



ÆQUILIBRIUM

AMBIENTACIÓN

PRÓLOGO

Este documento recoge la ambientación de los eventos de Omnia: presenta el mundo en el que se juega, su origen, sus dioses, su historia, sus gentes y sus territorios. Su existencia garantiza que, sea cual sea el evento al que se acuda, todos los jugadores compartan un mismo punto de partida sobre el mundo y su tono, evitando visiones dispares de un mismo lugar, pueblo o culto en mitad de la partida.

Omnia es un mundo de fantasía oscura y medieval. En él conviven la intriga política, la guerra, la fe y la magia, y ninguna victoria es gratuita: el mundo avanza con lo que los jugadores hacen en cada evento, y sus consecuencias quedan escritas en la historia. Lo que aquí se cuenta es lo que cualquier habitante de Omnia podría saber; los secretos, como debe ser, se descubren jugando.

Este compendio es material estable: no cambia de un evento a otro. Lo propio de cada edición (el contexto de la partida, las facciones implicadas, los personajes o bandos, el lugar, los precios y los horarios) se publica en el dossier de cada evento. Las reglas viven en el resto de compendios: Combate, Clases, Profesiones, Gremios, Clases Sociales y Economía y Normas y seguridad.

Omnia es un continente antiguo, moldeado por dioses enfrentados y por las razas que heredaron sus ruinas. Seis grandes territorios se reparten hoy el mapa: al oeste, la república comerciante de Eurequia; al este, el reino devoto de Valeria; al sur, las tierras arrasadas de Val'Sacer; al noreste, el Bosque Eterno de Taure Echya; al sureste, los clanes orcos de Gorbaug; y al suroeste, la isla mágica de Ámbar. Entre ellos quedan fronteras vivas, rutas comerciales, marcas de guerra y regiones que ningún reino reclama.

Los años se cuentan antes y después de la Caída de Valen Shalah (a.C. y d.C.), la destrucción del gran reino élfico que marca el año 1 de la era actual. Los eruditos dividen el tiempo en cuatro eras: la Era Primordial, cuando solo los dioses caminaban; la Era de los Albores, en la que despertaron las razas mortales; la Era de las Coronas, que alzó los reinos que hoy se dibujan en el mapa; y la era presente, la del Velo Roto, en la que los dioses han vuelto a intervenir en los asuntos del mundo.

EL PRIMER VELO: EL ORIGEN DEL MUNDO

Lo que se sabe del principio de todas las cosas lo cuenta El Primer Velo, un manuscrito reconstruido siglos después de los hechos a partir de relatos orales, fragmentos de códices y visiones de linajes místicos. Ningún templo lo da por exacto; todos lo citan.

En el principio solo existía el Vacío, y del Vacío emergió Reghel, el Dios Primigenio, que creó de su propia esencia a tres hijos: la hermana Sol, el hermano Luna y el hermano Tierra. Pero el brillo creciente de su hija reavivó el vacío en el corazón de Reghel, y cuando Sol descubrió que su padre tramaba deshacer lo creado, alzó a sus hermanos contra él y lo derrotó: su esencia quedó dispersada, y de aquella primera batalla nació el mundo tal como se conoce.

La paz duró poco. Los celos enfrentaron a Sol y Luna, y Tierra, el hermano menor, se interpuso entre ambos y murió por sus golpes. Desde entonces Sol ilumina el día, Luna vela la noche y la esencia de Tierra descansa en el núcleo del mundo: muchos dicen que Omnia entera es el cuerpo del dios caído. Arrepentidos, los hermanos vertieron parte de su poder en las Reliquias, nueve objetos forjados para que ninguna disputa divina volviera a amenazar la creación, y encerraron a los dioses que se negaron a participar. Cada reliquia perdura, se dice, en algún rincón del mundo, y más de una guerra se ha librado por un rumor sobre su paradero.

De aquel arrepentimiento nacieron también los guardianes del orden: Muerte, moldeada por los tres hermanos para custodiar el límite entre la vida y el olvido, y con ella el resto del panteón que los pueblos de Omnia veneran, temen o callan.

EL PANTEÓN

«Sol que calienta mi acero. Sol que ilumina mi oscuridad. Guía mi camino a la victoria.»

Rezo de Sol, El Primer Velo

La fe más extendida del continente es la Tríada, el culto conjunto de Sol, Luna y Tierra, a quienes los elfos y los textos antiguos llaman Candere, Réseme y Téme: los mismos tres dioses con dos nombres. El culto no exige hábito ni altar: se practica en templos y santuarios, en tradiciones familiares o gremiales y en lugares naturales sagrados.

Candere, «Sol», la Radiante. Diosa de la luz, la justicia y el valor; primogénita del panteón y cabeza de la rebelión contra Reghel. Es la más venerada de Omnia: sus fieles clavan la espada en tierra y llevan la mano al corazón antes de la batalla. Su reliquia es la Corona de Oro.

