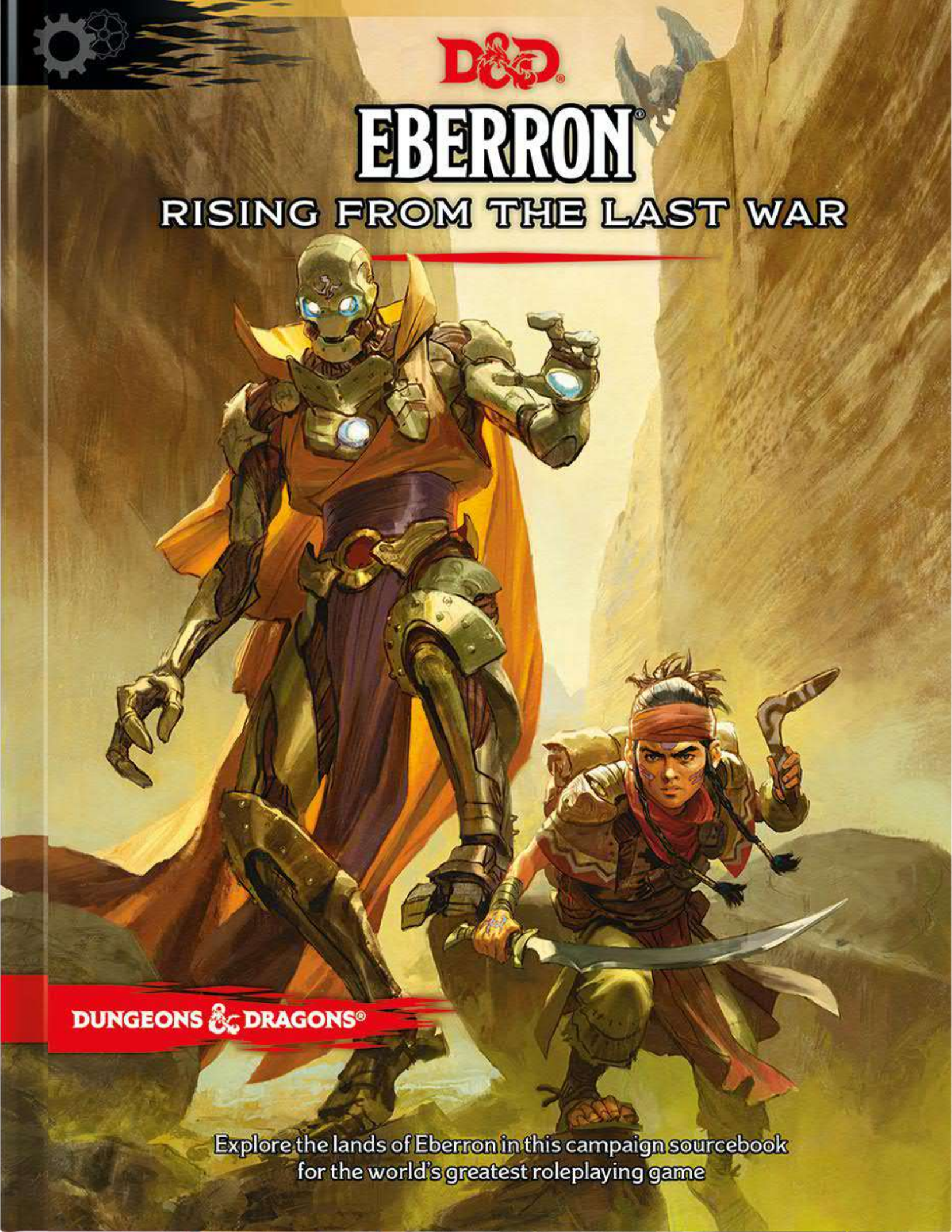

D&D
EBERRON
RISING FROM THE LAST WAR
DUNGEONS & DRAGONS®
Explore the lands of Eberron in this campaign sourcebook
for the world's greatest roleplaying game

EBERRON

• Rising From The Last War •



EBERRON

SURGIENDO DE LA ULTIMA GUERRA



CORY TREGO-ERDNER

Créditos

Diseñadores Principales: Jeremy Crawford, James Wyatt, Keith Baker
Diseñadores: Ben Petrisor, Bill Benham, Dan Dillon, James Introcaso, Adam Lee

Desarrolladores: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Mike Mearls, Christopher Perkins, Ben Petrisor
Editores: Christopher Perkins, F. Wesley Schneider, Michele Carter, Kim Mohan, Scott Fitzgerald Gray

Director de Arte: Kate Irwin
Diseñadora Gráfica: Trish Yochum
Director de Arte Conceptual: Richard Whitters
Director de Arte Creativo: Shauna Narciso

Ilustradores de Portada: Wesley Burt, Vance Kelly
Ilustradores de Interiores: Dave Allsop, John Avon, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Colin Boyer, Christopher Burdett, Paul Scott Canavan, Sidharth Chaturvedi, Chippy, Adam Cook, Eric Deschamps, Olga Drebas, Jason A. Engle, Caroline Gariba, Tomas Giorello, Brian Hagan, Leesha Hannigan, Suzanne Helmigh, Fred Hooper, Lake Hurwitz, Miles Johnston, Andrew Jones, Sam Keizer, Julian Kok, Michael Komarek, Ron Lemen, Titus Lunter, Howard Lyon, Efflam Mercier, Lee Moyer, Ben Oliver , Lucio Parillo, Claudio Pozas, Steve Prescott, Vincent Proce, Jenn Ravenna, Wayne Reynolds, Dan Scott, Craig J Spearing, Zack Stella, Matt Stewart, Philip Straub, Matias Tapia, Mark Tedin, Cory Trego-Erdner, Brian Valenzuela, Brian Valeza, Charlie Wen, Shawn Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang
Ilustradores Conceptuales: Richard Whitters, Shawn Wood
Cartógrafos de Interiores: Dyson Logos, Lee Moyer
Cartógrafo del Mapa del Cartel: Lee Moyer

Productores: Dan Tovar, Bill Benham
Ingeniero de Producto: Cynda Callaway
Técnicos de Imagen: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Administrador de Arte: David Gershman
Especialista en Preimpresión: Jefferson Dunlap

Franquicia y Estrategia de Marca Global: Nathan Stewart
Directora de Licencias y Publicaciones: Liz Schuh
Gerente de Licencias: Hilary Ross
Marketing y Comunicaciones: Bart Carroll, Pelham Greene, Greg Tito, Anna Vo
Gerente de Marca: Shelly Mazzanoble
Diseñadores de Juego: Ari Levitch, Kate Welch
Director de Arte: Emi Tanji
Especialista en Marketing de Productos: Chris Lindsay

Los siguientes libros de D&D aportaron material e inspiración:

Baker, Keith. *Guía del Pionero para Eberron*. 2018.
Baker, Keith, Bill Slavicsek y James Wyatt. *Escenario de Campaña de Eberron*. 2004.
Baker, Keith y James Wyatt. *Sharn: Ciudad de las Torres*. 2004.
Noonan, David, Frank Brunner y Rich Burlew. *Manual del Explorador*. 2005.
Slavicsek, Bill, David Noonan y Christopher Perkins. *Las Cinco Naciones*. 2005.
Wyatt, James, Keith Baker, Ari Marmell, Robert J. Schwalb y Chris Sims. *Guía de Campaña de Eberron*. 2009
Wyatt, James, Wolfgang Baur y Ari Marmell. *La Fragua de la Guerra*. 2007.

Traducción y Maquetado Alvaro1555

¡Muchas gracias a los cientos de fanáticos que probaron este libro!



EN LA PORTADA
Las investigaciones de un mago forjado, un mediano de Talenta, y su compañero dinosaurio conducen desde las ruinas de la Última Guerra a las profundidades de los Yermos Demoníacos, en esta imagen de Wesley Burt.

620C7287000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6692-9
Primera Impresión: Noviembre de 2019
9 8 7 6 5 4 3 2 1



EN LA PORTADA ALTERNATIVA
Con su anillo de fuego encendido, una aeronave se eleva sobre los rascacielos de la imponente ciudad de Sharn, donde se reúnen criaturas de todo Eberron, el mundo devastado por la guerra. Vance Kelly dio vida a esta imagen.

Descargo de responsabilidad: publicado por los brillantes gnomos de Casa Sivis, este ilustre volumen expone verdades que no creerás sobre la Última Guerra. Puedes pensar que eso es suficiente para satisfacerte, querido lector, ¡pero hay más! El libro también contiene reglas basadas en dados para recrear eventos emocionantes en el mundo de Eberron (dados no incluidos). Además, no olvides recargar la magia de este libro con un cristal dragontino aproximadamente una vez por semana. Si no lo haces, el libro se convertirá nuevamente en una papa.

DUNGEONS & DRAGONS. D&D, Wizards of the Coast. Eberron, el dragón ampersand, Manual del Jugador, Manual de Monstruos , Cuia del Dungeon Master,, todos los demás nombres de productos de Wizards of the Coast, y sus logos respectivos son marcas registradas de Wizards of the Coast en los EEUU y otros países. Todos los personajes y su apariencias distintivas son propiedad de Wizards of the Coast. Este material está protegido por las leyes de derechos de réplica de los Estados Unidos de America. Cualquier reproducción o uso no authorizado del material o arte contenidos aquí están prohibidos sin el permiso escrito expreso de Wizards of the Coast.

Impreso en los EEUU. © 2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707. Renton, WA 98057-0707, USA . Fabricado por Hasbro SA . Rue Emile-Boechat 31, 2800 Dclemont, CH. Representado por Hasbro. De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Contenidos

Bienvenidos a Eberron 4
Historia de Eberron 5
La Vida en Khorvaire 6
Aventuras Excitantes 7
Intriga Noir 8
Un Mundo Mágico 11
La Última Guerra 12
La Profecía Dracónica 15

Cap. 1: Creación de Personajes 17
Razas 17
Cambiantes 17
Dracónidos 19
Elfos 20
Enanos 22
Forjados 23
Gnomos 25
Humanos 26
Kalashtar 27
Medianos 28
Orcos y Semiorcos 30
Replicantes 31
Semielfos 33
Tieflings 33
Trasgoides 34
Marcas de dragón 36
La marca del Centinela 40
La marca de la Creación 41
La marca de la Curación 42
La marca de la Detección 43
La marca de la Escritura 44
La marca del Hallazgo 45
La marca de la Hospitalidad 46
La marca del Paso 47
La marca de la Protección 48
La marca de las Sombras 49
La marca de la Tormenta 50
La marca del Trato Animal 51
Marcas del Dragón Aberrantes 52
Trasfondo: Agente de la Casa 53
Case: Artífice 54
Alquimista 58
Artillero 59
Herrero de Batalla 60
Infusiones de Artífice 62
Patrones Grupales 64
Agencia de Espionaje 65
Agencia de Investigación 69
Casa de Marca del Dragón 72
Fuerza Militar 76
Gremio de Aventureros 79
Jefe de Estado 82
Orden Religiosa 84
Periódico 87
Ser Inmortal 91
Sindicato Criminal 94
Universidad 98

Cap. 2: Índice Geográfico de Khorvaire 103
Naciones de Khorvaire 103
Aundair 103
Breland 107
Cyre (Las tierras Enlutadas) 109
Darguun 110
Droaam 112
Karrnath 114
La Marca sombría 116
Las llanuras de Talenta 117
Los baluartes de Mror 119
Los confines de Eldeen 121
Los principados de Lhazaar 122
Los yermos Demoníacos 123
Q'barra 125
Thrane 126
Tronofirme 128
Valenar 129
Zilargo 131
Tierras distantes 132
Aerenal 132
Argonnessen 135
Khyber 135
Polos Norte y Sur 136
Sarlona 137
Xen'drik 139
La Fe de Khorvaire 140
La Hueste Soberana 141
Los Seis Oscuros 143
La Iglesia de la Llama de Plata 144
La Sangre de Vol 145
Cultos del Dragón Inferior 146
El Sendero de la Luz 147
Espíritus del Pasado 147
La Corte Eterna 148
Druidas de Khorvaire 149

Capítulo 3: Sharn, la Ciudad de las Torres 152
La Forma de Sharn 152
Guía de la Ciudad 153
Pabellones de Sharn 160
Desembarco de Travick 166
Dura 168
Filonorte 171
Meseta Central 173
Meseta de Menthis 174
Por Encima y por Debajo 176
Mazmorras de Sharn 178
Actividades Delictivas 180
Fuerzas de la Ley 181

Cap. 4: Construir Aventuras de Eberron 185
Temas de Aventuras 185
El Aurum 189
Los Cancerberos 190
Casas de las Marcas del Dragón 192
Cultos del Dragón Inferior 195
Dragones 197
Droaam 200
La Orden de la Garra Esmeralda 204
La Oscuridad Onírica 206
El Señor de los Filos 208
Los Señores del Polvo 212
Las Tierras Enlutadas 215
Trasgoides (Herederos de Dhakaan) .222
La Última Guerra 224
Planos de Existencia 230
Viajes 235
Aventuras en Sharn 241
Crimen en Sharn 247
La Casa Tarkanan 248
El Clan Boromar 249
Daask 253
Los Tiranos 256
La Guardia de Sharn 258
Aventura: Reliquias Olvidadas 262

Cap.5: Tesoros 278
Cristales Dragontinos 278
Objetos Mágicos 278
Objetos Mágicos Cotidianos 284

Cap. 6: Amigos y Enemigos 287
Bestiario 287
Amos de la Oscuridad 287
Rak Tulkesh 287
Sul Katesh 288
Animales Valenar 291
Halcón Valenar 291
Sabueso Valenar 291
Corcel Valenar 292
Conjuros Vivientes 293
Manos Ardientes Viviente 293
Nube Aniquiladora Viviente 294
Relámpago Viviente 294
Daelkyr 295
Belashyrra 296
Dyrrn 298
Dama Médulaenferma 301
Dinosaurios 303
Garrudo 303
Fastieth 303
Dolgaunt 304
Dolgrim 305
Eternos 306
Consejero Eterno 306
Soldado Eterno 306
Homúnculos 308
Defensor Férreo 308
Mensajero Expeditivo 308
Ídolo Radiante 309
Inspirado 310
Mordakesh 311
Quori 312
Quori Hashalaq 312
Quori Kalaraq 313
Quori Tsucora 314
Rakshasa Zakia 315
Saga del ocaso 316
El Señor de los Filos 317
Soldado Muerto Viviente Karrnio ...318
Titán Forjado 319
Coloso Forjado 320
PNJs genéricos 321
Artesano Mágico 321
Asesino Tarkanan 322
Caballero Óseo 322
Cambiante 323
Kalashtar 324
Replicante 324
Soldado Forjado 325

Bienvenidos a Eberron

En una ruina antigua bajo los yermos Demoníacos, *una banda de héroes corre para reclamar el Corazón del Segador. Si los agentes de la Garra Esmeralda lo alcanzan primero, reactivarán la Última Guerra y desatarán un ejército de muertos vivientes.*

En la ciudad de Sharn, un equipo de espías logra un plan imposible –irrumpir en las bóvedas impenetrables de la Casa Kundarak. Pero en lugar de oro, encuentran un secreto que podría romper la frágil paz entre las naciones.

A bordo de una aeronave, una maga debate la interpretación de una antigua profecía con un dragón rojo sangre. Si la sabia pierde el argumento, el dragón destruirá la aeronave y todos los que estén en ella. Pero si ella gana el debate, el dragón los llevará a la lejana Argonnessen, ¡y ningún humano ha visto la tierra de los dragones y regresado!

El mundo de Eberron tiene una rica historia construida sobre hechos heroicos, magia en evolución y las heridas de una guerra larga y devastadora. La acción, la aventura, el bien, el mal y mil tonos de gris pintan el paisaje a grandes rasgos. Los misterios antiguos esperan ser descubiertos para poder influir en el mundo y su gente.

La magia está integrada en la estructura misma del mundo. Impregna la vida cotidiana, proporciona comodidades y facilidades desconocidas en el mundo moderno o en cualquier mundo de fantasía medieval. Las grandes ciudades donde los castillos raspan el cielo prosperan en todo el continente de Khorvaire, y una próspera aristocracia de familias mercantes controla gran parte de la economía mundial gracias a la ventaja que les otorgan las misteriosas y raras marcas de dragón. Su gente aprovecha la magia como una herramienta: para construir ciudades, navegar barcos por los cielos y crear maravillas y armas.

Los héroes vienen en todas las formas y tamaños, todas las clases y razas. Viajan por el mundo, luchando contra villanos en instantes de acción exagerada. Y desentierran tesoros fabulosos, y se enfrentan a escapes estrechos y misterios siniestros tan propensos a arrojar luz sobre siglos de secretos como a amenazar la seguridad del mundo.

Eberron abraza la acción de duelos a espada y el género de cine de aventuras (Pulp) mientras agrega una capa de intriga noir. Las historias no siempre terminan bien, y no hay una respuesta perfecta para cada problema. La Última Guerra convirtió a viejos aliados en enemigos acérrimos y destruyó una nación entera, dejando atrás terribles cicatrices. El crimen y la corrupción acechan en las grandes ciudades de Khorvaire. Los dragones ocultos dan forma al curso de la historia, e infernales siniestros influyen en los sueños de los incautos. Sin embargo, la avaricia y la ambición mortal pueden resultar más peligrosas que cualquier dragón o infernal. Esta oscuridad brinda oportunidades para que un grupo de aventureros audaces marque la diferencia, para bien o para mal.

Cómo Utilizar Este Libro

Este libro es una puerta de entrada al uso de Eberron como escenario para tu campaña de D&D. Guiará a los jugadores y al Dungeon Master a través del proceso de creación de personajes y aventuras ambientadas en este mundo.

Esta introducción presenta una visión general del mundo: su historia, su calendario y los temas que lo impulsan.

El capítulo 1 detalla cómo crear personajes de Eberron. Ofrece opciones de raza y una nueva clase, el artífice, que refleja el sabor del mundo. También presenta patrones grupales, un nuevo concepto que agrega un propósito compartido a su grupo de aventureros. Puede usar este material en Eberron o cualquier otra configuración de D&D.

El capítulo 2 proporciona una visión general de las naciones de Khorvaire (y más allá) y las religiones de Eberron, detalles útiles si eres un jugador que busca inspiración para la historia de trasfondo de tu personaje o un DM que busca un lugar intrigante para establecer una aventura.

El capítulo 3 se centra en Sharn, la ciudad de las torres. Sharn es una de las maravillas de Khorvaire y una fuente de aventuras sin fin. Este capítulo presenta una gran cantidad de lugares y actividades interesantes que puedes explorar en esta imponente metrópolis.

El capítulo 4 Proporciona ideas para aventuras en Sharn y más allá. Introduce fuerzas siniestras qus se mueven en el mundo, junto con el impacto de la Última Guerra y el terrible Día del Luto. También incluye una breve aventura que puedes usar para lanzar tu campaña en Sharn.

El capítulo 5 incluye objetos mágicos y otros tesoros para una campaña de Eberron. También explora el papel vital de los cristales dragontinos.

El capítulo 6 presenta nuevos monstruos y PNJ extraídos del mundo de Eberron. Desde poderosos señores infernales hasta útiles homúnculos, estas criaturas agregan desafíos a tus aventuras en Eberron (o en cualquier otro mundo de D&D).

Siete Cosas que Debes Saber

¿Qué es Eberron? Estas son las cosas clave que debes saber:

1. La Última Guerra ha Terminado, Más o Menos. La Última Guerra sumió al continente de Khorvaire en una guerra civil hace más de un siglo, destrozando las Cinco Naciones que formaron el reino de Galifar. Hace solo dos años, la guerra terminó con la firma del Tratado de Tronofirme y el establecimiento de doce naciones reconocidas y una paz tenue. Sin embargo, los conflictos, la ira y el dolor de la larga guerra permanecen, y las nuevas naciones buscan todas las ventajas mientras se preparan para la próxima guerra en el continente.

2. Dinastías con Marcas del Dragón. Las grandes familias con marcas del dragón son los barones de la industria y el comercio en todo Khorvaire y más allá. Su influencia trasciende las fronteras políticas, y permanecieron mayormente neutrales durante la Última Guerra. Técnicamente no son ciudadanos de ninguna nación, las matriarcas y patriarcas de cada casa viven en esplendor dentro de sus enclaves y emporios ubicados en todo Khorvaire. Estas casas de comercio dinásticas derivan su poder de las marcas del dragón: sellos arcanos hereditarios que se manifiestan en ciertos individuos dentro de la familia, otorgándoles habilidades mágicas limitadas pero útiles asociadas con los gremios comerciales que controla cada familia.

3. Tierras de Intriga. La guerra ha terminado y las naciones de Khorvaire ahora tratan de construir una nueva era de paz y prosperidad. Sin embargo, las antiguas amenazas persisten y el mundo necesita héroes para asumir la causa. Las naciones compiten en muchos niveles: dominio económico, influencia política, territorio, poder mágico y más, cada uno de los cuales busca mantener o mejorar su estado por cualquier medio que no sea una guerra total. Casas de las marcas del dragón, iglesias tanto puras como corruptas, señores del crimen, pandillas de monstruos, espías psiónicos, universidades arcanas, sociedades secretas, mentes siniestras, dragones y una multitud de organizaciones y facciones se unen a la lucha por la posición y el poder después de la última guerra.

4. Un Continente de Aventuras. Desde las selvas de Q'barra hasta las devastadas colinas y valles de Los Yermos Demoníacos, desde los rascacielos de Sharn hasta las llanuras de Talenta llenas de dinosaurios, Eberron es un mundo de aventuras. Las aventuras pueden atraer héroes de un lugar exótico a otro en todo el continente de Khorvaire. La búsqueda del Espejo de la Séptima Luna podría llevar a los héroes de un santuario escondido en una montaña en Darguun a un castillo en ruinas en la Marca Sombría y finalmente a un calabozo en las profundidades de la Biblioteca de Korranberg. Mediante el uso del transporte mágico, los héroes pueden alcanzar una amplia gama de entornos en el transcurso de una aventura y, por lo tanto, lidiar con una gran variedad de monstruos y otros desafíos.

5. Un Mundo Mágico. La tecnología de Eberron se ha desarrollado no a través del avance de la ciencia sino a través del dominio de la magia. El uso generalizado de la magia impregna la vida en las ciudades y pueblos. Las aeronaves y el transporte ferroviario hacen posible un viaje rápido por el continente. Una clase trabajadora de magos menores, llamados artesanos mágicos, usa conjuros para proporcionar energía y otras necesidades. Los avances en la creación de objetos mágicos han llevado a todo, desde implementos agrícolas autopropulsados hasta seres inteligentes y de libre albedrío creados en forjas de artífices. Con la ayuda de cristales raros llamados cristales dragontinos, las marcas de dragón se pueden hacer más poderosas, los elementales pueden ser controlados y aprovechados, y los objetos mágicos se pueden fabricar y moldear.

6. Nuevas Razas. Además de las razas comunes que se encuentran en el *Manual del Jugador*, los jugadores pueden elegir jugar personajes orcos o trasgoides en Eberron. O pueden elegir una de las cuatro nuevas razas: replicantes, kalashtar, cambiantes y forjados. Los replicantes tienen habilidades de cambio de forma menores similares a las de los doppelgangers. Los kalashtar son entidades planares fusionadas con anfitriones humanos, dándoles habilidades telepáticas. Los cambiantes se desarrollaron a partir de la mezcla de humanos y licántropos, una unión que les otorga capacidades bestiales limitadas e instintos salvajes. Los forjados son una raza de constructos creada durante la Última Guerra, que busca encontrar su lugar en un mundo de post-guerra.

7. D&D con un Toque. Cada raza, monstruo, conjuro y objeto mágico en el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de Monstruos* tiene un sitio en algún lugar de Eberron, pero puede que no sea el lugar que esperas. Eberron tiene un lugar único en el multiverso de D&D, y muchos elementos familiares del juego juegan diferentes roles en el mundo. En particular, las criaturas mortales son productos de la cultura y las circunstancias, más que la influencia directa de los dioses. Como resultado, no puedes asumir que un dragón de oro es bueno o que un contemplador es malo; solo en el caso de los celestiales, infernales y ciertas otras criaturas cuya identidad y visión del mundo están formadas por la magia (como la maldición de la licantropía) el alineamiento se da por sentado.

Historia de Eberron

Todos los niños conocen la historia de los Dragones Progenitores: Siberys, Eberron y Khyber. En los albores del tiempo, estos tres seres cósmicos crearon trece planos de existencia, cada uno encarnando un concepto. Su obra final fue el plano material, donde todas las ideas se manifestarían: un reino que podría conocer la guerra y la paz, la vida y la muerte, el orden y el caos. Pero la cruel Khyber buscó el dominio supremo sobre esta nueva realidad. Atacó a Siberys sin previo aviso y lo destrozó. Eberron luchó con Khyber y ató a la traidora en sus espirales, pero no pudo vencerla. Entonces Eberron se convirtió en una prisión viviente, un mundo que contendría para siempre el mal de Khyber.

Casi todas las culturas del mundo comparten esta historia como un mito que explica el mundo. Siberys destrozado se convirtió en el anillo dorado de cristales dragontinos que rodea el planeta, y se dice que es la fuente de la magia. Eberron es el mundo, la fuente de toda vida natural. Y Khyber es la Underdark y la fuente de aberraciones e infernales, luchando por siempre contra sus ataduras y anhelando destruir el mundo de arriba.

Otro cuento compartido entre culturas describe un conflicto más que ocurrió en la primera edad del mundo. Hace mucho tiempo, poderosos señores infernales conocidos como los Amos de la Oscuridad y sus ejércitos de rakshasa e infernales menores dominaron Eberron. Fuerzas de la luz, algunas versiones de la historia dicen que los nueve dioses de la Hueste Soberana, otros dicen que una alianza de dragones y celestiales, finalmente derrotó a los Amos de la Oscuridad. Pero estos infernales no podían ser destruidos; en cambio, sus esencias inmortales fueron apresadas en Khyber. Cualesquiera que sean los detalles verdaderos de esta historia, esto es cierto: si los Amos de la Oscuridad alguna vez rompen sus ataduras, las consecuencias serían catastróficas.

En el transcurso de milenios, numerosas civilizaciones se levantaron solo para caer. Los gigantes construyeron reinos

poderosos en el continente de Xen'drik que fueron devastados por una guerra con los dragones de Argonnessen. El imperio goblin de Dhakaan gobernó Khorvaire hasta que su reinado fue destrozado por un ejército invasor de azotamentes, contempladores y las criaturas inmundas que los crearon. Hoy estas civilizaciones son solo conocidas a través de los restos que quedan.

Las Cinco Naciones

En la era moderna, el mayor poder era el reino de Galifar, que cubría la mayor parte del continente de Khorvaire. Las Cinco Naciones -Aundair, Breland, Karrnath, Thrane y Cyre- conformaban el corazón del reino. Aunque cada una tiene una identidad cultural única, comparten esta base unificada. Las familias se extienden por las Cinco Naciones; los gobernantes de las Cinco Naciones descienden de los Wynarn, el linaje real de Galifar. A pesar de sus diferencias, un Aundano tiene más en común con un Thran que con un gnomo zilés o un pirata Lhazaar.

Hace un siglo, Galifar colapsó en una guerra civil, y las Cinco Naciones se convirtieron en países separados en desacuerdo con sus vecinos. La Última Guerra llegó a su fin después de que Cyre fue destruida en un cataclismo conocido como el Día del Luto. Las Cinco Naciones permanecen divididas hoy, compartiendo Khorvaire con las nuevas naciones establecidas por el Tratado de Tronofirme. Las cinco naciones restantes siguen siendo los países más grandes y poderosos de Khorvaire.

El Tratado de Tronofirme

El Tratado de Tronofirme puso fin oficialmente a la Última Guerra. El tratado reconoció a las siguientes naciones como estados soberanos: Aundair, Breland, Darguun, Los Confines de Eldeen, Karrnath, los principados de Lhazaar, Los Baluartes de Mror, Q'barra, Llanuras de Talenta, Thrane, Valenar y Zilargo. Estas naciones acatan un conjunto de leyes comunes y mantienen relaciones diplomáticas. Las regiones de Los Yermos Demoníacos y la Marca Sombría no tienen un gobierno unificado. Droaam se ha declarado una nación pero aún no ha sido reconocida por las naciones del tratado.

La vida en Khorvaire

Aunque Eberron es un vasto mundo con muchos continentes y culturas, sus aventuras comienzan en la tierra de Khorvaire. Aquí hay algunos detalles sobre la vida cotidiana allí.

Idiomas

En Eberron, los idiomas reflejan cultura y geografía; un enano criado en Breland podría no hablar Enano, pero un mediano criado en Los Baluartes de Mror sí. El desarrollo histórico de idiomas y culturas también explica los guiones utilizados para escribir varios idiomas. Por ejemplo, el lenguaje Orco se escribe usando la escritura Goblin (en lugar de Enano, como se indica en el *Manual del Jugador*), porque los orcos de Khorvaire aprendieron a escribir de los goblins.

El Común es el idioma de las Cinco Naciones y el idioma del comercio en Khorvaire, conocido por la mayoría de su gente. El Goblin era el idioma comercial del imperio goblin de Dhakaan y sobrevive como el idioma principal en Darguun, Droaam y la Marca Sombría. El Goblin desplazó el lenguaje Orco; la gente de la Marca Sombría suele hablar Goblin, y el Orco es un idioma exótico (ver la tabla Idiomas Exóticos de Eberron). Los miembros de todas las razas en Xen'drik hablan Gigante y lo usan como su idioma comercial. El Abisal es la lengua común de todos los infernales. El Abisal a veces es llamado "discurso de Khyber", mientras que Celestial es "la lengua de Siberys".

Con la aprobación del DM, puedes intercambiar un idioma otorgado por tu raza por un idioma diferente de la tabla Idiomas Estándar de Eberron. Si tu mediano fue criado en Los Baluartes de Mror, puedes reemplazar mediano con Enano para reflejar ese trasfondo. El DM puede cambiar los idiomas asignados a un monstruo o PNJ. Un ogro de Droaam probablemente habla Goblin en lugar de Gigante.

Idiomas Estándar de Eberron

Idioma	Hablantes Típicos	Alfabeto
Común	Las Cinco Naciones, idioma comercial de Khorvaire	Común
Elfo	Los Baluartes de Mror	Elfo
Enano	Aerenal, Valenar	Enano
Gigante	Habitantes de Xen'drik	Gigante
Gnomo	Zilargo	Enano
Goblin	Darguun, Droaam, la Marca Sombría, monstruos de Khorvaire	Goblin
Mediano	Llanuras de Talenta	Común
Riedro	Gente de Sarlona	Común

Idiomas Exóticos de Eberron

Idioma	Hablantes Típicos	Alfabeto
Celestial	Celestiales	Celestial
Daelkyr	Aberraciones, habitantes de Khyber	Daelkyr
Dracónico	Dragones, dracónidos	Dracónico
Infernal	Infernales	Infernal
Orco	Tribus orcas apartadas	Goblin
Primordial	Elementales	Primordial
Quori	Inspirados, kalashtar, quori	Quori
Sylvano	Feéricos	Elfo

Nombres y Apellidos

Las convenciones de nombres entre la gente de Khorvaire tienden a seguir el lenguaje, en lugar de estar vinculados a la raza. Un enano Brelio que no habla enano también podría llevar un nombre de origen humano en lugar de un nombre enano tradicional.

La mayoría de los ciudadanos de Khorvaire tienen un nombre de pila seguido de un apellido. Un apellido asociado con el idioma común suele ser un apellido o relacionado con una ocupación o región de origen. Así que Sorn Fellhorn, Kara de Windshire y Tellan Artesano mágico son todos nombres que puedes encontrar entre la gente común.

Las familias nobles de Galifar, junto con las que le otorgaron tierras y títulos de propiedad de uno de los soberanos de las Cinco Naciones, agregan el prefijo ir 'a su apellido. El nombre Darro ir'Lain te dice que este individuo es un noble con tierras. Los Wynarns eran la línea real de Galifar, y los gobernantes actuales de Aundair, Breland y Karrnath son todos herederos de la línea de sangre Wynarn. Por lo tanto, la reina Aurala de Aundair es Aurala ir'Wynarn.

Otro prefijo común es d', utilizado por cualquier heredero de una casa de marca del dragón que haya manifestado una marca del dragón. Así que Merrix d'Cannith es miembro de Casa Cannith que ha manifestado la Marca de la creación.

Calendario

En el calendario común de Khorvaire, los días son de 24 horas, divididos en día y noche. Siete días son una semana, cuatro semanas un mes y doce meses un año. Los meses corresponden a las doce lunas de Eberron (ver la tabla de Meses de Eberron), y la luna prominente lleva el nombre del mes en el que su órbita la acerca más al planeta.

Los siete días de la semana, en orden, son Sul, Mol, Zol, Wir, Zor, Far, Sar.

El calendario común de Khorvaire sigue los años desde la fundación del reino de Galifar, utilizando la abreviatura AR. El último rey de Galifar, Jarot ir'Wynarn, murió el 12 de Therendor 894 AR. El Día del Luto ocurrió un siglo después, el 20 de Olarune 994 AR. Por defecto, una nueva campaña de Eberron comienza en 1 Zarantyr 998 AR.

Meses de Eberron

Mes	Nombre
1	Zarantyr (medio-invierno)
2	Olarune (fin de invierno)
3	Therendor (inicio de primavera)
4	Eyre (media-primavera)
5	Dravago (fin de primavera)
6	Nymm (inicio de verano)
7	Lharvion (medio verano)
8	Barrakas (fin de verano)
9	Rhaan (inicio de otoño)
10	Sypheros (medio-otoño)
11	Aryth (fin de otoño)
12	Vult (inicio de invierno)

Moneda

Los comerciantes y los nobles usan cartas de crédito para manejar grandes transacciones, recurriendo a las reservas de los bancos enanos de los Baluartes de Mror. Pero la mayoría de las transacciones cotidianas usan monedas de metales preciosos. Con el colapso del reino de Galifar, cada una de las Cinco Naciones comenzó a acuñar su propia moneda, junto con los banqueros Mror. Sin embargo, aunque los diseños impresos en estas monedas varían según la fuente, cada una de estas facciones sigue usando los mismos metales, pesos y denominaciones establecidos en los días de Galifar, manteniendo un estándar simple para el comercio en Khorvaire.

La corona de cobre (pc) presenta tradicionalmente la corona de Galifar en una cara. La corona es la denominación más baja de moneda acuñada bajo el gobierno de Galifar, que engendró el dicho: "En Galifar, incluso los mendigos tienen coronas".

El soberano de plata (pp) tiene la cara de un gobernante vivo o reciente. Un trabajador no calificado puede esperar ganar un soberano por un día de trabajo.

El galifar de oro (po) lleva la imagen de Galifar I, el fundador del antiguo reino.

El dragón de platino (ppt) lleva la imagen de uno de los dragones de la leyenda. Con un valor de cien soberanos, estas monedas son utilizadas solo por los ciudadanos más ricos de Khorvaire, y el campesino promedio nunca podría ver tal moneda.

Varias otras monedas siguen en circulación, como la doble corona de Breland (2 pc) y el trono plateado de Cyre (5 pp). Sin embargo, todas las principales naciones de Khorvaire hacen uso de las cuatro monedas básicas ya descritas.

Aventuras Excitantes

Eberron es un mundo de aventuras de capa y espada. Si eres un DM que desarrolla una aventura en el mundo o un jugador que se prepara para explorarlo, considera los siguientes elementos.

Ubicaciones Exóticas

Los rayocarriles, las aeronaves y otras formas de transporte facilitan los viajes a lugares exóticos. Las aventuras podrían llevarte a las colosales ruinas dejadas por los gigantes de Xen'drik, el paisaje deformado de las Tierras Enlutadas o los oscuros semiplanos en el inframundo de Khyber. Incluso si prefieres quedarte en una ciudad, puedes explorar las torres de una milla de altura de Sharn o los antiguos túneles goblin que se encuentran debajo de ella.

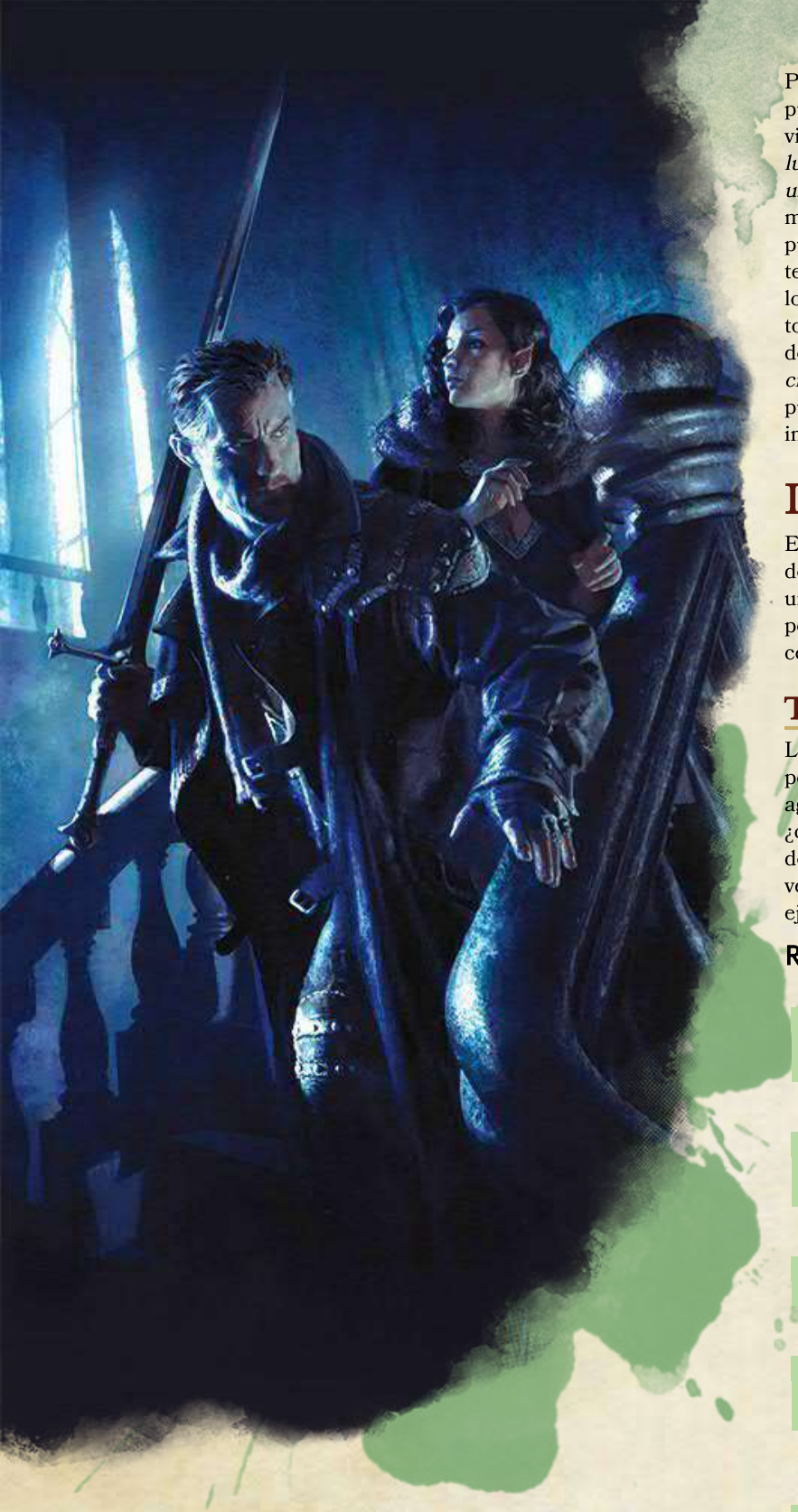
Heroes Destacables

Eberron es un mundo que necesita héroes. Persisten tensiones de la guerra. Desde los fanáticos de la Garra Esmeralda y los cultos locos del Dragón Inferior hasta los daelkyr que deforman la carne y los antiguos señores infernales, Eberron enfrenta muchas amenazas, y pocas personas además de los personajes jugadores pueden detenerlos. Los dioses son distantes y no intervienen directamente. La Llama de Plata es una fuerza divina de luz, pero solo puede actuar a través de campeones mortales. Los pocos PNJ poderosos y benevolentes tienen limitaciones: la Guardiana de la Llama pierde su poder si deja su ciudadela. El Gran Druida, el líder espiritual de los Confines de Eldeen, es un árbol. La mayoría de las personas poderosas del mundo se centran en objetivos egoístas. Si un dragón enojado ataca a Sharn, no hay nadie más para resolver el problema: el destino de la ciudad está en tus manos.

Considera una historia de fondo dinámica al desarrollar a tu personaje y elegir tu trasfondo, ya sea que tomes un trasfondo del *Manual del Jugador* o el trasfondo de agente de casa en el capítulo 1 de este libro. Si tomas el trasfondo de soldado, es posible que hayas jugado un papel en los eventos de los últimos años. ¿Qué hiciste durante la última guerra? ¿Cuál fue tu mayor triunfo o derrota? Si eres un espía, ¿eres un agente preciado o rechazaste a tu organización después de que te exigieron demasiado? No veas a tu personaje como una serie de números: aún en el nivel 1, eres notorio en Eberron.

Consejo para el DM: Grandes Desafíos

¿Qué es mejor que una batalla en la cubierta de una aeronave? ¡Una batalla en la cubierta de una aeronave a punto de estrellarse! Un DM debe buscar formas de aumentar las apuestas de una escena de Eberron, para que los jugadores sientan que cada decisión es importante. Esto podría ser impulsado por las consecuencias del fracaso: tus acciones protegen a tus amigos, tu casa o tu nación. Podría implicar tiempo: la alarma se activó y solo tienes 6 rondas antes de que llegue la seguridad. Tales cosas pueden incluso ser incidentales. ¿Comenzaste una pelea en un callejón detrás de un bar? Ahora notas a la ogra borracha durmiendo en las sombras. Si ella se despierta, esto podría ponerse feo.



Para crear un villano convincente, el DM y los jugadores pueden desarrollar juntos la historia de trasfondo de un villano. Un DM puede preguntarle a un jugador: *Cuando luchaste en la Última Guerra, Halas Martain sirvió en tu unidad hasta que te traicionó. ¿Qué hizo exactamente?* Del mismo modo, cuando un villano de aventuras parece morir, pueden idear escapes notables de la muerte. Quizás Halas tenía un anillo que proyectó una ilusión de su muerte mientras lo estabilizaba o conjuró caída de pluma cuando saltó de esa torre en Sharn. Un DM podría involucrar a los jugadores para determinar la respuesta: *es Halas Martain, de acuerdo. ¿Cómo creen que sobrevivió a su último encuentro?* Esta colaboración puede producir una historia convincente y un sentido de inversión en el mundo.

Intriga Noir

Eberron se inspira en la ficción noir y dura. Es un mundo donde las historias no siempre terminan bien, y donde no hay una solución perfecta para cada problema. Al desarrollar personajes o historias en Eberron, considera los siguientes conceptos.

Todos se Arrepienten

Los personajes jugadores son personas notables, pero no son perfectos. Al considerar un defecto para tu personaje, puedes agregar un poco de sabor duro al considerar el pasado: ¿cometiste un error trágico y, de ser así, es algo que puedes deshacer? ¿Heriste o traicionaste a alguien que ahora busca venganza? La tabla Remordimientos proporciona algunos ejemplos de pasos en falso que podrían perseguirte.

Remordimientos

d10	Remordimiento
1	Mientras servías en la Última Guerra, te obligaron a abandonar a un compañero herido. No sabes si sobrevivió.
2	Pusiste tu fe en un amante que te traicionó. No sabes si podrás volver a confiar en alguien.
3	Asesinaste a un rival. Puede que tus acciones hayan sido justificadas, pero su cara aún te persigue.
4	Le hiciste una promesa a un hijo o un amante y no la cumpliste.
5	Desperdiciaste la fortuna de tu familia y dejaste tu hogar en vergüenza y ruinas.
6	Hiciste un trato con una entidad extraplanar, lo cual ahora lamentas.
7	Abandonaste a tu familia para perseguir una vida de aventura. Tu aldea fue destruida en la guerra y no sabes si sobrevivieron.
8	Participaste en operaciones encubiertas para una nación como espía o soldado. Mientras servías a tu país, hiciste cosas imperdonables.
9	Alguien confió en ti y lo traicionaste para beneficio personal. Puede que te arrepientas ahora, pero nunca podrás reparar el daño que has hecho.
10	Te ofreciste para experimentos místicos. Estos pueden ser responsables de tus habilidades de clase, pero puedes experimentar efectos secundarios.

Villanos Destacables

Eberron es rico en villanos, desde matones de poca monta hasta mentes maestras continentales. Puede pasar mucho tiempo antes de que estés listo para enfrentar al siniestro líder detrás de la Orden de la Garra Esmeralda en batalla. Pero parte del sabor del género de aventuras incluye villanos recurrentes que coinciden estrechamente con los héroes, rivales que avanzan en el poder como tú.

MICHAEL KOMARCK

¿Por qué necesitas 200 piezas de oro?

Un arrepentimiento ayuda a dar forma a tu personalidad como un elemento de tu pasado que desempeña un papel continuo en tu historia. Pero quizás tengas un problema que necesita ser resuelto ahora. Otra forma de definir el defecto de un personaje es tirar en la tabla de Deudas. ¿Por qué querrías endeudarte? La obligación agrega profundidad a un personaje y proporciona un motivo convincente e inmediato para la aventura: no solo quieres hacerte rico; necesitas oro para librar esa recompensa por tu cabeza. También es una oportunidad para establecer un elemento que puede ser parte de un personaje en el futuro. Si estás tratando de recuperar un objeto mágico de una casa de empeño, declaras que tu personaje alguna vez fue dueño de ese objeto mágico (una reliquia, algo que creaste o un regalo de un mentor) solo que lo has perdido temporalmente. Si estás tratando de recaudar dinero para unirte a una sociedad secreta, sugiere que la membresía en esta organización puede ser parte de la historia más adelante. Establecer una deuda requiere colaboración y aprobación tanto del jugador como del DM. Trabajen juntos para desarrollar los detalles: ¿Quién te está chantajeando? ¿A qué sociedad secreta intentas unirte? ¿Cuál es la historia detrás del objeto mágico que has empeñado y qué tipo de objeto es? Puedes presentar ideas, pero el DM tiene la aprobación final.

Deudas

d10	Deuda
1	Cometiste un crimen durante la Última Guerra, y ahora estás siendo chantajeado por alguien que tiene pruebas. Puedes justificar tus acciones, pero a la ley no le importará.
2	Tienes un problema con el juego. Si no puedes pagarle a Daask (vea el capítulo 3), jugarás congelados con una cocatriz
3	Tienes un objeto mágico poco común, pero tuviste que empeñarlo. Si no puedes reclamarlo en menos de un mes, lo venderán.
4	Estabas haciendo una entrega en nombre del Clan Boromar (ver capítulo 3) y perdiste la mercancía.
5	Alguien sabe el paradero de un hermano o un ser querido que creías perdido en el Día del Luto, pero esa información te va a costar.
6	Tienes una enfermedad degenerativa que no puede curarse por medios mundanos. Si no puedes obtener una restablecimiento menor pronto, comenzarás a mostrar síntomas.
7	Tu familia perdió todo en la última guerra. Podrías conseguirles una participación en una nueva granja, posada o diligencia con 200 po.
8	Hay un precio por tu cabeza. Hasta que arregles las cosas con la Casa Tharashk, será mejor que estés atento a los cazarrecompensas.
9	Tienes la oportunidad de unirte a una influyente sociedad secreta. Pero solo tienes un mes para recaudar las cuotas de membresía.
10	Tira otra vez. No es tu deuda: es el problema de tu amante. ¿Puedes resolver el problema antes de que tenga que enfrentar las consecuencias?

Motivos Personales

No todos los conflictos implican una lucha entre la luz y la oscuridad. La gran mayoría de las personas están motivadas por razones simples: avaricia, miedo, orgullo o ambición. Una persona solo quiere obtener algo de oro en su bolsillo. Otro quiere impresionar a un amante. Un líder que guía a su nación a la guerra está motivado tanto por el miedo a sus vecinos como por la sincera creencia de que Khorvaire estaría mejor bajo su gobierno.

Las fuerzas primordiales se esfuerzan por cambiar o destruir Eberron. Pero con mayor frecuencia, los personajes se encuentran con patriotas equivocados, extremistas religiosos, casas con marcas de dragon que buscan extraer algunas piezas de oro más de Khorvaire, espías que harán cualquier cosa para proteger a sus naciones y pequeños delincuentes que intentan construir imperios. Eberron tiene un lugar para héroes desinteresados y villanos verdaderamente viles, así como para todos los demás.

Tonos de Gris

En Eberron, no siempre es fácil separar a los héroes de los villanos. Las personas buenas pueden hacer cosas terribles, mientras que las personas crueles o despiadadas pueden servir al bien común. Un inquisidor podría torturar a inocentes en una búsqueda para erradicar un culto del Dragón Inferior; si es detenido, el culto sobrevivirá y florecerá. Un grupo de orcos asalta periódicamente un asentamiento humano porque los colonos construyeron su aldea en tierra sagrada para los orcos e interrumpen las custodias que mantienen a raya el mal. Los héroes encuentran una poderosa arma mágica en una tumba, pero el artefacto es la espada de un antiguo general hobgoblin, cuyos descendientes quieren recuperarla. Las formas de resolver estos problemas no siempre son simples.

Ciertas situaciones exigen decisiones directas. Si los cultistas de La Garra Esmeralda están a punto de detonar un resonador necrótico que matará a la mitad de Sharn, deben ser detenidos. Pero en una buena historia de Eberron, la solución más simple puede no ser la mejor.

Algo que Perder

En una historia noir, las cosas no necesariamente terminan bien. Pero cualquier aventura conlleva un riesgo de muerte o fracaso, entonces, ¿qué factores adicionales podrían estar en riesgo para los personajes? Deberían tener algo que perder más allá de los puntos de vida, vulnerabilidades que no se reflejan en las estadísticas del juego: miedo a una reputación empañada, una amenaza para un amigo o amante, un negocio favorito destruido o tomado. Las relaciones con los personajes requieren que los jugadores inviertan en la historia y funcionan mejor cuando el DM y el jugador colaboran para desarrollar detalles (los patrones grupales en el capítulo 1 proporcionan un marco para desarrollar dichos detalles).

Un DM que presenta a un viejo amigo que sirvió con los personajes jugadores durante la guerra podría describir a la persona y luego pedirle a cada jugador que defina una conexión con ellos. Presenta un mensaje a cada jugador: *Jugador uno, ¿cómo te salvó la vida Smitty? Jugador dos, tu y Smitty estaban en un campo de prisioneros; ¿como escaparon?* ¡Las respuestas a estas preguntas proporcionan detalles para usar en una campaña, y les dan a los jugadores una inversión personal, lo que lo hace más significativo

cuando la Garra Esmeralda apunta a Smitty para asesinarlo!

Un Mundo Magico

Las Cinco Naciones fueron construidas sobre una base mágica. Para ellos, la magia es una forma de ciencia, que se puede estudiar y enseñar. Sin embargo, pocas personas poseen la habilidad requerida para convertirse en un mago o un artífice, y la magia de alto nivel sigue siendo rara. La resurrección y la teletransportación no son parte de la vida cotidiana, pero los ciudadanos aprovechan los efectos menores y los usan para el bien común.

Los artesanos llamados artesanos mágicos proporcionan gran parte de esta magia. En comparación con un mago o un artífice, el conocimiento de magia de un artesano mágico es limitado: un cerrajero podría dominar los conjuros *cerradura arcana* y *abrir* para complementar el uso de herramientas físicas; un artesano mágico sanador podría lanzar *restablecimiento menor* y *curar heridas* además de usar útiles de sanador y la habilidad de Medicina. El lanzamiento de un artesano mágico también es lento y costoso: suelen lanzar sus conjuros como rituales. Son artesanos, no aventureros, y la prosperidad de las Cinco Naciones se construyó sobre su base.

Las estadísticas del juego para los artesanos mágicos están en el capítulo 6, incluido cuánto les cuesta lanzar un conjuro de nivel 1 o superior. En el capítulo 2, se dan los precios para los servicios de artesanos mágicos en la ciudad de Sharn, pero esos precios también se pueden usar en otras partes del mundo.

Dinastias Marcadas

Los poderosos gremios dinásticos dominan y regulan la economía mágica. Las Casas de las marcas del dragón incluyen a los barones de la industria cuya influencia rivaliza con la de los monarcas. Su poder deriva de sus marcas de dragón: sellos mágicos transmitidos a través de sus linajes. Por ejemplo, Casa Jorasco domina el comercio médico con su Marca de la curación, mientras que solo alguien con la Marca de la tormenta de la Casa Lyrandar puede pilotar una aeronave.

Incluso las empresas independientes generalmente tienen licencia de una casa y cumplen con los estándares que establece. No todas las tabernas son administradas por la Casa Ghallanda, pero el sello Ghallanda en la esquina de un letrero de posada asegura a los clientes que el establecimiento cumple con los estándares de salud y seguridad.

El Capítulo 1 contiene más detalles sobre las marcas de dragón y las Casas de las marcas del dragón, junto con las reglas para crear personajes con marcas de dragón.

Comunicación

El Gremio de correos de la Casa Orien opera un servicio de correo, transportando mensajes y paquetes a través de Khorvaire a caballo y en el rayocarril de la casa. Enviar una carta por correo es económico; Enviar un paquete o un mensaje a través de un servicio de mensajería es más seguro pero más costoso.

Si la seguridad es particularmente importante, la Casa Sivis puede proteger los mensajes escritos usando magia, como el conjuro *escritura ilusoria*, y la Casa Kundarak puede asegurar paquetes con el conjuro *glifo custodio*.

Los gnomos de Casa Sivis también mantienen una red de *piedras parlantes* (descritas en el capítulo 5) para facilitar la comunicación instantánea a través de largas distancias. Los mensajes cortos pasan de una piedra a otra dentro de una red de estaciones de mensajería.

La tabla Servicios de Comunicación y Seguridad muestra precios tipicos.

Servicios de Comunicación y Seguridad

Servicio	Price
Cerradura arcana (Casa Kundarak)	20 po
Servicio de mensajería (Casa Orien)	1 pp por milla
Glifo custodio (Casa Kundarak)	350 po
Escritura ilusoria (Casa Sivis)	15 po
Servicio de correo (Casa Orien)	1 pc por milla
Estación de mensajes (Casa Sivis)	2 pp por palabra
Traducción (Casa Sivis)	2 pc por palabra

Comodidad

En las ciudades de Khorvaire, la magia ofrece una serie de comodidades menores. Las *linternas siemprebrillantes* (descritas en el capítulo 5) iluminan las calles. Un chef calienta una olla de estofado con un encantamiento susurrado, mientras que la magia amplifica la voz de un pregonero. Los diversos efectos producidos por la *prestidigitación* (calentamiento, enfriamiento, limpieza e ilusión menor) mejoran la vida diaria en las ciudades.

Entretenimiento y Moda

Los teatros emplean trucos para amplificar el sonido y enfocar la iluminación. Las actuaciones más grandiosas incorporan ilusiones, creando efectos especiales para emocionar al público, y otros conjuros permiten a los actores realizar acrobacias increíbles. Los salones de ensueño se centran en el entretenimiento completamente ilusorio.

Aquellos con la inclinación a mostrar su riqueza usan *hilo ilusorio*, ropa imbuida de ilusión (presentada en el capítulo 5). Esto puede implicar imágenes en movimiento, como una capa forrada con estrellas brillantes o un vestido con un patrón de llamas; el usuario podría incluso ajustar la intensidad de estas llamas con una palabra. El *hilo ilusorio* costoso puede producir efectos más elaborados, como un vestido que parece estar hecho de flores florecientes. El *Hilo ilusorio* también puede crear efectos abstractos que cambian lentamente de color o vibran con un brillo sutil.

Medicina

La Casa de la marca del dragón Jorasco mantiene casas de curación en todo Khorvaire. El servicio más simple es la aplicación experta de la habilidad Medicina. Para aquellos con una necesidad desesperada y oro para pagar, la mayoría de los puestos avanzados de Jorasco pueden proporcionar *restablecimiento menor*; los mejores sanadores también pueden proporcionar *restablecimiento mayor*. En los mejores enclaves de Jorasco, incluso es posible resucitar a los muertos.

La tabla Servicios de Curacón resume los precios típicos de los servicios prestados por la Casa Jorasco.

Servicios de Curación

Servicio	Precio
Cuidado no mágico Menor	3 pp por uso de la habilidad Medicina
Cuidado no mágico Mayor	1 po por día
Curar heridas	25 po por nivel de conjuro
Restablecimiento menor	50 po
Quitar maldición	75 po
Restablecimiento mayor	150 po
Revivir a los muertos	750 po



Transporte

Un excelente sistema de carreteras conecta las naciones centrales de Khorvaire. Los viajeros siempre pueden llegar a caballo o en carruaje, lo que podría emplear animales de tiro magicreados de Casa Vadalis para mayor velocidad o resistencia. Casa Vadalis también suministra monturas exóticas como hipogrifos y grifos. Los galeones elementales usan elementales de aire o agua atados para impulsarlos. Dos opciones principales proporcionan viajes de larga distancia por tierra. Las principales ciudades de Khorvaire están unidas por el rayocarril de la Casa Orien, que te permite evitar los peligros y el tedio de las carreteras. El rayocarril utiliza elementales atados para tirar de un tren de carruajes sobre un camino de piedras mágicas, entre las cuales arquea una corriente de rayos como rieles. Si la velocidad es un problema, puedes reservar un pasaje en una aeronave de la Casa Lyrandar, que usa un elemental atado para mantener la nave en alto y propulsarla por el aire. Esta es casi la forma más rápida de viajar, pero también la más cara. Las aeronaves elementales son una innovación reciente y son relativamente raras; muchas ciudades aún no tienen torres de atraque. Para aquellos que no tienen tiempo de sobra y mucho dinero para gastar, la Casa Orien también tiene círculos de teletransportación en cada uno de sus enclaves en ciudades de Khorvaire. A un costo significativo, un miembro de la casa transportará pasajeros instantáneamente de un enclave a otro. La tabla Servicios de Viaje resume el costo de viajar por estos medios extraordinarios.

Servicios de Viaje

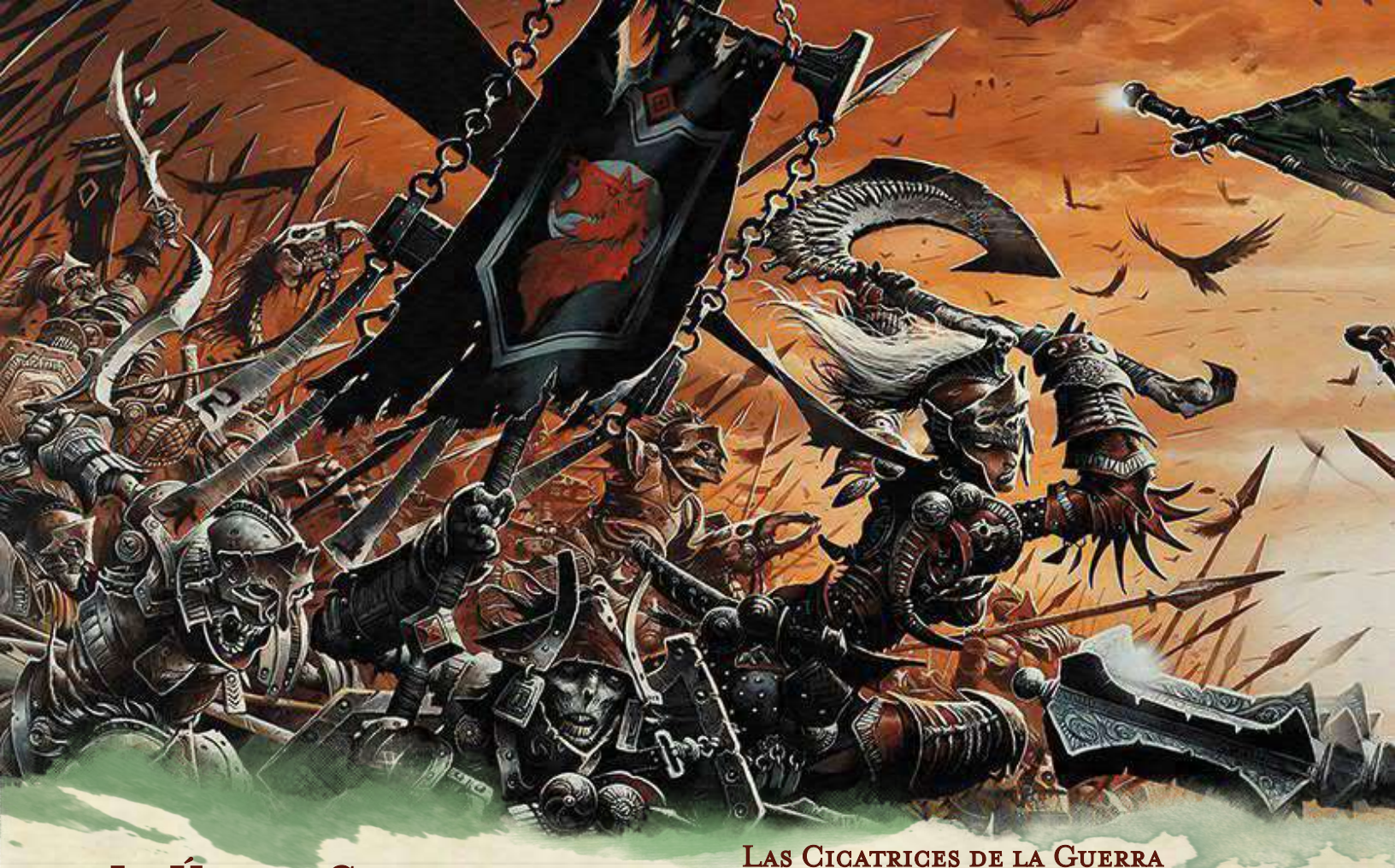
Servicio	Precio	Velocidad
Aeronave (Casa Lyrandar)	1 po por milla	20 mph
Galeón Elemental (Casa Lyrandar)	5 pp por milla	10 mph
Rayocarril (Casa Orien)	5 pp por milla	30 mph.
Carruaje Magicreado (Casa Orien)	5 pp por milla	5 mph
Círculo de teletransporte (Casa Orien)	2.500 po	Instantáneo

Guerra

Después de un siglo de guerra, la magia juega un papel cada vez mayor en el campo de batalla. El personal de asedio mágico masivo cumple el papel de la artillería. Los titanes forjados semi-inteligentes pueden dispersar escuadrones de infantería. Los zapadores arcanos pueden extender *glifos custodios* para negar una región a un enemigo. Las varitas y los cetros no han reemplazado las espadas o los arcos, pero los tiradores arcanos de élite, como se suele conocer a los lanzadores de conjuros militares, se están volviendo cada vez más comunes.

Las naciones de Khorvaire emplearon diferentes formas de magia de batalla durante la guerra. Aundair presentó la mayor cantidad de magos, mientras que Breland produjo fortalezas flotantes y otros motores de guerra. La nación de Karrnath abrazó la práctica de la nigromancia y animó hordas de soldados muertos vivientes.

En las últimas décadas de la guerra, la Casa Cannith creó a los forjados: soldados incansables formados por metal y otros materiales. El Tratado de Tronofirme prohibió la creación de nuevos forjados y otorgó libertad a los que sobrevivieron al conflicto. Los forjados ahora buscan lugares a los que llamar hogar en Khorvaire, pero estas armas vivas luchan por encontrar su lugar en un mundo en paz.



WAYNE REYNOLDS

La Última Guerra

Durante cientos de años, el continente de Khorvaire se unió bajo el reino de Galifar. Esta paz llegó a su fin con la muerte del rey Jarot en 894 AR, hace poco más de un siglo. El conflicto por la sucesión se convirtió en una guerra abierta entre las Cinco Naciones.

La Última Guerra fue una lucha amarga que cambió para siempre la forma de Khorvaire. Fue un siglo marcado por alianzas cambiantes, con años de estancamiento intercalados con períodos de intensas batallas. Este agotador conflicto dejó profundas cicatrices en la tierra y la gente, pero había cosas peores por venir. El 20 de Olarune 994 AR, la nación de Cyre fue consumida en un cataclismo mágico ahora conocido como el Luto. La causa del luto sigue siendo desconocida; muchos temen que haya sido causado por el uso desenfrenado de la magia de guerra. El shock y el miedo llevaron a las naciones a la mesa de negociaciones, y la Última Guerra llegó a su fin en 996 AR con el Tratado de Tronofirme.

Aunque muchos celebraron el final de la guerra, otros siguen insatisfechos con su resultado. Nadie ganó la guerra. Aunque las personas se refieren optimistamente a ella como la Última Guerra, la mayoría cree que es solo cuestión de tiempo hasta que el conflicto comience de nuevo. El misterio del luto es lo único que mantiene a raya a los belicistas. Si alguien descubre el secreto del Día del Luto, si se puede demostrar que el Día del Luto no puede volver a ocurrir, o si su poder podría aprovecharse como un arma, la guerra podría estallar nuevamente. Hasta entonces, las naciones permanecen en una guerra fría mientras cada una se prepara y busca ventajas en un conflicto que podría surgir.

Las Cicatrices de la Guerra

A partir de 1 Zarantyr 998 AR, han pasado menos de cuatro años desde el luto y menos de dos años desde que terminó la última guerra. La última guerra abarcó todo el continente y duró más de un siglo. La mayoría de la gente quiere seguir adelante. Pero las cicatrices de décadas de guerra no se pueden borrar tan rápido. Estos son solo algunos de los efectos continuos de la Última Guerra.

Poder Marcado

Las Casas de las marcas del dragón permanecieron neutrales en la guerra y obtuvieron ganancias considerables vendiendo sus servicios a todos los bandos. La guerra impulsa la innovación; la Casa Cannith desarrolló muchas armas nuevas durante la guerra, incluidos los forjados. La Casa Lyrandar perfeccionó sus aeronaves en la última década del conflicto. Persisten los rumores de monstruos o súper soldados desarrollados por la Casa Vadalis o armas biológicas en manos de la Casa Jorasco. Las Casas de las marcas del dragón emergieron de la guerra más fuertes que nunca, y las naciones divididas dependían de sus servicios. Antes de la última guerra, Galifar unido impuso muchas restricciones en las casas. Hoy, ningún monarca puede permitirse romper los lazos con ninguna de las Casas de las marcas del dragón. ¿Qué pasará si una de las casas va demasiado lejos en su búsqueda de ganancias?

Nuevas Naciones

Antes de la Última Guerra, Galifar reclamó todo Khorvaire. Varios nuevos estados surgieron en el transcurso de la guerra. En algunos casos, esto fue en gran medida una formalidad;



Galifar nunca tuvo un fuerte control sobre los Principados de Lhazaar o la nación gnoma de Zilargo, y tenían Los Yermos Demoníacos solo de nombre. Otros estados nacieron en la violencia: los elfos de Valenar y los goblins de Darguun se apoderaron de sus reinos por la fuerza. Pero Aundair anhela reclamar los Confines de Eldeen, Breland vigila el monstruoso reino de Droaam y muchos desconfían de los elfos Valenar. Dentro de las Cinco Naciones, la ira permanece sobre cómo se trazaron las líneas finales; Por ejemplo, Thrane conserva el control de la antigua ciudad Aundana de Thaliost, incautada durante la guerra.

Daño físico

Las fronteras entre las naciones demuestran el impacto de generaciones de conflictos. Los bosques y las tierras de cultivo arrasados por el fuego y la magia todavía se están recuperando. Las ciudades en ruinas aún no se han recuperado, junto con pueblos destrozados y fortalezas abandonadas. Estos sitios desiertos ahora brindan refugio a bandidos o estan embrujados por los espíritus inquietos de quienes murieron angustiados.

Este daño llegó mucho más allá de las líneas del frente. Las armas impulsadas por la magia, la caballería aérea y las fuerzas guerrilleras atacaron profundamente dentro del territorio enemigo, y las ciudades de Khorvaire sufrieron. Donde quiera que vayas, puedes ver las marcas de quemaduras de las bolas de fuego o los restos de las armas de asedio. Cada nación está trabajando para reparar estas heridas, pero el daño podría persistir por generaciones.

A medida que creas un personaje de Eberron, considera tus raíces y el impacto de la guerra. ¿Tu ciudad natal fue destruida en la guerra? ¿Tu familia está prosperando o sus miembros fueron dispersados o asesinados durante el conflicto?

Refugiados y Recortes

Los refugiados viven en todas las ciudades importantes, incluidas decenas de miles de exiliados producidos por la destrucción de Cyre. Los Cyr son un pueblo sin patria, que busca refugio y sustento en las tierras de sus antiguos enemigos. Muchos refugiados Cyr son ex soldados que luchaban en territorio enemigo cuando atacó el Día del Luto, o eran granjeros y comerciantes que escaparon antes de que su nación fuera consumida. Los antiguos nobles ahora no tienen

Las ciudades y pueblos aún sufren de escasez después de la guerra. Las tierras de cultivo, los trabajadores y los recursos dedicados a la guerra se perdieron. Las naciones se están recuperando, y la mayoría de los servicios y bienes esenciales están disponibles en las principales ciudades. Pero siempre existe la posibilidad de que algo que desees, un artículo de lujo o un componente de conjuro, simplemente no esté disponible

El Día del Luto

La nación de Cyre fue una vez el corazón del reino de Galifar. La Última Guerra tuvo un alto costo en Cyre y sus ciudadanos, ya que la nación se convirtió en un campo de batalla primario donde las Cinco Naciones cruzaron espadas. Pero nadie

Los testimonios del Luto varían. Algunos dicen que una luz cegadora envolvió el campo de batalla cerca dela carretera de Saerun. Otros dicen que las brumas grisáceas se levantaron en la ciudad capital de Metrol y se extendieron desde allí. En el espacio de un día, la nación de Cyre había sido envuelta en un muro de niebla, y cualquier cosa atrapada dentro de las brumas se transformó horriblemente. Más de un millón de Cyr

soldados que luchaban en territorio enemigo, aquellos que vivían en las fronteras que pudieron huir de las brumas que avanzaban, y aquellos pocos que pudieron escapar del interior por medios mágicos. El 20 de Olarune 994 AR, la nación de Cyre dejó de existir.

El Luto arrojó a Khorvaire en estado de shock. ¿Quién podría desatar tal poder? ¿Era esto un arma, y si es así, cuándo esos responsables emitirán sus demandas? ¿Eran estables las fronteras de los muros de niebla persistentes, o podrían expandirse en cualquier momento? ¿Qué se iba a hacer con los refugiados Cyr que surgían en cada nación adyacente? El miedo al luto puso fin a la guerra. Pero todas esas preguntas permanecen sin respuesta.

Breland abrió sus fronteras a los refugiados, y el príncipe Oargev sirve como gobernante de facto en el área ahora llamada Nueva Cyre. A pesar de su gran nombre, Nueva Cyre es poco más que un vasto campo de refugiados. Otros refugiados se dispersaron por Khorvaire; algunos son tratados con lástima, otros con sospecha o enojo. Y el miedo al Día del Luto se cierne como una sombra en Khorvaire. ¿Podría pasar de nuevo? ¿Es así como termina el mundo?

Las Tierras Enlutadas

Una pared de niebla grisácea rodea los restos de Cyre. Más allá de las brumas yace una tierra retorcida por la magia, una herida que no sanará. La tierra arruinada está extrañamente transformada. En algunos lugares el suelo se ha fundido para formar zonas de vidrio astillado; en otras está quemado y hundido. Cuerpos deshechos de los soldados de las distintas facciones en conflicto cubren el paisaje; soldados cuyos cuerpos muertos se niegan a descomponerse. Las Tierras Enlutadas son una enorme tumba abierta.

En ese paisaje horrible, persisten viles efectos mágicos, y los monstruos mutan en criaturas aún más horribles y horribles. Los efectos mágicos continúan lloviendo sobre la tierra como tormentas que nunca se disipan. Las historias hablan de conjuros vivientes: magia de guerra que ha tomado forma física, bolas de fuego inteligentes y viles nubes aniquiladoras que buscan sin cesar nuevas víctimas. Y fantasmas enojados continúan luchando en sus batallas finales.

Lo único predecible sobre las Tierras Enlutadas es que nada es predecible; cualquier tipo de monstruo u horror podría acechar dentro de sus fronteras. Y sin embargo, también posee la riqueza y los tesoros de una nación entera, junto con los secretos de la Casa Cannith y todo lo demás que quedó atrás. Es peligroso. Es misterioso Pero también es una mazmorra del tamaño de una nación, con oportunidades para aquellos lo suficientemente valientes como para entrar en las brumas.

El Luto y Tú

Al crear un personaje de Eberron, piensa en el impacto que tuvo el Día del Luto en ti. Si eres de Cyre, ¿perdiste a toda tu familia y amigos? ¿Hay reliquias perdidas en las brumas que estás decidido a recuperar, o seres queridos que algún día volverás a ver? ¿Sientes lealtad a tu nación y esperas verla restaurada, o has quemado a Cyre de tu corazón?

Incluso si no eres de Cyre, el Día del Luto puede haber tenido un profundo impacto en ti ¿Temes que el Luto pueda consumir todo Khorvaire, o prefieres no detenerte en esas cosas? Si eres religioso, ¿la impactante tragedia del Día del Luto te hizo cuestionar tu fe o la reforzó? Si eres un artífice o un mago, ¿estás interesado en estudiar sus efectos más de cerca?

¿Podrías incluso desentrañar sus misterios tú mismo? ¿Lo ves únicamente como una tragedia o esperas que este asombroso poder pueda aprovecharse de alguna manera? Quizás fuiste atrapado en el Día del Luto y sobreviviste a la experiencia, pero sus efectos permanecen contigo. Considera los siguientes efectos secundarios de su experiencia:

- Como bárbaro, podrías haber sido un simple campesino atrapado en el Día del Luto. Todos los demás en tu comunidad fueron asesinados, pero sus espíritus estaban atados a ti. Tu ira bárbara te representa canalizando a estos fantasmas vengativos. ¿Hay alguna manera de dar descanso a estos espíritus? ¿Tienen asuntos pendientes que quieren que resuelvas?
- Como hechicero, tus poderes mágicos podrían ser el resultado de tu exposición al Día del Luto. ¿Fuiste transformado físicamente también, o son tus poderes la única manifestación del Día del Luto? ¿Te sientes cómodo usando tus habilidades, o tienes miedo de estar aumentando el poder del Luto con cada conjuro que lanzas?
- Como brujo, tu patrón podría estar interesado en el Luto y llevarte a aprender más sobre él. Tu patrón podría incluso ser parte del Luto, tal vez un colectivo de espíritus asesinados en el Día del Luto, o un poder oscuro y enigmático que podría haber sido responsable de esta tragedia. Si adoptas el último enfoque, ¿sientes que al usar tu magia de brujo estás sirviendo al Luto? ¿O crees que extraes poder de él y lo debilitas con tus acciones?
- Como miembro de una raza inusual, podrías decir que en realidad eres una creación del Día del Luto. Quizás tu dracónido era un dragón real transformado en el día de Luto. O tal vez tu tiefling es tocado por el poder oscuro del Día del Luto en lugar de por un poder infernal.

¿Qué causó el Luto?

Un DM que ejecuta una campaña de Eberron puede decidir la causa del Día del Luto o dejarlo como un misterio que nunca se resolverá. La gente en Eberron tiene muchas teorías sobre la causa del luto. Depende del DM decidir si alguno de ellos tiene razón:

- El Día del Luto fue el resultado de un siglo de uso extensivo de la magia de guerra. Si las naciones continúan usando esta magia, el Luto se expandirá.
- La Casa de marca del dragón Cannith hizo una fortuna vendiendo armas mágicas a todos los bandos durante la Última Guerra. El Día del Luto fue causado por una investigación que salió terriblemente mal. Los secretos se pueden encontrar en una instalación de investigación de Cannith en Las Tierras Enlutadas. Si este conocimiento pudiera recuperarse y refinarse, podría producir un arma aterradora.
- El Día del Luto fue provocado por la liberación de un antiguo señor demoníaco atrapado desde los albores del tiempo. Este poderoso infernal está al acecho en Las Tierras Enlutadas y está construyendo su poder, pero pronto estará listo para actuar.



Un DM debe considerar si se puede resolver el misterio del Día del Luto y cuáles serían las consecuencias. En este momento, el miedo al Luto mantiene a raya la guerra. Si se confirma que el Día del Luto ya no es una amenaza, o si una nación logra aprovechar su poder, la guerra podría comenzar de nuevo.

