

# Sangrenegra

un juego de rol creado por Oscar Iglesias  
textos de Álvaro Lamas y Oscar Iglesias  
bandera de La Iglesia creada por Samuel Reyes  
logo de Sangrenegra creado por David Jiménez  
Versión 0.1 (Septiembre 2015)



[admin@sangrenegra.es](mailto:admin@sangrenegra.es)



[Sangrenegra en G+](#)



[blog.sangrenegra.es](http://blog.sangrenegra.es)



**Sangrenegra** por [Oscar Iglesias](#) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).  
Publicado originalmente en [www.blog.sangrenegra.es](http://www.blog.sangrenegra.es).

# La Iglesia.

## Geografía y Naturaleza.



### *Las tierras de Bizancio*

Situada entre el Mediterráneo y el Mar Caspio, rodeando el Mar Negro, entre los estados de La Unión, Arabia, Los Clanes y Los Pueblos Libres, los territorios de la Sagrada Iglesia de la Resurrección se sitúan en una de las zonas más céntricas del mapa político actual.

Herederos directos del Imperio Romano de Oriente, los Eclesiastas orquestaron la Liberación gracias a la labor de sus niñas benditas y son la guía ejemplar del resto de países en esta nueva época.

### **Los paisajes**

Grandes bosques y montañas en su zona occidental. Llanuras y climas desérticos en los territorios de Oriente. La Iglesia, como cualquier nación que abarca un territorio tan grande, tiene una diversidad de paisajes fruto de los diferentes climas y zonas que abarca su nación. De hecho, la predilección de Istvil por la experimentación genética con seres vivos ha dotado a todo el territorio Bizantino de una variada biosfera, aunque sin lugar a dudas lo que más llama la atención es el colorido de su vegetación. Los tonos morados, azules y añiles sustituyen a los clásicos verdes en la vegetación a lo largo de todo el territorio Eclesiasta.

### **Geografía de Bizancio y sus gentes**

Principales zonas geográficas del Imperio Bizantino.

- **Los Cárpatos.**

Los territorios noroccidentales de La Iglesia eran antiguamente una tranquila zona de bosques y montañas. Lejos de Alejandría y Aquisgrán, lejos de los experimentos de Istvil en el Mar Negro y Co're en La Unión, sus habitantes vivían tranquilos, recibiendo con cierta tardanza los beneficios de la tecnología Sangreazul pero sin sufrir sus excesos.

Incluso durante el alzamiento de la Liberación apenas notaron cambios, ni siquiera en Bucarest, lugar de nacimiento de Nott. Solo después del desastre de La Unión, cuando las mareas de refugiados comenzaron a llegar, la tranquilidad de los Rumanos desapareció.

Primero se creó el caos al recibir inesperadamente tantos exiliados, luego estalló el pánico al conocer los efectos de la plaga, cuando se cerraron las fronteras con La Unión y desde Bizancio se aisló toda la zona de los Cárpatos donde se habían instalado los refugiados para intentar parar el avance de la plaga.

Solo cuando se supo que no había ningún riesgo de contagio comenzó a regresar la normalidad paulatinamente, y al haberse quedado todos los refugiados estériles la población terminó regresando a sus niveles habituales.

En la actualidad Rumanía sigue siendo un lugar tranquilo lejos del ajetreo de los portales. Aunque es cierto que hay cierto intercambio cultural con la vecina Unión no se puede ni comparar al que se produce gracias al portal de Bizancio.

Se han incrementado las relaciones con el resto de territorios de La Iglesia, especialmente para permitir el peregrinaje de los fieles a la ciudad de nacimiento de Santa Nott.

El mayor cambio quizás se haya dado con la creciente industrialización de la zona, donde destacan especialmente las fábricas de zeppelines, uno de los medios de transporte más útiles en estas zonas montañosas.

## ● El Cáucaso.

Los habitantes del Cáucaso nunca lo han tenido fácil, y la llegada de los Sangreazul no mejoró esto. Obligados a retirarse del Mar Negro por las criaturas de Istvil, acosados en el Caspio por los Mongoles y sin posibilidad de huir hacia el Norte a causa de los Pueblos Libre, el gobierno Sangreazul no es algo que se recibiera con especial cariño. Por supuesto que las mejores en la calidad de vida fueron bienvenidas, pero también se les complicó muchísimo el día a día, y ello se nota en el tipo de gentes que a día de hoy habita en esta zona.