Réseme, «Luna», el Observador. Dios del misterio, la introspección y las emociones profundas; carga desde el principio la muerte de su hermano. No promete resultados: promete compañía. Lo rezan artistas, marineros, amantes y quienes perdieron algo irreparable. Su reliquia es la Espada de Sangre.

Téme, «Tierra», el Guardián. El hermano que murió por interponerse; dios de la vida entendida como ciclo. Lo honran agricultores, sanadores y constructores, con una mano en la tierra y otra al cielo. Su reliquia es el Brazal de Esperanza.

Auriel, el Legislador. Elfo mortal ascendido a la divinidad; dios de la ley justa, el juicio imparcial y la verdad. Sus juramentos pesan más que ningún otro, y en Ámbar es dios patrón. Su reliquia es el Zafiro de Verdad.

Muerte, el Equilibrio Mortal. La hilandera que entrelaza y siega los destinos. No es enemiga de la vida: es su condición. Viste velo negro y corona de cuernos, no juzga ni castiga, y quien la mira muere. Su reliquia es el Colgante Nocturno.

Dvorak, el Caos Errante. Dios del cambio y la libertad, creado por Muerte con barro y retazos de su propio velo. No tiene templos, clero ni doctrina: su culto es un círculo de ceniza, una gota de sangre y un río que guarde el deseo. Su reliquia es la Capa de Libertad.

Quedan, al margen de todo culto legal, los Innombrables, cuya sola invocación puede ser motivo de juicio: Alborea, la Ley Siniestra, hija de Reghel, que convirtió el caos de su padre en un orden que exige obediencia y no justicia, encerrada por sus hermanos (su reliquia es la Corona de Hierro); Mormyr, el Puño de Hierro, el orco que Reghel alzó en secreto a la divinidad, dios de la fuerza sin honor, encerrado desde la forja de las Reliquias (la suya es el Colmillo de Sangre); y el propio Reghel, el Vacío Puro, cuyo corazón, la Gema del Vacío, pasa por ser el objeto más peligroso de Omnia.

LAS ERAS DE OMNIA

«Así se fundó Valen Shalah: no con fuego ni espada, sino con raíz, eco y eternidad.»

Fundación y Caída del Reino de Valen Shalah

La Era de los Albores. Tras las batallas divinas despertaron las razas mortales: primero los elfos y los témnari, después los enanos, por último los humanos. En este tiempo el elfo Auriel ascendió a la divinidad y los dioses forjaron las Reliquias. Hacia el 3.000 a.C. los elfos alzaron Valen Shalah, un reino sin monarca gobernado por el Círculo Interior desde la gran ciudad de Alherien y su Torre del Saber; cinco siglos después, sus peregrinos fundaron el asentamiento de Ámbar, cuna de la magia académica.

La Era de las Coronas. Los humanos, la raza más joven, levantaron sus reinos deprisa. Las casas fundadoras (Thal, Mar, Les, Syl y Dur) crearon Eurequia hacia el 1.500 a.C., y sus campañas contra los orcos (la escaramuza del Valle de las Sombras, el Sitio de la Torre Verde, el Asalto a la Fortaleza de Bram) empujaron a estos más allá del río Solaz, hasta dejar Gorbaug como su último gran reducto. De aquellos colonos militares nació Valeria hacia el 700 a.C., bajo su primer líder, el guerrero Valeron. La era se cerró con sangre: en el año 1 d.C. cayó Valen Shalah ante los ejércitos humanos, bajo un eclipse que los cronistas élficos no han olvidado. Sobre las tierras conquistadas se fundó Val'Sacer (4 d.C.); los exiliados élficos fundaron Taure Echya, el Bosque Eterno, en el 13 d.C.

Los siglos de las coronas humanas. Eurequia conoció la monarquía rotatoria, y desde el 217 d.C. el gobierno de las Mater, un culto de matriarcas nacido entre las gentes humildes. En el 299 d.C. los reyes Harold II y Clemence IV sellaron la paz histórica entre Eurequia y Valeria. Fueron siglos de comercio, murallas y catedrales, con la guerra siempre a un tratado de distancia.

La era del Velo Roto. En el 325 d.C. una fuerza sin nombre conocido, La Hueste, un ejército de muertos guiado por nigromantes, arrasó Val'Sacer en dos semanas y desapareció. En el 339 el golpe del conspirador Erecias acabó con la era de las Mater; le siguió el breve gobierno de Amarhel, último eco del linaje de Valen Shalah. En el 340 despertó Reghel: Thaloria, capital de Eurequia, quedó cubierta por la oscuridad, y desde entonces corre la voz de que Muerte está cautiva del Vacío y de que los muertos no encuentran su límite natural. En el 341 la reina Liriel Elaith convocó el cónclave de las naciones libres, que firmaron su tratado; en el 342 Ámbar invadió Gorbaug y fue repelida, y la gran alianza reconquistó Thaloria, destruyendo los monolitos de La Hueste e infligiéndole su primera derrota.

