

Historia de Otwór: Lo Que Realmente Sucedió

Por Caleb Perkins

Editorial Hawthorne

Primera impresión: 2003

**POR UNANIMIDAD DE VOTOS EN EL CONCEJO DE LA REPÚBLICA PARLAMENTARIA
DE OTWÓR, ESTE EJEMPLAR Y SUS FUTURAS EDICIONES SERÁN CENSURADAS Y
EDITADAS, DE LO CONTRARIO SERÁN RETIRADAS DEL MERCADO POR
EXPOSICIÓN DE INFORMACIÓN ILEGÍTIMA DE FORMA ILEGAL.**

Prólogo

Quisiera comenzar agradeciendo su apoyo en el avance de este proyecto en particular, muchos de ustedes me apoyaron leyendo y otros me dieron ideas para mis personajes, la historia y su desenlace.

Debo decir que desde siempre quise crear un mundo con una historia increíble, pero tuve la idea inicial sobre Otwór casi a los 12 años y fue posible gracias al libro interactivo “El mundo imaginario de ____” por Keri Smith. Tal vez llegué a añadir o retirar ideas a través del tiempo, pero lo principal sigue siendo lo mismo: un mundo futurista con habitantes muy peculiares, posteriormente surgió una idea dentro de este mundo que me pareció genial y así nació el primer borrador de “La Barrera Que Nos Separó”. En cuanto el mundo de Otwór esté completamente diseñado continuaré con lo demás.

Posteriormente este “universo” se extendió un poco más cuando creé un personaje destinado a la participación en un server de Minecraft del mundo creado por mi estimado amigo Carlos, y decidí que serviría para una secuela cuando ni siquiera había empezado con el primer “libro”. De este modo Otwór y Urbenia se unificaron y esto nos ayudó a ambos a enriquecer nuestra propia historia.

Yo suelo encontrar inspiración en muchas cosas de mi vida, pero creo que la imaginación no me alcanzó para inventar un idioma, por lo que utilicé el polaco y es probable que utilice las runas vikingas para los escritos de los antiguos habitantes, pero no hay que preocuparse ya que siempre dejaré un diccionario con los términos, su escritura original (cambié algunas palabras para facilitar la lectura) y su pronunciación.

Este escrito en particular está destinado para entender el porqué de la sociedad y las costumbres con las que va a lidiar mi protagonista: Hilal. También es para guiarme porque en ocasiones pierdo el hilo y tengo que reestructurar todo.

Espero que sea de su agrado.

[Frye]

Se tiene la creencia popular de que los primeros habitantes arribaron simplemente atravesando un agujero en el espacio, pero realmente es mucho más complicado que eso. Provenían de un mundo muerto, el cual ellos mismos habían destruido. Estaban a punto de perecer, pero se vieron salvados por esta especie de milagro divino o quizás por el destino. Les costó unos cuantos años adaptarse al nuevo ambiente hostil y tal vez mortal para ellos, pero finalmente formaron su nuevo hogar en aquel lugar desconocido.

Al principio de los tiempos, todos los habitantes conformaron un solo pueblo al que denominaron “Bezimienny”, convivieron en armonía por varias décadas, tenían un gobierno justo y se apoyaban mutuamente, pero con el paso de tiempo se percataron de que ciertos individuos poseían habilidades que el resto no poseía, lo cual comenzó a generar riñas exageradamente violentas. Como respuesta a estos desagradables acontecimientos que comenzaron a aumentar por todo el pueblo, el primer Król (gobernante) conocido de Bezimienny, Torr “*El Despiadado*” (37 a), impuso la primera ley existente, la cual establecía que todo habitante que fuese descubierto involucrándose en un disturbio de cualquier clase sería sancionado con la ejecución. La primera ejecución realizada por el incumplimiento de la norma antes mencionada data del año 802, la cual es la más memorable de todas, debido a que en el transcurso de la misma Torr quedó estupefacto al descubrir que dos de los sentenciados que acababa de decapitar sangraban de un color diferente; uno sangraba color azul y el otro color amarillo. Ante el asombro y horror del resto del pueblo, Torr cortó su mano con su espada, para descubrir que su sangre era de color rojo. En las posteriores ejecuciones se descubrió un cuarto y último color de sangre: el blanco.

En su afán de acabar con aquellos que consideraba traidores a la sangre por no ser como él, Torr comenzó a torturar y a asesinar a los habitantes de Bezimienny con toda clase de excusas, acción que le generó el sobrenombre que se utiliza actualmente para identificarlo. Además consiguió separar al pueblo tras haberlo reducido considerablemente. Esto llevó a una separación parcial de la aldea durante el resto del gobierno de Torr, muchos habitantes huyeron y otros tuvieron que ocultarse para evitar el destino de sus difuntos colegas.

Ante la obvia ineptitud de *El Despiadado* para gobernar se acordó que una familia con un diferente tipo de sangre asumiera el cargo, abriendo paso a una nueva era.