El Cáucaso es un lugar duro, y los Caucásicos son un buen ejemplo de lo que la adaptación y mejora genética Sangreazul puede lograr. Si a esto le unimos el decidido carácter Eclesiasta, obtenemos uno de los pilares sociales de La Iglesia, y los principales proveedores de soldados de élite.

## ● Oriente Próximo.

Con dos de las más importantes ciudades Bizantinas, **Damasco** y **Teherán**, lugar de nacimiento de dos de las niñas sagradas: **Kalavati** y **Tian**, las llanuras de Oriente Próximo son un lugar de peregrinaje, aparte de servir de importante ruta de comercio con Arabia y Los Clanes.

La otrora zona desértica fue modificada junto con el resto de la península arábiga para convertirse en los mayores graneros del mundo. Sistemas de irrigación, vías ferroviarias... el paisaje en Oriente Próximo es completamente diferente al del resto de tierras de la Iglesia. Y lo mismo se puede aplicar a sus gentes.

Piadosos agricultores y activos comerciantes, los Eclesiastas orientales ven la vida de una forma diferente que sus compatriotas norteños u occidentales.

## ● El Mar Egeo y la península Helénica.

Con un clima envidiable y acceso al Mar Mediterráneo, los helenos fueron los principales beneficiarios de la herencia Sangreazul.

Su nivel de vida despegó espectacularmente. Sus cultivos fueron mejorados por Istvil, la pesca se incrementó muy por encima de sus necesidades, y ningún enemigo les amenazaba, especialmente a través del mar, donde disfrutaban de la protección de los Hijos de Istvil. Muchos artistas fueron atraídos por este lugar idílico donde además podían conseguir caer bajo la protección de alguno de los Sangreazul o de la propia Istvil, quienes ejercían de mecenas de los más aclamados artistas. Esto también resultó en el embellecimiento general de la zona, donde se pueden ver numerosas estatuas o edificios exquisitamente diseñados.

Por desgracia también sufrieron la locura Sangreazul de primera mano, y eran objetivo constante de sus abusos, con lo cual no es de extrañar que no dudaran en unirse a los rebeldes.

Los primeros años tras la Liberación fueron especialmente complicados, al negarse el acceso a los recursos del Mediterraneo, quien había sido invadido por las criaturas de Istvil desatadas. Sin embargo, cuando con el tiempo migraron al Atlántico, el Mediterráneo se volvió a convertir en la gran fuente de riqueza que ha sido desde entonces.

La península Helénica, y todas las islas del Egeo son una de las zonas más ricas de La Iglesia. De abundantes recursos, con fácil acceso a las grandes vías de comunicación, y un clima envidiable. Además sigue conservando parte de su cultura artística, con lo cual muchos creadores que buscan alejarse del trasiego de Bizancio se mueven a estos parajes donde siguen disfrutando del mecenazgo, una costumbre Eclesiasta que se ha mantenido, y regalando al mundo con sus creaciones.

## ● Las Costas del Mar Negro.

El rico ecosistema que alimentaba a los pueblos cercanos se convirtió tras la Liberación en una pesadilla que obligó a abandonar la zona a todos sus antiguos habitantes.

Cuando Istvil mantenía a raya sus experimentos la gente rehuía la zona. Nadie quería convertirse en la comida de uno de los pequeños de Istvil. Pero cuando los Sangreazul fueron depuestos y los experimentos se descontrolaron, el círculo de devastación alrededor del Mar Negro creció.

Las criaturas que habitan ahora el Mar Negro no son las crías experimentales que lo ocupaban en su día, son verdaderas especies de criaturas diseñadas para matar. Algunas de las cuales de vez en cuando se aventuran fuera del agua, o generan variantes capaces de sobrevivir fuera del agua.

Todas las cercanías del Mar Negro son zonas no habitables. Vegetación salvaje que da cobijo a criaturas aún más salvajes, que sobreviven como pueden a los Hijos de Istvil. Un ecosistema de marismas pantanosas que solo podría compararse con una jungla prehistórica.