La Profecía Dracónica

Hay patrones escondidos en el mundo. Los secretos se encuentran en las conjunciones de los planos y las lunas, en símbolos extraños formados por la lava que fluye de una erupción volcánica o las fisuras causadas por un terremoto. Tallados en las paredes de antiguas ciudadelas y en megalitos primitivos, los patrones de nudos parecen tener un significado que solo la mente contemplativa puede esperar comprender. Para aquellos que pueden leerlos, estos innumerables eventos y signos forman un mapa de futuros posibles, un mapa que puede usarse para dar forma al curso de la historia.

Los estudiosos llaman a este mapa la Profecía Dracónica, atribuyéndola a los Dragones Progenitores: Eberron, Siberys y Khyber. La Profecía es vasta y compleja, sus signos están diseminados por todo el mundo. Pocos humanos o incluso elfos tienen el tiempo o los recursos para desentrañar sus secretos. Los principales estudiantes de la Profecía son antiguos dragones, infernales inmortales y otros que han dedicado miles de años a este trabajo.

Lo que hace que la Profecía sea especialmente compleja es que no define un camino singular para el futuro. Más bien, la Profecía es un mapa que muestra muchos futuros posib junto con los pasos que deben darse para hacer realidad e futuro. Un fragmento de la Profecía podría decir: "Si el Re Oso es asesinado por un triste asesino en la Sombra del D del Luto, la Corona caerá de su nación". El "Rey Oso" podr referirse al Rey Boranel de Breland, ya que el oso es la bes heráldica de Breland. La "Sombra del Luto" podría signific que Boranel debe ser asesinado en Las Tierras Enlutadas podría significar que el asesinato debe ocurrir en el aniver del Luto. Este pasaje no dice que Boranel será asesinado o la monarquía Brelia caerá; sugiere que si Boranel es asesi en estas condiciones, entonces la monarquía seguramente caerá. Pero también podría cumplirse de diferentes maner si los términos de la Profecía se interpretan de manera diferente. Otros fragmentos de la Profecía podrían cubrir l que sucede si Boranel es asesinado en otras circunstancia lo que sucede si muere por causas naturales.

Como aventurero, podrías ser contratado por un eruditc intente reconstruir un fragmento de la Profecía y chocar c una sociedad secreta en el camino. O podrías descubrir qu familia juega un papel fundamental en un fragmento de la Profecía. ¿Abrazarás esto o lucharás contra tu destino potencial? ¿Dedicarás tu vida a interpretar la Profecía o la ignorarás como un montón de tonterías místicas? ¿Y podrí Profecía contener la respuesta al Luto mismo?

DAN SCOTT



Con un homunculo en su hombro, la artífice gnoma Vi desenfunda su arma arcana, mientras un forjado fuertemente acorazado permanece en guardia.

Capitulo 1

Creación de Personajes

LOS RASCACIELOS DE SHARN SE ALZAN ante ti, las puntas resplandecen con luces mágicas. O el viento corre por tu cabello mientras la aeronave en la que estás montando corre hacia la aventura en las selvas de Q'barra. O cazas agentes de La Garra Esmeralda en el rayocarril, arrastrándote por un vagón de tren tras otro. O trazas otro curso de aventura en Khorvaire, el continente devastado por la guerra. Cualquiera sea el camino que tome tu personaje en Eberron, considera cómo el mundo afecta a tu personaje.

Sobre la base de la introducción del libro, este capítulo revela cómo puedes crear un personaje moldeado por Eberron y su historia llena de guerra. El capítulo ofrece las siguientes opciones:

Raza. Elige una de las razas jugables detalladas en este capítulo, o elige una raza del *Manual del Jugador* y aprende aquí cómo Eberron ha afectado el desarrollo de esa especie.

Marca del dragón. Decide si tu personaje tiene una de las marcas místicas asociadas con las Casas de las marcas del dragón.

Trasfondo. Elige el trasfondo "agente de la casa" si tu personaje se dedica a servir a una casa de marca del dragón.

Artífice. Tienes la opción de elegir al artífice como la clase de tu personaje, convirtiéndote en un inventor mágico sin igual.

Patrón del grupo. Trabaja con los jugadores de tu grupo, decidan cuál de las grandes potencias del mundo respalda a tu grupo. Esta decisión puede dar forma a toda su campaña.

Razas

Los humanoides de todo tipo han dejado su huella en el continente de Khorvaire. Presentadas en orden alfabético, las razas jugables en esta sección han moldeado especialmente la historia reciente de la tierra.

Cada una de las razas descritas en el *Manual del Jugador* tiene un lugar en Eberron. A medida que creas un personaje de una de estas razas, esta sección puede ayudarte a comprender el lugar de tu personaje en el mundo.

Esta sección también presenta otras razas jugables que han desempeñado papeles importantes en la evolución del mundo:

Los cambiantes recurren a su lejana herencia licantrópica para manifestar rasgos bestiales durante cortos lapsos de tiempo.

Los forjados son formas de vida artificiales construidas para luchar en la Última Guerra. Creados como herramientas de batalla, ahora buscan un lugar y un propósito más allá de la guerra.

Los Kalashtar son humanoides unidos a espíritus del plano de los sueños, imbuidos de sabiduría y talento telepático.

Los orcos, junto con sus parientes semiorcos, son un pueblo feroz que ha luchado durante siglos contra males que amenazan el mundo.

Los replicantes son cambiaformas inteligentes que pueden disfrazarse de otras personas.

Los trasgoides (osgos, goblins y hobgoblins) gobernaron Khorvaire hace mucho tiempo, antes de que la locura de los daelkyr los socavara. Después de servir como mercenarios en la Última Guerra, ahora buscan un lugar en el nuevo orden del mundo.

Cambiantes

EL ANTIGUO LINAJE DE GETH SE ALZÓ DE LAS profundidades, *extendiéndose desde el centro de su ser. Algunos cambiantes manifestaron garras terribles, otros colmillos masivos, mientras otros velocidad asombrosa o sentidos aumentados. El regalo de Geth de sus antepasados licántropos fue pura dureza. La fuerza se filtró en sus huesos e inundó su carne. Su piel se endureció y su cabello se volvió áspero como la dura piel de un animal. Una sensación de invencibilidad se extendió a través de él. Por el momento al menos, ¡se sintió imparable!*

-Don Bassingthwaite, La Piedra Vinculante

Los cambiantes a veces son llamados licadeudos, ya que muchos creen que son descendientes de humanos y licántropos. Cualesquiera que sean sus orígenes, los cambiantes se han convertido en una raza única. Son humanoides con un aspecto bestial; si bien no pueden cambiar completamente su forma, pueden mejorar temporalmente sus características animales, un estado que llaman *cambio*. Cada cambiante camina en el filo de la navaja entre la naturaleza y el mundo que le rodea. ¿Abrazan sus instintos primarios o el camino de la civilización?

La Bestia Interior

Temprano en la infancia, un cambiante forma un vínculo con una bestia interior, una fuerza totémica que da forma a su cuerpo y mente. Algunos cambiantes creen que estos espíritus son entidades independientes, y pueden hablar de Oso o Lobo como antepasados o guías. La mayoría solo ve a la bestia interior como una expresión formidable de su naturaleza interna, algo que emerge a medida que la personalidad del cambiante toma forma. La bestia interior es un grupo de instintos poderosos, y su influencia es revelada por la

BEN OLIVER



personalidad de un cambiante: un cambiante felino puede ser frío y distante, impulsado por instintos depredadores, mientras que un cambiante con un espíritu lupino podría sentirse atraído a encontrar y proteger una manada. Cuando un cambiante abraza completamente a esta bestia interior, se transforma físicamente por un corto tiempo.

La bestia interior de un cambiante se refleja en la subraza del mismo. Cuatro subrazas son especialmente comunes:

El pelaje bestial a menudo representa el oso o el jabalí: estoico, terco y de piel gruesa.

Los cambiantes de **colmillos largos** generalmente tienen rasgos lupinos y prefieren correr con una manada.

Un zancador veloz a menudo es depredador y felino, pero un zancador veloz también podría ser una rata astuta que se lanza a través de las sombras.

Los cambiantes **cazadores salvajes** nacen de cualquier criatura que rastrea a su presa.

Si bien la bestia interior ciertamente tiene un impacto físico en un cambiante, también tiene un efecto espiritual y psicológico. Dos cambiantes de pelaje bestial comparten la misma habilidad especial, pero si uno tiene el aspecto del jabalí y el otro es más como un oso, su personalidad será muy diferente. Con cualquier cambiante, identificar a la bestia interior es una parte crucial para entender al personaje.

Similares y Diversos

Los cambiantes son similares a los humanos en altura y estructura, pero generalmente son más ágiles y flexibles. Sus rasgos faciales tienen un molde bestial, a menudo con ojos grandes, narices chatas y orejas puntiagudas; la mayoría de los cambiantes también tienen dientes caninos prominentes. Les crece pelaje en casi cada parte de sus cuerpos.

Los atributos la bestia interior también afectan la apariencia de un cambiante. Un cambiante de zancada veloz puede tener ojos de gato y una estructura delicada, mientras que una cambiante de pelaje bestial puede ser un bruto masivo con la contextura de un oso. Si bien la apariencia de un cambiante puede recordarle a un espectador un animal, siguen siendo claramente identificables como cambiantes, incluso en suestado más salvaje.

El Viaje por Venir

Los cambiantes tienen una fuerte presencia en los Confines de Eldeen, pero se pueden encontrar en las zonas rurales de Khorvaire, donde a menudo viven entre humanos. Si bien forman poderosos lazos con amigos y parientes, los cambiantes valoran mucho la autosuficiencia y la libertad. Es un proverbio cambiante "está siempre preparado para el viaje que está por venir", y la mayoría de los cambiantes se esfuerzan por estar listos para el cambio o la oportunidad.

Los cambiantes tienen una inclinación natural hacia las clases con una conexión primordial. Un bárbaro cambiante saca su ira de la bestia interior. Un explorador cambiante satisface su impulso de deambular y cazar. Un pícaro cambiante aprovecha sus propios instintos depredadores. Pero los cambiantes pueden seguir cualquier camino o fe.

Nombres Cambiantes

Los cambiantes no tienen un idioma propio y, a menudo, viven en comunidades mixtas. Sus nombres generalmente se superponen con los nombres de otras culturas en su región. Muchos cambiantes prefieren mantener sus nombres personales para sus amigos y usar "nombres errantes" con extraños. Estos generalmente están vinculados a un rasgo físico o de personalidad.

Nombres cambiantes: Tejón, Oso, Gato, Colmillo, Gracia, Sombrío, Luna, Lluvia, Rojo, Cicatriz, Raya, Veloz, Garra, Lobo

Atributos Cambiantes

Tu personaje cambiante tiene los siguientes atributos.

Edad. Los cambiantes maduran rápidamente tanto física como emocionalmente, llegando a la edad adulta a los 10 años. Raramente viven para tener más de 70 años.

Alineamiento. Los cambiantes tienden hacia la neutralidad, y se centran más en la supervivencia que en los conceptos del bien y el mal. El amor a la libertad personal puede conducir a los cambiantes hacia alineamientos caóticos.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano. Para establecer tu altura y peso al azar, comienza con un modificador de tamaño:

ERIC BELISIE

Modificador de tamaño = 2d8

Altura = 4 pies + 6 pulgadas + tu modificador de tamaño en pulgadas

Peso en libras = 90 + (2d4 x tu modificador de tamaño)

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Tienes una visión superior en condiciones oscuras y de luz tenue. Eres capaz de percibir hasta a 60 pies en luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Cambio. Como acción adicional, puedes asumir una apariencia más bestial. Esta transformación dura 1 minuto, hasta que mueras, o hasta que vuelvas a tu apariencia normal como acción adicional. Cuando cambias, obtienes puntos de golpe temporales iguales a tu nivel + tu modificador por Constitución (mínimo 1 punto de golpe temporal). También obtienes beneficios adicionales que dependen de tu subraza cambiante, descritos a continuación. Una vez que cambies, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo otra vez.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común.

Subraza. La bestia interior da forma a cada cambiante física y mentalmente. Las cuatro subrazas cambiantes principales incluyen: pelaje bestial, colmillos largos, zancada veloz y caza salvaje. Elige una subraza para tu cambiante.

Pelaje Bestial

Estoico y sólido, un cambiante de pelaje bestial extrae fuerza y estabilidad de la bestia interior. Los cambiantes de pelaje bestial generalmente están atados al oso o al jabalí, pero esta subraza podría encarnar a cualquier criatura conocida por su dureza.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2 y tu puntuación de Fuerza aumenta en 1.

Atleta natural. Tienes competencia en la habilidad de atletismo.

Razgo de Cambio. Cada vez que cambias, ganas 1d6 puntos de golpe temporales adicionales. Mientras estes transformado, tienes un bonificador de +1 a tu Clase de Armadura.

Colmillo Largo

Los cambiantes de colmillos largos son feroces y agresivos, pero forman lazos profundos con sus amigos. Muchos cambiantes de colmillos largos tienen rasgos caninos que se vuelven más pronunciados a medida que cambian, pero en su lugar podrían recurrir a tigres, hienas u otros depredadores.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Destreza aumenta en 1.

Fiero. Tienes competencia en la habilidad Intimidación.

Razgo de Cambio. Mientras estes transformado, puedes usar tus colmillos alargados para hacer un ataque sin armas como acción adicional. Si impactas con tus colmillos, puedes hacer daño penetrante igual a 1d6 + tu modificador por Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

Zancada Veloz

Los cambiantes de zancada veloz son elegantes y rápidos. Por lo general, de naturaleza felina, los cambiantes de zancada veloz son a menudo distantes y difíciles de precisar física o socialmente.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Grácil. Tienes competencia en la habilidad Acrobacias.

Razgo de Cambio. Mientras estes transformado, tu velocidad de caminata aumenta en 10 pies. Además, puedes moverte hasta 10 pies como reacción cuando una criatura termina su turno a 5 pies de ti o menos. Este movimiento reactivo no provoca ataques de oportunidad.

Caza Salvaje

Los cambiantes de caza salvaje son agudos y perspicaces. Muchos están constantemente alertas, siempre recelosos ante posibles amenazas. Otros se centran en su intuición, buscando dentro. Los cambiantes de caza salvaje son excelentes cazadores, y también tienden a convertirse en los líderes espirituales de las comunidades de cambiantes.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2 y tu Destreza aumenta en 1.

Rastreador Natural. Tienes competencia en la habilidad Supervivencia.

Razgo de Cambio. Mientras estes transformado, tienes ventaja en pruebas de Sabiduría, y ninguna criatura a 30 pies de ti o menos puede hacer una tirada de ataque con ventaja contra ti, a no ser que estés incapacitado.

Dracónidos

CUANDO LA OSCURIDAD OCULTA DE LA JUNGLA SE agita, *los hijos del dragón se dispersarán en la sombra, manteniendo su vigilancia eterna.*

-La Profecía Dracónica, como se registra en los *Rollos de Mar'saval*

Hace decenas de miles de años, los dragones de Argonnessen establecieron una guarnición de dracónidos en lo que ahora es Q'barra. Estos guerreros fueron asignados para proteger la región contra la influencia de los Señores del Polvo. Con el tiempo se alejaron de sus deberes, construyeron una nación en el este de Khorvaire y se enfrentaron con los trasgoides del Imperio Dhakaani.

Esta nación dracónida se vino abajo cuando uno de los antiguos Amos de la Oscuridad infernales se agitó, desatando infernales y corrompiendo a muchos de los dracónidos mismos. Con su nación en ruinas, los dracónidos se retiraron a la oscuridad de Q'barra. Han permanecido allí desde entonces, protegiéndose contra la corrupción y luchando contra las fuerzas malvadas del Ocaso Venenoso, que a veces se describe como un culto dedicado a un dragón, y a veces como un ejército reunido en nombre de un Amo de la Oscuridad infernal.

Hasta la fecha, los Dracónidos han ignorado en gran medida a los humanos de Q'barra, y los pocos humanos que se han encontrado con Dracónidos creen que son algún tipo exótico de lagarto. Si eres un dracónido, ¿qué te ha hecho salir de Q'barra? ¿Estás en una búsqueda para ayudar a tu gente o para oponerte a los Señores del Polvo? ¿Eres impulsado por la pasión por los viajes o la curiosidad? ¿Serviste como mercenario en la Última Guerra? ¿Cómo podrían tus viajes vincularse con el destino de tu gente?

Elfos

DEPONGAN SUS ESPADAS Y HABLEN DE PAZ, O escóndanse detrás de sus muros de piedra. Cuando la hueste de Valenar truene, ninguno de los dos les salvará.

-Shaeras Vadallia, Gran Rey de Valenar

Hace decenas de miles de años, los elfos del lejano continente de Xen'drik se alzaron contra los gigantes que los gobernaban. Esta rebelión es el evento definitorio en la historia de los elfos. A medida que avanzaba la antigua guerra, los de criadores mágicos de los gigantes ligaron magia a los elfos que permanecieron leales a ellos, formando a los drow, asesinos criados para atacar a sus otros parientes. Finalmente, los elfos huyeron de Xen'drik y se establecieron en la nación isleña de Aerenal, donde se dividieron en dos culturas distintas: la introspectiva Aereni y la guerrera Tairnadal. Por lo tanto, una guerra hace casi cuarenta mil años estableció el patrón de cómo viven los elfos hoy.

Ni los Aereni ni los Tairnadal (que incluyen a los elfos de Valenar) tienen mucho interés en las actividades humanas, pero un pequeño número de elfos ha emigrado a Khorvaire a lo largo de los siglos y se han integrado más o menos con las culturas de las Cinco Naciones. Sin embargo, los drow son prácticamente desconocidos en Khorvaire.

Como un todo, los elfos son impulsados por la tradición y el respeto por el pasado. Donde los humanos valoran la innovación, los elfos se esfuerzan por dominar y perfeccionar las técnicas de sus antepasados a lo largo de los estudios que duran siglos. La sociedad de los elfos ha cambiado poco en los últimos cinco mil años, mientras que Khorvaire está en constante evolución. Cualquiera sea el origen de tu personaje elfo, considera tu relación con el pasado: ¿valoras las tradiciones de tus antepasados? ¿O temes que tu gente esté demasiado sumida en el pasado y necesite encontrar una manera de adaptarse y seguir adelante?

Altos Elfos: Los Aereni

Durante miles de años, la nación isleña de Aerenal ha sido gobernada y protegida por el poder divino de la Corte Eterna, un consejo de altos elfos muertos vivientes. Los héroes más grandes de los Aereni se unen a la Corte Eterna después de la muerte, uniéndose a sus ancestros heroicos en la inmortalidad.

Los Aereni son aislacionistas que tienen poco interés en el mundo más allá de su isla. Las Cinco Naciones son un lugar de caos y guerra, entonces, ¿por qué un elfo sensato se aventuraría en esa locura? Cuando formes un personaje elfo Aereni, decide qué te ha llevado a abandonar tu hogar en la isla y a la protección de la Corte Eterna para deambular por el mundo. ¿Estás buscando un poder que te permita ganar tu lugar en la Corte Eterna? ¿Has recibido una misión de uno de tus ancestros inmortales? ¿O eres un exiliado, desterrado de tu patria por algún crimen contra los gobernantes de tu pueblo?

Considera la historia personal y familiar de tu personaje. ¿Por qué es conocida tu familia y cómo puedes demostrar que eres un maestro de estas habilidades? ¿Tienes antepasados en la Corte Eterna y, de ser así, cuál es tu relación con ellos? ¿Te resulta difícil lidiar con las razas de vida corta, o eres paciente con ellas?

Elfos del Bosque: Los Tairnadal

Los elfos de Tairnadal se dedican a las artes de la guerra. Los más grandes héroes de las muchas guerras de Tairnadal (contra gigantes, dragones y campeones de Dhakaan) viven después de la muerte, convirtiéndose en los antepasados patronos de Tairnadal. Al llegar a la edad adulta, un elfo Tairnadal forma un vínculo con uno de estos antepasados y se esfuerza por seguir los pasos de este antepasado, viviendo como lo hizo el patrón. De esta manera, el campeón viene a encarnar a su antepasado, permitiendo que los muertos vivan.

Los Tairnadal tienen tres líneas distintas: Draleus Tairn, Silaes Tairn y Valaes Tairn. Las tres líneas recorren las llanuras del norte de Aerenal, después de haber abandonado el bosque hace mucho tiempo, pero los Valaes Tairn ahora residen principalmente en Valenar, siendo los Tairnadal que se encuentran con mayor frecuencia en Khorvaire. A pesar de compartir una patria con los Aereni, los Tairnadal tienen tradiciones religiosas distintas, venerando a sus antepasados patronos en lugar de la Corte Eterna.

Al crear un personaje Tairnadal, incluido un elfo Valenar, piensa en tu antepasado patrón. La mayoría de los Tairnadal persiguen la misma clase que su patrón, por lo que si tu personaje es un mago, es probable que tu antepasado sea un legendario archimago ¿Era tu antepasado un famoso maestro de espadas, un cazador sigiloso o un cantor de guerra? ¿Era caballeresco o despiadado? ¿Audaz o inteligente? Cualquiera sea su camino, es tu deber seguir su ejemplo. ¿Es algo que abrazas con orgullo o te resistes? ¿Conoces a otro elfo con el mismo antepasado patrón y cuál es tu relación con ese personaje? ¿Conoces a un elfo cuyo antepasado patrón fuera un amargo rival tuyo?

También considera por qué viajas con un grupo de personajes jugadores (que presumiblemente tampoco son miembros de tu partida de guerra) en lugar de servir con los Tairnadal. ¿Experimentas visiones de tu antepasado patrón que te conducen en una ruta en particular? ¿Estás persiguiendo una búsqueda épica que refleja los hechos legendarios de tu antepasado? ¿Estás buscando venganza por la muerte de un amigo o aliado? ¿O te has alejado de tu gente, ya sea por elección o por las acciones de un rival?

Cimitarra Doble

La cimitarra doble es el arma característica de los elfos Valenar. Un mango de madera fina soporta una hoja larga y curva en cada extremo. Forjadas con técnicas perfeccionadas durante siglos, estas cuchillas son fuertes, afiladas y notablemente ligeras. Cada cimitarra es una obra maestra, y como resultado, la cimitarra doble es un arma costosa (100 po), aunque pocos tienen la oportunidad de comprar una. Por lo general, se supone que una espada Valenar en manos de un no-elfo ha sido robada o saqueada de un enemigo caído, y un elfo Valenar podría sentirse con derecho a exigir su regreso o desafiar al portador a demostrar que es digno de manejarla.

Una cimitarra doble es un arma marcial, pesa 6 libras y causa 2d4 de daño cortante en un golpe. Tiene la propiedad de dos manos y la siguiente propiedad especial:

Si atacas con una cimitarra doble como parte de la acción de ataque en tu turno, puedes usar una acción adicional inmediatamente después para realizar un ataque cuerpo a cuerpo con ella. Este ataque inflige 1d4 de daño cortante si impacta, en lugar de 2d4.



Dote: Hoja Revivida

Requisito: Elfo

Eres descendiente de un maestro de la cimitarra doble, y te ha pasado parte de ese dominio. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Destreza o Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.
- Mientras sostienes una cimitarra doble con dos manos, obtienes un bonificador + 1 a tu Clase de Armadura.
- Una cimitarra doble tiene la propiedad sutil cuando la manejas.

Elfos de las Cinco Naciones

A lo largo de la historia, los elfos ocasionalmente han migrado para vivir entre los otros pueblos de Khorvaire. En raras ocasiones, familias enteras se han mudado (como lo hizo la Casa Phiarlan, hace casi tres mil años), pero con mayor frecuencia los vagabundos y los exiliados han venido a Khorvaire y han llegado hasta allí. Muchos de los mejores magos y artesanos más reconocidos de las Cinco Naciones son altos elfos. Los elfos del bosque se encuentran entre los exploradores y druidas de los Confines de Eldeen y acechan los callejones más oscuros de Sharn.

Como un elfo nacido y criado en Khorvaire, tu personaje ha crecido entre las razas de vida más corta. Puede que no te preocupe tanto la historia y la tradición como los Aereni y los Tairnadal; incluso podrías vivir tu vida por completo en el momento, sin preocuparte por tu familia o tu legado. O podrías estar fascinado por la historia y las tradiciones de tus antepasados e intentar volver a aprender los caminos que tu familia ha olvidado.

Considera también si has sobrevivido a amigos humanos y cómo eso podría afectarte. ¿Conocías a los padres o abuelos de otro miembro de tu grupo? ¿Estás tratando de pagar una deuda o cumplir una promesa a ese amigo muerto hace mucho tiempo, o estás tratando de recuperar algo de la amistad que sentiste hace años? ¿Recuerdas un tiempo antes de la última guerra? ¿Peleaste en la guerra?

Drow de Xen'drik

Hace mucho tiempo, en el continente de Xen'drik, los primeros drow lucharon junto a los gigantes contra los otros elfos. Han pasado decenas de miles de años, y los drow y otros elfos se recuerdan entre si solo como figuras en sus leyendas. La Corte Eterna y los antepasados patronos de los Tairnadal recuerdan a los drow, pero tienen pocas oportunidades de enseñar a sus descendientes vivos acerca de estas sombras del pasado distante.

Cuando los elfos huyeron a Aerenal, los drow permanecieron en Xen'drik como sujetos de los gigantes, y fueron atrapados en el colapso de la civilización gigante. Hoy permanecen en Xen'drik y han establecido su propio curso, libres de la influencia malévola de los gigantes.

Tres culturas drow distintas se formaron después de la caída de los gigantes. Los más numerosos son los Vulkoori, cazadores dedicados a un dios escorpión llamado Vulkoor. Cazan gigantes y otros peligros en sus tierras. Dirigidos por poderosos druidas y magos, los Sulatar se aferran a las tradiciones de moldura elemental que se remontan a la Era de los Gigantes. Viven en un puñado de ciudades de obsidiana en Xen'drik, y creen estar destinados a limpiar el mundo en un apocalipsis ardiente. Finalmente, los Umbragen descienden de drows que huyeron a las profundidades de la tierra cuando

EFFIAM MERCIER

cayó la civilización gigante. Manejan magia sofisticada en sus incesantes batallas contra los daelkyr y las otras aberraciones del inframundo.

Cuando crees un personaje drow, piensa en cómo llegaste a Khorvaire. ¿Eres un cazador Vulkoori que acompañó a una expedición a Khorvaire, y ahora buscas tu camino en este extraño mundo nuevo? ¿Eres un Umbragen buscando poderes que puedan ayudar a tu gente en su guerra interminable? ¿O eres un Sulatar que sigue un camino personal hacia la gloria?

¿Cómo reaccionas al conocer a miembros de otras culturas élficas durante tus viajes? Es posible que reconozcas rápidamente que la mayoría tiene poca semejanza con los terrores descritos en las leyendas de tu gente, o puedes tener una reacción casi instintiva de desconfianza. Es posible que hayas superado tus prejuicios iniciales para cuando comience la campaña, o tal vez estés trabajando para generar confianza con otro miembro elfo de tu grupo de aventuras.

Los Elfos y las Marcas del Dragón

La Marca de las Sombras apareció por primera vez entre los elfos de la línea Phiarlan, y la casa convirtió rápidamente los poderes de sombra e ilusión de la marca en una dinastía económica. La sospecha de sus parientes los llevó de Aerenal a Khorvaire, y la casa se astilló durante la Última Guerra, dando lugar a la Casa Thuranni. Las dos casas de sombra controlan el negocio del espionaje en todo Khorvaire, pero también operan empresas más legítimas relacionadas con el arte y el entretenimiento.

La sangre de Phiarlan todavía corre entre algunos de los elfos Aereni, y la Marca de las Sombras aparece una o dos veces en cada generación élfica. Los elfos que llevan esta marca siempre son incluidos en la fuerza de élite de las Hojas de Cairdal, una agencia de espionaje al servicio de los Reyes Hermanos de Aerenal (ver capítulo 2).

Enanos

EL ORO ES EL REGALO DE LAS MONTAÑAS, PERO EL hierro *viene de sangre y hueso.*

-Proverbio Mror

El origen de los enanos está envuelto en misterio. Algunas de sus leyendas cuentan sobre una gran migración que llevó a los antiguos enanos a Khorvaire desde "una tierra de hielo sin fin". Muchos creen que esto se refiere a las tierras árticas de Yermohelado, mientras que otros afirman que los primeros enanos deben haber venido del plano helado de Risia. Dondequiera que estén sus raíces, estos enanos migrantes establecieron una nación poderosa debajo de la superficie de Khorvaire. La mayoría de las leyendas enanas, sin preocuparse por la cuestión del origen, yacen en los poderosos artefactos y tesoros invaluables elaborados por los antiguos enanos de las profundidades, y de las sangrientas guerras que libraron contra el Imperio goblin de Dhakaan. Los enanos hoy aprecian el recuerdo de esta antigua nación, ya que todos los enanos en Khorvaire descienden de los exiliados expulsados del Reino Inferior que luego fue destruido por los daelkyr. Particularmente en Los Baluartes de Mror, muchos enanos aprecian la idea de regresar a los alcances subterráneos y restablecer su antigua nación, devolviéndolos a una grandeza que casi han olvidado.

Enanos de los Baluartes de Mror

Los enanos de Los Baluartes de Mror se definen en parte por su relación con el antiguo Reino Inferior. En un esfuerzo desesperado por redescubrir y recuperar las posesiones de su antigua nación, los enanos han recuperado muchas armas de guerra creadas en los últimos días del imperio. Los enanos forjaron algunas de estas armas para empuñarlas contra los daelkyr, pero otras fueron hechas por los daelkyr para el uso de sus esbirros, extraños objetos simbióticos (algunos de los cuales aparecen en el capítulo 5) que usan la fuerza vital de sus anfitriones para potencia sus habilidades mágicas. Algunos clanes han prohibido el uso de estas armas simbióticas y cualquier exploración de la magia daelkyr, especialmente el destacado Clan Mroranon. Otros, particularmente el Clan Soldorak, han adoptado esta magia para usarla contra los daelkyr. Definir una relación con estos descubrimientos puede ser un elemento importante del trasfondo de tu personaje; podrías ser un paladín o explorador de Mroranon dedicado a expulsar cualquier rastro de magia daelkyr del Reino Inferior, o un brujo Soldorak que se basa en la magia de Xoriat en busca de tu propio poder, así como la gloria de tu clan. Otra pregunta importante a tener en cuenta al interpretar a un personaje de Mror es por qué has dejado los Baluartes. La tabla Salir de los Baluartes de Mror ofrece algunas sugerencias que podrían generar nuevas ideas.



Enano con un Látigo Tentacular

SAM KEISER

Salir de los Baluartes de Mror

d8	Razón para Salir
1	Una pelea con un clan rival se ha ido de las manos, y es mejor que pases algunas décadas lejos de los Baluartes mientras las cosas se enfrían.
2	Vienes de una familia numerosa y no hay espacio para que brilles en tu Baluarte, por lo que esperas hacerte un nombre en el mundo.
3	Tu clan ha organizado tu matrimonio y tu futuro, y has decidido tener algunas aventuras antes de establecerte.
4	Estás persiguiendo una venganza con un rival personal, buscando derrotarlo en batalla o en los negocios.
5	Estás buscando un artefacto enano legendario, robado hace siglos por un noble Karrnio.
6	Deseas reunir campeones que puedan ayudarte a explorar las antiguas ruinas debajo de tu hogar ancestral.
7	Has rechazado la actitud de tu clan hacia la magia daelkyr, ganándote la enemistad de poderosos enanos.
8	Quieres entender cómo los otros pueblos de Khorvaire (especialmente los goblins y los orcos) han luchado contra los daelkyr.

Enanos de las Cinco Naciones

Los enanos se diseminaron por todo Khorvaire. Los soldados e ingenieros enanos formaban parte de los ejércitos que unían las Cinco Naciones, y los albañiles enanos sentaron las bases de las ciudades más grandes de Galifar. Tradicionalmente leales a la familia y al clan, los enanos que nacieron fuera de Los Baluartes de Mror tienden a transferir su feroz lealtad al clan a sus nuevos hogares, y particularmente a los edificios de piedra que simbolizan la permanencia y la estabilidad de esos lugares. Un enano Brelio podría sentir una conexión profunda y personal con las torres de Sharn o las grandes murallas de Wroat; Algunos enanos aman la gran Catedral de la Llama de Plata en Thrane más que los devotos seguidores de la Llama de Plata. En última instancia, el enano típico de Khorvaire es más patriótico que el humano promedio de las Cinco Naciones, y muchos enanos lucharon por sus naciones en la Última Guerra, al menos por un tiempo.

Al crear un personaje enano de las Cinco Naciones, ten en cuenta tanto tu lealtad nacional como el papel que desempeña tu familia en tu vida. ¿Vives cerca de la familia? ¿Qué tipo de trabajo persiguen los miembros de tu familia más cercanos, y eso se refleja en el trasfondo que elijas? ¿Estás cerca de tus parientes o has tenido una pelea? ¿Perdiste parientes en la última guerra?

Los Enanos y las Marcas del Dragón

La Marca de la Protección aparece en enanos de la Casa Kundarak, que tuvo sus orígenes como uno de los clanes de Los Baluartes de Mror. Los enanos de Kundarak viven a través de Khorvaire mientras mantienen estrechos vínculos con Los Baluartes de Mror y su lealtad a la casa sobre cualquier nación en particular.

Además de proporcionar todo tipo de seguridad, la Casa Kundarak domina la industria bancaria de Khorvaire. Como una casa de marca del dragón, está obligada a permanecer neutral en la política de todas las naciones, incluida su tierra natal. Como resultado, el Clan Kundarak ya no está representado en el Consejo de Hierro que gobierna Los Baluartes de Mror. Sin embargo, ejerce una influencia sobre los otros clanes que refleja su riqueza y su estado en el mundo más allá de los Baluartes, y la voz de los miembros de Kundarak que argumentan en contra del uso de la magia daelkyr tiene un peso significativo.

Forjados

"PIERCE FUE CONSTRUIDO POR DISEÑO, MIENTRAS *que tú fuiste construido por accidente", dijo Lakashtai. "El alma es lo que importa, no la forma del recipiente". "¿Qué te hace pensar que tiene un alma?" Dijo Gerrion. "¿Qué te hace pensar que tu sí?"*

-Keith Baker, *La Tierra Destrozada*

Los forjados fueron construidos para luchar en la Última Guerra. Mientras que los primeros forjados fueron autómatas sin sentido, la Casa Cannith dedicó vastos recursos a mejorar a estos soldados de acero. Un avance inesperado produjo soldados inteligentes, dando lugar a lo que algunos solo han aceptado a regañadientes como una nueva especie. Los forjados están hechos de madera y metal, pero pueden sentir dolor y emoción. Construidos como armas, ahora deben encontrar un propósito más allá de la guerra. Un forjado puede ser un aliado firme, un asesino insensible o un visionario en busca de significado.

Acero y Piedra Viviente

Los forjados se forman a partir de una mezcla de materiales orgánicos e inorgánicos. Cordones en forma de raíz infundidos con fluidos alquímicos sirven como músculos, envueltos alrededor de una estructura de acero, madera oscura o piedra. Las placas blindadas forman una cubierta exterior protectora y refuerzan las articulaciones. Los forjados comparten un diseño facial común, con una mandíbula articulada y ojos de cristal incrustados debajo de una cresta de cejas reforzada. Más allá de estos elementos comunes del diseño forjado, los materiales precisos y la construcción de un forjado varían según el propósito para el que fue diseñado.

Aunque fueron fabricados, los forjados son humanoides vivos. El descanso, la magia curativa y la habilidad de Medicina proporcionan los mismos beneficios a los forjados que a otros humanoides.

Personalidad Forjada

Los forjados fueron construidos para servir y luchar. Durante la mayor parte de su existencia, los forjados tenían una función claramente definida y se los alentó a centrarse exclusivamente en ese papel. El Tratado de Tronofirme les dio libertad, pero muchos aún luchan por encontrar un lugar en el mundo de la posguerra y por relacionarse con las criaturas que los crearon.

El forjado típico muestra poca emoción. Muchos forjados adoptan un propósito concreto, como proteger a los aliados, completar un contrato o explorar una tierra, y aceptan esta tarea como alguna vez hicieron con la guerra. Sin embargo,

hay forjados que se deleitan en explorar sus sentimientos, su libertad y sus relaciones con los demás. La mayoría de los forjados no tienen interés en la religión, pero algunos abrazan la fe y el misticismo, buscando un propósito más elevado y un significado más profundo.

El forjado típico tiene una forma de cuerpo sin sexo. Algunos forjados ignoran por completo el concepto de género, mientras que otros adoptan una identidad de género.

A medida que un forjado desarrolla más su individualidad, más probable es que modifique su cuerpo, buscando un artífice para personalizar el aspecto de su cara, extremidades y placas.

Peculiaridades

Los forjados a menudo muestran un rasgo de personalidad extraño o dos, dado lo nuevos que son para el mundo. La tabla Peculiaridades de Forjado contiene ejemplos de peculiaridades.

Peculiaridades de Forjado

d8	Peculiaridad
1	Analizas (en voz alta) la amenaza potencial que representa cada criatura que conoces.
2	A menudo lees mal las señales emocionales.
3	Eres ferozmente protector con tus amigos.
4	Intentas aplicar la disciplina en tiempos de guerra a cada situación.
5	No sabes cómo filtrar tus sentimientos y eres propenso a arrebatos emocionales dramáticos.
6	No comprendes la ropa más allá de su utilidad y supones que denota la función de una persona.
7	Estás obsesionado con tu apariencia y constantemente te pules y embelleces.
8	La guerra es lo único que tiene sentido para ti, y siempre estás buscando una pelea.

Nombres Forjados

A la mayoría de los forjados se le asignó designaciones numéricas para su uso en el servicio militar. Muchos de ellos adoptaron apodos, a menudo dados por sus camaradas. Como individuos independientes, algunos han elegido nuevos nombres como una forma de expresar su camino en la vida. Algunos toman nombres humanos, a menudo el nombre de un amigo o mentor caído.

Nombres forjados: Ancla, Estandarte, Bastión, Espada, Azul, Arco, Carro, Iglesia, Crujido, Cristal, Daga, Abolladura, Cinco, Guja, Martillo, Hierro, Afortunado, Mazo, Roble, Ónice, Pantalones, Pierce, Rojo, Cetro , Oxidado, Scout, Siete, Escudo, Tajo, Yunque, Pico, Templo, Bóveda, Pared, Muralla

Atributos Forjados

Tu personaje forjado tiene los siguientes atributos. Algunos de los atributos te dan una opción; considera cómo tu elección refleja el propósito para el cual se construyó tu personaje.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2, y otro puntuación de característica de tu elección aumenta en 1.



Forjado

Edad. Un forjado típico tiene entre dos y treinta años. La vida útil máxima de los forjados sigue siendo un misterio; hasta ahora, los forjados no han mostrado signos de deterioro debido a la edad. Eres inmune a los efectos mágicos del envejecimiento.

Alineamiento. La mayoría de los forjados se consuelan en orden y disciplina, tendiendo hacia la ley y la neutralidad. Pero algunos han absorbido la moralidad, o la falta de ella, de los seres con los que sirvieron.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano. Para establecer tu altura y peso al azar, comienza con un modificador de tamaño: Modificador de tamaño = 2d6 Altura = 5 pies + 10 pulgadas + tu modificador de tamaño en pulgadas Peso en libras = 270 + (4 x tu modificador de tamaño)

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Resiliencia Construida. Fuiste creado para tener una fortaleza notable, representada por los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en tiradas de salvación para evitar ser envenenado, y tienes resistencia al daño de veneno.
- No necesitas comer, beber ni respirar.
- Eres inmune a la enfermedad.
- No necesitas dormir, y la magia no puede hacerte dormir.

Descanso de Centinela. Cuando tomas un descanso largo, debes pasar al menos seis horas en un estado inactivo e inmóvil, en lugar de dormir. En este estado, pareces inerte, pero no te deja inconsciente, y puedes ver y escuchar con normalidad.

CRAIG J SPEARING

Protección Integrada. Tu cuerpo tiene capas defensivas incorporadas, que se pueden mejorar con armadura:

- Obtienes un bonificador de +1 a la Clase de Armadura.
- Solo puedes ponerte una armadura con la que tengas competencia. Para ponerte una armadura, debes incorporarla a tu cuerpo en el transcurso de 1 hora, durante la cual permaneces en contacto con la armadura. Para quitarte la armadura, debes pasar 1 hora quitándotela. Puedes descansar mientras te pones o te quitas la armadura de esta manera.
- Mientras vives, tu armadura no se puede quitar de tu cuerpo contra tu voluntad.

Diseño Especializado. Ganas competencia en una habilidad y una herramienta de tu elección.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común y otro idioma adicional de tu elección.

Gnomos

CINCO PALABRAS PUEDEN DERROTAR A MIL ESPADAS.
-Proverbio Zilés

El gnomo promedio tiene un amor por el conocimiento que raya en la obsesión, una curiosidad que no admite límites, y una vasta colección de información potencialmente útil sobre cada conocido personal. La mayoría de los gnomos detestan la violencia física y prefieren resolver sus problemas con palabras,

ya sea la persuasión elocuente de un bardo, las palabras de poder de un mago o la cuidadosa amenaza de un pícaro. Dan la impresión inicial de ser gente amable y ocupada, siempre dispuesta a echar una mano o compartir una historia, mientras hacen preguntas que tienden a ser demasiado personales. Sin embargo, a menudo, un gnomo alegre y amable agrega metódicamente a un depósito mental de conocimiento que algún día podría proporcionar una influencia importante.

Los Gnomos de Zilargo

Decir que cada gnomo zilés es un intrigante despiadado sería una exageración hiriente. Sin embargo, la intriga es el pasatiempo favorito de la mayoría de los Zileses. A todos los niños gnomos de Zilargo se les enseña a manipular y engañar, y para cuando llegan a la edad adulta, la mayoría ya se ha involucrado en docenas de planes y enemistades, algunas de las cuales persisten hasta la edad adulta. Incluso un gnomo con un buen corazón y objetivos nobles, de los cuales hay muchos, a menudo prefiere usar trucos y astucia en lugar de las herramientas poco confiables de honestidad o fuerza bruta.

La mayoría de los gnomos zilesespertenecen a la subraza de gnomos del bosque. Su talento natural para la ilusión les ayuda a engañar y entretener, y a menudo usan animales pequeños como mensajeros y guías.

Cuando estés haciendo un personaje gnomo Zilés, considera en qué tipo de planes podrías estar involucrado tú o tu familia. La tabla de Planes zileses ofrece algunas sugerencias, pero deberías sentirte libre de modificar estos planes, incluso a extremos absurdos.



Gnomo Zil

Planes Ziles

d10	Plan
1	Tu familia está trabajando en una nueva forma de atadura elemental, pero necesitan muchos cristales dragontinos de Khyber.
2	Tienes un contacto anónimo que te envía misiones a través del conjuro *recado*. Cuando haces lo que te piden, recibes bonitas recompensas.
3	Heredaste una parcela de tierra en Q'barra. Si no la visitas en un año, perderás el reclamo.
4	Debido a un giro inusual de la ley del Triunvirato, compartes el mismo nombre con otros Zileses, y todos son legalmente considerados como la misma persona.
5	Adquiriste un cristal de conjuros (descrito en el capítulo 5) que contiene una gran cantidad de texto en un código extraño.
6	Conoces la ubicación de un criminal de guerra buscado, y has estado tratando de decidir si entregarlo o tratar de obtener algo a cambio de tu silencio.
7	Has estado vendiendo mapas de tesoro falsos, pero ahora has encontrado uno que podría ser real.
8	Has adquirido una participación de control en una mina de cristal dragontino, que fue abandonada hace mucho tiempo. Pero ¿por qué? ¿Kobolds? ¿Aberraciones? Solo hay una forma de descubrirlo.
9	Tu familia se enfrenta a la ruina financiera y te han contratado una póliza de seguro de vida. Solo entra en efecto si mueres en circunstancias inusuales, y te alientan a buscar aventuras más peligrosas.
10	Estás vendiendo un esquema de extensión de vida donde los clientes son petrificados por una medusa y luego restaurados.

SUZANNE HELMICH

Además, considera tu relación con Zilargo: ¿por qué te fuiste y qué vínculos tienes con el lugar? Tu plan podría proporcionarle una buena razón para que te vayas. O podría ser un erudito que reúne información para la Biblioteca de Korranberg o un investigador que envía historias de sus aventuras al *Crónica de Korranberg*. La familia es importante para los Zileses, y podrías estar persiguiendo los intereses de tu familia. Incluso podrías estar trabajando para el misterioso Consorcio, la conspiración detrás del trono del Triunvirato que silenciosamente mantiene el orden en Zilargo. Si estás trabajando para el Consorcio, podrías tener una misión específica, pero también podrías ser un agente durmiente que reúne información y aliados hasta que seas activado y se te ponga al uso previsto.

Nombres Zileses. La sociedad zilés está dividida en casas principales, cada una de las cuales está compuesta por múltiples familias. Cada gnomo lleva el nombre de una casa y de una familia además de un nombre personal. Por ejemplo, Alina Lorridan Lyrris y Tallian Talius Lyrris son miembros de diferentes familias (Lorridan y Talius) dentro de La casa Lyrris. Los nombres de los gnomos son largos y líricos; Un proverbio zilés afirma que "la canción más dulce es el nombre de un amigo". Los nombres personales y de clanes suelen tener al menos tres sílabas, y existe una fuerte tradición de aliteración.

Gnomos de las Cinco Naciones

Como lo han hecho durante innumerables generaciones, la curiosidad insaciable y las oportunidades infinitas atraen a los gnomos de Zilargo a las tierras más amplias de Khorvaire. La mayoría de estos gnomos dispersos encuentran nuevos hogares y se integran fácilmente en las culturas locales. Los gnomos se pueden encontrar en cualquier paseo de la vida, ya sea como comerciantes, artesanos mágicos, eruditos o canallas. Si bien los gnomos de las Cinco Naciones no son tan intrínsecamente tortuosos como sus primos zil, comparten el énfasis zilés en la importancia de la familia.

Como personaje gnomo de las Cinco Naciones, es posible que tengas una red de conexiones con la comunidad en la que creciste, probablemente basada en el intercambio de información. Alternativamente, puedes buscar tu propio camino en la vida, evitando las intrigas que tus primos adoran.

Los Gnomos y las Marcas del Dragón

La Marca de la Escritura aparece entre los gnomos de la Casa Sivis. Los gnomos de esta casa fueron de los primeros de su clase en abandonar Zilargo y vivir en tierras humanas. Aman la burocracia y la intriga tanto como los gnomos de su tierra natal, pero han cultivado cuidadosamente una reputación de imparcialidad y secreto, ya que sus servicios dependen de la confianza.

Hoy, la Casa Sivis ofrece vías de comunicación en Khorvaire. La traducción, la mediación, la interpretación y la defensa legal están dentro del amplio alcance de la Casa Sivis, y mantienen la red de estaciones de mensajes que permiten la comunicación entre continentes.

Humanos

LOS ENANOS SON ESTÓICOS. LOS ELFOS SON SABIOS. *Los gnomos son astutos. ¿Y los humanos? No pueden decidirse, por lo que intentan ser todas estas cosas a la vez.*

-Kessler, bardo de Sharn

Los primeros colonos humanos llegaron a Khorvaire hace unos 3.000 años, aterrizando en el área ahora conocida como los Principados de Lhazaar. A partir de ahí, comenzaron una expansión lenta pero inexorable en todo el continente, interrumpiendo el plácido imperio élfico de Aerenal y dejando a su paso restos en ruinas de los reinos caídos de los goblins Dhakaani. Durante esta migración, fundaron los asentamientos que se convertirían en las Cinco Naciones. Incluso hoy en día los humanos constituyen la mayoría de la población en estos países. A pesar de su vida útil relativamente corta (o quizás debido a ello) los humanos son innovadores, adaptables y agresivos, siempre empujando sus límites y persiguiendo nuevas ideas.

Los humanos demuestran ser extremadamente diversos; un bárbaro de los Yermos Demoníacos tiene poco en común con un pícaro Brelio. Al crear un personaje humano, considera de dónde eres y cómo se refleja en tu clase y trasfondo. El Capítulo 2 presenta una visión general de las naciones de Khorvaire e ideas para personajes vinculados a esas tierras. Aundair es un lugar de origen lógico para un personaje mago, pero tu mago podría ser un arcanista de los callejones de Sharn o un pirata Lhazaar con un don para las artes místicas.

Si deseas impulsar tus ideas sobre los orígenes de un personaje humano, puedes tirar en la tabla de Orígenes humanos.

Orígenes humanos

d10	Origen
1	Un mago empobrecido de Aundair, te esfuerzas por demostrar que eres tan inteligente como cualquier otro Aundano
2	Un pícaro callejero de Breland que no quiere nada más que escapar del bullicio de Sharn para siempre
3	Un combatiente Cyr desplazado que estaba involucrado en una guerra fuera de Cyre en el Día del Luto y ahora está varado sin hogar
4	Un bárbaro de los Yermos Demoníacos que se arrepintió de una vida de crueldad y espera expiar los males del pasado.
5	Un druida amable de los Confines de Eldeen que quiere aprender sobre la flora y la fauna del resto de Khorvaire y más allá.
6	Un clérigo de Karrnath que aspira a aprender las artes de la nigromancia, para los más nobles objetivos, por supuesto.
7	Un bardo pirata de los principados de Lhazaar que ama las chabolas del mar pero que también quiere inmortalizar las obras de los grandes héroes en una canción.
8	Un explorador entrenado para cazar las selvas de Q'barra que guarda rencor contra los dragones.
9	Un brujo de la Marca Sombría, tambaleándose al borde de la cordura mientras contempla a los daelkyr.
10	Un paladín Thran de la Llama de Plata que busca algo para demostrar la verdad que sustenta la creencia.

Los Humanos y las Marcas del Dragón

Aparecen cinco marcas de dragón diferentes entre los humanos, lo que refleja su estado dominante entre las razas de Khorvaire:

- La Marca de la Creación se encuentra en la Casa Cannith, que la ha utilizado para convertirse en una de las casas más poderosas, creando una abundancia de maravillas tanto mágicas como tecnológicas.
- La Marca de Paso ayuda a los humanos de la Casa Orien a operar el rayocarril y caravanas comerciales que atraviesan el continente.
- La Marca del Centinela hace que los guardaespaldas, los mercenarios y los Alguaciles Centinelas de la Casa Deneith sean ampliamente respetados en todo Khorvaire.
- La Marca del trato animal aparece en la Casa Vadalis, que la usa para criar monturas finas y otras criaturas.
- Los humanos también figuran en la Casa Tharashk y manifiestan la Marca del hallazgo con sus parientes semiorcos.

Kalashtar

SOY KALASHTAR, NACIDA DE DOS MUNDOS. HACE MÁS de mil años, mi antepasado ató su línea de sangre al espíritu Kashtai, y yo soy hija de esa unión. Kashtai se mueve dentro de mí. Sus recuerdos me llegan en sueños, y a veces su voz susurra en el silencio de mi mente. Mientras al menos una de mis hermanas esté viva, Kashtai sobrevivirá, y mientras viva, luchará contra il-Lashtavar.

-Lakashtai, sirviente de la luz.

Los kalashtar son un pueblo compuesto, creado a partir de la unión de la humanidad y espíritus renegados del plano de los sueños, espíritus llamados quori. Los Kalashtar a menudo son vistos como personas sabias y espirituales con gran compasión por los demás. Sin embargo, hay una cualidad alienígena inconfundible en el kalashtar, ya que son atormentados por los conflictos de sus espíritus de otro mundo.

Ligados a Espíritus

Cada kalashtar tiene una conexión con un espíritu de luz, un vínculo compartido por otros miembros de su linaje. Los Kalashtar parecen humanos, pero su conexión espiritual los afecta de varias maneras. Los Kalashtar tienen rasgos simétricos, ligeramente angulares, y sus ojos a menudo brillan cuando están enfocados o expresan emociones fuertes.

Los kalashtar no pueden comunicarse directamente con sus espíritus quori. Más bien, podrían experimentar esta relación como un sentido de instinto e inspiración, aprovechando los recuerdos del espíritu cuando sueñan. Esta conexión otorga a los kalashtar habilidades psiónicas menores, así como protección contra ataques psíquicos. Todos estos espíritus quori son virtuosos, pero algunos son guerreros y otros son más contemplativos. Trabaja junto con el DM para determinar la naturaleza de tu espíritu vinculado. Típicamente, un kalashtar conoce el nombre y la naturaleza de su espíritu, pero algunos pueden no saber nada de su espíritu o la fuente de sus dones psíquicos, como un kalashtar huérfano criado entre extraños.

El vínculo con el espíritu puede hacer que algunos kalashtar muestren peculiaridades inusuales. Considera tirar o seleccionar un rasgo de la tabla Peculiaridades Kalashtar.

Peculiaridades Kalashtar

d10	Peculiaridad
1	Intentas entender los motivos y sentimientos de tus enemigos.
2	Prefieres usar la telepatía antes que hablar en voz alta.
3	Sientes un fuerte impulso para proteger a los inocentes.
4	Aplicas la lógica de los sueños a situaciones mundanas.
5	Discutes las cosas en voz alta con tu espíritu quori.
6	Reprimes tus emociones y confías en la lógica.
7	Estás fuertemente influenciado por las emociones de quienes te rodean.
8	Prefieres encontrar soluciones no violentas a los problemas siempre que resulte posible.
9	Eres impulsado por un espíritu guerrero y lucharás por cualquier causa noble.
10	Estás obsesionado con las conspiraciones de la Oscuridad Onírica.



Kalashtar

ERIC BELISLE

Cazados por Pesadillas

Los espíritus virtuosos atados a los kalashtar huyeron del reino de los sueños de Dal Quor para escapar de los espíritus malignos que lo dominan. Los quori rebeldes creen que a través de la meditación y la devoción, pueden cambiar la naturaleza fundamental de Dal Quor, cambiando el equilibrio de la oscuridad a la luz. La mayoría de las comunidades kalashtar se centran en actos de devoción conocidos como el Sendero de la Luz. Pero los poderes oscuros de Dal Quor tienen sus propios planes para Eberron. A través de la fuerza conocida como La Oscuridad Onírica, estos monstruos manipulan a la gente de Khorvaire para eliminar a kalashtar siempre que sea posible.

Muchos kalashtar se defienden de La Oscuridad Onírica enfocándose en la devoción al Sendero de la Luz. Sin embargo, otros buscan a los agentes de La Oscuridad Onírica y se oponen a sus planes, o protegen a los inocentes como pueden. Todavía otros kalashtar crecen aislados, sin saber nada sobre Dal Quor o La Oscuridad Onírica. Tales huérfanos pueden usar sus habilidades para beneficio personal o actuar de otra manera contra los instintos virtuosos de sus espíritus quori; esto puede causar conflictos internos y cambios de humor violentos.

Nombres Kalashtar

Un nombre kalashtar agrega un prefijo personal al nombre del espíritu quori dentro del kalashtar. Dichos nombres no tienen relación con el género del kalashtar.

Es poco probable que los huérfanos kalashtar conozcan el nombre de su espíritu y tomen nombres de otra fuente.

Nombres quori: Ashana, Ashtai, Ishara, Hareth, Khad, Kosh, Melk, Nari, Tana, Tari, Tash, Ulad, Vakri, Vash

Nombres Kalashtar: Coratash, Dalavash, Dolishara, Halakosh, Khoratari, Koratana, Lanhareth, Molavakri, Nevitash, Sorashana, Torashtai, Valakhad, Vishara

Atributos Kalashtar

Tu personaje kalashtar tiene los siguientes atributos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2 y tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Edad Los kalashtar maduran y envejecen al mismo ritmo que los humanos.

Alineamiento. El noble espíritu atado a un kalashtar lo conduce hacia un comportamiento legal y bueno. La mayoría de los Kalashtar combinan una fuerte autodisciplina con compasión por todos los seres, pero algunos Kalashtar resisten la influencia virtuosa de su espíritu.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano. Para establecer tu altura y peso al azar, comienza con un modificador de tamaño: Modificador de tamaño = 2d6 Altura = 5 pies + 4 pulgadas + tu modificador de tamaño en pulgadas Peso en libras = 110 + (1d6 x tu modificador de tamaño)

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Mente dual. Tienes ventaja en todos las tiradas de salvación de Sabiduría.

Disciplina mental. Tienes resistencia al daño psíquico.

Enlace mental. Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver, siempre y cuando la criatura esté a unos pocos pies de ti igual a 10 veces tu nivel. No necesitas compartir un idioma con la criatura para que entienda tus expresiones telepáticas, pero la criatura debe poder entender al menos un idioma.

Cuando usas este atributo para hablar telepáticamente a una criatura, puedes usar tu acción para darle a esa criatura la capacidad de hablar telepáticamente contigo durante 1 hora o hasta que termines este efecto como acción. Para usar esta habilidad, la criatura debe poder verte y debe estar dentro del alcance de este atributo. Puedes dar esta habilidad a una sola criatura a la vez; dársela a una criatura se la quita a otra criatura que la tiene.

Separado de los sueños. Los kalashtar duermen, pero no se conectan al plano de los sueños como lo hacen otras criaturas. En cambio, sus mentes extraen de los recuerdos de su espíritu sobrenatural mientras duermen. Como tal, eres inmune a los conjuros y otros efectos mágicos que requieren que sueñes, como *ensueño*, pero no a los conjuros y otros efectos mágicos que te hacen dormir, como *dormir*.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común, Quori y otro idioma de tu elección.

Medianos

¿ZOMBIS? ¿MINOTAUROS? NO ME ASUSTAN MUCHO. *¿Pero un guerrero mediano aullador a la carga sobre un raptor garrudo? La cosa más aterradora que he visto.*

-Sir Danton ir'Lain, Caballero Brelio

Los medianos de Eberron se originan en el este de Khorvaire, y muchas tribus nómadas de medianos aún viajan por las llanuras de Talenta. La aparición de marcas de dragón entre los medianos estimuló su lenta migración a través de Khorvaire, extendiendo sus servicios de curación y hospitalidad junto con la migración de los primeros humanos en todo el continente. Ahora se encuentran en cada parte de Khorvaire, poniendo en uso sus talentos distintivos. Los Medianos Piesligeros son la subraza mediana más extendida, especialmente en las llanuras de Talenta, pero los Medianos Fornidos se hallan en casi todas las comunidades medianas.

Los Medianos de Talenta

Los medianos que emigraron a través de Khorvaire en compañía de humanos terminaron viéndose muy humanos en vestimenta, modales y costumbres. Sus primos que permanecen en las llanuras de Talenta difícilmente podrían parecer más diferentes. En su tierra natal, los medianos son nómadas que montan dinosaurios domesticados a través de las amplias llanuras. Esos pocos medianos de Talenta que cruzan Khorvaire están visiblemente fuera de lugar, atrayendo miradas curiosas y expresando mucha curiosidad sobre las extrañas formas de las ciudades y pueblos de Khorvaire.

Mientras creas un personaje mediano de Talenta, reflexiona sobre por qué tu personaje dejó las llanuras abiertas. Quizás serviste como explorador mercenario en la Última Guerra, y te has quedado con los camaradas que conociste en el conflicto. Tal vez tu tribu fue arrasada por un enemigo extranjero, lo que te impulsó a viajar por todo el mundo en busca de información y venganza. Es posible que te guíen los espíritus, que te envían susurros y visiones que te llevan a tus aventuras. Podrías ser un enviado oficial de tu tribu buscando aliados en el mundo, o simplemente enviado para aprender más sobre las tierras más allá de las llanuras.

Además, considera tu relación con los dinosaurios que juegan un papel central en la vida de los medianos de Talenta. Puedes dar sabor a tus conjuros y rasgos de clase al relacionarlas con los dinosaurios: puedes tener un compañero garrudo, adoptar una forma de fastieth, nombrar tus estilos de combate y maniobras por ataques de dinosaurios, o inspirarte en un espíritu totémico planealar (pteranodon). O simplemente puedes usar una máscara de dinosaurio (como lo hacen muchos medianos de Talenta), adornarte con garras y dientes de antiguos compañeros dinosaurios, o adoptar gestos de dinosaurios. Donde quiera que viajes, tu conexión con los dinosaurios de tu hogar sigue siendo fuerte.

Finalmente, puede ser útil decidir sobre un par de peculiaridades de comportamiento que reflejen tu cultura. La tabla Peculiaridades de Mediano puede proporcionar algo de inspiración.

Peculiaridades de Mediano

d10	Peculiaridad
1	Siempre te sorprenden las cosas que la gente de las Cinco Naciones da por sentado.
2	Modelas tu comportamiento según una especie de dinosaurio.
3	Eres extremadamente curioso y siempre estás buscando nuevas experiencias.
4	Te encanta alardear y siempre estás contando historias exageradas de tus increíbles aventuras.
5	Llevas una máscara que crees que tiene el espíritu de tu antiguo dinosaurio de monta. Te gusta hablarle.
6	No entiendes el concepto de “hechos”. Para ti, todo es una historia, y la verdad está en cómo la cuentas.
7	Te molestan los edificios y las herramientas diseñadas sin tener en cuenta a las personas pequeñas.
8	Buscas venganza por un mal hecho a tu gente.
9	Nunca olvidas un insulto o lesión.
10	Atribuyes todo al trabajo de los espíritus.

Medianos de las Cinco Naciones

Rápidos y encantadores, muchos medianos utilizan sus talentos naturales como bardos, abogados, comerciantes y políticos en todo Khorvaire. Por supuesto, estos mismos talentos resultan igualmente útiles para ladrones, ladrones y otros delincuentes. De particular interés es la empresa criminal manejada por medianos del Clan Boromar, el sindicato criminal más poderoso de Breland. Los Boromar tienen su base en Sharn, pero su influencia llega a toda la nación e incluso a la lejana ciudad de Linde Tormentoso. Si decides jugar con un pícaro mediano, o un personaje con el trasfondo “criminal” o “charlatán”, considera (con tu DM) si tienes conexión con el Clan Boromar. Podrías ser un agente independiente que ocasionalmente consigue trabajo de un suboficial de Boromar. Es posible que tengas un primo en el sindicato, que ocasionalmente te atrae a asuntos criminales. O incluso podrías ser el heredero renuente de un líder Boromar; tal vez has huido en lugar de ocupar tu lugar designado en el imperio criminal, pero tu pasado aún puede ponerte al día. También podrías ser el punto de contacto que ha convertido al Clan Boromar en el patrón del grupo, como se describe más adelante en este capítulo.

Los Medianos y las Marcas del Dragón

Dos marcas de dragón aparecen entre los medianos de Khorvaire, la Marca de la Curación en la Casa Jorasco y la Marca de la Hospitalidad de la Casa Ghallanda. Ambas marcas son antiguas, manifestándose primero entre los medianos casi al mismo tiempo que los elfos de Aerenal recibieron sus primeras marcas, siglos antes de la llegada de los humanos a Khorvaire. A veces, los medianos de la Casa Ghallanda bromean que su marca los preparó para la llegada de los humanos al permitirles hacer que sus nuevos huéspedes se sientan cómodos en Khorvaire. En realidad, hay algo de verdad en el humor: los servicios prestados por ambas casas medianas ayudaron a difundir la humanidad en todo el continente.

Con sus poderes relacionados con la comida y el refugio, la Marca de la Hospitalidad fue una bendición para los primeros nómadas medianos, pero ahora le permite a la Casa Ghallanda administrar las mejores posadas, hostales y tabernas.



WAYNE REYNOLDS

De igual modo, la Marca de la Curación siempre ha sido una bendición tanto para los nómadas como para los colonos que se enfrentan a peligrosas tierras salvajes, y la Casa Jorasco aún emplea técnicas de curación mágicas y mundanas para atender el bienestar de los pacientes en todo Khorvaire.

Orcos y Semiorcos

SOMOS CAZADORES EN UN MUNDO DE OVEJAS. - Kalaash'arna, investigador Tharashk

Miles de años antes de que los humanos llegaran a Khorvaire, la tierra estaba dominada por orcos salvajes y trasgoides del Imperio Dhakaani. El imperio goblin dispersó a las tribus orcas y las obligó a entrar en tierras duras y no deseadas: los pantanos de la Marca Sombría, los Yermos Demoníacos y las profundidades de las Montañas Raizférrea. Pero en la Marca Sombría, los orcos aprendieron los secretos de la magia druídica del dragón Vvaraak, convirtiéndose en los primeros Cancerberos. Con la invasión de los daelkyr alienígena de Xoriat, los Cancerberos pusieron a prueba las enseñanzas del dragón, creando sellos mágicos que atraparon a los daelkyr en las profundidades de Khyber y protegieron a Eberron contra una mayor incursión desde el plano de la locura. Tres grupos prominentes de orcos han sobrevivido hasta la actualidad:

- Los Ghaash'kala son sirvientes de la Llama de Plata (que llaman Kalok Shash, el "Lazo ardiente"), que dedican sus vidas a luchar contra los infernales de los Yermos Demoníacos. Los humanos de las Tribus Carroñeras de los Yermos a veces escuchan el llamado de Kalok Shash y se unen a Ghaash'kala, lo que conlleva a una importante población de semiorcos allí.
- Los orcos Jhorash'tar son una amenaza perpetua dentro y alrededor de las Montañas Raizférrea, formados por su resentimiento hacia los enanos Mror que los condujeron bajo tierra. Estos orcos están aislados de los humanos, por lo que los semiorcos aquí son raros.
- La Marca Sombría contiene la mayor cantidad de orcos y la población más significativa de semiorcos.

Orcos de la Marca Sombría

Los orcos Cancerberos jugaron un papel crucial en derrotar a los daelkyr y atar su maldad en Khyber, y sus descendientes continúan manteniendo los antiguos sellos y luchando contra las aberraciones generadas por la corrupción de los daelkyr. Sin embargo, muchos orcos sucumbieron a la misma corrupción y abrazaron la locura de los Cultos del Dragón Inferior. Los orcos que siguen estos dos caminos continúan viviendo en la Marca Sombría, y siglos de batallas entre ellos han disminuido en ambos lados. Los humanos se establecieron en la Marca Sombría hace mucho tiempo, y los primeros semiorcos ayudaron a consolidar el vínculo entre estos forasteros y los orcos nativos. Ciertos clanes de la Marca contienen humanos, orcos y semiorcos en números aproximadamente iguales. Cuando interpretes a un personaje orco u semiorco de la Marca Sombría, ten en cuenta qué circunstancias te llevaron al mundo exterior. La tabla Dejar la Marca Sombría ofrece algo de inspiración.

Dejar la Marca Sombría

d8	Razón para Salir
1	Estás asociado con los Cancerberos, y estás en una búsqueda para combatir una amenaza relacionada con los daelkyr más allá de los límites de la Marca Sombría.
2	La Casa Tharashk te reclutó de la Marca para servir como mercenario en la Última Guerra.
3	Eres un simple cazador, pero has decidido buscar tu fortuna o un verdadero desafío en el mundo más allá de la Marca.
4	Tu aldea fue destruida por monstruos de Droaam, así que estás buscando un nuevo lugar en el mundo.
5	Como cultista del Dragón Inferior, crees que matar enemigos poderosos es la única forma de ganar tu pasaje al paraíso que se encuentra en las profundidades del mundo hueco. Te has aventurado más allá de la Marca en busca de enemigos dignos.
6	Tu clan trabaja con la Casa Tharashk, y has sido reclutado como cazarrecompensas o investigador a pesar de que no eres miembro de la casa.
7	El líder de tu clan cometió un gran error contra otro clan, que ahora ha jurado exterminar hasta el último miembro de tu clan. ¿Qué mejor momento para ver el mundo?
8	Tu trabajo como investigador te ha llevado a un camino de misterios que va mucho más allá de la Marca.

Semiorcos de Khorvaire

Con el surgimiento de la Casa Tharashk de la marca del dragón, los orcos y semiorcos se han extendido a través de las Cinco Naciones y más allá. En general, la gente de las Cinco Naciones sabe poco acerca de los semiorcos. Cuando las personas imaginan un semiorco, generalmente piensan en un cazarrecompensas de Tharashk o en un investigador obstinado, pero algunos tipos ignorantes aún pueden mantener el estereotipo de un "tonto de los pantanos".

Los Semiorcos y las Marcas del Dragón

La Marca del Hallazgo aparece tanto en los semiorcos como en los humanos de la Casa Tharashk. Curiosamente, los orcos asociados con la casa no pueden desarrollar esta marca. Como resultado, los semiorcos y humanos marcados trabajan ampliamente con los humanos, orcos y semiorcos sin marca en la búsqueda de la misión de cazarrecompensas, trabajo de investigación y prospección de la casa. A lo largo de Khorvaire, cualquiera que desea encontrar algo o a alguien recurre a la Casa Tharashk.

Atributos Orcos

Un personaje orco tiene los siguientes atributos raciales.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2, y tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Edad. Los orcos alcanzan la edad adulta a los 12 años y viven hasta 50 años.

Alineamiento. Los orcos de Eberron son personas apasionadas, entregadas a una emoción poderosa y una fe profunda. Generalmente son caóticos, pero pueden ser de cualquier alineamiento.

Tamaño. Eres de tamaño mediano. Para establecer tu altura y peso al azar, comienza con un modificador de tamaño: Modificador de tamaño = 2d8 Altura = 5 pies + 4 pulgadas + tu modificador de tamaño en pulgadas Peso en libras = 175 + (2d6 x tu modificador de tamaño)

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Eres capaz de percibir hasta a 60 pies en luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Agresivo. Como acción adicional, puedes avanzar una distancia que no supere tu velocidad hacia un enemigo de tu elección que puedas ver o escuchar. Debes terminar este movimiento más cerca del enemigo de lo que comenzaste.

Estructura Poderosa. Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño superior a efectos de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, tirar o levantar.

Intuición primitiva. Tienes competencia en dos de las siguientes habilidades de tu elección: Manejo de animales, Perspicacia, Intimidación, Medicina, Naturaleza, Percepción y Supervivencia.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común y Orco.

Replicantes

HACE MUCHO TIEMPO HUBO UNA MUJER LLAMADA JES, Y TENÍA *cien hijos. Sus rivales conspiraron contra ella y juraron matar a sus hijos. Jes rogó ayuda a los Soberanos, pero su única respuesta fue el viento y la lluvia. En lo más profundo de su desesperación, un viajero solitario la tomó de la mano. "Protegeré a tus hijos si siguen mi camino. Déjalos vagar por el mundo. Pueden ser rechazados y temidos, pero nunca serán destruidos". Jes estuvo de acuerdo, y el viajero le dio su capa. Cuando la extendió sobre sus hijos, sus viejas caras se derritieron y podían ser quienes quisieran ser. Y así queda. Aunque los niños son rechazados por todos, el regalo del Viajero los protege aún.*

-Chance, sacerdote replicante

Los replicantes pueden cambiar sus formas con un pensamiento. Muchos replicantes usan este regalo como una forma de expresión artística y emocional. También es una herramienta invaluable para estafadores, espías y otras personas que desean engañar. Esto lleva a muchas personas a tratar a los replicantes con sospecha.

Un pueblo escondido

Dondequiera que vivan los humanos, los replicantes también residen; la pregunta es si su presencia es conocida.

Los replicantes nacen en uno de tres caminos. Algunos se



WAYNE REYNOLDS



Replicante Adoptando la Apariencia de una Persona

crían en comunidades estables donde los replicantes son fieles a su naturaleza y tratan abiertamente con las personas que los rodean. Algunos son huérfanos, criados por otras razas, que encuentran su camino en el mundo sin conocer a otros como ellos. Otros son parte de clanes nómadas replicantes repartidos por las Cinco Naciones, familias que mantienen su verdadera naturaleza oculta de los pieles únicas. Algunos clanes mantienen refugios seguros en las principales ciudades y comunidades, pero la mayoría prefiere vagar por el camino impredecible del dios conocido como el Viajero.

Al crear un aventurero replicante, considera las relaciones del personaje con las personas que lo rodean. ¿El personaje oculta su verdadera naturaleza replicante? ¿La acepta? ¿Tiene conexiones con otros replicantes o está solo y en busca de compañeros?

Mascaras y Personas

En su verdadera forma, los replicantes son pálidos, con ojos incoloros y cabello blanco plateado. Es raro ver un replicante en esa forma, ya que un replicante típico cambia su forma de la misma manera que otros pueden cambiarse de ropa. Una forma casual (creada en el momento, sin profundidad ni historia) se llama máscara. Una máscara se puede usar para expresar un estado de ánimo o para un propósito específico y luego nunca se puede volver a usar. Sin embargo, muchos replicantes desarrollan identidades que tienen más profundidad. Construyen una identidad con el tiempo, creando una per sona con una historia y creencias. Esta identidad enfocada ayuda a un replicante a identificar una habilidad o emoción particular. Un aventurero replicante podría tener personajes para muchas situaciones, incluida la negociación, la investigación y el combate.

Las personas pueden ser compartidas por múltiples replicantes; puede haber tres curanderos en una comunidad, pero quien esté de guardia adoptará la personalidad de Tek, el amable y viejo médico.

Las personas incluso pueden transmitirse a través de una familia, lo que permite que un replicante más joven aproveche los contactos establecidos por los usuarios anteriores de la persona.

Nombres Replicantes

Un replicante podría usar un nombre diferente para cada máscara y persona y adoptar nuevos nombres tan fácilmente como cambian de cara. El verdadero nombre de un replicante tiende a ser simple y monosilábico; sin embargo, a menudo hay acentos en el nombre de un replicante que se expresan a través del cambio de forma, algo que un piel única probablemente se perderá. Entonces, dos replicantes podrían tener el nombre de *Jin*, pero uno es *Jin con ojos azules vívidos* y otro es *Jin con uñas doradas*.

Los replicantes tienen una relación fluida con el género, viéndolo como una característica a cambiar entre muchas.

Nombres Replicantes: Aunn, Bin, Cas, Dox, Fie, Hars, Jin, Lam, Mas, Nix, Ot, Paik, Ruz, Sim, Toox, Vil, Yug

Atributos Replicantes

Tu personaje replicante tiene los siguientes atributos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2. Además, una puntuación de característica que elijas aumenta en 1.

Edad. Los replicantes maduran un poco más rápido que los humanos, pero comparten una esperanza de vida similar, generalmente un siglo o menos. Aunque un replicante puede transformarse para ocultar su edad, los efectos del envejecimiento los afectan de manera similar a los humanos.

Alineamiento. Los replicantes tienden a la neutralidad pragmática, y pocos cambian al mal.

Tamaño. Tu tamaño es mediano. Para establecer tu altura y peso al azar, comienza por tirar un modificador de tamaño:

Modificador de tamaño = 2d4
Altura = 5 pies + 1 pulgada + tu modificador de tamaño en pulgadas
Peso en libras = 115 + (2d4 x tu modificador de tamaño)

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Cambiaformas. Como acción, puedes cambiar tu apariencia y tu voz. Tú determinas los detalles de los cambios, incluida tu coloración, longitud del cabello y sexo. También puedes ajustar tu altura y peso, pero no tanto que cambie tu tamaño. Puedes aparecer como miembro de otra raza, aunque ninguna de tus estadísticas de juego cambia. No puedes duplicar la apariencia de una criatura que nunca has visto, y debes adoptar una forma que tenga la misma disposición básica de extremidades que tienes. Tu vestimenta y equipo no son cambiados por este atributo.

Permaneces en la nueva forma hasta que utilices una acción para volver a tu forma real o hasta que mueres.

Instintos replicantes. Ganas competencia con dos de las siguientes habilidades de tu elección: Engaño, Perspicacia, Intimidación y Persuasión.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común y otros dos idiomas de tu elección.

OLGA DREBAS

Semielfos

YO NO SOY MEDIO NADA. USTEDES HUMANOS VIENEN *de Sarlona. Los elfos son de Aerenal. ¿Yo? Soy un verdadero hijo de Khorvaire.*

-Nandon Tam, activista Khoravar

Desde los imponentes bosques de los Confines de Eldeen hasta los barrios pobres de Sharn, se encuentran semielfos en Khorvaire. Los nuevos semielfos nacen en cada generación a partir de parejas entre humanos, elfos y otros semielfos, y los niños generalmente se aferran a la cultura de los padres. Sin embargo, durante siglos, los semielfos han desarrollado sus propias comunidades y tradiciones, dándoles una identidad fortalecida por el surgimiento de la Casa Lyrandar y la Casa Medani. A los miembros de estas comunidades generalmente no les gusta el término "semielfo", optando por llamarse Khoravar, un término élfico que significa "hijos de Khorvaire".

