de qué fue de la orden del Olvido tras la muerte del capitán Úlianov³⁵, salvo fue quien alentó intelectualmente para la destrucción de la memoria del reino de Vorónezh. Quizás esta fue la más noble acción de la orden, teniendo en cuenta que los Kobylín no fueron gobernantes modélicos, sin embargo, toda guerra justa o no implica una terrible destrucción de vidas y de cultura, difíciles de justificar.

Tal vez en nuestros días esta orden solo sea un remanente de lo que realmente fue o tal vez haya dejado de existir. Como personificación de los mayores enemigos de la Gnosis: la manipulación y la mentira, los eruditos de toda Thalesia han de estar alerta y hacer frente con sus mejores armas, la pericia y la sabiduría.

³⁵ Moriría envenenado, poco antes de finalizar la guerra, en verano del año 178 d. F.

EPÍLOGO DE LA OBRA

Con esto concluye esta obra, que pretende en lo posible dar respuestas a preguntas sobre este periodo breve pero sumamente importante que es el siglo Fundacional. Este no es un documento definitivo, pretende ser objeto constante de revisión para aproximarse a la Verdad. Confío que a raíz de estos escritos otros estudiosos aporten nuevos datos, corrijan errores o llenen lagunas con curiosidades y anécdotas sobre este tema.

Hace más de 80 años el mundo se cubrió de sombras ante una catástrofe sin precedentes, y el Olvido, el mayor Mal de todos estuvo a punto de engullirlo a todo.

Recordemos, pues es la única forma de detener al Olvido. Cuando olvidamos que hicimos o quién fuimos, dejamos de saber cual es la razón que nos lleva a existir.

En Nombre de Todo lo Sagrado, que las bendiciones de la Gnosis recaigan sobre aquellos que tras terminar estas líneas sigan queriendo ampliar y mejorar esta obra.

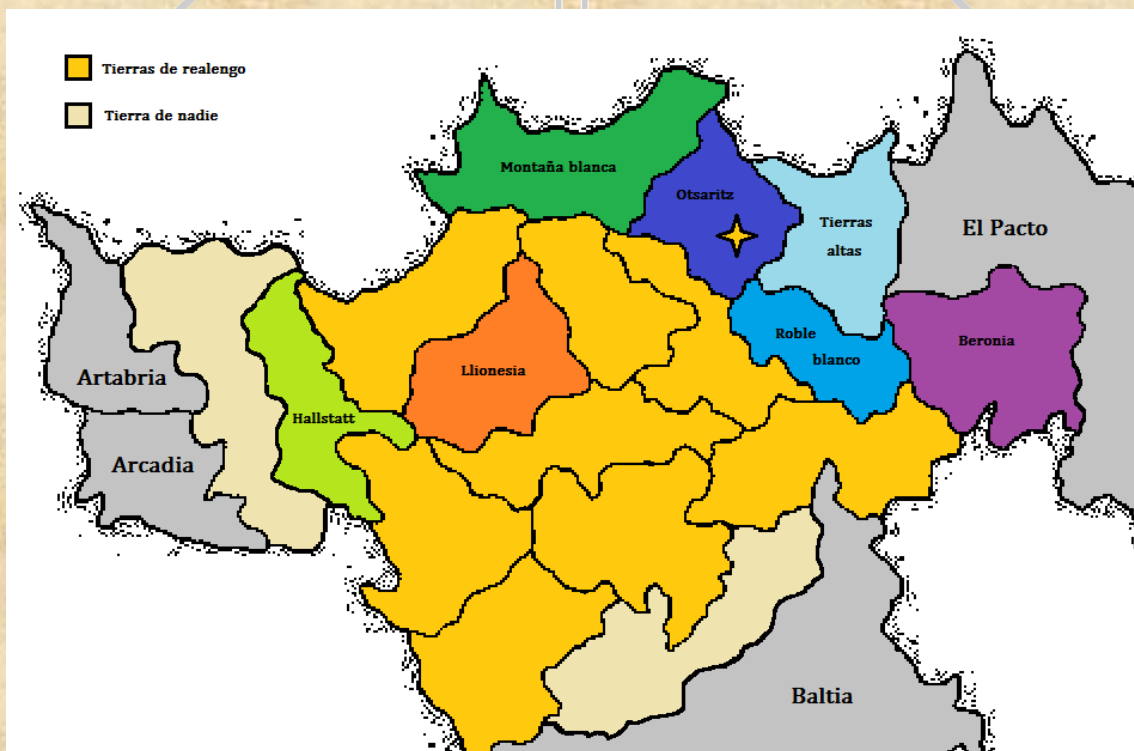
Semper in memoriam militia contra oblivion et malicia mundi

FRAY BÁRBARO AD XVII KALENDAS ANNO DILUVII LXXX

ANEXOS:

Aquí quedan recogidos algunos documentos de importancia que no se han incluido en el discurso general de la obra, pero que sin duda dan información adicional de considerable importancia para el lector y que sin duda apreciará. Se tratan de documentos entregados por eruditos de lejanas tierras que han ayudado enormemente a la recopilación de estos escritos. Aprovecho para orar por las almas de Lord Iparra, el cónsul Gaius, la tiarca Saralindre y el legado Artyom por estos aportes al conocimiento general.