Amias (16 a), el sucesor, un chico entusiasta de sangre azul asumió el cargo de Król del año 854 al 861 aproximadamente. Basándose en los conocimientos que obtuvo su antecesor y registró en una serie de escritos, el joven supuso correctamente que las habilidades de cada habitante estaban determinadas por el color de sangre con el que nacían, y sugirió al pueblo dividirse definitivamente para evitar futuros conflictos, esta idea fue bien recibida, y Bezimienny se dividió en 4 clanes:

- Zotky (sangre amarilla) (líderes natos).
- Niebieski (sangre azul) (enorme intelecto en múltiples campos).
- Biaty (sangre blanca) (habilidad de hacer magia).
- Czerwony (sangre roja) (háiles herreros y peleadores).

Tras la separación de Bezimienny, el territorio se dividió equitativamente y los clanes se establecieron formalmente en el año 863; después de esto la paz perduró por muchos años, hasta que el aumento de las poblaciones generó escasez de alimento, territorio y fuerza de trabajo. Estos problemas culminaron desatando la Gran Guerra.

Este conflicto armado data aproximadamente del año 1244. Durante el mismo, los cuatro clanes se enfrentaron en un intento por obtener una mayor cantidad de recursos y perder la menor posible. Todo parecía indicar que el clan Biaty sometería al resto en cualquier momento, pero 200 años después del comienzo de la Gran Guerra, los líderes declararon una tregua y comenzaron a buscar soluciones que propiciaran la paz para evitar más pérdidas. Tras múltiples reuniones y tratados, los cuatro clanes se unificaron nuevamente en el año 1657, dándole paso al reino de Otwór, y adicionalmente se estableció un sistema con la intención de organizar a la población y otorgarles un rol en la sociedad de acuerdo al clan del que procedían y su sangre:

- *Sangre amarilla*. Eran los monarcas y los nobles. También una parte del ejército. Actualmente siguen cumpliendo con estos roles.
- *Sangre azul*. Fungían como todo tipo de pensadores. Actualmente sigue siendo de esta manera.
- *Sangre blanca*. Este grupo está caracterizado particularmente por poseer magia. Puede ser utilizada de distintas formas y en múltiples campos, por lo que han desempeñado diversos papeles en nuestra sociedad a lo largo de la historia.

- *Sangre roja.* Eran herreros muy hábiles, y solían fungir como guerreros cuando se les necesitaba debido a su amplio conocimiento en uso de armas y técnicas de combate. *Su carácter agresivo, ferocidad al pelear e inquebrantable voluntad les otorgó el sobrenombre de “asesinos”. Su comportamiento generó cierta aversión por parte del resto de los clanes; comenzaron a temerles y por tanto a rechazarlos*.

Las castas resultantes de las uniones entre los 4 grupos principales (que fueron incluidas en el sistema 47 años después de su establecimiento) fueron divididas en 2 grupos:

1. Aceptables

Solían recibir un trabajo de acuerdo al linaje de sus progenitores. El color de su sangre era del tipo predominante en su genoma.

- *Descendencia de sangre amarilla y azul.* Mayormente se convertían en nobles o soberanos, pero podían desempeñar el rol de pensadores si así lo deseaban.
- *Descendencia de sangre amarilla y blanca.* El clan Zotky aprovechaba este tipo de unión para mejorar su linaje y que de este modo fuese más difícil de derrocar en caso de una rebelión, por lo que siempre formaron parte de la realeza.
- *Descendencia de sangre azul y blanca.* Trabajaban generalmente en ambos campos, debido a que fusionando sus conocimientos pueden realizarse grandes descubrimientos e inventarse artefactos que nos permiten progresar.
- *Descendencia de sangre roja y blanca.* Al ser educados en su mayoría en el clan Czerwony, poseían la habilidad de pelear utilizando su magia, por lo que se volvían poderosos guerreros.

2. Abominaciones

Eran considerados amenazas capaces de destruir la paz, por lo que se les otorgaban trabajos pesados o indeseados.

- *Descendencia de sangre amarilla y roja.*
- *Descendencia de sangre azul y roja.*
- *Descendencia de castas.*

*Cabe destacar que a partir del año 1958, con el cambio de pensamiento, este sistema de organización fue eliminado y la imposición de trabajos con base en el linaje proveniente ya no es bien vista en nuestra sociedad.

Asimismo, se han iniciado campañas en contra de la discriminación a los últimos grupos pero no ha sido una tarea sencilla. Se tenía la creencia de que las castas eran capaces de desarrollar todas las habilidades de sus ancestros, y la casta con los 4 tipos de sangre sería capaz de controlar a Otwór en su totalidad. Gracias a los avances en el campo genético se descubrió que sólo el 0.00013% de la población que forma parte de las castas posee más de una habilidad, y regularmente los individuos de estos grupos no poseen ninguna debido a un gen recesivo desarrollado por la mezcla de distintos tipos de sangre*.

Parecía que la paz perduraría en Otwór, pero con el comienzo de un nuevo milenio, emergió un nuevo enemigo.