Los elfos de Aerenal nunca han permitido que un semielfo entre en la Corte Eterna, y los elfos Valenar no consideran que los semielfos sean capaces de canalizar un espíritu ancestral Valenar. Sin embargo, entre los humanos, los semielfos no experimentan más prejuicios o parcialidades que los miembros de otras razas, y algunos semielfos pueden confundirse fácilmente con humanos.

Al hacer un personaje semielfo, considera si naciste en una comunidad Khoravar o si tus padres eran miembros de diferentes razas. ¿Es tu identidad de semielfo una fuente de orgullo, un simple hecho de la vida o algo que ha sido difícil para ti?

Khoravar

La cultura que se ha desarrollado entre los semielfos nativos de Khorvaire pone un fuerte énfasis en la hospitalidad hacia otros Khoravar. No esperan que otros se pongan en peligro por el bien de los extraños, pero cuando es posible, los semielfos hacen lo que pueden para ayudar a otros con información, refugio y cosas por el estilo. Las comunidades de Khoravar tienen cenas de unidad semanales donde se comparten noticias y eventos locales; Estas comidas son una gran oportunidad para conocer eventos locales y oportunidades.

Muchos khoravar abrazan la idea del "puente intermedio", la noción de que los khoravar están llamados a facilitar la comunicación y la cooperación entre miembros de diferentes culturas o especies. Los khoravar que siguen esta filosofía a menudo se convierten en bardos, diplomáticos, mediadores o traductores. Otros están fascinados por su conexión distante con los feéricos y buscan construir puentes entre el plano material y los Parajes Feéricos de Thelanis. Estos Khoravar a menudo se convierten en druidas Cantores Verdes o brujos con Señores feéricos de patrones.

Los khoravar hablan Común y Élfico, y entre ellos a menudo combinan estos dos. Este pidgin tiene mucho sentido para cualquiera que hable ambos idiomas, pero alguien que hable solo uno de ellos se perderá algunas palabras y sutilezas de significado.

A medida que crea un personaje Khoravar, tienes una amplia gama de opciones para describir tu historia de trasfondo. La tabla Origen Khoravar puede proporcionarle inspiración.

Origen Khoravar

d10	Orígenes
1	Eres la pieza clave de una comunidad Khoravar en una ciudad importante, organizando comidas de unidad y manteniendo conexiones con cada semielfo de la ciudad.
2	Creciste en un pequeño pueblo dominado por humanos. No conocías a otros semielfos, e hiciste tu mejor esfuerzo para encajar.
3	Viviste en Los Confines de Eldeen como parte de una pequeña comunidad de Khoravar, tratando de ser un puente entre los granjeros humanos en el este y los druidas y la gente salvaje en el oeste.
4	Tu pequeña comunidad de Khoravar solo ha sobrevivido en los barrios marginales de Sharn gracias al apoyo cercano y familiar que se muestran.
5	Eres parte de una comunidad en Thrane cuya devoción a la Llama de Plata te ha llevado a extender tus comidas de unidad a los que no son Khoravar.
6	Tu comunidad Khoravar es la tripulación de un barco Lhazaar.
7	Eres parte de una pequeña comunidad Khoravar en Karrnath que está fascinada con la muerte y las prácticas de tus antepasados Aereni, transformando tus comidas de unidad en sombrías celebraciones de la muerte.
8	Eres parte de una pequeña comunidad Khoravar que vive en un lugar inesperado, como Droaam, Darguun o incluso los Yermos Demoníacos. Tu gente se esfuerza por encontrar un terreno común con la población nativa.
9	Estás asociado con la Casa Lyrandar o la Casa Medani, pero estás más interesado en el papel que juega la casa para apoyar a las comunidades Khoravar que en el trabajo de sus gremios.
10	Cabalgas con los Valenar, esperando algún día demostrar que eres digno de tomar un antepasado patrón.

Semielfos y las Marcas del Dragón

Dos marcas de dragones aparecen entre las familias semielfas: la Marca de la Detección se encuentra en la Casa Medani y la Marca de la tormenta en la Casa Lyrandar. Ambas casas fueron familias establecidas entre los Khoravar cuando aparecieron sus marcas de dragón, y siguen siendo pilares de la cultura diversa de los Khoravar. El ideal Khoravar de construir puentes apoya el trabajo de ambas casas. Con la Marca de la Tormenta, Casa Lyrandar opera navíos marítimos y barcos voladores, además de llevar lluvia a las tierras de cultivo. La Casa Medani utiliza la Marca de la Detección para ofrecer servicios de protección personal.

Tieflings

"EL JEFE QUE LOS LIDERA", PREGUNTÓ THUEL,

"¿Qué sabemos de él?"

"Se llama Kathrik Mel. Inspira una tremenda lealtad en los bárbaros, un fervor casi religioso ".

"¿Es un demonio?"

"No lo creo." Los Ghaash'kala lo llaman sak'vanarrak, se traduce a algo así como "tocado por el infierno". Un erudito Karrnio acuñó la palabra tiefling. Creo que es una mezcla de infernal y mortal, más como un salvador que como un dios ".

Thuel frunció el ceño. "Su salvador, nuestra condenación".

-James Wyatt, Fragua del Dragón

Los tieflings rara vez aparecen en las ciudades y pueblos de Khorvaire, y la mayoría de ellos residen al margen de la civilización.

Muchos tieflings nacen de las Tribus Carroñeras, los bárbaros que viven en los Yermos Demoníacos. Tales tieflings son tocados por las fuerzas diabólicas atadas debajo de los Yermos, y las tribus los consideran bendecidos. Si estás jugando un tiefling, ¿por qué has dejado los Yermos? Podría ser que estabas destinado a algún mal propósito (tal vez incluso sirviendo como un avatar para un Amo de la Oscuridad encarcelado) y estás huyendo de ese destino.

Otros tieflings no están formados por poderes diabólicos, sino por la influencia de los planos contaminados por infernales. Tales tieflings pueden nacer en zonas de manifestación, donde un plano ejerce influencia sobre una región. Los tieflings planares son rarezas, a menudo vistos como extraños pero no necesariamente malignos.

Finalmente, el Dominio Venenoso, una ciudad-estado escondida en el otro lado de Droaam, está poblada por tieflings. Estos tieflings descienden de los magos Sarlonios que negociaron con poderes oscuros, con los señores del Dominio siendo brujos y magos poderosos. El Dominio Venenoso no ha tenido contacto significativo con las Cinco Naciones y pocos saben que existe. Tu personaje podría ser un enviado o exiliado de él, o simplemente un aventurero impulsado por un deseo de ver qué hay más allá de tu tierra natal.

Trasgoides

LEVANTANDO LA CABEZA POR LAS DESVAÍDAS
ciruelas del casco arruinado, todavía atado debajo de la barbilla por una cuerda, Haruuc la levantó en una mano y su espada ensangrentada en la otra. "¡Su señor está muerto!" aulló en el lenguaje humano.

"La batalla ha terminado! ¡Con mi espada, reclamo este lugar y lo llamo Rhukaan Draal, la ciudad de la corona de Darguun, la tierra del pueblo!"

-Don Bassingthwaite, La Fatalidad de los Reyes

Las especies de trasgoides (goblins, hobgoblins y osgos) fueron una vez la civilización dominante en Khorvaire, con el imperio trasgoide de Dhakaan gobernando el continente durante miles de años. Fue paralizado por un largo conflicto con los daelkyr y sus aberrantes ejércitos; a pesar de que los daelkyr fueron derrotados, las semillas de la locura echaron raíces en el imperio y lo destrozaron. Hoy en día hay cuatro culturas primarias de trasgoides en Khorvaire.

Goblins de Ciudad

Los goblins habitan en la mayoría de las principales ciudades de las Cinco Naciones. Cuando los humanos llegaron por primera vez a Khorvaire, esclavizaron a muchos goblins y construyeron sus ciudades sobre los cimientos de las ruinas Dhakaani. Galifar puso fin a la práctica de la esclavitud, y estos goblins ahora son ciudadanos de las Cinco Naciones. Los goblins dotados se pueden encontrar en todos los ámbitos de la vida, y los goblins sirvieron en los ejércitos de las Cinco Naciones durante la Última Guerra.

Los Ghaal'dar

Las tribus Ghaal'dar surgieron de los restos del Imperio Dhakaani. Los Hobgoblins son los líderes de los Ghaal'dar, imponiendo su voluntad a sus compañeros goblins y osgos. La historia de los Ghaal'dar está llena de conflictos; cuando no estaban luchando contra Galifar o Zilargo, las tribus generalmente se enfrentaban entre sí. Esto llegó a su fin con la Última Guerra. La casa Deneith contrató mercenarios de Ghaal'dar, y esto dio foco a las tribus divididas. Un brillante hobgoblin, Haruuc, unió a los Ghaal'dar, y bajo su liderazgo tomaron el control de lo que ahora es Darguun (ver capítulo 2). El viejo Lhesh Haruuc sigue siendo el gobernante de Darguun, y muchos temen que su muerte pueda llevar a la región al caos.

Como goblinoide Ghaal'dar, mantienes tu lugar con astucia y fuerza. Es posible que hayas sido un ex mercenario que ahora busca aventura. Podrías estar trabajando como emisario para una de las tribus Ghaal'dar o incluso para el propio Lhesh Haruuc. O podrías haber sido expulsado de tu tribu por las acciones de un rival; quizás estás buscando aliados para reclamar tu derecho de nacimiento.

Los Marguul

Los osgos Marguul arrojaron el yugo de los Ghaal'dar hace mucho tiempo, apoderándose del territorio en las montañas Dique en el sur de Darguun. Son invasores infames, y aunque han logrado una tregua con los Ghaal'dar, cualquiera que se aventure en las Montañas Dique es mejor que viaje con un guía Marguul.

Como osgo Marguul, eres salvaje y orgulloso de ello. Los Marguul adoran a la Burla y creen en la victoria por cualquier medio necesario: no existe el honor en el campo de batalla. Sin duda, es una elección inusual para un personaje jugador, pero si te ha gustado un grupo particular de gente pequeña, podrías ser un aliado poderoso.

Los Herederos de Dhakaan

Aunque el Imperio Dhakaani derrotó a los daelkyr alienígena, la guerra dejó semillas de corrupción esparcidas por todo el imperio. Cuando Dhakaan comenzó a caer, varios generales y gobernadores reunieron sus fuerzas y se retiraron a refugios en las profundidades de la tierra, decididos a preservar su civilización hasta que el Imperio finalmente pudiera ser restaurado. Después de miles de años, sus descendientes finalmente han emergido, compitiendo entre ellos para determinar qué líder merece la corona imperial. Una vez que esto se resuelva, recurrirán a la conquista de Darguun y Khorvaire.

Los Dhakaani son mucho menos numerosos que los Ghaal'dar; tuvieron que limitar cuidadosamente su población en las bóvedas subterráneas en las que vivieron durante la última era. Sin embargo, se han aferrado a la disciplina y las técnicas marciales que permitieron a sus antepasados dominar el continente. Sus herreros de armas son superiores incluso a los artífices de Casa Cannith, y son expertos en el trabajo de adamantina y otros metales exóticos. Cualquiera que presuma menospreciar a los trasgoides debería sorprenderse con las habilidades de los Dhakaani.

Los herederos de Dhakaan son una sociedad agnóstica y no tienen clérigos, paladines o druidas. Se centran en la



excelencia marcial, y sus líderes espirituales son bardos, que cuentan historias de la gloria pasada. Entre los Dhakaan, los trasgoides trabajan juntos. Los hobgoblins son los estrategas y comandantes, que suelen tener las habilidades de guerreros, bardos o exploradores. Los osgos cultivan una furia de batalla enfocada y son típicamente bárbaros. Los goblins son en gran parte artesanos y trabajadores, pero los goblins excepcionales se unen a los khesh'dar ("gente silenciosa"), aprendiendo las habilidades de pícaros, monjes o exploradores. Los khesh'dar extendieron agentes por las Cinco Naciones, y uno nunca puede saber cuándo un goblin de la ciudad podría convertirse en un asesino.

Como aventurero de un clan Dhakaani, considera por qué estás trabajando con los otros personajes jugadores. ¿Eres un explorador reuniendo información? ¿Estás buscando aliados para derrotar a un clan rival o para apoyar tu improbable apuesta por el trono imperial? ¿Eres un exiliado? Si es así, ¿esperas recuperar tu posición, o has abandonado tus lazos con los Dhakaani?

Nombres Trasgoides

Los nombres trasgoides a menudo presentan sonidos vocálicos alargados (representados por letras dobles), como se ve en los nombres tanto de su antiguo imperio (Dhakaan) como de su país recién nacido (Darguun). Goblins, hobgoblins y osgos usan los mismos nombres y convenciones de nombres, a pesar de sus diferencias tribales.

Nombres Masculinos: Aruget, Chetiin, Daavn, Dabrak, Dagii, Drevduul, Duulan, Fenic, Gudruun, Haluun, Haruuc, Jhazaal, Kallaad, Krakuul, Krootad, Mazaan, Munta, Nasaar, Rakari, Reksiit, Tariic, Taruuzh, Thuun, Vanii, Vanon, Wuudaraj

Nombres Femeninos: Aaspar, Aguus, Belaluur, Denaal, Draraar, Duusha, Ekhaas, Eluun, Graal, Gaduul, Hashak, Jheluum, Kelaal, Mulaan, Nasree, Raleen, Razu, Rekseen, Senen, Shedroor, Tajiin, Tuneer, Valii, Wuun

Atributos raciales

Si estás jugando un trasgoide, tus atributos raciales están determinados por si eres un osgo, un goblin o un hobgoblin.

Atributos Osgos

Tu personaje osgo tiene los siguientes atributos raciales.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Destreza aumenta en 1.

Edad. Los osgos alcanzan la madurez a los 16 años y viven hasta 80 años.

Alineamiento. Los osgos viven al margen de la sociedad, incluso en Darguun, donde valoran la autosuficiencia y la violencia. Generalmente son caóticos, se organizan en tribus sueltas bajo líderes carismáticos y poderosos.

Tamaño. Tu tamaño es mediano. Para establecer tu altura y peso al azar, comienza con un modificador de tamaño:

Modificador de tamaño = 2d12

Altura = 6 pies + tu modificador de tamaño en pulgadas

Peso en libras = 200 + (2d6 x tu modificador de tamaño)

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Eres capaz de percibir hasta a 60 pies en luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Extremidades Largas. Cuando haces un ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, tu alcance es 5 pies mayor de lo normal.

COREY TREGO ERDNER

Estructura Poderosa. Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño superior a efectos de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, tirar o levantar.

Furtivo. Eres competente en la habilidad Sigilo.

Ataque Sorpresa. Si sorprendes a una criatura y la golpeas con un ataque en tu primer turno en combate, el ataque le inflige un daño adicional de 2d6. Puedes usar este rasgo solo una vez por combate.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común y Goblin.

Atributos Goblin

Tu personaje goblin tiene los siguientes atributos raciales.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Edad. Los goblins alcanzan la madurez a los 8 años y viven hasta 60 años.

Alineamiento. En Eberron, los goblins suelen ser neutrales. Tienden a cuidar de sí mismos, preferiblemente sin llamar la atención indeseada de algunas personas más grandes y poderosas..

Tamaño. Eres de tamaño Pequeño. Para establecer tu altura y peso al azar, comienza con un modificador de tamaño:

Modificador de tamaño = 2d4

Altura = 3 pies + 5 pulgadas + tu modificador de tamaño en pulgadas

Peso en libras = 35 + tu modificador de tamaño

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Eres capaz de percibir hasta a 60 pies en luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Furia de los Pequeños. Cuando dañas a una criatura con un ataque o un conjuro y el tamaño de la criatura es más grande que el tuyo, puedes hacer que el ataque o el conjuro le hagan daño extra. El daño extra es igual a tu nivel. Una vez usado este atributo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo otra vez.

Escape Ágil. Puedes tomar las acciones de Destrabarse u Ocultarse como acción adicional en cada uno de tus turnos.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común y Goblin.

Atributos Hobgoblin

Tu personaje goblin tiene los siguientes atributos raciales.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2 y tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1.

Edad. Los hobgoblins maduran al mismo ritmo que los humanos y tienen vidas de duración similar a la de ellos.

Alineamiento. La sociedad Hobgoblin en Eberron está formada por el ideal de un estricto código de honor y una rígida disciplina marcial. La mayoría de los hobgoblins son legales y tienden a hacer cumplir sus leyes con severidad.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano. Para establecer tu altura y peso al azar, comienza con un modificador de tamaño:

Modificador de tamaño = 2d10

Altura = 4 pies + 8 pulgadas + tu modificador de tamaño en pulgadas

Peso en libras = 110 + (2d4 x tu modificador de tamaño)

Velocidad. Tu velocidad base a pie es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Eres capaz de percibir hasta a 60 pies en luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Entrenamiento Marcial. Eres competente con dos armas marciales de tu elección y con armaduras ligeras.

Cuidar la Reputación. Los hobgoblins tienen cuidado de no mostrar debilidad frente a sus aliados, por temor a perder el estado entre sus aliados. Si fallas con una tirada de ataque o fallas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes obtener una bonificación a la tirada igual al número de aliados que puedes ver a 30 pies o menos de ti (bonificación máxima de +5). Una vez usado este atributo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo otra vez.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común y Goblin.

Marcas del Dragón

Un curandero mediano toca a un hombre moribundo; la marca en su frente resplandece con fuego azul mientras sus heridas se cierran y desaparecen. Un cazarrecompensas semiorco se acerca con el poder de su marca para encontrar a su presa. Una artífice humana toca una forja de creación, y el símbolo en su mano se enciende cuando la máquina gruñe de vuelta a la vida. Cada una de estas personas posee una marca del dragón, un símbolo grabado en la piel en colores más vivos que cualquier tatuaje, el poder mágico hecho carne.

Una marca del dragón mejora la capacidad del usuario para realizar ciertas tareas. Por ejemplo, la Marca de la Creación guía las manos del herrero, mientras que la Marca de las Sombras ayuda a su portador a evitar enemigos. El poder de una marca del dragón también puede manifestarse de maneras más dramáticas. La Marca de la Tormenta puede dispersar a los enemigos con una ráfaga de viento, mientras que la Marca de las Sombras puede tejer ilusiones.

No puedes comprar ni elegir desarrollar una marca del dragón; cada marca está ligada a líneas de sangre dentro de especies específicas, como se resume en la tabla Marcas del Dragón y Sus Casas. Una marca del dragón aparece en una persona en la adolescencia, aunque no todos los herederos manifiestan la marca.

Hace mucho tiempo, las familias que llevan las marcas se unieron para formar las Casas de las marcas del dragón. A lo largo de los siglos, estas casas han utilizado sus dones para establecer poderosos monopolios. Por ejemplo, solo los herederos de la Casa Lyrandar con la Marca de la Tormenta pueden pilotar aeronaves. Este control sobre los servicios vitales le da a las casas un tremendo poder.

En el pasado, el reino unido de Galifar controlaba las Casas de las marcas del dragón. Pero a raíz de la Última Guerra, la gente se pregunta si alguna nación tiene el poder de hacer cumplir sus deseos en las casas.

Todo Sobre las Casas

Cada casa de marca del dragón tiene tradiciones y secretos. Aquí hay algunos hechos que se aplican a la mayoría de las casas:

Enclaves. La mayoría de las Casas de las marcas del dragón mantienen enclaves en las principales ciudades. Estos sirven como fortalezas y centros para las empresas domésticas. Una ciudad también puede tener cualquier número de negocios vinculados a la casa, pero estos simplemente brindan servicios y no tienen ninguna conexión directa con el liderazgo de la casa.

Nombres y Rangos. Cualquier heredero de la casa que desarrolle una marca del dragón puede agregar el prefijo d ‘ al nombre de la casa: por ejemplo, Merrix d’Cannith. A pesar de la prohibición de los edictos de Korth contra miembros de la casa con títulos nobles, los líderes regionales dentro de las casas se llaman barones. La mayoría de las casas están dirigidas por una matriarca o patriarca, aunque algunas están dirigidas por un consejo.

Emblemas. Cada casa de marca del dragón tiene un emblema, un símbolo distintivo que se aprecia en su heráldica, sellos oficiales, productos hechos a mano y cualquier otra cosa que garantice el sello de autenticidad de la casa. El emblema de cada casa aparece junto con la marca del dragón relacionada en las siguientes páginas.

Los Doce. Los Doce es una organización que facilita la cooperación entre las Casas de las marcas del dragón.

Excoriados. Los excoriados son herederos con marcas de dragón que han sido aislados de sus casas.

Niño Expósitos. Los niños expósitos son personas que tienen una marca del dragón pero que no tienen vínculo con una casa de marca del dragón.

Prueba de Siberys. Las marcas de dragón se manifiestan en torno a la adolescencia. Cada casa somete a sus herederos a una prueba llamada Prueba de Siberys. Las pruebas específicas varían según la casa, pero ubican al heredero en circunstancias en las que es probable que manifiesten la marca, si la tienen. Aproximadamente la mitad de los miembros de una línea de sangre manifiestan la marca.

Edictos de Korth. Los edictos de Korth impiden que las casas posean tierras, posean títulos nobles o mantengan fuerzas militares (con excepción de Deneith). Los edictos se establecieron cuando las Cinco Naciones se unieron. Hoy, muchos en las casas sienten que los edictos se han vuelto obsoletos a raíz de la Última Guerra.

Creando un Personaje Marcado

Las marcas de dragón se manifiestan en ciertos miembros de unas pocas especies, representadas en las reglas por opciones de raza variantes:

- Para **humanos** y **semiorcos**, una marca del dragón es una raza variante que reemplaza atributos asociados con esas razas.
- Para los **semielfos**, una marca del dragón es una raza variante que te permite mantener algunos atributos semielfos y reemplazar otros por los atributos asociados con tu marca.
- Para **enanos**, **elfos**, **gnomos** y **medianos**, la marca del dragón reemplaza tu subraza.

Entonces, si estás haciendo un personaje elfo, puedes elegir tomar la Marca de las Sombras en lugar de ser un elfo del bosque o un alto elfo.

Hay otra opción relacionada con las marcas de dragón si tu grupo usa dotes: la dote Marca del Dragón Aberrante (ver página 52) otorga habilidades mágicas potencialmente peligrosas. Las marcas de dragón aberrantes no están atadas a las casas de marcas del dragón y pueden ser tomadas por un personaje de cualquier raza.

Marcas del Dragón y Trasfondos

Las marcas de dragón están ligadas a ciertas líneas de sangre, y al elegir una marca, estás estableciendo la conexión de sangre de tu personaje con una de las familias en las Casas de las marcas del dragón. Depende de ti definir tu relación con la casa. ¿Te criaron en la casa? ¿O eres independiente de eso? Esto está mejor representado por tu experiencia. Considera las siguientes opciones:

Agente. Tienes una relación cercana y continua con tu casa. El trasfondo “agente de la casa” es una buena opción si estás trabajando activamente para la casa. Alternativamente, podrías tomar el trasfondo “noble” para reflejar un lazo de sangre con los líderes de la casa.

Heredero Independiente. La casa te crió o entrenó, pero mantuviste tu independencia. Esto significa que no tienes muchos privilegios especiales, pero tampoco tienes responsabilidades. “Artesano gremial” es una buena opción para reflejar el entrenamiento básico de la casa, pero puedes elegir “animador” para la Marca de las Sombras, “marinero” para la Marca de la Tormenta, “soldado” para la Marca del Centinela, “erudito” para la Marca de la Escritura, etc.

Excoriado. Cuando un heredero con marca del dragón desafía su casa, podría quedar separado de su familia. En el pasado, tu marca sería despegada de tu cuerpo. Aunque esta mutilación ya no se practica, tales exiliados todavía se llaman excoriados. Si eres excoriado, considera lo que hiciste para merecer este castigo. ¿Eras un “criminal”? ¿Un “charlatán”? ¿O tal vez un “erudito” que se dedicó a la investigación prohibida?

Niño Expósito Tus antepasados dejaron la casa hace mucho tiempo. No tienes vínculos con la casa y es posible que no hayas sabido que estabas conectado por sangre antes de manifestar tu marca del dragón. Como “salvaje” o “huérfano”, es posible que no sepas nada sobre las casas. Como acólito o ermitaño, podrías haber puesto tu fe por delante de las cosas

Marcas del Dragón y sus casas

Marca	Casa	Raza	Especialidades Gremiales
Centinela	Deneith	Humano	Guardaespaldas, mercenarios
Creación	Cannith	Humano	Manufactura
Curación	Jorasco	Mediano	Curación
Detección	Medani	Semielfo	Guardaespaldas, investigación, gestión de riesgos.
Escritura	Sivis	Gnomo	Comunicación, traducción, verificación.
Hallazgo	Tharashk	Humano, semiorco	Caza de recompensas, investigación, prospección (búsqueda)
Hospitalidad	Ghallanda	Mediano	Alimentación, alojamiento, información urbana.
Paso	Orien	Humano	Transporte terrestre
Protección	Kundarak	Enano	Banca, almacenaje, cárceles
Sombras	Phiarlan	Elfo	Entretenimiento, espionaje.
	Thuranni	Elfo	Entretenimiento, asesinato.
Tormenta	Lyrandar	Semielfo	Transporte aéreo y marítimo
Trato Animal	Vadalis	Humano	Entrenamiento y cría de animales

mundanas, eligiendo no buscar una conexión con las casas. Independientemente de lo que decidas, esta es una oportunidad para hablar con tu DM sobre el papel que te gustaría que desempeñara la casa en una campaña. ¿Quieres que sean tu enemigo? ¿Prefieres evitarlos por completo? ¿O quieres llegar a una posición de poder en la casa, a pesar de ser un extraño?

Los Poderes de la Marca

Cada marca del dragón otorga un conjunto de habilidades que reflejan los poderes inherentes de la marca. Tu raza de marca del dragón te ofrece un conjunto de atributos derivados de la magia de tu marca. Si eres un lanzador de conjuros, tu marca del dragón también alimenta o canaliza algunos de tus conjuros. La descripción de cada marca del dragón incluye una lista de conjuros de marca del dragón que fluyen de la magia de la marca. Si juegas un personaje con el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, tus conjuros de marca del dragón se agregarán a la lista de conjuros para cada una de tus clases de lanzamiento de conjuros, ampliando así las opciones de conjuro disponibles para ti.

También puedes considerar tu marca del dragón como la fuente de cualquiera o todos tus conjuros o características de clase. Como clérigo con la Marca de la curación, por ejemplo, podrías decir que tu marca es la única fuente de los conjuros de sanación y apoyo que lanzas, o que tu magia podría provenir de una combinación del poder de tu marca y tu fe en los dioses. Como brujo, tu marca del dragón aberrante en realidad podría ser tu patrón infernal, la fuente de toda tu magia. Estas descripciones agregan sabor a tu personaje pero no cambian las habilidades de tu personaje, más allá de los conjuros de la marca del dragón agregados a tu lista de conjuros.

A lo largo de los siglos, las casas han desarrollado herramientas que mejoran y canalizan los poderes de una marca, y estos elementos (algunos aparecen en el capítulo 5) otorgan a las casas gran parte de su poder económico.

Apariencia de las Marcas del Dragón

Una marca del dragón aparece en la piel. Hay doce marcas del dragón conocidas, cada una única en diseño y potencia.

Una marca del dragón puede aparecer en cualquier parte del cuerpo. Un semielfo podría tener la Marca de la Detección en un ojo, mientras que otro la tiene en la palma de la mano. Las marcas de dragón aparecen con tonos vivos de azul y púrpura y brillan o incluso se mueven ligeramente. Cuando se usan, se calientan al tacto y a veces brillan (aunque esto no produce una iluminación útil). No se puede quitar una marca del dragón, incluso si se corta una extremidad que lleva una marca del dragón, la marca finalmente se manifiesta en otra parte del cuerpo del portador. Todas las marcas de dragón comparten una apariencia inicial similar, pero una marca del dragón puede crecer en tamaño y complejidad a medida que un personaje gana niveles y la usa para lanzar magia más poderosa.

Si bien las marcas de dragón comparten la misma apariencia general, tu marca del dragón podría tener una calidad única. Tira en la tabla Peculiaridades de la Marca del Dragón para inspirarte.

Peculiaridades de la Marca del Dragón

d8	Peculiaridad
1	Tu marca del dragón es inusualmente pequeña o débil.
2	Tu marca del dragón es excepcionalmente grande.
3	Tu marca del dragón aparece en otro lugar de tu cuerpo cada vez que terminas un descanso largo.
4	Tu marca del dragón emite una luz tenue en un radio de 5 pies durante 10 minutos cada vez que la usas.
5	Tu marca del dragón hormiguea y cambia de color por un momento cuando estás a 10 pies o menos de alguien con la misma marca.
6	Cuando usas tu marca del dragón, se anima y adopta la apariencia del emblema de tu casa de marca del dragón durante 1 minuto.
7	Tu marca del dragón es de un color inusual.
8	Tu marca del dragón cambia de tamaño cada vez que la usas.

Marcas del Dragón



Marca del Centinela



Marca de la Creación



Marca de la Curación



Marca de la Detección



Marca de la Escritura



Marca del Hallazgo



Marca de la Hospitalidad



Marca de Paso



Marca de la Protección



Marca de las Sombras



Marca de la Tormenta



Marca del Trato Animal

LEE MOYER

La Marca del Centinela

MI PROPÓSITO ES PROTEGER. YO DEFIENDO A LOS *inocentes de aquellos que puedan dañarles. Para mis hermanos, esto es un trabajo; para mí, es un llamado.*

-Harrie d'Deneith, Alguacil Centinela

La Marca del Centinela advierte y protege. Aumenta los sentidos y reflejos, permitiendo a un heredero responder con velocidad a asombrosa amenazas. Puede escudar del peligro a su portador. Ya sea en el campo de batalla o en la pista de baile, alguien que lleva la Marca del Centinela está preparado para el peligro.

La Casa Deneith

Líder: Breven d'Deneith
Sede: Torre Centinela (Karrlakton, Karrnath)

La Casa Deneith nació en Karrnath, y la guerra fluye por sus venas. Durante siglos, el Gremio de Espadas a Sueldo de la casa Deneith ha gobernado el mercado de mercenarios. Aunque los guerreros con la Marca del Centinela están entre sus mayores fuerzas de élite, la casa Deneith ofrece los servicios de una amplia gama de soldados, incluyendo partidas de guerra de Valenar y los Goblins de Droaam. Fuera del campo de batalla, el Gremio de Defensores ofrece guardaespaldas excepcionales a aquellos que puedan pagar sus servicios. La casa Deneith también es reconocida por sus Alguaciles Centinelas, agentes con la autoridad para perseguir criminales y hacer cumplir la ley a lo largo de todo Khorvaire. Los Alguaciles Centinelas sostienen el honor de la casa en sus manos. Ser un Alguacil es un privilegio, y esto conlleva altas expectativas. A pesar de su poderío y el deseo de algunos miembros por activar sus músculos militares, la casa Deneith ha permanecido siempre en absoluta neutralidad, vendiendo sus servicios a todos los bandos de un conflicto. El barón Breyen d'Deneith no muestra inclinación alguna por usar para sus propios fines la masiva fuerza militar de su casa, marcada con el escudo de la quimera; pero está rodeado de consejeros agresivos que quisieran ver a un Deneith al mando de todo Khorvaire. La casa Deneith también está atrapada en una rivalidad creciente con la casa Tharashk, a medida que esta incursiona en el comercio de mercenarios.

Variante de Humano: Marca del Centinela

Si tu personaje humano tiene la Marca del Centinela, los siguientes atributos reemplazan el atributo Mejora de



Característica en el *Manual del Jugador*.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2, y tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Intuición del Centinela. Cuando hagas una prueba de Sabiduría (Perspicacia) o Sabiduría (Percepción), puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Escudo del Guardián. Puedes lanzar el conjuro *escudo* usando este atributo y recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. La Sabiduría es tu aptitud mágica para este conjuro.

Guardián Vigilante. Cuando una criatura que puedas ver a 5 pies o menos de ti es golpeada por una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para intercambiar posiciones con esa criatura, y a cambio de esto, el ataque te impacta. Una vez usado este atributo, deberás terminar un descanso largo para poder volver a usarlo otra vez.

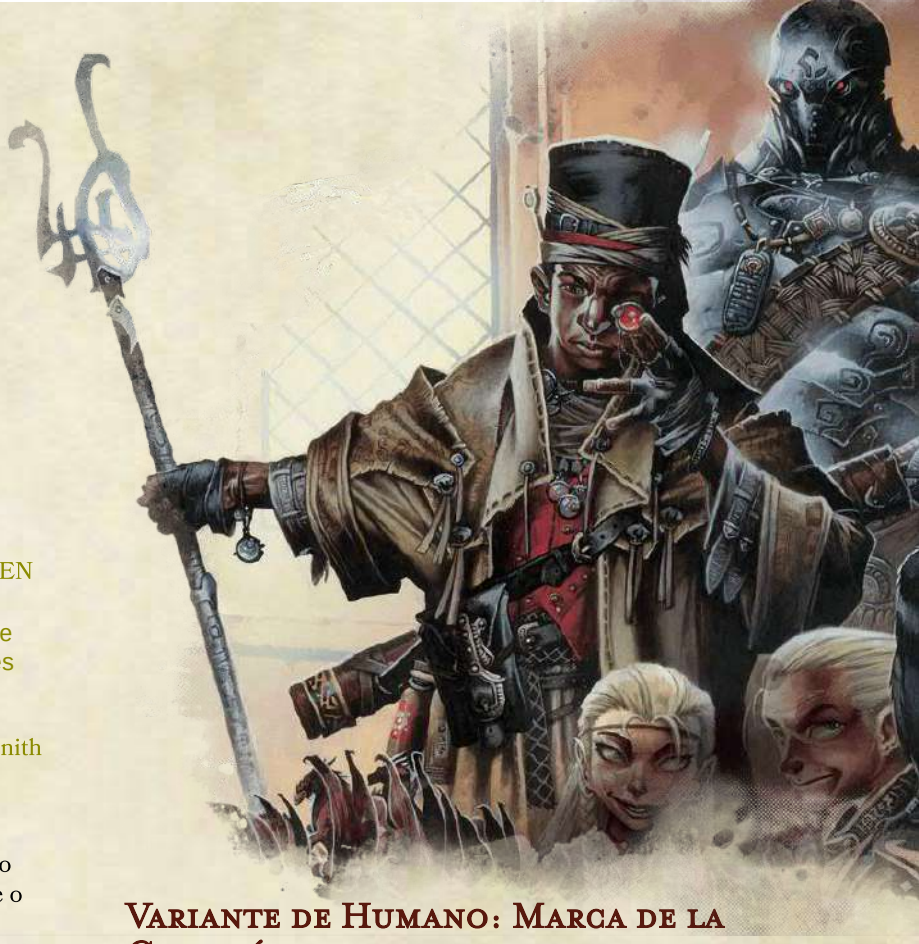
Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla de Conjuros de la Marca del Centinela se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca del Centinela

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*duelo forzado, escudo de la fe*
2	*vínculo protector, zona de verdad*
3	*contrahechizo, protección contra la energía*
4	*custodia contra la muerte, guardián de la fe*
5	*mano de Bigby*

SUZANNE HELMICH

La Marca de la Creación



MI CASA CONSTRUYÓ EL MUNDO MODERNO. ORIEN puede conducir el rayocarril, pero es Cannith quien construye los carros y coloca las piedras sobre las que viaja. Cannith hace que las linternas siemprebrillantes mantengan la noche a raya. Herrero, carpintero, alquimista, los mejores llevan mi sello.

-Baron Merrix d'Cannith

La Marca de la creación guía a su portador a través de cualquier acto de creación. El portador de la marca puede reparar cosas rotas con un toque, y siempre tiene un objeto mágico menor en el que han estado trabajando. Un artífice o un mago sacarán el máximo provecho de la marca, pero cualquiera puede encontrar un uso para una espada encantada.

La Casa Cannith

Líderes: Cannith Este, Zorlan d'Cannith; Cannith Oeste, Jorlanna d'Cannith; Cannith Sur, Merrix d'Cannith
Sedes: Cannith Este, Enclave de Korth (Karrnath); Cannith Oeste, Enclave de Aundair (cerca de Buenpuerto, Aundair); Cannith Sur, Torre Cannith (Sharn, Breland)

La Casa Cannith domina todas las formas de fabricación, tanto místicas como mundanas. Las fábricas de Cannith marcadas con un Gorgon emplean formas de producción simplificadas para producir rápidamente bienes comunes. Incluso los artesanos independientes a menudo aprenden su oficio en las academias Cannith y se adhieren a los estándares de Cannith. La Casa de la Creación construye las herramientas de las que dependen las otras casas, y siempre ha sido el líder tácito de los Doce.

La última guerra fue un momento de gran oportunidad para Cannith. Cada nación quería armas y forjados, junto con armas y armaduras mundanas. La guerra levantó la casa y luego la derribó. La Casa Cannith tenía su base en Cyre, y el Día del Luto destruyó el liderazgo de la casa y las instalaciones clave. Ahora tres barones compiten para llenar el vacío de liderazgo: la alquimista Jorlanna de Buenpuerto, el herrero de armas Zorlan de Korth y Merrix de Sharn, innovador de forjados. Queda por ver si uno de estos líderes unirá la casa o si se romperá bajo la tensión. Si eres un heredero de la Casa Cannith, debes decidir a cuál de estos barones sirves o si tienes otras ideas sobre el futuro de la casa.

Variante de Humano: Marca de la Creación

Si tu personaje humano tiene la Marca de la Creación, los siguientes rasgos reemplazan el atributo Mejora de Característica del humano en el *Manual del Jugador*.

Mejora de Característica. Tu puntuación de inteligencia aumenta en 2, y otra puntuación de característica de tu elección aumenta en 1.

Intuición del Artesano. Cuando haces una prueba de Conocimiento Arcano o una prueba de característica que involucra herramientas de artesano, puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Regalo del Creador. Ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Herrero Conjurador Ya sabes el truco *remendar*. También puedes lanzar el conjuro *arma mágica* con este atributo. Cuando lo haces, el conjuro dura 1 hora y no requiere concentración. Una vez que lanzas el conjuro con este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo. La inteligencia es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla de Conjuros de la Marca de la Creación se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de la Creación

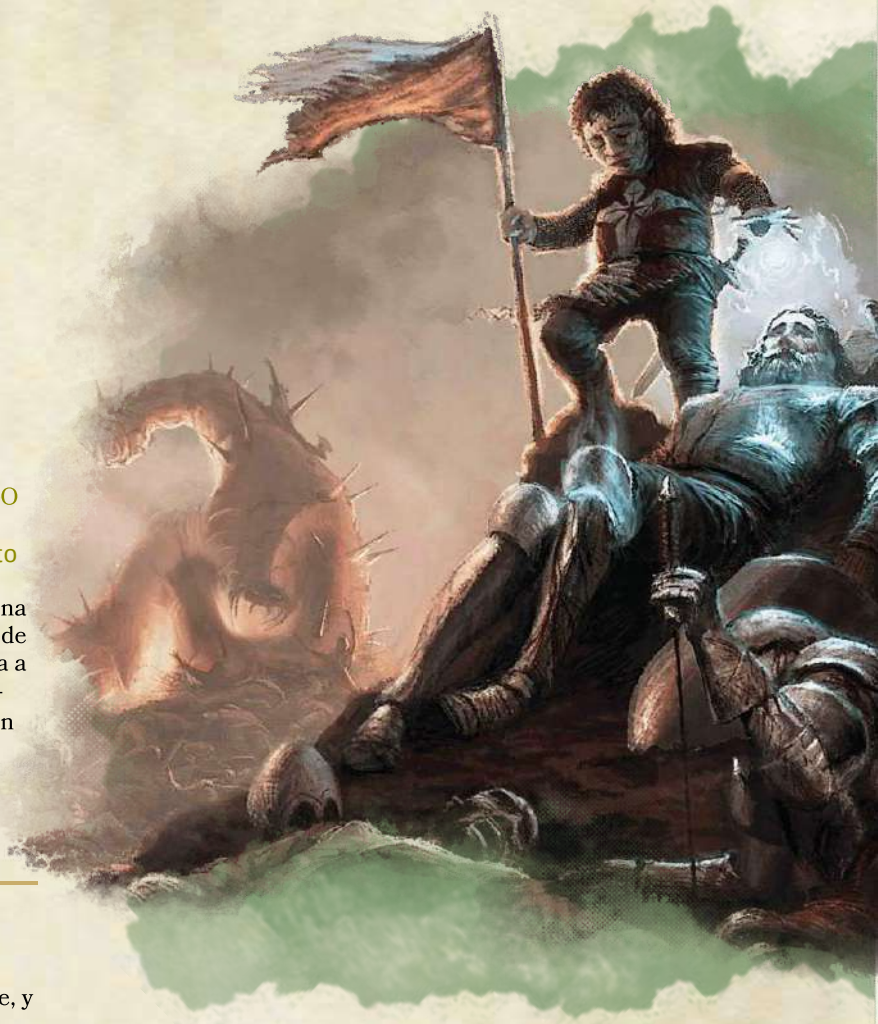
Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*identificar, disco flotante de Tenser*
2	*llama permanente, arma mágica*
3	*conjurar descarga de proyectiles, arma elemental*
4	*elaborar, transformar piedra*
5	*creación*

WAYNE REYNOLDS

La Marca de la Curación

¿CUÁL ES EL PRECIO DE UNA VIDA? BUENO, TENGO *una hoja de tarifas aquí. Estaré encantada de discutirlo.*
-Bessi d'Jorasco, sanadora de Buenpuerto

Un mediano con la Marca de la Curación puede salvar una vida con un toque, restaurando la vitalidad y la voluntad de vivir. Cuando se trata de medicina mundana, la marca ayuda a su portador a sentir la naturaleza de las enfermedades, ayudándoles a encontrar una cura. Cuando se está equipado con objetos de cristal dragontino de concentracion, la marca incluso puede atraer a los muertos desde las profundidades de Dolurrh.



La Casa Jorasco

Líder: Ulara d'Jorasco
Sede: Vedkyar Enclave (Vedykar, Karrnath)

El Gremio de Sanadores ofrece un servicio vital a Khorvaire, y la Última Guerra aseguró que había una gran necesidad de sanadores. La líder del gremio, la baronesa Ulara d'Jorasco, es muy querida en el noroeste de Khorvaire por su papel instrumental en la lucha contra una epidemia en esa región hace una década, y los médicos de Jorasco sirvieron en el ejército de cada nación durante la guerra.

El gremio dirige escuelas que enseñan medicina, así como casas de curación que brindan servicios tanto mundanos como mágicos. Si pudiera salvar una vida, probablemente esté marcado por el emblema del grifo de la Casa Jorasco, y tendrá un costo. Si tienes el oro, los curanderos de Jorasco pueden eliminar una enfermedad al instante con *restablecimiento menor*. Si no puedes pagar ese servicio, te tratarán con técnicas mundanas. La Casa Jorasco es también la fuente de *pociones de curación*. Si bien muchos critican las demandas de pago de Jorasco, la casa sostiene que no se trata de la codicia; se trata de garantizar la prosperidad de la casa, para que puedan continuar ayudando a las generaciones futuras.

Si bien la cara pública de Jorasco es la del sanador, hay rumores de que la casa realizó experimentos inquietantes durante la Última Guerra, trabajando con la Casa Vadalis para desarrollar armas biológicas y nuevas criaturas. Un heredero de Jorasco tiene que decidir si quiere investigar estos rumores.

Subraza de Mediano: Marca de la Curación

Si eres un mediano con la Marca de la Curación, tienes esta subraza, con los siguientes atributos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Intuición Médica. Cuando realices una prueba de Sabiduría (Medicina) o una prueba de característica utilizando útiles de herborista, puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Toque Sanador Puedes lanzar el conjuro *curar heridas* con este atributo. A partir del nivel 3, también puedes lanzar *restablecimiento menor* con él. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez usando este atributo, y recuperas la habilidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. La sabiduría es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla Conjuros de la Marca de la Curación se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de la Curación

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*curar heridas, palabra de curación*
2	*restablecimiento menor, plegaria de curación*
3	*aura de vitalidad, palabra de curación en masa*
4	*aura de pureza, aura de vida*
5	*restablecimiento mayor*

RON LEMEN

La Marca de la Detección

SI QUIERES QUE UNA PARED DE MÚSCULO SE ponga entre tú *y una espada, ve a la Casa Deneith. Si quieres que alguien anticipe la amenaza y se asegure de que ni siquiera estés en la habitación con quien esté sosteniendo esa espada, eso es lo que hacemos*

-Baron Trelib d'Medani

La Marca de la Detección es el sueño de un investigador. Agudiza los poderes de observación e intuición, lo que permite al portador establecer conexiones e interpretar pistas que otros podrían perder. Al aprovechar activamente sus poderes, el portador puede detectar venenos y estudiar las energías de la magia.

La Casa Medani

Líder: Barón Trelib d'Medani
Sede: Torre de la Inquisición (Wroat, Breland)

Representado por el ojo del basilisco, el Gremio de Admonitores de la Casa Medani gestiona los servicios de guardaespaldas e investigadores. Los asesores de Medani se especializan en evaluación y gestión de riesgos, protegiendo a los clientes de amenazas físicas y sociales. Mientras Medani se superpone con los investigadores de la Casa Tharashk y los guardaespaldas de la Casa Deneith, el Gremio de Admonitores se especializa en amenazas sutiles y misterios complejos. El barón Trelib maneja los asuntos del gremio desde la Torre de la Inquisición en Wroat, donde la casa también interroga a los prisioneros para el rey Boranel de Breland.

Los miembros de la Casa Medani son semielfos con profundas raíces en Breland. Medani tiene poco interés en las luchas de poder que a veces estallan entre las otras Casas de las marcas del dragón. Muchos herederos de Medani están más interesados en ayudar a sus comunidades que en las ganancias brutas, y los herederos de Medani a menudo trabajan con la policía local o ayudan a quienes no pueden pagar sus servicios.

Variante de Semielfo: Marca de la Detección

Si tu personaje semielfo tiene la Marca de la Detección, los siguientes atributos reemplazan los atributos Mejora de Característica y Versátil con Habilidades del semielfo en el *Manual del Jugador*.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2, y otra puntuación de habilidad de su elección aumenta en 1.



Intuición Deductiva. Cuando haces una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Perspicacia), puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Detección Mágica. Puedes lanzar los conjuros *detectar magia* y *detectar venenos y enfermedades* con este atributo. A partir del nivel 3, también puedes lanzar el conjuro *ver lo invisible* con él. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez usando este atributo, y recuperas la habilidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. La Inteligencia es tu aptitud mágica para estos conjuros, y no necesitas componentes materiales para ellos.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del pacto, los conjuros en la tabla de Conjuros de la Marca de la Detección se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de la Detección

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*detectar el bien y el mal, detectar venenos y enfermedades*
2	*detectar pensamientos, encontrar trampas*
3	*clarividencia, indetectable*
4	*ojo arcano, adivinación*
5	*conocimiento de leyendas*

CAROLINE CARIBA

La Marca de la Escritura

LA COMUNICACIÓN ES LA FUNDACIÓN DE LA CIVIIZACIÓN.
-Baron Lysse Lyrriman d'Sivis

La Marca de la Escritura trata de la comunicación, tanto la palabra escrita como la hablada. Un gnomo que lleva la marca puede *sentir* palabras como si fueran criaturas vivientes, luchando por dar a conocer su significado. La marca ofrece una variedad de regalos. Traduce idiomas, pero también permite que su portador se comunique con otros a distancia.

La Casa Sivis

Líder: Lysse Lyrriman d'Sivis
Sede: El Laberinto (Korranberg, Zilargo)

Con el emblema de la cocatriz, los gnomos de la Casa Sivis facilitan la comunicación. Esto se ve más literalmente en las *piedras parlantes*, objetos mágicos que permiten que un heredero de Sivis envíe un mensaje corto a otra piedra parlante. Las estaciones de mensajes de Casa Sivis emplean estos elementos como la columna vertebral de su red de comunicación de larga distancia. La casa también entrena y autoriza a escribas, notarios, intérpretes, cartógrafos, abogados, heraldos, encuadernadores y otros que trabajan con palabras. Casa Sivis tiene una relación especialmente estrecha con Casa Kundarak, ya que las cartas de crédito de Kundarak deben estar notariadas con una marca arcana Sivis.

La Casa Sivis hace grandes esfuerzos para mantener la confianza de sus clientes y mantiene una posición de neutralidad absoluta en todas las disputas, ya sea entre casas o naciones. Los gnomos de Sivis son típicamente amigables, curiosos y simpáticos, pero ese exterior amable podría ocultar una mente intrigante. Los gnomos tienen un amor natural por la intriga, y las diferentes familias dentro de la casa a menudo participan en intrigas y disputas sutiles. Doyenne Lysse Lyrriman, la líder de la casa, se esfuerza para asegurarse de que estas intrigas nunca amenacen la casa o su reputación.

Subraza de Gnomo: Marca de la Escritura

Si eres un gnomo con la Marca de la Escritura, tienes esta subraza, con los siguientes atributos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Escriba Dotado. Cuando realizas una prueba de Inteligencia (Historia) o una prueba de característica utilizando suministros de calígrafo, puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Perspicacia del Escriba. Conoces el truco *mensaje*. También puedes lanzar *entender idiomas* una vez usando este atributo y recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso corto o largo. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *boca mágica* usando este atributo y recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. La inteligencia es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla de Conjuros de la Marca de la Escritura se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de la Escritura

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*entender idiomas, escritura ilusoria*
2	*animal mensajero, silencio*
3	*enviando lenguas*
4	*recado, don de lenguas*
5	*ensueño*

MATIAS TAPIA

La Marca del Hallazgo

MIS ANCESTROS USARON SU DON PARA RASTREAR *bestias en los pantanos. Yo uso el mío para encontrar fugitivos en los barrios pobres de Sharn. Sigo siendo un cazador. Siempre encuentro mi marca.*

-Hondar'Aashta, cazarrecompensas de Tharashk

La marca del hallazgo agudiza los sentidos, guiando al cazador a la presa. Sola entre las marcas de dragón, la Marca del hallazgo es llevada por dos razas: humanos y semiorcos. Primero apareció en la Marca Sombría, donde los cazadores de clanes la usaron para encontrar a su presa.

La Casa Tharashk

Líder: El Triunvirato (Maagrim Torm, Khandar'aashta y Daric Velderan)
Sede: Zarash'ak, Marca Sombría

La Casa Tharashk tradicionalmente otorga licencias a investigadores y cazarrecompensas. Recientemente, el gremio de buscadores de la casa se ha expandido a la prospección de cristales dragontinos. Como los cristales dragontinos son el alma de la economía mágica, el talento de la casa les ha dado nueva riqueza e influencia.

Tharashk es la más joven de las casas de marcas del dragón y no ha abrazado todas las costumbres de los demás. Los distintos clanes que se unieron para formar la casa siguen siendo importantes, y los herederos de la familia generalmente conservan sus apellidos en lugar de adoptar "d'Tharashk" como dicta la tradición. Cada uno de los tres clanes principales (los Aashta, los Torm y los Velderan) tiene un representante en el Triunvirato que gobierna la casa y la ciudad de Zarash'ak en la Marca Sombría. Juntos, se mantienen como uno bajo el emblema del dregón (un híbrido león-dragón).

Variante de Semiorco o Humano: Marca del Hallazgo

Si tu personaje semiorco o humano tiene la Marca del Hallazgo, los siguientes rasgos reemplazan los atributos raciales del personaje en el *Manual del Jugador*, aparte de la edad, la alineamiento, el tamaño y la velocidad.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Visión en la Oscuridad. Eres capaz de percibir hasta a 60 pies en luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.



Intuición del Cazador. Cuando haces una prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia), puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Magia del Buscador. Puedes lanzar el conjuro *marca del cazador* con este atributo. A partir del nivel 3, también puedes lanzar el conjuro *localizar objeto* con el. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez usando este atributo, y recuperas la habilidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. La Sabiduría es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en Común y Goblin.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de conjuros o Magia del pacto, los conjuros en la tabla de Conjuros de la Marca del Hallazgo se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca del Hallazgo

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*fuego feérico, zancada prodigiosa*
2	*localizar animales o plantas, localizar objeto*
3	*clarividencia, hablar con las plantas*
4	*adivinación, localizar criatura*
5	*comunión con la naturaleza*

CRAIG J SPEARING

La Marca de la Hospitalidad



¡BIENVENIDOS, BIENVENIDOS! ES BUENO VERLES *de nuevo. Déjenme traer sus bebidas, raíz negra con miel, ¿sí? Y luego tienen que escuchar esta historia que escuché sobre las cosas extrañas que suceden en los Engranajes.*

-Alara d'Ghallanda, cantinera mediana

Puede que no siempre tengan oro, pero un mediano con la Marca de la Hospitalidad seguramente será rico en amigos. La magia de la marca le permite al portador mantener un lugar limpio y calentar, enfriar y sazonar los alimentos. Pero también ayuda al portador a conectarse con los demás.

La Casa Ghallanda

Líder: Yoren d'Ghallanda
Sede: Reunión (Llanuras de Talenta)

La mayoría de las posadas, tabernas y restaurantes en las Cinco Naciones son propiedad directa de la Casa Ghallanda o tienen licencia del Gremio de Hosteleros. La mayoría de la gente piensa poco en la casa Ghallanda; en comparación con los soldados de la Casa Deneith y las fábricas de la Casa Cannith, una alianza de posaderos parece inofensiva e intrascendente. Pero la fuerza de Ghallanda reside en el encanto y las conexiones. Un posadero de Ghallanda escucha muchas cosas: si quieres saber qué está pasando realmente en una comunidad, habla con el cantinero Mediano. Los líderes de la Casa Ghallanda no venden información; prefieren construir amistad y negociar favores. Pero si un barón de Ghallanda realmente necesita algo, es probable que tenga un favor al que pueda pedir.

Ghallanda tiene una serie de "negocios vinculados": franquicias dirigidas directamente por la casa. La Posada Dragón de Oro es un negocio de este tipo, con Posadas Dragón de Oro dispuestas en todas las ciudades principales, cada una sirve un menú familiar y brinda servicios similares. Pero muchos herederos de Ghallanda se enorgullecen de crear sus propios negocios únicos. También hay muchos restaurantes independientes, posadas y tabernas con licencia de Casa Ghallanda. El emblema del perro intermitente es una garantía de que un local cumple con los estándares de salud y calidad de Ghallanda, pero no todas las posadas están a cargo de un mediano.

El mandato de la Casa Ghallanda se extiende más allá de proporcionar comodidades a los viajeros. Cada uno de los enclaves de la casa, que son más numerosos que los de cualquier otra casa de marca del dragón, es un santuario más allá del alcance legal de cualquier gobierno o casa de marca del dragón. El barón Yoren y su hija Chervina han expandido enormemente la presencia de la casa incluso en áreas remotas como el borde de los Yermos Demoníacos, guiados por su estudio de la Profecía Dracónica.

Subraza de Mediano: Marca de la Hospitalidad

Si eres un mediano con la Marca de la Hospitalidad, tienes esta subraza, con los siguientes rasgos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Siempre Hospitalario. Cuando realizas una prueba de Carisma (Persuasión) o una prueba de característica que involucra suministros de cervecero o útiles de cocinero, puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Magia del Posadero. Conoces el truco *prestidigitación*. También puedes lanzar los conjuros *purificar comida y bebida* y *sirviente invisible* con este atributo. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez usando este atributo, y recuperas la habilidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. El Carisma es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla Conjuros de la Marca de la Hospitalidad se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de la Hospitalidad

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*buenas bayas, dormir*
2	*auxilio, calmar emociones*
3	*crear comida y bebida, pequeña choza de Leomund*
4	*aura de pureza, sanctasanctórum privado de Mordenkainen*
5	*consagrar*

JASON A ENGLE

La Marca de Paso

LLEVAMOS COSAS A DONDE NECESITAN IR. NO *importa si es una carta, una persona, o cien toneladas de acero. Ya sea que tengamos que cruzar montañas, ríos o las propias Tierras Enlutadas, Orien encuentra el camino.*

-Bali d'Orien, mensajero veterano

La Marca de Paso rige el movimiento, permitiendo que su portador se mueva con una velocidad asombrosa. El portador de la marca puede incluso deslizarse por el espacio en un abrir y cerrar de ojos.

La Casa Orien

Líder: Kwanti d'Orien
Sede: Journey's Home (Pasadera, Aundair)

La Casa del Paso gestiona el transporte terrestre. El rayocarril es la herramienta más dramática de la casa, pero Orien también maneja caravanas y carruajes a lo largo de Khorvaire. Los objetos de cristal dragontino de concentración aseguran que los vehículos más rápidos son aquellos conducidos por herederos con la Marca de Paso, pero la casa también otorga licencias a los maquinistas sin marca. El Gremio de Correos de la Casa Orien entrega correo y paquetes y tiene una sucursal que maneja entregas más encubiertas y peligrosas.

Orien ha dominado el transporte durante siglos, pero ahora la casa enfrenta desafíos. Las Tierras Enlutadas es un obstáculo dramático para el transporte terrestre, y el Barón Kwanti d'Orien ha tenido enormes dificultades para obtener fondos para reconstruir la línea del rayocarril a través del paisaje destruido. De hecho, pasa la mayor parte de su tiempo fuera de su sede en Aundair, tratando de recaudar fondos para el proyecto mientras vigila las operaciones de la casa. Viaja por el oeste de Khorvaire en su carro personal de rayocarril, el Unicornio Plateado, una referencia al emblema de unicornio de la casa.

Sin embargo, los problemas de la Casa Orien no terminan con Las Tierras Enlutadas. El papel en expansión de las aeronaves de Lyrandar amenaza el negocio de la casa. Al barón Kwanti le gustaría poder ofrecer un transporte más instantáneo, pero la teletransportación a larga distancia es un servicio que solo las marcas de dragón más fuertes de Orien pueden proporcionar. Entonces, la casa está trabajando con la Casa Cannith en un esfuerzo por desbloquear y mejorar este regalo de la Marca de Paso. Los herederos de Orien podrían verse atrapados en estos experimentos o en la rivalidad con la Casa Lyrandar.



COLIN BOYER

Variante Humano: Marca De Paso

Si tu personaje humano tiene la Marca de Paso, los siguientes atributos reemplazan el atributo Mejora de Característica del humano en el Manual del Jugador.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2, y otra puntuación de característica de tu elección aumenta en 1.

La Velocidad del Mensajero. Tu velocidad base caminando aumenta a 35 pies.

Movimiento Intuitivo. Cuando realizas una prueba de Destreza (Acrobacia) o cualquier prueba de característica para operar o mantener un vehículo terrestre, puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Pasaje Mágico. Puedes lanzar el conjuro *paso brumoso* una vez con este atributo, recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. La Destreza es tu aptitud mágica

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla de Conjuros de la Marca de Paso se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de Paso

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*retirada expeditiva, salto*
2	*paso brumoso, pasar sin dejar rastro*
3	*intermitencia, corcel fantasmal*
4	*puerta dimensional, libertad de movimiento*
5	*círculo de teletransporte*

La Marca de la Protección

MI FAMILIA TIENE LAS MEJORES BÓVEDAS QUE *puedes imaginar. Forjan las cerraduras que aseguran las joyas reales. Y aprendí a abrir esas cerraduras cuando apenas salía de la cuna.*

-Cutter, ladrón y excoriado de Kundarak

La marca de la protección ayuda a sus portadores a proteger cosas de valor. Usando la marca, un enano puede tejer salas con fuerza mística. También proporciona a su portador una comprensión intuitiva de las cerraduras utilizadas para proteger y sellar.

La Casa Kundarak

Líder: Morrikan d'Kundarak
Sede: Puerta de Korunda (Baluartes de Mror)

Si quieres guardar algo: joyas, secretos, prisioneros, Kundarak está allí para ayudarte. El Gremio de Defensores de la Casa Kundarak entrena a cerrajeros, especialistas en seguridad y más. Mantiene la prisión de Bastión Temible, junto con una serie de prisiones más pequeñas. Por útiles que sean estos servicios, es el gremio bancario el que realmente define la casa. Las tierras de Kundarak en los Baluartes de Mror incluyen vetas profundas de metales preciosos, que los enanos utilizaron para establecer la industria bancaria de Khorvaire. Cualquiera que se gane la vida con la moneda, desde banqueros hasta orfebres, probablemente aprendió sus habilidades en la Casa Kundarak. La seguridad de los bancos que llevan el emblema de la mantícora de Kundarak es legendaria. La casa también ofrece un servicio especial a quienes pueden permitírselo: un sistema de bóvedas extra dimensionales, que permite al cliente almacenar sus
productos en un lugar y recuperarlos en cualquier otro enclave de Kundarak.

La casa Kundarak tiene una estrecha alianza con La casa Sivis. Al igual que La casa de la Escritura, Kundarak ha trabajado para ganarse la confianza de sus clientes y establecer una reputación de integridad inquebrantable. La casa no ama a los enanos renegados que usan sus marcas para obtener ganancias, y esos pícaros se esfuerzan por evitar el ojo de Kundarak.

A medida que los enanos de los Baluartes de Mror han entrado en conflicto con los daelkyr, Lord Morrikan d'Kundarak ha dado instrucciones a los herederos de las casas para establecer conexiones con los druidas Cancerberos. Los druidas tienen mucho en común con la casa, siendo los creadores de las custodias que protegen a Eberron de los daelkyr.



HOWARD LYON

Subraza de Enano: Marca de la Protección

Si eres un enano con la Marca de la Protección, tienes esta subraza, con los siguientes atributos.

Mejora de Característica Tu puntuación de inteligencia aumenta en 1.

Intuición del Guardián. Cuando haces una prueba de Inteligencia (Investigación) o una prueba de característica utilizando herramientas de ladrón puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Custodias y Sellos. Puedes lanzar los conjuros *alarma* y *armadura de mago* con este rasgo. A partir del nivel 3, también puedes lanzar el conjuro *cerradura arcana* con él. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros usando este atributo, y recuperas la habilidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. La inteligencia es tu aptitud mágica para estos conjuros, y no necesitas componentes materiales para ellos cuando los lanzas con este atributo.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla de Conjuros de la Marca de la Protección se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de la Protección

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*alarma, armadura de Agathys*
2	*cerradura arcana, abrir*
3	*glifo custodio, círculo mágico*
4	*cofre secreto de Leomund, mastín fiel de Mordenkainen*
5	*caparazón antivida*

La Marca de las Sombras

LAS ILUSIONES QUE TEJO DESLUMBRAN Y *engañan. A veces ese engaño alivia tus cargas, permitiéndote olvidar tus problemas por un momento. Pero también puedo aliviar tus cargas al terminar con tu vida.*

-Lady Elara d'Thuranni, bailarina de las sombras.

La Marca de las Sombras le permite a un elfo tejer ilusiones, creando magia para distraer o deleitar. También permite a su portador esculpir sombras, lo que facilita evitar la detección.

Las Casas de las Sombras

Líder: Casa Phiarlan, Elvinor Elorrenthi d'Phiarlan; Casa Thuranni, Elar d'Thuranni
Sede: Casa Phiarlan, Dominios (varios); Casa Thuranni, Puertorregio (Principados de Lhazaar)

Los elfos han llevado la Marca de las Sombras durante miles de años. Los portadores de la marca dejaron Aerenal después del conflicto que acabó con la Marca de la Muerte y estableció la Casa Phiarlan en Khorvaire. Estos elfos son artistas expertos, lo que les da acceso a todo tipo de lugares y secretos. Conocido por pocos, siempre ha habido una fuerza de élite de espías y asesinos dentro de la Casa Phiarlan. Solo los clientes especiales, nobles, señores mercantes y similares tienen acceso a estos espías.

Hacia el final de la Última Guerra, estalló una amarga diputa entre las principales familias de la casa. Conocido como el Cisma de las Sombras, resultó en una división dentro de Phiarlan y la fundación de la Casa Thuranni. La casa Phiarlan continúa ofreciendo entretenimiento y espionaje en las tierras al oeste de Las Tierras Enlutadas, mientras que Thuranni opera en las tierras orientales. Como regla general, los elfos de Phiarlan son los mejores espías y los agentes de Thuranni son asesinos superiores. Thuranni y Phiarlan mantienen una relación pacífica, pero las rivalidades son profundas.

Se dice que el barón Elar d'Thuranni es responsable del cisma de las sombras. Al gobernar la casa desde un enclave en Puertorregio, siempre está acompañado por un par sombrío, que se rumorea que son encarnaciones de la sombra misma. La bestia desplazadora sirve como el emblema de la casa joven. Las tierras de la Casa Phiarlan, conocidas como Dominios, son los principales centros de las artes en las Cinco Naciones, cada una centrada en una tradición artística específica: la escritura, las artes del movimiento, la música, las artes materiales y las artes de la ilusión, los títeres, oratoria y actuación. El barón Elvinor Elorrenthi lidera la casa desde el último de ellos, el Dominio Sombrío, que se encuentra en Sharn. La hidra sirve como emblema de la casa Phiarlan.



WAYNE REYNOLDS

Subraza de Elfo: Marca de las Sombras

Si eres un elfo con la Marca de las Sombras, tienes esta subraza, con los siguientes atributos.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Intuición Astuta. Cuando haces una prueba de Carisma (Rendimiento) o Destreza (Sigilo), puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Moldear las Sombras. Conoces el truco *ilusión menor*. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro *invisibilidad* una vez con este atributo, y recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. El carisma es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla Conjuros de la Marca de las Sombras se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de las Sombras

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*disfrazarse, imagen silenciosa*
2	*oscuridad, pasar sin dejar rastro*
3	*clarividencia, imagen mayor*
4	*invisibilidad mayor, terreno alucinatorio*
5	*engañar*

La Marca de la Tormenta



SOBERANOS Y PRIMOGÉNITOS, CONCÉDANME LAS CUATRO *bendiciones prometidas a nuestro pueblo: dominio sobre el aire, dominio sobre el agua, fortuna para mi familia y fortuna para mi futuro.*

-Del Juramento de Lyrandar

El viento y el agua dan la bienvenida a los semielfos que llevan la Marca de la Tormenta, y algunos aprenden a recurrir al poder de la tormenta.

La Casa Lyrandar

Líder: Esravash d'Lyrandar
Sede: Hogar de la Tormenta (Aundair)

La Casa Lyrandar ha gobernado durante mucho tiempo los mares. Sus galeones marcados con el kraken manipulan elementales de aire y agua y son más rápidos que cualquier embarcación mundana. El control del comercio marítimo y fluvial le dio a Lyrandar un poder considerable. Ahora llegan a los cielos. Con apenas una década de antigüedad, las aeronaves Lyrandar han socavado el dominio del rayocarril sobre los viajes por tierra.

La casa Lyrandar también controla el aire de forma literal. El Gremio de Invocadores de Lluvia puede usar la Marca de la Tormenta para controlar el clima de sus clientes.

Para muchos de los miembros de la casa, la casa es más que una familia o un negocio; su enclave privado en la isla Hogar de la Tormenta, es lo más parecido que tienen a una patria. El barón Esravash es ambicioso y, a menudo, dirige la casa para actuar en lo que él ve como los intereses de todos. Los herederos de Lyrandar ayudan a los elfos Valenar a administrar su joven reino, y algunos creen que Valenar podría convertirse en una verdadera patria para los Khoravar.

Variante de Semielfo: Marca de la Tormenta

Si tu personaje semielfo tiene la Marca de la Tormenta, los siguientes atributos reemplazan los atributos Mejora de Característica y Versátil con Habilidades del semielfo en el *Manual del Jugador*.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2 y tu puntuación de Destreza aumenta en 1.

Intuición de Ventolero. Cuando realizas una prueba de Destreza (Acrobacia) o cualquier prueba de característica que involucre herramientas de navegante, puede tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Bendición de la Tormenta. Tienes resistencia al daño de relámpago.

Viento en contra. Conoces el truco *ráfaga*. A partir de nivel 3, puedes lanzar el conjuro *ráfaga de viento* una vez usando este atributo y recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. El Carisma es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla Conjuros de la Marca de la Tormenta se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca de la Tormenta

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*caída de pluma, nube brumosa*
2	*ráfaga de viento, levitar*
3	*tormenta de aguanieve, muro de viento*
4	*conjurar elementales menores, controlar las aguas*
5	*conjurar elemental*

Ráfaga

Transmutación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 action
Alcance: 30 feet
Componentes: V, S
Duración: instantánea

Tomas el aire y lo obligas a crear uno de los siguientes efectos en un punto que puedes ver dentro del alcance:

- Una criatura Mediana o más pequeña que elijas debe superar una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada a una distancia de hasta 5 pies de ti.
- Creas una pequeña ráfaga de aire capaz de mover un objeto que no se sostiene ni se transporta y que no pesa más de 5 libras. El objeto es empujado hasta a 10 pies de distancia de ti. No es empujado con suficiente fuerza para causar daño.
- Creas un efecto sensorial inofensivo con el aire, por ejemplo, hacer de que las hojas se muevan, el viento cierre las ventanas y puertas o que tu ropa ondule o se hinche de manera impresionante con la brisa.

KIERAN YANNER

La Marca del Trato Animal



NO TE PONGAS SENTIMENTAL. UNA BESTIA ES una herramienta. Nuestro papel es encontrar la herramienta adecuada para la tarea y asegurarnos de que sean de la mejor calidad. La naturaleza es nuestro reino; nunca olviden que nacimos para gobernarla.

-Dalin d'Vadalis

La Marca del Trato Animal le da a su portador una conexión primordial con las bestias y el mundo natural, otorgándole el poder de calmar y persuadir. Esto se extiende más allá de los animales puramente naturales; la marca permite a su portador guiar a un hipogrifo tan fácilmente como un caballo.

La Casa Vadalis

Líder: Dalin d'Vadalis
Sede: Foalswood (cerca de Varna, Confines de Eldeen)

Representada por el hipogrifo, la Casa Vadalis juega un papel importante en la vida diaria, ofreciendo carne, monturas y más. Vadalis no es una de las casas más poderosas, pero sus barones generalmente están contentos; están más interesados en descubrir nuevas monstruosidades que en involucrarse en la política. El actual jefe de la casa, Dalin d'Vadalis, desdeña el uso de un título y no tiene aspiraciones de nobleza o grandeza para sí mismo o su casa.

La casa Vadalis cría y entrena bestias para una amplia gama de propósitos. Aunque la casa mantiene vastos ranchos ganaderos y entrena caballos y sabuesos, la Marca del Trato Animal también le permite a Vadalis trabajar con criaturas más exóticas. Grifos, hipogrifos e incluso bulettes pueden ser criados y entrenados. Incluso con la Marca del Trato Animal, este es un trabajo peligroso; hay mucha rotación en el rancho de bulettes. Pero estas criaturas exóticas no son suficientes para satisfacer a los miembros más innovadores de la casa, lo que lleva a la práctica de la crianza mágica. Usando objetos de cristal dragontino de concentración, Vadalis ha encontrado formas de crear criaturas mágicas. Por lo general, esto da como resultado una versión superior de una criatura, un animal que es más fuerte, más rápido y más inteligente. Pero los rumores afirman que Vadalis ha creado monstruos propios. Algunos rumores incluso insisten en que Vadalis está tratando de magicrear mejores humanos.

Variante de Humano: Marca del Trato Animal

Si tu personaje humano tiene la Marca del Trato Animal, los siguientes atributos reemplazan el atributo Mejora de Característica del humano en el *Manual del Jugador*.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2, y otra puntuación de característica de tu elección aumenta en 1.

Intuición Salvaje. Cuando haces una prueba de Sabiduría (Manejo de Animales) o Inteligencia (Naturaleza), puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

Conexión Primitiva. Puedes lanzar los conjuros *encantar animal* y *hablar con los animales* con este atributo, sin necesidad de componentes materiales. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez usando este atributo, y recuperas la habilidad para hacerlo tras realizar un descanso corto o largo. La sabiduría es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Entre Más Grandes Sean. A partir del nivel 3, puedes elegir como objetivo a una bestia o monstruosidad cuando lanzas *encantar animal* o *hablar con los animales*, siempre que el puntaje de inteligencia de la criatura sea 3 o inferior.

Conjuros de la Marca. Si tienes el rasgo de clase Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto, los conjuros en la tabla Conjuros de la Marca del Trato Animal se agregarán a la lista de conjuros de tu clase de lanzador.

Conjuros de la Marca del Trato Animal

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*encantar animal, hablar con los animales*
2	*sentidos de la bestia, calmar emociones*
3	*señal de esperanza, conjurar animales*
4	*aura de vida, dominar bestia*
5	*despertar*

PAUL SCOTT CANAVAN

Marcas del Dragón Aberrantes

TU SELLO CREA, HIJO DE CANNITH. EL MIO SOSTIENE
el poder para destruir.

-Bal el podrido, agente de Tarkanan

Las doce marcas de dragón son predecibles, y sus poderes son generalmente constructivos. Pero hay otro tipo de marca del dragón, que es peligroso tanto para el portador como para las personas que lo rodean. Las marcas aberrantes a menudo aparecen cuando personas de diferentes familias con marcas de dragón producen un hijo, y por esta razón los Doce prohíben tales uniones. Pero las marcas de dragón aberrantes pueden aparecer en miembros de cualquier raza, a cualquier edad, independientemente de la línea de sangre. No hay dos marcas de dragón aberrantes que sean exactamente iguales, incluso si otorgan el mismo poder, podrían manifestarse de diferentes maneras.

Por lo general, a un personaje le lleva tiempo aprender a controlar una marca aberrante y, con el tiempo, las personas pueden sufrir daños. Este factor ha llevado a la superstición general de que las personas con marcas de dragón aberrantes son peligrosas.

También se teme a las marcas aberrantes por otra razón. Hace mucho tiempo, las marcas aberrantes eran más comunes y algunas tenían grandes poderes. El líder aberrante Halas Tarkanan podría devastar ciudades con poderosos terremotos. La Dama de la Peste blandió enfermedades y dirigió hordas de alimañas. Las Casas de las marcas del dragón se unieron en una inquisición llamada la Guerra de la Marca. Algunos dicen que esto fue una persecución de inocentes, pero la mayoría temía a los aberrantes y se quedaron al margen mientras las casas los perseguían. Después de la Guerra de la Marca, las marcas de dragón aberrantes eran pocas y relativamente débiles. Pero desde el Día del Luto, han aparecido marcas aberrantes en mayor número.

Dote: Marca del Dragón Aberrante

Requisito: ninguna otra marca de dragón

Has manifestado una marca de dragón aberrante. Determina su apariencia y el defecto asociado con ella. Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes un truco de tu elección de la lista de conjuros de hechicero. Adicionalmente, elige un conjuro de nivel 1 de la lista de conjuros de hechicero. Aprendes ese conjuro y puedes lanzarlo a través de tu marca. Puedes lanzarlo una vez usando este atributo y recuperas la capacidad para hacerlo tras realizar un descanso corto o largo. La Constitución es tu aptitud mágica para estos conjuros.
- Cuando lanzas el conjuro de nivel 1 a través de tu marca, puedes gastar uno de tus dados de golpe y tirarlo. Si sacas un número par, obtienes un número de puntos de golpe temporales igual al número tirado. Si sacas un número impar, una criatura aleatoria a 30 pies de ti o menos (sin incluirte) recibe daño de fuerza igual al número tirado. Si no hay otras criaturas dentro del alcance, recibes el daño.

También desarrollas un defecto aleatorio de la tabla Defectos de la Marca del Dragón Aberrante.



RON LEMEN

Defectos de la Marca del Dragón Aberrante

d8	Defecto
1	Tu marca es una fuente de dolor físico constante.
2	Tu marca te susurra. Su significado puede no estar claro.
3	Cuando estás estresado, la marca sisea audiblemente.
4	La piel alrededor de la marca está quemada, escamosa o marchita.
5	Los animales se inquietan a tu alrededor.
6	Tienes un cambio de humor cada vez que usas tu marca.
7	Tu aspecto cambia ligeramente cada vez que usas la marca.
8	Tienes pesadillas horribles después de usar tu marca.

Opción: Poderes Aberrantes Superiores

A opción del DM, un personaje que tenga la dote Marca del Dragón Aberrante tiene la posibilidad de manifestar un mayor poder. Al llegar al nivel 10, dicho personaje tiene un 10 por ciento de posibilidades de obtener una bendición épica entre las opciones en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*. Si el personaje no logra obtener una bendición, tiene una probabilidad del 10 por ciento la próxima vez que suba un nivel.