Todo esto debe ser controlado por las fuerzas militares de La Iglesia. Quienes sin llegar a internarse en el Mar intentan mantener sus costas seguras, especialmente atentos a cualquier informe de criaturas que se han adentrado tierra adentro.

Bizancio es la única ciudad cercana al Mar Negro que permanece en pie, no sin extremar las precauciones. Ni siquiera la fortificada Kerch, uno de los principales enclaves del Mar Negro durante el gobierno Sangreazul y lugar de nacimiento de Santa Danna, ha podido sobrevivir. Aunque en el caso de Kerch, la fortaleza de los cazadores, se utiliza como base de operaciones de las órdenes militares encargadas de vigilar el Mar Negro.

## ● Bizancio y el Mar de Mármara.

Durante el reinado de Istvil la capital de su Imperio así como su centro de operaciones fué Constantinopla. Un lugar estratégico que le permitía observar a sus “hijos”, su evolución, y juzgar a los más aptos.

Si en el Mar Negro se desarrollaban todos sus experimentos, en el Mar de Mármara se les ponía a prueba. Istvil cerró los accesos al Mar de Mármara, convirtiéndolo realmente en un mar independiente.

Esta gran superficie marina de 11.350 km<sup>2</sup>, tiene unas dimensiones de 200 km de largo por 75 de ancho. Con una profundidad media de 500 m, alcanzando un máximo de 1.355 m en su centro. Espacio más que suficiente para los juegos de supervivencia que planteaba Istvil.

Los ejemplares adultos eran convocados por la Madre de Todos a Constantinopla, desde donde accedían al Mar de Mármara, lo que pasaba a ser un juego de gladiadores con gigantescos monstruos marinos.

Aquellos que sobrevivían y recibían la aprobación de su madre eran liberados en el Mediterráneo, donde estarían una temporada antes de pasar definitivamente al Atlántico donde lograban su libertad definitiva.

De aquella época quedan las grandes esclusas del Mar de Mármara en Bizancio y en el estrecho de Dardanelos, que a día de hoy están siempre abiertas.

Debido a su gran significado político, muchos nobles tenían fincas con vistas a la costa, donde se realizaban las pruebas que a diferencia del Mar Negro estaban constreñidas al Mar de Mármara, con lo cual sus costas eran seguras y sus aguas incluso navegables, pues las criaturas sabían que su objetivo era demostrar su superioridad frente a otras criaturas.

Con la Liberación todos los monstruos pasaron al Mediterráneo en su camino hacia el Atlántico, dejando libre las aguas por primera vez en generaciones.

La zona conserva su posición privilegiada y es un pequeño paraíso que bulle de transportes de recreo y de barcos comerciales, así como un buen centro de pesca.

Muchos visitantes de Bizancio aprovechan para acercarse a este enclave, que es una extensión de la propia Bizancio, pero sin el alboroto de la ciudad.

## Lugares remarcables.

### ● El Mar de Azov

El Mar de Azov fue escogido por Istvil como zona de cría para sus experimentos debido a sus especiales características. Una gran extensión de agua prácticamente llana, con una profundidad máxima de 15 ms, baja salinidad y un gran ecosistema alimentado por numerosos ríos, era el lugar perfecto para su gran poza de la creación. El lugar donde en medio de una gran sopa de aminoácidos se aceleraba y dirigía la evolución según las caprichosas directrices de Istvil

Todo este proceso era controlado desde la ciudad de Kerch, donde la Emperatriz Sangreazul había establecido su base. Un enclave estratégico que le permitía vigilar sus creaciones y decidir cuales eran dignas de desarrollarse en el Mar Negro.

En la actualidad el Mar de Azov es uno de los ecosistemas más ricos y variados del planeta, pero sin la peligrosidad de su vecino el Mar Negro. No solo las especies acuáticas del propio mar, sino también toda la vegetación y formas de vida cercanas han crecido enriqueciendo su entorno y los cauces de los afluentes cercanos. Se ha creado incluso un microclima debido a esta gran diversidad, muy diferente a la de las zonas próximas, de forma que el clima en esta zona se parece más al del Mediterráneo, mucho más

apacible.

## ● El Mar Negro

Cuando Istvil consideraba que algún experimento era digno de continuar movía a sus criaturas hasta el Mar Negro, donde podían desarrollarse sin problemas.