I. MAPA DEL IMPERIO DE LA GUARDIA DEL NORTE Y SUS SEÑORÍOS.



Mapa de los señoríos del Imperio de la Guardia del Norte sobre el 103 d. F., tras la coronación de la emperatriz de la Guardia de Norte, Roselin Blackwood. Obsérvese como los reinos vecinos, Artabria, Arcadia, Baltia y el Pacto están coloreados en gris. Mientras que cada señorío del Imperio ha sido indicado en un color distinto cada uno. Hallstatt, en verde claro pronto anexaría en el 106 d. F. el reino de Arcadia.

II. LISTA DE REYES BALTIOS (SIGLO I A. F. AL 115 D. F.)

1. Sakarbik I ¿108¿ - circa 40 a. F.
2. Balkar I el León 40 a.F.-37d.F.
3. Sakarbik II el Sabio 37 d.F.-102 circa
4. Alexandros I el Loco 102 aprox-115 d. F. (hasta el 107 d. F. de facto)
 - Regencia de Marcus 107- 115 d.F.

III- TRANSCRIPCIÓN DE LA CARTA DE SAIRALINDĚ III, TRIARCA DE GAIDIL ACERCA DE SU ABUELA/SEANN-PÁRANTAN.

Saludos, Fray Bárbaro. Estaré encantada de contaros la historia de mi antecesora y de cualquier otra duda que os surja.

Mi seann-párantan no era más que una aldeana de una tribu del sureste de Gáidil. Desde siempre, los territorios circundantes a Arcadia tuvieron problemas con ellos. No eran nativos, sus antepasados habían llegado allende el mar, unos extraños que imponían su cultura a su paso. Algunas tribus habían formado alianzas volubles y cortas con ellos, pero eran desde luego una minoría que buscaban mayores riquezas y vidas cómodas hasta que abrían los ojos, y es que la ideología arcadiana chocaba de plano con las bases culturales e ideológicas de nuestro pueblo. Es verdad que tradicionalmente nuestras gentes vivían en constante enfrentamiento, pero los arcadios eran invasores extranjeros. Y a veces, lo que más une a la gente no es una causa común, sino un enemigo común.

Al norte, Arcadia respetaba, hasta cierto punto, las tribus unidas de Artabria, con las que incluso trataba de establecer pactos, pero despreciaban a las tribus del este por no tener un líder o una unidad. Con el tiempo, Sairalinde comenzó a ganarse el respeto no sólo de su aldea, sino de cada vez más tribus alrededor de ésta. Se enfrentaba a las tropas arcadias, a la destrucción de los bosques y valles, y se rebelaba ante las ansias de conquista del reino arcadio. Con apenas 19 años, 12 tribus se habían unido bajo su liderazgo, y sus tropas estaban dispuestas con gusto a dar sus vidas por ella.

Pero, a diferencia de los ártabros, que florecieron a velocidad vertiginosa gracias a su imponente habilidad sobre sus navíos y a un próspero mercado por ultramar, las tribus del oeste estaban atrapadas entre el frente contra Arcadia y el asentamiento del Imperio de la Guardia del Norte en todas las tierras del norte de Thalesia, y ese estancamiento, unido a las constantes guerrillas, impedían que pudieran hacerse más fuertes. De hecho, la merma de los soldados caídos en combate, la todavía continua expansión de Arcadia y la destrucción de los territorios, pusieron a las gentes bajo un gran aprieto.

Y entonces llegó un mensajero imperial con una carta del comandante de La Guardia del Norte. Eran conocedores de la situación al oeste de Thalesia, y como buenos estrategas, ofrecieron a mi seann-párantan un trato: recursos, armas, soldados... todo lo que su pueblo necesitara para prosperar, liberarse del yugo arcadio y más, a cambio de servir a los intereses imperiales. La desesperación era ya palpable, y las condiciones para hincar la rodilla eran negociables. Sairalinde fue incapaz de decidirse al principio, pero el comandante accedió a prácticamente todas las solicitudes: independencia cultural respecto al imperio, libertad de creencias, administración de los territorios en manos de sus gentes, recursos suficientes para recuperar los territorios arrasados por la guerra, denominación propia como marca del Imperio e incluso un título con su puesto en la Asamblea de consejeros para Sairalinde. La presión de la situación inclinó la balanza, y Sairalinde fue nombrada Marquesa de Hallstatt.

El imperio cumplió su parte del trato, y así las gentes de la nueva Hallstatt pudieron pertrecharse y prepararse para marchar, por primera vez, sobre el Reino de Arcadia.