Si el personaje gana una bendición, el DM la elige o la determina al azar. El personaje también pierde permanentemente uno de sus dados de golpe, y sus puntos de golpe máximo se reducen en una cantidad igual a una tirada de ese dado más su modificador por Constitución (reducción mínima de 1). Esta reducción no se puede revertir de ninguna manera.

Trasfondo

El trasfondo "agente de la casa" es la opción de trasfondo perfecta para un personaje vinculado a una casa de la marca del dragón.

Agente de la casa

Has jurado fidelidad a una casa de la marca de dragón. Si tienes una marca de dragón, es probable que seas miembro de una de las familias influyentes de la casa; de lo contrario, eres un extraño que espera hacer fortuna a través de la casa. Tu tarea principal es servir como los ojos de tu casa, pero podrías ser llamado en cualquier momento para actuar como su mano. Tales misiones pueden ser peligrosas pero lucrativas.

Competencias en habilidades: Investigación, Persuasión
Competencias con herramientas: dos competencias de la tabla Competencias con Herramientas de la Casa
Equipo: muda de ropas de calidad, anillo de sellar de l a casa, documentos de identificación y una bolsa con 20 po

Competencias con Herramientas de la Casa

Tu Casa	Competencias
Cannith	Suministros de alquimista y herramientas de manitas
Deneith	Un juego y vehículos (tierra)
Ghallanda	Suministros de cervecero y útiles de cocinero.
Jorasco	Suministros de alquimista y útiles de herborista
Kundarak	Herramientas de ladrón y herramientas de manitas
Lyrandar	Herramientas de navegante y vehículos (aire y agua)
Medani	Útiles para disfrazarse y herramientas de ladrón
Orien	Un juego y vehículos (tierra)
Phiarlan	Útiles para disfrazarse y un instrumento musical.
Sivis	Suministros de calígrafo y útiles para falsificar
Tharashk	Un juego y herramientas de ladrón
Thuranni	Un instrumento musical y útiles de envenenador.
Vadalis	Útiles de herborista y vehículos (tierra)

Papel

Siempre reúnes información para tu casa, pero cuando un barón te da una misión específica, ¿qué tipo de trabajo haces? La tabla de roles del agente de la casa ofrece posibilidades.

Papel del Agente de la Casa

d8	Rol
1	Adquisición
2	Investigación
3	Investigación y Desarrollo
4	Seguridad
5	Intimidación
6	Exploración
7	Negociación
8	Operaciones Encubiertas

Rasgo: Conexiones De Casa

Como agente de tu casa, siempre puedes obtener comida y alojamiento para ti y tus amigos en un enclave de la casa. Cuando la casa te asigne una misión, generalmente le proporcionará los suministros y el transporte necesarios. Más allá de esto, tienes muchos viejos amigos, mentores, y rivales en tu casa, y puedes encontrarte con uno de ellos cuando interactúas con un negocio de la casa. El grado en que tales conocidos estén dispuestos a ayudarte depende de tu posición actual en tu casa.

Características Sugeridas

Los agentes de la casa son diversos. Considera la casa que sirves y el trabajo que realizas al elegir las características.

Rasgos de Personalidad

d6	Rasgo de Personalidad
1	Siempre estoy buscando mejorar la eficiencia.
2	Me encanta compartir curiosidades sobre los negocios de mi casa.
3	Nunca olvido un insulto contra mí o mi casa.
4	Me entusiasma todo lo que hace mi casa.
5	Represento a mi casa y me enorgullezco de mi aspecto.
6	Soy crítico con las monarquías y los límites de las casas.

Ideal

d6	Ideal
1	**Bien Común**. Mi casa cumple una función vital y su prosperidad ayudará a todos. (Bueno)
2	**Tradición**. Mantengo las tradiciones de mi casa y honro a mi familia. (Legal)
3	**Innovación**. Abandonar las viejas tradiciones y encontrar mejores formas de hacer las cosas. (Caotico)
4	**Poder**. Quiero asegurar la prosperidad de mi casa y ejercer su poder yo mismo. (Malvado)
5	**Descubrimiento**. Quiero aprender todo lo que pueda, tanto para mi casa como para mi propia curiosidad. (Cualquiera)
6	**Comodidad**. Quiero asegurarme de que los míos y yo disfrutemos de las mejores cosas de la vida. (Cualquiera)

Vínculo

d6	Vínculo
1	Mi casa es mi familia. Haría lo que fuera por amor.
2	Amo a alguien de otra casa, pero la relación está prohibida.
3	Alguien que amo fue asesinado por una facción rival dentro de mi casa, y tendré mi venganza.
4	No me importa la casa en su conjunto, pero haría cualquier cosa por mi antiguo mentor.
5	Mi casa debe evolucionar, y yo lideraré la evolución.
6	Estoy decidido a impresionar a los líderes de mi casa y convertirme en un líder yo mismo.

Defecto

d6	Defecto
1	Estoy obsesionado con seguir los protocolos oficiales.
2	Estoy obsesionado con las teorías de conspiración y me preocupan las sociedades secretas y demonios ocultos.
3	¡Mi casa y mi linaje me hacen el mejor!
4	Mi secreto podría hacer que me expulsen de mi casa.
5	Mis creencias religiosas no están muy extendidas en mi casa.
6	Estoy trabajando para una facción oculta en mi casa que me da misiones secretas.

Clase: Artífice

Maestros en desbloquear magia en objetos cotidianos, los artífices son inventores supremos. Ven la magia como un sistema complejo que espera ser descifrado y controlado. Los artífices usan herramientas para canalizar el poder arcano, creando objetos mágicos. Para lanzar un conjuro, un artífice podría usar suministros de alquimista para crear un elixir potente, suministros de calígrafo para inscribir un signo de poder en la armadura de un aliado o las herramientas de manitas para crear un hechizo temporal. La magia de los artífices está ligada a sus herramientas y sus talentos.

Ciencia Arcana

En el mundo de Eberron, la magia arcana se ha empleado como una forma de ciencia y se ha desplegado en toda la sociedad. Los artífices reflejan este desarrollo. Su conocimiento de dispositivos mágicos, y su capacidad para imbuir objetos mundanos con magia, permiten que los proyectos más milagrosos de Eberron continúen.

Durante la Última Guerra, los artífices fueron organizados a gran escala. Muchas vidas se salvaron debido a los inventos de valientes artífices, pero también se perdieron incontables vidas debido a la destrucción masiva desatada por sus creaciones.

Buscadores de Conocimiento Nuevo

Nada emociona más a un artífice que desvelar un nuevo metal o descubrir una fuente de energía elemental. En los círculos de los artífices, los nuevos inventos y descubrimientos extraños crean la mayor emoción. Los artífices que deseen dejar su huella deben innovar, creando algo fresco, en lugar de repetir diseños familiares.

Este impulso por la novedad empuja a los artífices a convertirse en aventureros. Las principales rutas de viaje de Eberron y las regiones pobladas han sido exploradas desde hace mucho tiempo. Por lo tanto, los artífices buscan las fronteras de la civilización con la esperanza de hacer el próximo gran descubrimiento en la investigación arcana.

Creando un Artífice

Al crear un artífice, piensa en la relación de tu personaje con el artesano que le enseñó su oficio. ¿El personaje tiene un rival? Habla con tu DM sobre el papel desempeñado por los artífices en la campaña y el tipo de organizaciones con las que podrías tener vínculos.

Artífices en Otros Mundos

Eberron es el mundo más asociado con los artífices, sin embargo, la clase se puede encontrar en todo el multiverso D&D. En los Reinos Olvidados, por ejemplo, la isla de Lantan es el hogar de muchos artífices, y en el mundo de Dragonlance, los gnomos manitas suelen ser miembros de esta clase. Las extrañas tecnologías en los Picos Barrera del mundo de Falcongrís han inspirado a algunas personas a recorrer el camino del artífice, y en Mystara, varias naciones emplean artífices para mantener operativas las aeronaves y otros dispositivos maravillosos. En la Ciudad de Sigil, los artífices comparten descubrimientos de todo el cosmos, y una en particular, la inventora gnoma Vi, ha dirigido un negocio que abarca todo el universo desde que dejó su mundo natal, Eberron. En la ciudad mundial de Rávnica, la Liga Izzet entrena a numerosos artífices, cuya destructividad no tiene paralelo en otros mundos, excepto, tal vez, por los gnomos de Krynn.

Creación Rápida

Puedes hacer un artífice rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, pon tu puntuación de habilidad más alto en Inteligencia, seguido de Constitución o Destreza. En segundo lugar, elige el trasfondo "artesano gremial".

Regla Opcional: Multiclase

Si tu grupo usa la regla opcional de multiclase del *Manual del Jugador*, esto es lo que necesitas saber si eliges al artífice como una de tus clases.

Puntuación de Característica Mínima. Como personaje multiclase, debes tener al menos una puntuación de Inteligencia de 13 para tomar un nivel en esta clase, o para tomar un nivel en otra clase si ya eres un artífice.

Competencias Obtenidas. Si el artífice no es tu clase inicial, aquí están las competencias que obtienes cuando tomas tu primer nivel como artífice: armaduras ligeras, armaduras medias, escudos, herramientas de ladrón, herramientas de manitas.

Espacios de Conjuro. Agrega la mitad de tus niveles (redondeados a la alta) en la clase de artífice a los niveles apropiados de otras clases para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de Clase

Como artífice, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de Golpe: 1d8 por nivel de artífice

Puntos de Golpe a Nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de artífice por encima del primero.

Competencias

Armadura: Armaduras ligeras y medias, escudos

Armas: armas simples

Herramientas: herramientas de ladrón, herramientas de manitas, un tipo de herramientas de artesano de tu elección

Tiradas de Salvación: Constitución, Inteligencia

Habilidades: Escoge dos de entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Percepción, Juego de manos

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo:

- dos armas simples de tu elleción
- una ballesta ligera y 20 pernos
- *(a)* armadura de cuero tachonado o *(b)* cota de escamas
- herramientas de ladrón y paquete de explorador de mazmorras

Si renuncia a este equipo inicial, así como a los objetos ofrecidos por tu trasfondo, comienzas con 5d4 x 10 po para comprar tu equipo.

El Artífice

Nivel	Bon. por competencia	Rasgos	Infusiones conocidas	Objetos Imbuidos	Trucos Conocidos	-Espacios de Conjuro por - Nivel de Conjuro				
						1	2	3	4	5
1	+2	Alterar mágicamente, lanzamiento de conjuros	-	-	2	2	-	-	-	-
2	+2	Imbuir objeto	4	2	2	2	-			
3	+2	Artífice especialista, La herramienta adecuada para el trabajo	4	2	2	3	-	-	-	-
4	+2	Mejora de característica	4	2	2	3	-	-	-	-
5	+3	Rasgo de especialista	4	2	2	4	2	-	-	-
6	+3	Experiencia en herramientas	6	3	2	4	2	-	-	-
7	+3	Destello de ingenio	6	3	2	4	3	-	-	-
8	+3	Mejora de característica	6	3	2	4	3	-	-	-
9	+4	Rasgo de especialista	6	3	2	4	3	2	-	-
10	+4	Adepto en objetos mágicos	8	4	3	4	3	2	-	-
11	+4	Almacenar conjuro	8	4	3	4	3	3	-	-
12	+4	Mejora de característica	8	4	3	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	4	3	3	1	-
14	+5	Experto en objetos mágicos	10	5	4	4	3	3	1	-
15	+5	Rasgo de especialista	10	5	4	4	3	3	2	-
16	+5	Mejora de característica	10	5	4	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Maestro en objetos mágicos	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de característica	12	6	4	4	3	3	3	2
20	+6	Alma del artificio	12	6	4	4	3	3	3	2

Regla Opcional: Competencia con Armas de Fuego

Los secretos para crear y operar armas de pólvora se han descubierto en varios rincones del multiverso D&D. Si tu Dungeon Master usa las reglas para armas de fuego en el capítulo 9 de la *Guía del Dungeon Master* y tu artífice ha estado expuesto a la operación de tales armas, tu artífice es competente con ellas.

Alterar Mágicamente

En el nivel 1, aprendes cómo invertir una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta habilidad, debes tener a mano las herramientas de manitas u otras herramientas de artesano. Luego tocas un objeto diminuto no mágico como acción y le das una de las siguientes propiedades mágicas de tu elección:

- El objeto emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue por 5 pies adicionales.
- Cada vez que una criatura lo toca, el objeto emite un mensaje grabado que puede escucharse a una distancia de hasta 10 pies. Pronuncias el mensaje cuando otorgas esta propiedad al objeto, y la grabación no puede durar más de 6 segundos.
- El objeto emite continuamente un olor o un sonido no verbal de tu elección (viento, olas, chirridos o similares). El fenómeno elegido es perceptible a no más de 10 pies de distancia.
- Aparece un efecto visual estático en una de las superficies del objeto. Este efecto puede ser una imagen, un máximo de 25 palabras de texto, líneas y formas, o una mezcla de estos elementos, como desees.

La propiedad elegida dura indefinidamente. Como acción, puede tocar el objeto y finalizar la propiedad antes.

Puedes otorgar magia a varios objetos, tocando un objeto cada vez que uses este rasgo, aunque un solo objeto puede apenas tener una propiedad a la vez. El número máximo de objetos que puedes afectar con este rasgo al mismo tiempo es igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de un objeto). Si intentas exceder tu máximo, la propiedad más antigua termina inmediatamente y luego se aplica la nueva propiedad.

Lanzamiento de Conjuros

Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo canalizarla a través de los objetos. Como resultado, has ganado la habilidad de lanzar conjuros. Para los observadores, no parece estar lanzando conjuros de una manera convencional; parece que estás produciendo maravillas con objetos mundanos o inventos extravagantes.

Herramientas Necesarias

Produces tus efectos de conjuro de artífice a través de tus herramientas. Debes tener un canalizador mágico (específicamente herramientas de ladrón o algún tipo de herramienta de artesano) en la mano cuando lanzas un conjuro con este rasgo de Lanzamiento de Conjuros. Debes ser competente con la herramienta para usarla de esta manera. Consulta el capítulo 5, "Equipo", en el *Manual del Jugador* para obtener descripciones de estas herramientas.

Después de obtener el rasgo Imbuir Objeto en el nivel 2, también puedes usar cualquier objeto que tenga una de tus infusiones como canalizador mágico.

Trucos (Conjuros de Nivel 0)

En el nivel 1, conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de artífice. En niveles más altos, aprendes trucos de artífice adicionales de tu elección, como se muestra en la columna Trucos Conocidos de la tabla del Artífice.

Cuando subes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de los trucos de artífice que conoces con otro truco de la lista de conjuros de artífice.

Preparar y Lanzar Conjuros

La tabla del Artífice muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar tus conjuros de artífice de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

La Magia del Artificio

Como artífice, usas herramientas cuando lanzas tus conjuros. Cuando describas tu lanzamiento de conjuros, piensa en cómo estás usando una herramienta para realizar el efecto de conjuro. Si lanzas *curar heridas* usando suministros de alquimista, podrías estar produciendo rápidamente un ungüento. Si lo lanzas usando herramientas de manitas, es posible que tengas una araña mecánica en miniatura que une las heridas. Cuando lanzas *rociada venenosa*, puedes arrojar químicos sucios o usar una varita que escupe veneno. El efecto del conjuro es el mismo que para un lanzador de conjuros de cualquier otra clase, pero tu método de lanzamiento de conjuros es especial.

El mismo principio se aplica cuando preparas tus conjuros. Como artífice, no estudias un libro de conjuros ni rezas para preparar tus conjuros. En cambio, trabajas con tus herramientas y creas los objetos especializados que usarás para producir tus efectos. Si reemplazas *curar heridas* con *calentar metal*, podrías estar alterando el dispositivo que usas para curar, tal vez modificando una herramienta para que canalice el calor en lugar de la energía curativa.

Tales detalles no te limitan de ninguna manera ni te proporcionan ningún beneficio más allá de los efectos del conjuro. No tienes que justificar cómo estás usando las herramientas para lanzar un conjuro. Pero describir creativamente tu lanzamiento de conjuros es una forma divertida de distinguirte de otros lanzadores de conjuros.

Puedes preparar una serie de conjuros de artífice que son los que podrás lanzar. Para hacer esto escoge tantos conjuros de artífice como tu modificador por Inteligencia + la mitad de tu nivel de artífice, redondeado a la baja (mínimo de un conjuro). Los conjuros deben ser de la lista de conjuros de artífice y ser de un nivel para el que tengas espacios.

Por ejemplo, si eres un artífice de nivel 5, tendrás cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Con una inteligencia de 14, podrías preparar cualquier combinación de cuatro conjuros de nivel 1 o 2, siempre y cuando todos ellos figuren en tu lista de conjuros. Si preparas el conjuro de nivel 1 *curar heridas*, podrás lanzarlo usando un espacio tanto de nivel 1 como de nivel 2. Lanzar un conjuro no hace que desaparezca de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados tras finalizar un descanso largo. Para preparar una nueva lista de conjuros de artífice es necesario dedicar tiempo a alterar tus canalizadores mágicos: al menos 1 minuto por cada nivel de conjuro para cada conjuro que prepares.

Aptitud Mágica

La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que a conjuros de artífice respecta; tu comprensión de la teoría detrás de la magia te permite manejar estos conjuros con una habilidad superior. Así, utilizarás tu Inteligencia siempre que un conjuro de artífice haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Inteligencia para determinar la CD de las tiradas de salvación y las tiradas de ataque de los conjuros de artífice que lances.

CD de salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia

Modificador de ataque de conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia

Lanzamiento Ritual

Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de artífice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.

Lista de Conjuros de Artífice

Esta es la lista de conjuros que consultas cuando aprendes un conjuro de artífice. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si un conjuro se puede lanzar como ritual, la etiqueta del ritual aparece después del nombre del conjuro.

Estos conjuros son del *Manual del Jugador*. Si el nombre de un conjuro es seguido por un asterisco, el conjuro es de la *Guía de Xanathar para Todo*.

Trucos (Nivel 0)
agarre electrizante
*congelación **
*crear hoguera **
descarga de fuego
guía
látigo de espinas
luces danzantes
luz
mano del mago
mensaje
piedad con los moribundos
*piedra mágica**
prestidigitación
rayo de escarcha
remendar
resistencia
rociada venenosa
salpicadura ácida
*tronada **

Nivel 1
*absorber elementos **
alarma (ritual)
caída de pluma
*catapulta **
curar heridas
detectar magia (ritual)
disfrazarse
falsa vida
fuego feérico
grasa
identificar (ritual)
purificar comida y bebida
retirada expeditiva
salto
santuario
*trampa de lazo **
zancada prodigiosa

Nivel 2
alterar el propio aspecto
agrandar / reducir
arma mágica
auxilio
boca mágica (ritual)
calentar metal
cerradura arcana
contorno borroso
*escritura celeste *(ritual)*
invisibilidad
levitar
llama continua
*pirotecnia **

potenciar característica
protección contra veneno
restablecimiento menor
telaraña
trepar cual arácnido
truco de la cuerda
ver invisibilidad
visión en la oscuridad

Nivel 3
acelerar
arma elemental
caminar sobre el agua (ritual)
crear comida y bebida
disipar magia
*flechas flamígeras **
glifo custodio
intermitencia
protección contra energía
respiración acuática (ritual)
revivir
*servidor minúsculo **
*siestecita **
volar

Nivel 4
cofre secreto de leomund
esfera elástica de otiluke
fabricar
libertad de movimiento
mastín fiel de mordenkainen
ojo arcano
*perdición elemental **
piel pétrea
sanctasanctórum privado de mordenkainen
transformar piedra

Nivel 5
animar objetos
creación
*empoderar habilidades **
mano de bigby
muro de piedra
restablecimiento mayor
*transmutar roca **



Alquimista con Sirviente Homúnculo

Imbuir Objeto

En el nivel 2, obtienes la capacidad de imbuir objetos mundanos con ciertas infusiones mágicas. Los objetos mágicos que creas con esta característica son efectivamente prototipos de objetos permanentes.

Infusiones Conocidas

Cuando obtienes este rasgo, eliges cuatro infusiones de artífice que aprenderás, halladas de la sección "Infusiones de Artífice" al final de la descripción de la clase. Aprenderás infusiones adicionales de tu elección cuando alcances ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la columna Infusiones Conocidas de la tabla del Artífice.

Siempre que ganes un nivel en esta clase, podrás reemplazar una de las infusiones de artífice que aprendiste por una nueva.

Imbuir un Objeto

Cada vez que termines un descanso largo, puedes tocar un objeto no mágico e impregnarlo con una de tus infusiones de artífice, convirtiéndolo en un objeto mágico. Una infusión funciona solo en ciertos tipos de objetos, como se especifica en la descripción de la infusión. Si el objeto requiere sintonización, puedes sintonizarte con él en el instante en que imbuyes el objeto. Si decides sintonizarte al objeto más tarde, debes hacerlo utilizando el proceso normal de sintonización (consulta "Sintonización" en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*).

Tu infusión permanece en un objeto indefinidamente, pero cuando mueres, la infusión desaparece después de que hayan pasado varios días igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de 1 día). La infusión también desaparece si renuncias a tu conocimiento de la infusión por otra.

Puedes imbuir más de un objeto no mágico al final de un descanso largo; El número máximo de objetos aparece en la columna Elementos imbuidos de la tabla del Artífice. Debes tocar cada uno de los objetos, y cada una de tus infusiones puede estar en un solo objeto a la vez. Además, ningún objeto puede soportar más de una de sus infusiones a la vez. Si intentas exceder tu número máximo de infusiones, la infusión más antigua termina inmediatamente y luego se aplica la nueva infusión.

Artífice Especialista

En el nivel 3, eliges el tipo de especialista que eres: Alquimista, Artillero o Herrero de Batalla, cada uno está detallado al final de la descripción de esta clase. Esta elección te otorga ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 5, 9 y 15 nivel.

La Herramienta Adecuada Para el Trabajo

En el nivel 3, aprendes a producir exactamente la herramienta que necesitas: con las herramientas de manitas, puedes crear mágicamente un conjunto de herramientas de artesano en un espacio desocupado a 5 pies de ti. Esta creación requiere 1 hora de trabajo ininterrumpido, que puede coincidir con un descanso corto o largo. Aunque son producto de la magia, las herramientas no son mágicas y desaparecen cuando vuelves a usar este rasgo.

Mejora de Característica

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2 o dos

MARK BEHM

puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este rasgo.

Experiencia en herramientas

A partir del nivel 6, tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas usando tu competencia con una herramienta.

Destello de Ingenio

A partir del nivel 7, obtienes la capacidad de encontrar soluciones bajo presión. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti realice una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para agregar tu modificador por Inteligencia a la tirada.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

Adepto en Objetos Mágicos

Cuando alcanzas el nivel 10, logras una comprensión profunda de cómo usar y hacer objetos mágicos:

- Puedes sintonizar hasta cuatro objetos mágicos a la vez.
- Si creas un objeto mágico con una rareza común o poco común, te lleva un cuarto del tiempo normal y te cuesta la mitad del oro habitual.

Almacenar Conjuro

En el nivel 11, aprendes cómo almacenar un conjuro en un objeto. Cada vez que terminas un descanso largo, puedes tocar un arma sencilla o marcial o un objeto que puedes usar como canalizador mágico, y guardas un conjuro en él, debes escoger un conjuro de nivel 1 o 2 de la lista de conjuros de artífice que requiere 1 acción para lanzar (no necesitas tenerlo preparado).

Mientras sostiene el objeto, una criatura puede realizar una acción para producir el efecto del conjuro en el objeto, utilizando tu modificador por aptitud mágica. Si el conjuro requiere concentración, la criatura debe concentrarse. El conjuro permanece en el objeto hasta que se haya usado tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo dos veces) o hasta que uses este rasgo nuevamente para almacenar un conjuro en un objeto.

Experto en Objetos Mágicos

A nivel 14, tu habilidad con objetos mágicos se profundiza más:

- Puedes sintonizar hasta cinco objetos mágicos a la vez.
- Ignoras todos los requisitos de clase, raza, conjuro y nivel para sintonizar o usar un objeto mágico.

Maestro en Objetos Mágicos

A partir del nivel 18, puedes sintonizarte hasta con seis objetos mágicos a la vez.

Alma del Artificio

A nivel 20, desarrollas una conexión mística con tus objetos mágicos, a los que puedes recurrir para protegerte:

- Obtienes un bonificador de +1 a todas las tiradas de salvación por cada objeto mágico con el que estás sintonizado actualmente.
- Si tus puntos de golpe se ven reducidos a 0 pero no mueres instantáneamente, puedes usar tu reacción para finalizar una de sus infusiones de artífice, lo que hace que caigas a 1 punto de golpe en lugar de 0.

Especializaciones de Artífice

Los artífices persiguen muchas disciplinas. Estas son opciones de especialista que puedes elegir en el nivel 3.

Alquimista

Un alquimista es un experto en combinar reactivos para producir efectos místicos. Los alquimistas usan sus creaciones para dar vida y para sustraerla. La alquimia es la más antigua de las tradiciones de los artífices, y su versatilidad ha sido valorada durante mucho tiempo en tiempos de guerra y paz.

Competencia con Herramientas

Cuando adoptas esta especialización en el nivel 3, obtienes competencia con los suministros de alquimista. Si ya tienes esta competencia, adquieres competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Conjuros de Alquimista

A partir del nivel 3, siempre tienes ciertos conjuros preparados después de alcanzar niveles particulares en esta clase, como se muestra en la tabla Conjuros de Alquimista. Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice pero no cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día.

Conjuros de Alquimista

Nivel de Artífice	Conjuro
3	*palabra de curación, rayo nauseabundo*
5	*esfera flamígera, flecha ácida de Melf*
9	*forma gaseosa, palabra de curación en masa*
13	*marchitar, custodia contra la muerte*
17	*nube aniquiladora, alzar a los muertos*

Elixir Experimental

A partir de nivel 3, cada vez que terminas un descanso largo, puedes producir mágicamente un *elixir experimental* en un frasco vacío que tocas. Tira en la tabla Elixir Experimental para ver el efecto del elixir, que se activa cuando alguien bebe el elixir. Como acción, una criatura puede beber el elixir o administrarlo a una criatura incapacitada.

Crear un *elixir experimental* requiere que tengas suministros de alquimista en tu persona, y cualquier elixir que crees con esta característica durará hasta que sea ingerido o hasta el final de tu próximo descanso largo.

Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, puedes hacer más elixires al final de un descanso largo: dos en el nivel 6 y tres en el nivel 15. Tira por separado para definir el efecto de cada elixir. Cada elixir requiere su propio frasco.

Puedes crear *elixires experimentales* adicionales gastando un espacio de conjuro de nivel 1 o superior para cada uno. Cuando lo haces, usas tu acción para crear el elixir en un frasco vacío que tocas, y eliges el efecto del elixir de la tabla Elixir Experimental.

Elixir Experimental

d6	Efecto
1	**Curación.** El bebedor recupera tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por Inteligencia.
2	**Rapidez.** La velocidad de caminata del bebedor aumenta en 10 pies durante 1 hora.
3	**Resiliencia.** El bebedor gana un bonificador de +1 a la CA durante 10 minutos.
4	**Audacia.** El bebedor puede tirar un d4 y agregar el número tirado a cada tirada de ataque y tirada de salvación que haga en el siguiente minuto.
5	**Vuelo.** El bebedor gana una velocidad de vuelo de 10 pies durante 10 minutos.
6	**Transformación.** El cuerpo del bebedor se transforma como con el conjuro *alterar el propio aspecto*. El bebedor determina la transformación causada por el conjuro, cuyos efectos duran 10 minutos.

Experto en Alquimia

A nivel 5, desarrollas un dominio magistral de químicos mágicos, mejorando la curación y el daño que creas a través de ellos. Cada vez que lances un conjuro usando tus suministros de alquimista como canalizador mágico, obtienes una bonificación a una tirada del conjuro. Esa tirada debe restaurar los puntos de golpe o ser una tirada de daño que inflija daño de ácido, fuego, necrótico o veneno, y la bonificación es igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).

Reactivos Restauradores

A partir del nivel 9, puedes incorporar reactivos restauradores en algunos de tus trabajos:

- Siempre que una criatura beba un *elixir experimental* que creaste, la criatura gana puntos de golpe temporales iguales a 2d6 + tu modificador por Inteligencia (mínimo de 1 punto de golpe temporal).
- Puedes lanzar *restablecimiento menor* sin gastar un espacio de conjuro y sin preparar el conjuro, siempre que uses los suministros de alquimista como canalizador mágico. Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Maestría Química

A nivel 15, has estado expuesto a tantos químicos que representan poco riesgo para ti, y puedes usarlos para terminar rápidamente ciertas dolencias:

- Obtienes resistencia al daño de ácido y al daño de veneno, y eres inmune a la condición envenenado.
- Puedes lanzar *restablecimiento mayor* y *sanar* sin gastar un espacio de conjuro, sin preparar el conjuro y sin componentes materiales, siempre que uses suministros de alquimista como canalizador mágico. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros usando este atributo, y recuperas la habilidad para hacerlo tras realizar un descanso largo.

Artillero

Un Artillero se especializa en usar magia para lanzar energía, proyectiles y explosiones en un campo de batalla. Este poder destructivo fue valorado por todos los ejércitos de la Última Guerra. Ahora que la guerra ha terminado, algunos miembros de esta especialización han tratado de construir un mundo más pacífico utilizando sus poderes para luchar contra el resurgimiento de la lucha en Khorvaire. La artífice gnoma Vi, un miembro improbable pero clave del proyecto forjado de aa Casa Cannith, ha sido especialmente expresiva sobre hacer las cosas bien: “Es hora de que arreglemos las cosas en lugar de volarlas al infierno”.

Competencia con Herramientas

Cuando adoptas esta especialización en el nivel 3, obtienes competencia con las herramientas de ebanista. Si ya tienes esta competencia, adquieres competencia con otro tipo de herramientas de artesano que escojas.

Conjuros de Artillero

A partir del nivel 3, siempre tienes ciertos conjuros preparados después de alcanzar niveles particulares en esta clase, como se muestra en la tabla Conjuros de Artillero. Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice pero no cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día.

Conjuros de Artillero

Nivel de Artífice	Conjuro
3	*escudo, ola atronadora*
5	*rayo abrasador, hacer añicos*
9	*bola de fuego, muro de viento*
13	*tormenta de hielo, muro de fuego*
17	*cono de frío, muro de fuerza*

Cañón Sobrenatural

En el nivel 3, aprendes a crear un cañón mágico. Usando herramientas de ebanista o las herramientas de herrero, puedes tomar una acción para crear mágicamente un cañón sobrenatural Pequeño o Diminuto en un espacio desocupado en una superficie horizontal a no más de 5 pies de ti. Un cañón sobrenatural Pequeño ocupa su espacio, y uno Diminuto se puede sostener en una mano.

Una vez que creas un cañón, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo o hasta que gastes un espacio de conjuro de nivel 1 o superior. Solo puedes tener un cañón a la vez y no puedes crear uno mientras tu cañón esté presente.

El cañón es un objeto mágico. Independientemente del tamaño, el cañón tiene un CA de 18 y una cantidad de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de artífice. Es inmune al daño de veneno, daño psíquico y todos los estados. Si se ve obligado a hacer una prueba de característica o una tirada de salvación, trata todas sus puntuaciones de característica como 10 (+0). Si se lanza el conjuro *remendar* sobre él, recupera 2d6 puntos de golpe. Desaparece si sus puntos de golpe se reducen a 0 o después de 1 hora. Puedes usar una acción para despedirlo antes de tiempo.

Cuando creas el cañón, determinas su apariencia y si tiene patas. También eliges qué tipo es, entre las opciones de la tabla Cañones Sobrenaturales. En cada uno de tus turnos, puedes

realizar una acción adicional para hacer que el cañón se active si estás a 60 pies o menos de él. Como parte de la misma acción adicional, puedes ordenar al cañón caminar o trepar hasta 15 pies a un espacio desocupado, siempre que tenga patas.

Cañones Sobrenaturales

Cañón	Activación
Lanzallamas	El cañón exhala fuego en un cono adyacente de 15 pies que designes. Cada criatura en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza cuya CD es tu salvación de conjuros, sufrirán 2d8 de daño de fuego si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan. El fuego enciende cualquier objeto inflamable en el área que no lleve o vista nadie.
Balista de Fuerza	Haces un ataque de conjuro a distancia, que se origina en el cañón, contra una criatura u objeto a 120 pies o menos de él. Si impacta, el objetivo recibe un daño de fuerza de 2d8, y si el objetivo es una criatura, es empujado hasta 5 piesmás lejos del cañón.
Protector	El cañón emite una explosión de energía positiva que le otorga a sí mismo y a cada criatura que elijas a 10 pies o menos de él una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 1d8 + tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).

Arma de Fuego Arcana

A nivel 5, sabes cómo convertir una varita, un bastón o un cetro en un arma de fuego arcana, un conducto para tus conjuros destructivos. Cuando termines un descanso largo, puede usar las herramientas de ebanista para tallar sellos especiales en una varita, bastón o cetro y, por lo tanto, convertirlo en tu arma de fuego arcana. Los sigilos desaparecen del objeto si luego los tallas en un objeto diferente. De lo contrario, los sellos duran indefinidamente.

Puedes usar tu arma de fuego arcana como canalizador mágico para tus conjuros de artífice. Cuando lances un conjuro de artífice a través del arma de fuego, tira un d8 y obtienes una bonificación a una de las tiradas de daño del conjuro igual al número rodado.

Cañon Explosivo

A partir del nivel 9, cada cañón sobrenatural que creas es más destructivo:

- Las tiradas de daño del cañón aumentan en 1d8.
- Como acción, puedes ordenar al cañón que detone si estás a 60 pies de él o menos. Hacerlo destruye el cañón y obliga a cada criatura a 20 pies o menos de él a realizar una tirada de salvación de Destreza cuya CD es tu salvación de conjuros, sufrirán 3d8 de daño de fuerza si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan.

Posicion Fortificada

A partir del nivel 15, eres un maestro en la formación de emplazamientos bien defendidos con Cañón Sobrenatural:

- Tus aliados y tu tienen cobertura media mientras están a 10 pies o menos de un cañón que hayas creado con Cañón Sobrenatural, como resultado de un campo brillante de protección mágica que emite el cañón.
- Ahora puedes tener dos cañones al mismo tiempo. Puedes crear dos con la misma acción (pero no el mismo espacio de conjuro), y puedes activar ambos con la misma acción adicional. Tú determinas si los cañones son idénticos entre sí o diferentes. No puedes crear un tercer cañón mientras tienes dos.

Herrero de Batalla

Los ejércitos requieren protección, y alguien tiene que volver a armar las cosas si las defensas fallan. Una combinación de protector y médico, un Herrero de Batalla es un experto en defender a los demás y reparar tanto el material como el personal. Para ayudar en su trabajo, los Herrero de Batallas generalmente están acompañados por un defensor de acero, un compañero protector de su propia creación. Muchos soldados cuentan historias de casi morir antes de ser salvados por un Herrero de Batalla y un defensor de acero.

Los Herrero de Batallas desempeñaron un papel clave en el trabajo de la casa Cannith en los constructos de batalla y los forjados originales, y después de la Última Guerra, estos artífices lideraron los esfuerzos para ayudar a quienes resultaron heridos en las horribles batallas de la guerra.

Competencia con Herramientas

Cuando adoptas esta especialización en el nivel 3, obtienes competencia con las herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia, adquieres competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Conjuros de Herrero de Batalla

A partir del nivel 3, siempre tienes ciertos conjuros preparados después de alcanzar niveles particulares en esta clase, como se muestra en la tabla Conjuros de Herrero de Batalla. Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice pero no cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día.

Conjuros de Herrero de Batalla

Nivel de Artífice	Conjuro
1	*heroismo, escudo*
2	*castigo marcador, vínculo protector*
3	*aura de vitalidad, conjurar descarga de proyectiles*
4	*aura de pureza, escudo de fuego*
5	*castigo desterrador, curar heridas en masa*

Listo Para la Batalla

Cuando alcanzas el nivel 3, tu entrenamiento en combate y tus experimentos con magia han dado sus frutos de dos maneras:

- Ganas competencia con armas marciales.
- Cuando atacas con un arma mágica, puedes usar tu modificador por Inteligencia, en lugar del modificador por Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño.



Herrero de Batalla con Defensor de Acero

Artillero

PAUL SCOTT CANAVAN

Defensor de Acero

A nivel 3, tus retoques te han dado un compañero fiel, un defensor de acero. Es amistoso hacia ti y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Mira las estadísticas de juego de esta criatura en el perfil de criatura del defensor de acero. Tú determinas la apariencia de la criatura y si tiene dos patas o cuatro; tu elección no tiene efecto en sus estadísticas de juego.

En combate, el defensor de acero comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Puede moverse y usar su reacción por sí solo, pero la única acción que toma en su turno es la acción Esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que tome una de las acciones en su perfil o una de las siguientes acciones: Correr, Destrabarse, Ayudar, Ocultarse o Buscar.

Si se lanza el conjuro *remendar* sobre él, recupera 2d6 puntos de golpe. Si ha muerto en la última hora, puedes usar tus herramientas de herrero como una acción para revivirlo, siempre que estés a 5 pies o menos de él y gastes un espacio de conjuro de nivel 1 o superior. El defensor de acero vuelve a la vida después de 1 minuto con todos sus puntos de golpe restaurados.

Al final de un descanso largo, puedes crear un nuevo defensor de acero si tienes tus herramientas de herrero contigo. Si ya tienes un defensor de acero por este rasgo, el primero perece inmediatamente.

Ataque Adicional

A partir de nivel 5, cuando lleves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Sacudida Arcana

En el nivel 9, aprendes nuevas formas de canalizar la energía arcana para dañar o curar. Cuando alcanzas a un objetivo con un ataque de arma mágica o tu defensor de acero impacta a un objetivo, puedes canalizar energía mágica a través del golpe para crear uno de los siguientes efectos:

- El objetivo sufre 2d6 de daño de fuerza adicional.
- Elige una criatura u objeto que puedas ver a 30 pies o menos del objetivo. La energía curativa fluye hacia el receptor elegido, restaurando 2d6 puntos de golpe. Puedes usar esta energía tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo de una vez), pero no puedes hacerlo más de una vez en un turno. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

Defensor Mejorado

A nivel 15, tu Sacudida Arcana y tu defensor de acero se vuelven más poderosos:

- El daño adicional y la curación de tu Sacudida Arcana aumentan a 4d6.
- Tu defensor de acero gana un bonificador de +2 a la Clase de Armadura.
- Siempre que tu defensor de acero use Desviar Ataque, el atacante recibe un daño de fuerza igual a 1d4 + tu modificador por Inteligencia.

Defensor de Acero

Constructo Mediano, neutral

Clase de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe igual al modificador por Constitución del defensor + tu modificador por Inteligencia + cinco veces tu nivel en esta clase
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Tiradas de Salvación Des +3, Con +4
Habilidades ninguna
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas comprende los idiomas que hablas

Poderío del Amo. Los siguientes números aumentan en 1 cuando tu bonificador por competencia aumenta en 1: los bonificadores a las pruebas de característica y tiradas de salvación (arriba) del defensor, los bonificadores a impactar y daño de su ataque de desgarro, y el número de puntos de golpe restablecidos por su acción de Reparar (abajo).

Vigilante. El defensor no puede ser sorprendido.

Acciones (Requieren tu Acción Adicional)

Desgarro Potenciado de Fuerza. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver. Impacto 1d8 + 2 de daño de fuerza.

Reparar (3/Día). Los mecanismos mágicos en el interior del defensor restauran 2d8 + 2 puntos de golpe a si mismo o a un constructo u objeto a 5 pies de él.

Reacción

Desviar Ataque. El defensor da desventaja a la tirada de ataque de una criatura que puede ver a 5 pies de él, siempre que el ataque sea contra una criatura que no sea el defensor.

Infusiones del Artífice

Los artífices han inventado numerosas infusiones mágicas, procesos extraordinarios que crean rápidamente objetos mágicos. Para muchos, los artífices parecen trabajadores maravillosos, logrando en horas lo que otros necesitan semanas para completar.

La descripción de cada una de las siguientes infusiones detalla el tipo de objeto que puede recibirla, y si el objeto mágico resultante requiere sintonización o no.

Algunas infusiones especifican un nivel mínimo de artífice. No podrás aprender tal infusión hasta que tengas al menos ese nivel.

A menos que la descripción de una infusión diga lo contrario, no puedes aprender una infusión más de una vez.

Arma Mejorada

Objeto: un arma sencilla o marcial
Esta arma mágica otorga una bonificación de + 1 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella.

La bonificación aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase.

Arma Radiante

Requisito: artífice de nivel 6
Objeto: un arma sencilla o marcial (requiere sintonización)
Esta arma mágica otorga una bonificación de + 1 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella. Mientras la sostiene, el portador puede usar una acción adicional para hacer que emita luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá. El portador puede usar una acción adicional para extinguir la luz.

El arma tiene 4 cargas. Como reacción inmediatamente después de ser golpeado por un ataque, el portador puede gastar 1 carga y hacer que el atacante quede cegado hasta el final del siguiente turno del atacante, a menos que el atacante tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución cuya CD es tu salvación de conjuros. El arma recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Arma Retornante

Objeto: un arma sencilla o marcial con la propiedad arrojadiza
Esta arma mágica otorga una bonificación de + 1 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella, y vuelve a la mano del portador inmediatamente después de hacer un ataque a distancia con ella.

Armadura Resistente

Requisito: artífice de nivel 6
Objeto: una armadura (requiere sintonización)
Mientras usa esta armadura, una criatura tiene resistencia a uno de los siguientes tipos de daño, que tu eliges cuando infundes el objeto: ácido, frío, fuego, fuerza, relámpago, necrótico, veneno, psíquico, radiante o trueno.

Botas de la Ruta Serpenteante

Requisito: artífice de nivel 6
Objeto: un par de botas (requiere sintonización)
Mientras usa estas botas, una criatura puede teletransportarse hasta 15 pies como acción adicional a un espacio desocupado que la criatura puede ver. La criatura debe haber ocupado ese espacio en algún momento durante el turno actual.

Canalizador Arcano Mejorado

Objeto: un cetro, bastón o varita (requiere sintonización)
Mientras sostenga este objeto, una criatura gana un bonificador de + 1 a las tiradas de ataque de conjuros. Además, la criatura ignora la cobertura media cuando realiza un ataque de conjuro.

El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase.

Defensa Mejorada

Objeto: una armadura o un escudo

Una criatura gana un bonificador + 1 a la Clase de Armadura mientras usa (armadura) o empuña (escudo) el objeto imbuido.

La bonificación aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase.

Disparo Repetidor

Objeto: un arma sencilla o marcial con la propiedad de munición (requiere sintonización)

Esta arma mágica otorga una bonificación de + 1 a las tiradas de ataque y daño que se hacen con ella cuando se usa para hacer un ataque a distancia, e ignora la propiedad de carga si la tiene.

Si no cargas municiones en el arma, produce la suya, creando automáticamente una munición mágica cuando haces un ataque a distancia con ella. La munición creada por el arma desaparece en el instante después de que golpea o falla un objetivo.

Escudo de Rechazo

Requisito: artífice de nivel 6

Objeto: un escudo (requiere sintonización)

Una criatura gana un bonificador + 1 a la Clase de Armadura mientras empuña este escudo.

El escudo tiene 4 cargas. Mientras lo sostiene, el portador puede usar su reacción inmediatamente después de ser golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 de las cargas del escudo y empujar al atacante hasta 15 pies de distancia. El escudo recupera 1d4 cargas gastadas cada día al amanecer.

Replicar Objeto Mágico

Usando esta infusión, replicas un objeto mágico en particular. Puedes aprender esta infusión varias veces; cada vez que lo hagas, elige un objeto mágico que puedas hacer con ella, escogiendo de las tablas de Objetos Replicables a continuación. El título de una tabla indica el nivel que debes tener en la clase para elegir un objeto de la tabla.

En las tablas, la entrada de un objeto te indica si el objeto requiere sintonización. Consulta la descripción del objeto en la *Guía del Dungeon Master* para obtener más información al respecto, incluido el tipo de objeto requerido para su fabricación.

Si tienes la *Guía de Xanathar para Todo*, puedes elegir entre los objetos mágicos comunes en ese libro cuando eliges un objeto mágico que puedes replicar con esta infusión.

Objetos Replicables (Artífice de Nivel 2)

Objeto Mágico	Sintonización
Jarra de alquimia	No
Filo manual (detallado en el capítulo 5)	Sí
Bolsa de contención	No
Tapón de agua respirando	No
Gafas de noche	No
Estremidad prostética (detallado en el capítulo 5)	Sí
Cuerda de escalada	No
Piedras de recado	No
Varita de detectar magia	No
Varita de secretos	No

Objetos Replicables (Artífice de Nivel 6)

Objeto Mágico	Sintonización
Botas de élficas	No
Capa élfica	Sí
Capa de la manta raya	No
Ojos hechizadores	Sí
Guantes de robo	No
Linterna de revelación	No
Flauta del desasosiego	No
Anillo de caminar sobre las aguas	No
Funda para varitas (detallada en el capítulo 5)	Sí

Objetos Replicables (Artífice De Nivel 10)

Objeto Mágico	Sintonización
Botas de zancadas y brincos	Sí
Botas del invierno eterno	Sí
Brazales de arquería	Sí
Broche de escudo	Sí
Capa de protección	Sí
Ojos de águila	Sí
Guanteletes de fuerza de ogro	Sí
Guantes de atrapar proyectiles	Sí
Guantes de nadar y trepar	Sí
Sombrero de disfraz	Sí
Diadema del intelecto	Sí
Yelmo de telepatía	Sí
Medallón de los pensamientos	Sí
Talismán de cerrar heridas	Sí
Flauta de las alcantarillas	Sí
Carcaj de Ehlonna	No
Anillo de salto	Sí
Anillo de escudo mental	Sí
Babuchas de escalada de araña	Sí
Pulmón de ventilación (detallado en el capítulo 5)	Sí
Botas aladas	Sí

Objetos Replicables (Artífice de Nivel 14)

Objeto Mágico	Sintonización
Amuleto de salud	Sí
Brazo de propulsión arcana (detallado en el capítulo 5)	Sí
Cinturón de fuerza de gigante de las colinas	Sí
Botas de levitacion	Sí
Botas de velocidad	Sí
Brazales de Defensa	Sí
Capa del murciélago	Sí
Grilletes dimensionales	No
Gema de visión	Sí
Cuerno detonante	No
Anillo de libertad de movimiento	Sí
Anillo de protección	Sí
Anillo de ariete	Sí

Sirviente Homúnculo

Requisito: artífice de nivel 6

Objeto: una gema con un valor de al menos 100 po o un cristal dragontino

Aprendes métodos complejos para crear mágicamente un homúnculo especial a tu servicio. El objeto que infundes sirve como el corazón de la criatura, alrededor del cual se forma instantáneamente el cuerpo de la criatura.

Tú determinas la apariencia del homúnculo. Algunos

artífices prefieren pájaros de aspecto mecánico, mientras que a otros les gustan los frascos alados o los calderos animados en miniatura.

El homúnculo es amigable hacia ti y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Mira las estadísticas del juego de esta criatura en el perfil de criatura del Sirviente Homúnculo.

En combate, el homúnculo comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Puede moverse y usar su reacción por sí solo, pero la única acción que toma en su turno es la acción Esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que tome la acción en su perfil o una de las siguientes acciones: Correr, Destrabarse, Ayudar, Ocultarse o Buscar.

El homúnculo recupera 2d6 puntos de golpe si se usa el conjuro *remendar* en él. Si muere, desaparece, dejando su corazón en su espacio.

Sirviente Homúnculo

Constructo diminuto, neutral

Clase de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe igual al modificador por Constitución del homúnculo + tu modificador por Inteligencia + tu nivel en esta clase
Velocidad 20 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de Salvación Des +4
Habilidades Percepción +4, Sigilo +4
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados cansancio, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas comprende los idiomas que hablas

Evasión. Si se somete al homúnculo a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación para recibir sólo la mitad del daño, en lugar de esto no recibe el daño si supera la tirada de salvación, y sólo la mitad si falla. No puede usar este atributo si está incapacitado.

Poderío del Amo. Los siguientes números aumentan en 1 cuando tu bonificador por competencia aumenta en 1: los bonificadores a las pruebas de característica y tiradas de salvación (arriba) del homúnculo, los bonificadores a impactar y daño de su ataque.

Acción (Usa tu Acción Adicional)

Impacto de Fuerza. *Ataque con Arma a Distancia:* +4 a impactar, alcance 30 pies, un objetivo que puedas ver. *Impacto* 1d4 + 2 de daño de fuerza.

Reacciones

Canalizar Magia. El homúnculo dispara un conjuro que lances que tenga un alcance de toque. El homúnculo debe estar a 120 pies o menos de ti.

Patrones Grupales

Al crear personajes para una campaña de Eberron, considera elegir un patrón para tu grupo de aventureros. Esta sección describe categorías generales de patrones y también ejemplos de cada tipo de patrón de todo Khorvaire. Trabajen en equipo con su DM para seleccionar un patrón de grupo. Como alternativa, sus personajes podrían formar su propia organización que algún día podría estar entre las grandes potencias del mundo.

Poderosas casas con marcas de dragones, pequeños periódicos locales, gobernantes nacionales, inmortales poderosos y otras organizaciones e individuos poseen las riendas del poder en Khorvaire. Unen el tejido de la sociedad y son responsables de gran parte del cambio que ocurre en el mundo, a menudo por medio de agentes que incluyen grupos de aventureros. Un grupo aventurero que tiene un poderoso patrocinador como patrón tiene un lugar claro en el mundo, acceso a recursos adicionales y una razón para trabajar juntos en la búsqueda de una causa común.

Cómo funcionan los Patrones

Cada tipo de patrón en esta sección incluye la siguiente información:

- Un ejemplo del tipo general de patrón, que incluye información sobre su organización, cuartel general, aliados y enemigos
- Sugerencias para varios roles que los personajes de tu grupo podrían asumir, incluidas clases, trasfondos y habilidades que son útiles para cumplir ese rol
- Posibilidades con respecto al trasfondo del patrón y los roles de sus personajes en él, incluidos los tipos de aventuras y misiones que podrían emprender en su nombre.
- Beneficios que el grupo obtiene de su patrocinador, que pueden incluir compensación, equipo, privilegios y competencias
- Una lista de contactos potenciales que pueden servir como su conexión personal con su patrón

Misiones

Los patrones son más que un recurso que tu grupo aprovechará, también son una responsabilidad. Algunos clientes pueden estar ansiosos por apoyar a tu grupo, mientras que otros pueden ser más exigentes.

El patrón de tu grupo ocasionalmente puede acudir a ti y asignarte una misión. Esta puede ser una manera fácil de entrar en una aventura. Por supuesto, depende de ti cómo respondes a las demandas de tu patrón, y pueden surgir historias interesantes si decides rechazar una misión.

Incluso un patrón que no tenga mano dura puede motivar significativamente a tu grupo. Tal vez busques aventuras basadas en lo que agrada a tu patrón y así ganes una recompensa. Una universidad, por ejemplo, puede no enviarte a una misión en particular, pero puedes decidir seguir pistas hasta un artefacto antiguo con la esperanza de que la universidad te recompense por traerlo de vuelta. Tienes la libertad de trazar

tu propio destino, al tiempo que permites que el patrón moldee la naturaleza de tu grupo y las aventuras que emprendes.

Podría ser útil pensar en los patrones de esta sección en términos de tres amplias categorías de autonomía:

Con un patrón altamente directivo, eres un empleado de una organización, y la organización a menudo te dice qué hacer. Los sindicatos del crimen, las casas de las marcas del dragón, las agencias de espionaje, las fuerzas militares y los periódicos suelen ser muy directivos.

Con un patrón altamente autónomo, eres más como un profesional independiente. Tu patrón puede ofrecerte misiones o recompensarte por lograr ciertos objetivos, pero no dicta tus actividades. Los gremios de aventureros, jefes de estado, seres inmortales, agencias de investigación, órdenes religiosas y universidades suelen ser muy autónomos.

En una organización dirigida por jugadores, no tienes un patrón porque tu grupo de aventureros está a cargo. Tú eres el jefe; le dices a los demás qué hacer y no eres responsable ante nadie de tus propias actividades. Un sindicato criminal, Agencia de Investigación, fuerza militar o periódico puede ser una organización dirigida por jugadores.

Beneficios y Favores

Cada patrón de grupo ofrece a tu grupo una serie de beneficios por su servicio. Estos beneficios van desde acuerdos comerciales estándar, como un salario y acceso a las instalaciones del personal, hasta bendiciones más extraordinarias, como audiencias con figuras poderosas o excepciones a ciertas leyes. Los beneficios específicos se presentan con más detalle en la sección de beneficios de cada patrocinador del grupo.

Más allá de los beneficios descritos en la descripción del patrón de cada grupo, los patron es también pueden otorgar favores adicionales. Si tu grupo está en buena posición con su patrocinador (demostrando ser agentes confiables que satisfacen los objetivos del grupo) tu patrocinador puede cumplir solicitudes de favores adicionales. Un favor puede adoptar una variedad de formas apropiadas para el área de influencia o experiencia del cliente, como préstamos pequeños, equipo especializado o acceso a personas y lugares que de otro modo no tendrías. No es probable que los patrones con los que regularmente te encuentres en conflicto te otorguen favores, a menos que hacerlo promueva directamente sus objetivos.

En cualquier caso, el DM no debería sentirse limitado a proporcionar solo los beneficios indicados en la descripción de cada patrón del grupo. Los patrones dan a un grupo acceso a soluciones y soporte que de otro modo no tendrían, y un patrón podría usar sus variados recursos para guiar a sus agentes o prepararlos para mayores aventuras.

Ser Tu Propio Patrón

Para ciertos tipos de organizaciones, puedes unirte a un grupo existente o fundar uno propio. Para algunos jugadores, la idea de dirigir un Sindicato criminal, una Agencia de Investigación, una compañía mercenaria o un periódico es mucho más emocionante que trabajar para otra persona. La fundación de tu propia organización ofrece un mayor grado de autonomía, aunque potencialmente a costa de soporte y trabajo confiable.

La información de esta sección se aplica, ya sea que te unas a una organización o si fundas la tuya. Cuando eres el jefe, algunos de los beneficios de pertenecer a una organización se convierten en gastos de los que tienes que preocuparte; cuando administras tu propia empresa mercenaria, por ejemplo, necesitas almacenar tu propia armería en lugar de recurrir al inventario de una organización existente. La organización genera ingresos, pero tendrá que gastar parte de ellos para mantener la organización en funcionamiento.

Cuando diriges tu propia organización, puedes usar la actividad en período de inactividad Regentar un Negocio (consulta el Capítulo 6 de la *Guía del Dungeon Master*) para reflejar las actividades en curso de tu organización. Más de un personaje puede participar en esta actividad a la vez. Al tirar para determinar el rendimiento de la empresa, agrega el total de días dedicados por todos los personajes a la lista para determinar el éxito de la empresa (aún observando el máximo de 30). Si la empresa obtiene ganancias, multiplica esa ganancia por 4 + el número de personajes que participaron en esta actividad en período de inactividad.

Patrones de Eberron

Estos son los tipos más probables de patrones para un grupo de aventuras en Eberron. Presentados en orden alfabético, cada uno de los patrones incluye un ejemplo.

Patrones

Tipo de patrón	Ejemplo
Agencia de espionaje	Linternas Oscuras del Rey
Agencia de investigación	Gremio de Halladores
Casa de marca del dragón	Cualquier casa de marca del dragón
Fuerza militar	Batallón de Capa Roja
Gremio de aventureros	Gremio de Aventureros del Acantilado
Jefe de Estado	Príncipe Oargev de Nueva Cyre
Orden religiosa	Templarios de la Llama de plata
Periódico	*Crónica de Korranberg*
Ser inmortal	Sora Kell
Sindicato criminal	Clan Boromar
Universidad	Universidad de Morgrave

Agencia de Espionaje

Agentes secretos, espías, agentes encubiertos: tu grupo es parte de una organización dedicada al espionaje. La mayoría de esas agencias están adscritas a gobiernos o Casas de las marcas del dragón, reuniendo información sobre las actividades y planes de naciones, casas y empresas rivales. Naturalmente, tu afiliación con una agencia de espionaje es un secreto; no puedes anunciar esa conexión, y si tienes problemas con las fuerzas del orden (especialmente en países extranjeros), tu país de origen te rechazará y negará cualquier conocimiento de tus actividades.

Se dice que la Última Guerra fue peleada tanto por espías como por ejércitos. Las agencias de espionaje en cada nación buscaron secretos para llevar la supremacía militar a sus propias tierras y proporcionar dominio sobre sus vecinos. En los años transcurridos desde el final de la guerra, una lucha clandestina entre estas agencias (que el Crónica de Korranberg apoda la Guerra de las Sombras) ha continuado sin cesar, justo fuera del ojo público.

Linternas Oscuras del Rey

Las Linternas Oscuras del Rey es la división de inteligencia de la Ciudadela del Rey, una organización que ha jurado defender a Breland de sus enemigos y dispensar justicia en nombre del Rey Boranel. Como servidores secretos de la corona, a los miembros de la organización se les otorga la autoridad para llevar a cabo operaciones de inteligencia en suelo extranjero, ejecutar misiones encubiertas en todo el mundo y evitar que los secretos nacionales caigan en manos de las agencias de inteligencia rivales. Las Linternas Oscuras también tienen una licencia no escrita para eliminar cualquier criatura que amenace a su nación, a su soberano o a sus ciudadanos.

Sede. La Ciudadela del Rey tiene su sede en la ciudad capital de Breland, Wroat, bajo el mando del hermano del rey, Lord Kor ir'Wynarn. Un replicante llamado Capitán Vron sirve como el líder de las Linternas Oscuras, con cuatro caballeros subordinados que marcan las sucursales principales en Breland, en Sharn, Starilaskur y Xandrar. Una sucursal mucho más pequeña vigila los intereses Brelios en la ciudad de Linde Tormentoso, en Xen'drik. A veces se establecen pequeñas oficinas de campo temporales para coordinar misiones fuera de Breland; estas oficinas funcionan como pisos francos para los agentes en problemas, y están diseñadas para limpiarse al instante si las autoridades locales las descubren.

La oficina en Sharn de la Ciudadela del Rey se encuentra en la Torre Andith en el distrito Torres Embajadoras. Aunque un caballero alguacil dirige la oficina, la mayoría de los miembros de la Ciudadela del Rey en Sharn son Linternas Oscuras y, por lo tanto, están bajo la autoridad de un intrépido y despiadado gnomo llamado Talleon Haliar Tonan.

Agentes. Las Linternas Oscuras del Rey incluyen más de 500 agentes que operan dentro de las fronteras de Breland y aproximadamente un quinto de ese número estacionado en el extranjero. A menudo trabajan en equipos, y también trabajan en estrecha colaboración con las otras divisiones de la Ciudadela. A veces reclutan talentos locales, a menudo con falsas pretensiones, para ayudarlos a cumplir sus misiones en tierras extranjeras.

Aliados. Por su naturaleza, las agencias de espionaje deben ser cautelosas al elegir a sus aliados, y las Linternas Oscuras del Rey no son una excepción. Sus aliados más confiables incluyen las siguientes facetas del gobierno Brelio:

Rey Boranel. Las Linternas Oscuras del Rey, como era de esperar, sirven al rey de Breland, y él es su mayor defensor y aliado. El rey ve la lealtad como mutua: mientras la lealtad de un agente sea irreprochable, Boranel está dispuesto a ejercer su considerable poder en nombre de ese agente.

La Ciudadela del Rey. La Ciudadela tiene tres ramas además de las Linternas Oscuras. Las Espadas del Rey son fuerzas especiales de combate de élite. Los Escudos del Rey protegen al rey y a sus familiares y asociados más cercanos. Las Varitas del Rey proporcionan apoyo mágico a las otras ramas de la Ciudadela, así como a otras fuerzas Brelias. Algunas Linternas Oscuras pueden considerarse superiores a los miembros de las otras ramas, pero aun así reconocen a otros agentes de la Ciudadela como jugadores del mismo equipo. Cuando tu grupo necesite un poco de ayuda adicional, las otras ramas de la Ciudadela están a su disposición.

Enemigos. Rara es la agencia de espionaje que es amada. Incluso dentro de Breland, la población ve las Linternas Oscuras con recelo, y las personas poderosas fuera de la familia real albergan resentimiento por la influencia de la Ciudadela. Muchas personas e instituciones fuera de Breland ven a las Linternas Oscuras como una fuerza hostil. Como resultado, los siguientes grupos representan solo unos pocos enemigos de las Linternas Oscuras:

Populistas Brelios. Por mucho que el Rey Boranel sea amado en su país, muchas voces de los Brelios sostienen que la era de la monarquía está llegando a su fin y que el trono de Breland debería ser reemplazado por un gobierno elegido democráticamente por la ciudadanía. Cuando estas fuerzas se vuelven lo suficientemente inquietas como para conspirar y amotinarse, la Ciudadela (y a menudo las Linternas Oscuras) trabajan para ponerlas en su lugar. Como resultado, aquellos que cuestionan la autoridad del rey son los ciudadanos más propensos a desconfiar de las Linternas Oscuras o las ven con abierta hostilidad. Según los rumores, algunas de esas personas incluso tienen altos cargos en el gobierno Brelio.



COLIN BOYER

Naciones Extranjeras. Cada nación sabe que las Linternas Oscuras del Rey sirven como una fuerza de espionaje y hacen todo lo posible para rastrear los movimientos de los agentes de las Linternas Oscuras dentro de sus fronteras. Los gobiernos extranjeros tratan a los agentes de las Linternas Oscuras con cuidado para evitar provocar un incidente internacional, pero rápidamente arrestan a los agentes de las Linternas Oscuras sospechosos de haber actuado mal.

Nueva Cyre. Una de las mayores concentraciones de refugiados Cyr del mundo se estableció en el este de Breland bajo el liderazgo de Oargev ir'Wynarn, el último príncipe de Cyre. Muchas voces entre los Cyr, posiblemente el mismo Oargev, piden el establecimiento de una nación independiente en lo que ahora es territorio Brelio, pero Boranel está decidido a conservar cada acre de su tierra. Las Linternas Oscuras se infiltran activamente en la comunidad de refugiados Cyr, despachando a quienes actuarían contra el rey.

Beneficios Patronales

Obtienes los siguientes beneficios cuando el patrón de tu grupo es una agencia de espionaje:

Misiones. Tu agencia puede asignarte tareas específicas en cualquier momento, a discreción del DM. Tienes amplia libertad con respecto a cómo lleva a cabo una tarea, y tus misiones a veces pueden ser muy amplias y requieren un tiempo considerable para completarlas.

Cuenta de Gastos. Tienes acceso a una cuenta mantenida en los bancos de la Casa Kundarak. Puedes usar esta cuenta para pagar tus gastos diarios de vida, así como para comprar cualquier cosa que necesites para completar tus misiones: equipo, transporte, sobornos, etc. Su límite de gasto normal es de 100 po por mes para cada miembro de tu grupo. Si excede esto, tu agencia te pide que contabilices los gastos del mes, y puede que te soliciten que pagues el exceso si no puedes justificarlo (a discreción del DM). No puedes transferir una cantidad no utilizada de un mes al siguiente, y tu acceso a esta cuenta puede cortarse en cualquier momento si abusa de ella o no estás en buenos términos con la agencia. La agencia está al tanto de cada vez que accedes a la cuenta y dónde te encuentras cuando lo haces.

Identificación. Tu agencia te proporciona documentos de identificación que establecen tu verdadera identidad, y también tienes acceso inmediato a documentos falsos y documentos de viaje coincidentes que muestran diferentes identidades, cuando los necesites para una misión. (Cada vez que ingreses a una nación extranjera, es una buena idea que lo hagas con una identidad falsa).

Amigos Poderosos. Una agencia de espionaje, por naturaleza, tiene un largo alcance y mucho poder para hacer que las cosas sucedan tras bastidores. Puedes pedir un favor para una amplia gama de beneficios: un caso legal en tu contra podría ser rechazado repentinamente. Un rival podría desaparecer. Es posible que te entreguen un objeto mágico muy necesario. Estos favores pueden proporcionar un beneficio significativo a corto plazo, pero también pueden tener repercusiones a largo plazo igualmente significativas, lo que podría conducir a misiones completamente nuevas.

Construye Tu Grupo

Los agentes de espionaje suelen ser altamente entrenados y altamente especializados. El tipo de misiones que emprendas puede dar forma a la composición de tu grupo; podrían ser un equipo de cazadores o investigadores, enfocado en rastrear personas o recolectar información. Lo más probable es que sean un equipo diverso con una gama de habilidades que les permitan emprender una variedad de misiones diferentes en nombre de su patrón. Consideren algunos o todos estos roles para los personajes de su grupo:

Camaleón. Un maestro del disfraz, el juego de manos y el engaño, el Camaleón puede realizar el trabajo del Investigador o un Confiscador justo debajo de la nariz de un objetivo, o proporcionar cobertura a los agentes con diferentes especialidades mientras hacen su trabajo. Un alto Carisma, competencia con útiles para disfrazarse (o acceso a conjuros que ocultan o disimulan la apariencia de uno), y competencia con habilidades como Engaño, interpretación y Juego de manos benefician enormemente al camaleón. Los bardos y pícaros, así como los personajes con trasfondo charlatán, animador o huérfano, a menudo se destacan en este papel.

Confiscador. A veces, una agencia de espionaje necesita que algo sea robado, un documento que incrimina una figura pública al prototipo de una máquina de guerra. El Confiscador tiene las habilidades clave para tales trabajos. Un buen puntaje de Destreza resulta útil para llevar a cabo tales tareas, especialmente si se mejora con competencia con herramientas de ladrón y las habilidades Juego de Manos y Sigilo. Los confiscadores son a menudo pícaros, y muchos tienen un historial de robo con fines de lucro en lugar de intereses nacionales.

Cazador. El cazador acecha a la presa humanoide, con fines de asesinato, secuestro o recopilación de información. Una combinación de destreza en combate con habilidades de sigilo e interacción hace que los cazadores estén bien preparados. Los exploradores y los pícaros demuestran ser particularmente expertos en este papel, al igual que cualquier persona con competencia en las habilidades Investigación, Percepción y Sigilo. Un alto Carisma y competencia en las habilidades Engaño, Intimidación y Persuasión también pueden ser útiles. Los cazadores a menudo provienen de entornos como salvajes o huérfanos.

Investigador. El investigador es el espía arquetípico, un maestro del razonamiento deductivo y la interacción suave. Naturalmente, la Investigación puede ser una habilidad crucial, que muchos personajes en este papel combinan con medios mágicos de adivinar para aprender sobre sus enemigos y objetivos. Los bardos y los magos son investigadores naturales, especialmente si pueden adquirir una o más habilidades entre Engaño, Percepción, Persuasión y Sigilo. Los investigadores provienen de entornos tan variados como charlatanes, nobles, eruditos y huérfanos.

Operador. Un operador dirige u organiza un equipo de agentes en el campo. Al igual que un oficial militar, el operador emite órdenes y es responsable de los agentes del equipo. Las puntuaciones altas de Carisma e Inteligencia ayudan a que el Operador sea un líder fuerte, especialmente en conjunción con competencia en habilidades como Persuasión e Investigación. La amplia gama de habilidades utilizadas por otros agentes también son valiosas para el Operador, que podría terminar asumiendo un papel diferente cuando surja la necesidad. El Operador es a menudo un bardo y puede provenir de un trasfondo de soldado o noble (estaría acostumbrado al liderazgo de una forma u otra).

EL REGISTRO DE BRELAND

¡MENTIRAS EN JUICIO! ESPÍA KARRNIO ENFRENTA LA JUSTICIA

En un juzgado rodeado de agentes de la Ciudadela del Rey y abarrotado de periodistas, la jueza Haliss ir'Cronn ocupó su asiento para la primera sesión en lo que algunos llaman el "juicio del siglo".

Barath Drinn, un Karrnio que ha estado viviendo en Wroat desde el final de la Última Guerra, está acusado de robar secretos de estado, sabotaje y un cargo de asesinato, aunque una fuente anónima sugiere que es culpable de muchos más asesinatos.

Un portavoz de la Ciudadela del Rey negó vehementemente los informes de que Drinn es empleado de la Ciudadela.

Saboteador. El Saboteador interfiere con el funcionamiento de los activos enemigos. Más que un atacante imprudente, combinan la voluntad de destruir con un don para la infiltración. La competencia con herramientas de ladrón y en habilidades como Engaño, Investigación y Sigilo a menudo sirven para el trabajo de sabotaje. El Saboteador se beneficia de una comprensión del oficio y los objetos mágicos, lo que hace que los artífices sean particularmente hábiles en este papel. Los artesanos gremiales también pueden disfrazar las herramientas de destrucción como objetos mundanos u obras de arte. Muchos saboteadores provienen de entornos como charlatanes o soldados.

Tipos de Espionaje

Las actividades de espionaje se pueden clasificar en tres grandes categorías: contrainteligencia, acción encubierta y recolección de inteligencia. Tu grupo podría centrarse en una de esas áreas, o tal vez sean el equipo que maneja situaciones que otros equipos arruinan. Como grupo, trabajen con su DM y consulten la tabla de Misiones de espionaje para decidir qué tipo de misiones podrían emprender.

Misiones de espionaje

d6	Misión
1	**Recopilación de Información.** Si hay información disponible, pueden encontrarla y entregársela a su patrón.
2	**Contraespionaje.** Su trabajo se centra en hallar, enfrentar y eliminar agentes de inteligencia enemigos.
3	**Desinformación.** Ustedes son expertos en crear historias falsas e información falsa para frustrar a los espías enemigos.
4	**Eliminación Encubierta.** Cuando desaparece alguien, no dejan evidencia.
5	**Disrupción**. Sobresalen en la infiltración y causar estragos a través del chantaje, la desinformación y la subversión.
6	**Sabotaje.** Se deslizan en los lugares, colocan las semillas para su destrucción y escapan sin ser detectados.

Secretos

Lo más probable es que su trabajo de espionaje eventualmente lo ponga en posesión de secretos que otros no quieren que sepa. Cuando llegue el momento, consulte la tabla Secretos para determinar qué conocimiento clandestino posee su grupo y cómo podría complicarle la vida.

Secretos

d6	Secreto
1	**Material de Chantaje.** Tienen evidencia de un secreto devastador con respecto a una figura importante.
2	**Agenda Oculta.** El grupo es parte de una conspiración que busca influir en los eventos para satisfacer mejor sus deseos.
3	**Equilibrio Cuidadoso.** Tienen información condenatoria sobre su agencia patrocinadora, pero esta ha recopilado cuidadosamente secretos igualmente dañinos de todos ustedes.
4	**Conspiración.** Una organización local, como un gremio, un gobierno o una casa de marca del dragón, se dedica a acciones sucias, y ustedes tienen información privilegiada sobre ello.
5	**Encubierto.** Conoces la identidad secreta de una persona aparentemente inocente pero poderosa que prefiere permanecer en el anonimato.
6	**Amenazas Vacías.** Los rumores dicen que recolectan secretos dañinos sobre cualquiera, y como resultado, las personas caminan cuidadosamente a su alrededor. La verdad es que su reputación es exagerada, por lo que tienen su propio secreto para mantenerse a salvo.

Misión Memorable

Te comprometiste en una misión que aún eclipsa tu trabajo. ¿Fue la operación perfecta o todavía llevas cicatrices de una misión que salió terriblemente mal? Consulta la tabla Misión Memorable para determinar los detalles de la hazaña que define tu carrera.

Misión Memorable

d4	Misión
1	**Traición.** Un antiguo asociado se volvió contra ti. Escapaste y quieres vengarte.
2	**Abandonado.** Las cosas salieron mal, y tuviste que tomar la terrible decisión de abandonar a un aliado. Podría estar muerto, o podría estar buscando venganza.
3	**La Operación Perfecta.** Tus acciones llegaron a los titulares en Khorvaire, dando forma a la historia de la próxima década. Nadie sabe que estuviste involucrado, y a veces desearías tener un poco de crédito por tu trabajo.
4	**El Enfrentamiento.** Conociste a tu igual durante una operación tensa. Ninguno de los lados obtuvo todo lo que quería. Odias admitirlo, pero el equipo al que te enfrentaste demostró ser tu rival. Quizás se crucen de nuevo.

Contactos en la Agencia de Espionaje

Sus misiones provienen de un superior en la agencia que generalmente trabaja en un escritorio en lugar de en el campo, compilando inteligencia en informes para sus superiores y

coordinando las actividades de múltiples grupos. Usen la tabla Contactos de la Agencia para determinar el carácter de su superior, que puede determinar el tipo de misiones que emprenden y el grado de apoyo que reciben.

Contactos de la Agencia

d8	Contacto
1	Un agente de escritorio profesional condescendiente que los ve como herramientas prescindibles
2	Un amargo ex agente de campo, ahora confinado en una oficina de campo, que envidia su trabajo
3	Un amable jefe de oficina que los ve como un equipo verdaderamente especial con habilidades invaluables
4	Un medio directivo mediocre en la cúspide de la jubilación que lamenta constantemente el estado de los agentes de hoy en comparación con los de los "buenos viejos tiempos"
5	Un ex soldado descabellado que preferiría un regreso a la guerra abierta en lugar de la llamada "Guerra de las Sombras"
6	Un agente de campo con cicatrices de batalla que haría casi cualquier cosa para evitar el regreso a los horrores de la Última Guerra
7	Un gerente aburrido pero efectivo que se niega a dejarse impresionar por lo que hacen o sorprender por lo que les sucede
8	Una voz misteriosa en el otro extremo de una piedra parlante

Otras Agencias de Espionaje

Cada nación tiene alguna forma de agencia de espionaje, y dos de las Casas de las marcas del dragón (La casa Phiarlan y La casa Thuranni) incluyen fuerzas especializadas de espionaje como parte de sus negocios. Además de las Linternas Oscuras del Rey, algunas de las agencias de espionaje más prominentes de Khorvaire incluyen los siguientes grupos:

Argentum. El Argentum es un ministerio dentro de la Iglesia de la Llama de Plata. Originalmente dedicado a la adquisición, estudio y redistribución de objetos mágicos y artefactos, fue reutilizado durante la Última Guerra para servir como agencia de espionaje de Thrane.

Reales Ojos. Aundair es famoso por sus magos, y los Reales Ojos de Aundair se destacan en conjuros y adivinación, casi todos los agentes de los Reales Ojos tienen una ventaja arcana. Los agentes espían a otras naciones, persiguen a criminales notorios y participan en una serie de otras misiones de varita y daga para la corona.

Mesa Serpentina. La Mesa Serpentina es el brazo de espionaje de la Casa Phiarlan. Pocas personas fuera de la casa saben siquiera de su existencia, y casi ninguno de sus agentes de nivel inferior se da cuenta de la implicación total de su servicio. Simplemente recopilan y transmiten información, sin saber cómo se usa.

El Consorcio. La policía secreta de Zilargo, el Consorcio, mantiene el orden al servicio del Triunvirato. Esta red de espías y asesinos despiadados son conocidos por sus operaciones en Zilargo, pero pocos se dan cuenta de que el Consorcio también está activo en naciones de todo Khorvaire. Los gnomos creen que el conocimiento es la mejor arma de todas, y los agentes del Consorcio buscan sin cesar secretos que podrían resultar útiles para su nación.

Agencia de Investigación

Tu grupo trabaja para una agencia que ofrece servicios de investigación, o pueden administrar su propia empresa como grupo. Los investigadores ponen sus mentes agudas y su obstinada determinación a la orden para desvelar misterios. Las agencias de investigación abarcan desde investigadores privados hasta redes de detectives respaldados por Casas de las marcas del dragón.

Gremio de Halladores

En Khorvaire, los investigadores de La casa Tharashk tienen fama de discreción y astucia. Los miembros de esa casa operan el Gremio de Halladores, una colección suelta de agencias de investigación independientes. Los herederos con marca de dragón de la Casa Tharashk poseen y operan algunas de estas agencias, pero cada una emplea también a investigadores sin marca, dejando a los herederos libres para asumir los casos más difíciles. Una conexión con Gremio de Halladores es vista como una marca de alta calidad, una garantía de que una agencia en particular figura entre las mejores del negocio.

