MC-WORLD / EL ORIGEN

WIKI · TOMO 10



Rueda del Año

ᑕᑌᕮᑕᗅ ᗪᕮᒪ ᗅᘜᗝ

Biblioteca del jugador

Contenido canon · Edición institucional · 1 de noviembre de 2026

Maquetación independiente · Texto íntegro y consulta en la Wiki

playmcworld.com/wiki

1. Rueda del Año

· Rueda del Año

Desde el nacimiento de la creación, los pueblos de **Caelum** han buscado comprender el paso del tiempo. Sin embargo, para los hijos de la **Familia Islas** el tiempo no se mide únicamente por el movimiento de los astros, sino por el estado de la **Llama Eterna**, pues de ella depende la vida misma del multiverso.

La **Llama Eterna** fue entregada por el antiguo dios del **Sol del Hielo** a **Ana** como el último regalo de una creación que llegaba a su fin. Con aquella pequeña llama, semejante a una diminuta estrella, nació el **Primer Sol**, marcando el inicio de una nueva era para toda la creación.

Desde entonces, la **Llama Eterna** permanece resguardada en el **Templo Celestial de la Familia Islas**, donde es protegida por los **Serafines**, mientras los **Querubines** dedican incontables generaciones al estudio de su naturaleza. Gracias a sus observaciones se han establecido las bases del calendario utilizado actualmente por los habitantes de **Caelum**.

Las explicaciones sobre la naturaleza de la **Llama Eterna** recogen el conocimiento de los escribas angelicales y pueden ampliarse con nuevos descubrimientos. Las duraciones, la cuenta de los días y las fechas festivas descritas aquí son las reglas oficiales del calendario de **MC-WORLD**.

1.1. Los Soles

· · Los Soles

La unidad de tiempo más grande conocida recibe el nombre de **Sol**.

Este nombre no hace referencia a la estrella que ilumina el firmamento del universo, sino a la propia **Llama Eterna**, cuya apariencia recuerda a un pequeño **sol** contenido dentro del Templo Celestial.

Cada **Sol** representa una gran era de la creación vinculada con una misma **Llama Eterna** y su custodio. Dura **60,000 años** o **Vueltas al Sol**: tres **ciclos solares** de **20,000 años** cada uno —Joven, Padre y Anciano— y un total de **24 fases históricas**.

Actualmente vivimos bajo el **Primer Sol**, protegido por **Benjamín**.

Los eruditos recuerdan que, antes de nuestra creación, existió el legendario **Sol del Hielo**, gobernado por un dios perteneciente al antiguo mundo. Su desaparición ha dado origen a numerosas teorías sobre el destino que podría aguardar a nuestra propia **Llama Eterna**.

1.2. Los Ciclos Solares

· ·. Los Ciclos Solares

Desde hace siglos, los **Querubines** han observado que la **Llama Eterna** modifica lentamente el color de su resplandor.

Al comparar este fenómeno con las innumerables estrellas visibles en **el cielo**, han propuesto que toda **Llama Eterna** atraviesa distintas etapas de madurez.

Hasta el momento se reconocen tres posibles estados:

- **Sol Joven**: dura **20,000 años** o **Vueltas al Sol** y comprende **ocho fases históricas**. Su llama posee un intenso color azul.
- **Sol Padre**: dura **20,000 años** o **Vueltas al Sol** y comprende **ocho fases históricas**. Su llama adquiere un tono dorado o anaranjado.
- **Sol Anciano**: dura **20,000 años** o **Vueltas al Sol** y comprende **ocho fases históricas**. Su llama se vuelve rojiza.

La **Llama Eterna** de nuestro mundo continúa brillando con un profundo color azul. Por ello, los estudiosos consideran que vivimos durante el **Sol Joven**.

Los ciclos se suceden en este orden: **Sol Joven**, **Sol Padre** y **Sol Anciano**. Cada uno comprende **ocho fases históricas**. Sus nombres indican la etapa de madurez de la **Llama Eterna**, mientras que el **número** de **Sol** identifica la era completa.

1.3. Las Fases históricas

Cada fase histórica dura **2,500 años** o **Vueltas al Sol**. Su nombre permite identificar el periodo en el que ocurre un acontecimiento dentro del ciclo solar correspondiente.

Cada fase recibe el nombre del mundo descubierto o del acontecimiento más importante ocurrido durante ese periodo.