Esto hizo que los pueblos del Mar Negro lo fueran abandonando paulatinamente según comenzaban a hacerse más habituales los monstruos de la regente Sangreazul.

Cuando las criaturas alcanzaban su edad adulta eran puestas a prueba por Istvil en el mar de Mármara, y si pasaban su juicio eran liberadas en el Mediterráneo.

Después de la Liberación este proceso se detuvo, y las criaturas han crecido y se han reproducido libremente, tomando completamente el Mar Negro y convirtiéndole en una especie de mar prehistórico con enormes criaturas y un ciclo alimenticio en el cual el ser humano no tiene cabida.

## ● Las puertas de Dardanelos.

La mayor obra de ingeniería en las tierras de Constantinopla, ideada por Co're a petición de Istvil, y solo eclipsada por el éxito del Portal en la capital.

Un gran puente que une ambos extremos del estrecho, pero que además servía de muro de contención que evitaba que las criaturas a prueba en el Mar de Mármara se escaparan hacia el Mediterráneo.

En su momento la labor principal del puente era completamente ritual. Un punto de reunión desde donde Istvil permitía a las mejores de sus criaturas el acceso al Mediterráneo. Una ceremonia cargada de pompa y ritual, a la que estaban invitados todos los Sangreazul de la zona y, al menos en sus primeros tiempos, los más importantes nobles humanos.

Tras la Liberación el puente fué abandonado, al igual que las criaturas que crecían en el Mar de Mármara. Sin la tutela de su "madre" se volvieron aún más salvajes, e incluso atacaron las puertas de Dardanelos, algo impensable si Istvil hubiera estado controlandolas. Finalmente consiguieron forzar su apertura y todas las criaturas huyeron hacia el Mediterráneo y desde allí al Atlántico.

En la actualidad el puente se utiliza como una vía más de transporte. Facilitando el paso de mercancías de un lado a otro.

Las enormes hojas de las puertas permanecen abiertas, forzadas por unas criaturas que ya eran capaces de semejante hazaña y que desde entonces han continuado creciendo. Las marcas que dejaron en su día ya dan una idea del tamaño que tenían entonces.

## Clima.

Durante todo el reinado de Istvil apenas se produjeron cambios apreciables en la climatología local ya que no era algo que entrara en sus prioridades ni se hizo nada que pudiera hacer mella en el clima. De hecho Istvil había escogido muy cuidadosamente la civilización en la que se quería infiltrar precisamente por sus recursos naturales, los más cercanos a sus intereses evolucionistas.

Así pues, el clima Mediterráneo del Egeo permaneció inalterado, igual que su paisaje, ya que fué el lugar de residencia de nobles y artistas.

El duro y frío clima del Cáucaso permaneció tan ignorado como sus gentes por parte de Istvil. Algo similar a lo que ocurrió con toda la zona de Rumania.

Solo los habitantes de las zonas de Turquía vieron cómo sus tierras eran modificadas por la creciente

conversión de sus llanuras en campos de cultivo, un avance que provenía de la península Arábiga y que Istvil permitió que se extendiera por la zona Sureste de su Imperio, mejorando la calidad de vida de sus habitantes al incrementar la producción agrícola y mejorar los medios de transporte.

Después de la Liberación esto ha cambiado ligeramente, en concreto la zona cercana al Mar Negro. La evolución desatada y la desaparición de la presencia humana ha terminado creando un microclima en esta zona que hace que entrar en ella resulte algo similar como un viaje en el tiempo al cretácico.

La vegetación ha crecido de forma descontrolada, y solo la zona de la cuenca del Nilo se parece a este lugar con su vegetación completamente mutada.

## Flora y fauna.

La Madre de Todos era a todas luces una artista de la ingeniería genética, y aunque se le conoce principalmente por las grandes bestias que creó en el Mar Negro, en realidad Istvil era una creadora compulsiva, aunque su modo de hacer experimentos solía ser algo más sutil que el de su hermano Saladino, el cual estaba más orientado a la mutación y a la inducción de cambios.

Aparte de las Grandes Bestias, todo el territorio de la Iglesia está plagado de multitud de especies que a día de hoy ya son autóctonas, pero que en realidad fueron creadas por Istvil.