Solo en la ciudad de Sharn, cuatro investigadores con la Marca del Hallazgo dirigen agencias en diferentes partes de la ciudad: Investigaciones Kurt Karr'Aashta en el vecindario de Puerta de la Muerte, Adquisición de Información en Bajavista, Servicios de Investigación de Thuranne Velderan en Torres Guardianas y Agencia de Información Globo en Torres del Dragón. Tu grupo puede estar asociado con cualquiera de estos grupos, o pueden operar su propia agencia afiliada. En cualquier caso, su conexión con el Gremio de Buscadores significa que tienen una excelente reputación que mantener.

Aliados. Si bien la mayor fortaleza del Gremio de Buscadores son sus conexiones internas, carece de muchos aliados fuertes más allá de las propiedades de la Casa Tharashk. Dicho esto, los siguientes grupos han tenido numerosas interacciones con el gremio y, en general, ven a los investigadores de manera positiva:

Droaam. Desde el surgimiento de las Hijas de Sora Kell en Droaam, los miembros de la Casa Tharashk han servido como intermediarios entre el reino de los monstruos y el este, intercambiando los servicios de mercenarios monstruosos en Khorvaire. La casa se enorgullece de haber obligado a la corriente principal de Khorvaire a reconocer que los orcos y semiorcos son dignos de las mismas cortesías y oportunidades que las razas establecidas en la sociedad, y los miembros de la casa ahora están usando su estado para hacer lo mismo para varias otras razas de Droaam. Como resultado, los miembros del Gremio de Buscadores pueden esperar al menos un poco de respeto mientras viajan en Droaam.

Cancerberos. La Casa Tharashk y la secta druídica de los Cancerberos comparten orígenes comunes en la Marca Sombría, y los druidas siguen siendo amigos de la casa y su Gremio de Buscadores. En la Marca, el gremio a menudo ayuda a los druidas a localizar aberraciones perdidas y abrir portales entre planos de existencia. Por su parte, los Cancerberos ofrecen el apoyo de su magia para ayudar a los miembros del gremio en todo lo que puedan.

Enemigos. El trabajo de los investigadores naturalmente crea enemigos, principalmente a escala local: estafadores, pandillas y otros cuyos actos desagradables han quedado al descubierto. Dichos grupos tienden a guardar rencor contra

el gremio en su conjunto. Los enemigos del gremio a gran escala son pocos, pero incluyen los siguientes grupos.

PERGAMINO AUNDANO

INVESTIGADORA GENIO SIRVE JUSTICIA FRÍA

En otro golpe vergonzoso a la Guardia de Buenpuerto, la famosa investigadora "Pluma" Fallester aparentemente resolvió otro caso que extrajo al azar de los archivos de misterios sin resolver de la guardia. El caso, el robo de una estatuilla con joyas en exhibición en el Museo de Antigüedades de la Universidad de Wynarn, desconcertó a los oficiales de la guardia hace siete años, pero en cuestión de cinco días, Fallester logró acusar del crimen a un ladrón llamado Spaut, quien confesó.

Daask. Gremio de Halladores tiene una relación difícil con la organización criminal llamada Daask. Por un lado, Daask es una pandilla criminal violenta cuyos miembros a menudo son blanco de los investigadores de Gremio de Halladores. Por otro lado, Daask es una pandilla de monstruos, muchos de los cuales dejaron Droaam bajo los auspicios de la Casa Tharashk. Los investigadores del Gremio de Buscadores que se entrometen demasiado en los negocios de Daask a menudo sienten la presión de retroceder viniendo de lo alto de la Casa Tharashk. Aquellos que ignoran esa presión tienden a terminar en los objetivos de los asesinos de Daask.

Casa Deneith. Durante siglos, la Casa Deneith arrinconó el mercado de las fuerzas mercenarias en Khorvaire. Fue una sorpresa desagradable para ellos cuando la Casa Tharashk entró en el mercado de mercenarios en los últimos días de la guerra, trayendo monstruos de Droaam para reforzar los ejércitos de las Cinco Naciones. La Casa Deneith todavía se resiente de la Casa Tharashk por esto, y la animosidad entre las casas solo aumenta cuando los investigadores del Gremio de Buscadores se meten en los asuntos de los Alguaciles Centinelas.

Beneficios Patronales

Con una Agencia de Investigación como patrón de tu grupo, obtienes los siguientes beneficios:

Compensación. Puedes cobrar honorarios a tus clientes cuando realizas investigaciones en su nombre. Puedes establecer esas tarifas, y los clientes a menudo pagarán tarifas más altas a medida que aumente tu reputación y prestigio. Una tarifa de 5 pp a 10 pp por investigador por día, más los gastos incurridos como parte de la investigación, es una tarifa inicial razonable.

Contactos. A través del Gremio de Buscadores, cada Agencia de Investigación asociada puede beneficiarse del conocimiento y la experiencia no solo de otros investigadores, sino también de cazarrecompensas, exploradores, buscadores de cristales dragontinos y otros que utilizan el talento de la Casa Tharashk para encontrar. Por lo tanto, una agencia afiliada podría encontrar aliados útiles no solo en ciudades de las Cinco Naciones, sino incluso en rincones remotos de la naturaleza donde los rastreadores y buscadores ejercen su oficio. A discreción del DM, tus contactos pueden dirigirte a nuevos casos, ofrecerte pistas potenciales en el caso en el que estás trabajando, ponerte en contacto con su propia red de contactos o aparecer de repente para sacarte del fuego. Puedes solicitar un favor de tu agencia para aprovechar los recursos de cualquiera de tus contactos. Al comienzo de la campaña, tira dos veces en la tabla Contactos para elegir dos contactos. Seguramente adquirirán nuevos contactos en el transcurso de sus aventuras, que podrían o no encajar en las descripciones de los contactos en esta tabla.

Contactos

d12	Contacto
1	Un amable agente de la ley envía clientes hacia ustedes y les brinda información privilegiada sobre los planes de la guardia.
2	Un cliente anterior satisfecho con una posición menor en el gobierno local puede tirar de las cuerdas por ustedes.
3	Un teniente de una pandilla criminal conoce el inframundo y les ayudará mientras no interfieran en los asuntos de esa pandilla.
4	Un investigador amargado y con más experiencia pasa mucho tiempo diciéndoles con quién podría haber hablado hace diez años (si esa persona no hubiera muerto) pero que todavía sabe mucho sobre el funcionamiento interno de la ciudad.
5	El dueño de una taberna u otro negocio que atrae a la clientela de las partes de mala muerte de la sociedad tiene un buen oído y, a menudo, les da pistas para más trabajo.
6	Un antiguo cliente rico puede llevarles a fiestas de la alta sociedad y ponerles en contacto con otras personas ricas.
7	Un periodista entrometido siempre quiere escribir historias sobre sus casos, pero también los ayuda a encontrar nuevos trabajos y contactos clave.
8	Un sacerdote local aprecia el trabajo que hacen y les brinda asistencia mágica menor.
9	Un huérfano de la calle duro como clavos llevará mensajes para ustedes, los llevará a cualquier lugar de la ciudad y se introducirá en espacios reducidos para obtener una exigua recompensa.
10	Un forjado melancólico puede conectarles con una extensa red de ex soldados.
11	Un vidente kalashtar puede ser un fraude, pero también ocasionalmente les proporciona valiosas pistas potenciales.
12	Un replicante curioso siempre aparece cuando menos lo esperan.

Construye Tu Grupo

Una amplia variedad de talentos puede ser útil en el trabajo de un investigador, lo que lleva al Gremio de Buscadores a contratar especialistas con diversas habilidades. Muchos investigadores provienen de trasfondos como el criminal, erudito, soldado o huérfano, independientemente del papel que desempeñen en un grupo. Considera algunos o todos estos roles para los personajes de tu grupo:

Cliente. Cuando una investigación de rutina se desvía, a veces los inocentes quedan atrapados involuntariamente en la acción. La artesana común que contrató al grupo para encontrar a su pareja desaparecida podría encontrarse a sí misma y a sus investigadores contratados a la fuga cuando las cosas toman un giro mortal. Tal cliente es a menudo un personaje no jugador cuya conexión con el grupo se disuelve al final de una aventura, pero a veces un cliente desarrolla un gusto por la emoción y se convierte en un elemento fijo en la campaña. Un trasfondo perfectamente ordinario, como artesano gremial o héroe del pueblo, a menudo funciona bien con este personaje, que de otro modo no necesita habilidades o capacidades específicas.

Consultor. A veces, las personas calificadas terminan trabajando junto a los investigadores por un tiempo. Tales Consultores pueden trabajar para un periódico, estudiar un campo esotérico o escribir ficción criminal para ganarse la vida. Este personaje suele ser similar a un investigador, pero generalmente tiene una experiencia inusual o un conocimiento experto. La relación entre un Consultor y el resto del grupo puede ser una fuente de drama o comedia.

Interrogador. El interrogador se especializa en la interacción con sospechosos, testigos u otras personas que necesitan persuasión para revelar lo que saben. Un alto carisma combinado con competencia tanto en Persuasión como en Intimidación resultan útiles en este papel. Los bardos, paladines y hechiceros tienen los talentos necesarios y la capacidad de complementar sus interrogatorios con magia.

Investigador. Los investigadores reúnen evidencia en un todo coherente que explica un misterio. Este personaje combina una alta puntuación de Inteligencia con competencia en habilidades tales como Investigación, Percepción y, a veces, Medicina. El investigador también podría usar la adivinación y otras formas de magia para complementar esas habilidades, lo que hace que los magos sean una opción natural para este rol.

Duro. El trabajo de un investigador es inherentemente peligroso, por lo que a menudo es importante para su grupo incluir a alguien que pueda intervenir físicamente cuando las situaciones se convierten en combate. El papel de Duro podría incluir luchar contra matones criminales, patear puertas e incluso maltratar a los sospechosos, todo lo cual sugiere un alta puntuación de Fuerza y capacidad de combate. La habilidad Intimidación también puede ser útil para complementar el trabajo de Duro.

Tipos de trabajo de investigación

Gran parte del trabajo realizado por los investigadores es relativamente mundano: recopilar evidencia de infidelidad conyugal, investigar fraudes de seguros o encontrar fugitivos. A veces, estas investigaciones relativamente inocentes pueden conducir a la sombra de la sociedad y volverse más peligrosas, pero la mayoría de los aventureros prefieren los tipos más peligrosos de trabajo de investigación. Tu grupo puede especializarse en un tipo particular de trabajo, o puede tomar cualquier caso que se le presente. Tiren o elijan de la tabla Experiencia en Investigación para determinar la especialidad de su agencia.

Experiencia en Investigación

d6	Investigación
1	**Encontrar Gente.** Buscan personas que se pierden, se esconden, huyen o son víctimas de juego sucio.
2	**Encontrar Objetos.** Ya sea que se trate de una pintura robada o una reliquia familiar, sobresalen en la búsqueda de objetos perdidos.
3	**Justicia para Todos.** Los poderosos a menudo escapan a la justicia debido a su riqueza e influencia. Sus víctimas a veces recurren a ustedes, esperando que les ayuden a arreglar las cosas.
4	**Ayudar a Ejecutar la Ley.** La guardia de la ciudad debe obedecer las reglas para llevar a los criminales ante la justicia. Cuando las reglas deben doblarse o romperse, recurren a ustedes en busca de ayuda.
5	**Descubrir Secretos.** Usan sus habilidades inquisitivas para indagar en los misteriosos trasfondos de los demás.
6	**Seguridad Privada.** Proporcionan servicios para una organización específica. Quizás viajen en aeronaves para brindar seguridad o trabajen en un casino para atrapar tramposos.

Caso Característico

Los investigadores ocupan un lugar importante en la imaginación popular, tanto en sus hazañas de la vida real (como se informa en los periódicos) como en muchos relatos ficticios. Como héroes románticos de muchos cuentos, arrojan la luz de la verdad a las sombras para descubrir fechorías secretas. Igualmente románticos como removedores de inmundicia autoserviciales, a menudo usan métodos cuestionables para sacar a la luz secretos que podrían haber permanecido ocultos, causando daños indecibles en el proceso.



MICHAEL KORMACK

Ya sean verdaderas o falsas, las historias como estas tienden a aferrarse a agencias de investigación y colorean su reputación. ¿Qué gran historia está asociada con tu agencia (y posiblemente tu grupo)? ¿Son precisas las historias o reflejan solo un lado de una situación complicada? Tiren en la tabla Caso Característico o elijan un caso que cimente su reputación.

Caso Característico

d6	Caso
1	**Caso del Siglo.** Descubriste evidencia clave en un caso sensacional. Apareciste en los titulares, pero algunas partes involucradas guardan rencor contra ti.
2	**La Puesta en Marcha**. Descubriste evidencia de las fechorías de una figura de alto perfil. En el juicio, esa evidencia se consideró falsa, pero para entonces la carrera del acusado estaba arruinada.
3	**Escándalo**. Tu trabajo descubrió un escándalo profundamente vergonzoso que terminó con la carrera de un político poderoso.
4	**Campeón de los Débiles**. Trajiste justicia a una víctima comprensiva, demostrando ser un defensor de los que la sociedad pasa por alto.
5	**Genio**. Resolviste un caso que desconcertó a otros, y ahora eres célebre por tu brillantez.
6	**Chapucero**. Arruinaste un caso, mal. La parte culpable salió libre y todos te culpan.

Clientela

Los investigadores tienden a adquirir una reputación por trabajar con cierto tipo de personas. Algunos son conocidos por su discreción, atrayendo a clientes adinerados que confían en ellos para guardar un secreto. Se sabe que otros tienen debilidad por una historia triste, atrayendo al tipo de cliente que tiene muchos problemas pero poco dinero. Tiren o elijan una opción de la tabla Clientela para determinar quién tiende a presentarse en su oficina con un caso.

Clientela

d6	Clientela
1	**Socialites Ricos.** Su discreción y su enfoque discreto para los casos los convierten en el equipo perfecto para manejar los casos mejor fuera del alcance del público.
2	**Perdedores.** Ya sea que se lo merezcan o no, tienen la reputación de hacer lo correcto, incluso si se realiza sin una tarifa razonable. Cualquiera que se enfrente a los ricos y poderosos sabe que debe acudir a ustedes por justicia.
3	**Imán para los Problemas.** Tal vez confían en las personas con demasiada facilidad o es solo mala suerte, pero cada cliente que ingresa a su oficina tiene un doble trato, una agenda oculta o una estafa que están ejecutando.
4	**Desesperado.** Tienen fama de aceptar clientes que no pueden pagar sus servicios. Todos los casos de mala suerte terminan en su puerta, los quieran o no.
5	**Forjados**. En un mundo en el que los derechos de los forjados no siempre son seguros, ustedes asumen su causa.
6	**Criminales.** Cuando un criminal ha sido perjudicado pero no quiere ser llevado ante la justicia, acude a ustedes, confiando (correcta o incorrectamente) en que no lo entregará.

Otras Agencias de Investigación

Más allá del Gremio de Buscadores, las siguientes organizaciones de investigación resuelven misterios en Khorvaire:

Ciudadela del Rey. Parte espía, parte inquisitiva y parte soldado, los agentes de la Ciudadela del Rey sirven a la corona y al país como la agencia suprema para dispensar la justicia del rey en Breland. Las guardias locales y los agentes de policía pueden recurrir a sus agentes cuando un delito o una situación presentan una amenaza que se extiende más allá de su jurisdicción.

Alguaciles Centinelas. Los Alguaciles Centinelas son una fuerza multinacional administrada por La casa Deneith y autorizada para hacer cumplir la ley en todo Khorvaire. Como la única fuerza que puede cruzar las fronteras en busca de fugitivos, están bien entrenados para rastrear a los renegados.

La Guardia de Sharn. Como la mayoría de las fuerzas policiales locales de cualquier tamaño, La Guardia de Sharn incluye investigadores dedicados a resolver crímenes y localizar a los perpetradores.

Gremio de Admonitores. Afiliado pero en gran medida independiente de la Casa Medani, el Gremio de Admonitores proporciona certificación y empleo por contrato para guardaespaldas, investigadores y centinelas en todo Khorvaire. El gremio enfatiza el uso de la lógica, la percepción y la deducción para reunir fragmentos de evidencia en un todo reconocible. A menudo se invoca a sus investigadores para resolver misterios que desconciertan a las fuerzas del orden locales.

Manejar Una Propia. En lugar de unirse a una Agencia de Investigación existente, pueden comenzar la suya. Necesitan establecer su propia oficina. Pueden cobrar las mismas tarifas que si trabajaran para otra agencia y tienen acceso a la misma gama de contactos. También pueden usar la actividad en período de inactividad Regentar un Negocio para dirigir las actividades de su agencia, como se describe al comienzo de esta sección.

Casa de Marca del Dragón

Tu grupo trabaja para una de las organizaciones más influyentes en Khorvaire: las Casas de las marcas del dragón. Independientemente de si algún miembro de tu grupo lleva una marca de dragón o incluso está relacionado con una de las casas por sangre, ustedes actúan en nombre de una casa para promover sus intereses. Podrían funcionar abiertamente como representantes de la casa, vistiendo su insignia y ejerciendo su autoridad, o podrían ser agentes encubiertos o no reconocidos.

Las trece Casas de las marcas del dragón se describen en detalle anteriormente en este capítulo.

Beneficios Patronales

Con una casa de marca del dragón como patrón de tu grupo, obtienes los siguientes beneficios:

Compensación. Tu patrón te paga por el trabajo que realizas en su nombre. En promedio, la casa paga a cada miembro de tu grupo una cantidad igual a 10 po × el nivel promedio de sus personajes por día que pasan en la misión.

Servicios de la Casa. Cuando necesites los servicios proporcionados por tu patrón, puedes asegurarlos a una tarifa con descuento (10 por ciento de descuento sobre el cargo normal). También puedes intercambiar un favor para obtener servicios extraordinarios o un descuento mayor.

Independencia. Cada miembro de tu grupo recibe documentos que lo identifican como agente de su casa patronal. Debido a que las Casas de las marcas del dragón están sujetas a la neutralidad política según los términos de los antiguos Edictos de Korth, estos documentos te garantizan el derecho de viajar libremente a través de las fronteras nacionales en los negocios de tu casa patronal. (Si afirmas que estás en el negocio de la casa, incluso si no lo estás, es poco probable que los agentes fronterizos te desafíen).

Construye Tu Grupo

Las Casas de las marcas del dragón emplean aventureros que se adaptan a sus necesidades. Los roles que los personajes juegan en un grupo con una casa de marca del dragón como patrón a menudo tienen más que ver con su relación con la casa que con los roles específicos en el grupo. Consideren algunos o todos estos roles para tus personajes:

Aventurero. Algunos personajes están asociados con su casa patronal debido a su conexión con su familia gobernante o sus negocios. Sin embargo, el Aventurero es contratado por la casa por habilidades de aventura más tradicionales, generalmente capacidades de las que carecen los otros agentes de la casa. El Aventurero puede tener una amplia gama de habilidades, particularmente para cualquier necesidad que tenga la Casa en ese momento. Muchos con habilidades peculiares o campos de especialización altamente específicos encuentran empleo en Casas de las marcas del dragón o con miembros de la casa con intereses excéntricos y bolsillos profundos.

Miembro del Gremio. Cada casa marcada es más que una sola familia. Cada casa abarca al menos un gremio que funciona como un gremio tradicional de oficios o comercio, y cientos de personas se asocian con estos gremios sin tener ninguna otra relación con las casas que los supervisan. El Miembro del Gremio se encuentra entre estos, quizás sea un sanador o clérigo experto en el Gremio de Sanadores de la Casa Jorasco, por ejemplo, o un investigador asociado con el Gremio de Buscadores de la Casa Tharashk. El Miembro del Gremio podría tener la formación de artesanos gremiales o algún otro conjunto de habilidades adecuadas para las especialidades de los gremios de la casa de tu patrón.

Heredero. El Heredero es un miembro de la casa de marca del dragón patronal, relacionado por sangre y que lleva el nombre de la casa. Este personaje probablemente elige la raza que coincide con el linaje de la casa. El Heredero puede tener una marca de dragón (con la subraza marcada o la variante racial apropiada) o sin marca. El trasfondo agente de la casa (descrito en este capítulo) resulta particularmente apropiado para este personaje.

Misiones de la Casa

Tu grupo y su DM deben decidir juntos qué casa los emplea. La naturaleza de las misiones que emprendan depende en parte de la casa o gremio para el que trabajan, pero hay categorías generales de trabajo para las que cada casa necesita agentes que trabajen a su nombre. La tabla Misiones de la Casa proporciona sugerencias sobre cual casa podría emplearlos junto con múltiples posibilidades de aventuras que se superponen con sus intereses. Para el tipo de trabajo más general que podrían hacer en nombre de cualquier casa de marca del dragón, consulten la tabla Misiones Generales de la Casa.

Misiones Generales de la Casa

d8	Misión
1	Establecer una ubicación segura para un enclave de la casa en un ambiente hostil.
2	Encontrar los restos de un vehículo estrellado (aeronave, vagón de rayocarril, navío u otro) que transportaba propiedad de la casa.
3	Recuperar activos de un enclave de la casa en las Tierras Enlutadas.
4	Proteger a un líder de su casa de un intento de asesinato anticipado.
5	Imponer el territorio de su casa evitando que un rival le robe sus negocios.
6	Encontrar un tesoro de cristales dragontinos para el uso de la casa patronal.
7	Reclutar a un erudito de renombre para unirse al equipo de investigadores de la casa.
8	Persuadir a una tribu hostil para que acepten un acuerdo comercial con su patrón.

Estado de la Casa

La política dentro de una casa de marca del dragón puede ser despiadada. Quizás eres el vástago favorito de los líderes de la casa. Quizás hayas sido exiliado de tu casa por fechorías, propias o ajenas. En cualquier caso, usa la tabla Estado del Grupo para determinar la posición de tu grupo dentro de la organización.

Estado del Grupo

d4	Estado
1	**Favorecido.** Tienen acceso al liderazgo de la casa, debido a su historial de servicio fiel.
2	**Confiable**. Son colaboradores confiables de la casa y pueden contar con ella para obtener ayuda en situaciones difíciles.
3	**Extravagantes.** No encajan del todo y tienden a atraer misiones extrañas o aquellas que otros operarios pasan por alto.
4	**Parias.** Han cometido algunos errores en el pasado reciente, y su estado en la casa es, en el mejor de los casos, tenue.

Contactos de la Casa de Marca del Dragón

Su contacto principal dentro de su casa patronal es otro agente de la casa, tal vez un heredero con marca del dragón, otro miembro de la familia o un líder del gremio. Algunos contactos están dedicados a la casa y sus intereses, mientras que otros pueden usar su grupo para perseguir una agenda personal. Consulten la tabla Contactos de la Cámara para determinar qué tipo de árbitro supervisa su grupo.

Contactos de la casa

d8	Contacto
1	Un funcionario menor del gremio que es intimidado por tu grupo (especialmente si incluye un personaje con marca del dragón) y se disculpa por darte misiones
2	El padre severo y exigente de uno (o más) de los personajes de tu grupo
3	El padre cariñosamente indulgente de un personaje de tu grupo
4	El hermano con marca de dragón superior de un miembro de la familia no marcado en tu grupo
5	El gerente comercial de un gremio dentro de tu casa patronal
6	Un aventurero jubilado dentro de la familia que preferiría acompañarte en tus aventuras que asignártelas
7	El orgulloso líder de una rama regional de la familia de marca de dragón
8	El patriarca o la matriarca de la casa patronal

Misiones de la Casa

d12	Casa	Misión 1	Misión 2	Misión 3
1	Cannith	Escoltar un valioso envío de bienes	Localizar materiales raros	Hacer avanzar la causa de una rama de la familia a expensas de las otras dos
2	Deneith	Actuar como guardaespaldas para una persona prominente o rica	Servir como mercenarios en un prolongado conflicto fronterizo	Hacer cumplir la ley a través de las fronteras nacionales como Alguaciles Centinela
3	Ghallanda	Establecer contactos diplomáticos útiles	Adquirir ingredientes raros o recetas	Defender una posada Dragón de Oro que está bajo ataque
4	Jorasco	Proporcionar curación a una caravana o unidad militar en una misión peligrosa	Buscar la fuente de una nueva enfermedad misteriosa	Encontrar una cura para una maldición exótica que afecta a un paciente rico
5	Kundarak	Salvaguardar algo valioso hasta que esté encerrado en una bóveda	Recuperar algo robado de su casa	Encontrar una bóveda abandonada en las Tierras Enlutadas
6	Lyrandar	Cazar piratas en el mar de Lhazaar	Rescatar una aeronave prototipo perdida en las Tierras Enlutadas	Acompañar a una nueva aeronave en su primer viaje
7	Medani	Proteger a una figura poderosa del secuestro o asesinato	Localizar la fuente de rumores que apuntan a una amenaza inminente	Encontrar al villano detrás de una serie de crímenes aparentemente no relacionados
8	Orien	Llevar un mensaje delicado a su destino	Recuperar un paquete importante robado de otro mensajero	Investigar un problema en una línea de rayocarril
9	Phiarlan y Thuranni	Entrar sigilosamente en un área secreta para servir como objetivo de un conjuro escudriñar	Robar los planos para una nueva arma poderosa	Llevar a cabo un asesinato
10	Sivis	Mediar en una negociación tensa	Asegurar que dos partes cumplan con los términos de su acuerdo	Descifrar un código usado durante la última guerra
11	Tharashk	Localizar fugitivos	Localizar un suministro de cristales dragontinos	Encontrar a los bandidos que se han aprovechado de los buscadores de las casas
12	Vadalis	Capturar animales salvajes y domesticarlos	Evitar que los especímenes magicreados perturben un delicado ecosistema	Manejar a los animales que tiran de una caravana masiva a través del continente

CRONICA
DE KORRANBERG

¿PELEA ENTRE LOS DOCE?

Esta semana surgieron informes de disputas amargas dentro de los Doce, la institución arcana que supuestamente encarna el espíritu de cooperación entre las casas. Según una fuente que decidió permanecer en el anonimato, se convocó a una reunión especial del Comité de los Doce la semana pasada para abordar las acusaciones de que los investigadores conectados a la Casa Kundarak habían estado desviando fondos del presupuesto del instituto para financiar sus propios proyectos privados, y luego ocultando los resultados de esos proyectos de sus colegas. El representante de Kundarak, según nuestra fuente, negó las acusaciones, diciendo que los investigadores están operando dentro de su presupuesto asignado y manteniendo sus resultados en secreto solo temporalmente, como una cuestión de seguridad de la casa.

Este asunto está lejos de resolverse, ya que la reunión del consejo se fué de argumentos a gritos antes de disolverse. Los representantes de la Casa Medani y la Casa Tharashk denunciaron especialmente a Kundarak, dejando a este reportero con la pregunta de si un cisma dentro del Consejo de los Doce podría ser inminente y qué podría significar eso para las relaciones pacíficas entre las propias Casas de las marcas del dragón.

Los Doce

En lugar de trabajar para una sola casa, tu grupo podría trabajar para una organización que les sirve a todas: los Doce. Esta es una buena opción si quieres involucrarte en la intriga entre las Casas de las marcas del dragón mientras juegas con personajes que provienen de diferentes casas.

Los Doce facilita la comunicación y la cooperación entre las Casas de las marcas del dragón. Como parte de los acuerdos que pusieron fin a la Guerra de la Marca, las casas acordaron crear un instituto para la aplicación de la magia, una base que estudiaría las marcas de dragón, junto con formas más tradicionales de magia. A lo largo de los siglos, los Doce ha sido responsable de muchos avances mágicos, incluidas las aeronaves operadas por la Casa Lyrandar y las estaciones de mensajes de la Casa Sivis.

Como brazo de las Casas de las marcas del dragón, los Doce intentó permanecer neutral durante la Última Guerra, pero muchos de sus magos y artífices tenían lealtades nacionales que eran más fuertes que sus lazos con el instituto. Ahora que los Doce ha reanudado sus operaciones normales, busca reemplazar a sus miembros perdidos y asegurarse de que cada casa esté representada.

Si bien los Doce proporciona una forma para que tu grupo trabaje para varias Casas de las marcas del dragón, sus objetivos y beneficios son similares a los de una casa individual. Considera usar los siguientes detalles como plantilla si hay

una casa de marca del dragón en particular que deseas servir.

Patrocinio. Como patrón, los Doce es funcionalmente similar a una casa de marca del dragón. Sin embargo, en lugar de promover los intereses de una casa, los Doce busca avanzar en desarrollos mágicos que tienen un valor práctico para la sociedad y un potencial de ganancias. Todas las casas contribuyen al presupuesto operativo del instituto y, en teoría, todas se benefician de los resultados de su investigación.

Como agentes de los Doce, pueden emprender misiones destinadas a ayudar a una casa a la vez o a todas a la vez, generalmente con un enfoque en la investigación mágica o la resolución de problemas. Los miembros de su grupo pueden tener un estado diferente dentro de sus casas, pero dentro de los Doce están en igualdad de condiciones. Los doce lespagan (ver "Beneficios Patronales"), y como sus agentes, recibirán un descuento del 5 por ciento en los servicios de todas las Casas de las marcas del dragón (en lugar de un descuento del 10 por ciento de una casa).

Liderazgo El Comité de los Doce supervisa el instituto. Actualmente tiene quince miembros, aunque su membresía es una cuestión de desacuerdo significativo dentro del consejo. Por supuesto, solo hay doce marcas de dragón, pero la Marca de las sombras está representada por dos casas diferentes, y la Casa Cannith está actualmente fragmentada en tres ramas, cada una de las cuales ha reclamado un asiento en el consejo.

Los Doce tienen su sede en una fortaleza de muchas espiras que flota en el aire sobre la ciudad de Korth en Karrnath. La mayoría de los investigadores financiados por los Doce operan dentro de esta estructura, pero el instituto ocasionalmente paga subvenciones a investigadores cuyo trabajo prometedor no puede ser reubicado fácilmente (o de manera segura) dentro de la fortaleza.

Aliados. Con un largo historial de proporcionar beneficios a la sociedad en general, los Doce es ampliamente respetado. Algunos de sus aliados más cercanos incluyen los siguientes grupos:

Casas de las Marcas del Dragón. Sobre todo, los Doce tiene el apoyo casi universal de las Casas de las marcas del dragón, que proporcionan los fondos para apoyar su operación continua. Una de las pocas cosas en las que todas las casas están de acuerdo es que a los Doce se le debe permitir hacer su trabajo en paz. Los agentes de los Doce pueden contar con al menos un nivel mínimo de asistencia de las casas en caso de necesidad urgente.

Rey Kaius. No todas las naciones comparten la misma buena voluntad hacia los Doce, pero la ubicación del instituto sobre la ciudad de Korth hace que su relación con Karrnath sea particularmente importante. Los reyes de Karrnath han buscado regularmente consejo de los Doce, y Kaius no ha abandonado esta práctica. Los agentes del gobierno de Karrnath se inclinan a confiar en los agentes de los Doce y ponerse del lado de ellos en tiempos de problemas.

Instituto de Manifestación. En la ciudad de Sharn, los Doce patrocinan la investigación de varios discípulos que estudian la zona de manifestación que une la ciudad con el plano de Syrania. Organizados libremente como el Instituto de Manifestación, estos investigadores incluyen representantes de la Casa Cannith, la Casa Lyrandar, la Casa Orien y otros, así como aquellos que trabajan directamente para los Doce. El instituto evalúa las formas en que la zona de manifestación podría mejorar la vida en Sharn, busca una comprensión más profunda de las zonas de manifestación en general y planifica



JULIAN KOK

CUARTEL GENERAL DE LOS DOCE

las contingencias en caso de que la zona de manifestación se evapore.

Enemigos. La mayoría de los enemigos de los Doce son personas con rencor contra el instituto, que a menudo se derivan de sentimientos heridos por ser excluidos de él. Los anotados aquí figuran entre los enemigos más feroces de los Doce:

Congreso Arcano. Establecido por el Rey Galifar I expresamente para servir como respuesta política a los Doce, el Congreso Arcano compite con los Doce por los recursos y los estudiantes. Algunos argumentarían que la rivalidad en curso alienta a ambas instituciones hacia más y mejores descubrimientos arcanos, pero los ánimos a veces se caldean hasta caer en sabotaje y en investigadores tomando riesgos excesivos.

Mordain el Tejedor de Carne. No muchos rencores personales ponen en peligro a los Doce, pero cuando un poderoso mago se siente menospreciado, el impacto puede ser significativo. El mago elfo Mordain fue desterrado de los Doce hace más de dos siglos debido a sus inquietantes experimentos relacionados con la magia de los daelkyr. Ahora vive en Droaam, centrado en su investigación y tramando venganza. Su alcance no es largo, pero los agentes de los Doce evitan Droaam si es posible.

Fuerza Militar

Su grupo sirve como un equipo de soldados en una fuerza militar más grande, una dedicada a misiones de combate u otras tareas peligrosas. Podrían ser un equipo de mercenarios, una unidad de fuerzas especiales o un escuadrón de infantería ordinario. Quizás protejan a la gente de una nación de los monstruos, o incluso sigan luchando en la Última Guerra en las sombras. Hay mucho trabajo para las fuerzas militares en los límites de la civilización, como proteger los Confines de Eldeen de los peligros de los Yermos Demoníacos o escaramuzar con Droaam en las fronteras de Breland.

Batallón de Capa Roja

Los soldados del Batallón de Capa Roja figuran entre los guerreros más mortales de Breland. Cuando una situación requiere una fuerza militar extrema, los agentes de la ley recurren al Batallón de Capa Roja. Esta unidad de élite luchó al frente de la Última Guerra, y los bardos Brelios todavía cantan sobre las hazañas de Khandan el Martillo y Meira la Cazadora. Al final de la guerra, el batallón se dividió y sus unidades se asignaron a ciudades y fortalezas en Breland.

Como un grupo de élite de fuerzas especiales, las capas rojas no incluyen a aventureros sin experiencia en sus filas. Teniendo en cuenta eso, hay dos formas de usar el Batallón de Capa Roja como patrón del grupo.

Primero, las capas rojas a veces llevan aventureros inexpertos bajo sus alas. Las capas rojas existentes demostraron su valía en los campos de batalla de la Última Guerra; para que el grupo continúe, las Capas Rojas del futuro tienen que aprender el oficio del soldado en diferentes batallas. Para tales fines, los miembros mayores del batallón envían a su grupo en misiones a través de Khorvaire para brindarles experiencia de combate y para alcanzar objetivos de Capas Rojas.

Alternativamente, su DM podría decidir comenzar la campaña con sus personajes en un nivel superior y ya establecidos como miembros de las capas rojas (ver "Comenzando en un Nivel Más Alto" en el capítulo 1 de la *Guía del Dungeon Master*). En este caso, también pueden comenzar con objetos mágicos y otro equipo que refleje su estado en la organización. El uniforme estándar para las capas rojas es una capa de protección carmesí encapuchada con dos insignias: el sello de la corona Brelia en el hombro izquierdo y una bestia desplazadora gruñona rodeada de las palabras "Primero en la batalla, último en caer" (la insignia y el lema de la Capa Roja) en el derecho.

Aliados. Como parte de las fuerzas militares de Breland, las Capas Rojas pueden contar con el apoyo de la corona, la Ciudadela del Rey y el ejército Brelio más grande, resumidos en gran medida como los siguientes partidos:

Rey Boranel. El rey de Breland es un defensor cauteloso de las capas rojas. Valora sus contribuciones pero teme su poder, por eso dividió el batallón después del final de la guerra. Aún así, recompensa la lealtad entre las Capas Rojas al mostrarles lealtad a cambio. Una y otra vez, ha demostrado estar dispuesto a ejercer su poder en nombre de una Capa Roja leal.

Otras Capas Rojas. El primer lugar en el que cualquier Capa Roja busca ayuda es otra Capa Roja. Nadie más es tan confiable y competente, a la vez que es infaliblemente fiel al rey y al batallón Brelio. Cada capa roja proporciona ayuda a otros miembros, sin hacer preguntas ni recibir ningún favor a cambio.

Enemigos. Como veteranos de la Última Guerra, muchas Capas Rojas guardan fuertes rencores contra otras naciones. Tienden a creer que el Tratado de Tronofirme es simplemente un intermedio en el conflicto en curso, y muy pronto el Rey Boranel ocupará su lugar apropiado en el trono de un Galifar reunido. Muchos de estos rencores son personales basados en la experiencia de un soldado individual en la guerra, pero algunos de ellos corren en ambos sentidos. Entre las Capas Rojas, las tensiones aún se calientan con respecto a sus antiguos rivales, particularmente los de las siguientes naciones:

Darguun. Los hobgoblins de Darguun lucharon junto a las fuerzas Brelias en la Batalla de Cairn Hill, pero las cordiales relaciones entre las dos naciones se desvanecieron justo después. Las Capas Rojas se enfrentaron con los hobgoblins que conducían a los civiles Thran encadenados de regreso a Darguun. Pocos Darguuls recuerdan la escaramuza en sí, pero los "malvados Brelios de capa roja" tienen un lugar establecido en la memoria colectiva de los trasgoides, y muchas capas rojas recuerdan amargamente el evento.

Thrane. En los últimos años de la última guerra, las capas rojas jugaron un papel importante en la devastadora batalla de la Colina de Cairn entre las fuerzas Brelias y Thran. Gracias a las grandes pérdidas en ambos lados, los veteranos de esa batalla tienden a guardar rencor contra sus enemigos.

Beneficios Patronales

Con una fuerza militar como patrón de tu grupo, obtienes los siguientes beneficios:

Alojamiento. Siempre puedes encontrar un lugar para quedarte y comer en una base o fortaleza conectada a tu fuerza militar. Tu alojamiento es apropiado para tu rango y estación, pero nunca lujoso.

Arsenal. Puedes comprar armas y armaduras no mágicas con un descuento del 20 por ciento en una instalación asociada con tu fuerza militar. Este también podría ser un lugar donde puedes comprar objetos mágicos, a discreción del DM, pero no recibes ningún descuento.

Cadena de Mando. Eres parte de una rígida cadena de mando. Además de proporcionarle órdenes, esta estructura reduce tu responsabilidad por tus propias acciones. Si aterrizas en problemas en tu propia nación, respondes a tus oficiales, no a las fuerzas del orden locales.

Órdenes. Emprendes tus misiones bajo la dirección de un oficial al mando. Se espera tu absoluta obediencia. Estas misiones a menudo son explícitas y te llevan al camino de la aventura. Sin embargo, en algunos casos, se te puede confiar con más tareas abiertas que te brindan más margen de maniobra para interpretar las órdenes.

Salario. Cada miembro de tu grupo recibe un salario regular. La cantidad varía según su organización y su posición dentro de ella, pero como mínimo disfrutan de un estilo de vida modesto. Puedes recibir un pequeño salario (tan solo 1 pp por día) pero también recibir alimentos y vivienda en una base militar. O podrías recibir 1 po por día, pero depender de ese dinero para alojamiento y comida. Con un rango más alto viene un salario proporcionalmente más alto. Como oficial, puedes mantener un estilo de vida cómodo.

REGISTRO
DE TRONO NUEVO

¡TRECE MUERTOS EN MATANZA DE ESCAMAS NEGRAS!

Aventurándose inusualmente lejos de su territorio acostumbrado en las selvas orientales, una banda de enormes hombreslagarto, descritos por expertos locales como miembros de la Tribu Escama Negra, irrumpió a través de las fortificaciones en Adderport y mató a trece residentes antes de retirarse nuevamente a las selvas. Khalar d'Tharashk ha anunciado un plan para rastrear a los perpetradores y cobrar la retribución bajo el patrocinio del Rey Sebastes.

Construye Tu Grupo

Una unidad militar, como la mayoría de los grupos de aventureros, incorpora una variedad de habilidades útiles mientras cubre las debilidades de cada miembro con las fortalezas de otro. Por lo tanto, los personajes de cualquier clase pueden encontrar un hogar en dicha unidad, y una diversidad de habilidades y trasfondos beneficia al grupo en su conjunto. Considera algunos o todos estos roles para los personajes de tu grupo:

Comandante. Cada grupo de infantería tiene su líder, incluso si esa persona no es un oficial. El Comandante gana esa posición mediante una combinación de alto Carisma e Inteligencia: la capacidad de inspirar y la capacidad de planificar. La competencia en habilidades como Persuasión e Historia también puede ser útil. El Comandante podría ser un soldado de carrera (con ese trasfondo) o alguien de un trasfondo noble puesto al mando en virtud de su nacimiento. Un comandante podría ser un guerrero, un bardo, un clérigo, un paladín o incluso un mago, ya que la magia resulta valiosa en los enfrentamientos militares.

Médico. Mantener vivos a los soldados es esencial para el éxito militar, y ese es el trabajo del Medico. En una unidad de élite de aventureros, el Medico a menudo es un clérigo o tiene otra clase con capacidad de curación, pero estos personajes a menudo también son competentes en la habilidad Medicina o el uso de útiles de herborista. Un medico puede ser un soldado que demostró aptitud para la curación y se movió a esta posición, o un personaje de un trasfondo diferente (como acólito, erudito o incluso ermitaño) que decidió poner la experiencia médica en práctica militar.

Explorador. Entrenado para navegar por el desierto y emboscar a los soldados enemigos, el Explorador combina la habilidad de combate de un guerrero con las habilidades de un explorador o pícaro. Las altas puntuaciones de Destreza y Sabiduría, combinadas con la competencia en habilidades de Naturaleza, Percepción, Sigilo y Supervivencia, respaldan las capacidades centrales de este personaje. A menudo se recluta como exploradores a personas que están más familiarizadas con la naturaleza que con las calles de la ciudad, incluidos héroes populares, ermitaños y salvajes.

Soldado. Los soldados constituyen el núcleo de la mayoría de los grupos militares, ya sean infantería general, artillería mágica o fuerzas especiales de élite. Estos personajes provienen de todas las clases y trasfondos; para algunos, su trasfondo antes de unirse al ejército es más importante que su papel actual. Ningún conjunto particular de talentos es común a todos los soldados, pero las unidades militares a menudo se esfuerzan por evitar la duplicación de habilidades.



CORY TREGO-ERDNER

Forjado. Literalmente hechos para la guerra, la mayoría de los personajes forjados han pasado los años desde el final de la Última Guerra tratando de encontrar una nueva forma de vida. Para algunos forjados, la respuesta es continuar luchando en la guerra de una forma u otra, a menudo como parte de una unidad militar organizada. Esta experiencia, como personas creadas para cumplir un rol y ahora aparentemente encerradas en un destino destructivo, es solo una parte de la vida de muchos forjados.

Misiones Militares

El trabajo de servir como una unidad militar es muy amplio. Sus misiones potencialmente corren el riesgo de romper la frágil paz establecida por el Tratado de Tronofirme y hundir a todo Khorvaire en la guerra. Opcionalmente, podrían considerar jugar su campaña durante la Última Guerra, por lo que las misiones de su grupo influyen en el esfuerzo de guerra y no corren el riesgo de violar el tratado. Como grupo, consideren las opciones en la tabla Misiones Militares y trabajen con su DM para decidir cómo el trabajo que hacen encaja en el panorama más amplio de la guerra y la paz en Khorvaire.

Misiones Militares

d6	Misión
1	**Fuerza de Choque.** Están entrenados para realizar ataques rápidos, estratégicos y devastadores contra los activos enemigos.
2	**Fuerzas Especiales.** Están entrenados en operaciones encubiertas, similar al trabajo de los espías pero con más enfoque en el combate.
3	**Operaciones Defensivas.** Su objetivo es proteger a sus aliados de atacantes, monstruos o enemigos más mortales.
4	**Reconocimiento. S**us misiones implican hacer un seguimiento de las tropas enemigas y examinar campos de batalla potenciales.
5	**Mantenimiento de la Paz.** Su tarea paradójica es mantener la frágil paz del Tratado de Tronofirme manteniendo una presencia militar en áreas turbulentas.
6	**Asuntos de Forjados**. Son responsable de cazar forjados enloquecidos, trabajando en los espacios grises entre el orden nacional y las personas que buscan su destino.

Misión Definitoria

Estuviste allí en un momento crucial que cambió el rumbo de la Última Guerra. Elige o tira una opción en la tabla Misión Definitoria para determinar cuál fue ese momento.

Misión Definitoria

d6	Misión
1	**Defensa Heróica.** Sabías que si retrocedías un paso de la línea, todo se perdería. Cuando llegó la ayuda días después, no te habías movido.
2	**Golpe Revelador.** El general enemigo nunca supo qué los golpeó. Aún llevas su bandera personal como trofeo.
3	**Incursión al Amanecer.** Viajaste cientos de millas alrededor de las líneas enemigas para alcanzar tu objetivo. En un solo día, meses de preparación del enemigo se incendiaron.
4	**Romper la Línea.** Durante una batalla clave, fuiste parte de un empuje heroico para romper la línea enemiga.
5	**Libertador.** Estuviste a la vanguardia de un asalto audaz para liberar una ciudadela o pueblo capturado.
6	**Ojo Agudo.** El ataque secreto del enemigo habría sido devastador. Por suerte, lo viste a tiempo.

Némesis

Durante la Última Guerra, tuviste un encuentro con un enemigo particularmente peligroso, uno que aún plaga tus pesadillas. Algún día tendrás tu venganza. Consulta la tabla de Némesis para determinar la identidad de tu enemigo.

Némesis

d6	Némesis
1	**Nigromante.** Perdiste a muchos amigos en la batalla, pero ver a ese mago reír a carcajadas al reanimarlos como zombis y volverlos contra ti, lo empeoró.
2	**Comandante del Campamento.** Como prisioneros de guerra, fueron capturados y sometidos a condiciones brutales en un campo de prisioneros. El comandante se deleitó en su dolor.
3	**Comandante Inepto.** Tus amigos seguirían vivos si un oficial incompetente con poder político y aliados influyentes no les hubiera enviado a una misión desastrosa.
4	**Coloso.** Estuviste entre los que sobrevivieron a un encuentro con un coloso forjado. Cyre o la casa Cannith (quien sea responsable de tal pesadilla) merece cualquier destino malvado que se les presente.
5	**Mercenarios.** Una banda de mercenarios traidores que cambiaron de bando, volviendo la batalla contra ti.
6	**Campeón.** Un héroe poderoso luchó en el lado enemigo, empuñando magia poderosa y estrategias crueles contra los soldados de tu lado.

Contactos Militares

El contacto principal de tu grupo dentro de su jerarquía es generalmente su oficial superior, la persona que les da órdenes y es responsable de su éxito o fracaso. La tabla Oficiales al Mando ofrece sugerencias para la personalidad y los objetivos de ese oficial.

Oficiales al Mando

d8	Oficial
1	Un oficial enojado que grita cada orden, les reprende incluso por el más mínimo error y espera que fracasen en cada misión que emprendan.
2	Un oficial con cicatrices de batalla que experimentó terribles horrores durante la Última Guerra y apenas es capaz de dar órdenes a través de una bruma de ebriedad.
3	Un oficial sombrío que espera que la Última Guerra se reinicie en cualquier momento y tiene la intención de estar listo.
4	Un oficial alegre con un oscuro sentido del humor que alegremente les envía a un grave peligro.
5	Un oficial amable que duda en enviarlos al peligro y les recuerda constantemente que tengan cuidado.
6	Un oficial amargado que guarda rencores profundos contra los enemigos de su nación en la Última Guerra y salta ante cualquier posibilidad de asestarles un golpe
7	Un oficial optimista que cree que una nueva era de paz está por venir, tan pronto como se completen estas últimas tareas militares.
8	Un oficial devoto que cree que su éxito o fracaso yace completamente en manos divinas y que, en última instancia, están listos para el viaje.

Otras Fuerzas Militares

Cada nación en Khorvaire tiene sus fuerzas militares. Además del Batallón de Capa Roja, los siguientes grupos se encuentran entre las fuerzas con mayor probabilidad de hacer uso de un equipo de aventureros:

Gremio de Espadas a Sueldo. La casa Deneith gestiona actividades mercenarias en Khorvaire a través de su Gremio de espadas a sueldo, con miembros de la casa que sirven como oficiales, entrenadores y estrategas. Los soldados de base del gremio son en gran parte mercenarios humanos, pero también incluyen un número significativo de hobgoblins de Darguun, elfos de Valenar y soldados Cyr que ya no tienen una nación por la cual luchar.

Maruk Ghaash'kala. Entre las tribus orcas de los Yermos Demoníacos , la tribu Maruk habita en el mortal Laberinto que se encuentra entre los Yermos y los Confines de Eldeen. En su dedicación sagrada a contener la amenaza de los Señores del Polvo, atrae a un número significativo de bárbaros orcos de la Marca Sombría, exploradores humanos de los Confines de Eldeen e incluso jóvenes de las Tribus Carroñeras que viven más profundamente en los Yermos.

Q'barra. La nación fronteriza de Q'barra tiene una gran necesidad de que las fuerzas militares protejan a sus comunidades de la gente lagarto, las partidas de guerra de Valenar, los merodeadores de Lhazaar y otros peligros de la selva.

Valenar. Los elfos de Valenar no tienen ningún interés en la paz, pero participaron en las conversaciones que condujeron al Tratado de Tronofirme para conocer la medida de sus enemigos y ganar aceptación en los tribunales humanos. Hoy, las fuerzas de Valenar continúan atacando las llanuras de Talenta y Q'barra de forma regular, en absoluto desafío al Tratado de Tronofirme. Es improbable que una partida de guerra Valenar contenga miembros de razas que no sean elfos y quizás semielfos, pero esa banda podría ser un grupo militar interesante.

Manejar Una Propia. En lugar de unirse a una fuerza existente, pueden elegir formar su propio grupo mercenario. Pueden reunir una unidad de 3d10 soldados alojados en un cuartel general con un arsenal, cuarteles y habitaciones privadas para ustedes y cualquier otro oficial. Su grupo gana 3d20 po por mes, más dinero suficiente para mantener su sede. Es posible que puedan adquirir armas y armaduras a través de un traficante de armas con un descuento del 20 por ciento, a discreción del DM. Ustedes dan las órdenes a los que están debajo de ustedes y no reciben órdenes de nadie, pero eso significa que ustedes sean los responsables finales de las actividades de todos en su compañía.

Pueden usar la actividad en período de inactividad Regentar un Negocio para dirigir las actividades de su unidad y potencialmente aumentar sus ganancias, como se describe al comienzo de esta sección.

Gremio de Aventureros

Tu grupo tiene vínculos con una red de aventureros profesionales. Estos expertos comparten contactos, recursos y clientes potenciales en todo tipo de trabajo inusual y a menudo peligroso. Unirse a un gremio de este tipo es una opción ideal si deseas mantener tus enredos con un patrón al mínimo, ya que un gremio de aventureros no dirige tus actividades ni te recompensa por completar aventuras.

Con algunas excepciones, los gremios de aventureros son de alcance local, ya que sus principales beneficios se centran en una sede del gremio. Puede que te guien a aventuras al otro lado del mundo, pero la suposición general es que siempre llegarás a tu sede del gremio, tarde o temprano.

Gremio de Aventureros del Acantilado

El vecindario de Cima del Acantilado en Sharn, ubicado en la parte superior del distrito de Dura, ha servido durante mucho tiempo como una encrucijada para aventureros y soldados de la fortuna. Un enano llamado Shekkal Korranor estableció el Gremio de Aventureros del Acantilado hace 150 años, con la intención de que fuera un lugar donde los exploradores y los errantes pudieran encontrar apoyo y buena compañía. Shekkal murió en la Última Guerra, pero el gremio sigue siendo un club social para aventureros y un mercado único para cualquiera que busque campeones capaces.

El Gremio del Acantilado tiene la reputación de ser una colección de aventureros serviciales y de buen corazón. Los miembros que empañan la reputación del gremio ya no pueden aprovechar los beneficios del gremio.

Sede del Gremio. La sede de Gremio de Aventureros del Acantilado es el centro físico y social de su distrito, un enorme edificio de piedra construido con las riquezas adquiridas durante toda una vida de aventuras. En parte biblioteca tranquila, parte de posada cómoda, parte de gimnasio activo y parte de taberna ruidosa, la sede del gremio contiene prácticamente todas las instalaciones que los aventureros podrían necesitar para entrenar, estudiar y socializar. El vecindario que lo rodea satisface las otras necesidades de los aventureros con su variedad de tiendas y servicios.

Membresía. La mayoría de los miembros del Gremio de Aventureros del Acantilado tiene una cantidad modesta de experiencia como aventureros exitosos. Casi todos pueden presumir de una búsqueda exitosa en las antiguas ruinas debajo de Sharn o una expedición a las llanuras de Talenta. La líder del gremio, una enana llamada Sumara "Summer" Korranor, es una descendiente de su fundador y un miembro fijo de la sede del gremio.

Aliados. Las relaciones con la mayoría de los aliados del gremio se basan en los negocios y se basan en reputaciones respetuosas. Sin embargo, en última instancia, el gremio es una afiliación flexible de grupos, y las organizaciones que tienen una buena relación con uno de esos grupos podrían no transferir su buena voluntad a otro. Los siguientes grupos hacen negocios activamente con miembros del Gremio de Aventureros del Acantilado:

Gremios afiliados. Más allá de Sharn, el gremio ha establecido buenas relaciones con los gremios aventureros en Khorvaire, muchos de los cuales tienen acuerdos recíprocos: sus miembros pueden usar las instalaciones de Cima del Acantilado cuando están en Sharn, y los miembros del gremio del Acantilado también pueden usar las de ellos. Las listas de estos otros gremios se guardan en la sede del gremio de Sharn.

Empresas de Cima del Acantilado. El gremio es una característica destacada en su vecindario, y gran parte del área está dedicada a satisfacer las necesidades del gremio. Algunos negocios ofrecen pequeños descuentos (5 por ciento) a los miembros del gremio, y todas las empresas están ansiosas por

evitar enojar a los miembros del gremio para no perder el trato de otros miembros.

La Casa Sivis. Un enclave del Gremio de Oradores en Cima del Acantilado se especializa en traducir textos de Xen'drik. También proporciona servicios legales para aventureros en problemas.

La Casa Tharashk. El enclave de Tharashk en Cima del Acantilado ofrece los servicios de guías con amplia experiencia en la exploración de Xen'drik, y es cuidadoso de retener solo guías que reciban referencias positivas de los miembros del gremio. La casa Tharashk también usa el gremio como un medio para contratar aventureros para que sirvan como guardaespaldas en sus propias expediciones de prospección.

Enemigos. Los grupos de aventureros individuales se convierten fácilmente en enemigos duraderos, y en ocasiones esa animosidad se extiende al gremio en su conjunto, como es el caso de las siguientes organizaciones:

Club de exploradores de Puerta de la Muerte. Una feroz rivalidad hierve a fuego lento entre el gremio del Acantilado y el gremio de aventureros locales de Sharn. A veces, la rivalidad se puede describir como casi amistosa, pero el gremio de Puerta de la Muerte en ocasiones la intensifica con el vandalismo de la sede del gremio del Acantilado o incluso ataques físicos (pero generalmente no letales) a los miembros del gremio en callejones oscuros.

VOZ DE

BRELAND

¿COMANDANTE DE LA GUARDIA O SEÑOR DEL CRIMEN?

El comandante de la Guardia, Lian Halamar, a cargo de la gran y prestigiosa Guarnición de Miradaga en el barrio de Dura en Sharn, es sospechoso desde hace mucho tiempo de vínculos con el infame Clan Boromar. Aunque estas sospechas a menudo se descartan como un simple prejuicio en el supuesto de que cualquier mediano en Sharn debe estar asociado con el Sindicato criminal, la Voz de Breland, en cooperación con miembros cívicos del Gremio de Aventureros del Acantilado, ha descubierto evidencia sorprendente que confirma esta conexión. El gremio del Acantilado niega las afirmaciones de que estas acusaciones encarnan las últimas peleas en las tensiones de larga data entre la Guarnición de Miradaga y los diversos grupos de héroes a sueldo de la ciudad.

La Guardia de Sharn. Cima del Acantilado es protegido por la Guarnición de Miradaga y el Comandante de la Guardia Lian Halamar. Halamar detesta a los aventureros y está feliz de atrapar a los miembros del gremio qye rompen la ley.

Beneficios del Gremio

Como miembros de un gremio de aventureros, tu grupo obtiene los siguientes beneficios:

Alojamiento. Los miembros del gremio pueden quedarse en el gremio. La habitación es comparable a la que encontraría en una posada cómoda, pero a un precio modesto (5 pp por día).

Cuotas. Estos beneficios requieren la contribución anual de 13 po pagadas al Gremio de Aventureros del Acantilado. Estas cuotas financian los servicios y actividades del gremio. (Otros gremios suelen cobrar cuotas entre 10 y 15 po por año).

Información. La sede de un gremio de aventureros es un buen lugar para aprender sobre temas relevantes para los intereses de los aventureros. Si necesita encontrar a alguien que conozca las Tierras Enlutadas, por ejemplo, la sede del gremio en Cima del Acantilado en Sharn es un buen lugar para buscar.

Referencias. El gremio puede recomendar servicios contratados a sus miembros, aprovechando las experiencias de otros miembros del gremio para proporcionar empleados honestos, confiables y hábiles.

Almacenamiento. El gremio almacenará objetos para sus miembros. El Gremio del Acantilado tiene una cuenta con los bancos de la Casa Kundarak que permite a sus miembros almacenar objetos de valor en bóvedas seguras. Algunos gremios tienen acceso a objetos como una *bolsa de contención* o una caja fuerte que se abre en un espacio extradimensional similar. En el peor de los casos, un objeto puede estar oculto en el sótano de un gremio por un tiempo.

Construye Tu Grupo

La membresía en un gremio de aventureros no afecta la composición de tu grupo de ninguna manera, aunque puede proporcionar razones adicionales de por qué un grupo presenta una gran variedad de personajes con diversos campos de especialización.

Contactos del Gremio de Aventureros

Por lo general, un grupo de aventureros no tiene contacto particular dentro del gremio más grande. Hay un líder local o contable que recauda las cuotas, pero de lo contrario puedes interactuar con una variedad de diferentes miembros del gremio en diferentes contextos, cuando buscas un contrato, reunes referencias, te quedas en la sede del gremio, etc. La tabla Contactos del Gremio proporciona inspiración para los contactos que puedas encontrar durante cualquier encuentro con el gremio de aventureros.

Contactos del Gremio

d10	Contacto
1	El líder carismático del gremio, que en realidad no hace mucho más que inspirar y alentar a los miembros
2	Un aventurero retirado que trabaja duro para conectar a los grupos de miembros con oportunidades de empleo que coinciden con sus habilidades
3	Un pequeño rival que continuamente intenta reclamar trabajos, premios y recompensas antes de que puedas
4	Un enemigo acérrimo que guarda rencor por algún mal pasado (real o imaginado) y hace todo lo posible para debilitarte
5	Un ingenuo aventurero que te admira y trata de emularte en todos los sentidos.
6	Un aventurero endurecido que piensa que una brújula moral es similar a un par de esposas
7	Un aventurero retirado herido que no puede dejar de lado la vida aventurera y la experimenta indirectamente al pasar tiempo en la sede del gremio
8	Un empleado gruñón que mantiene limpio el gremio y cuida a sus huéspedes mientras se queja silenciosamente de cómo los aventureros deberían "crecer", conseguir un "trabajo real" y contribuir a la sociedad.
9	Un amable mentor al que le encanta contar historias de hazañas pasadas frente a la chimenea de la sede del gremio
10	Un aventurero triste y mayor que cuenta historias de advertencia con la vana esperanza de que los miembros más jóvenes eviten cometer los mismos errores
11	Un vidente kalashtar puede ser un fraude, pero también ocasionalmente les proporciona valiosas pistas potenciales.
12	Un replicante curioso siempre aparece cuando menos lo esperan.



CUARTEL GENERAL DEL GREMIO DE AVENTUREROS DEL ACANTILADO

Aventuras del gremio

Entre sus diversos servicios, el Gremio de Aventureros del Acantilado ofrece una plataforma de lanzamiento para todo tipo de aventuras. Los posibles empleadores llevan todo tipo de trabajos a la sede del gremio, publicando mensajes o buscando a aquellos con campos específicos de experiencia. Los miembros del gremio también relatan noticias sobre oportunidades a través del boca a boca. Dichos trabajos pueden parecerse a los asignados por cualquier otro patrón. Sin un patrón que dirija sus misiones, tu grupo es libre de perseguir sus propios objetivos, ya sea que estén buscando riqueza, luchando contra el mal, persiguiendo una venganza personal o simplemente reaccionando a eventos desastrosos a su alrededor. La tabla Aventuras del Gremio se refiere a las descripciones de otros clientes en esta sección; tu DM puede usar las ideas de aventura en esas descripciones para desarrollar oportunidades de trabajo disponibles a través de tu gremio.

Aventuras del Gremio

d10	Aventura
1	**Crimen**. Debes infringir la ley para administrar justicia o frustrar un acto criminal (consulta “Sindicato criminal”).
2	**Asuntos de Marcas del Dragón.** El trabajo implica una preocupación de una casa marcada (ver “Casa de marca del dragón “).
3	**Espionaje.** Alguien requiere espionaje o sabotaje (ver “Agencia de espionaje“).
4	**Política.** Estás involucrado en asuntos nacionales o internacionales (ver “Jefe de Estado“).
5	**Misterio Críptico.** El trabajo está vinculado a las preocupaciones de los inmortales (ver “Ser inmortal“).
6	**Investigación**. Una misión implica encontrar algo o resolver un misterio (ver “Agencia de Investigación”).
7	**Acción Militar.** Su grupo está invitado a servir como una unidad militar (ver “Fuerza militar“).
8	***Recopilación de Noticias.** Son llamados a actuar como reporteros independientes (ver “Periódico“).
9	**Trabajo Religioso.** El trabajo involucra obras de fe (ver “Orden religiosa“).
10	**Investigación de Campo.** El trabajo implica investigar o buscar reliquias (ver “Universidad“).

En cualquiera de estos casos, el posible empleador puede representar a una organización establecida (un Sindicato criminal o una universidad, por ejemplo) o puede ser independiente como tu grupo. En el último caso, siempre existe la posibilidad de que puedan terminar compitiendo con una organización, enfrentando a un sindicato criminal mientras buscas un trabajo criminal, tal vez, o compitiendo con investigadores universitarios para saquear una ruina. Esta competencia podría convertirse en una rivalidad, o podría convertirse en empleo, con el Sindicato criminal o la universidad reconociendo su talento y convirtiéndose en su patrocinador.

Otros Gremios de Aventureros

Pocos gremios además del gremio del Acantilado son ampliamente conocidos, pero las siguientes organizaciones se han forjado reputaciones:

Club de Exploradores de Puerta de la Muerte. Llamado así por el distrito de clase baja en Sharn, donde mantiene su sede del gremio, el Club de exploradores de Puerta de la Muerte es un gremio rudo y compuesto principalmente por veteranos de la Última Guerra. Los miembros del gremio rara vez emprenden aventuras por motivos altruistas, exigiendo pagos rápidos u otros arreglos recíprocos. Tienen una feroz rivalidad con el Gremio de Aventureros del Acantilado.

La Fundación de Pioneros. Fundada por un reconocido cazador y explorador, Lord Boroman ir’Dayne, la Fundación de Pioneros es un gremio exclusivo de aventureros que recibe solo a miembros experimentados y reconocidos. Dayne sufre una maldición inútil que le impide emprender nuevas aventuras propias, por lo que ha puesto su considerable fortuna en patrocinar grandes expediciones. La Fundación de Pioneros tiene un alcance inusualmente amplio para un gremio de aventureros, con sedes encontradas en Khorvaire y en la ciudad de Linde Tormentoso, en Xen’drik. Su cuartel general, y la residencia de su patrón acaudalado, se encuentra en Buenpuerto.

JULIAN KOK

Jefe de Estado

Tu grupo sirve a un gobernante nacional. No eres simplemente un miembro de una organización militar o una agencia de espionaje (los cuales son diferentes patrones descritos en esta sección); tienes el oído de un soberano y se espera que le ayudes a alcanzar sus objetivos a toda costa.

Príncipe Oargev de Nueva Cyre

El desastre del Día del Luto acabó con gran parte de la población de Cyre, pero quienes vivían cerca de la frontera occidental tuvieron tiempo de cruzar el campo Brelio delante del extraño muro de niebla gris que ahora envuelve Las Tierras Enlutadas. El rey Boranel de Breland se compadeció de los refugiados y estableció campamentos para ellos, campamentos que ahora se han convertido en la ciudad de Nueva Cyre.

El alcalde de Nueva Cyre es el príncipe Oargev ir'Wynarn, el último hijo de la familia gobernante de Cyre. Se desempeñaba como embajador en Breland en el momento del luto, y los refugiados Cyr a través de Khorvaire ahora lo buscan para el liderazgo como una especie de rey en el exilio. Espera algún día reunir a todos los niños desplazados de Cyre en una Cyre reconstruida.

El príncipe Oargev está obsesionado con el luto. Está desesperado por descubrir la verdad detrás de la destrucción de su país. Regularmente busca información de aquellos que se aventuran en las Tierras Enlutadas, y financia expediciones a los restos de su antigua nación orgullosa, con la esperanza de descubrir alguna pista sobre la causa de la caída de Cyre.

Aliados El príncipe Oargev tiene un don para la diplomacia (y una serie de embajadores talentosos en su empleo), lo que ha permitido una campaña generalizada de alcance a los refugiados Cyr en Khorvaire. Tiene una gran simpatía popular, así como aliados en todas las naciones, incluidos los siguientes grupos e individuos:

Rey Boranel. El gobernante de Breland hizo un gran gesto de amabilidad con la gente de Cyre al establecer los campos de refugiados que se han convertido en Nueva Cyre. Oargev no ha olvidado esa amabilidad, y preferiría no poner en peligro su amistad con Boranel al tomar tierras de Breland. Sin embargo, persisten los rumores de que Oargev planea separarse, y las Linternas Oscuras del Rey con frecuencia envían agentes a Nueva Cyre para vigilar el sentimiento anti-Brelio. Oargev sabiamente ve a Boranel como un aliado, pero sabe que Breland podría ser una amenaza.

Q'barra. Aparte de Nueva Cyre, la mayor población de refugiados Cyr reside en Q'barra. Oargev ha invitado a estos Cyr desplazados a unirse a él en Nueva Cyre, pero la mayoría de ellos han comenzado a echar raíces en la tierra de la jungla. Si Cyre pudiera ser recuperado de las Tierras Enlutadas, muchos de ellos probablemente regresarían; Mientras tanto, son una fuerza amiga en el este, dispuestos a ofrecer refugio y ayuda a los agentes del Príncipe Oargev que se encuentran entre los asentamientos de Q'barra.

Refugiados. Los Cyr viven a través de Khorvaire a raíz de la Última Guerra. Oargev realiza un trabajo significativo para llegar a sus sujetos desplazados, y la mayoría de ellos simpatizan con sus objetivos y ayudan a sus agentes.

Enemigos Los vengadores Cyr amargados que castigan a los que creen responsables del Día del Luto han opacado la reputación del Príncipe Oargev. Como resultado, los siguientes grupos consideran al Príncipe Oargev su enemigo:

Las Cinco Naciones. Los Aundanos, Karrnios y Thrans son generalmente indiferentes a la difícil situación de los desplazados Cyr. Muchos de ellos soportan amargamente las cicatrices de la guerra, sus resentimientos se ven reforzados por los actos de los extremistas violentos Cyr. Incluso los Brelios, a pesar de su práctica indiferencia, se vuelven cautelosos cuando se enfrentan a Cyr, que representan una carga impuesta por sus líderes. Tienden a tratar a los refugiados Cyr como ciuda-danos y vagabundos de segunda clase. Entre las comunidades no Cyr, los agentes del Príncipe Oargev no pueden confiar en la ayuda de ninguno de los antiguos enemigos de Cyre.

El Señor de los Filos. En las profundidades de las Tierras Enlutadas, lo más parecido a un soberano es el Señor de los Filos, un forjado fuertemente mejorado que busca vengarse de aquellos que crearon a su pueblo para servir como armas. Es hostil con los aventureros que ingresan a las Tierras Enlutadas en misiones de saqueo, y la idea de que el Príncipe Oargev reclame las Tierras Enlutadas lo llena de furia. No muestra piedad a los agentes de Oargev.

Beneficios Patronales

Con un jefe de estado como patrón de tu grupo, obtienes los siguientes beneficios:

Misiones. Trabajan bajo la dirección de su patrón. Eso significa que generalmente están bajo asignación y no son completamente libres de elegir su propio curso. Dependiendo del mandatario y la tarea, estas misiones pueden ser directivas o más prácticas, a medida que persiguen objetivos a largo plazo.

VOZ DE

BRELAND

EL PRÍNCIPE MENDIGO TRAMA LA BARONIA DEL BANDIDO

El príncipe Oargev, el exiliado real Cyr que gobierna la ciudad de Nueva Cyre para sufrimiento del rey Boranel, está planeando un acto de secesión descarado, con la esperanza de transformar todo el este de Breland en un nuevo reino Cyr, dicen las fuentes. Según un grupo de aventureros recientemente empleados por Oargev, el príncipe los envió a las Tierras Enlutadas para recuperar armas de guerra para que pudieran ser empuñadas contra el ejército Brelio durante la secesión. ¿Cómo responderá el rey Boranel a esta traición? ¿Vendrán las naciones en defensa del príncipe desplazado? ¿El resultado intrigante de Oargev hará que todo el este de Breland esté envuelto en la misma niebla gris que consumió a Cyre?

Gastos. Además de su salario, su patrón les reembolsa los gastos extraordinarios incurridos como parte de su trabajo. Se les exige que rindan cuenta de sus gastos y se les puede pedir que expliquen cualquier gasto extraordinario, pero los viajes de rutina, el equipo ordinario y la mayoría de los servicios no reciben una segunda mirada.

Inmunidad. Mientras permanezcan en las buenas gracias del jefe de estado, son casi inmunes al enjuiciamiento según las leyes de su país de origen. Sin embargo, cometer delitos

graves, especialmente si no están relacionados o son innecesarios para el trabajo asignado, es una buena manera de perder la gracia de su patrón. Sin embargo, cuando llevan a cabo sus órdenes dentro de las fronteras de su nación, tienen un gran margen de maniobra en la forma en que elijan hacerlo, y la ley no es un obstáculo. (Sin embargo, recuerden que los agentes del Príncipe Oargev no necesariamente pueden esperar la misma clemencia en Breland fuera de Nueva Cyre).

Salario. Su empleo para un jefe de estado les brinda un ingreso de 1 po por día, o suficiente para mantener un estilo de vida modesto. A discreción del DM, su salario puede aumentar o disminuir dependiendo del jefe de estado en particular para el que trabajen, la naturaleza de su trabajo y la duración de su empleo.

Construye Tu Grupo

Un jefe de estado como el Príncipe Oargev requiere una variedad de aventureros para realizar la variedad de tareas que requieren. Dependiendo del tipo de trabajo que hagan, su grupo puede incluir algunos o todos estos roles:

Funcionario. La gran mayoría del trabajo realizado en nombre de un jefe de estado tiene muy poco que ver con la aventura mortal: se trata de enjuiciar y juzgar criminales en los tribunales de justicia, escuchar las peticiones y quejas de los ciudadanos, recaudar impuestos y cantidades interminables de papeleo. Sin embargo, de vez en cuando, un Funcionario fiel se ve forzado a abandonar este trabajo y se ve envuelto en situaciones de vida o muerte, con o sin la ayuda de aventureros más duros. El conocimiento y la experiencia de un funcionario público a menudo pueden ser útiles, con algunas habilidades de desarrollo como clérigos, pícaros, magos u otras clases. Dichos personajes a menudo provienen de la experiencia sabia y tienen competencia en habilidades que reflejan sus estudios, como Conocimiento Arcano, Historia, Naturaleza y Religión.

Diplomático. Negociar tratados, reducir conflictos y emitir ultimátums son tareas que están dentro del alcance del Diplomático, quien típicamente pone su alto Carisma al servicio del estado. Estos personajes a menudo provienen de un trasfondo noble y aportan competencia en habilidades como la intimidación y la persuasión a su trabajo. Los bardos encajan naturalmente en este papel, al igual que los paladines, siempre y cuando no se les pida que hagan cosas que violen los principios de sus juramentos.

Alguacil. El combate es la especialidad del Alguacil, que se enfoca en hacer cumplir la ley de la tierra y llevar a los fugitivos ante la justicia. Los guerreros y los paladines son alguaciles naturales, muchos de ellos ex soldados que continúan luchando en la Última Guerra en diferentes lugares. A menudo tienen puntajes razonables de Inteligencia o competencia en Investigación.

Guardián. El enfoque del Guardián no está tanto en la gente de la nación, sino en la tierra dentro de sus fronteras, tanto cultivadas como silvestres. A veces eso se extiende a proteger la frontera de las incursiones, pero más a menudo un Guardián lucha con monstruosidades y bestias salvajes que amenazan a la población, la corrupción mágica que daña la tierra y los desastres que ponen en peligro a la nación en su conjunto. Los guardianes son a menudo exploradores o druidas, con competencia en Naturaleza y Percepción. Pueden provenir de trasfondos salvajes o ermitaños, lo que los hace sentir más cómodos en la naturaleza que en las ciudades o las cortes reales.

Asuntos Nacionales

A veces hay una delgada línea entre las misiones asignadas por un jefe de estado y las de una agencia de espionaje o una fuerza militar, pero el enfoque central de su equipo es la política. Como grupo, consulten la tabla de Asuntos Cyr y trabajen con su DM para decidir qué tipo de aventuras emprenderán en nombre del Príncipe Oargev. La tabla de Jefes de Estado al final de la sección ofrece opciones adicionales para los líderes que podrían ser patrones atractivos.

Asuntos Cyr

d6	Misión
1	Convencer a las naciones de reconocer a Oargev como soberano
2	Trabajar diplomáticamente para asegurar la tierra para una nación Cyr
3	Rastrear agentes e infiltrados de otras naciones que actúan en contra de los intereses de Nueva Cyre
4	Aventurarse en las Tierras Enlutadas para rescatar tesoros Cyr
5	Ayudar a los refugiados Cyr en Breland y en otros lugares
6	Hacer que la evidencia incriminatoria o vergonzosa sobre el príncipe desaparezca silenciosamente

Estado Oficial

Los jefes de estado emplean una variedad de agentes. Algunos son reconocidos oficialmente, pero se espera que otros operen en los límites de la legalidad. Consulten la tabla Estado Oficial para determinar la naturaleza del trabajo de su grupo.

Estado Oficial

d6	Estado
1-3	**Oficial.** Tienen un puesto oficial y se les reconoce como adjuntos a su patrón. Pueden esperar el apoyo del jefe de estado, pero también deben asegurarse de que sus acciones eviten manchar la reputación de su patrón.
4-5	**Sombra.** No pueden esperar un reconocimiento público y oficial de su trabajo, pero el jefe de estado para el que trabajan lo reconoce en privado y les brinda ayuda.
6	**Doble.** Su lealtad recae en un funcionario o gobierno que no sea al que sirven abiertamente. Pueden recibir el apoyo del jefe de estado al que responden abiertamente, así como del funcionario al que informan en secreto, pero deben permanecer en guardia constante para que no se revelen sus verdaderas lealtades.

Contactos del Jefe de Estado

A menudo, su conexión con su patrón es bastante directa: el jefe de estado los convoca, les otorga una audiencia y les asigna una misión o escucha su informe. Sin embargo, los jefes de estado son personas ocupadas, y si su negocio no es apremiante, un funcionario de la corte puede atenderlos. La tabla Contactos Estatales proporciona varias opciones para los funcionarios con los que tu grupo podría trabajar cuando el jefe de estado está indispuesto.

Contactos Estatales

d8	Contacto
1	Un cortesano en desaprobación que considera que su trabajo extrajudicial es muy desagradable
2	Un adulador que cree que son el mejor camino hacia las buenas gracias del jefe de estado
3	Un burócrata ilusionado que sueña con vivir una vida tan emocionante y peligrosa como la de ustedes
4	Un pariente intrigante del jefe de estado que los ve como un camino hacia la toma del poder
5	Un canciller aburrido que está constantemente irritado por la cantidad de dinero que gastan
6	Un ex aventurero gruñón que fue "ascendido" de hacer su trabajo a supervisarlos
7	Una figura paterna preocupada que está segura de que cada misión será la última
8	El fantasma del jefe de estado anterior

Otros Jefes de Estado

El jefe de casi cualquier nación descrita en el capítulo 2 podría ser su patrón. Para algunas naciones y regiones, es imposible hablar de un "jefe de estado", pero pueden disfrutar el patrocinio de un poderoso líder de clan u otra figura prominente, tal vez trabajando para hacer de esa persona un jefe de estado viable a largo plazo.