LAS GENTES DE OMNIA

Humanos. La raza más joven y numerosa. Viven deprisa, se adaptan a todo y ordenan el mundo con jerarquías, leyes escritas y ritos formales. Pueblan Eurequia, Valeria y los restos de Val'Sacer, y hay pueblos salvajes en los márgenes, algunos integrados en las tribus de Gorbaug.

Elfos. La raza más longeva: altos, ligeros, de rasgos afilados y orejas largas, pueden vivir siglos. La caída de Valen Shalah ordena todo lo élfico desde entonces: hoy se reparten entre Taure Echya, la isla de Ámbar y los dispersos por ciudades humanas, a quienes los del bosque miran con recelo. La suya es una cultura memorialista, de cantos, genealogías y ritos bajo la luna.

Enanos. Habitan las Llanuras del Hierro, en ciudades subterráneas ordenadas por niveles, del Umbral que trata con el exterior al Núcleo que guarda sus linajes. Los nacidos en profundidad son densos, resistentes al calor y capaces de percibir por vibración. Proveen a medio continente de metal, ingeniería y herramientas; para un enano, lo sagrado es la roca misma.

Orcos. La raza mortal más antigua, y la primera en dar un dios a Omnia. Los orcos áridos son fornidos, de piel verde a marrón tostado, directos y exigentes con el honor; los orcos ceniza, de las regiones volcánicas, tienen la piel grisácea y fama doble de forjadores insuperables y chamanes que se asoman a planos que otros evitan.

Goblins. Pequeños, nerviosos, de furia ardiente. Sobre su origen circulan dos relatos irreconciliables: un intento fallido del propio Mormyr de crear vida, o la rama que torció del linaje orco, premiada por el ingenio donde faltaba la fuerza. Orcos y goblins se reconocen semejantes; el resto tiende a meterlos en el mismo saco.

Résaryn. Nacen sobre todo de humanos y elfos y viven en torno a siglo y medio. Al crecer afloran sus señales: ojos morados, rojos, dorados o plateados, cuernos, orejas largas. Se los asocia a Réseme y a las lunas extremas. En Valeria son mal agüero de día y deseados en la sombra; en Taure Echya, ciudadanos; en Ámbar vive su comunidad más numerosa, protegida y observada.

Témnari. Hoy casi leyenda: luces errantes y fuegos que no queman en los bosques del viejo Valen Shalah, seres que llegaron a caminar y hablar con formas diversas. El pueblo los llama latidos. Tras la caída del reino élfico se desvanecieron, y quien jura haber visto uno rara vez encuentra quien le crea.

LOS TERRITORIOS

Eurequia. Uno de los reinos humanos más prósperos de Omnia, de prados, bosques y montañas, crepúsculos de verano encendidos y una industria vital, la pesca, que le dio su dominio de la salazón y el ahumado. Su capital, Thaloria, es el mayor nudo comercial del continente; sus provincias llevan el sello de las casas fundadoras: Lester, el granero de terrazas; Mara, el puerto; Marcat, el cruce con Taure Echya; y Felia Nova, la provincia joven. Los gremios son la columna de la vida urbana, los templos de Auriel se adosan a los mercados para sellar contratos, y no hay fe oficial: cada dios encuentra su barrio. Tras siglos de monarquía rotatoria y el largo gobierno de las Mater, hoy es una república en formación: gobernadores nombrados por el Parlamento y, a la cabeza del Estado, la Regente Dravena Valcourt, que dirige la reconstrucción de Thaloria barrio a barrio.

Valeria. Reino humano del este, rico en minerales y viñedos, nacido de la unión de pueblos en busca de prosperidad y emergido como faro de civilización; sus gentes, los valerian, son astutas en el comercio y valientes en la batalla. Su ciudad principal se guarda tras una muralla que tardó un siglo en levantarse. Es una monarquía hereditaria, hoy bajo el rey Carlan Everhart, con la Iglesia de la Tríada como contrapoder real: el Sumo Custodio Kayras Solandra dirige la Inquisición, los Misericordes, y la educación del reino sigue el viejo decreto de Valeron: doctrina, campo y armas. Sus provincias dibujan su alma: Jaspét, la espiritual; Perginnat, la de los monasterios fortaleza; Rocoli, el granero fluvial de las casas Amery y Aragonia; y Vissot, la marca minera del noreste, tierra de las familias Varnheim, Kaelin, Ferragora y Bertrand.