Una de las más famosas es el Sargobesto, una gran bestia de carga acorazada que destaca especialmente por su fuerza y resistencia. Un regalo de Istvil a su pueblo que les ayudó a mejorar espectacularmente las condiciones de vida de los agricultores. El Sargobesto en realidad fue un experimento fallido, pero como Istvil todavía estaba ganándose a su pueblo, decidió regalárselo en lugar de descartarlo. Pese a su origen directamente Sangreazul, los Sargobestos se continúan utilizando con total normalidad.

Dentro del reino animal Istvil mostró preferencia por los insectos, habiendo desbancado las creaciones de la Sangreazul todas las especies que existían anteriormente. Los insectos de La Iglesia, son más grandes, más rápidos, más vistosos, más resistentes, etc... que cualquier otro espécimen.

Pero si algo llama la atención a los viajeros cuando llegan al territorio Eclesiasta por primera vez es, sin duda alguna, su flora. Los árboles, los arbustos... el colorido de las tierras de Bizancio es completamente alienígena. Campos de vegetación de color azul, añil o morado, colores por los que Istvil parecía sentir especial preferencia, o quizás sea la forma en la que mutó la clorofila, que del mismo modo que la sangre humana cambia de color, puede haber reaccionado de este modo a los experimentos Sangreazul.

Formas imposibles, árboles descomunales, frutos exóticos. Visitar Bizancio es como cambiar de planeta.

## Arquitectura.

### ● Estilo de construcción.

Los Bizantinos heredaron el estilo de construcción romano, el que han evolucionado a unas formas mucho más estilizadas de apariencia gótica.

Todos los edificios de La Iglesia están pensados para evocar la de grandeza de su pueblo e inspirar sentimientos piadosos en quienes lo contemplan. Los motivos religiosos y concretamente las estatuas son especialmente comunes en los edificios Bizantinos.

El blanco, el color de la pureza, es el color predominante en las ciudades, con adornos en brillantes tonos dorados.

La luz es también un elemento común en todas las construcciones Eclesiásticas, sea este en la forma de grandes espacios, ventanales, o espectaculares vidrieras.

## ● Lugares de interés.

Las 5 ciudades donde nacieron las niñas benditas acaparan la gran mayoría del peregrinaje y movimiento comercial dentro de las tierras de Bizancio.

### ● *Bizancio, “la ciudad purificada” o “la ciudad pura”*

Lugar de nacimiento de **Bizas**, quien dotada de una gran empatía y facilidad de palabra viajó a Arabia donde intentó reunir más fieles para la causa. Sin embargo fue rechazada de pleno por su condición de mujer y por sus ideas revolucionarias entre el pueblo, e incluso entre la Resistencia sus palabras y promesas de ayuda divina por parte de La Madre fueron tomadas como una agresión a su fe en Kaaba. 4 años de peregrinaje por tierras Árabes no tuvieron éxito alguno y regresó a **Constantinopla**. Aunque no había logrado su objetivo lo había intentado sin cesar durante esos 4 largos años, y ahora volvía a su tierra para colaborar con sus hermanas en el alzamiento. Desgraciadamente fué la única en regresar. Durante la **Liberación** coordinó a todas las fuerzas de la Resistencia y a las tropas enviadas por los Pueblos Libres, lo que convirtió el alzamiento de Constantinopla en el más rápido y efectivo. Esto permitió que Constantinopla sirviera de plaza fuerte para los grupos que **Nott** rescató en última instancia de la zona Europea.

Todos estos acontecimientos sirvieron para dar forma a la ciudad, siendo el primero de ellos el cambio de nombre en honor a Bizas, que hizo que la ciudad recuperara su antiguo nombre de Bizancio.

Los refugiados Europeos no tardaron en descubrir que había sido de su antigua patria, y aunque algunos regresaron con la esperanza de reconstruir su tierra y su sociedad, los estragos causados por la bomba Sangreazul hacían imposible recuperar su antigua patria únicamente con el trabajo duro. Esto hizo que muchos de ellos se instalaran en la ciudad, y el resto se acomodaron por diferentes partes de la geografía Bizantina, influyendo todos ellos en el actual aspecto Europeo de las construcciones.

Los Europeos rescatados se convirtieron en los más fervientes seguidores de Bizas, y fueron los principales promotores de su paulatina divinización. Modificando la ciudad en su honor, y creando los diferentes lugares de culto.