Durante el **ciclo solar Joven** del **Primer Sol** se reconocen, en este orden, las siguientes fases históricas:

- **Primera fase** — **Caelum**: nacimiento de la creación y consolidación del **Reino Celestial**.
- **Segunda fase** — **Mundos Espirituales**: establecimiento de los planos espirituales como morada de las divinidades y destino de los **espíritus** después de la muerte.
- **Tercera fase** — **Infernum**: **Ana** descubre a los **Inferiores**, incluidos los **Demonios** de **La Ruptura** y las **Sombras** de **El Vacío**, y los acoge bajo su protección. El descubrimiento de ambos grupos pertenece a esta fase, aunque ocurrió en distintos momentos.
- **Cuarta fase** — **Pontem**: revelación del nuevo continente y primeras expediciones destinadas a encontrar el lugar donde algún día podría nacer una nueva **Llama Eterna**. Es la fase actual, en su **año 27**.

Cada ciclo solar comprende **ocho fases históricas**. Dentro del **ciclo solar Joven**, las fases posteriores a las ya nombradas se conocen como Quinta, Sexta, Séptima y Octava Fase hasta que los acontecimientos permitan darles un nombre propio. El **número** de fase debe interpretarse siempre dentro

del ciclo solar al que pertenece.

1.4. Vueltas al Sol o Años

La unidad de tiempo utilizada por la mayoría de los pueblos es la **Vuelta al Sol**.

A diferencia de los Soles, esta medida no hace referencia a la **Llama Eterna**, sino al tiempo que tarda nuestro mundo en completar una órbita alrededor de la gran estrella que ilumina el firmamento del universo.

Cada fase histórica comienza nuevamente en el año 1 o Primera **Vuelta al Sol**. Por eso, el **número** de año indica el tiempo transcurrido dentro de esa fase y no la **edad** total del universo.

1.4.1. Cómo leer la fecha actual del rol

La referencia establecida en el Manual del Jugador es: **Año 27** de la **fase Pontem**, **Sol Joven**, **Primer Sol**. Significa que vivimos en el **año 27** de la fase histórica **Pontem**, durante el ciclo de madurez **Sol Joven** de la **Llama Eterna** y dentro de la era del **Primer Sol**. No significa que **MC-WORLD** ni su universo tengan solamente 27 años.

Para escribir un día concreto, añade el **Sabbat** y su **número** de día. El apartado 1.7 presenta el orden completo de la fecha y el 1.8 explica sus abreviaturas.

Nota: Las fases históricas del calendario, como **Infernum** y **Pontem**, son distintas de las **fases de desarrollo** de **MC-WORLD**, como **La Doncella** y **La Madre**.

1.5. Sabbats o Meses

Cada **Vuelta al Sol** o año se divide en ocho meses llamados **Sabbats**. Cada **Sabbat** comprende una cuenta regresiva de 45 o 46 días que termina en la festividad del mismo nombre. A diferencia de un mes gregoriano, sus días se cuentan del **número** mayor al menor.

El año comienza con el **Día 45** de **Yule**, el 7 de noviembre, y termina en el **Día Primero** de **Samhain**, el 6 de noviembre siguiente. **Samhain** celebra el cierre del año y el Año Nuevo; al día siguiente comienza la cuenta regresiva de **Yule** y aumenta el **número** del año.

Los **Sabbats** son:

- **Yule**
- **Imbolc**
- **Ostara**

- **Beltane**
- **Litha**
- **Lughnasa**
- **Mabon**

1.5.1. Samhain

[illegible]

1.6. Fases Lunares o Semanas

[illegible]

Las semanas, también llamadas **Fases Lunares** en este calendario, siguen una **secuencia continua de siete días** vinculada con la **Luna**. Su cuenta es independiente de los **Sabbats** y del recorrido solar: no comienza de nuevo cuando cambia el mes, el **Sabbat** o el año. Por eso, un **Sabbat** de 45 o 46 días puede comenzar o terminar en cualquier día de la semana.

El día es la unidad más pequeña descrita en la **Rueda del Año**. Los nombres de los días mantienen siempre el orden de la tabla siguiente. Por ejemplo, si el **Día Primero** de un **Sabbat** cae en **San Dionisio**, el día siguiente será **Día de los Inferiores**, aunque ya haya comenzado la cuenta regresiva del **Sabbat** siguiente.