Val'Sacer. Al sur, antaño próspera y en armonía con la naturaleza, fue arrasada por La Hueste, un ejército de muertos. El reino humano se había alzado sobre las tierras conquistadas del viejo Valen Shalah, con su capital sobre el solar de Alherien, y llegó a ser una potencia marítima de bosques enormes y flotas con estandartes familiares, encabezada por los linajes Lyssenflour y Van Teler. La Ruina de 325 d.C. lo apagó en dos semanas. Sus supervivientes, los saceranos, conservan el gentilicio con orgullo y duelo, y con Jolie Lyssenflour de vuelta en el trono se ha reunificado parte de las casas vasallas del antiguo reino.

Taure Echya. Al noreste, el hogar adoptivo de los elfos: tierra de belleza y magia antigua, fundada en el 13 d.C. por los exiliados de Valen Shalah. La memoria es su columna: sociedad oral y ritual, donde talar un árbol obliga a plantar tres y los ancianos que recuerdan el viejo reino tienen peso político real. Gobiernan por consenso sus nueve familias nobles, cada una con su oficio (de los Elaith, guardianes espirituales, a los festivos Danynrill de la costa), con la reina Liriel Elaith como cabeza visible y árbitro desde el 317. Del puerto de Elenn a las montañas heladas de Tünde Ambar y al corazón sagrado del Bosque Esmeralda, el reino venera en equilibrio a la Tríada y reverencia a los témnari. Sus gentes, los shalahí, son sobrias, cautas y leales.

Gorbaug. Tierras desoladas del sureste donde la supervivencia es una danza de caos. No es un estado, sino un mosaico de comunidades autónomas regidas por la dualidad de un Jefe de Guerra y un Chamán; solo ante una gran amenaza se alza un líder único temporal. El rango lo dan el honor y el valor, no la cuna, y los nombres de los grandes clanes (los Colmillos Sangrientos, el Cráneo Partido, el Lobo Árido, el Vok'zul) aún resuenan entre tótems de hueso y hierro. En Las Brasas, la región volcánica, arden las mejores forjas del continente, con Gorbog como mayor ciudad y nudo de comercio; La Marca Gris vigila la frontera norte y las Venas de Hierro alimentan las fraguas. Aquí no hay gentilicio que valga: cada cual se presenta por su clan.

Ámbar. Isla apartada y misteriosa del suroeste, cuyo acceso restringen fuerzas mágicas: solo quienes dominan la magia cruzan sus barreras. Fundada por elfos peregrinos de Valen Shalah, es la cuna de la magia académica: sus torres y academias son el único lugar del continente donde esta se enseña de forma sistemática. Gobierna el Consejo de la Torre desde Bravia, la capital vertical, bajo una regla sencilla: quien más sabe, más vale. Caleum es su puerta al mar, Authalia su corazón político y Niroveth su campo devoto. Sin ejércitos formales, su poder es el conocimiento, su dios patrón es Auriel y sus cuentos aún susurran el nombre de Seralyne, la Última Reina, a quien la historia oficial llama la Hereje. Los ambarinos tienen fama de calculadores, disciplinados y celosos de sus secretos.

El presente

Omnia se reconstruye y se rearma. En Eurequia, la Regente Dravena Valcourt gobierna una república aún por definir, con los gremios a media capacidad y las deudas de guerra sobre la mesa. En Valeria, el pulso entre la corona y la Iglesia de la Tríada marca cada decisión, y los veteranos que combatieron junto a elfos y orcos han vuelto con ideas que inquietan a los Misericordes. Taure Echya sostiene una paz delicada con Valeria y vigila el mar; Gorbaug sale con prestigio de haber repelido la invasión ambarina, con sus clanes en plena pugna interna; en Ámbar, las familias de los caídos piden explicaciones por una guerra perdida; y los saceranos, con Jolie Lyssenfleur al frente, sueñan con recuperar su reino. Sobre todo ello pesa la misma sombra: Reghel ha despertado, su Hueste conoció en Thaloria su primera derrota, y Muerte sigue cautiva. Lo que ocurra a continuación no está escrito: se juega en los eventos.

Lo que acecha. No toda amenaza marcha bajo un estandarte. Los bestiarios recogen arpías y lamias, faunos embaucadores, gólems de núcleo mágico, hombres lobo, sirenas de las profundidades, apariciones atrapadas en el velo y vampiros que la luz de Candere repele; también seres amables, como los roblones, pastores del bosque de savia curativa. Y los cuentos que se narran junto al fuego (el molinero devorado por el bosque, la Danza de los inánimes de Jaspét, el pirata Tar En-Hâr y su artefacto robado) enseñan todos lo mismo: en Omnia, la oscuridad nunca queda lejos de quien la busca.



ÆQUILIBRIUM

AMBIENTACIÓN