Esto se convirtió en una costumbre, modificando la forma de entender el arte y la arquitectura de los Bizantinos, mezclando ambas con un sentimiento de piedad.

Bizancio se convirtió en un gran templo museo, de gigantescas construcciones, ligeras y evocadoras. Con predominancia del blanco, símbolo de la pureza, y un sinfín de vidrieras en honor a Bizas y a la Madre de Todos, que convierten la ciudad en un espectáculo de torres y luces, además de lucir un gran muestrario de estatuas y cuadros en la mayoría de los edificios.

Esto se agudizó especialmente tras el *día de la resurrección*, la primera vez que Bizas regresó a la vida, el 12 de Mayo de 1422. Asesinada por rebeldes pro-sangreazul la niña bendita regresó con su pueblo a los 5 días. Renaciendo de sus cenizas, las cuales se unieron y elevaron formando un gran ave fénix de color negro. Cuando este se dispersó en el aire en su lugar estaba Bizas, rejuvenecida y perfectamente sana. El lugar de su resurrección se convirtió en su sala del trono, trono formado por los restos de mármol del féretro que había acogido su cuerpo. El *trono del Fénix*.

El Imperio de Bizancio pasó a ser conocido como *La Sagrada Iglesia del Renacimiento*, siendo el fénix negro su símbolo sagrado, y la importancia de la propia Bizancio despegó al convertirse en un centro de peregrinaje obligado para todos los fieles.

O al menos era así hasta el asedio y posterior deflagración producida por los Exodios. Cuando tras varios

días de asedio sin éxito al templo de Bizas todo terminó en *la noche de las 1000 hogueras*.

La ciudad se incendió por completo y explotaron todos los depósitos de combustible, acabando simultáneamente con las vidas de todos sus habitantes así como de los invasores.

Sin embargo esto no acabó con la ciudad sino que de algún modo fortaleció su estructura, purificándola con el fuego.

A los 5 días resucitó de nuevo la Sacrosanta Emperatriz, sus vestales, y un buen número de ciudadanas que se convirtieron en las Purificadas, la nobleza Bizantina.

Y el fuego, de algún modo, impregnó toda la ciudad. Bizancio es la ciudad blanca porque sus muros brillan al sol con un blanco puro que no parece dejarse manchar. De algún modo la suciedad no cubre sus muros, las manchas se evaporan, e incluso los desperfectos se reparan. La noche de las 1000 hogueras Bizancio fue purificada y congelada en el tiempo.

Arquitectónicamente hablando destacan una serie de puntos en el entramado de la ciudad.

Por supuesto el primero que llama la atención a todos los visitantes son las grandes murallas blancas que rodean toda la ciudad y que por costumbre no se han ocultado con construcciones más modernas, las cuales siempre permiten visualizarlas en toda su gloria. Las murallas de Bizancio no son una obra titánica, ni siquiera son de una gran factura o una inexpugnable defensa militar, no, destacan por su permanente pureza, un color blanco que resplandece bajo los rayos de sol.

Dentro de estas murallas la mayor construcción es, como en todas las capitales, el descomunal portal legado de los Sangreazul. Cubierto por una capa de platino que le da un brillo similar al de las famosas murallas, y grabado con inscripciones en un profundo tono negro que produce un gran contraste.

El gran arco está situado en línea con el *Palacio del Fénix* y el mirador que corona la esclusa al *Mar de Mármara*.

La primera de estas construcciones, el **Palacio del Fénix**, es el lugar desde el que gobierna Bizas y el mayor centro de peregrinaje de La Iglesia, ya que es el lugar donde resucita la Sacrosanta Madre y todos los Purificados cada vez que mueren, así como todos aquellos bendecidos por la Gran Madre de Todos. Es por lo tanto, un lugar de extrema importancia para toda la nobleza Bizantina, un nexo común donde todos han recibido el regalo de una nueva oportunidad, y en donde aparecen cada vez que renuevan este ciclo. Solo estando muy alejados del Palacio del Fénix les puede llegar la verdadera muerte a las Purificadas, y es por ello que muchas desarrollan una necesidad enfermiza por no perder de vista el palacio, copando con sus casas todos los solares cercanos. Esto ha ocasionado que todas las construcciones alrededor del Palacio del Fénix sean propiedad de las Purificadas, y su proximidad a este lugar indica claramente el poder político y económico de sus propietarios de una forma inequívoca.