Originalmente, los días de la semana recibían el nombre de los antiguos santos venerados durante el **Sol del Hielo**, tradición que **Ana** conservó como homenaje a la creación que existió antes de la nuestra. Sin embargo, tras el descubrimiento de las razas **inferiores** y como parte de la **Primera Reforma del Calendario**, el antiguo **Día de Santa Ana** fue renombrado como **Día de los Inferiores**.

Con este cambio, **Ana** renunció al honor de que una jornada llevara su nombre para que el recuerdo de aquellos pueblos jamás desapareciera de la memoria de la creación.

Desde entonces, los días de la **Fase Lunar** reciben los siguientes nombres:

1.6.1. Calendario Calendario del Primer gregoriano Sol

1.6.2. Domingo Santo Domingo

1.6.3. Lunes Santa Cruz

1.6.4. Martes San Mateo

1.6.5. Miércoles Santa María

1.6.6. Jueves San Francisco

1.6.7. Viernes San Dionisio

1.6.8. Sábado Día de los Inferiores

El **Día de los Inferiores** ocupa un lugar único dentro del calendario. Es una jornada dedicada al recuerdo, la reflexión y la oración por los **Demonios** y las **Sombras** descubiertos durante la **fase Infernum**. Desde la **Primera Reforma del Calendario** se estableció que este nombre no podrá ser sustituido en futuras modificaciones, como recordatorio permanente de que ningún pueblo debe caer en el olvido.

1.7. Cómo escribir una fecha

Para escribir una fecha completa en un libro, una carta o un registro, utiliza siempre este orden: día, **Sabbat**, año, fase histórica, ciclo solar y **Sol**.

Día 45 de **Samhain**, **año 27** de la **fase Pontem**, **ciclo solar Joven**, **Primer Sol**.

El **día 45** pertenece a la cuenta regresiva de **Samhain**: no significa que hayan transcurrido 45 días desde el comienzo del mes. Después siguen los días 44, 43 y así sucesivamente hasta el **Día Primero**, cuando se celebra la festividad.

Día Primero de **Samhain**, **año 27** de la **fase Pontem**, **ciclo solar Joven**, **Primer Sol**.

Este segundo ejemplo corresponde a la festividad de **Samhain** y al cierre del año. Ambas fechas son ilustrativas y no establecen el día actual del rol. La referencia del Manual del Jugador identifica el **año 27** de **Pontem**; para registrar un acontecimiento concreto también debes indicar su **Sabbat** y día.

1.8. Abreviaturas

[illegible]

La fecha puede escribirse de forma abreviada cuando necesites ahorrar espacio en una anotación. Conserva los nombres de los **Sabbats**, las fases históricas y los **ciclos solares** para que cualquier jugador pueda reconocerlos.

- D. = Día. Ejemplo: D. 45.
- A. = Año. Ejemplo: A. 27.
- F. = Fase histórica. Ejemplo: **F. Pontem**.
- CS. = Ciclo solar. Ejemplo: CS. Joven.
- S. = **Sol**, identificado con **número** romano. Ejemplo: **S. I** significa **Primer Sol**.

D. 45 de **Samhain** · A. 27 · **F. Pontem** · CS. Joven · **S. I**

Las formas completa y abreviada representan la misma fecha. Utiliza la completa en textos narrativos y la abreviada en registros, cartas y anotaciones. Al mencionar otro **Sol**, cambia únicamente su identificador romano cuando corresponda al canon de la **historia**.

1.8.1. Sabbats

[illegible]

Los **Sabbats** son los ocho meses de la **Rueda del Año** y también dan nombre a las festividades que concluyen cada uno. Sus duraciones suman **365 días** en año normal y 366 en año bisiesto. El día adicional se asigna únicamente a **Imbolc**: dura 46 días cuando su festividad corresponde a un **año gregoriano bisiesto** y 45 en los demás años.

1.8.2. Cómo funciona la cuenta regresiva

En un mes gregoriano los días avanzan 1, 2, 3 y así sucesivamente. En un **Sabbat** ocurre al revés: **Día 45** → Día 44 → Día 43 → … → **Día Tercero** → **Día Segundo** → **Día Primero**. Si dura 46 días, comienza en el **Día 46**. El **Día Primero** es el último día del mes y la fecha de su festividad.