La tabla Jefes de Estado ofrece sugerencias sobre el tipo de trabajo que podrían hacer para otros líderes nacionales en Khorvaire, si el Príncipe Oargev no es su patrón.

Jefes de Estado

d20	Patrón y Misiones
1	Como representantes de los Reyes Hermanos de Aerenal, asegurar pactos comerciales con las naciones de Khorvaire.
2-3	Como agentes de la reina Aurala, ayudarla a construir la fuerza de Aundair en preparación para la próxima guerra, sin alertar a otras naciones sobre sus ambiciones.
4-5	Ayudar a la corona Brelia a tratar asuntos más allá de las capacidades de la policía local.
6	Como emisarios de Lhesh Haruuc de Darguun, trabajar para generar respeto por Darguun como nación.
7	Como agentes de las Hijas de Sora Kell, mantener en línea a los poderosos señores de la guerra Droaamita y fortalecer el apoyo a su nación en crecimiento.
8-9	Patrullar los bosques de los Confines de Eldeen en guardia contra las amenazas, particularmente las que provienen de los Yermos Demoníacos al oeste.
10-11	Tomar medidas enérgicas contra las actividades de la Orden de la Garra Esmeralda en Karrnath.
12	Fortalecer los lazos entre los príncipes de Lhazaar mientras aseguran que su príncipe se destaque.
13	En nombre de un clan enano, buscar artefactos en los reinos subterráneos bajo los Baluartes de Mror.
14	Despejar la tierra para un nuevo asentamiento en Q'barra, expulsando a los monstruos que rondan la ubicación en la jungla.
15	Unir a varias tribus medianas de las llanuras de Talenta bajo la bandera de un solo líder.
16-17	Combatir las fuerzas corruptas dentro de la Iglesia de la Llama de Plata, tanto en Thrane como en el extranjero.
18	Ganar gloria para Valenar liderando incursiones y luchando contra las amenazas de las Tierras Enlutadas.
19-20	En nombre de un miembro del Triunvirato de Zilargo, recopilar información que pueda usarse como palanca contra los otros dos.



Principe Oargev ir'Winarn

Orden Religiosa

Su grupo actúa al servicio de una de las instituciones religiosas más prominentes u oscuras de Khorvaire. Quizás son un equipo de devotos que siguen una causa para su fe, o quizás son un grupo de cínicos que se aprovechan de una congregación rica. Podrían estar en una misión para recuperar reliquias sagradas perdidas en ruinas antiguas, objetos sagrados de templos devastados por la guerra o tesoros para llenar los cofres de la iglesia. Su fe puede llevarlos a cazar monstruos malvados o evitar invasiones interplanares, proteger y defender a los impotentes de la opresión y la explotación, o difundir las enseñanzas de su religión en una tierra que le es hostil. O podrían servir a una jerarquía corrupta haciendo desaparecer silenciosamente a sus enemigos, aunque incluso los mercenarios más cínicos podrían convertirse en verdaderos creyentes cuando se enfrentan a lo milagroso.

El patrocinio de una orden religiosa no es simplemente una cuestión de que cada miembro de su grupo pertenezca a la misma fe. Una organización real (con sus propios recursos, objetivos y líderes) patrocina y dirige sus aventuras.

Templarios de la Llama de Plata

La Iglesia de la Llama de Plata incluye tres órdenes de clérigos: ministros que atienden congregaciones, frailes que difunden la fe y templarios que luchan contra el mal encarnado. Tu grupo ha sido ordenado como templarios y enviado a la guerra contra las fuerzas del mal.

Como templarios de la Llama de Plata, tienen tabardos plateados distintivos para usar sobre su otra ropa o armadura. También tienen el privilegio de usar un honorífico caballeresco antes de su nombre (típicamente "señor (sir)" o "dama (lady)"), y son inmediatamente reconocidos como caballeros, agentes

PAUL SCOTT CANAVAN

de la iglesia y, efectivamente, miembros menores de la aristocracia de Thrane. Este estado garantiza la buena voluntad de los miembros de la iglesia y los ciudadanos de Thrane, pero tiene menos peso e incluso puede provocar animosidad fuera de Thrane.

Jerarquía. La orden de los Templarios de la Llama de Plata está representada en el Consejo de Cardenales que sirve como el órgano rector de Thrane y la iglesia. Siete comandantes gobiernan a los caballeros de la orden bajo el liderazgo del Gran Maestro: uno para cada una de las Cinco Naciones de antaño, uno para tierras extranjeras y otro para los mares. Sus asistentes llevan el título de alguacil, pero no existe una división real de rango debajo de ellos.

Los caballeros templarios son libres de deambular por el mundo en busca de los objetivos de la orden. Al abandonar la jurisdicción de un comandante y entrar en la de otro, es responsabilidad de un caballero informar de inmediato al comandante de la nueva área, en caso de que el comandante tenga una necesidad imperiosa de que un caballero realice una misión. Los comandantes intentan mantenerse informados entre sí acerca de dónde operan los caballeros y qué están haciendo, pero este sistema funciona mejor en algunos lugares, y entre algunos comandantes, que en otros.

Aliados. Las otras dos órdenes del clero de la Iglesia de la Llama de Plata —ministros y frailes— apoyan firmemente a los caballeros templarios. Incluso cuando hay rivalidad entre los líderes de estas órdenes y otros funcionarios de la iglesia, los miembros de rango y archivo se apoyan mutuamente sin importar el orden. Pueden contar con estos clérigos para que los ayuden a asegurar servicios de lanzamiento de conjuros y para ofrecerles otra ayuda material dentro de lo razonable.

Enemigos. Dado que la orden de los caballeros templarios ha jurado exterminar el mal sobrenatural, tales criaturas siempre son hostiles cuando reconocen a un caballero templario. Los siguientes grupos y criaturas se oponen viciosamente a los templarios de la Llama de Plata:

Infernales y Muertos Vivientes. Los seres no naturales detestan a los templarios, ya que representan todo lo que estas criaturas inmundas desprecian: la luz, la vida, la esperanza y el bien. Estas amenazas a veces hacen todo lo posible para atrapar y destruir a los templarios, y los infernales se complacen especialmente en corromper a los fieles para el mal.

Licántropos. Todos los tipos y alineamientos de licántropos tienen un odio particular por la Iglesia de la Llama de Plata, gracias a la cruzada que casi exterminó a su especie hace más de un siglo. Los cambiantes se sienten incómodos con los templarios por la misma razón.

La Orden de la Garra Esmeralda. Atada como está a la Sangre de Vol y al culto de los muertos vivientes, la Orden de la Garra Esmeralda se opone a la Iglesia de la Llama de Plata y sus agentes en el mundo.

Beneficios Patronales

Con una orden religiosa como patrón de su grupo, obtienen los siguientes beneficios:

Servicio Divino. En tiempos de necesidad, su grupo puede pedir ayuda mágica a los sacerdotes de su fe. Un clérigo o druida de su fe que tenga un nivel suficientemente alto lanzará cualquier conjuro de hasta nivel 5 en nombre de tu grupo, sin cargo. El sacerdote incluso proporciona los componentes materiales costosos necesarios para el conjuro, siempre y cuando puedan demostrar su necesidad y estar en buena posición con la iglesia.

Equipo. Cada miembro de su grupo tiene un símbolo sagrado o un enfoque druídico, incluso si no es necesario para lanzar conjuros. Cada uno de ustedes también tiene un libro que contiene oraciones, ritos y escrituras de su fe.

Competencias. Cada miembro del grupo adquiere competencia en la habilidad Religión, si el personaje aún no la tiene.

Construye Tu Grupo

Las órdenes religiosas atraen a personas de todos los ámbitos de la vida. Puede ser divertido jugar contra el tipo, por ejemplo, hacer un personaje devoto con trasfondo criminal o charlatán. Independientemente de tus orígenes, considera los siguientes roles para los personajes de tu grupo:

Fijador. El Fijador podría funcionar para una orden religiosa por razones completamente no religiosas. Este personaje hace el trabajo sucio de la orden y resuelve sus problemas. Es completamente posible que todo un grupo esté compuesto por Fijadores, pero los pícaros y los guerreros son especialmente adecuados para este tipo de trabajo. Los personajes con trasfondo criminal se destacan al utilizar sus habilidades y contactos en nombre de la iglesia.

Profeta. El Profeta es un visionario con una conexión más o menos directa con lo divino. Este personaje podría ser la fuerza impulsora detrás de las misiones del grupo, guiándolos de acuerdo con la voluntad divina. La competencia en habilidades como Perspicacia y Religion puede ayudar a reflejar la conexión divina de este personaje. El Profeta es a menudo clérigo o druida, pero también podría ser un PNJ sin habilidades de aventura reales, que necesita la protección del grupo.

Estudioso. El Estudioso aporta conocimientos académicos en el trabajo de la orden religiosa, a menudo en forma de competencia en Historia y Religión. Este personaje podría ser un experto en ruinas antiguas o conocer todas las debilidades de los demonios que están cazando. Los personajes con acceso a la magia de adivinación (incluidos los clérigos del dominio del conocimiento y los magos) pueden sobresalir en este papel. Muchos estudiosos provienen del trasfondo erudito. A diferencia del Profeta y el Fanático, el Estudioso no es necesariamente devoto, solo conocedor.

Maestro. Quienes desempeñan este papel difunden las enseñanzas de la fe. Esto no suele ser un esfuerzo para ganar conversos, aunque puede serlo, especialmente en el caso de la Iglesia de la Llama de Plata, sino más bien la tarea de alentar a las personas a vivir de acuerdo con los más altos ideales de fe. La competencia en habilidades como Persuasión (o, a veces, Intimidación) y Religión puede ser útil para este personaje. Muchos clérigos cumplen este rol, pero los bardos devotos también pueden ser Maestros efectivos. Algunos Maestros sirven a su fe aportando habilidades del trasfondo animador.

Fanático. Dedicado a golpear a los enemigos de la fe, el Fanático se centra en el combate sobre todo. Los clérigos, los druidas y los paladines son fanáticos icónicos, pero cualquier personaje puede desempeñar este papel; hay bárbaros cuya furia es alimentada por su devoción, y exploradores que juraron rastrear a los enemigos de la fe. Los trasfondos soldado y héroe del pueblo se adaptan bien a tales campeones de la fe.

Servir a la Orden

¿Cuál es la naturaleza de su trabajo para la orden religiosa? Como grupo, consulten la tabla Servicio Religioso y trabajen con su DM para decidir qué papel desempeñan, lo que probablemente configura el tipo de aventuras que emprendan.

Servicio Religioso

d6	Servicio
1	**Castigar el Mal.** Luchan contra el mal en el nombre de su orden.
2	**Luchar por la Libertad.** Protegen a los oprimidos de las fuerzas de la opresión.
3	**Recuperación.** Su grupo busca reliquias sagradas y artefactos sagrados en nombre de su iglesia.
4	**Eliminar la Corrupción.** Se les encomendó encontrar corrupción dentro de la jerarquía de su propia fe.
5	**Exhortar.** Trabajan con los fieles a nivel de base para lograr que mantengan sus altos ideales.
6	**Trabajo Sucio.** Como fanáticos radicales de su orden, pecan para que los otros miembros de la orden no tengan que hacerlo.

Jerarquía

Algunas órdenes religiosas son vistas con recelo por las jerarquías sacerdotales de sus creencias; otras son vistas como campeones que actúan como las manos de los dioses en el mundo. Dentro de una orden religiosa, algunos miembros son muy respetados, mientras que otros son vistos como peligrosos por una razón u otra. ¿Cuál es su relación con la jerarquía de la que forman parte? ¿Se tiene a toda su orden en alta o baja estima? ¿O su grupo de aventureros se destaca de la orden mayor por alguna razón? ¿Está su comportamiento en línea con las expectativas de su religión, o son poco ortodoxos de alguna manera? Consulten la tabla de Oeputación de la Orden para determinar cómo son vistos por su institución religiosa mayor.

Reputación de la Orden

d6	Reputación
1	**Pocos Fieles.** Son vistos como cruzados justos, defendiendo los ideales más altos de su fe y haciendo el trabajo de los dioses en el mundo. Sus acciones y métodos rara vez, si acaso, son cuestionados.
2	**Respetable.** Su comportamiento y creencias están en línea con las expectativas de la jerarquía. Mientras permanezcan en la fila, nadie les dará problemas.
3	**Alborotadores.** Atraen atención no deseada a su orden o jerarquía desde el exterior, por lo que están bajo una gran presión para mantener un perfil bajo.
4	**Rebeldes.** Ignoran los dictados de su jerarquía, incluso si es por razones justas. Sus superiores constantemente intentan controlarles.
5	**Reformadores.** Traen un soplo de aire fresco muy necesario a las filas de su fe. ¡Ojalá más personas de fe actuaran como ustedes!
6	**Anatema.** Para bien o para mal, su comportamiento y creencias se consideran inaceptables, y la jerarquía de su fe se opone activamente a su trabajo.

Contactos de la Orden Religiosa

Su contacto principal dentro de la orden religiosa suele ser algún tipo de sacerdote, no necesariamente un clérigo o druida, sino alguien que tiene un cargo sacerdotal y una posición de alguna autoridad en la jerarquía de la organización. Esta persona puede dirigirlos y a sus aventuras de acuerdo con su interpretación de la voluntad divina, o puede confiar en que los dioses los guiarán a hacer lo que debe hacerse. Por supuesto, algunos sacerdotes (así como los funcionarios laicos) están más interesados en sus propias agendas que cualquier supuesta voluntad divina. Consulten la tabla Contacto de la Orden para determinar su enlace dentro de la orden religiosa.



RON LEMEN

LA VOZ DE

THRANE

¡LA CRISIS DE FE DE LA LLAMA DE PLATA!

Se supone que los Templarios de la Llama de Plata representan a la Iglesia y a la nación en la búsqueda de los más altos ideales de la fe, mientras cruzan contra las fuerzas del mal en Khorvaire. ¿Pero están cumpliendo ese alto llamado? ¿O están tan inmersos en la política como la burocracia Brelia?

El Cardenal supremo Baerdren ir'Davik, que también tiene el rango de gran maestro de los templarios, parece ser un templario ejemplar, completamente dedicado a la misión de la orden. Sin embargo, es ampliamente conocido que se irrita ante las responsabilidades políticas y burocráticas que su posición en el Consejo de Cardenales le exige. Este periodista se enteró de que Sir Baerdren renunciaría fácilmente a su cargo si no fuera por su desconfianza hacia su senescal, Ofejjaia de Korth.

Parece que Lady Ofejjaia tiene otros problemas en su agenda personal además de avanzar en la causa de los caballeros templarios, y uno se pregunta si esos problemas están relacionados con su origen Karrnio. Aunque su sabiduría y buen juicio no están en disputa, parece que Sir Baerdren teme que conduzca la orden a la obsolescencia o incluso al destierro si ella estuviera a cargo.

¿Lady Ofejjaia mantiene su elevada posición debido a su lealtad, su piedad y sus calificaciones? ¿O está allí simplemente para que sir Baerdren pueda vigilarla y asegurarse de que no sabotee a los templarios desde dentro?

Contacto de la Orden

d8	Contacto
1	Un sacerdote enclaustrado con poca experiencia mundana que realmente no entiende lo que hacen pero parece aprobarlo de todos modos
2	Un sacerdote cínico que piensa que nada de lo que hacen hace ninguna diferencia en el gran esquema de las cosas
3	Un sacerdote fanático que constantemente les insta a hacer más y hacerlo mejor
4	Un sacerdote ambicioso que les ve como un boleto para avanzar en la jerarquía
5	Un aventurero retirado que preferiría hacer el trabajo que dirigirlos a este
6	Un sacerdote piadoso que ve las manos de lo divino en cada evento, incluso las acciones de los incrédulos
7	Un laico devoto que envidia la magia y el poder que ejerce tu grupo
8	Un funcionario práctico que intenta mantener su trabajo aislado del conocimiento y la influencia de los sacerdotes

Otras Ordenes Religiosas

Además de los Templarios de la Llama de Plata, varios otros grupos podrían patrocinar tu grupo, como las siguientes organizaciones:

La Guardia de la Muerte. Esta orden de élite de sacerdotes y guerreros élficos de Aerenal ha jurado destruir a todos los muertos vivientes malvados.

Los Devotos de la Corona Celestial. Uno de los muchos consejos litúrgicos que cumplen una función principalmente administrativa para los sacerdotes de la Hueste Soberana, los Devotos administran una gran parte de la ciudad de Sharn.

Los Cancerberos. Esta antigua secta druídica busca defender la naturaleza de aberraciones, infernales y muertos vivientes.

Periódico

Su grupo está compuesto por un equipo de reporteros as que trabajan para una crónica, uno de los muchos periódicos que ofrecen noticias y entretenimiento para los lectores de Khorvaire. Es posible que tengan un contrato para proporcionarle al periódico historias de sus hazañas mientras buscan aventura. O podrían ser reporteros de investigación dedicados a hacer brillar la luz de la verdad en la oscuridad de la corrupción criminal, política y religiosa. Pueden tener un compromiso inquebrantable con la verdad, o estar más interesados en vender documentos, o pueden estar en conflicto con la gestión de la crónica sobre las prioridades.

Las crónicas más simples aparecen como pergaminos clavados en tableros de mensajes públicos que contienen las noticias pertinentes de la semana. Crónicas más ambiciosas (incluyendo el *Pergamino Aundano*, el *Registro de Breland*, y el *Investigador de Sharn*) se presentan en forma de folletos plegados unidos para formar libros simples.

Crónica de Korranberg

Por mucho, el periódico más conocido y más leído de Khorvaire es el *Crónica de Korranberg*. Gracias a su cobertura inquebrantable y en su mayoría imparcial de la Última Guerra, combinada con un acuerdo de distribución con La casa Orien, el *Crónica de Korranberg* disfruta de un público leal y ávido en todo el centro de Khorvaire. El *Crónica* se publica tres veces por semana (en Mol, Wir y Far), y cada edición presenta una mezcla de noticias de todo Khorvaire, historias de aventureros y expediciones emocionantes, solicitudes de negocios, proclamas reales e información de almanaque.

Oficinas. Las oficinas principales del *Crónica* se encuentran en Korranberg. El periódico también mantiene oficinas de campo en las Cinco Naciones, los Baluartes de Mror y Zilargo. Cada oficina de campo comparte espacio con una estación de mensajes de la Casa Sivis, dando a los reporteros en la oficina la capacidad de comunicarse con la oficina en casa (a precios de descuento).

Empleados. El *Crónica* envía reporteros a través de Khorvaire. La mayoría de ellos viven en Korranberg o cerca de una de las oficinas de campo, pero los corresponsales pueden estacionarse en regiones más remotas durante largos períodos de tiempo, y el periódico publica con frecuencia historias escritas por profesionales independientes de todo el mundo. Lo más probable es que tu grupo de aventuras caiga en esa última categoría, al menos al comienzo de su carrera.

Un gran equipo de editores (en su mayoría pero no exclusivamente compuesto por gnomos zileses) trabaja desde las diversas oficinas del periódico. Están organizados en una amplia jerarquía de editores experimentados a novatos. El nivel superior de los editores experimentados es responsable de amplias categorías de historias, como el crimen o los



asuntos internacionales. Los niveles más bajos adoptan subconjuntos cada vez más específicos de esa categoría, hasta el editor novato responsable del delito en el distrito de Dura Inferior de Sharn.

Sin embargo, incluso los editores más importantes son responsables ante el nivel superior de administración del *Crónica*, incluido su editor y su secreta junta de propietarios.

Aliados. El *Crónica de Korranberg* es ampliamente conocido y respetado como una fuente de cobertura de noticias equilibrada. Como tal, tiene amigos en muchos lugares, incluidos algunos en posiciones de poder. Algunos de los aliados más cercanos del *Crónica* provienen de los siguientes grupos:

La Casa Orien. La Casa Orien distribuye el *Crónica* junto a su correo y recorridos de rayocarril atraviesa Khorvaire, ayudando al periódico a llegar a una gran audiencia. Empleados del *Crónica* pueden viajar en vagones de rayocarril a una tasa de descuento de 8 pp / día (en lugar del habitual 1 po / día).

La Casa Sivis. El periódico también coopera estrechamente con la casa Sivis para facilitar la comunicación entre la oficina principal y las oficinas de campo, así como entre los reporteros y sus editores. La casa factura el *Crónica* directamente para comunicaciones utilizando *piedras parlantes* o conjuros de *recado* dirigidos a la oficina principal del periódico.

Zilargo. La nación gnoma de Zilargo es generalmente amigable con el periódico. Los editores principales, el editor y los propietarios del *Crónica* son personas influyentes en la ciudad de Korranberg y Zilargo en conjunto. En circunstancias extremas, los funcionarios de Zilargo podrían ser persuadidos para que aboguen por los empleados del periódico.

Enemigos. El *Crónica de Korranberg* está dedicado a conocer e informar la verdad, y esa actitud siempre asegura despertar la ira de aquellos que prefieren mantener sus secretos ocultos. Lo siguiente representa solo una fracción de los enemigos que el periódico ha hecho a lo largo de los años:

El Clan Boromar. El Sindicato criminal dominante en Sharn todavía está dolido por una exposición publicada hace diez años que resultó en el arresto de muchos de los líderes del clan y le dio a otras pandillas un punto de apoyo en la ciudad. Los miembros del Clan Boromar hacen todo lo posible, incluso el asesinato, para sabotear a reporteros del *Crónica* que se entrometen en sus secretos.

Karrnath. El rey Kaius guarda rencor contra el periódico debido a su cobertura del proceso de paz al final de la guerra, culpándolos de varios contratiempos en el camino a la eventual firma del Tratado de Tronofirme. Los reporteros del *Crónica* que operan en Karrnath a menudo enfrentan hostigamiento y encuentran que la burocracia impide todos sus esfuerzos.

La Casa Thuranni. Los espías y fisgones del *Crónica* se han metido demasiadas veces en los asuntos privados de la Casa Thuranni. Ningún miembro o agente de la casa cooperará con reporteros del *Crónica* bajo ninguna circunstancia.

Beneficios Patronales

Con un periódico como patrón de tu grupo, obtienen los siguientes beneficios:

Compensación. Asumiendo que regularmente le proporcionan al periódico historias que puede imprimir, cada miembro de su grupo gana 1 po por día, o lo suficiente para mantener un estilo de vida modesto.

Gastos. Además de su salario, su grupo puede recibir un reembolso por los gastos relacionados con su trabajo. El

EFFLAM MERCIER

periódico cubre el costo del viaje cuando es necesario para sus historias, la comida cuando realizan una entrevista durante una comida, los costos de comunicación utilizando servicios de mensajería o estaciones de mensajes y gastos similares relacionados con el trabajo. Si sus gastos son excesivos, su cliente podría negarse a pagarlos.

Equipo. Su grupo puede solicitar acceso a los equipos propiedad del periódico, como una imprenta. Con permiso, pueden usar este equipo para fines privados, dentro de lo razonable.

Acceso de Prensa. Cada miembro de su grupo recibe documentos de identificación de la nación donde se encuentra el periódico. Estos documentos establecen su identidad y los identifican como miembros de la prensa, lo que exige un cierto respeto. A menudo pueden asegurar una audiencia con las personas con las que desean hablar. Por supuesto, esto no es una garantía de seguridad: si descubren una verdad dañina, algunas personas harán lo que sea necesario para asegurarse de que nunca se imprima.

Construye Tu Grupo

Los periódicos emplean una amplia gama de aventureros para traer noticias a la oficina. Consideren algunos o todos estos roles para los personajes de su grupo:

Civil. Algunos grupos incluyen miembros cuyas habilidades son excelentes para informar pero menos útiles en aventuras. Este podría ser el escritor designado, un dibujante político o un cronista que registra las aventuras del partido. Este podría ser un papel desafiante para un personaje jugador, pero un NPC podría proporcionar servicios al grupo, haciendo que valga la pena quedarse.

Cara. Típicamente dotado con una alta puntuación de Carisma y competente en una combinación de Persuasión, Intimidación y Perspicacia, la Cara toma la delantera en la realización de entrevistas o en hablar sobre los obstáculos del grupo. Un personaje con acceso a magia de encantamiento (como un bardo o un hechicero) puede complementar el Carisma natural con persuasión mágica. Un personaje con trasfondo charlatán, competencia en Engaño o competencia con útiles para disfrazarse también podría desempeñar este papel.

Músculo. A veces las fuentes necesitan un poco de engatusamiento físico para compartir sus historias. El Músculo tiene la habilidad de hacer que la gente hable. Alternativamente, cuando aquellos en el poder encierran la verdad, el Músculo lucha físicamente para liberarla. Cualquier personaje que sea experto en armaduras y armas marciales (como un guerrero) es una buena elección para este rol. Los personajes en este papel son a menudo ex soldados o criminales más o menos reformados.

Facilitador. El Facilitador sabe exactamente quién puede conseguir al grupo lo que necesitan. Este personaje hace un amplio uso de contactos y amigos para facilitar el trabajo del grupo. Un personaje con trasfondo criminal probablemente tenga contactos en el inframundo, mientras que un huérfano podría estar familiarizado con los entresijos de la ciudad. Las conexiones interpersonales son típicamente más importantes que cualquier habilidad particular para este personaje, aunque muchos Facilitadores tienen altas puntuaciones de Carisma.

VOZ DE

BRELAND

¡CRÓNICA DE KORRANBERG EXPUESTO!

Quién realmente maneja los hilos detrás de la cobertura noticiosa aparentemente imparcial del *Crónica de Korranberg*? La editorial del *Crónica*, una astuta gnoma zilés llamada Cassia Lorridan Claddik, es la cara más pública de su liderazgo, y su conexión con el Consejo de los Nueve de Korranberg es bien conocida. Pero ella no es la máxima autoridad para determinar qué se imprime y qué no. No, ese honor es para la junta oscura de los dueños del *Crónica*.

Los periodistas del *Voz* han descubierto los nombres y cargos de varios miembros de esta junta, y los resultados son nada menos que impactantes. El Consorcio (la oscura policía secreta que mantiene el orden en Zilargo) está bien representada en este foro, y esto plantea preguntas sobre la medida en que el *Crónica* es un motor de propaganda para Zilargo. Peor aún, varios de los miembros más ricos e influyentes de la junta están asociados con el Aurum, una camarilla oscura cuyo interés principal parece ser aumentar la riqueza y la influencia de sus miembros. ¿De quién es entonces el interés que sirve el *Crónica*? Razón de más, lectores leales, para confiar en el *Voz de Breland* para noticias imparciales que puedes usar.

Fisgón. Un Fisgón se entromete en secretos y junta las pistas detrás de una historia sensacional. La alta Inteligencia y com-petencia en Investigación a menudo ayudan al trabajo central de Fisgón, y el Conocimiento de Arcanos, la Historia o la Religión pueden ser útiles para la investigación de trasfondos. La magia de adivinación también puede resultar útil (tal vez en manos de un mago o un clérigo), mientras que un personaje con el trasfondo erudito podría tener una habilidad especial para la investigación.

Tipos de Informes

Decidan en grupo, en consulta con su DM, qué tipo de informe hacen para el periódico. Es posible que diferentes miembros de su grupo tengan diferentes especialidades, o que solo algunos miembros realmente escriban historias mientras que el resto ayuda a los reporteros. Elijan una opción o tiren en la tabla Enfoque Periodístico para determinar en qué tipo de informes se especializan.

Historia Famosa

¿Hay una historia que se cierne sobre la cabeza de su grupo, para bien o para mal? Tal vez establezca una barra alta que nunca alcanzarán de nuevo, o asegura que nunca escribirán una historia de un tipo diferente. Consulten la tabla Historia Famosa para determinar qué informes han influido más en su carrera.

Enfoque Periodístico

d10	Informes
1	**Investigación**. Tu trabajo es descubrir los secretos que los gobiernos, las Casas de las marcas del dragón y otras personas poderosas no quieren que el público sepa.
2	**Polémica.** Buscas secretos escandalosos y emocionantes que las personas famosas preferirían esconder.
3	**Noticias Locales.** Te preocupas por la comunidad local e informas sobre eventos locales y el gobierno.
4	**Asuntos Internacionales. I**nformas sobre las actividades de los gobiernos nacionales y sus relaciones.
5	**Crimen**. Trabajas con la policía e investigadores (o realizas un trabajo de investigación por tu cuenta) para informar sobre actividades delictivas.
6	**Reportes Culturales.** Escribes sobre artes, moda y eventos y tendencias similares.
7	**Ciencia y Magia. T**u trabajo es investigar los avances científicos y mágicos y explicarlos en un lenguaje libre de jerga que cualquiera pueda entender.
8	**Interés Personal.** Buscas historias de triunfo personal sobre la adversidad, como la forma en que las personas están reconstruyendo y trabajando juntas a raíz de la Última Guerra.
9	**Viaje**. Viajas mucho y escribes sobre la mejor manera como otros pueden disfrutar de tales viajes.
10	**Registros de Aventuras.** Tu trabajo es entretener al público con historias emocionantes sobre tu vida como aventurero.

Historia Famosa

d6	Historia Famosa
1	**Traficante de Miedo.** Condimentaron una historia estirando algunos hechos, instigando una ola de desinformación que afecta el discurso público hasta el día de hoy.
2	**Pieza de Golpe.** Han revelado secretos que muchas personas famosas querían mantener en secreto. Intentan mantener un perfil bajo cuando se trata de ricos y poderosos.
3	**Advertencia Desatendida.** Han estado rastreando una historia importante y han publicado artículos condenatorios. Desafortunadamente, aquellos que mantienen la verdad oculta trabajan para hacer que incluso su prueba más resistente parezca inestable.
4	**Escándalo. I**nformaron sobre un escándalo masivo que cambió por completo la escena política local.
5	**Titular Enterrado.** Casi publicaron una historia, pero luego recibieron una amenaza o un soborno tan significativo que la congelaron.
6	**Una Trampa.** Pensaron que tenían la primicia de toda una vida, pero recibieron información falsa y publicaron una historia que era pura ficción.

Repercusiones de Informes

Sus informes cambian vidas (le gusta pensar mejor). A veces, sin embargo, su trabajo ha atraído algunas críticas bastante puntuales y les ha ganado un enemigo. Consulten la tabla Secuela de la Historia para determinar las repercusiones de una de sus historias más impactantes.

Secuela de la Historia

d6	Secuelas
1	**Negocio**. Sus informes perjudicaron gravemente a una empresa, y esa organización se niega a tratar con ustedes.
2	**Casa de Marca del Dragón.** Una de las Casas de las marcas del dragón ha jurado venganza contra ustedes. Evitan mostrar la cara en sus instalaciones.
3	**Delincuente.** Expusieron una conspiración criminal. La mayoría de los involucrados fueron arrestados, pero algunos delincuentes permanecen libres.
4	**Político.** Terminaron la carrera de un político, y juró devolver el favor.
5	**Periódico Rival.** Obtuvieron la primicia de sus vida al robarla de otro periódico. Ahora ese periódico intenta minarles a cada paso.
6	**Víctima Inocente.** Publicaron precipitadamente el nombre de una persona que creían incorrectamente que estaba relacionada con un escándalo, arruinando su vida.

Contactos de Periódicos

Por lo general, su contacto principal, la persona que les asigna misiones para el periódico, es un editor de algún tipo, que toma las historias que escriben y las hace adecuadas para la página impresa. Dependiendo del editor, es posible que ni siquiera reconozcan las historias cuando se imprimen, y la personalidad y los objetivos de su editor pueden tener un tremendo impacto en su trabajo para el periódico. Consulten la tabla Contacto del Periódico para obtener información sobre el editor u otra figura periodística de a la que responden.

Contacto del Periódico

d8	Contacto Primario
1	Un editor de alto nivel que les exige altos estándares pero les recompensa bien cuando los alcanzan
2	El dueño de un periódico rico que exige que el periódico use su trabajo aunque el editor no quiera
3	Un ambicioso editor junior que espera valerse de su trabajo para ascender en las filas
4	Un periodista de alto nivel obsesionado con su propio trabajo supuestamente innovador, hace que echen un vistazo a las historias cotidianas que no considera "periodismo real"
5	Un editor que está más interesado en mantener felices a amigos poderosos que en informar la verdad
6	Un editor que piensa que la forma de hacer que los periodistas hagan su mejor trabajo es hacerlos competir entre sí, enfrentando a su grupo contra un equipo de rivales
7	Un editor que sufrió horrores durante la Última Guerra y está desesperado por señales de esperanza
8	Un editor cínico que busca la corrupción y el lado negativo de cada historia

CRONICA

DE KORRANBERG

EDICIÓN ESPECIAL SUL

¡LA GUERRA HA TERMINADO!

Tratado de Tronofirme firmado. Galifar ya no existe.

Otros Periódicos

Además del respetado *Crónica de Korranberg*, otros periódicos en Khorvaire se pueden agrupar en algunas categorías diferentes:

Trapos locales. Pequeños papeles como el *Diario de Vathirond*, el *Centinela de Vedykar*, y el *Escrito de Paso* están limitados en circulación a su propia ciudad natal, y su cobertura es igualmente limitada en perspectiva.

Medios de Comunicación Principales. El *Registro de Breland*, el *Investigador de Sharn*, el *Pergamino Aundano*, y publicaciones como estas presentan una cobertura generalmente equilibrada de los eventos mundiales. Suelen estar un poco inclinados a favor de sus países de origen.

Propaganda. Algunos periódicos, como el *Voz de Breland* y documentos similares en otras naciones, imprimen noticias ferozmente partidistas que parecen diseñadas para avivar las llamas del resentimiento que persisten después de la Última Guerra.

Manejar Uno Propio. En lugar de trabajar para un medio existente, pueden llevar su propio periódico. Ustedes son dueños de una pequeña oficina y una imprenta, y tienen a 2d4 empleados para administrar las tareas diarias y mantener el papel en la imprenta. Obtienen el beneficio del acceso a la prensa como se describió anteriormente. Además, pueden utilizar la actividad en período de inactividad Regentar un Negocio para dirigir las actividades de su periódico con la esperanza de aumentar sus ganancias, como se describe al comienzo de esta sección.

Ser Inmortal

Una voluntad mayor que una mera organización o nación mortal impulsa a tu grupo. Es un antiguo poder de majestad inmortal, y sus propósitos son cósmicos e inescrutables.

Sora Kell, la Reina de la Noche

Una figura misteriosa que aparece en mitos nobles y fábulas infantiles, Sora Kell extiende su alcance por todo el mundo y a través de la miríada de planos, reclamando el conocimiento místico por la fuerza y la astucia. Una poderosa maga con magia digna de cuentos épicos, es un monstruo cuyas garras adamantinas pueden volar ejércitos enteros antes de que cualquier soldado pueda asestar un golpe en su piel plateada. Los cuentos de Sora Kell afirman que es la primera saga de la noche, nacida de Khyber en la primera edad del mundo junto a los antiguos rakshasas. Algunos incluso afirman que sus hijas (las brujas que gobiernan Droaam) son agentes directos de su voluntad o la han atrapado y persiguen sus propios objetivos.

Un hecho es indiscutible: Sora Kell es un ser inmortal que emplea a mortales para cumplir sus mandatos. A cambio, otorga el conocimiento de sus infinitas tiendas de objetos mágicos, estanterías de pergaminos, bibliotecas de conjuros antiguos, mapas de ruinas olvidadas y tomos que desvelan los misterios del multiverso, que ha ocultado en escondites en los planos.

Apariciones. A diferencia de otros patrones inmortales, la forma física de Sora Kell no se ha visto en Eberron durante más de un siglo. Tal vez ella ha establecido una tarea ante sus hijas y mira cómo se desarrollan los eventos. Tal vez ella está atrapada en otro plano de existencia o está ideando magia que podría sacudir los cimientos de la existencia. En cualquier caso, aparece en los sueños de sus agentes, o en ocasiones usa medios mágicos para comunicarse, a veces directamente, otras veces a través de presagios siniestros.

Aliados. Como criatura legendaria, no se puede decir que Sora Kell tenga aliados, excepto por un puñado de otras leyendas como los siguientes grupos:

Hijas de Sora Kell. Las tres hijas de Sora Kell (la talentosa oráculo Sora Teraza, la astuta tramposa Sora Katra y el monstruo vicioso Sora Maenya) gobiernan la nación de Droaam, ya sea para facilitar sus propios planes o por orden de su madre. Los aventureros que disfrutan del patrocinio de Sora Kell pueden pedir ayuda a sus hijas si alguna vez se encuentran en o cerca de Droaam. También pueden contar con la ayuda de Daask, una banda criminal en Sharn, controlada por Sora Katra.

Señores del Polvo. Los antiguos infernales se cuentan entre los aliados de Sora Kell, entre los cuales se encuentran los tres padres olvidados de sus hijas. No es para los peones de Sora Kell saber cuáles de los poderosos villanos son amigables con Sora Kell, pero ocasionalmente envía aventureros para prestar ayuda a los rakshasas, a menudo infernales menores que trabajan para liberar a los antiguos Amos de la Oscuridad. Los aventureros sabios sopesan cuidadosamente las recompensas de trabajar con tales infernales contra los costos, para ellos y para el mundo.

Enemigos. Como la mayoría de los seres inmortales, Sora Kell tiene muchos enemigos, aunque los mortales apenas merecen su atención. En su mayor parte, solo los seres como los que siguen se atreven a oponerse a Sora Kell:

La Oscuridad Onírica. Según la estimación de Sora Kell, la mayor amenaza para ella son los quori de Dal Quor y sus secuaces, la Oscuridad Onírica. Afortunadamente para los aventureros que sirven a Sora Kell, pocos mortales se registran como enemigos dignos en las mentes alienígenas de los quori.

Señores del Polvo. Sora Kell tiene aliados entre los Señores del Polvo, pero también tiene rivales amargos. Al igual que los quori, estos infernales rara vez prestan mucha atención a los secuaces mortales de Sora Kell, pero no están por encima de dañar a los aventureros mortales solo para molestarla.

Beneficios Patronales

El patrocinio de un ser inmortal es una relación basada en favores, no en empleo o servicio. Tu grupo hace favores para su patrón, y pueden pedir favores a cambio. Estos favores son los beneficios que obtienen por tener un ser inmortal como patrón del grupo, y pueden incluir cualquiera de los siguientes beneficios:

Contactos. Es casi seguro que su grupo no es el único patrocinado por su patrón. Los planes que abarcan todo el mundo y el curso de milenios requieren muchos agentes para completarse. Si es necesario, su patrón puede ponerlos en contacto con sus otros agentes, quienes podrían estar en posición de ayudarlos a través de su posición, influencia o la magia.

Información. La recompensa más preciada que la mayoría de los inmortales puede dar es un dato de su conocimiento que abarca todas las eras. Los seres inmortales a menudo conocen secretos ocultos para la mayoría de los mortales, incluidos vistazos de futuros posibles. Por lo general, no comparten secretos libremente, pero pueden recompensar a su grupo por completar una misión con una pista, un acertijo o un bocado de información que los impulse a buscar más.

Magia. Los seres inmortales a menudo tienen acceso a vastas reservas de magia, incluidos sus propios conjuros y escondites secretos de objetos mágicos. Son conscientes del valor de esta magia y otorgan conjuros y objetos como recompensas apropiadas para el favor y el poder de los aventureros.

Construye Tu Grupo

Ningún hilo común une a los aventureros con un patrón inmortal, excepto tal vez una apertura poco común a lo misterioso y desconocido. No has sido elegido por tus capacidades; podrían haber sido elegidos para cumplir las palabras de una profecía, porque nacieron en tiempos y lugares propicios, o porque se encontraban en un lugar determinado en un momento determinado. Sin embargo, los personajes individuales de su grupo pueden tener diferentes relaciones con su patrón; consideren algunos o todos estos roles para tus personajes:

Agente. El Agente no recibe comunicaciones directas de un patrón inmortal, pero confía en los sueños y la inspiración de los demás, siguiendo esos presagios con un corazón ansioso. Este personaje no se hace ilusiones de tener un papel especial que desempeñar en los grandes planes del inmortal, pero está listo para asegurarse de que aquellos con tales roles los desempeñen. Este es a menudo un personaje sin habilidad mágica o, a veces, con trasfondos académicos, como erudito o ermitaño, tal vez alguien familiarizado con la historia del inmortal pero no directamente inspirado por él. Los agentes suelen tener competencia en habilidades tales como Conocimiento Arcano, Historia y Religión.

Inocente. Algunos personajes no tienen intención de convertirse en aventureros y no desean conectarse con las maquinaciones de los inmortales, pero de todos modos quedan atrapados en planes y profecías. El Inocente podría haber sido identificado como una parte clave de una profecía, o haber hecho lo que parecía un trato inocente con un viejo ermitaño inofensivo, o haber encontrado un artefacto con poderes misteriosos. El trasfondo héroe del pueblo es ideal para los Inocentes, combinando orígenes humildes con un sentido del destino. Cualquier clase o competencia es adecuada para este papel.

Visionario. Al menos un personaje del grupo debe tener una conexión particular con tu patrón inmortal. El visionario puede escuchar la voz del patrón en sueños, ver visiones en vigilia que transmiten la voluntad del inmortal o interpretar signos de acuerdo con la profecía. Diferentes trasfondos pueden sugerir diferentes historias para un visionario: un acólito podría haber tenido una experiencia reveladora que allanó el camino para las comunicaciones del inmortal. Un ermitaño podría haber estado plagado de sueños inquietantes desde la juventud. Un erudito podría haber hecho un estudio de por vida de la Profecía Dracónica. Estos personajes suelen ser clérigos, druidas, brujos o magos, y suelen ser competentes en habilidades como Conocimiento Arcano y Religión.

Servir a un Inmortal

Las tareas que realizas para tu patrón inmortal pueden ser misteriosas, incluso triviales, pero siempre tienen implicaciones dentro de los planes más grandes de los inmortales. A menudo es difícil saber cuáles podrían ser esas implicaciones, y tropezar con indicios de la agenda más amplia de un inmortal podría resultar aterrador. Tus tareas podrían involucrar el cumplimiento de profecías de manera deliberada, evitando que sucedan eventos profetizados, o incluso participar en acciones aparentemente aleatorias que impulsan designios invisibles para los ojos mortales. Los seres inmortales pueden enviarte a todo tipo de aventuras, como las que se muestran en la tabla Misiones de Inmortales.



Sora Kell y un soñador

SUZANNE HELMICH

La Profecía Dracónica como Patrón del Grupo

Aunque no es una fuerza inteligente que puede controlar o recompensar a tu grupo, la Profecía Dracónica puede ser similar a un patrón inmortal. La Profecía puede actuar como una guía para los aventureros que buscan cumplirla o dirigir su cumplimiento en una dirección particular. Están entre los héroes de la era actual; seguramente tienen un papel que desempeñar en la profecía que se desarrolla.

Para que la Profecía Dracónica funcione como patrón, uno o más de los personajes deben tener acceso a las palabras de la Profecía. Su grupo podría aventurarse a buscar lugares donde se escriba la Profecía: laderas de montañas y paredes de cavernas, textos antiguos y ruinas, o los patrones de lunas, estrellas y el Anillo de Siberys (mejor interpretado en un observatorio). Un personaje con marca de dragón podría obtener información sobre la Profecía a partir de las marcas en su piel. Alternativamente, un personaje puede escuchar palabras de la Profecía en sueños o visiones, o emerger de algún recuerdo profundamente enterrado de un evento traumático.

Dado el acceso a las palabras de la Profecía, depende de los personajes decidir qué significan. La Profecía es notoriamente difícil de interpretar, y un pasaje dado podría cumplirse de diferentes maneras (o, posiblemente, de múltiples maneras a lo largo de los siglos). Por ejemplo, toma un fragmento profético como el mencionado en la introducción del libro: "Si el Rey Oso es asesinado por un triste asesino en la Sombra del Día del Luto, la Corona caerá de su nación". Esto podría significar que si el Rey Boranel de Breland es asesinado en Las Tierras Enlutadas, el reino de Breland se disolverá, y si el objetivo de los personajes es disolver la monarquía, pueden intentar provocar esas circunstancias. Por otro lado, podría significar que si un oso despertado en los Confines de Eldeen se declara rey del bosque, y si el oso es asesinado en el aniversario del Luto, el árbol más alto en el dominio que reclamó (la Corona de su nación) caerá. Si ese es el objetivo de los personajes, por cualquier razón, podrían tratar de provocar esas circunstancias.

La moneda de los favores que define la mayoría de las relaciones de patrocinio es complicada cuando el patrón de tu grupo es una serie de versos oraculares vagos en lugar de una persona. Sin embargo, lograr el cumplimiento de la Profecía de cierta manera a menudo tiene beneficios inmediatos o a largo plazo que son equivalentes a los favores que otro cliente podría otorgarle a tu grupo. Derribar la corona en el dominio del Rey Oso podría darte acceso a un conjuro inscrito en los anillos del árbol antiguo, por ejemplo.

Misiones de Inmortales

d8	Misión
1	Estando en la torre de Mordain el Tejedor de la Carne, derramar sangre en las escaleras entre el tercer y cuarto piso.
2	Mientras persiguen un Culto del Dragón Inferior en las cavernas de Khyber, recuperar uno (y solo uno) de una variedad específica de hongos de una cueva donde brillan doce cristales.
3	Asegurarse de que el villano que están persiguiendo muera cayendo desde una gran altura, no por ningún otro medio.
4	Eliminar los obstáculos que impiden que una aventurera retirada se case con el noble que ama, para que su hijo pueda crecer y llevar a cabo otra parte del plan de su patrón.
5	Plantar una semilla mágica en una ubicación remota para asegurarse de que se convierta en un árbol poderoso y dé frutos que darán poder a los futuros héroes.
6	Derrotar a un hechicero de sangre de dragón que está cumpliendo las órdenes de la Cámara, y causando estragos en Darguun en el proceso.
7	Destruir una máquina ultraterrena, creada por un artífice de Cannith deshonesto, que se alimenta de la energía de un rakshasa encarcelado, y que, desconocido para el inventor, conducirá a la liberación del rakshasa.
8	Protege a un monje kalashtar que es el blanco de los asesinos de la Oscuridad Onírica mientras estudia un camino que podría evitar que los quori se proyecten en el plano material.

Contactos Inmortales

Los seres inmortales a veces usan intermediarios mortales para contactar a sus agentes, pero la mayoría de ellos posee la magia lo suficientemente poderosa como para comunicarse directamente con ustedes, incluso a distancias imposibles. Consulten la tabla de Comunicación Inmortal para determinar qué método misterioso utiliza su patrón para dirigir su grupo.

Comunicación Inmortal

d10	Medio de Contacto:
1	Un miembro del grupo habla con su patrón en sueños.
2	Una proyección fantasmal de su patrón aparece ante ustedes para entregar mensajes.
3	Personas al azar son atrapadas repentinamente por la voluntad de su patrón y, con los ojos vidriosos, les entregan mensajes.
4	Tienen una piedra de recado conectada a una en posesión de su patrón.
5	Son expertos en interpretar los mensajes de su patrón del movimiento del humo en el aire.
6	Una camarilla secreta de otros agentes mortales les convoca a reuniones en varios lugares.
7	Ciertos animales les hablan en la voz de su patrón.
8	Su patrón los teletransporta a su presencia, expresa su voluntad y luego los regresa a donde estaban.
9	Mensajeros sobrenaturales entregan los mensajes de su patrón.
10	Su patrón aparece inesperadamente en persona.

CRONICA
DE KORRANBERG

GRESCA EN ELDEEN CUMPLE LA PROFECÍA

"En la noche más oscura del Dragón Inferior, tormenta y dragón se reúnen, y rompen juntos sobre las legiones del Blasfemo". Según Thausil Kennar, un destacado erudito de la Biblioteca de Korranberg, estas palabras, traducidas de una antigua profecía, predicen el curso de los acontecimientos recientes en Confines de Eldeen, donde un adinerado señor de la guerra lideró un ejército bárbaro de los Yermos Demoníacos en una misión de saqueo. Para todas sus necesidades de noticias, ya sean acertijos eternos o avances modernos, ¡siga leyendo Crónica de Korranberg!

Otros Seres Inmortales

Varios seres inmortales ejercen su voluntad sobre las personas y las naciones de Eberron. Muchos son fuerzas viles a las que los aventureros podrían encontrarse resistiendo, como los infernales de los Señores del Polvo o los Quori y la Oscuridad Onírica. Incluso aquellos sin motivos malvados son a menudo inescrutables: las agendas de seres inmortales abarcan milenios. El papel que podrían desempeñar en los planes de un inmortal y qué tipo de acciones tendrán que realizar varía de un patrón a otro. Consideren las siguientes opciones al determinar a qué patrón inmortal podría servir su grupo:

Viento Flamígero. Una ginoesfinge con poderes oraculares regresó a la Universidad de Morgrave con una expedición a Xen'drik hace dos años, y se instaló allí. Además de su conocimiento de primera mano de Xen'drik, es una de las pocas personas que no son dragones que han realizado un estudio exhaustivo de la Profecía Dracónica. A veces envía aventureros en misiones pronunciando una profecía críptica. "Es hora de sacar el Globo de las Siete Luces de Xen'drik", podría decir. Ella nunca explica sus proclamas y nunca proporciona información sobre asuntos mundanos.

La Corte de las Hadas. En algún lugar en lo profundo del bosque occidental de los Confines de Eldeen se encuentra el Dominio del Crepúsculo, donde poderosos señores feéricos se dan cita por una juerga en curso. A menudo parece que nada más que la travesura y el capricho gobiernan las acciones de los señores feéricos, pero tienen intereses antiguos en el mundo mortal, así como también grandes rivalidades entre ellos.

La Corte Eterna. Los ancestros muertos vivientes honrados de Aerenal gobiernan la nación élfica y dan forma al destino de su pueblo. Estos muertos vivientes, conocidos como inmortales, desprecian a los muertos vivientes malvados, alimentan un antiguo rencor contra los dragones y persiguen el cumplimiento de las antiguas profecías.

Sindicato Criminal

Tu grupo es un equipo de delincuentes que forma parte de un sindicato de crimen organizado. Eres más talentoso y tienes una gama más amplia de habilidades que la mayoría de los matones y ladrones, por lo que a tu equipo se le pueden confiar tareas más importantes que simplemente maltratar a los comerciantes locales o irrumpir en apartamentos vacíos. Si eres parte de un típico grupo de aventureros, traen una combinación de magia poderosa, poder físico y una amplia selección de habilidades para su trabajo, lo que les hace muy adecuados para misiones como grandes atracos, asesinatos de alto perfil y estafas épicas.

Los sindicatos del crimen prosperaron durante la Última Guerra. La guerra dejó a mucha gente desesperada, llevándolos a la vida del crimen. La guerra también exigió un gran número de soldados aptos, lo que redujo las filas de las fuerzas del orden en Khorvaire. Como resultado, la mayoría de los asentamientos tienen algún elemento delictivo organizado, que abarca desde pequeños gremios locales de ladrones hasta organizaciones internacionales con docenas de ramas interconectadas.

Clan Boromar

El Clan Boromar es la organización criminal más poderosa de la ciudad de Sharn. Desde su humilde comienzo como una banda de contrabandistas y ladrones, los Boromar se han convertido en una de las fuerzas más influyentes de la ciudad. Tienen un dominio absoluto sobre el comercio de contrabando y son dueños de la mayoría de las salas de juego de la ciudad, mientras que la mayoría de los peristas y ladrones en Sharn trabajan directamente para ellos o rinden tributo a cambio de independencia. Los Boromar controlan una vasta red de extorsión, chantaje e infiltración que se extiende por toda la ciudad, y su influencia llega mucho más allá del inframundo criminal. Los primeros patriarcas de Boromar invirtieron sabiamente a lo largo de los siglos, y hoy los Boromar son uno de los Sesenta, el nivel de élite de la aristocracia de Sharn. El Clan Boromar posee almacenes, tabernas y posadas en toda la ciudad, y tiene un interés considerable en el comercio marítimo. Un heredero de Boromar se sienta en el ayuntamiento de Sharn, y el actual jefe del clan es miembro del Armónico de Oro del Aurum (descrito en el capítulo 4).

Por mucho que a algunos miembros del Consejo de Sharn y la Guardia les gustaría ver que los Boromar se disolvieran, es poco probable que el sindicato se derrumbe pronto.

Membresía. La membresía principal del Clan Boromar (que comprende aproximadamente uno de cada seis de sus miembros) es una familia extensa de medianos descendientes de inmigrantes que llegaron a Sharn desde las llanuras de Talenta. Otro tercio de los miembros son medianos no relacionados, y el resto pertenece a otras especies. El sindicato emplea una amplia variedad de contadores y administradores, así como ladrones, estafadores, contrabandistas y otros delincuentes. Cuando una situación requiere violencia física, los Boromar generalmente contratan trabajadores independientes, miembros de la Guardia de Sharn o agentes de la Casa Tarkanan. La familia Boromar propiamente dicha tiene un equipo de guardaespaldas personales llamados Garrudos, que en su mayoría son guerreros medianos feroces recientemente reubicados de las llanuras de Talenta. Principalmente defienden las propiedades y la sede de los Boromar en el distrito mediano de Pequeñas Llanuras.

Aliados El Clan Boromar tiene una reputación de omnipotencia que hace que incluso las fuerzas de la ley y el orden en Sharn duden en cruzarlo. Es mucho más seguro ser un aliado del sindicato, o al menos mantenerse fuera de su camino, que ser su enemigo, y es más lucrativo de hacer.

Los siguientes grupos se cuentan entre los aliados más cercanos del Clan Boromar:

Casa Jorasco. El jefe del Clan Boromar, Saidan Boromar, está casado con una heredera sin marca de la Casa Jorasco, Mala Boromar d'Jorasco. Este matrimonio ha creado lazos importantes entre los Boromar y los curanderos medianos de Sharn. Los miembros de la familia Boromar pueden asegurar la curación de forma gratuita, y otros miembros del sindicato reciben un descuento del 10 por ciento en las casas de curación de Jorasco.

Consejo de Sharn. De los diecisiete miembros del consejo de la ciudad de Sharn, cuatro tienen vínculos estrechos con el Clan Boromar, incluido uno, Ilyra Boromar, quien informa directamente al jefe del sindicato. Estos cuatro votan como un bloque para asegurar que el consejo no tome medidas directas contra los Boromar, mientras que suficientes miembros del consejo temen al sindicato y tienden a seguir el voto. Un miembro del Clan Boromar puede pedir un favor para asegurar una audiencia con uno de estos consejeros, aunque eso no garantiza la ayuda.

La Guardia de Sharn. Los Boromar han estado sobornando a capitanes de la Guardia de Sharn por generaciones. Además, si el Clan Boromar se derrumbara, el inframundo estallaría en anarquía a medida que docenas de pequeños señores del crimen lucharían por el territorio y la posición. Como resultado, un miembro de los Boromar puede pedir un favor para que se desestimen los cargos penales menores.

Enemigos. A pesar de la posición de fuerza del Clan Boromar en Sharn, tiene muchos enemigos, y sus asaltos implacables han puesto al sindicato en lo que podría ser su posición más precaria. Actualmente, los siguientes grupos representan las mayores amenazas para los intereses de los Boromar:

Daask. El monstruoso gremio criminal llamado Daask, un peón de los líderes de Droaam, ha comenzado a lanzar redadas violentas contra las propiedades Boromar en los últimos dos años. Una organización móvil que usa tácticas de guerrilla, Daask ha logrado eludir la seguridad de Boromar y evitar serias represalias por una serie de robos y sabotajes violentos. Los agentes de Daask hacen todo lo posible para dañar a los prometedores agentes de Boromar.

Consejo de Sharn. A pesar de cuatro amigos en el consejo de la ciudad, el Clan Boromar también tiene varios enemigos. Al menos tres concejales se oponen a los Boromar debido a una preocupación genuina por sus electores; otros dos se oponen al sindicato porque son parte de organizaciones rivales (el Áurum y los Tiranos). Debido a su influencia, el consejo hasta ahora se ha negado a dedicar recursos para combatir el ascenso de Daask, con la esperanza de que el monstruoso gremio derrote a los Boromar. Los miembros individuales del Clan Boromar pueden estar seguros de que estos concejales se opondrán a cualquier petición que puedan presentar al consejo.

Beneficios Patronales

Con un Sindicato criminal como patrón de tu grupo, obtienen los siguientes beneficios:

Misiones. El Clan Boromar no te paga, pero podría asignarte a tareas particulares. A veces, estas son tareas para las que alguien ha contratado al sindicato (como un asesinato), en cuyo caso el sindicato transfiere el 85 por ciento de la tarifa a tu grupo. En otras ocasiones, tu objetivo es enriquecer el sindicato (como realizar un atraco), en cuyo caso tienes el privilegio de quedarte con el 85 por ciento de lo que robes. Otros sindicatos pueden tomar más o menos del 15 por ciento de participación, a discreción del DM.

Contrabando. Tienes acceso al "negocio" de tu sindicato de comerciar con el contrabando, como venenos o narcóticos. No recibes un descuento en estos productos, pero siempre puedes encontrar un lugar para comprarlos.

Peristas. Los miembros o asociados de tu sindicato son expertos en la eliminación de bienes robados, y tu también tienes acceso a este servicio. Los peristas son útiles para vender no solo objetos ilícitos, sino también objetos caros, como obras de arte e incluso objetos mágicos. En el caso de los objetos mágicos, esto te permite delegar el trabajo de encontrar un comprador (una actividad en período de inactividad descrita en la *Guía del Dungeon Master* y *La guía de Xanathar para todo*) al perista. El inconveniente es que no puedes elegir si aceptas la oferta que podrías recibir, el perista hace esa llamada por ti.

Inmunidad. Como miembro del Clan Boromar, estás protegido de otros miembros del clan. Nadie en tu sindicato te hará objetivo de sus propias operaciones criminales. (Por supuesto, se espera lo mismo de ti). Por otro lado, si tienes rivales dentro del clan, pueden encontrar otras formas de interferir con tus actividades.

Empresas Propiedad de Sindicatos. El Clan Boromar posee varias empresas, principalmente como frentes para el lavado de dinero. Cuando compras en uno de estos negocios, obtienes un descuento del 5 por ciento. El DM decide qué bienes y servicios están disponibles.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

ESTILO SALVAJE EN LA GALA TAIN

La Gala anual de Tain, como todos saben, reúne a los ciudadanos más ricos y prominentes de Sharn en una gran muestra de opulencia y poder. Pero anoche, también proporcionó una muestra impactante de violencia, ya que Saidan Boromar, jefe de la familia Boromar, que supuestamente está vinculada a todo tipo de actividades criminales en toda la ciudad, fue confrontado por una aspirante a asesino (cuyo nombre no será hacerse público hasta que sus familiares hayan sido identificados y notificados). Boromar y su esposa, Mala Boromar d'Jorasco, escaparon ilesos gracias a la intervención oportuna de su guardaespaldas, un inmigrante reciente de las llanuras de Talenta cuya cultura fascinante y comportamiento feroz resaltaron a la vista anoche. Un portavoz de Boromar identificó al guardaespaldas como Halak Boromar, jefe de los Garrudos, la guardia personal de la familia Boromar, llamada así por los dinosaurios montados por medianos en las Llanuras de Talenta.

Construye Tu Grupo

Naturalmente, una gran parte de los miembros del Clan Boromar provienen de un trasfondo criminal. Sin embargo, no hay razón para que los personajes con otros trasfondos no puedan ser parte del sindicato. Los Boromar reclutan a ex soldados como musculos, sabios entrenados para la investigación, marineros para tripular barcos de contrabando, y charlatanes y huérfanos por sus talentos únicos. Considera algunos o todos estos roles para los personajes de tu grupo:

Matón. A veces, sutileza significa romper solo una de las rótulas de un soplón. El Matón usa la fuerza y la amenaza de la fuerza para asegurarse de que el Sindicato criminal obtenga lo que quiere. La fuerza es un requisito natural para el papel, pero el Carisma también puede ser útil, especialmente cuando se combina con competencia en Intimidación para reforzar el peligro inherente a la presencia del Matón. Muchos Matones tienen un pasado criminal, pero los ex soldados a menudo también son reclutados para este papel. Los guerreros y los pícaros hacen Matones naturales.

Ladrón. Ágil y flexible, el ladrón confía en la destreza y el competencia en habilidades como Acrobacias, Juego de Manos y Sigilo para llegar a una ubicación designada, tomar objetos de valor y salir sin ser notado. Algunos ladrones se especializan en ciertos tipos de robo, como allanamiento de morada o carterismo. Además de los personajes con trasfondo criminal, los jóvenes huérfanos a menudo encuentran un lugar en los sindicatos criminales al cumplir este papel. Los pícaros son ladrones naturales, pero cualquier otra persona con la combinación correcta de habilidades y destrezas puede hacer el trabajo.

Autor Intelectual. Alguien tiene que ser el cerebro de cualquier operación criminal, ahí es donde entra el autor intelectual. Una Inteligencia alta beneficia a este personaje, al igual que la competencia en habilidades como Perspicacia e Investigación. Los autores intelectuales a menudo provienen de entornos como el acólito, el noble o el sabio, que les brindan una amplia gama de conocimientos para respaldar sus planes. Bardos, pícaros y magos a menudo se sienten atraídos por este papel.

Ladrón de Cajas Fuertes. La parte de "romper" en "irrumpir y entrar" es el trabajo del Ladrón de cajas fuertes. Un Ladrón de cajas fuertes típico podría tener competencia con herramientas de ladrón, así como la Destreza requerida para usarlas de manera experta. La Inteligencia puede ser importante para descifrar cerraduras complicadas y puertas secretas. Muchos Ladrones de cajas fuertes también cuentan con una alta Fuerza para aquellos casos en los que fallan las ganzúas. Los Ladrones de cajas fuertes a menudo provienen de trasfondos criminales, pero los personajes con experiencia en el uso de otras herramientas y dispositivos, incluidos los artesanos gremiales e incluso los marineros, también caen naturalmente en este papel. Artífice o pícaro son elecciones de clase naturales para un Ladrón de cajas fuertes.

Hablador. Desde estafadores hasta peristas, cualquiera que se base en habilidades interpersonales y una red de contactos cae en el papel del Hablador. El Carisma resulta útil para este papel, junto con competencias en habilidades como Engaño, Intimidación y Persuasión. El trasfondo charlatán es perfecto para los habladores, pero criminales, huérfanos y otros pueden desempeñar el papel con las habilidades adecuadas. Los bardos también son una opción natural para el trabajo.

Tipos de Crimen

Su trabajo como miembros del sindicato implica más que simples estafas callejeras o carteristas. Un equipo con sus habilidades se une para mayores propósitos: riesgos más peligrosos y recompensas mucho más espléndidas. Como grupo, consideren las opciones en la tabla de Crímenes sindicados y trabajen con su DM para decidir qué tipo de trabajo realizan para el Clan Boromar.

Sindicados Criminales

d6	Crimen
1	**Adquisiciones y Recuperación.** Su trabajo es adquirir activos para el sindicato. Pueden robar documentos importantes o limpiar una ubicación para usarla como escondite.
2	**Atracos.** Planean y ejecutan robos elaborados que requieren las habilidades de todos en tu equipo.
3	**Guerra de Bandas.** Su trabajo principal es asegurarse de que ningún otro sindicato delictivo (como Daask o la Casa Tarkanan) gane una posición importante en su territorio.
4	**Asuntos Internos.** Su tarea es mantener a todos los miembros corruptos, testarudos y avaros de su sindicato en línea con los objetivos y las reglas del grupo.
5	**Asesinato.** Su trabajo implica matar a personas prominentes, del tipo que tiene numerosos guardaespaldas y sistemas de seguridad elaborados que eludir.
6	**Derribar a los Poderosos.** Su sindicato puede ser criminal y sus métodos ilegales, pero sus objetivos son justos. Ayudan a las personas que no tienen poder para defenderse de la explotación de los ricos y poderosos.

Infamia

Incluso entre el notorio Clan Boromar, tu grupo tiene una identidad y una reputación distintiva. ¿Cuál es el evento o rasgo único que hace que su colectivo se destaque? Consulten la tabla Infamia Grupal para obtener sugerencias sobre cómo su grupo podría destacarse dentro del sindicato más grande.

Infamia Grupal

d6	Elemento Notorio
1	**Tatuajes.** Cada miembro de tu grupo tiene un tatuaje distinto que inspira miedo en los demás. Cuando se puede, usas el símbolo como una tarjeta de presentación para marcar tu trabajo.
2	**Atuendo.** Ya sea un guardapolvo de cuero con un símbolo de grupo o un pañuelo distintivo escondido en el bolsillo, tu pandilla tiene un accesorio característico.
3	**Infamia.** Tu grupo está vinculado a un crimen infame, uno que sigue siendo el tema de conversación de la ciudad.
4	**Ídolos.** Un cierto tipo de persona encuentra a los delincuentes atractivos, y tu banda ha adquirido un grupo de tales seguidores. No son criminales en sí mismos, solo extraños que te admiran por tu brutalidad, astucia o talento.
5	**Legítimo.** El Clan Boromar tiene un frente legítimo, aunque todos saben la verdad detrás de él. Eres parte de esa fachada de legitimidad, pero tienes fama de salirte con la tuya en un asesinato (literal).
6	**Leyendas.** Tienes un aire de misterio, y la gente susurra que tienes poderes extraños. Cierto o no, esta reputación mantiene a las personas fuera de tu camino.



Club Nocturno del Clan Boromar

Rivalidades

Algunos delincuentes creen que no puedes hacer un trabajo sin traicionar a tus parejas. Quizás tengas tu propia parte de adversarios que has enojado. La tabla Group Rivals presenta una gran cantidad de grupos e individuos que podrían, legítimamente o no, guardar rencor contra usted.

Rivales Grupales

d6	Rival
1	**La Ley.** Alguien en la Guardia de Sharn ha prometido ponerte en prisión o morir en el intento.
2	**Guerra de Pandillas.** Algunos miembros de un sindicato rival (como Daask, La casa Tarkanan o los Tiranos) te odian, probablemente por una buena razón.
3	**La Prensa.** Las aventuras de tu grupo son excelentes titulares. Todos sus movimientos se informan en las hojas de cálculo y sus pasos son perseguidos por periodistas.
4	**Riña Interna.** Otro grupo dentro del Clan Boromar está celoso de tu éxito o enojado por un mal pasado. Hacen todo lo posible para debilitarte.
5	**Vigilante.** Un ciudadano al que perjudicaste ha jurado venganza. A la vuelta de cualquier esquina, es posible que te encuentres frente a un vigilante o un grupo de ciudadanos enojados buscando tu sangre.
6	**Los jefes.** La familia de los medianos que tiene el control del sindicato está pendiente de ti y se esfuerza por mantenerte en línea y asegurar tu lealtad.

Contactos del Sindicato Criminal

Todos tienen un lugar bien definido en la jerarquía del Clan Boromar. Te reportas con un contacto que supervisa tu trabajo, te asigna misiones y recolecta el corte del sindicato. Esta persona podría ser un autor intelectual criminal que planifica todas tus hazañas, o podría dejar la planificación a tu grupo. En cualquier caso, la tabla Contacto del Sindicado puede ayudarlo a definir la personalidad de este contacto.

Contacto del Sindicato

d8	Contacto
1	Un padre sustituto que los ve como hijos desafiantes pero amados
2	Un jefe sin paciencia para tonterías que trata el trabajo del sindicato como un negocio más
3	Un criminal endurecido sin piedad, sin paciencia y sin brújula moral
4	Un ex huérfano, ahora fabulosamente rico, que quiere ver a todos en el sindicato encontrar el mismo éxito
5	El jefe de una guarida de apuestas o una casa de vicio similar que disfruta demasiado del negocio
6	Un ladrón de buen corazón que está agradecido de finalmente poder delegar el trabajo sucio en las calles
7	Un cínico miserable a quien solo le importa cuánto dinero traes al sindicato
8	Un ex agente de la ley que está lleno de consejos alegres para evitar la ley

SUZANNE HELMICH

Otros Sindicatos del Crimen

La ciudad de Sharn es inusual en el sentido de que alberga no menos de cuatro poderosos sindicatos, que de alguna manera aún no han logrado aniquilarse mutuamente. El Clan Boromar es un sindicato delictivo, mientras que los otros incluyen los siguientes grupos:

Daask. Daask es una organización criminal agresiva con células en Khorvaire. Dirigida por monstruosos inmigrantes de Droaam (gnolls, arpías, medusas, minotauros, ogros, trolls y otros), el grupo está bajo el mando de Sora Katra, una de los gobernantes de Droaam. La violencia física es su especialidad, pero Daask también se dedica a las drogas ilegales.

La Casa Tarkanan. La Casa Tarkanan es conocida como una pequeña orden de asesinos y ladrones altamente calificados en Sharn. Menos conocido es el hecho de que este gremio se compone principalmente de criminales que llevan marcas de dragón aberrantes, de ahí su elección de homónimo, ya que Lord Halas Tarkanan unió a los portadores de estas marcas durante la antigua Guerra de la Marca.

Los Tiranos. Los tiranos son un grupo misterioso de cambiaformas que trafican con todo tipo de información. Venden secretos, chantajean a personas poderosas y falsifican desde documentos de identificación hasta monedas y obras de arte.

VOZ DE

BRELAND

ADICTOS A LA SANGRE POR LA DROGA DRAGÓN

Imagínelo: un estado duradero de euforia, una sensación de poder y energía, un impacto medible en ciertos poderes mágicos y el riesgo de adicción y sobredosis mortal con cada uso. Esa es la emoción de la droga llamada sangre de dragón, que actualmente goza de una popularidad vertiginosa en Sharn. Todos los días, el número de muertos por esta misteriosa sustancia aumenta entre los "adictos a la sangre". Y no es de extrañar, ya que es producida en Droaam y vendida en dramas o "venas" por los monstruosos matones de Daask, quienes seguramente buscan nada menos que destruir la prosperidad de Sharn pero apuntando a su recurso más preciado: su gente sobria y trabajadora. Recuerden amigos, "Quédense en la carreta. ¡Digan NO al dragón!"

Manejar Uno Propio. En lugar de unirse a un sindicato existente, pueden comenzar el suyo propio. Deben establecer su propia sede y dirigir las actividades de los 3d6 delincuentes que trabajan para ustedes. Al reclamar una participación del 15 por ciento de su parte, pueden confiar en un ingreso que los mantendrá con un estilo de vida modesto, más un beneficio adicional de 1d6 po por semana. Pueden acceder al contrabando y los peristas como se describió anteriormente en esta sección, pero no obtienen un descuento en negocios que sean propiedad de sindicatos a menos que adquieran algunos propios. También pueden usar la actividad en período de inactividad Re-gentar un Negocio para dirigir las actividades de su sindicato.

Universidad

Una institución de educación superior patrocina tu grupo. Podrían ser investigadores, guardaespaldas para académicos o cazadores de tesoros glorificados en busca de artefactos antiguos. Es posible que la universidad les contrate regularmente o que tengan un contacto en la universidad que les pague cada vez que traigan algo útil de sus aventuras. Podrían ser un equipo de académicos, o podrían ser empleados para proporcionar algo de músculo (físico y mágico) del que la universidad carece.

Universidad de Morgrave

En el corazón de la Universidad de Morgrave en Sharn hay una dicotomía aguda: por un lado, es conocida como un nexo para los académicos que desean estudiar Xen'drik, gracias en gran parte a la proximidad de Sharn al continente secreto. Sus colecciones de artefactos y trabajos académicos sobre el antiguo Xen'drik y el Imperio Dhakaan no tienen paralelo. En muchos sentidos, está a la altura de la brillante visión de su fundador, Lord Lareth ir'Morgrave, de ser "un faro de conocimiento que brilla desde las torres más altas de la ciudad".

Por otro lado, la reputación de la universidad está contaminada por acusaciones de contrabando, búsqueda de tesoros y especulación. Muchas reliquias invaluables recuperadas de las ruinas de Xen'drik o Dhakaan han desaparecido de las bóvedas de la universidad y llegaron al mercado negro o a manos del Áurum. Es un secreto a voces que algunos académicos, profesores e incluso estudiantes de la universidad tienen vínculos con contrabandistas y ladrones. Todas estas acusaciones también tienen vínculos con la fundación de la universidad: se dice que el propio Lord Morgrave hizo su fortuna vendiendo artefactos Dhakaani en el mercado negro, y algunos han afirmado que el verdadero propósito de la universidad era ayudarlo a construir su fortuna a través de tales medios cuestionables.

Aliados. El mundo académico es relativamente pequeño, y las personas en cualquier universidad tienden a tener conexiones en otras. Puede convertir tales relaciones en asistencia de academias e instituciones, como las siguientes organizaciones:

Viento Flamígero. La esfinge Viento Flamígero (descrita en la sección "Ser inmortal") no está afiliada oficialmente a la universidad, pero vive allí y pasa gran parte de su tiempo en sus bibliotecas y museos. Como estudioso de la Profecía Dracónica, Viento Flamígero a menudo plantea preguntas extrañas y envía aventureros a misiones oscuras.

Biblioteca de Korranberg. La Biblioteca de Korranberg cuenta con la mayor colección de aprendizaje en Khorvaire. Su prestigio significa que las personas asociadas con ella a menudo desprecian a sus colegas en la Universidad de Morgrave, pero aún celebran el propósito común de las dos instituciones de buscar el conocimiento. Si las propias bibliotecas de Morgrave son insuficientes para la tarea en cuestión, su grupo probablemente pueda encontrar ayuda en Korranberg.

Los Doce. Para muchos estudiosos del saber mágico, la idea de continuar su investigación bajo los auspicios de los Doce es un sueño preciado. Algunos miembros de la facultad en Morgrave han tenido la oportunidad de hacer precisamente eso, y muchos otros han cultivado conexiones con los Doce en

un intento por asegurar ese honor. Esas conexiones pueden darle a su grupo acceso a magia poderosa y a los otros recursos de los Doce.

La Fundación de Pioneros. Morgrave mantiene amplias conexiones con la Fundación de Pioneros, un gremio exclusivo para aventureros, que financia expediciones a lugares distantes. Si su grupo necesita una subvención o recursos de los Pioneros, una carta de recomendación de alguien en Morgrave tiene algo de peso.

Enemigos La Universidad de Morgrave tiene pocos enemigos verdaderos pero muchos rivales. A pesar de los lazos amistosos entre las instituciones académicas, Morgrave ocupa el extremo inferior de la escala de prestigio entre los cuerpos académicos, por lo que su facultad tiende a buscar oportunidades para robar la gloria de sus pares académicos. Más allá de las rivalidades con organizaciones aliadas, Morgrave compite abiertamente con el siguiente grupo:

Universidad de Wynarn. El principal de los rivales de Morgrave es la Universidad de Wynarn en Aundair, cuyos administradores se conocen por referirse a Morgrave como un "instituto de aprendizaje, caza de reliquias y robo de tumbas". La Universidad de Wynarn es antigua, la primera universidad establecida en las Cinco Naciones, y más prestigiosa que Morgrave. Patrocina muchas expediciones del mismo tipo y puede presumir de muchos grandes descubrimientos, sin embargo, de alguna manera, Morgrave es más famoso, y eso pica a muchos entre el personal de la universidad.

Beneficios Patronales

Con una universidad como patrón de su grupo, obtiene los siguientes beneficios:

Compensación. La universidad paga por el trabajo que hacen en su nombre. La naturaleza de su empleo influye en cómo se les paga. En promedio, la universidad paga a cada miembro de su grupo 1 po por día, o lo suficiente para mantener un estilo de vida modesto. O podrían recibir una recompensa por cada artefacto antiguo que traigan de sus aventuras y entreguen a la universidad.

Documentación. Cada miembro de su grupo tiene documentos de identificación que incluyen su afiliación a la universidad, que tiene cierta influencia en los círculos académicos. La universidad también asegura documentación, cartas de presentación y documentos de viaje para ustedes si su trabajo los requiere. Finalmente, si sus aventuras los llevan a Xen'drik, la universidad asegura las cartas de marca necesarias emitidas por el rey de Breland, que les otorgan permiso para explorar las ruinas allí.

Investigación. La investigación puede ser parte del trabajo de su grupo, pero su cliente tiene abundantes recursos para facilitarlo. Pueden pedir un favor para delegar el trabajo de investigación de la tradición (una actividad en período de inactividad descrita en el *Manual del jugador* o *La Guía de Xanathar para Todo*) a un colega, contacto o asistente de investigación. Ustedes son responsables de cubrir todos los gastos ocurridos como parte de esta investigación, y el DM determina el éxito, el fracaso u otros posibles resultados.