La última gran construcción de Bizancio es el gran mirador de Istvil, construido sobre una de las dos esclusas de la ciudad. La Norte franquea el acceso al Mar Negro, y a día de hoy es un gran muro de acero que sirve de protección contra las bestias marinas que pueblan las aguas del Mar Negro. Fortificado y con numerosos puestos de vigilancia, solo aquellos que no tienen otro lugar para vivir llaman a esa zona su hogar. La esclusa Sur, por el contrario, permanece abierta, y el puente sobre esta es uno de los pasos más transitados de la ciudad. En el mismo centro del gran puente se encuentra una llamativa estructura, El **Mirador de Istvil**, una gran torre desde la que la Sangreazul saludaba a sus criaturas cuando eran liberadas al Mar de Mármara, y desde la que se tiene un espectacular vista de sus aguas. Una torre imposible que solo gracias a los avances arquitectónicos Sangreazul se pudo llegar a construir en ese lugar.

## ● **Damasco**

Lugar de nacimiento de **Kalavati**. La armera y guerrera nacida en Damasco sembró la semilla de la revolución en el corazón de los líderes nómadas de Los Clanes, quienes solo necesitaron una pequeña

chispa para encender las ascuas de la frustración. Allí aprendió las sendas de las llanuras, y les enseñó la disciplina por la que serían conocidos posteriormente los ejércitos Bizantinos.

Damasco es la ciudad fronteriza que separa las tierras de Bizancio de la nación de Arabia y el principal punto de intercambio comercial entre ambos países que no se desarrolla a través de los portales de Bizancio y La Meca. Pero este no es su único atractivo.

Antes de la aparición de Kalasvati y la Liberación ya era conocida por su importancia comercial, pero tras la expulsión de los Sangreazul y debido al papel desarrollado por la niña bendita, Damasco rápidamente se convirtió en un importante centro de peregrinaje. Numerosos fieles comenzaron a llegar a la ciudad que había visto nacer a la liberadora de los Clanes, pero entre todos ellos destacaron las 8 órdenes que llegaron a Damasco de forma simultánea y entraron por las que a día de hoy se conocen como las 8 puertas sagradas de Damasco.

- **La Puerta de la Liberación**, al Oeste. Por donde entraron las fuerzas rebeldes para expulsar a los Sangreazul.

- **La Puerta del Paraíso**, en el Noroeste.

- **La Puerta de la Paz**, al Norte, que es tradicionalmente utilizada por la Santa Madre y otras personalidades Bizantinas cada vez que visitan la ciudad.

- **La Puerta de Santa Toema**, situada al Nordeste, fue la que utilizó la primera Santa de Damasco para regresar a la ciudad.

- **La Puerta del Este**.

- **La Puerta del Sureste**, por donde salió Kalasvati de Damasco por última vez.

- **La Puerta Pequeña**, en el Sur.

- **La Puerta del Suroeste**, entrada directa al zoco de Midhat Pasha.

Las 8 órdenes que entraron en aquel día son las mismas que en la actualidad controlan la ciudad. Los 4 grandes gremios de artesanos de la forja (armas pequeñas de una mano, armas grandes o de asta, armas de fuego y armaduras), junto a los 4 maestros de lucha que dieron origen a los 4 estilos más reconocidos de Damasco (los luchadores acorazados, los discípulos de las armas de fuego, los guardaespaldas, y los asesinos).

La fama de los artesanos de Damasco ha llegado más allá de las tierras de Bizancio, y los maestros de la guerra de Damasco son reputados en todos los puntos del globo.

- ***Kerch***

Lugar de nacimiento de **Danna**, la más cercana a la naturaleza, que inició una serie de conversaciones con los Pueblos Libres. Las pruebas a las que se sometió para ganarse su confianza son fruto de la leyenda, pero finalmente consiguió su apoyo aunque a costa de su vida

La ciudad de Kerch está situada en el golfo de Kerchens'ka, entre el Mar de Azov y el Mar Negro, y era el lugar donde Istvil comenzaba todos sus experimentos genéticos. Desde su villa en Kerch ideaba y modificaba hebras de ADN que dejaba en el Mar de Azov y una vez alcanzaban un desarrollo mínimo las dejaba madurar en el Mar Negro.