Sairalinde tenía solamente 22 años, pero su experiencia militar y la de sus hombres más cercanos le valió ganar la guerra con una sola batalla, e incluso en inferioridad numérica. Su avanzadilla consiguió alcanzar la capital antes de que la reina Drusilia pudiese hacer nada al respecto, y una vez vencida, su majestad se vio obligada a huir a un navío mientras lanzaba a sus últimas tropas a una muerte segura para que sirvieran de escudo.

Pero poco tiempo pudieron las gentes de la marca disfrutar de su nueva libertad, pues apenas unos ciclos lunares después, las ondas de un meteorito lejano volvieron a arrasarse las tierras del oeste. Los ancianos y niños que se habían refugiado en la antigua capital arcadia sobrevivieron, pero la mayoría de las gentes que se encontraban en otros territorios no tuvieron esa suerte. Las tierras quedaron más asoladas que nunca, y los que no murieron en los desplazamientos de tierras, incendios y las gigantescas olas que actuaron como efecto rebote poco después, lo hicieron de sed, hambre y enfermedades... Mi seann-párantan hizo lo que pudo por mantener a las gentes a salvo, pero a medida que se secaban las tierras, lo hacían también los corazones de quienes perdían a sus seres queridos, y todos se volvieron de nuevo contra todos.

Hasta que nosotras tomamos el relevo reunificando otra vez estas tierras en pro de la paz y la prosperidad.

IV TRANSCRIPCIÓN DE LA CARTA DEL LEGADO ARTYOM IVÁNOVICH KUZNETSOV.

Para el Abad Fray Bárbaro de Valleahogado, el Legado de la Federación de Yavárovsk Artyom Ivánovich Kuznetsov le envía un respetuoso saludo.

Los habitantes de Yavárovsk recibimos con gratitud vuestra muestra de interés por la historia de nuestra joven nación. Pese a las penurias sufridas en la Guerra Civil los soldados y trabajadores de la Federación trabajamos duro, sin descanso, para impulsar la producción de bienes de primera necesidad, la restauración de nuestros campos de cosecha y la reconstrucción de nuestras ciudades. Esto ha ocasionado que los asuntos relacionados con el conocimiento de la historia y la cultura se hayan dejado de lado en favor de la búsqueda del avance de la ciencia técnica. Sin embargo, contamos con algunos intelectuales, antiguos bibliotecarios, que nos prestan consejo en ese sentido.

En respuesta a sus dudas, tal como decís los antiguos territorios de Vorónezh formaban parte del reino de Näströnd. Los actuales habitantes de la Federación vinieron de mar allende, liderados por Piotr Kobylín, quien tras demostrar su lealtad al regente de Näströnd recibió el poder sobre una pequeña porción de tierras. Allí nuestros antepasados trabajaron y sangraron en contra de su voluntad a las órdenes de la déspota familia Kobylín, todo para defender al reino de Näströnd en sus guerras de poder contra El Pacto de la Torre. Con la caída de Naströnd y la llegada del caos del Cataclismo Nikolai II de Kobylín se declaró rey de las pocas tierras que quedaron. Aunque lejos de poseer las cualidades de un verdadero monarca se embarcó en nuevos conflictos que desangraron aún más las tierras de Vorónezh. Una de sus medidas más controvertidas fue el modificar los preceptos predicados por la Iglesia de Alastor, hasta entonces la religión seguida en Näströnd, para ajustarlos a su propia conveniencia, dando lugar a la Iglesia del Triunvirato. El Triunvirato no era más que el último reducto de sacerdotes corruptos que aprovecharon la ingenuidad de las gentes de Vorónezh para hacerles cumplir con la voluntad de la nobleza, otorgándole justificación divina a cualquier acto llevado a cabo por los poderosos. No fue hasta la Gloriosa Revolución que todo este viejo sistema inservible fue derrocado para convertirlo en la nueva Federación de Yavárovsk.

Espero que esta información haya aclarado sus dudas, entendemos que la búsqueda de conocimiento no siempre es un camino recto. Asimismo, aunque no compartimos su visión religiosa del mundo estamos al tanto de los acontecimientos que viven en las tierras de Valleahogado. Desde la Federación les mostramos toda nuestra solidaridad y esperamos que puedan superar cuales sean las dificultades que deban enfrentar.

Junto con la misiva nuestro mensajero le hará entrega de unas viandas típicas de nuestras tierras. Se trata de lo que los pescadores del sur de la Federación llaman "Caviar", un plato que durante años solo fue consumido por la nobleza de nuestra nación, pero que ahora forma parte de la dieta de los trabajadores asentados en las costas de nuestras tierras. Según los camaradas de tradición pesquera consiste en las huevas del esturión y se puede consumir sin acompañamiento o encima de pan especiado.

Dicho esto, con la aprobación del Consejo Supremo de Campesinos y Soldados de Kanovarsk, los habitantes de la Federación y mi autoridad como Legado de la Federación de Yavárovsk, espero que sigamos manteniendo el contacto entre naciones.

Escrito este día por mi mano,

Legado de la Federación de Yavárovsk Artyom Ivánovich Kuznetsov.