Recursos. La mayoría de las universidades tienen amplias bibliotecas y museos, a los que tienen acceso. Pueden pedir un favor para obtener acceso a recursos que generalmente no están en exhibición: reliquias peligrosas o posiblemente objetos mágicos, libros de conjuros y demás. Además, la facultad de su universidad podría permitirles consultar con expertos en diversos campos, siempre que puedan alejarlos de su trabajo.

Entrenamiento. Debido a que están asociados con la universidad, reciben un descuento en cualquier educación que deseen seguir. Cuando reciben entrenamiento como actividad en período de inactividad (como se describe en el *Manual del jugador* o *La Guía de Xanathar para Todo*), solo pagan la mitad del costo normal, suponiendo que lo que están estudiando es algo que la universidad enseña. La capacitación en idiomas, instrumentos musicales y otras herramientas también puede estar disponible, a discreción del DM. Además, con este método, pueden obtener competencia en las habilidades Conocimiento Arcano, Historia, Naturaleza o Religión, como si estuvieran aprendiendo un idioma. Un personaje solo puede aprender una de estas habilidades de esta manera.

Construye Tu Grupo

Un grupo patrocinado por una universidad podría parecerse mucho a cualquier otro grupo de aventureros, con una gama de habilidades y capacidades diversas. La única distinción significativa radica entre personajes que son académicos y aquellos que son aventureros más tradicionales. Consideren algunos o todos estos roles para los personajes de su grupo:

Investigador de Campo. El académico de tu grupo también podría ser un personaje con mucho entrenamiento y experiencia en la peligrosa vida de un aventurero. A veces llamados saqueadores de tumbas o ladrones de tumbas, estos personajes saben que el trabajo innovador requiere experiencia de primera mano con las criaturas, culturas, fuerzas e historias que se investigan, y la mejor manera de lograrlo es en el campo. Este papel es similar al Estudioso, pero el Investigador de campo está armado con conjuros orientados al combate que complementan las capacidades centradas en el conocimiento del Estudioso, preparándolos para enfrentar a quienes guardan los mayores secretos del mundo.

Financiero. Ya sea que busquen subvenciones o busquen donaciones de filántropos adinerados, el Financiero busca los fondos para pagar las expediciones académicas. Esos personajes pueden conocer su camino en los salones de baile, salas de juntas y tabernas de mala muerte, dispuestos a hacer lo que sea necesario para obtener lo que necesitan. Aquellos en este papel a menudo exudan Carisma y pueden ser expertos en las habilidades Engaño, Intimidación y Persuasión. Los bardos y los pícaros son financieros académicos naturales, al igual que aquellos con trasfondos charlatán y noble.

Asistente de Investigación. Ya sea que busquen graduarse, publicarse o dejar su marca académica, el destino del Asistente de Investigación probablemente esté relacionado con el éxito de otro académico o un proyecto específico. Alternativamente, el Asistente de Investigación podría estar a lo largo del viaje, ayudando a un profesor simplemente a aprobar un curso. En cualquier caso, dichos personajes pueden provenir de cualquier clase o formación y pueden tener habilidades obtenidas de experiencias muy alejadas de la esfera académica. Si bien hay asistentes de investigación legítimos que honestamente siguen sus estudios, este papel podría adaptarse a personajes sin intereses académicos.

Estudioso. Posiblemente en poder de una alta puntuación de inteligencia y un enfoque en el aprendizaje y la investigación, el Estudioso en tu grupo podría representar el énfasis



académico de la universidad. Este personaje es a menudo un no combatiente, un profesor o estudiante que protege el resto del grupo. Alternativamente, podrían vivir una vida dual, cambiando su personalidad académica tan pronto como estén fuera del campus. El Estudioso también podría ser un personaje no jugador, o el rol podría ser desempeñado por un personaje jugador cuyos conjuros y entrenamiento no incluyan el combate. Un mago cuyo libro de conjuros está lleno de conjuros centrados en la utilidad es un buen Estudioso, al igual que algunos clérigos y monjes. En cualquier caso, el trasfondo erudito es una opción obvia para el Estudioso, así como acólito y ermitaño que también ofrecen buenas alternativas. La competencia en habilidades como Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Naturaleza y Religión a menudo resulta útil para este personaje.

Misiones Académicas

Decidan en grupo, en consulta con su DM, qué tipo de trabajo realiza su grupo para la universidad. Consulten la tabla de Misiones Académicas para determinar qué tipo de aventuras emprenden.

Misiones Académicas

d6	Misión
1	**Arqueología Aventurera.** Su enfoque es encontrar artefactos antiguos y traer de vuelta lo que puedan.
2	**Investigación Arcana.** Su equipo se enfoca en adquirir conocimiento mágico que solo se puede encontrar fuera de los muros de la universidad.
3	**Ecologia de Investigacion.** Nadie puede decir cuántas criaturas increíbles hacen sus hogares en los lugares más salvajes del mundo, pero ustedes se dedican a descubrirlo.
4	**Investigacion histórica.** El trabajo de su equipo implica aprender más sobre la larga historia de Eberron.
5	**Ingeniería Radical.** El nacimiento de una nueva raza no fue el pico de la ingeniería mágica y mecánica, fue solo el comienzo de nuevos campos científicos que ahora exploran.
6	**Exploración.** Khorvaire es un vasto continente, y las áreas más allá del corazón de las Cinco Naciones están mal representadas. Su enfoque es comprender los lugares más salvajes del mundo, así como las culturas distantes.

Reputación Académica

Los académicos viven y mueren por su reputación. Algunos se presentan como encarnaciones de sus campos de especialización, otros pueden considerarse estafadores que estigmatizan campos académicos completos. Tiren o elijan una opción de la tabla Reputación Académica para determinar qué piensan otras personas sobre su investigación.

Reputación Académica

d6	Reputación
1	**Revolucionarios**. Su trabajo ha alterado el consenso académico y ha cambiado la forma en que otros académicos piensan acerca de su campo. Cada nuevo descubrimiento que realicen se recibe con aclamación.
2	**Respetados**. Su trabajo se considera notable, aunque no revolucionario. Los académicos en su campo siguen sus escritos y esfuerzos con interés.

d6	Reputación
3	**Anónimos**. Por más que lo intenten, no pueden ganar atención positiva o negativa. Peor aún, después de haber publicado sus hallazgos, los eruditos más prominentes han hecho declaraciones similares con mucha aclamación.
4	**Equivocados**. Sus teorías desafían el consenso académico y tienen descuentos. Un destacado estudioso argumenta en contra de sus conclusiones, y su voz lleva el día... por ahora.
5	**Marginados**. Trabajan en los límites de su campo, defendiendo teorías extrañas que desafían el consenso académico y parecen evidentemente escandalosas, incluso polémicas.
6	**Fraude**. Para bien o para mal, muchos en la comunidad académica creen que han inventado al menos algunos de sus hallazgos para llamar la atención.

Contactos en la Universidad

Con una universidad como su patrón, son parte de una burocracia en expansión, tal vez profundamente enredada en ella o, más probablemente, persistente en los bordes. Dondequiera que se sienten en la red de universidades, administradores y facultad, una sola persona sirve como su punto de contacto principal, alguien que tiene un impacto significativo en la naturaleza de su relación con la universidad. Consulten la tabla Contactos en la Universidad para ayudar a determinar quién administra la relación entre ustedes y la universidad.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

LAS GANANCIAS SUPERAN A LAS PROMESAS EN LA UNIVERSIDAD DEL MERCADO NEGRO

En respuesta al informe exclusivo de la semana pasada que detalla un plan para eliminar antigüedades preciosas del almacen en la Universidad de Morgrave y venderlas en el mercado negro, el Maestro Larrian ir'Morgrave ha emitido una declaración llena de los tópicos habituales y las promesas vacías que nos hemos acostumbrado a escuchar de la Oficina del Maestro Universitario. En él, ir'Morgrave promete poner fin a las actividades criminales que ocurren dentro de la universidad y reforzar la reputación académica de la escuela. Como los lectores habituales de este medio saben, él hace tales promesas con frecuencia, pero todavía tenemos que verlo tomar medidas sustantivas para respaldar sus promesas.

Contactos en la Universidad

d8	Contacto
1	Un jefe de departamento con exceso de trabajo que no sabe qué hacer con ustedes, pero les da trabajo para mantenerlos ocupados
2	Un burócrata profesional que insiste en que presenten documentos en varias oficinas para hacer cualquier cosa
3	Un profesor junior que podría estar más interesado en vender artefactos saqueados que en investigaciones reales
4	Un secretario de departamento que piensa que eres mucho más interesante que cualquiera de los profesores regulares
5	Un decano erudito que cree que tienes un potencial tremendo y te insta a realizar grandes esfuerzos
6	Un bibliotecario enérgico o curador de museo que aborda cada pregunta, misión o adquisición con entusiasmo desproporcionado
7	Un profesor veterano cansado cuya única alegría en la academia es ver lo que traen de sus aventuras
8	Un investigador entusiasta que quiere acompañarlos en cada aventura porque los informes de segunda mano son siempre incompletos e insatisfactorios

Otras Universidades

Existen numerosas universidades en todo Khorvaire. La Universidad de Morgrave es la que se conecta con mayor frecuencia a las hazañas aventureras, pero los siguientes institutos figuran entre los otros cuerpos académicos prominentes de Khorvaire:

Arcanix. Ubicado en elegantes torres que flotan sobre el sur de Aundair, Arcanix es un lugar de aprendizaje arcano, donde la próxima generación de lanzadores de conjuros estudia las complejidades de la magia. Los mentores de Arcanix comprenden el Congreso Arcano, un consejo de lanzadores de conjuros que exploran los límites de las artes arcanas bajo un mandato instituido por el rey Galifar I.

Rekkenmark. La Academia Militar de Rekkenmark ha entrenado a oficiales de Galifar durante cientos de años y continúa sobresaliendo como la principal instalación de entrenamiento de combate en todo Khorvaire. Los nobles de todas las naciones solían enviar a sus hijos a Rekkenmark para al menos parte de su educación, pero la Última Guerra puso fin a esa práctica. Ahora que la guerra ha terminado, la academia espera recibir nuevamente a estudiantes de otras naciones, pero hasta ahora solo un puñado de estudiantes de fuera de Galifar ha venido a Rekkenmark.

Biblioteca de Korranberg. La Biblioteca de Korranberg en Zilargo es el mayor depósito de conocimiento general en Khorvaire. Más que una simple biblioteca, alberga ocho universidades adjuntas dedicadas a diferentes campos de estudio, atrayendo a la nobleza de todo Khorvaire que vienen a estudiar allí. Además de servir como recurso para académicos y exploradores, la biblioteca a menudo financia expediciones para estudiar culturas antiguas o tierras inexploradas.



Una aeronave de Lyrandar se aventura hacia la neblina grisácea de las Tierras Enlutadas.

Capitulo 2

Indice Geográfico de Khorvaire

HACE APENAS UN SIGLO, EL REINO DE GALIFAR *abarcaba la mayor parte de Khorvaire. Por supuesto, nunca domesticamos las tierras más allá de las montañas Murogris o las selvas del este. No obstante, fue impresionante, este reino de la humanidad.*

Ahora miro el mapa de Khorvaire con un toque de desesperación. Galifar yace destrozado, las Cinco Naciones irremediablemente divididas. Tantos nuevos reinos reclaman soberanía: reinos de elfos y goblins, y ¿qué hay de esta nación de monstruos llamada Droaam? ¿Puede durar o otra guerra nos fracturará más? ¿Debería pensar en esas cosas cuando el Luto podría simplemente consumirnos a todos? Dioses, cómo temo el futuro.

-Lyrian Das, historiadora de Morgrave

La mayoría de los personajes jugadores comienzan sus aventuras en el continente de Khorvaire, como se muestra en el mapa de afiche incluido con este libro y en el mapa 2.1. Aunque los humanos constituyen la mayoría de la población en las naciones de Khorvaire, el continente alberga una amplia gama de pueblos y culturas. Una vez unificado en gran medida bajo el Reino de Galifar, hoy Khorvaire se divide en muchas naciones, algunas antiguas y otras recién nacidas del crisol de la guerra. Este capítulo proporciona una visión general de Khorvaire, una visión del mundo que se encuentra más allá y las religiones predominantes de Eberron.

Naciones de Khorvaire

Las siguientes secciones se centran en lo que necesitas saber para crear personajes y PNJ de Khorvaire. Para obtener información general sobre el Reino de Galifar, las Cinco Naciones que surgieron de las cenizas del reino y el Tratado de Tronofirme que ayuda a mantener la paz entre las naciones de Khorvaire, ve la introducción de este libro.

Un excelente sistema de carreteras conecta las naciones centrales de Khorvaire, y los viajeros siempre pueden llegar a caballo o en carroza. Las principales ciudades están unidas por el rayocarril de la Casa Orien, que permite evitar los peligros (y el tedio) de las carreteras. Si la velocidad es un problema, se puede reservar un pasaje en una aeronave de Casa Lyrandar. Esta es la forma más rápida de viajar, pero también la más cara. La introducción de este libro tiene más información sobre estas y otras opciones de viaje.

Aundair

Capital: Buenpuerto
Rasgos Distintivos: Queso, educación, moda, granos, vino, hechicería
Tierras de cultivo fértiles rodean las grandes ciudades de Aundair. Las torres flotantes de Arcanix son el mejor instituto para el estudio místico en Khorvaire, y la magia está profundamente arraigada en la cultura Aundana. La nación produce más magos y hechiceros que cualquier otra en Khorvaire.

Desde los nobles que descansan en las torres de Buenpuerto hasta la gente común que trabaja en los vastos viñedos de Viñazul, los Aundanos valoran el ingenio y la sabiduría. Los Aundanos prefieren la delicadeza a la fuerza bruta y aprecian el juego de palabras astuto y las buenas modas. La Hueste Soberana es la fe dominante de Aundair, con una devoción particular a Aureon. Sin embargo, la Llama de Plata también mantiene un seguimiento devoto, o demasiado celoso algunos podrían decir.

Aunque Aundair es una nación pequeña, su superioridad arcana le permitió conservar su dominio durante la Última Guerra. La gente de Aundair sabe que el conocimiento es poder, y se enorgullecen de los avances mágicos de su nación. Para garantizar la prosperidad y el dominio de su nación, la Reina Aurala ir'Wynarn instituyó la Iniciativa Arcana, una serie agresiva de programas destinados a impulsar el desarrollo de la infraestructura mística y la magia de batalla.

Cosas Interesantes Sobre Aundair

- Arcanix es la academia de magia más prestigiosa de Khorvaire. La mayoría de sus sabios se especializan en magia ritual y teoría abstracta, y no tienen los poderes completos de los magos.
- La magia impregna muchos aspectos de la vida Aundana, más que otras naciones. Una *piedra limpiadora* (ver capítulo 5) adorna todas las aldeas y es posible que encuentres equipos de agricultura animados en los campos. Los Caballeros Arcanos son una unidad de élite de caballeros arcanos, y los espías de los Reales Ojos de Aundair se especializan en magia de adivinación.
- Algunos nobles Aundanos están obligados por pactos arcanos transmitidos de generación en generación. Solo los herederos notables, como los personajes jugadores, se convierten en brujos. La mayoría de estas líneas tienen un patrón Señor feérico.



Map 2.1: Continent of Khorvaire


Bitter Sea
Lhazaar Sea
Fingerbone Mountains
Illmarrow Castle
Straits of Orthoss
Orthoss
Death's Finger Channel
Stonefell
Three Sisters
Turnaway
Turnaway Sound
Questor
Straits of Port Verge
Starkwood
Port Verge
Trebaz Sinara
Orgalos
Piritar
Skairn
Forsaken Forest
Eel Bay
Gulf of Ingjald
Dreadhold
Farwatch
Regalport
Greentarn
Stormhome
Scions Sound
Karrn Bay
Icewood
Madstone
Korunda Gate
Mirror Lake
Lake Horne
Iceneedle Forest
Cape Far
Far Strait
Spring Harbor
Tantamar
Nineday Island
Karrnwood
Icetop Mountains
Iron Root Mountains
Mror Holds
Hoarfrost Mountains
Bastion
Lakeside
Lake Dark
Krona Peak
Irontown
Whitepine Forest
Mutiny Harbor
Karrnath
Rekkenmark
Rekkenwood
Ashen Spires
Teryk
Shadowmount Forest
Fort Deepdark
Vedykar
Thronehold
Lhazaar Principalities
Frostmantle
Karrlakton
Loom Keep
Vulvar
Noldrunthrone
Cliff's End
Cliffscrape
Fist of Onatar
Eston
Talenta Plains
Boneyard
Krezent
Stormwreck Bay
Mournland
Metrol
Kalazart
Vathirond
Gatherhold
Lake Cyre
Blade Desert
Whitecliff
Kerrashan
Basura Swamp
Tempest Strait
Lorghalan
Q'barra
Sunscale Clanhold
Flamebrow Clanhold
Lake Torvhisk
Newthrone
Stormhorn Clanhold
Castle Stroya
Addlerport
Q'barran Jungle
Dreadwood Isle
The Hammer
Tronish
Griffonclaw
Taer Elladorn
Zephyr Keep
Kennrun
Crimson Water
Making
Glass Plateau
Gorgonhorn
Taer Valior
Shivairn
Taer Shantara
Aerie
Keth
Norinath
Pitchwall
Wyrmwatch
Adder Bay
Duskwing Clanhold
Stonefeather Spire
Valenar
Dragonwatch Isles
Field of Ruins
Taer Zanathar
Ariolan
The Starhaunt
Moonshadow
Shaelas Tiraleth
Whitehearth
Seaside
Kasserine
Taer Valaestas
Jal Paeridor
Barren Keep
Rhekkor
Pylas Maradal
Ravar Orioth (The Jungle of Scimitars)
Bay of Swords
Kraken Bay
The Dragonreach
Thal Eledar
Village
Town
City
Capital
Castle/Fort
Ruin
Site
Volcano
Lightning Rail
Road
Key



ARCANIX

Personajes Aundanos

Independientemente de tu puntuación de Inteligencia, como Aundano estás seguro de que eres la persona más inteligente en la sala. Considera las siguientes características para tu Aundano:

Talento Arcano. Si no vas a jugar una clase que usa magia, considera crear un alto elfo o un humano con la dote Iniciado en la Magia. Ya sea que estés a favor de los trucos que causan daños o de los más utilitarios, todos los Aundanos deberían saber un poco de magia.

La Magia Vence a lo Mundano. ¿Por qué usar tu mano cuando podrías usar *mano de mago*? ¿Por qué tensar tus músculos tirando de una cuerda del arco cuando podrías usar una varita?

Muestra Algo de Estilo. No te conformes con la ropa común y una comida miserable cuando podrías usar *hilo ilusorio* (ver capítulo 5) y beber el mejor vino. Si eres un guerrero, concéntrate en la delicadeza en lugar de la fuerza bruta. Y nunca pierdas la oportunidad de una ingeniosa broma.

Ciudades y Sitios

Aundair intercala tierras de pastoreo entre ciudades densamente pobladas.

Arcanix

Esta aldea agrícola en el lago Galifar proporciona comida para las torres flotantes de hechicería cercanas que sirven de hogar para el Congreso Arcano de Aundair, un centro de investigación de vanguardia y la mejor escuela de magia en Khorvaire. Los miembros del congreso supervisan la investigación mágica realizada en estas torres, asesoran a la reina de Aundair sobre todo lo mágico y consultan con colegas que visitan otras naciones.

Los aprendices vienen de todas partes de Khorvaire para entrenar en Arcanix. Si eres un mago, un erudito o un artífice, es posible que hayas aprendido tu oficio aquí.

Buenpuerto

La capital de Aundair es una de las ciudades más bellas de Eberron. Impresionantes exhibiciones de luz mágica y otras maravillas arcanas mejoran la exquisita arquitectura. Esta es la sede de la Universidad de Wynarn, una prestigiosa institución que atrae a estudiantes de todo Khorvaire. Como noble, animador o erudito, es posible que tengas raíces en la Ciudad de las Luces.

Pasadera

Ubicada a orillas del lago Galifar, la ciudad de Pasadera es el corazón de la Casa de marca del dragón Orien. Los recursos incluyen instalaciones de producción y mantenimiento para el rayocarril y las caravanas de Orien. Si tienes la Marca de paso, las probabilidades son buenas de que hayas pasado tiempo aquí.

Hogar de la Tormenta

Esta ciudad isleña es la sede de la Casa Lyrandar, y la Reina Aurala le permite a la casa controlar libremente la isla. Es el

TITUS LUNTER

mejor resort y lugar de vacaciones en Khorvaire. Espías, charlatanes, marineros y agentes de las casas tienen su lugar en Hogar de la Tormenta. Aunque la isla escapó de la devastación causada durante la Última Guerra, sigue siendo un semillero para actividades clandestinas.

Los magos de Lyrandar usan la magia para alterar continuamente el clima de Hogar de la Tormenta, convirtiendo el lugar sombrío y devastado por las tormentas en una escapada a una isla templada.

Consecuencias de la Última Guerra

Aundair y Thrane fueron rivales amargos durante la Última Guerra. Thrane se apoderó de la antigua ciudad de Thaliost durante la guerra y la mantiene hasta nuestros días. La mayoría de la gente de Aundair sigue furiosa por la ocupación de Thaliost, pero la ciudad se ha convertido en un refugio para los Aundanos que veneran la Llama de Plata.

Los Confines de Eldeen se separaron de Aundair a mitad de la Última Guerra. Los granjeros occidentales se rebelaron por los altos impuestos y la negligencia, aliándose con los druidas del Bosque Encumbrado. Aundair se vio obligada a aceptar la soberanía de los Confines bajo los términos del Tratado de Tronofirme, pero muchos Aundanos la ven como una nación renegada.

El uso extensivo de la magia ha reparado la mayor parte del daño a las ciudades de Aundair, pero el campo sigue marcado por la guerra, especialmente a lo largo de la frontera con Thrane. Los Campos Gimientes son una región de tierras de cultivo permanentemente marcada por la magia y perseguida por espíritus inquietos. Los Aundanos afirman que su nación es más fuerte que nunca, pero algunos se preocupan por el impacto a largo plazo de la pérdida de las tierras de cultivo de Eldeen y los Campos Gimientes.

Ahora, los Aundanos debaten sobre diferentes perspectivas del futuro de su nación. Algunos creen que el primer enfoque debería ser reunir a Aundair y los Confines de Eldeen, ya sea a través de la diplomacia o la fuerza. Otros consideran que Thaliost es el problema apremiante. Y aún otros apoyan el reclamo de la reina Aurala al trono de Galifar. Al crear un Aundano, considera si tienes vínculos con alguna de las regiones afectadas y si esto influye en tu opinión sobre los Thran o los druidas.

Breland

Capital: Wroat
Rasgos Distintivos: Espionaje, industria, metalistería, crimen organizado, subterfugio

A raíz de la Última Guerra, Breland es una de las naciones más poderosas de Khorvaire. Poseyendo una gran población y abundantes recursos, Breland lidera el continente en la industria.

Los Brelios son conocidos por su pragmatismo e independencia. Les falta la disciplina de Karrnios y la fe de los Thran, pero se destacan por encontrar soluciones innovadoras a los problemas. Los Brelios también tienen talento para la intriga y el subterfugio. Las Linternas Oscuras del Rey es una de las mejores agencias de inteligencia en Khorvaire, solo rivalizada por la Casa Phiarlan y el Consorcio de Zilargo. El lado oscuro de estas aptitudes es una fuerte racha de cinismo, que permite que florezcan el crimen y la corrupción en las ciudades y templos Brelios. La Hueste Soberana es la religión dominante de Breland, pero en general los Brelios no son tan devotos como los ciudadanos de otras naciones.

El rey Boranel ir'Wynarn gobierna Breland junto con un parlamento electo. Boranel es un líder popular celebrado por sus hazañas durante la Última Guerra, pero sus hijos aún tienen que demostrar su valía, y un movimiento creciente aboga por abandonar el dominio real cuando Boranel pase.

Cosas Interesantes Sobre Breland

- Sharn es la ciudad más grande de Khorvaire. Casi una nación por derecho propio, la Ciudad de las Torres es un centro de comercio e intriga. El Capítulo 3 proporciona más información sobre Sharn.
- El Clan Boromar es la organización criminal más antigua y poderosa de Breland. El liderazgo mediano de Boromar mantiene lazos con las llanuras de Talenta. Otras organizaciones criminales notables incluyen los monstruos de Daask y la Casa Tarkanan, una alianza de asesinos y ladrones con marcas de dragón aberrantes (ver capítulo 4 para más información sobre estos sindicatos del crimen).

CRONICA
DE KORRANBERG

¿GUERRA DE MAGOS EN ARCANIX?

Antes de la guerra, el Congreso Arcano sirvió a todo Galifar. Los estudiantes más prometedores de todo Khorvaire vinieron a estudiar a Arcanix, y los estudiantes de Khorvaire, Cyre y Aundair trabajaron juntos para ganar honor en los Retos del Camino de Nueve Senderos. Conocido por los estudiantes simplemente como los Nueve, este concurso enfrenta a los estudiantes de las ocho tradiciones entre sí en una serie de desafíos arcanos, junto con un noveno grupo para aquellos que aún no han seleccionado una tradición. Trabajo en equipo, independencia, memorización, innovación: los Nueve desafían a los competidores en muchos niveles, y los mejores magos de Galifar fueron invariablemente campeones de los Nueve.

Gracias al Tratado de Tronofirme, los estudiantes de todas las naciones una vez más estudian lado a lado en las torres de Arcanix. Pero ningún tratado o ritual puede disipar fácilmente las tensiones de un siglo de guerra. Durante el último año hemos informado sobre una serie de crímenes de odio en las torres alimentados por pasiones nacionalistas. Los maestros optimistas esperan que los Nueve muestren la diversidad que ha evolucionado a lo largo del siglo pasado, destacando los avances karrnios en nigromancia y evocación, ilusiones Cyr y más. Pero en privado, los profesores temen que el aspecto competitivo de los Nueve inflame la tensión nacionalista. Algunos incluso creen que la vida de los estudiantes extranjeros podría estar en peligro si derrotan a los campeones Aundanos.

Solo el tiempo dirá si los Nueve puede unirnos como solía hacerlo, o si nos alejará aún más.

- Las principales ciudades de Breland son altamente cosmopolitas. Debido a su proximidad a Droaam, las ciudades de Breland incluyen más monstruos (ogros, orcos, goblins e incluso sahuagin, arpías y gárgolas) que en otras partes de las Cinco Naciones.

Personajes Brelios

A medida que desarrolles un personaje Brelio o PNJ, considera las siguientes cualidades:

Ligeramente Sospechoso. Muchos Brelios tienen una relación floja con la ley. Incluso si eres un héroe, puedes tener conexiones cuestionables o amigos en lugares bajos. Los trasfondos como el de criminal, espía o charlatán pueden reflejar esta tendencia, independientemente de tu clase. También podrías ser un héroe popular que desafía las leyes para proteger a los inocentes, o un animador que juega en cada inmersión en Sharn.

Innovador e Independiente. Encuentra tu propio camino en el mundo; no sigas simplemente las tradiciones establecidas. Como clérigo, puedes desafiar a tu iglesia y seguir tus propias revelaciones divinas. Como mago, puedes buscar nuevas técnicas o intentar desentrañar secretos olvidados.

Práctico. Ya sea sobre moda, comida o conversación, los Brelios tienden a ser pragmáticos. ¿Por qué gastar una fortuna en una comida elegante cuando una simple sirve? Usas cualquier herramienta que haga el trabajo y no ves la necesidad de un estilo innecesario.

Ciudades y Sitios

Más allá de la magnificencia de Sharn, Breland alberga un amplio espectro de otras maravillas.

Argonth

La fortaleza flotante de Breland, Argonth es una de las maravillas de la Última Guerra. Producto del ingenio de Casa Cannith y del poder industrial Brelio, Argonth es el motor de guerra más grande jamás construido. Esta ciudad en movimiento es el hogar de miles de soldados. Actualmente Argonth patrulla la frontera de Las Tierras Enlutadas, pero si aumentan las tensiones con Droaam o Darguun, la fortaleza puede desplegarse para reforzar una frontera amenazada.

Como soldado o espía Brelio, es posible que hayas servido a bordo de Argonth por un tiempo antes de que algún incidente te llevara a convertirse en un aventurero.

Pozo Negro

Un abismo masivo en las montañas Cimas Negras, el Pozo Negro tiene más de una milla de ancho y desciende más allá de los límites de la vista. Se dice que es una entrada al abismo de Khyber, y criaturas inmundas viven entre las cuevas que colman sus paredes. Un pueblo cercano, también llamado Pozo Negro, ofrece un refugio para los desertores y otros delincuentes, así como un próspero mercado negro.

Si tienes amigos turbios, es probable que hayas oído hablar de la reputación de Pozo Negro como un lugar para "desaparecer" en silencio. Del mismo modo, si tienes vínculos con las Linternas Oscuras del Rey, sabes dónde encontrar algunos de los peores criminales de Breland.

Nueva Cyre

Lo que comenzó como un campo de refugiados se ha convertido en una ciudad en dificultades que alberga a miles de refugiados Cyr. El príncipe Oargev tiene un tribunal en Nueva Cyre, considerándose un rey en el exilio. Aunque los recursos son escasos, Nueva Cyre sigue siendo un símbolo de

ARGONTH



TITUS LUNTER

esperanza para muchos refugiados. También es una última parada para aquellos decididos a explorar Las Tierras Enlutadas.

Sharn

La Ciudad de las Torres se describe en el capítulo 3. La ley y el caos bailan al filo de la navaja, uno nunca gana ventaja sobre el otro.

Vathirond

Durante la última guerra, esta ciudad fue acosada por ejércitos de Thrane, Cyre y Karrnath. Los residentes de Vathirond todavía guardan rencor contra estos vecinos extranjeros cercanos. Sin embargo, su atención últimamente se ha centrado en Las Tierras Enlutadas. Horrores sin nombre han comenzado a escabullirse en Breland desde el este a un ritmo alarmante, y los soldados y aventureros Brelios estacionados en Vathirond suelen ser los primeros en enfrentar estas amenazas.

Wroat

Construida a ambos lados del Río Aullante en un punto donde el río se ensancha, el asiento ancestral de los gobernantes de Breland seduce a los visitantes con sus avenidas arboladas, elegantes puentes levadizos, limpieza y atmósfera relajada. Encaramado en una isla rocosa en el medio del río, rodeado de muelles militares y cuarteles, se encuentra el Castillo Filoquebrado, la fortaleza de popa del rey.

En contraste con su semblante acogedor, Wroat proyecta sombras oscuras, y mucho sucede silenciosamente a puerta cerrada. La ausencia de mendigos y gentuza en las calles también podría levantar sospechas de que Wroat está aparentando. Las Linternas Oscuras del Rey están siempre vigilantes aquí, y los recién llegados que intentan portarse mal tienden a desaparecer rápidamente y sin siquiera un susurro.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

PALACIO DE INVIERNO BAJO ASEDIO

Aunque no ha sido tocado por un siglo de guerra, el Palacio de Invierno sufrió un ataque desde un barrio inesperado: la gente de Breland. Las llamadas Espadas de la Libertad se han atribuido el mérito de una incursión audaz que dejó en llamas el ala este del palacio. Ningún miembro de la familia real Brelia estuvo presente durante el ataque.

Las Espadas de la Libertad piden el derrocamiento violento de la monarquía Wynarn, exigiendo que todo el poder se invierta en el parlamento Brelio. Su manifiesto se basa en los discursos de Lord Ruken ir'Clarn, pero Lord Ruken ha condenado su acción. "No hay victoria posible cuando Brelio lucha contra Brelio", dijo en Wroat. "Pero espero que el rey Boranel pueda ver que ha llegado el momento de cambiar y ayudarnos a navegar una transición pacífica del poder antes de que más inocentes resulten heridos".

Consecuencias de la Última Guerra

Para Breland, la Última Guerra fue una maraña en constante cambio de enemigos y alianzas. Breland luchó contra Aundair, Cyre, Karrnath y Thrane en varios puntos de la guerra, además de enfrentarse con Darguun y Droaam. Estos conflictos hicieron que muchos Brelios adoptaran una visión cínica del mundo, la sensación de que no se puede confiar plenamente en nadie y que las personas deben cuidarse a sí mismas. Como personaje Brelio, podrías tener un hacha para luchar contra cualquiera de las otras naciones. Esto se equilibra con una fuerte creencia en los derechos y la dignidad humanoides, convicciones que motivaron a los Brelios a albergar a más refugiados Cyr que cualquier otra nación.

Las principales ciudades de Breland albergan importantes poblaciones de refugiados, tanto Cyr como Brelios de las aldeas perdidas en la guerra. Esto ha aumentado el nivel general de pobreza y desesperación y ha contribuido a un aumento de la delincuencia. Las ciudades del sur, incluidas Wroat y Sharn, sufrieron daños relativamente pequeños en la guerra, pero el norte de Breland se vio gravemente afectado. La ciudad de Vathirond todavía está reparando el daño de los ataques Thran, y muchas aldeas del norte se están recuperando o simplemente han sido abandonadas.

A pesar de estas luchas, los Brelios mantienen una visión positiva de su futuro. El corazón de Breland es tan fuerte como siempre, y los ciudadanos creen que si la guerra hubiera continuado, Breland habría triunfado.

Cyre (Las Tierras Enlutadas)

Capital: Metrol (destruida)
Antiguos Rasgos Distintivos: Arte, artificio, joyería, música, oratoria, filosofía
Nuevos Rasgos Distintivos: Destrucción, ruinas

Destruida al final de la Última Guerra, Cyre ahora solo existe en los corazones de los refugiados dispersos por Khorvaire.

Antes de la guerra, Cyre era el asiento de los reyes y reinas de Galifar. La riqueza del reino fluía a través de Cyre, y era un nexo para el comercio y la cultura. Por tradición, la princesa Mishann de Cyre tenía el derecho legítimo al trono de Galifar. Los Cyr se enorgullecen de que solo ellos tenían razón en la Última Guerra, pero sin duda perdieron más en la guerra que cualquier otra nación. Como Cyr, te encuentras en un terreno moral elevado, pero eso puede ofrecerte poco consuelo.

A los cyr les gusta decir que su cultura representaba lo mejor que Galifar tenía para ofrecer, es decir, un poco de todo. Los Cyr valoran la diversidad y la versatilidad, tanto en talentos como en pensamiento. Cyre no podía igualar a Karrnath en la disciplina marcial ni a Aundair en las artes arcanas, pero la flexibilidad de sus fuerzas reflejaba los ideales de la nación.

Aunque la Hueste Soberana era la fe dominante de Cyre, la Llama de Plata tenía muchos seguidores. Muchos sobrevivientes cuestionan su fe a raíz del Día del Luto, pero algunos creen que su angustia por la pérdida de su patria es una prueba divina, lo que los lleva a aferrarse a su fe más que nunca.

La reina Dannel ir'Wynarn estuvo en Metrol el día del luto y se presume que murió. Su hijo, el príncipe Oargev ir'Wynarn,

tiene un tribunal en Nueva Cyre, un campo de refugiados masivo establecido en Breland. Algunos refugiados apoyan a Oargev y al sueño de una Cyre restaurada, mientras que otros prefieren centrarse en el futuro en lugar de intentar recuperar el pasado. Como Cyr, debes decidir si te aferras a tu identidad nacional o, en cambio, te consideras un expatriado sin una nación.

Cosas Interesantes Sobre Cyre (Las Tierras Enlutadas)

- Cyre era el asiento ancestral de la Casa Cannith, la casa de marca del dragón de la creación. La casa mantenía talleres arcanos en Cyre. ¿Quién sabe qué tesoros esperan en las bóvedas de Cannith para aquellos que desafían los peligros de Las Tierras Enlutadas?
- Si bien no era tan extravagante como los Aundanos, la moda Cyr involucraba colores brillantes e *hilo ilusorio* (ver capítulo 5) Algunos Cyr han decidido mantener esta costumbre. Otros usan ropa cortada al estilo Cyr, pero completamente en negro; esto se conoce como ropa de luto.
- Las historias dicen que comunidades de forjados viven en Las Tierras Enlutadas, incluido el insurgente llamado El Señor de los Filos.

Personajes Cyr

Cuando crees un personaje de Cyre, considera las siguientes preguntas:

¿Qué has perdido? ¿Perdiste riqueza o estatus? ¿Mataron a tus familiares o seres queridos en el Día del Luto? ¿Perdiste algo que algún día podrías recuperar de Las Tierras Enlutadas (investigación arcana, un artefacto de heredado o una preciosa reliquia familiar)? Considera el impacto que tiene el desastre en tu trasfondo. Como noble o soldado Cyr, tus propiedades se han perdido y tu ejército se ha dispersado, pero aún tienes el respeto de sus camaradas o compañeros.

¿A qué te aferras? ¿Tienes una bagatela que encarna Cyre para ti? ¿Es tu varita o arma una herencia de tu familia? Como animador o artesano del gremio, ¿conservas una tradición Cyr en particular?

¿Que te impulsa? ¿Estás decidido a resolver el misterio del luto? ¿Quieres ayudar a otros refugiados, o solo te preocupa tu supervivencia personal? ¿Hay algo que quieras recuperar de Las Tierras Enlutadas, o preferirías nunca volver a pisar Cyre? ¿Le guardas rencor a las naciones que lucharon contra Cyre en la guerra, o solo te preocupa el futuro?

Ciudades y Sitios

Cyre fue devastada por el luto. Sus ruinas se han convertido en sombríos recordatorios de la locura de la guerra. Amenazas desconocidas tanto mágicas como monstruosas aparecen en Las Tierras Enlutadas. Para obtener más información sobre Las Tierras Enlutadas tal como está ahora, ve al Capítulo 4.

Eston

Una vez sede de la Casa Cannith, este era un lugar de maravillas, una ciudad donde "la magia cobra vida". Las maravillas de la ciudad incluyeron la Casa de Fieras Mecánicas, mostrando los golems y homúnculos hechos por generaciones de artífices; instalaciones de producción que albergaban tres forjas de creación (ver capítulo 5), y los milagrosos Jardines de Acero, un avance temprano que allanó el camino para los forjados. Si eres un artífice o tienes vínculos con Casa Cannith, es posible que tengas raíces en Eston.

Metrol

Una vez que la capital de Galifar, Metrol era conocida como la Ciudad Naciente, ya que muchos de sus edificios se alzaban sobre elevadas columnas de roca que se atrevían a raspar los cielos. La Catedral de la Hueste Soberana era el centro para los seguidores de esa fe. La Bóveda sirvió como la casa de la moneda y tesorería de Galifar, que contenía tesoros culturales considerados demasiado valiosos para ser exhibidos; los recuperadores sueñan con encontrar este "palacio de oro". Jardines flotantes orbitaban el imponente Vermishard Real. Ahora perdida, la belleza de Metrol solo vive en la memoria Cyr.

Orilla del Mar

Una ciudad costera en el sur de Cyre, Orilla del Mar era un lugar de vacaciones popular incluso durante la guerra. Si bien no es un destino tan celebrado como Hogar de la Tormenta en Aundair, el recuerdo de Orilla del Mar se ha convertido en una imagen icónica de paz y tranquilidad para la gente de Cyre.

Consecuencias de la Última Guerra

Ninguna nación ganó la Última Guerra, pero Cyre sin duda la perdió. Otras naciones se están recuperando del conflicto, pero Cyre se ha ido. Las tierras no destruidas en el Día del Luto se perdieron décadas antes a Darguun y Valenar. Los Cyr que sobrevivieron a la guerra ahora deben forjar un nuevo destino en las tierras de sus enemigos o en naciones extranjeras más allá de lo que alguna vez fue el Reino de Galifar.

Al crear un personaje Cyr, primero determina cómo sobreviviste al Día del Luto. ¿Estabas fuera de Cyre cuando ocurrió, o escapaste de alguna manera de la destrucción? ¿Dónde te refugiaste? Breland ha acogido a refugiados y ha creado campamentos de refugiados. Thrane también aceptó refugiados, pero ha trabajado para dispersarlos e integrarlos en la población general. ¿Estás agradecido o amargado? ¿Tienes familiares o amigos en los campos de refugiados o es un sobreviviente solitario? Otros Cyr buscaron oportunidades en las fronteras, estableciéndose en las selvas de Q'barra o buscando una nueva vida en las lejanas tierras de Xen'drik.

Muchos sobrevivientes Cyr son soldados, veteranos se estacionaron en la vanguardia cuando ocurrió el Día del Luto. Si varios miembros de tu grupo son Cyr, es posible que hayan servido juntos durante la Última Guerra. Debido a que los Cyr están tan dispersos, puedes encontrarte con antiguos camaradas o amigos en cualquier parte de Khorvaire.

Desde que Cyr perdió sus tierras, las distinciones entre campesinos y aristócratas se han vuelto discutibles. Incluso con un trasfondo criminal, podrías haber sido vizconde en Cyre; tu trasfondo refleja tu posición actual y los recursos a los que puedes recurrir en el presente.

Darguun

Capital: Rhukaan Draal
Rasgos Distintivos: Mazmorras, mercenarios trasgoides, ruinas
Los goblins y sus parientes siempre han sido parte de

Khorvaire. Su antiguo imperio se extendió por las tierras que ahora reposan en manos de otras naciones, y las fundaciones goblins todavía se encuentran debajo de muchas ciudades humanas. Este imperio se derrumbó en el salvajismo, y cuando los humanos llegaron de Sarlona, expulsaron a los goblins de sus tierras ancestrales. Por lo tanto, los goblins han sido durante mucho tiempo personas privadas de sus derechos, que viven en las sombras de las naciones más nuevas o en tierras salvajes rechazadas por los humanos.

La tierra ahora llamada Darguun fue una vez parte de Cyre. Los clanes hobgoblin conocidos como los Ghaal'dar se asentaron en las montañas Dique, pero durante la guerra, la demanda de mercenarios atrajo a un número cada vez mayor de goblins de las montañas para luchar por Cyre y Breland. Al final de la guerra, un brillante hobgoblin llamado Lhesh Haruuc Sharaat'kor reconoció que los goblins se habían convertido en el poder militar dominante en la región. Al unir a los Ghaal'dar bajo su estandarte, Haruuc se apoderó del territorio que se suponía que debía proteger. Las Cinco Naciones no estaban preparadas, y Breland rápidamente negoció una alianza con Haruuc para asegurar la frontera. Cyre luchó contra los goblins hasta el Día del Luto, pero la mayoría de los delegados involucrados en la creación del Tratado de Tronofirme eligieron reconocer a la nueva nación de Darguun para garantizar la paz.

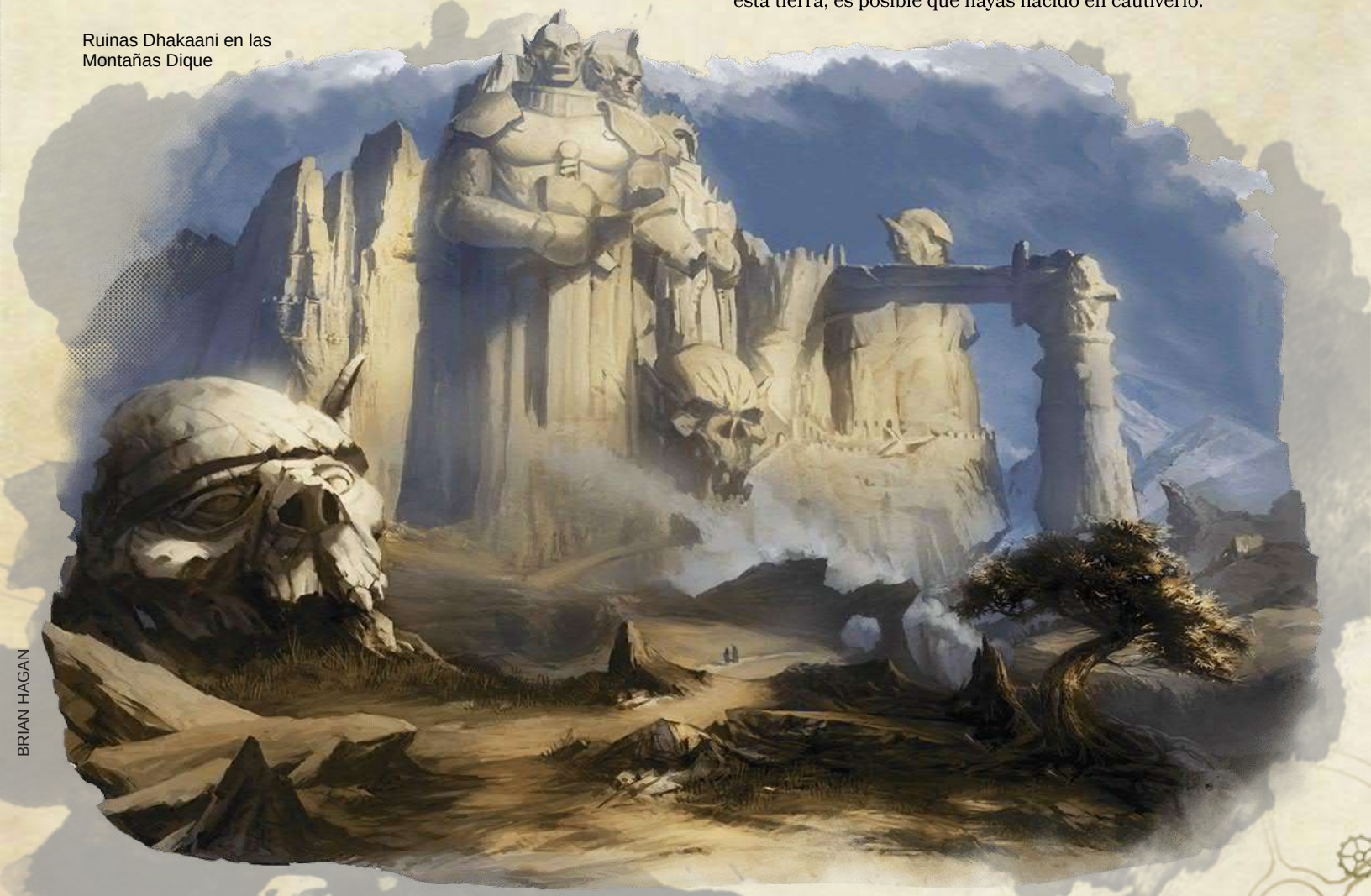
Darguun es una nación joven y volátil, gobernada por Lhesh Haruuc Sharaat'kor. Haruuc sigue siendo un estratega y táctico brillante, pero muchos se preguntan si puede mantener la red de alianzas que mantiene unidos a los Ghaal'dar, y si él y su gente se conformarán con cumplir los términos del tratado. Otros goblins aún escondidos en las montañas, los enigmáticos herederos de Dhakaan (ver capítulo 4): podrían representar una amenaza tanto para los goblins como para el resto de Khorvaire.

Tradicionalmente, los Ghaal'dar adoraban una forma de los Seis Oscuros. La Casa Deneith presentó a la Hueste Soberana a la región, y algunos goblins han abrazado esta fe, especialmente los dioses Dol Dorn, Dol Arrah y Balinor.

Cosas Interesantes Sobre Darguun

- La Casa Deneith tiene una fuerte presencia en Darguun. Nadie empleará ejércitos goblins a raíz de la traición de Haruuc, pero las fuerzas de seguridad valoran las unidades más pequeñas de mercenarios trasgoides por su ferocidad y habilidades.
- Darguun es una nación fronteriza. Aunque reconocida por el Tratado de Tronofirme, no se rige por las leyes comunes de las naciones del tratado. La aplicación de la ley es impredecible, y los actos considerados criminales en otras naciones son parte de la vida en Darguun.
- Un número de clanes dominados por los osgos conocidos como los Marguul habitan el sur de Darguun. Algunos de los Marguul se niegan a reconocer la autoridad de los goblins Ghaal'dar; Estos clanes son especialmente peligrosos y violentos.
- Lhesh Haruuc unió a los clanes Ghaal'dar y tomó el control de Darguun hace casi tres décadas. Si no eres un goblin de esta tierra, es posible que hayas nacido en cautiverio.

Ruinas Dhakaani en las Montañas Dique



BRIAN HAGAN

¿Fuiste forzado a la esclavitud, o adoptaste las costumbres de Darguul y ganaste un lugar en su sociedad?

Personajes Darguul

Darguun es un punto de origen lógico para los personajes goblin, hobgoblin u osgos. Al crear un personaje Ghaal'dar de Darguun, ten en cuenta lo siguiente:

Lucha constante. Entre los Ghaal'dar, debes demostrar constantemente tu fuerza y habilidad para ganar y mantener el respeto de tus parientes. Los Ghaal'dar rara vez matan en una batalla casual; puedes luchar para probar un punto, pero mata solo cuando sea necesario.

Leal a tu clan. Desafía a tus compañeros como quieras en tiempos de paz, pero cuando las cuchillas se desenvainan para la guerra, apoyas a tu clan (o a aquellos aliados con los que te has unido) hasta la muerte. Esta lealtad no se extiende a los guerreros de otros clanes Ghaal'dar.

Muut y Atcha. Tus antepasados una vez forjaron un imperio aún mayor que Galifar. Quizás creas que tu gente puede reclamar esta gloria perdida. Los Dhakaani eran famosos por su habilidad marcial y su disciplina. *Muut* se traduce más o menos como "deber": tu deber para con tu imperio, tu clan y tu comandante. Se cuenta con el muut; si no tienes muut, no tienes lugar en la batalla. *Atcha* corresponde al "honor", especialmente tu honor personal obtenido por hechos virtuosos que trascienden las expectativas de muut.

Ciudades y Sitios

Hace treinta años, esta región era parte de Cyre. Los goblins convirtieron ciudades y pueblos y levantaron nuevos asentamientos, pero aún quedan muchas ruinas y granjas abandonadas. La región también está salpicada de mazmorras que datan del antiguo imperio goblin; estos se pueden encontrar en el vasto páramo de Torlaac o debajo de la selva tropical de Khraal.

La Piedra de la Asamblea

Este enclave de la fortaleza de la Casa Deneith sirve como un área de preparación para los mercenarios goblins que desean trabajar para la casa. Proporciona un refugio estable y seguro para los viajeros que pasan por la región, siempre que estés en buenos términos con Casa Deneith.

Cuerno del Gorgón

Este pueblo fortificado se encuentra cerca de Las Tierras Enlutadas. Una vez mantuvo la línea del frente contra Cyre. Ahora, los hobgoblins estacionados aquí protegen a su gente de los horrores que se arrastran fuera del reino deformado. Si eres un soldado goblin, podrías haber servido en Cuerno del Gorgón. También es una base para los carroñeros y recuperadores que se aventuran en Las Tierras Enlutadas.

Lyrenton

Alguna vez una próspera ciudad Cyr, Lyrenton es una ruina en el borde de Las Tierras Enlutadas. Es rechazado por los Ghaal'dar, quienes creen que está maldito. Por la noche, se puede escuchar un terrible lamento que resuena entre las ruinas a lo largo de millas a través de las llanuras.

Rhukaan Draal

La ciudad más grande de Darguun sirve como sede de Lhesh Haruuc Sharaat'kor. Como centro de comercio, viajes y diplomacia, también proporciona un refugio para fugitivos y contrabandistas. Lhesh Haruuc habita en una fortaleza conocida como Khaar Mbar'ost, la Casa Roja.

Cráneo del Draco

Si eres un marinero Ghaal'dar o un artesano del gremio, esta pequeña ciudad, el principal puerto marítimo de Darguun, podría ser tu hogar. Los trasgoides que viven aquí son un grupo sociable y ruidoso que también son, en general, amigables con los extraños.

Consecuencias de la Última Guerra

Darguun nació en la Última Guerra, y las cicatrices de su nacimiento aún están en carne viva. La mayoría de la población Cyr huyó del alzamiento goblin, y los que quedaron fueron asesinados o esclavizados. Como resultado, muchas granjas incendiadas y aldeas abandonadas han estado vacías durante décadas. Los caminos rotos del rayocarril dificultan los viajes al interior, y solo las ciudades más grandes ofrecen los servicios básicos comunes en otras partes de las naciones del tratado.

Cualquier asentamiento significativo es probablemente el dominio de un solo clan Ghaal'dar. Mientras estos clanes dan su lealtad a Lhesh Haruuc, cada señor del clan tiene el poder absoluto en su ciudad. Algunos clanes son amigables con los extranjeros y aceptan el comercio. Otros desprecian a los no goblins. Lhesh Haruuc ha abolido la esclavitud en Rhukaan Draal, pero algunos de los señores de los clanes continúan esta práctica.

En general, Darguun es una nación que todavía está encontrando su identidad, un reino que busca ser más que un territorio confiscado. Los goblins llevan el legado de un poderoso imperio y se paran a la sombra de las naciones que los rodean. Haruuc quiere sacar lo mejor de su gente, aprovechar sus fortalezas y alcanzar su potencial. El resto de Khorvaire espera para ver si los Ghaal'dar tienen la voluntad de seguir siendo una nación, y si Darguun puede sobrevivir cuando Haruuc fallezca.

Droaam

Capital: El Gran Risco
Rasgos Distintivos: Mineral de Byeshk, mercenarios monstruosos

Droaam es una nación de monstruos gobernados por las Hijas de Sora Kell. Cada una de estas tres sagas es una leyenda por derecho propio, los temas de cuentos utilizados para asustar a los niños. Hace once años, se apoderaron de las tierras al oeste de las montañas Murogris y fundaron la nación de Droaam.

Aunque Breland reclamó estas tierras áridas, Galifar nunca había domesticado esta región salvaje. Los gnolls, orcos y goblins comúnmente buscaban refugio aquí, así como ogros, trolls, arpías, minotauros, medusas, tieflings, replicantes, licántropos y otras razas no deseadas en tierras civilizadas. En el pasado, estas criaturas luchaban entre sí con más frecuencia de lo que atacaban los asentamientos humanos. Bajo el liderazgo de las Hijas de Sora Kell, tienen un nuevo propósito. Las Hijas usan un ejército de ogros y trolls de guerra para mantener el orden.

Hasta la fecha, las otras naciones de Khorvaire se han negado a reconocer a Droaam, y la región no fue reconocida en el Tratado de Tronofirme. La mayoría de la gente cree que la nación monstruosa no puede durar, (que incluso las Hijas no pueden mantener unida la dispar alianza) pero Droaam actualmente está prosperando y más fuerte que nunca.

Droaam trabaja en estrecha colaboración con la Casa Tharashk, vendiendo los servicios de monstruosos soldados y trabajadores y mineral de byeshk, una forma de metal con propiedades mágicas. Más allá de eso, es una nación fronteriza aún en expansión. Las ciudades de Murogris y el Gran Risco se hacen cada vez más grandes y más organizadas, y el resto de Khorvaire está incómodo con el poder potencial de un Droaam plenamente realizado.

Los monstruos que habitan Droaam conservan sus subculturas raciales. La mayoría adora a los Seis Oscuros, pero también florecen otras tradiciones religiosas.

Cosas Interesantes Sobre Droaam

- Droaam usa las habilidades sobrenaturales de sus ciudadanos como herramientas, al igual que otras naciones de Khorvaire usan magia. Las Hijas de Sora Kell mantienen a su gente alimentada con salchichas de troll y usan la canción de la arpía para sofocar peleas. Cuando trates con monstruos en Droaam, considera las aplicaciones prácticas de sus habilidades.
- Cuando la Iglesia de la Llama de Plata purgó la licantropía de las Cinco Naciones, varios licántropos escaparon a la región que luego se convirtió en Droaam. La alianza de la Manada Oscura de licántropos, huargos y otros depredadores sobrenaturales caza al sur de Droaam.

Personajes Droaamitas

Minotauros, orcos, gnolls, tieflings, replicantes y otras especies monstruosas tienen un lugar en Droaam. Considera estas preguntas al hacer un personaje Droaamita:

¿Qué te hace diferente? La gente de Droaam no son solo humanos con cuernos o piel verde. Piensa en los aspectos únicos de tu gente y en lo que te hace diferente de la humanidad, tanto física como culturalmente.

¿Cuáles son tus ambiciones? Los ciudadanos de Droaam están orgullosos de su nación. Sabes que el resto de Khorvaire te considera un monstruo. ¿Tienes la intención de demostrar que tu especie y tu son capaces de realizar acciones que la humanidad no puede imaginar? ¿O te conducen únicamente tus deseos personales o las metas de tu familia o señor de la guerra?

¿Cómo te da forma tu trasfondo? Las diversas criaturas de Droaam podrían incluir un pícaro huérfano kobold conocedor de la ciudad, un bárbaro salvaje orco con poco conocimiento del mundo exterior, o un brujo erudito tiefling versado en el Conocimiento Arcano e Historia.

Ciudades y Sitios

En el pasado, criaturas particulares dominaban las comunidades de Droaam. Las Nidadas de Arpías vivían en los picos de las montañas, mientras que las medusas permanecían aisladas en la ciudadela de Cazhaak Draal. Bajo el gobierno de las Hijas de Sora Kell, los Droaamitas están creando ciudades donde viven y trabajan juntas todo tipo de criaturas.

Murogris

Conocida como la puerta de entrada a Droaam, esta ciudad se encuentra en la frontera con Breland. Aunque dominada por monstruos y gobernada por un azotamentes, Murogris es a la vez un centro de comercio y un refugio para desertores y fugitivos. Las casas de marcas del dragón mantienen puestos avanzados en Murogris, y la Casa Tharashk gobierna las Calabas, el barrio extranjero habitado por humanos y otras personas de otros lugares de Khorvaire.

El Gran Risco

Construida sobre antiguas ruinas goblins, el Risco es el asiento de las Hijas de Sora Kell. Pocos forasteros han visto esta próspera ciudad de monstruos. De las Casas de las marcas del dragón, solo la Casa Tharashk tiene presencia en la ciudad.

El Dominio Venenoso

Esta ciudad oculta está gobernada por familias de brujos tieflings que manejan magia poderosa y elaboran maravillas oscuras. Si estás jugando un tiefling o un brujo, podrías tener vínculos con el Dominio Venenoso.

CRONICA
DE KORRANBERG

DESCENSO A DROAAM: MI CAMINO AL TERROR

Todos vamos a morir... Ese pensamiento hizo eco en mi mente cuando el carro nos llevó hacia el Gran Risco. Los diplomáticos a mi alrededor tenían la intención de hablar con las Hijas de Sora Kell. Todo en lo que podía pensar era en las historias que mi abuela solía contarme. *Sora Maenya puede aplastar a un gigante con sus propias manos. Ella puede comer a toda la criatura y aún tener hambre. Si eres malo, ella vendrá por la noche y te llevará. Hará una linterna de tu cráneo y te atormentará hasta el final de los tiempos.* Y ella es el miembro menos aterrador de las hijas de Sora Kell!

Cuando pude dejar de lado mi terror absoluto, estaba aprendiendo mucho sobre esta extraña nación. Las Hijas invirtieron poder en los señores de la guerra, cada uno de los cuales gobierna un territorio en su nombre. Es algo así como Karrnath, excepto que cada uno de los señores de la guerra de Droaam es un monstruo horrible. Estábamos viajando por el territorio del Príncipe de los Huesos, un antiguo troll que se decía que era demasiado malvado para morir. Ya habíamos pasado por el dominio de la reina Sheska la medusa, donde incluso los árboles se están convirtiendo en piedra. Arpías. Gárgolas. Incluso hay un rey de los kobolds. Nuestra caravana estaba siendo protegida por gnolls. No protegida *de* gnolls, protegida *por* gnolls Pensé que las cosas no podían volverse más extrañas. No pude haber estado más equivocado.

Consecuencias de la Última Guerra

Droaam tiene apenas una década. Las naciones del tratado se niegan a reconocer su soberanía; según los términos del Tratado de Tronofirme, es un territorio rebelde de Breland. Como nación renegada, es un refugio para criminales de guerra y desertores, así como para bandidos y magos que persiguen senderos de magia prohibidos. Los monstruos de Droaam no tienen un amor particular por estos bandidos y fugitivos, y los forasteros tienen que vigilar sus pasos.

Las tensiones siguen siendo altas en la frontera con Breland, lo que resulta en constantes escaramuzas y redadas. En lo profundo de de la nación, las Hijas de Sora Kell construyen su poder. Murogris y el Gran Risco se expanden constantemente, con goblins y ogros trabajando durante la noche. Los señores de la guerra entrenan sus tropas, obligando a todo tipo de monstruos a trabajar juntos. Un aspecto depredador impregna la vida en Droaam, pero también una sensación de emoción, la creencia de que las Hijas llevarán a Droaam a la grandeza. Por siglos, la gente de Droaam se ha escondido en las sombras; ahora están a la luz y están orgullosos.

Karrnath

Capital: Korth
Rasgos Distintivos: Cerveza, lácteos, vidrio, ganado, madera, disciplina marcial, papel, textiles, muertos vivientes
En una nación de tormentas e inviernos largos, los Karrnios sombríos y estoicos están acostumbrados a soportar las dificultades sin quejarse.

En primer lugar, Karrnath es conocida por su tradición militar. La fuerza, la estrategia y la disciplina son los valores centrales de Karrnath. Los soldados de Karrnath podrían ser los mejores en Khorvaire, pero carecen del apoyo mágico de Aundair o Thrane, lo cual igualó las probabilidades durante la Última Guerra. No obstante, los Karrnios están orgullosos de su historia marcial, y la mayoría está convencida de que eventualmente habrían ganado la Última Guerra.

Karrnath sufrió una serie de graves escaseces de alimentos y plagas a principios de la Última Guerra. Como resultado, el rey abrazó la Sangre de Vol como la religión nacional. Los sacerdotes de esta fe reforzaron las fuerzas de Karrnath con muertos vivientes. El rey actual, Kaius ir'Wynarn III, rompió lazos con la Sangre de Vol y dejó de crear nuevos muertos vivientes, pero Karrnath todavía tiene un número significativo de esqueletos y zombis en servicio. Muchos Karrnios todavía creen en la Sangre de Vol y aprueban el uso de muertos vivientes, pero muchos sienten que esta práctica deshonra la orgullosa historia militar de Karrnath y que los nigromantes podrían haber sido responsables de las hambrunas y las plagas.

Cosas Interesantes Sobre Karrnath

- La Academia de Marca de Rekken es el principal instituto militar en Khorvaire; antes de la Última Guerra, todos los oficiales de Galifar entrenaron en Rekkenmark.
- La Hueste Soberana ha recuperado su lugar como la religión dominante de Karrnath, pero la Sangre de Vol retiene un fuerte seguimiento. Las comunidades que practican la fe todavía usan esqueletos y zombis como guardias o trabajadores.
- Las leyes de Karrnath son más duras que las de otras naciones del tratado, acercándose a un estado de ley marcial.

Personajes Karrnios

Los Karrnios son gente sombría y desaprueban la extravagancia o las muestras de emoción excesivas. A medida que desarrolles un personaje o PNJ Karrnio, considera lo siguiente:

Servicio Militar. Los Karrnios tienen una fuerte tradición de servicio militar, lo que hace que los trasfondos de soldado o marinero sean apropiados para cualquier personaje. Los criminales y los charlatanes tienen dificultades para evadir las duras leyes de Karrnath. La dote Versado en las Armas puede darle al personaje un fuerte sentido de experiencia militar.

CRONICA
DE KORRANBERG

EN LA ESCLAVITUD DEL REY VAMPIRO

Kaius ir'Wynarn III emergió de las sombras como un villano en una de las obras de Kessler. Sus guardianes lo mantuvieron oculto durante su juventud, mientras que su tía Moranna sirvió como regente de Karrnath. Así que fue una sorpresa para muchos cuando se presentó para reclamar su corona y su poder, más aún debido a su extraña semejanza con Kaius I, el gobernante que hundió a Karrnath en la Última Guerra e instituyó el brutal sistema de leyes que lleva su nombre.

Dadas las circunstancias de la ascensión de Kaius III, no es sorprendente que el nuevo rey enfrente desafíos de los orgullosos señores de la guerra de Karrnath. Algunos cuestionaron su linaje y su habilidad para mandar. Pero el desafío más inusual vino del señor de la guerra Drago Thul: ¿estaba Kaius III realmente vivo? Kaius había elevado la Sangre de Vol en Karrnath e instituyó el uso de muertos vivientes como armas de guerra. Drago Thul afirmó que Kaius III era en realidad Kaius I, un monstruo vampírico "que buscaba drenar la sangre vital de Karrnath". Esta fue una acusación seria; los muertos vivientes no tienen derechos bajo el Código de Galifar y no pueden heredar títulos o tierras. El desafío de Thul se extendió como un incendio forestal, solo para ser aplastado cuando Kaius III se encontró con los señores de la guerra bajo el sol del mediodía y se cortó la palma para mostrar su sangre que fluía libremente.

Esto debería haber sido el final, pero la historia del Rey Vampiro ha demostrado ser sorprendentemente resistente. Algunos dicen que el rey desarrolló encantamientos especiales para evitar los efectos de la luz solar; otros dicen que se ha basado en imitadores replicantes para tomar su lugar a la luz del día. En cuanto a Drago Thul, se negó a retirarse cuando Kaius III presionó por la paz y el Tratado de Tronofirme. Huyó a la ciudad de Linde Tormentoso en Xen'drik con una pequeña banda de seguidores, y continúa reuniendo apoyo contra "el monstruo que se sienta en nuestro trono".

Tradición Marcial. La tradición karrnia enfatiza el trabajo en equipo, el enfoque y la fuerza, y los guerreros cuerpo a cuerpo prefieren armaduras y armas pesadas. Los guerreros prefieren los arquetipos marciales Campeón y Maestro del Combate, y los magos Karrnios eligen la Escuela de Evocación o Nigromancia como su tradición arcana.

Los muertos. Los soldados muertos vivientes han servido en los ejércitos de Karrnath durante décadas. ¿Cómo te sientes acerca de los muertos vivientes? ¿Eres un seguidor de la Sangre de Vol que considera que los muertos vivientes son una herramienta práctica? ¿Tienes un pariente o amigo actualmente sirviendo? ¿O desprecias la Sangre de Vol y el uso de la nigromancia?

Ciudades y Sitios

Muros resistentes rodean las comunidades karrnias, e incluso el pueblo más pequeño mantiene una milicia capaz.

Atur

Conocida como la Ciudad de la Noche, Atur es la fortaleza de la Sangre de Vol en Karrnath. Durante la guerra, este fue el centro para la producción de muertos vivientes, y las catacumbas masivas debajo de la ciudad tienen legiones de soldados muertos vivientes de Karrnath en caso de que se necesiten nuevamente.

El Fuerte de Huesos

Fortalezas como esta salpican las cimas de las montañas de Karrnath, buscando signos de invasión enemiga incluso desde que la Última Guerra ha terminado. La guarnición del Fuerte de Huesos se compone principalmente de soldados muertos vivientes karrnios. Aquí no brillan las luces, ya que estos muertos vivientes confían en la visión en la oscuridad para ver.

Karrlakton

El turbulento río Cyre separa esta ciudad de las mortales Tierras Enlutadas. Karrlakton es el lugar de nacimiento de los reyes (tanto Karrn el Conquistador como Galifar nacieron aquí) y es el centro de poder de la Casa Deneith. La sede de la casa, la Torre Centinela, domina el horizonte de la ciudad. Un edificio severo de piedra angular, la Torre Centinela irradia autoridad marcial y es una de las fortalezas más defendidas de Khorvaire. Alrededor de la torre hay campos de entrenamiento, barracas y herrerías para satisfacer todas las necesidades de la Casa Deneith. La Torre Centinela sirve como la sede de los famosos Alguaciles Centinelas, aunque la mayoría de ellos están en el extranjero.

Korth

La capital de Karrnath es una ciudad-fortaleza al borde de Bosque Nocturno y la sede del rey Kaius III. Sus paredes y



FUERTE HUESOS

TITUS LUNTER

torres se erizan con las armas de guerra, y las marchas militares a través de la ciudad ayudan a fortalecer los espíritus de los Karrnios, así como a intimidar a los diplomáticos extranjeros. Las forjas de Korth producen algunas de las mejores armaduras y armas en Khorvaire.

El Bosque Nocturno

Este enorme bosque tiene lazos cercanos con el plano de Mabar. Los monstruos a veces se escapan del Bosque Nocturno para amenazar las regiones circundantes. Los delincuentes y fugitivos que huyen al Bosque Nocturno encuentran peligros más letales que cualquier verdugo karrnio.

Consecuencias de la Última Guerra

Karrnath siempre ha sido una nación marcial, y su gente permanece vigilante. Al principio de la guerra, el rey Kaius I instituyó el Código de Kaius, un estricto conjunto de leyes y límites. Karrnath resistió una serie de hambrunas durante la guerra, y esta privación condujo a un programa continuo de racionamiento para garantizar que la nación esté preparada para lo que se avecina. La guerra ha terminado, pero el Código de Kaius y el racionamiento siguen vigentes; La gente de Karrnath soporta voluntariamente las dificultades actuales para garantizar que su futuro sea seguro. La población frunce el ceño ante cualquier exceso, acepta límites en artículos de lujo y aprueba castigos rápidos y duros por el crimen.

El rey Kaius III fue uno de los arquitectos del Tratado de Tronofirme y sigue comprometido con la paz. Sin embargo, muchos de los caudillos de la nación creen que Karrnath habría ganado la Última Guerra y que Kaius negó al pueblo Karrnio su destino legítimo. Si estos señores de la guerra obtuvieran el apoyo suficiente, podrían presionar por un golpe militar.

Un segundo factor desestabilizador es la tensión entre los seguidores de la Sangre de Vol y los tradicionalistas karrnios. Los Buscadores afirman que la Sangre de Vol salvó a Karrnath y señalan el poder de sus tropas no muertas. Los tradicionalistas afirman que la magia oscura de los Buscadores causó hambrunas y plagas, paralizando Karrnath y obligándola a confiar en los muertos vivientes. La Sangre de Vol podría respaldar un levantamiento en Karrnath, o aquellos que deseen expulsar a los Buscadores podrían desencadenar una guerra civil.

La Marca Sombría

Capital: Zarash'ak (no oficial)
Rasgos Distintivos: Cristales dragontinos de Eberron, hierbas

Cuando la mayoría de la gente piensa en la Marca Sombría, imaginan un remanso fétido donde humanos analfabetos se mezclan con los orcos y otras criaturas inmundas, practicando extraños ritos a la luz de las lunas. Si bien es defectuosa, esta visión no es del todo inexacta. La Marca Sombría es una tierra desolada de pantanos y páramos. La tierra natal de los orcos, la Marca quedó herida por el antiguo conflicto con los daelkyr. Los infernales dejaron criaturas retorcidas y aberraciones en los pantanos, y sembraron semillas de locura que perduran hasta el día de hoy. De hecho, hay rituales a la luz de la luna en la Marca: algunos para honrar a los daelkyr, otros para mantener las custodias que los mantienen atrapados en Khyber.

Los humanos llegaron a la Marca hace mucho tiempo, los refugiados huían de una guerra en la lejana tierra de Sarlona. Con el tiempo las dos culturas se fusionaron, formando la Marca como existe hoy.

La Marca tuvo poco contacto con el Reino de Galifar o el este hasta hace unos cientos de años, cuando una expedición de la Casa Sivis hizo dos descubrimientos: la región contenía valiosos cristales dragontinos, y varios clanes habían manifestado la Marca del Hallazgo. Esto llevó a la fundación de la Casa Tharashk, ya que estos clanes se unieron para dominar el po-tencial económico de su marca y aprovechar su riqueza mineral.

La Marca Sombría no es una nación. Ninguna voz habla por los clanes y las tribus, y la mayoría de las tribus no tienen interés en tratar con extraños. La Casa Tharashk es la facción más grande de la región, y su ciudad de Zarash'ak es el centro del comercio.

La Casa Tharashk es el principal punto de contacto entre la Marca Sombría y el mundo exterior. Dejando a un lado a Tharashk, la región sigue siendo una colección de tribus y cultistas que siguen sus antiguas tradiciones en las sombras de los pantanos.

Cosas interesantes sobre la Marca Sombría

- La indómita Marca Sombría está llena de misterios. Reliquias de los daelkyr descansan intactas en las profundidades de los pantanos, junto con monstruos asquerosos y santuarios druídicos.
- La Marca es el lugar de nacimiento de la tradición druídica de los Cancerberos. Hace mucho tiempo, esta secta derrotó a los viles daelkyr; hoy, sus últimos campeones continúan protegiendo a Eberron de aberraciones y otras amenazas extraplanares.
- Incluso en la derrota, los daelkyr sembraron semillas de locura en la Marca. Los seguidores de los Cultos del Dragón Inferior permanecen dispersos por toda la región. Algunos de estos cultos trabajan con azotamentes y otras aberraciones. Otros no tienen malas intenciones, pero son impulsados por delirios peligrosos.

Personajes de la Marca

A medida que desarrolles un personaje o PNJ de la Marca, considera lo siguiente:

La marca del hallazgo. Una alianza de clanes de la Marca formó la Casa Tharashk, pero no todos los que llevaban la marca optaron por unirse a esta casa. Como semiorco o humano con la Marca del hallazgo, podrías ser un hijo de la Marca Sombría con un fuerte vínculo con la casa, o podrías ser un vástago de una pequeña tribu cazadora, orgulloso de tu independencia y desconfiado de las casas. Tus lazos con la Marca pueden ser distantes porque naciste en una familia que se fue hace años. ¿Quieres redescubrir tus raíces ancestrales?

Locura y misticismo. La mayoría de la gente de la Marca tiene una visión mística del mundo, creencias moldeadas por las tradiciones de los Cancerberos y la locura de los daelkyr. Los nativos suelen sentir que las personas de las naciones del tratado son cegadas por sus costumbres civilizadas. Has escuchado la verdad en las voces de las ranas que croan y la has visto en las sombras que se mueven sobre el agua. Si eres leal a los Cancerberos, La Hueste Soberana o al Dragón Inferior, las supersticiones informan tu camino.

Clan o tribu? La gente de la Marca Sombría se divide en dos culturas distintas. Los clanes combinan las tradiciones de humanos y orcos, construyen ciudades y trabajan con acero. Si fuiste criado en uno de los clanes, las costumbres civilizadas no son tan extrañas para ti; has visto la ciudad de Zarash'ak y has trabajado con la Casa Tharashk. Por el contrario, las tribus de la Marca mantienen tradiciones que son anteriores a la humanidad. Como cazadores-recolectores nómadas, no trabajan metales; hacen sus herramientas de piedra, cuero, madera y hueso. Si tu personaje es de una de las tribus de la Marca, podrías ser el primero de tu gente en abandonar los pantanos. ¿Por qué has dejado a tu gente y cómo te estás adaptando a este nuevo mundo?

Ciudades y Sitios

Los clanes de la Marca Sombría viven principalmente en pequeños pueblos y aldeas, alzados sobre los pantanos en palafitos. La Marca Sombría contiene muchas zonas de manifestación vinculadas a Xoriat y Kythri (ver capítulo 4 para descripciones de ambos), los planos de la locura y el caos. El tiempo se mueve extrañamente en lugares en los pantanos profundos, que tuercen a las bestias y plantas mundanas en formas extrañas. Las ruinas Daelkyr permanecen en estas áreas, restos de la antigua guerra contra los goblins y orcos que alguna vez dominaron Khorvaire.

Campos de Cristal Dragontino

La Marca Sombría contiene depósitos de cristales dragontinos de Eberron, la fuente de la riqueza de la Casa Tharashk. Estos campos no son tan ricos como los de Q'barra, pero hay oro para quienes estén dispuestos a buscar fragmentos en los peligrosos pantanos.

La Cueva de Vvaraak

Se dice que el dragón negro Vvaraak enseñó los secretos de la magia druídica a los primeros Cancerberos hace miles de años. Aunque Vvaraak murió hace mucho tiempo, los rumores dicen que su guarida escondida guarda secretos vinculados a la Profecía Dracónica y los misterios de la magia druídica.

Zarash'ak

Debido a que viajar por tierra a través de Droaam o los Confines de Eldeen puede ser extremadamente peligroso, la mayoría de las personas que necesitan hacer negocios en la Marca viaja en barco a la ciudad portuaria de Zarash'ak. Construida sobre pilotes y conocida por su cocina y música, Zarash'ak ofrece las exportaciones raras de la tierra sin la dificultad de navegar por los pantanos. La Casa Tharashk supervisa la Ciudad de los Zancos, pero los clanes y las tribus de la Marca vienen aquí para vender artesanías y otros bienes o para celebrar rituales religiosos.