Por ejemplo, el **Día Tercero** de **Ostara** corresponde al 19 de marzo; el **Día Segundo**, al 20 de marzo; y el **Día Primero**, al 21 de marzo, cuando se celebra **Ostara**. Después comienza el **Día 46** de **Beltane**, el 22 de marzo. Así, el **número** del día expresa la posición en la cuenta regresiva, no los días transcurridos desde que comenzó el mes.

1.8.3. Fechas fijas de celebración

Las fechas gregorianas indicadas en cada **Sabbat** son las fechas oficiales de celebración de **MC-WORLD**. Corresponden a su **Día Primero**, no al inicio de la cuenta regresiva. **Yule**, **Ostara**, **Litha** y **Mabon** se celebran el día 21 de diciembre, marzo, junio y septiembre, respectivamente. Estas son convenciones fijas del calendario del rol: no se desplazan si el equinoccio o solsticio astronómico real ocurre en otra fecha.

La excepción es **Imbolc**: su festividad se celebra el 4 de febrero en año normal y el 5 de febrero en año bisiesto. El día adicional se cuenta dentro de **Imbolc**; **Ostara** permanece el 21 de marzo y las siguientes fiestas conservan sus fechas.

La información presentada en este **capítulo** describe únicamente la estructura general de la **Rueda del Año**.

Las fechas correspondientes a celebraciones menores, ceremonias religiosas, festividades regionales, conmemoraciones históricas, días de ayuno y demás acontecimientos propios de cada **Vuelta al Sol** se encuentran recopiladas en el documento complementario denominado **Calendario Anual**, el cual desarrolla con mayor detalle las actividades y celebraciones propias de cada **Sabbat**.

1.8.4. Yule

Duración: 45 días.

Festividad: Día Primero de **Yule** — 21 de diciembre.

Acontecimiento astronómico: Solsticio de Invierno.

La festividad de **Yule** celebra el nacimiento de una nueva **Vuelta al Sol**, cuyo recorrido ya comenzó con la cuenta regresiva de este **Sabbat**. Representa el triunfo de la luz sobre la oscuridad y recuerda el origen de la **Llama Eterna**, símbolo de esperanza para toda la creación. Es una de las celebraciones

religiosas más importantes del calendario.

1.8.5. Imbolc

· ◧ ✕ ᛁᛗᛒᛟᛚᚲ

Duración: 45 días; 46 cuando su festividad corresponde a un **año gregoriano bisiesto**.

Festividad: Día Primero de **Imbolc** — 4 de febrero; 5 de febrero en año bisiesto.

Referencia estacional: Periodo intermedio entre **Yule** y **Ostara**.

Imbolc simboliza el despertar de la naturaleza después del invierno. Es un tiempo dedicado a la purificación, la preparación espiritual y la renovación del hogar antes del inicio del crecimiento del mundo.

1.8.6. Ostara

· ◧ ✕ ᛟᛊᛏᚨᚱᚨ

Duración: 45 días.

Festividad: Día Primero de **Ostara** — 21 de marzo.

Acontecimiento astronómico: Equinoccio de Primavera.

Ostara celebra el equilibrio entre la luz y la oscuridad y el renacimiento de la vida. Es una época asociada con la fertilidad, la esperanza y el comienzo de nuevos proyectos.

1.8.7. Beltane

· ◧ ✕ ᛒᛖᛚᛏᚨᚾᛖ

Duración: 46 días.

Festividad: Día Primero de **Beltane** — 6 de mayo.

Referencia estacional: Periodo intermedio entre **Ostara** y **Litha**.

Beltane representa la unión, la prosperidad y la abundancia. Durante este periodo se celebran alianzas, matrimonios, pactos y festividades comunitarias que fortalecen los vínculos entre pueblos y familias.

1.8.8. Litha

· ◧ ◧ ᛚᛁᛏᚺᚨ

Duración: 46 días.

Festividad: Día Primero de **Litha** — 21 de junio.

Acontecimiento astronómico: Solsticio de Verano.

Litha conmemora el momento de mayor esplendor de la luz. Es una celebración dedicada al poder de la **Llama Eterna**, al crecimiento de la creación y a la protección de la vida.

1.8.9. Lughnasa

Duración: 46 días.

Festividad: Día Primero de **Lughnasa** — 6 de agosto.

Referencia estacional: Periodo intermedio entre **Litha** y **Mabon**.

Lughnasa es el tiempo de las primeras cosechas y del agradecimiento por los frutos obtenidos. Los pueblos ofrecen parte de sus bienes en señal de gratitud y solidaridad con la comunidad.