Aunque originalmente fue un lugar muy importante en el desarrollo de Constantinopla, poco a poco Istvil fue abandonando esta localización a favor de puntos de control de sus criaturas donde podía ver estadios más evolucionados. Sin embargo Kerch seguía recibiendo la visita de los ingenieros genéticos favoritos de Istvil, quienes llevaban a cabo los encargos de su señora.

Tras la Liberación Kerch fue completamente desmantelada y abandonada, y solo recibía la visita esporádica de algunos fieles que venían a adorar el lugar de nacimiento de la sagrada Danna.

Su cercanía al Mar Negro hizo que paulatinamente se hiciera más peligroso el alcanzar este lugar, por ello, cuando se creó la Orden de la Guardia Negra se decretó que Kerch sería su fortaleza. Esto servía al doble propósito de establecer un punto de vigilancia en el extremo contrario del Mar Negro a Bizancio, de forma que se abarcara lo máximo posible, y guardar de algún modo un enclave tan importante a nivel religioso como es el lugar de nacimiento de una de las niñas sagradas.

Kerch en la actualidad es poco más que una gran fortaleza, y aunque culturalmente es un lugar de extrema importancia es el que menos peregrinos recibe habitualmente de los 5 lugares de nacimiento de las niñas benditas.

## ● *Bucarest*

Lugar de nacimiento de **Nott**, quien nació con una sorprendente facilidad natural para la maquinaria y se reunió con la resistencia de la Unión para coordinar la toma de los portales y proveer de las mejores armas durante el golpe.

Bucarest fue la ciudad que recibió el mayor número de refugiados Europeos que habían sobrevivido a la bomba Sangreazul tras la Liberación. Mientras que los refugiados de Bizancio habían sido rescatados antes de ser afectados por la plaga, los que llegaron huyendo a Bucarest y el resto de ciudades cercanas habían visto de primera mano los estragos de la plaga y habían sobrevivido sólo para descubrir las secuelas permanentes que esto ocasionaba.

Aunque a causa de la esterilidad la comunidad Europea desapareció de toda la zona, su influencia se nota incluso a día de hoy ya que los supervivientes llevaron todas sus costumbres y hasta el final intentaron dejar su legado cultural. Cuando se reabrieron los portales años más tarde la Unión ya había encontrado la forma de sobrevivir y no compartían sus costumbres tan alegremente, pero todos los pueblos entre el Mar negro y el Este de Europa se habían convertido ya en unos deudores de las antiguas tradiciones Europeas, lo que se nota en sus preferencias tecnológicas.

Bucarest es a día de hoy la ciudad más industrializada del Imperio Eclesiasta, y posee la mayor fábrica de zepelines fuera de La Unión, destinados a facilitar la comunicación en la zona permitiendo evitar la montañosa orografía plagada de valles y montañas, además de las mejores redes de ferrocarril de la Iglesia.

Su maquinaria ha permitido trazar carreteras y líneas de ferrocarril, así como excavar túneles, construir puentes, o disponer de grandes y provechosas minas.

## ● *Teherán*

Lugar de nacimiento de **Tian**, la visionaria que en comunión con los espíritus propagó la palabra en China. Y aunque no todo su mensaje fue comprendido, los rebeldes Chinos comprendieron el valor del pacto con los espíritus.

Teherán es la más alejada de las ciudades donde nacieron las 5 niñas benditas, y durante mucho tiempo ha sido la vanguardia de la resistencia contra los Clanes. Esa situación se ha calmado oficialmente, y ahora es un centro de comercio y diplomacia con Arabia, los Clanes, y en menor medida el Principado. No obstante, el belicismo de los Clanes unido a la larga historia de conflictos hace que no se haya dejado de largo su antigua función, y se mantenga un importante contingente militar.

Así pues Teherán es una ciudad de contrastes. Oficialmente es un lugar de peregrinaje, comercio y diplomacia, pero por debajo siempre se mantiene como bastión defensivo contra los Clanes, y punto

neurálgico de los informadores que se adentran en estos territorios, tanto exploradores como espías. Sin olvidar en ningún momento los numerosos templos que promulgan la palabra de Santa Tian, enfocados en encontrar la comunión con los espíritus a través del pacifismo y la meditación.