

SABIDURIA POPULAR

Azalorianos: Religión que sigue el camino de Azalor, y que centra la actividad de sus miembros en las artes de la sanación, la herbología. Algunos de sus miembros, los más renombrados gozan de habilidades singulares.

Brumosea Carmesí: El conocimiento, como es bien sabido, es algo difícil de obtener, es atesorado por aquellos que lo poseen como un gran tesoro. Este gremio, es el que posee más conocimiento de todos los reinos. Entre sus miembros se encuentran eruditos de múltiples campos y individuos de dotes únicas.

Escudo Ardiente: Pocos son los que no conocen este gremio, muchos lo miran con recelo y algunos con anhelo y reverencia. Sin embargo algo es evidente, esta orden de encarga de asegurar la paz y la tranquilidad de las buenas gentes allá donde se encuentran. Los caballeros que son dignos de portar su heráldica son capaces de dar su vida por salvaguardar su honor y la vida de cualquiera que lo merezca.

Armas tintineantes: En algunos reinos es un gremio de lo más formal, en otros no tanto. Sin embargo claro está que el gremio de mercenarios ofrece cabida a cualquiera que busque un trabajo o una forma de ganarse la vida, sin miedo a perderla.

Flecha certera: Es bien sabido que la gente que se encuentra en este gremio es gente amante del bosque, la buena caza y los animales. Si lo que te interesa es conocer algo de criaturas singulares o de lo más normales. Este es tu enclave.

Ragazascar: Todos los habitantes del reino son conocedores de la cultura feudalista en la que viven, y que su capital es precisamente esta. También saben que su rey allí reside, y que sus nobles son los que dirigen las tierras que están bajo su mando. Para negocios y comercio hacen uso de su moneda, aunque existen cuatro tipos de ellas, raro es ver entre el pueblo llano, algo que no sea un lurio o un cobre, la plata y el oro quedan fuera de su alcance.

Moneda Brillante: Gremio con presencia en todas las tierras humanas, sus miembros son comerciantes y expertos en asuntos económicos. Son muy conocidos por prestar servicios a la nobleza para la gestión del capital en sus feudos, con un escaso coste, pero un gran beneficio para los nobles. Tienen el control del comercio, en todas las ciudades prácticamente del territorio ragazasquiano. Por ello la nobleza y el escudo ardiente nunca les quitan el ojo de encima.

Casa Alaju: Miembros de la casa Aljau son los designados como condes de las tierras donde se encuentra Glinster, su vivienda principal está en la capital de condado, por ello buscan de un señor para gestionar el pueblo de Glinster.

LEY, ORDEN Y CASTIGO

Glinster es un pequeño poblado en formación, apenas dispone de infraestructuras ni de gestión apropiada, pero como todo aquello que empieza tiene que cuidarse. Por ello hay algunos individuos singulares que han sido enviados a este lugar para salvaguardar a aquellos que no están dispuestos a perecer en medio de las penurias de la guerra. Solo si se cuida con esmero el núcleo de esta pequeña urbe, existe la posibilidad de que algún día, Glinster forme parte de los libros de historia ragazasquiana.

Por ello se redactan a continuación las leyes que se han establecido para estas tierras.

- No desenvainarás en el interior del poblado.
- No robarás.
- No agredirás a nadie.
- Actuarás con respeto y deferencia hacia la guardia.
- La guardia intervendrá a los trasgresores, aplicará castigos menores para transgresiones menores.
- Los trasgresores mayores serán juzgados por el miembro designado del Escudo Ardiente.
- El juez (miembro del escudo ardiente) asignará un castigo en base a la gravedad de los actos.
- En caso de haberlos, los miembros del “Pergamino implacable” pueden hacerse cargo de las acusaciones y la defensa. En caso contrario el acusador y el defendido se harán cargo de dichas labores en el juicio.
- Todo habitante de Glinster pagará un diezmo para sufragar la labor de la guardia en el interior del pueblo (el impuesto ya va incluido en la inscripción)
- La “Moneda Brillante” se hace cargo de la economía de Glinster, por cesión de los condes de Aljau, todo habitante o visitante de Glinster que quiera negociar, montar un comercio o taller, o establecer cualquier tipo de actividad comercial deberá pagar un impuesto al gremio.

Los castigos conocidos en Glinster son:

- Multa
- Cárcel
- Cepo
- Amputación
- Ejecución en patíbulo