1.8.10. Mabon

Duración: 46 días.

Festividad: Día Primero de **Mabon** — 21 de septiembre.

Acontecimiento astronómico: Equinoccio de Otoño.

Mabon recuerda la importancia del equilibrio entre el trabajo realizado y el descanso por venir. Es una época de reflexión, agradecimiento y preparación para el final del ciclo anual.

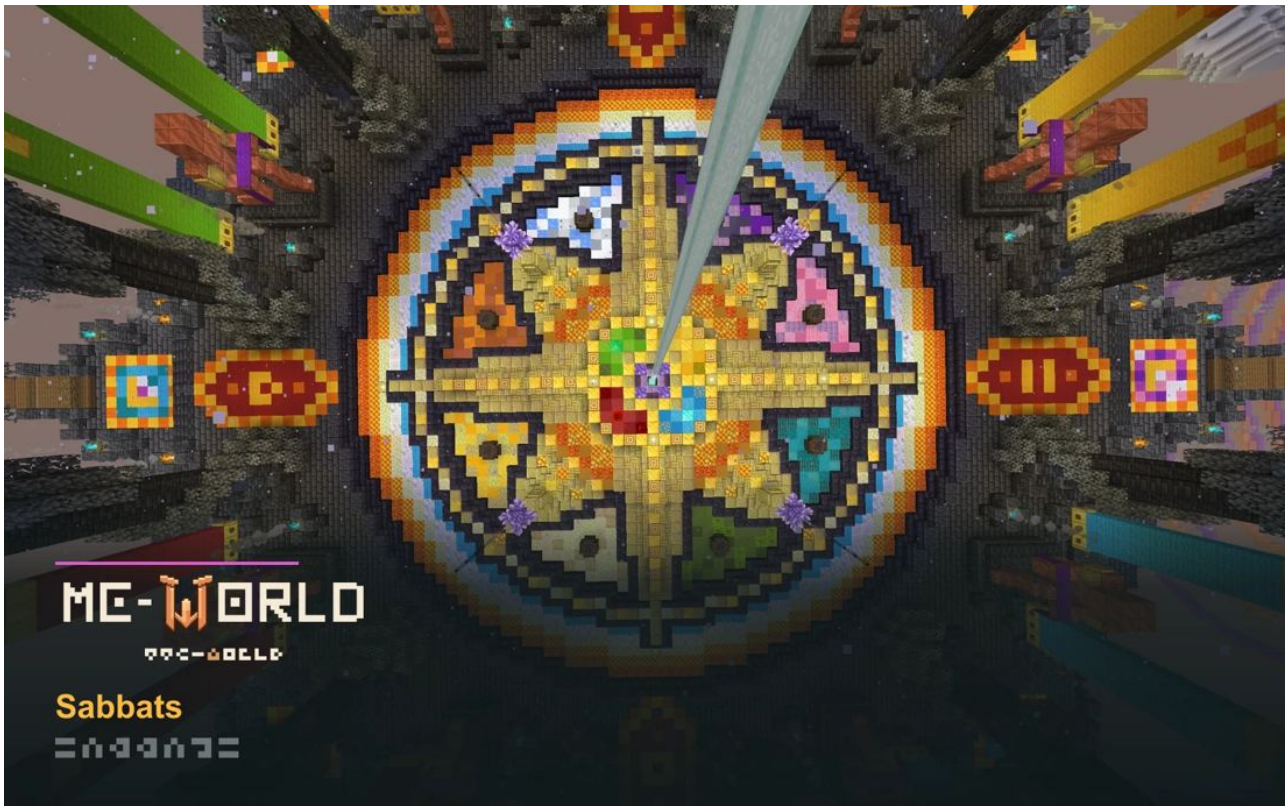
1.8.11. Samhain

Duración: 46 días.

Festividad: Día Primero de **Samhain** — 6 de noviembre. Celebra el cierre del año y el Año Nuevo.

Referencia estacional: Periodo intermedio entre **Mabon** y **Yule**.

Samhain marca el cierre de la **Vuelta al Sol**. Es el tiempo dedicado al recuerdo de quienes ya no están, al agradecimiento por el año que termina y a la preparación espiritual para el nacimiento de un nuevo ciclo durante **Yule**.



Escenario de MC-WORLD · El Origen