Consecuencias de la Última Guerra

La Marca Sombría no es una nación, y la región no fue reconocida por el Tratado de Tronofirme. La mayoría de los nativos tienen poco interés en el mundo exterior. Las tribus de la Marca no conocen los nombres o el número de las naciones más allá de los pantanos, y mucho menos que estaban en guerra. Sin embargo, a medida que la Casa Tharashk gana poder e influencia en el mundo más allá de los pantanos, ha aumentado su presencia en su tierra natal. La casa se ha expandido dramáticamente en Zarash'ak durante la última década y está trabajando para transformar otras ciudades en ciudades. Esto ha causado tensión con varias tribus. Y las operaciones mineras de Casa Tharashk y su expansión urbana siempre corren el riesgo de interrumpir los Sellos de los Cancerberos y desatar males antiguos que se encuentran debajo de la Marca.

Las Llanuras de Talenta

Capital: Reunión
Rasgos Distintivos: Dinosaurios, medianos, ganado
Los medianos de las llanuras de Talenta no tienen ciudades ni magia industrializada, pero sí tienen dinosaurios. Los medianos domesticaron a los dinosaurios de las llanuras y usaron a estas criaturas como monturas, ganado y bestias de carga. Existe un vínculo sagrado entre un cazador y una montura, y pocas personas están preparadas para enfrentarse a un furioso bárbaro mediano que monta un agresivo raptor garrudo.

La religión de Talenta venera a los espíritus, tanto a los ancestros difuntos como a los espíritus naturales. Cada tribu tiene un lath (un jefe que guía a la tribu), y chamanes que consultan a los espíritus y eligen los caminos de la migración.

En el pasado, las tribus permanecieron solas, pero durante la Última Guerra, muchos medianos se unieron bajo Lathon Halpum para defender su tierra. Halpum ganó el reconocimiento de las Llanuras como una de las naciones de Tronofirme, aunque todavía no está claro qué significa esto más allá de aumentar el paso entre las Llanuras y el mundo exterior.

Cosas Interesantes Sobre las Llanuras de Talenta

- La casa Ghallanda y la casa Jorasco se originaron en las llanuras de Talenta. Las líneas de sangre con marcas de dragón aparecen en todas las tribus, aunque puedes jugar un mediano con marca del dragón de las llanuras que no trabaja para las casas.
- La reverencia de Talenta por los espíritus se deriva del hecho de que una variedad de espíritus aparece en las llanuras. La región contiene un número inusual de zonas de manifestación vinculadas a Dolurrh y Thelanis (ver capítulo 4 para descripciones de ambos). Es más probable que los fantasmas permanezcan en esos lugares, y los feéricos menores se encuentran dispersos por las Llanuras.
- Las historias hablan de antiguas ruinas que se remontan a la primera edad del mundo y de un vasto cementerio que alberga los huesos de los dragones.

Personajes de Talenta

Consulta el capítulo 1 para conocer las peculiaridades y otras características relevantes para los personajes medianos de las Llanuras de Talenta. Además, considera lo siguiente:

Guerreros salvajes y embaucadores. Naciste en la naturaleza, y tu ingenio y tus armas te ayudaron a sobrevivir. Los guerreros de Talenta son a menudo bárbaros o exploradores, y dependen de la velocidad y la habilidad. Salvaje es un trasfondo lógico, pero fácilmente podrías ser un héroe del pueblo, un animador o un charlatán. Incluso podrías ser un huérfano que estaba varado en una gran ciudad y se adaptó a la vida allí.

Rodeado de espíritus. Feéricos, infernales y los fantasmas de antepasados, todos son parte del mundo espiritual y están a tu alrededor. ¿Crees que los espíritus guían tus acciones? ¿Muestras respeto por los espíritus de un lugar? Los chamanes de Talenta tienden a ser druidas del Círculo de la Luna o del Círculo del Pastor (de *La Guía de Xanathar para Todo*), a menudo asumiendo la forma de dinosaurios. También podrías reflejar un fuerte vínculo con los espíritus jugando un brujo con un Señor Feérico de patrón, un clérigo con el dominio de la Naturaleza, un paladín del Juramento de los Antiguos o un bárbaro en la senda del Guerrero Totémico o la Senda del Guardián Ancestral (de *La Guía de Xanathar para Todo*). Ermitaño y salvaje son trasfondos naturales, pero podrías ser un acólito o un erudito que consulta espíritus en lugar de libros. Los guerreros y los chamanes usan máscaras para presentar una cara particular al mundo espiritual.

Dinosaurios. Los medianos de Talenta tienen un vínculo cercano con sus compañeros dinosaurios. Si no comienzas la campaña con una montura o dinosaurio compañero, puedes adquirir uno en el transcurso de tus aventuras. También puedes considerar si un dinosaurio caído es parte de tu historia de trasfondo; tal vez perdiste tu montura fiel en la Última Guerra, pero crees que su espíritu aún está contigo.

Ciudades y Sitios

Las llanuras de Talenta han sido descritas como un océano de praderas. Los medianos nómadas tienen poco interés en construir ciudades; la mayor parte del refugio en las llanuras de Talenta es temporal. Los medianos evitan las ruinas esparcidas por las llanuras; creen que están embrujadas por infernales.

Reunión

Todas las tribus medianas acuden a Reunión para comerciar, celebrar consejos y resolver disputas. La casa Ghallanda mantiene la ciudad, pero Reunión pertenece a la gente, no a las casas. Otras Casas de las marcas del dragón también ofrecen sus servicios aquí. La ciudad está en la orilla del lago Cyre, y una vez la gente vino en bote a través de Cyre; ahora el luto ha cortado ese paso.

La Posada Errante

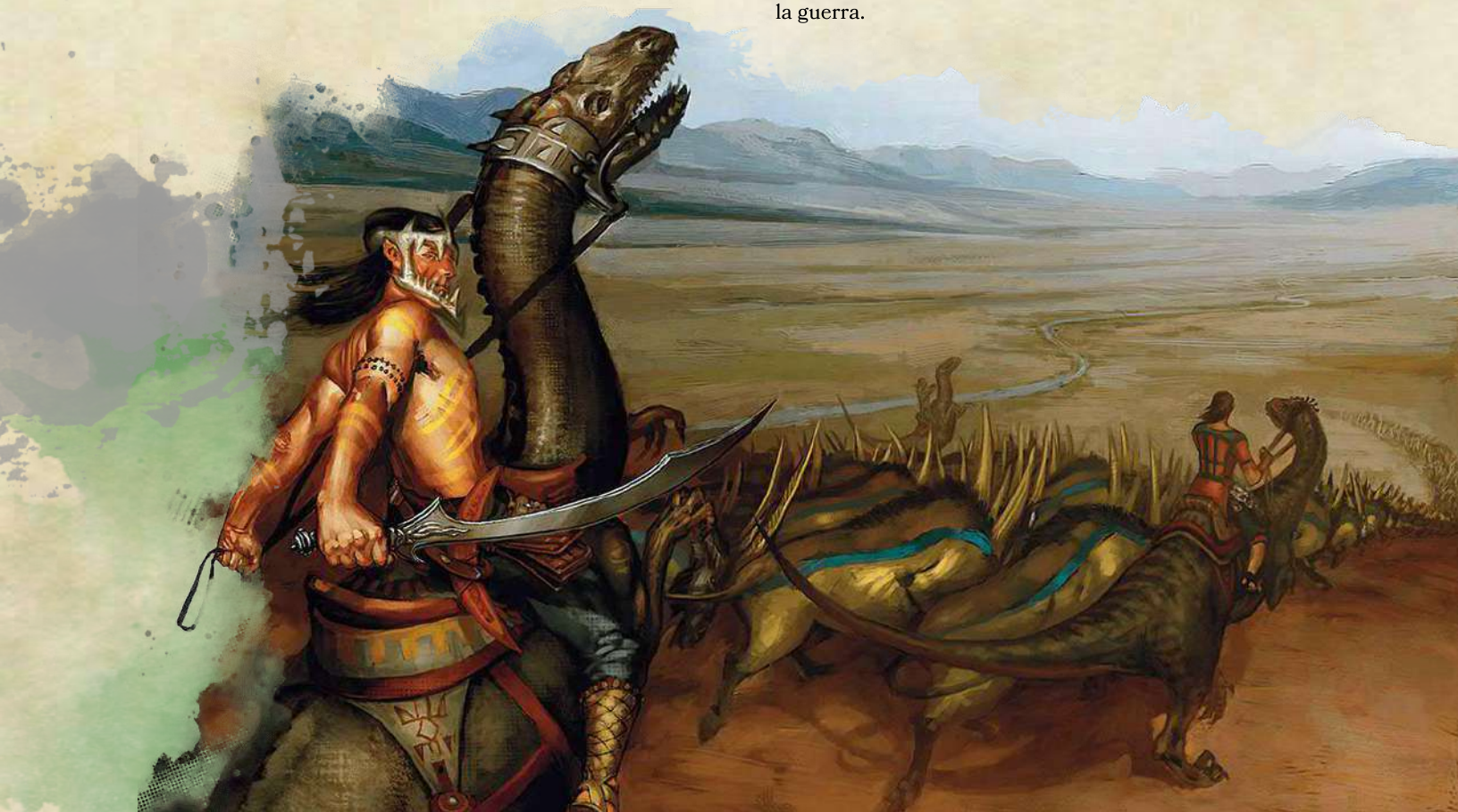
Esta caravana mantenida por miembros de la Casa Ghallanda es una feria itinerante, que ofrece entretenimiento y refugio a cualquier afortunado que se cruce en su camino. Cuando los tiempos son oscuros y los viajeros están cansados, uno siempre puede esperar que la Posada Errante esté más allá del horizonte.

Consecuencias de la Última Guerra

Las tribus medianas se unieron para defenderse de los extraños, y las Llanuras de Talenta fueron reconocidas como una nación bajo el Tratado de Tronofirme. Ahora que la guerra ha terminado, la mayoría de las tribus ha regresado a sus terrenos de caza y sus antiguas tradiciones. Se unieron para defender su estilo de vida, y ahora desean disfrutarlo.

Pero los medianos aún no saben si es posible volver a las costumbres anteriores. Más extranjeros visitan las llanuras que en cualquier otro momento en el pasado. Los colonos y comerciantes cruzan las llanuras mientras se dirigen a Q'barra, y se enfrentan con los bandidos de Q'barra. Los elfos Valenar cabalgan por las llanuras en busca de aventuras. Los monstruos emergen de las Tierras Enlutadas. Las Casas de las marcas del dragón buscan expandir su papel en Reunión y explorar los recursos sin explotar de las Llanuras.

Los medianos no tienen interés en el cambio, pero podría ser inevitable. El Lathon Halpum cree que si las tribus pueden trabajar juntas, podrían convertirse en una nación de naciones, pero otras se oponen agresivamente a ese camino. La Sagrada Uldra es una poderosa chamán y la líder de su propia tribu. Ella insta a los guerreros medianos a unirse para un solo propósito: expulsar a todos los forasteros de las llanuras y mantener las antiguas tradiciones. Los medianos deben decidir si las tribus elegirán el camino de la paz o regresarán a la guerra.



ERIC DESCHAMPS



JOHN AVON

Los Baluartes de Mror

Capital: Pico Krona
Rasgos Distintivos: Banca, enanos, metalurgia, minería (metales preciosos y no preciosos)

Cuando los humanos llegaron a Khorvaire, encontraron a los clanes enanos de los Baluartes de Mror enfrentados en disputas sin fin. Esta división evitó que se unieran contra los recién llegados, y los enanos tuvieron que jurar lealtad a Karrnath y Galifar. Con el paso de los siglos, dirigieron sus esfuerzos a aprovechar los asombrosos recursos naturales de su hogar montañoso. Los enanos renacieron entonces como señores del comercio.

En los primeros días de la Última Guerra, los mineros de Mror hicieron un descubrimiento sorprendente: las ruinas de un antiguo imperio enano, vastos pasillos en lo profundo de las Montañas Raizférrea. Los exploradores descubrieron minas aún repletas de joyas y minerales preciosos y bóvedas llenas de riquezas y artefactos poderosos. Los Mror restauraron estas antiguas fortalezas y trabajaron para recuperar los secretos de sus antepasados. Al ver el potencial sin explotar del Reino Inferior y el Reino roto de Galifar, los señores de los clanes se unieron para formar el Consejo de Hierro y declarar la independencia y soberanía de los Baluartes de Mror.

Quedaba una pregunta: ¿qué había sido de los antiguos enanos? La respuesta pronto se hizo evidente. Mientras los Mror profundizaban en el Reino Inferior, despertaron un antiguo mal: Dyrrn el Corruptor, un señor de la locura daelkyr. Hordas de aberraciones y derros surgieron de las profundidades para desafiar a los exploradores. Durante décadas, los señores Mror han estado librando una batalla en las profundidades, luchando por expulsar la oscuridad de sus salones ancestrales. Muchos enanos vilipendian cualquier cosa que tenga que ver con los daelkyr. Otros creen que los daelkyr pueden otorgar a los enanos Mror el poder de vencer a cualquier enemigo. Algunos clanes han tomado simbiontes y armas vivientes recuperadas de las profundidades, y las cábalas de brujos recurren al poder del Plano de Xoriat (ver capítulo 4).

Los Baluartes de Mror consisten en una confederación suelta. Doce clanes nobles gobiernan un baluarte y tienen un representante en el Consejo de Hierro, que resuelve disputas y problemas que afectan a toda la nación. Cada baluarte incluye varios clanes menores, que deben lealtad a la línea noble. Aquellos que ocupan tierras arriba tienen derecho a reclamar los pasillos que se encuentran debajo si pueden.

La Hueste Soberana es la fe dominante de Los Baluartes de Mror. Kol Korran es el más querido de los Soberanos, pero los enanos también veneran a Boldrei, Dol Dorn, Olladra y Onatar.

Cosas interesantes sobre los Baluartes de Mror

- Los Baluartes de Mror tienen profundas reservas de oro, plata y otros metales raros y preciosos, así como hierro y otros minerales. Los enanos Mror son mineros y artesanos expertos.
- Un clan de orcos llamado Jhorash'tar vive entre las Montañas Raizférrea. Los Jhorash'tar se han apiñado lentamente en las regiones menos hospitalarias de las montañas. Algunos clanes enanos buscan incorporar a los Jhorash'tar a la sociedad Mror, pero otros desean expulsarlos de una vez por todas.

- Los enanos han recuperado artefactos y secretos arcanos del Reino Inferior. Los artífices enanos todavía están trabajando para dominar las técnicas de sus antepasados, mientras que los brujos se esfuerzan por aprovechar los poderes de los daelkyr. Las comunidades Mror son moldeadas por los artefactos que poseen o por sus interacciones con los daelkyr. Un señor Mror podría servir a los invitados desde un caldero de vino sin fondo, mientras que otro estudia a extraños con una corona de ojos, alegando que este artefacto vivo revela todas las intenciones malvadas.

Personajes Mror

A medida que desarrolles un personaje o PNJ Mror, considera lo siguiente:

Enfoque de clan. El clan enano es el corazón de la cultura Mror. ¿Es tu clan conocido por su poder mercantil o habilidad marcial? ¿Eres noble, incluso si te alejas unos pasos del verdadero poder? ¿O eres un artesano gremial o soldado? La mayoría de los Mror han adoptado técnicas marciales modernas, pero algunos clanes menores aún se aferran a las tradiciones bárbaras del pasado. ¿Qué te hizo abandonar tu baluarte? ¿Estás sirviendo a tu clan y perfeccionando tus habilidades, o has sido exiliado de tu tierra natal?

El Reino Inferior. ¿Cómo ha afectado el Reino Inferior a tu familia y a tu personaje? ¿Te opones a las fuerzas inmundas que infestan tus salones ancestrales, o las ves como una fuente de poder? Podrías ser un paladín jurado para oponerse a los horrores que habitan en las profundidades, o podrías ser un brujo que ha forjado un pacto con un patrón Primigenio, uno de los poderes oscuros en las profundidades.

Orgullo en las posesiones. Desde el señor del clan más rico hasta el minero más humilde, los Mror se enorgullecen de sus posesiones. La calidad es más importante que la apariencia, y estás interesado en la historia de los objetos que llevas. Si encuentras un arma mágica, quieres saber de las batallas que ha visto y los guerreros que la han manejado antes que tú. Esto es especialmente cierto para las reliquias recuperadas del Reino Inferior. ¿Quién forjó la espada que llevas? ¿Tienes una bagatela de una edad olvidada?

Ciudades y Sitios

Los Baluartes de Mror se extendieron por las montañas Raizférrea. La mayoría de las comunidades Mror son al menos parcialmente subterráneas, extendiéndose hacia lo profundo de las montañas. El Reino Inferior está muy por debajo de la superficie, y no todas las ciudades tienen un pasaje a este.

Pico Krona

Ubicado en el reino enano de Mroranonhold, Pico Krona sirve como sede del Consejo de Hierro y, por lo tanto, es el equivalente de una capital de los Baluartes de Mror. Este centro de comercio proporciona una conexión importante con las naciones occidentales. El Trono de Kol Korran, el templo más grande de Khorvaire para el Soberano Señor del Mundo y la Riqueza, domina el paisaje urbano.

LA VOZ DE

KARRNATH

LOS BALUARTES DE MROR: ¡CUNA DE LA ABOMINACIÓN!

Han pasado exactamente setenta años desde que el Consejo de Hierro declaró la independencia de Los Baluartes de Mror de Karrnath. El rey Kaius II estaba recién sentado en el trono de acero y carecía de la voluntad para poner a los señores enanos a sus pies. Ahora vemos la cosecha que hemos sembrado, y es horrible. Sin la mano firme de Karrnath para mantenerlos en el camino correcto, los enanos Mror han abrazado poderes inmundos.

Sea testigo de Lord Malus Soldorak, visto en Korth esta semana para negociaciones comerciales. Su peto estaba forjado con quitina y músculo, y parecía latir con sus propios latidos. Un guardia presente en el evento dijo que el hacha de Soldorak gimió cuando la hoja se acercó a él, como si el arma tuviera hambre de sangre humana.

Esto es lo que surge de nuestra misericordia y tolerancia. ¿Quién sabe qué horrores los enanos están creando (o criando) en sus salones de montaña? No podemos esperar y dejar que esta vileza continúe. ¡Por el bien de nuestra nación, hacemos un llamado a todos los Karrnios verdaderos para exigir que la Regente Moranna desate todo nuestro poder en Los Baluartes de Mror y limpie este horror!

Solangap

Solangap, el fuerte del clan Soldorak, cuenta con vastas minas de oro y la mayor casa de moneda y tesorería de Khorvaire. El Clan Soldorak ha recuperado muchas herramientas y armas daelkyr del Reino Inferior. Los señores de Solan lucen orgullosamente simbiontes y no hacen ningún esfuerzo por ocultar sus pactos de brujo.

El Baluarte Noldrun

Hace cuatrocientos años, los enanos del Clan Noldrun desaparecieron. Todas las expediciones que se adentraron en el Baluarte Noldrun terminaron en desastre, y la región fue declarada maldita y rechazada. En ese momento, los enanos creían que los orcos Jhorash'tar eran los responsables, pero ahora parece más probable que los Noldrun abrieran un camino hacia el Reino Inferior. ¿Qué poderes malévolos han reclamado los pasillos del Baluarte Noldrun?

El Reino Inferior

Nadie sabe el alcance o la profundidad del antiguo imperio enano en lo profundo de las Montañas Raizférrea. Grandes riquezas y secretos arcanos permanecen ocultos en estos pasillos, junto con infinitas hordas de aberraciones. Como aventurero Mror, puedes ayudar a tu familia a recuperar tierras del Reino Inferior, o puedes llevar a tus aliados a las profundidades en busca de riqueza y gloria.

Consecuencias de la Última Guerra

Los Baluartes de Mror declararon su independencia durante la Última Guerra. Muchas naciones dependen del recurso de los Baluartes, y el Tratado de Tronofirme afirmó su soberanía.

Para el observador casual, la estrella de los enanos Mror parece estar en ascenso. Sus minas parecen ofrecer recursos ilimitados. Los artífices Mror avanzan a pasos agigantados mientras estudian las reliquias de sus antepasados. Los enanos están orgullosos de su antiguo pasado y son optimistas sobre el futuro. La mayoría de los Mror son generosos y valientes, ansiosos por mostrar sus riquezas y logros.

Los que profundizan se dan cuenta de que esta prosperidad se basa en una base inestable. La última guerra puede haber terminado, pero la guerra contra los daelkyr apenas ha comenzado. Los señores de los clanes tienen sus salas recuperadas en el Reino Inferior, pero nadie sabe el alcance total del poder de los daelkyr. Un asalto renovado podría venir en cualquier momento, ya sea una fuerza de monstruos hirviendo desde abajo o una locura que infecta a los débiles de voluntad.

Los enanos también están divididos por su actitud hacia las aberraciones. Algunos de los clanes (especialmente Soldorak) abrazan simbiontes y otros regalos daelkyr; algunos incluso experimentan con técnicas de deformación de la carne y crean sus propios monstruos. Otros, especialmente el Clan Mroranon, evitan el contacto con las aberraciones. Tales enanos atesoran las reliquias de sus antepasados, pero desprecian a quienes usan simbiontes o forman pactos con la oscuridad.

Hace mucho tiempo, los enanos participaron en disputas viciosas que les impidieron unirse como nación. Esta nueva división podría reavivar esas rivalidades, lo que llevaría a una guerra civil en la superficie incluso cuando el mal gane fuerza en las profundidades.

Los Confines de Eldeen

Capital: Verdecorazón
Rasgos Distintivos: Agricultura, ganadería, magia druídica

Un tramo de tierras de cultivo fértiles limita con un vasto bosque salvaje. Los granjeros cuidan los campos, mientras tribus de cambiantes y círculos de druidas y exploradores deambulan por el bosque. Estos son los Confines de Eldeen.

Los druidas y los cambiantes vivieron en el Bosque Encumbrado durante miles de años, pero las tierras de cultivo orientales de los Confines formaron parte de Aundair hasta la Última Guerra. Los señores de Aundair centraron sus recursos en el esfuerzo de guerra, ignorando el bandolerismo y otros problemas que enfrentan los granjeros del este. Los Guardas del Bosque, la mayor de las sectas druídicas, acudieron en ayuda de estos granjeros. Hace cincuenta años, la gente del este de Aundair se separó y formó Los Confines de Eldeen. El Tratado de Tronofirme reconoció a los Confines como una nación, pero sus ciudadanos temen que Aundair intente recuperar la región.

La magia druídica es fundamental para la vida en los Confines de Eldeen. Su gente busca vivir en armonía con el mundo natural, y cada comunidad tiene un consejero druida que ayuda con la planificación y la siembra. El Bosque Encumbrado también es el hogar de tribus de cambiantes, que mantienen una existencia nómada. Los Guardas del Bosque preservan el orden y resuelven las disputas, y el Gran Druida Oalian, un gran pino despierto, es el líder espiritual de los Confines.

Cosas Interesantes Sobre los Confines de Eldeen

- El Bosque Encumbrado es vasto e indómito. Los Guardas del Bosque buscan proteger a los viajeros, pero franjas de bosque siguen completamente intactas de humanos o cambiantes. Dichas áreas podrían contener bestias gigantes nunca vistas en el mundo exterior, o reliquias de una época anterior: artefactos o ruinas creadas por demonios o los aterradores daelkyr.
- Losseres feéricos tienen una fuerte presencia en Bosque Encumbrado. Incluso fuera de la fortaleza del Dominio del Crepúsculo, se zonas de manifestación vinculadas a Thelanis (ver capítulo 4) permiten el paso entre mundos. Los Confines de Eldeen son un origen lógico para un personaje vinculado con los feéricos.
- La magia druídica es una herramienta vital en los Confines de Eldeen. Los residentes usan mensajeros animales para llevar comunicaciones entre las aldeas, y las bestias realizan servicios vitales. El vino de Buenas Bayas toma el lugar de la curación de la Casa Vadalis. Las comunidades incluyen animales y plantas despiertos como miembros.

Personajes de Eldeen

Al crear un personaje o PNJ de Eldeen, ten en cuenta lo siguiente:

¿Granja o bosque? ¿Creciste en una de las granjas de los Confines orientales, o pasaste tu infancia en Bosque Encumbrado? ¿Te sientes cómodo en los edificios o prefieres el aire libre? Como hijo del bosque, podrías tomar el trasfondo salvaje, o tal vez te convertiste en un héroe del pueblo al defender a los granjeros de bandidos y bestias.

Magia natural. Las tradiciones druídicas juegan un papel importante en la sociedad de Eldeen. Si eres un druida o explorador, ¿eres un Guardián del Bosque estoico o un sombrío Hijo del Invierno? Incluso si no eres un lanzador de conjuros, la dote Iniciado en la Magia puede proporcionarte algunos conjuros para reflejar una iniciación básica en los misterios druídicos.

Una tierra sin amos. La gente de los Confines son ferozmente independientes. Rompieron con Aundair y no se inclinan ante ningún monarca. La gente de los Confines valora el talento sobre los títulos. La gente de Eldeen respeta la guía de los druidas, pero todos trabajan juntos para resolver sus problemas; nadie da órdenes a un Nativo de los Confines.

Ciudades y Sitios

La mayoría de la gente de los Confines de Eldeen vive en aldeas y en granjas. Algunas personas en el Bosque Encumbrado hacen sus hogares en los vastos árboles, mientras que otros son errantes.

Crepuscular

Esta región de Bosque Encumbrado tiene fuertes lazos con el siniestro Plano de Mabar (ver capítulo 4). Está cargada de energía negativa, y los muertos vivientes y otras criaturas malévolas acechan en sus sombras.

Verdecorazón

La arboleda del Gran druida Oalian, el gran pino despierto, es un lugar de gran poder primigenio. Los Guardas del Bosque

se encuentran alrededor de Verdecorazón, pero todos los círculos de druidas de los Confines de Eldeen envían emisarios a Verdecorazón cuando tienen asuntos importantes que discutir.

El Dominio del Crepúsculo

Ubicado dentro de Bosque Encumbrado, El Dominio del Crepúsculo tiene estrechos vínculos con la Corte de las Hadas de Thelanis (ver capítulo 4). Hay muchos feéricos en este bosque, y aquellos que deambulan dentro pueden tropezar con la Ciudad de Rosas y Espinas, el dominio de un poderoso Señor feérico llamado Rey del Verano. Si interpretas a un personaje con vínculos feéricos, El Dominio del Crepúsculo podría ser tu hogar.

Varna

La ciudad más grande de los Confines sirve como puerta de entrada para el comercio con el mundo exterior. Los comerciantes de los Confines vienen de todas partes para vender sus productos en los mercados de Varna. Todas las casas de marcas del dragón tienen puestos avanzados en Varna, pero como la sede ancestral de la Casa Vadalis, alberga su enclave más grande.

Consecuencias de la Última Guerra

Los granjeros del este de Eldeen se separaron de Aundair durante la Última Guerra, y las tensiones entre las dos naciones siguen siendo altas. La mayoría de la gente de Eldeen cree que es solo cuestión de tiempo hasta que Aundair intente recuperar la región, y cada aldea tiene una milicia lista para servir.

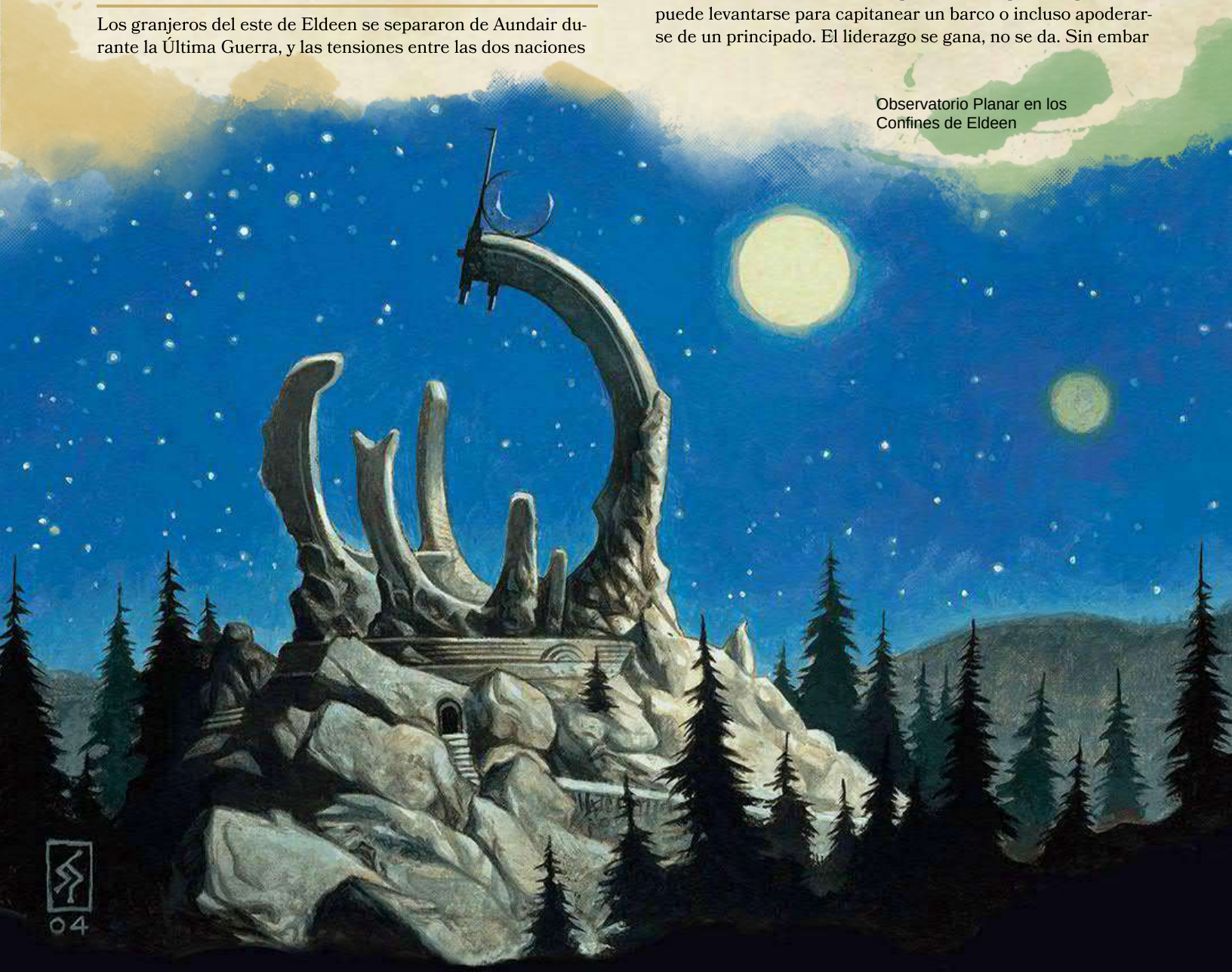
La gente de los Confines valora la hospitalidad y considera a todas las personas como iguales, pero el miedo a la agresión Aundana puede hacer que los nativos traten a los extranjeros con sospecha u hostilidad.

Los Principados de Lhazaar

Capital: Puertorregio
Rasgos Distintivos: Pescado, mercenarios, mercaderes, piratas, barcos

Esta confederación suelta de señores piratas, príncipes mercaderes y barones marinos tiene la costa noreste de Khorvaire y las numerosas islas cubiertas de niebla esparcidas por ella. Reconocidos como una sola nación aliada bajo el Tratado de Tronofirme, los principados son más una alianza suelta. Cada dominio isleño tiene sus propios valores, objetivos y disputas con otros dominios. Los Lhazaar son los mejores marineros de Khorvaire. Durante la Última Guerra, sirvieron a todos los países como corsarios y se dedicaron a la piratería. Cuando terminó la guerra, volvieron al intercambio comercial, pero los piratas aún cazan en mar abierto.

Los Lhazaar valoran su independencia. Aquí, cualquiera puede levantarse para capitanear un barco o incluso apoderarse de un principado. El liderazgo se gana, no se da. Sin embar



Observatorio Planar en los Confines de Eldeen

STEVE PRESCOTT

go, el Gran Príncipe Ryger ir'Wynarn de Puertorregio busca forjar los principados en una fuerza unificada. Tiene la mejor flota, y sus esfuerzos aseguraron que los principados obtuvieran reconocimiento en Tronofirme, después de lo cual se otorgó el título de Gran Príncipe. Hasta ahora, los otros príncipes han rechazado sus propuestas para una unión más fuerte.

Algunos principados están dedicados a la Sangre de Vol y algunos favorecen a la Hueste Soberana. Más allá de esto, los Lhazaar muestran poco entusiasmo por la religión, aunque muchos maldicen al Devorador cuando llega una tormenta.

Cosas Interesantes Sobre los Principados de Lhazaar

- El gobierno de los principados es tan fluido que es posible que alguien comience el día como marinero y lo termine como príncipe. Una campaña podría basarse fácilmente en una partida de aventureros que ganan un principado.
- El principado Susurrador del Viento incluye una serie de semielfos con la Marca de la Tormenta, niños expósitos sin ningún vínculo con la Casa Lyrandar. Los susurradores del viento quieren obtener aeronaves por cualquier medio necesario.
- Los principados de Lhazaar tienen la mayor población de replicantes en Khorvaire. Muchos de ellos se congregan en la Marea Gris, un dominio fundado por replicantes.

Personajes de Lhazaar

A medida que desarrolles un personaje o PNJ Lhazaar, considera lo siguiente:

Gente de mar y espadachines. La mayoría de los Lhazaar pasan más tiempo en el mar que en tierra. Marinero es un trasfondo apropiado para cualquier Lhazaar, pero puedes preguntarle a tu DM si puedes cambiar la competencia en una herramienta por la competencia con vehículos (agua). Los Lhazaar son personas extravagantes con poca preocupación por la ley, por lo que charlatán, animador y héroe del pueblo son trasfondos apropiados.

Costumbres locales. Cada principado tiene sus propias tradiciones marciales, modas y jerga. Piensa en cómo tus elecciones reflejan tu principado y trabaja con tu DM para desarrollar uno que se adapte a tu personaje.

Sueños grandes. Cualesquiera que sean sus circunstancias, la gente de los principados siempre mira hacia el futuro. ¿Qué quieres? ¿Encontrar un tesoro olvidado? ¿Comandar tu propio barco? ¿Tomar tu lugar como príncipe? Piensa en grande y persigue tus sueños.

Ciudades y Sitios

Entre los innumerables puertos y reductos piratas de los principados de Lhazaar se encuentran antiguas ruinas de civilizaciones olvidadas que son anteriores incluso al Imperio Dhakaani, así como tumbas construidas por piratas adinerados y señores del mar para albergar sus tesoros y restos terrenales. A continuación se presentan algunos de los lugares más conocidos, aunque difíciles de encontrar, en los principados.

Bastión Temible

Se dice que es imposible escapar de esta isla prisión. Mantenida por la Casa Kundarak, Bastión Temible alberga una gran cantidad de criminales infames y prisioneros políticos. Sus bóvedas también contienen algunos de los mayores tesoros de la Casa Kundarak.

Puerto Punta

Puerto Punta es el puerto real del Principado de los Tiburones Terribles. El príncipe Kolberkon anhela expandir Punta y eclipsar Puertorregio, y siempre está buscando aventureros y aliados capaces. La Sangre de Vol tiene una fuerte presencia en Puerto Punta, y Kolberkon permitió hace poco que la Casa Lyrandar estableciera un enclave allí. Pero la sed de gloria de Kolberkon puede llevarlo a negociaciones tontas.

Puertorregio

Sede del Gran Príncipe Ryger y del Principado de los Dragones Marinos, Puertorregio es la ciudad más grande de los principados. El patriarca de la Casa Thuranni reside en Puertorregio, y la Casa Ghallanda tiene un puesto avanzado importante aquí. El Mercado Pirata es el mercado más grande al este de las montañas Raizférrea.

Trebaz Sinara

Se dice que la legendaria reina pirata Lhazaar hizo su hogar en Trebaz Sinara, y que esta isla alberga los tesoros y tumbas de generaciones de señores del mar. Sin embargo, la isla no se ha visto en más de quinientos años. Muchos marineros Lhazaar han dedicado sus vidas a buscar la mítica isla perdida.

Consecuencias de la Última Guerra

Durante la Última Guerra, los Lhazaar sirvieron como corsarios y piratas. Los extraños se preguntan si los principados pueden adaptarse a la paz, o si su sed de oro y aventura llevará a sus súbditos a la ruina.

La mayoría de los príncipes están contentos con sus dominios, pero gobernantes ambiciosos como el Príncipe Ryger de Puertorregio y el Príncipe Kolberkon de Puerto Punta podrían romper el status quo. Kolberkon busca expandir su poder personal, mientras Ryger quiere forjar una nación unificada más fuerte. Ambos persiguen alianzas peligrosas en sus campañas. Además de los acuerdos con las Casas de las marcas del dragón, abundan los rumores de tratos con dragones, infernales y el distante Imperio de Riedra. ¿Conducirán los sueños de estos príncipes a una nueva guerra?

Los Yermos Demoníacos

Capital: Ninguna
Rasgos Distintivos: Infernales, pestilencia

Ríos de lava atraviesan llanuras de arena negra y vidrio volcánico. La única vegetación consiste en musgo rojo sangre y una gruesa capa de limo brillante. Una formación de rocas irregulares podría ser un pedazo de un muro antiguo, si estiras tu imaginación.

Hace decenas de miles de años, los infernales gobernaban Khorvaire. Los Yermos Demoníacos ocuparon el asiento del poder para algunos de los señores infernales más poderosos, hogar de ciudades de rakshasas y demonios. La mayoría de estas entidades inmundas perecieron o huyeron hace mucho tiempo, pero algunas aún permanecen en este lugar incluso cuando otras nuevas se arrastran desde las profundidades de Khyber. Un puñado de ruinas primordiales sostenidas por la magia oscura salpica el paisaje sombrío, ruinas que aún pueden albergar infernales y sus tesoros.

La Jaula de Piedra, los Riscos de la Sombra y las Montañas Cuerno Gélido separan los Yermos Demoníacos de los Confines de Eldeen. Una serie de cañones conocidos como el Laberinto separan aún más los Yermos Demoníacos del resto de Khorvaire. Debido a la antigua magia de protección, cualquier criatura que desee irse debe hacerlo a través del Laberinto. Estos pasajes están custodiados por los Ghaash'kala, tribus de orcos que juraron contener los males de los Yermos. Más allá del Laberinto, los habitantes mortales de Los Yermos Demoníacos incluyen un pueblo brutal conocido como las Tribus Carroñeras. Cada tribu está dedicada a un señor infernal, y participan en batallas interminables contra los Ghaash'kala y las otras Tribus Carroñeras.

Si estás creando un personaje de Los Yermos Demoníacos, es probable que estés asociado con los Ghaash'kala o con una de las Tribus Carroñeras.

Cosas interesantes sobre los Yermos Demoníacos

- Una variedad de infernales habitan los Yermos, incluidos diablos, rakshasas y demonios. Estas criaturas son engendradas por Khyber, no por los planos exteriores.
- Los Yermos Demoníacos están plagados de portales a semiplanos abisales, reinos sobrenaturales poblados por infernales y otros horrores. Estos reinos internos incluyen vastos y retorcidos bosques, océanos vivos, reinos de hierro oxidado y lugares más extraños.

Personajes Ghaash'kala

Los Ghaash'kala son principalmente orcos, pero sus números incluyen algunos semiorcos y miembros de otras razas. Dedican sus vidas a proteger el laberinto y contener los males de los Yermos. Al crear un personaje Ghaash'kala, ten en cuenta lo siguiente:

El Lazo Ardiente. Los Ghaash'kala adoran a Kalok Shash, el "Lazo Ardiente". Fundamentalmente la misma religión que la Llama de Plata, Kalok Shash es una fe dura que requiere que todas las personas aptas luchen en la guerra sin fin contra las fuerzas de la oscuridad.

Campeones sagrados. Como Ghaash'kala, eres un campeón del Lazo Ardiente. Un paladín del Juramento de Venganza, un bárbaro en el Camino del Fanático (que se encuentra en *La Guía de Xanathar para Todo*), y un clérigo del dominio de la Luz o la Guerra, todos representan un camino lógico para un personaje Ghaash'kala. Salvaje y ermitaño son trasfondos propicios, que reflejan tu dura educación o devoción religiosa.

Las Tribus Carroñeras

Las Tribus Carroñeras descienden de exploradores y refugiados retorcidos por el mal en este reino. Los exploradores generalmente se encuentran con estas personas salvajes como enemigos, pero ocasionalmente un héroe emerge de las sombras. Al crear un personaje de las Tribus Carroñeras, ten en cuenta lo siguiente:

Jurado a un señor. Tu tribu está dedicada a un señor infernal. Esto puede servir como las raíces del pacto de un brujo o la inspiración para la ira de un bárbaro. ¿Sigues siendo leal a tu señor oscuro o te liberaste de su influencia? De cualquier manera, trabaja con el DM para desarrollar los detalles de tu amo.

BRIAN VALENZUELA

Hijo de una tierra salvaje. Naciste en un reino sin ley donde la violencia era la única constante. ¿Cómo te has adaptado a la vida al otro lado del Laberinto? ¿Eres supersticioso, te niegas a adaptarte a este nuevo mundo o estás haciendo todo lo posible para aprender los caminos de este extraño reino?

¿Por qué saliste de allí? Comenzaste tu vida como un sirviente de la oscuridad. ¿Has abrazado la luz? ¿Estás luchando contra los sirvientes de tu antiguo maestro? ¿O eres un peón en un conflicto entre Amos de la Oscuridad? Puedes servir a una fuerza maligna, pero los cultistas con los que luchas sirven a poderes aún más oscuros.

Ciudades y Sitios

Los asentamientos son pocos y distantes entre sí en Los Yermos Demoníacos. Las Tribus Carroñeras son campamentos semi-nómadas que se reúnen en las ruinas desmoronadas de ciudades olvidadas hace mucho tiempo construidas por demonios en los primeros días del mundo.

Ashtakala

Las leyendas dicen que una sola ciudad de infernales permanece intacta. Las historias describen a Ashtakala como una ciudad de basalto y latón, llena de rakshasas y demonios. Si existe, está protegida por poderosas custodias. ¿Quién sabe qué artefactos y tesoros antiguos podría contener?

Medialuna Sangrienta

La Casa Tharashk estableció este pequeño puerto al final de la Última Guerra. La casa espera tener acceso a los depósitos de cristales dragontinos enterrados en los Yermos. Hasta la fecha, ha sobrevivido a las Tribus Carroñeras y a los horrores maléficos de los Yermos, pero pocos creen que durará.

Desolado

Conocido en varias ocasiones como Arboleda Verde, Nueva Arboleda o el Desatino de Kymar, este puesto avanzado ha servido como asentamiento Aundano, ermita Thran y puesto avanzado de la Casa Lyrandar. Ha caído tres veces, y nadie sabe exactamente cómo. Cada vez, sus habitantes han desaparecido en una sola noche, dejando atrás todas sus posesiones. Hoy se conoce como Desolado, y espera a la próxima banda de colonos dispuestos a ejercer su reclamo.

Q'barra

Capital: Trono Nuevo
Rasgos Distintivos: Cristales dragontinos de Eberron, hierbas raras

Q'barra es una nación joven al borde de Khorvaire, una frontera indómita llena de peligros y oportunidades. Durante la edad de oro de Galifar, pocos humanos se molestaron en cruzar las montañas del Fin del Mundo para explorar la vasta jungla más allá. Cuando estalló la Última Guerra, una flota de colonos llegó a Q'barra en busca de un nuevo hogar lejos de la guerra. A medida que este asentamiento se expandió, los colonos descubrieron depósitos masivos de cristales dragontinos de Eberron (ver capítulo 5). Durante la última década, una ola de buscadores de minerales, tiradores arcanos, refugiados y buscadores de fortuna han descendido sobre Q'barra, junto con bandidos, desertores de la guerra y todo tipo de criminales y oportunistas.

Para su sorpresa, Q'barra ya albergaba una serie de civilizaciones antiguas de las que los humanos no saben nada: la gente lagarto de la Federación del Sol Frío, los dracónidos de Ka'rhashan y la confederación de la gente lagarto del Ocaso



HOWARD LYON

Venenoso. La mayoría de los colonos se refieren a ellos colectivamente como "escamas". El Rey Sebastes ir'Kesslan de Trono Nuevo ha establecido un tratado con la Federación del Sol Frío, pero la comunicación ha sido difícil y los buscadores de minerales rara vez cumplen con los términos del tratado.

Cosas Interesantes Sobre Q'barra

- Q'barra es una de las fuentes más ricas de cristales dragontinos de Eberron en Khorvaire, atrayendo oleadas de colonos y prospectores a esta nación joven y en crecimiento al borde de la civilización.
- Ciertas ruinas en Q'barra parecen estar conectadas a la Era de los Demonios. Los colonos saben poco de la historia de esta región, pero los lagartos del Ocaso Venenoso tienen vínculos con poderes diabólicos.
- La Casa Tharashk tiene una fuerte presencia en Q'barra. Tharashk es el principal comprador de los cristales dragontinos de Eberron y también dirige operaciones de minería a gran escala aquí.

Personajes de Q'barra

Q'barra tienta a los exploradores del oeste con prospectos de riqueza y nuevas tierras para conquistar, en su mayoría humanos, pero incluidos los miembros de todas las razas que se encuentran en Khorvaire. Los personajes colonos, dracónidos y hombres lagarto que se originan aquí deben considerar lo siguiente:

Colonos. Q'barra es un excelente lugar para explorar los arquetipos tradicionales del clásico Western (historias de vaqueros). Como paladín, podrías ser un alguacil solitario que busca proteger tu pueblo minero recién formado. Tu clérigo podría ser el predicador de la ciudad. Como hechicero o bardo con trasfondo "criminal", podrías ser un tirador arcano en busca de problemas y oro.

Renegados y remordimientos. Q'barra promete una tierra de oportunidades y un lugar donde puedes dejar atrás tu pasado. ¿Eres un desertor? ¿Fuiste condenado por un delito que no cometiste? ¿Estás huyendo de un corazón roto? Q'barra también ha atraído a refugiados Cyr y forjados recién liberados, ambos buscando un hogar en el salvaje este.

Hombres lagarto. La cultura primitiva de los lagartos combina las tradiciones druídicas con las creencias de la Llama de Plata. Es posible que te hayan enviado a estudiar a los pieles blandas, para aprender sobre ellos y, potencialmente, servir como enviado de tu gente. Alternativamente, podrías estar siguiendo una visión espiritual.

Dracónidos. Los dracónidos viven en medio de los restos de la antigua gloria. Tienen una orgullosa tradición marcial y una serie de dracónidos se aventuran hacia el oeste en busca de desafíos dignos. Si sigues este camino, es posible que hayas servido como mercenario en la Última Guerra.

Ciudades y Sitios

Q'barra se divide en tres regiones principales. Nueva Galifar es la colonia original; tiene una estructura feudal y cumple con las leyes del Tratado de Tronofirme. Al norte, Anhelo es una colección de pequeños pueblos mineros. En Anhelo, la ley va tan lejos como las personas dispuestas a hacerla cumplir. Más allá de estas regiones humanas se encuentran las tierras inexploradas de las escamas.

Haka'torvhak

Los exploradores cuentan historias de una ciudad escondida en lo profundo de las selvas de Q'barra, una maravillosa ciudadela de obsidiana y bronce. Según estos cuentos, la ciudad está llena de tesoros y custodiada por un dragón fusionado con un antiguo demonio.

Trono Nuevo

La capital de New Galifar y la sede del rey Sebastes, Trono Nuevo es la ciudad y el puerto más grande de Q'barra. Numerosas personas de todo Khorvaire se mezclan aquí en calles llenas de gente. Los soldados prestan poca atención al crimen desenfrenado en estas calles, y lo ven como parte de la vida en la ciudad portuaria.

Vigilia de la Sierpe

Una ciudad próspera de recolectores de minerales en Anhelo, Vigilia de la Sierpe fue establecida por los refugiados Cyr. Aunque mucho más pequeña que Nueva Cyre en Breland, su gente está orgullosa de lo que han construido. La comunidad independiente está dirigida por el Anciano Nevillom, un veterano y evangelista de la Llama de Plata. El coraje y los apasionados sermones de Nevillom sirven de apoyo a la gente de Vigilia de la Sierpe en tiempos difíciles.

Consecuencias de la Última Guerra

La afluencia de refugiados Cyr promete remodelar Q'barra. La mayoría de los colonos son personas pacíficas que buscan un hogar y oportunidades, pero algunos de ellos eligieron Q'barra en lugar de los campos de refugiados porque se negaron a aceptar la caridad de los antiguos enemigos. Estos "Dolientes" roban y matan a los colonos de las naciones que lucharon contra Cyre. Anhelo también tiene su parte de renegados y criminales, bandidos que se aprovechan tanto de los convoyes de la Casa Tharashk como de los colonos.

La relación entre los colonos y los nativos es otra fuente de tensión. Aunque el Rey Sebastes forjó un tratado con la Federación del Sol Frío, los buscadores de Anhelo violan regularmente este tratado. Los lagartos del Ocaso Venenoso son hostiles tanto con los colonos como con la Federación del Sol Frío. Los conflictos entre los colonos y las escamas se han intensificado en los últimos cuatro años, y muchos temen que lo peor esté por venir.

Thrane

Capital: Fortalezardiente
Rasgos Distintivos: Magia divina, artesanía fina, frutas, ganado, la Llama de Plata, textiles, lana

La moderna Iglesia de la Llama de Plata fue fundada en Thrane, y la mayoría de la gente de la nación sigue esta fe. Durante la Última Guerra, la gente de Thrane decidió dejar a un lado el gobierno de la monarquía y abrazar el liderazgo de la iglesia. Durante los últimos setenta años, Thrane ha sido una teocracia. La jefa del estado es Jaela Daran, de 11 años, la Guardiana de la Llama divinamente seleccionada. Jaela depende del Consejo de Cardenales para realizar el trabajo práctico de dirigir la nación.

El propósito principal de La Llama de plata es defender a los inocentes del mal sobrenatural. La iglesia siempre ha tenido un aspecto militante, con batallones de templarios y



IGLESIA DE LA LLAMA DE PLATA

milicias campesinas preparadas para enfrentar muertos vivientes, licántropos u otras amenazas monstruosas. Pero la compasión y la caridad son valores centrales de la iglesia, y los templarios tienen la tarea de defender a todos los inocentes. Incluso durante la Última Guerra, si surgiera una amenaza diabólica en una aldea Brelia, los templarios Thran se aliarían con los lugareños para poner fin a la amenaza. No todos los Thran se elevan a este ideal. Los entusiastas Thran creen que la iglesia está destinada a reunir a Galifar bajo la Llama de Plata, y los sacerdotes corruptos solo están interesados en el poder y la riqueza.

No todos los sacerdotes son clérigos, y el templario típico es un guerrero mundano. Sin embargo, debido a la profunda fe de su gente, Thrane produce más clérigos y paladines que cualquier otra nación en Khorvaire.

Cosas Interesantes Sobre Thrane

- La fe es parte de la vida diaria en Thrane, y los adeptos divinos brindan servicios importantes. La magia también es común en Thrane. *Linternas Siemprebrillantes* iluminan las calles mientras los artesanos mágicos y los magos practican sus oficios, aunque hay menos de ellos que en otras naciones. Cada pueblo tiene una milicia lista para enfrentar amenazas
- sobrenaturales, y las personas se unen para luchar contra la oscuridad. Los campeones de la luz encuentran apoyo y hospitalidad, pero cualquier personaje que incursione en las fuerzas oscuras (nigromantes, brujos y similares) ve a Thrane como un lugar peligroso y poco acogedor.
  El sistema feudal de nobleza permanece en su lugar, pero la autoridad suprema descansa en manos de la iglesia. La
- reina Diani ir'Wynarn es la "regente de sangre", que sirve como asesora simbólica de la Guardiana de la Llama. Una pequeña fracción de la población quisiera ver la monarquía tradicional restaurada al poder.

EL INVESTIGADOR DE SHARN

¡ME QUEMÓ LA LLAMA DE PLATA!

Al crecer en las calles del distrito de Callestan en Sharn, aprendí a no poner mi fe en nada que no pudiera ver o sostener. Creo que es por eso que mi editor me envió a Fortalezardiente para cubrir la Ascensión; seguramente lo vería claramente, con los ojos intactos por la fe. Las cosas terminaron así por eso. Pero luego me encontré en la Cámara del Sacrificio de Tira, un pilar de fuego plateado que marca el lugar donde una mujer dio su vida para proteger a innumerables inocentes. Vi a personas de todas las naciones unidas en una canción, celebrando tanto el antiguo sacrificio como el final de nuestra guerra actual. Y mirando a los ojos inocentes de la niña sacerdotisa, realmente escuché las palabras de esa canción por primera vez: un llamado para que todos seamos mejores de lo que somos, para proteger a los necesitados, para recordar que todos somos un pueblo a la luz de la Llama de Plata.

TITUS LUNTER

Personajes Thran

A medida que desarrolles un personaje Thran, considera los siguientes detalles:

El impacto de la fe. Si quieres reflejar un vínculo cercano con la Llama de Plata, puedes obtener algunos conjuros divinos al tomar la dote Iniciado en la Magia. El tiro con arco es una práctica devocional de la Llama de Plata, por lo que, como Thran marcial, podrías concentrarte en los estilos de combate relacionados con el tiro con arco o tomar la dote Tirador de Primera. Cualquier Thran podría tomar el trasfondo de acólito para reflejar una fuerte conexión con la iglesia o el trasfondo de soldado basado en el servicio con los templarios.

¿Iglesia o corona? ¿Apoyas la teocracia o te gustaría ver el poder restaurado en el trono? Muchas personas de fe creen que empañar a la iglesia en política la distrae e invita a la corrupción.

Lidiando con la oscuridad. La sombra en la llama puede tentar incluso al alma más virtuosa. ¿Cómo reaccionas cuando encuentras corrupción y avaricia? ¿Eres una persona compasiva que busca guiar a las personas hacia la luz, o un fanático decidido a aplastar toda la oscuridad?

Ciudades y Sitios

La Iglesia de la Llama de Plata es una fe militante, y las comunidades Thrane están construidas alrededor de iglesias fortificadas diseñadas para servir como fortalezas en tiempos de problemas. Las ciudades más grandes mantienen fuertes muros patrullados por arqueros expertos. Un estilo arquitectónico flámbico aparece en toda la región. Los edificios incorporan espacios luminosos y altísimos, y los iconos de la Llama de Plata y las imágenes de la mártir Tira Miron aparecen en toda la nación.

Fortalezardiente

El corazón espiritual y capital de Thrane, Fortalezardiente es una ciudad fortaleza masiva. La Guardiana de la Llama habita en la gran Catedral de la Llama de Plata, que sostiene el pilar de fuego que nació cuando Tira Miron se sacrificó para atar al demonio Bel Shalor. La catedral es la sede del Consejo de Cardenales y la guarnición principal de la orden templaria. Fortalezardiente es también el hogar de Thalingard, el palacio ancestral de los gobernantes de Thrane y actual residencia de la reina Diani ir'Wynarn.

Shadukar

Shadukar es un sombrío recordatorio del costo de la guerra. Una vez conocida como la Joya del Estrecho, esta ciudad costera fue destruida en un amargo asedio contra las fuerzas karrnias. La ciudad aún no se ha recuperado, y se dice que está embrujada tanto por los fantasmas de Thrane como por las fuerzas no muertas dejadas por los Karrnios.

Thaliost

Thaliost, antigua ciudad Aundana confiscada durante la última guerra, fue cedida a Thrane en virtud del Tratado de Tronofirme. Mucha de su gente se opone con amargura a la ocupación Thran, pero también se ha convertido en un refugio para los seguidores Aundanos de la secta extremista de la Llama Pura; a menudo estalla la violencia entre estas dos facciones.

Consecuencias de la Última Guerra

La guerra ha terminado, pero persisten profundas divisiones entre Thrane y sus vecinos. La magia de guerra Aundana creó un páramo devastado entre las dos naciones. Al este, el conflicto con Karrnath dejó granjas y ciudades como Shadukar devastadas y abandonadas, hogar de los muertos vivientes persistentes que quedaron después de la retirada karrnia.

Para la mayoría, estos sombríos recordatorios de guerra fortalecen la resolución de Thrane. La gente común está unida por su fe y segura de la justicia de su causa. La Llama de Plata insta a las personas a permanecer juntas frente al mal, y en todo el país, los aldeanos trabajan juntos para reparar el daño infligido durante la guerra. Las personas en una aldea de Thrane cooperan regularmente para levantar un granero o practicar tiro con arco en los campos.

La Llama de Plata insta a sus seguidores a sentir compasión por todas las personas, lo que a menudo es un desafío más difícil. Thrane nunca ha perdonado a Karrnath por el uso de soldados muertos vivientes, y muchos Thran se imaginan rápidamente a todos los Karrnios como agentes de la oscuridad. Del mismo modo, Thran tiene recuerdos amargos del conflicto con Aundair, y los magos o caballeros arcanos Aundanos reciben una fría recepción.

Para la mayoría de los Thran, la guerra fortaleció su fe y los unió. Sin embargo, algunos cuestionan la validez del gobierrno teocrático. Tal duda se puede encontrar incluso entre los seguidores más devotos de la fe; tales personas temen que la fusión de la autoridad temporal y espiritual distraiga a la iglesia de su misión apropiada. Si estas dudas se extienden, una facción seria podría tratar de restablecer el poder de la Reina Diani.

Thaliost es otra herida abierta. El Consejo de Cardenales está decidido a conservar este premio, pero es un punto amargo de contención con Aundair y una fuente constante de tensión y violencia. Al crear un personaje Thran, considera cómo te sientes por Thaliost. ¿Le gustaría ver que regresara a Aundair, o apoyas al regente de Thrane?

Tronofirme

Capital: Puerto del Trono
Rasgos Distintivos: Animadores, intriga internacional, espías

Después de forjar un reino unido, Galifar I se dio cuenta al principio de que la corona no podía gobernar desde uno de los reinos existentes. Hacerlo sería poner a una de las Cinco Naciones por encima de las demás, y eso conduciría a fracturas y rupturas que eventualmente destruirían el reino. Por lo tanto, estableció su sede de poder en una isla en el Estrecho de los Vástagos. Allí construyó el gran castillo de Tronofirme.

Después de la muerte de Jarot y el rechazo de la línea de sucesión que condujo a la Última Guerra, la isla y el castillo fueron abandonados en gran medida. Un destacamento especial de guardias de la Casa Deneith, los Vigilantes del Trono, permaneció en su lugar para proteger el castillo, pero todas las funciones del gobierno cesaron con el colapso del Reino de Galifar.

Puerto del Trono, una ciudad a la sombra del castillo, se convirtió en un lugar para disidentes, delincuentes, espías y mercenarios, y el puerto, una vez seguro, se convirtió en una ciudad peligrosa sin ninguna lealtad a ninguna nación.

Cosas Interesantes Sobre Tronofirme

- Representantes (y espías) de las Cinco Naciones se reúnen en la ciudad de Puerto del Trono, donde es imposible distinguir a un amigo de un enemigo y las alianzas cambian a diario.
- Aunque Cyre ya no tiene una fuerza de mantenimiento de la paz en la isla, muchos Cyr encuentran trabajo aquí como espías y agentes para otras naciones.

Personajes de Tronofirme

A medida que desarrolles un personaje o PNJ de Tronofirme, considera lo siguiente:

Guerreros frios. Tronofirme es una arena de gladiadores para diplomáticos y espías, un peligroso patio de recreo para nobles aburridos, y un refugio para traicioneros agentes dobles. Los personajes con trasfondo charlatán, espía, noble o criminal podrían probar sus habilidades aquí.

Toca esa de nuevo. Si los diplomáticos y los espías tienen algo en común, es una debilidad por distracciones agradables. Cuando no juegan sus juegos de engaño, buscan el mejor entretenimiento y compañía que la isla tiene para ofrecer. Los personajes con el trasfondo animador pueden hacer muchos amigos poco confiables aquí.

Consecuencias de la Última Guerra

Para 975 AR, Puerto del Trono se había convertido en una pequeña ciudad en la que todas las naciones y Casas de las marcas del dragón tenían al menos una pequeña presencia, convirtiéndola en un semillero de intriga internacional. El Tratado de Tronofirme solidificó aún más a Puerto del Trono como una capital multinacional bajo el control de las pequeñas fuerzas de mantenimiento de la paz de Aundair, Breland, Karrnath y Thrane, con los Vigilantes del Trono de la Casa Deneith para asegurar que se cumplan los términos del tratado. Hoy, la pequeña ciudad es un terreno neutral, pero el castillo y sus terrenos permanecen fuera de los límites y bajo la protección activa de los vigilantes.

Valenar

Capital: Taer Valaestas
Rasgos Distintivos: Elfos, caballos, mercenarios

En medio de la Última Guerra, un ejército de elfos guerreros Tairnadal de Aerenal se apoderó de esta región de Cyre, invocando un reclamo de la tierra mucho antes de la llegada de la humanidad al continente. Los elfos de Valenar se dedican a las artes de la guerra. Su caballería no tiene igual en Khorvaire, y combinan un talento para la magia con sigilo y juego de espadas. Cyre empleó a los Valenar como mercenarios hasta que los elfos traicionaron a Cyre y tomaron un rincón de la nación para ellos. Estas tierras escaparon de la destrucción que visitó el resto de Cyre. Después del luto, nadie quería desafiar el reclamo de los Valenar sobre la tierra que habían tomado; en aras de la paz, el Tratado de Tronofirme reconoció el nuevo reino elfo de Valenar.

Los elfos Valenar pasan poco tiempo en reposo, operando en pequeñas unidades llamadas partidas de guerra. Aquellos que no patrullan el reino viajan al extranjero en busca de aventuras. Los semielfos manejan la administración cívica. Algunos de estos son los hijos de los elfos Valenar, pero la mayoría son inmigrantes que han venido de otras partes de Khorvaire en busca de oportunidades. Los humanos Cyr que todavía ocupan la región caen por debajo de ellos en rango. Una vez ciudadanos de Cyre, ahora son ciudadanos de Valenar. Poco ha cambiado para los plebeyos, a la mayoría de los cuales no les importa quién lleva la corona.

Las duras arenas del Desierto del Filo cubren el norte de Valenar y sirven como una barrera natural entre esta tierra y el resto de Khorvaire. Más allá del desierto, Valenar pasa de las estepas rodantes a las llanuras fértiles. El desierto puede ser mortal, pero los elfos Valenar representan el mayor riesgo para los aventureros. Los elfos no interferirán con las caravanas pacíficas, pero un grupo de viajeros bien armados invita a los desafíos.

Cosas Interesantes Sobre Valenar

- La Casa de la marca del dragón Lyrandar ayudó a los elfos Valenar a construir la infraestructura de su reino. Los semielfos no tienen patria, pero la Casa Lyrandar espera hacer de Valenar un refugio para su gente.
- Los antepasados de los elfos lucharon contra los goblins por el control de esta región hace muchos miles de años. Las reliquias de esa lucha todavía están dispersas en Valenar y el Desierto del Filo: ruinas, fortalezas embrujadas y campos de batalla que se han desalineado con el tiempo.
- Las partidas de guerra Valenar incluyen druidas y exploradores, y la magia druídica refuerza el arsenal militar de los elfos. Muros de espinas rodean fortalezas élficas, y las bestias luchan junto a los elfos. Los caballos Valenar son conocidos por ser tan valientes y tercos como los elfos que los montan.

Personajes Valenar

Consulta el capítulo 1 para obtener información adicional sobre la creación de elfos Valenar. Al crear un personaje o PNJ Valenar, ten en cuenta lo siguiente:



JAMES ZHANG



Papel marcial. Valenar fue forjado en la guerra. Como elfo, considera tu papel en una partida de guerra. ¿Eres un simple soldado, un acólito dedicado a los antepasados élficos o un erudito familiarizado con tu historia Valenar? Como semielfo, puedes ser un animador, un marinero o un artesano gremial que trabaja para apoyar al ejército de los elfos, o puedes ser un charlatán buscando oportunidades. Como humano de Valenar, podrías ser un huéfano nacido en Taer Valaestas, o un héroe del pueblo que lucha por la gente común.

Sueños. ¿Has dejado atrás a Valenar, o tus aspiraciones están ligadas al nuevo reino? Como semielfo con sangre Valenar, ¿quieres ser reconocido como un verdadero Valenar (con un vínculo con un antepasado patrón y una posibilidad de inmortalidad) o estás más interesado en construir una patria para tu gente? Como humano cuya tierra recuperaron los elfos, ¿quieres trabajar con los elfos o quieres expulsarlos? Y si es así, ¿quién quieres que los reemplace?

Compañeros animales. Las bestias fatadeudas juegan un papel importante en la sociedad Valenar. Los Valenar son conocidos por sus corceles, pero una amplia gama de bestias Valenar se unen con los no elfos. Como personaje inicial, es posible que no hayas establecido una conexión con una bestia Valenar. Si regresas a Valenar más adelante en tu carrera de aventura, tal vez encuentres a tu compañero de vínculo.

Ciudades y Sitios

La mayoría de las comunidades de Valenar son aldeas agrícolas, con torres fortificadas esparcidas por las llanuras como puestos militares.

Sombralunar

Sombralunar, un tranquilo pueblo Khoravar construido en el Camino Viejo, es una comunidad joven, construida por inmigrantes que esperan que Valenar pueda convertirse en un hogar para su gente. Aunque pequeño, Sombralunar ha atraído a semielfos de todo Khorvaire, y un sorprendente número de eruditos y artesanos talentosos prosperan en la aldea.

Pylas Maradal

La segunda ciudad más grande de Valenar, Pylas Maradal es un puerto en la costa sur. Casa Lyrandar ha invertido en la ciudad y ha construido astilleros y un enclave de casas grandes. El puerto ve tráfico de Q'barra, Sarlona y Aerenal. Cuando la región era parte de Cyre, esta ciudad era conocida como Puertosur, un refugio para contrabandistas y piratas.

Taer Valaestas

El gran rey Shaeras Vadallia mantiene su sede en Taer Valaestas. Ubicada en el centro del reino, la ciudad está construida para la guerra y rodeada por un muro vivo de espinas de madera broncínea. Además del palacio real, los puestos de avanzada de la mayoría de las casas de marcas del dragón y un mercado donde los extranjeros venden sus productos, Taer Valaestas alberga el templo principal de los Guardianes del Pasado y una gran arena utilizada para el entrenamiento de caballos, carreras y otras exhibiciones de habilidad en equitación.

FRED HOOPER

Consecuencias de la Última Guerra

Hay un dicho popular en Taer Valaestas: "La sombra de la guerra se cierne sobre Valenar". La guerra define la cultura Valenar. El Tratado de Tronofirme reconoció a Valenar como una nación soberana, pero los elfos ya están empujando los límites del tratado. Algunos se aventuran en Las Tierras Enlutadas o las selvas salvajes de Q'barra, y las partidas de guerra Valenar han lanzado incursiones en Darguun y Karrnath. El Gran Rey Shaeras Vadallia ha prometido controlar a sus guerreros, pero muchos creen que los elfos continuarán su provocación. Su principal interés es el conflicto con un enemigo digno, y es posible que quieran que Darguun o Karrnath declaren la guerra.

Debido a esto, la nación permanece en pie de guerra. A los pueblos les resulta difícil producir los suministros necesarios para mantener el ejército de elfos. Aún así, los Valenar rara vez son amos crueles. Mientras un pueblo pueda cumplir con sus cuotas, los elfos lo dejan en paz, aunque los pueblos que están por debajo de las expectativas tienen más probabilidades de recibir asistencia de consejeros druidas que el castigo.

Zilargo

Capital: Puerto Trolan
Rasgos Distintivos: Alquimia, educación, ligadura elemental, entretenimiento, gnomos, piedras preciosas

A primera vista, la patria de los gnomos parece ser un paraíso. Las calles de la ciudad son luminosas y limpias, las universidades y bibliotecas son las mejores de Khorvaire, todos parecen felices y serviciales, y el crimen es casi inaudito. Pero la sociedad zilés está repleta de capas de intriga y chantaje invisibles para los ojos humanos. El Consorcio, una fuerza policial secreta despiadada, elimina cualquier amenaza para la sociedad.

Zilargo no es una tiranía. Cada ciudad importante tiene un consejo gobernante elegido democráticamente y un asiento en el Triunvirato que gobierna la nación; el Consorcio informa al Triunvirato. Los gnomos zileses construyeron este sistema y están muy contentos con él. Sus calles son seguras, y mientras juegues según las reglas del juego, el Consorcio te ignora. Los forasteros consideran que esta aceptación casual de asesinatos preventivos es aterradora, pero los zileses realmente confían en el Consorcio.

Los gnomos zileses viven dentro de una red de intrigas. El Consorcio aprueba sus acciones, siempre que no infrinjan las leyes y no amenacen al estado o al status quo. Un charlatán gnomo puede confabularse para robar una mina de joyas de otro gnomo, siempre que el charlatán realice el acto mediante astucia, negociación o engaño en lugar de violencia o robo directo, y mientras la mina permanezca en manos Zileses. Lo mismo se aplica a los aventureros que planean intrigas en Zilargo. La violencia llama la atención y las consecuencias mortales del Consorcio, pero la intriga es perfectamente aceptable.

El Consorcio es una red de espías y asesinos. La mayoría de los agentes del Consorcio simplemente pasan información a través de puntos muertos; algunos estiman que un tercio de la nación trabaja para el Consorcio en esta calidad. Cuando el Consorcio identifica una amenaza, actúa de manera preventiva. Los agentes de confianza prefieren resolver un problema sin violencia, compartiendo una información o una advertencia susurrada enviada a través de un conjuro *mensaje*. Pero el Consorcio no dudará en eliminar una amenaza, ya sea con veneno, conjuro o espada. Por lo general, un objetivo nunca ve al agente de su desaparición.

Cosas Interesantes Sobre Zilargo

- La mayoría considera que la Biblioteca de Korranberg es el mejor depósito de conocimiento en Khorvaire.
- El *Crónica de Korranberg* es la principal fuente de noticias en Khorvaire. Los cronistas gnomos recorren Khorvaire en busca de historias.
- Las principales ciudades de Zilargo mantienen templos y santuarios dedicados a todas las religiones. La mayoría de los zileses exploran algunas religiones antes de decidirse por una; otros practican múltiples religiones.

Personajes Zil

A medida que desarrolles un personaje Zil, considera los siguientes factores:

Lazos familiares. En una nación formada por la intriga, necesitas a alguien en quien puedas confiar. Para los Zil, eso es familia. A menos que seas huérfano, habla sobre tu familia con tu DM. ¿Cuál es su negocio? ¿Quién es tu pariente favorito? ¿Estás actualmente involucrado en algún plan familiar? Los miembros de la familia pueden pedirte ayuda durante el curso de tus aventuras, pero también pueden ser un recurso para ti.

Conocimiento y poder. Los zileses atesoran el conocimiento por encima de todo. Erudito es un trasfondo adecuado para cualquier Zil; charlatán y espía también son apropiados, lo que refleja tu amor por la intriga. Las clases que se especializan en combate cuerpo a cuerpo son raras entre los Zil. Los soldados de Zilargo incluyen pícaros, bardos, magos y artífices.

El Consorcio. Al crear un personaje Zil, considera si tienes algún vínculo con el Consorcio. Una gran cantidad de gnomos sirven como los ojos y oídos del Consorcio, reportando información interesante a un manejador del Consorcio. Como agente activo, podrías recibir misiones vinculadas a tus aventuras actuales. Si tus compañeros y tu están luchando contra la Garra Esmeralda, es posible que tengan una misión secundaria para eliminar un agente específico de la Garra o adquirir un objeto en particular de su base. Si bien el trasfondo espía es una opción lógica para un agente del Consorcio, la agencia recluta personajes de todas las clases y trasfondos. Tus habilidades de clase reflejan entrenamiento especializado y habilidades otorgadas, ¡el equivalente mágico de los dispositivos espía!

Ciudades y Sitios

Los gnomos de Zilargo valoran mucho las apariencias. Diseñan la belleza en su arquitectura, con tallas delicadas, barandillas y balcones elaborados, y lujosos jardines. Cada comunidad contiene murales y estatuas diseminadas por todas partes. La mayoría de los accesorios y edificios están diseñados para aquellos de baja estatura, pero también existen edificios construidos para personas más altas. Los zileses tienen talento para la ilusión y para vincular elementales, e incorporan ambas formas de magia en la vida cotidiana.

Korranberg

Acurrucada contra la base de las montañas Dique, Korranberg es la ciudad más antigua de Zilargo. Muchos aristócratas de otras naciones vienen a estudiar a la famosa biblioteca y a los

colegios de gnomos de Korranberg. La ciudadela ancestral de la Casa Sivis se encuentra aquí, así como una gran cantidad de templos, incluida la Cámara del Códice, el santuario más grande de Khorvaire hasta Aureon.

Thurimbar
Esta ciudad portuaria atrae a músicos y artistas de todo Khorvaire. Además de sus legendarios clubes y escuelas de música, Thurimbar está a la vanguardia del sonido arcano: el uso de la magia de la ilusión para generar música. Los artistas acuden en masa a Thurimbar para compartir su música y sumergirse en su rica cultura musical.

Puerto Trolan
Con sus canales entrecruzados y calles inundadas, la capital de Zilargo sirve como el centro de la industria naval gnoma y un nexo para el comercio. Decenas de barcos tocan puerto aquí diariamente. Entre las muchas cosas hermosas por las que la ciudad es conocida son sus espectaculares tormentas costeras. Las multitudes se reúnen en balcones y terrazas para ver estas impresionantes exhibiciones.

La Torre del Triunvirato se eleva sobre la parte central de la ciudad. La Casa Kundarak, la Casa Sivis y la Casa Cannith mantienen puestos de avanzada en la ciudad, y las demás Casas de las marcas del dragón también tienen agentes aquí.

Zolanberg
Oculto en lo alto de las montañas del malecón, Zolanberg se encuentra en el corazón de una red de minas de joyas. Estas minas enfrentan ataques de kobolds que viven en las montañas, así como saqueadores goblins de Darguun. Gnomos y enanos habitan la ciudad. La Casa Kundarak mantiene una gran bóveda aquí, mientras que la Casa Tharashk ha completado la construcción de una gran sala para el Gremio de buscadores de minerales.

Consecuencias de la Última Guerra
Al caminar por las calles de Korranberg, uno nunca podría saber que la guerra ocurrió. Zilargo evitó la mayor parte de la violencia de la Última Guerra, y se emplearon magia cosmética e ilusiones para reparar las pocas ciudades que sufrieron daños. Muchos zileses prefieren ignorar la guerra por completo, refiriéndose a ella como “esa desagradable situación en el norte”. No obstante, Zilargo fue un firme aliado de Breland durante la guerra, proporcionando a la nación barcos, inteligencia y armamento elemental. Esta ayuda dejó a la nación con enemigos. La Orden de la Garra Esmeralda ha lanzado ataques contra las comunidades Zileses, y ciertas células de las Espadas de la Libertad de Breland acusan a los zileses de manipular a Breland. El Consorcio ha contenido estos ataques, pero siempre anticipa más problemas por delante.

Los mineros del este de Zilargo a menudo chocan con los goblins de Darguun y los kobolds que viven en las montañas Dique. Estas escaramuzas podrían expandirse en conflictos más amplios.

En general, sin embargo, poco ha cambiado en Zilargo porque el Consorcio mantiene a la nación en un camino estable. Los aventureros que viajan por Zilargo deberían evitar causar problemas o llamar la atención del Consorcio.

Tierras distantes
Esta sección del índice geográfico ofrece una visión de la maravilla y la aventura que se encuentran en las tierras más allá del horizonte de Khorvaire. Usa estos apuntes para inspirar aventuras que tienen lugar en estas tierras lejanas y para introducir bagatelas o reliquias de reinos extranjeros en Khorvaire.

Aerenal
En Aerenal, podrías...

- Consultar a un archimago élfico que ha estado muerto durante veinte mil años.
- Luchar contra fuerzas siniestras que se han arrastrado hacia Eberron desde un reino de noche eterna.
- Descubrir secretos de magia desconocidos en Khorvaire.

La enorme isla de Aerenal es el antiguo reino de los elfos. Sus selvas proporcionan maderas extrañas y valiosas: madera liviana utilizada para los cascos de aeronaves, madera broncínea resistente y árboles que permanecen vivos después de ser talados.

La proximidad de la isla a los planos de Irian y Mabar (ambos descritos en el capítulo 4) permite que las líneas entre la vida y la muerte se vuelvan borrosas. Peligrosas fuerzas oscuras se arrastran desde el plano conocido como la Noche Interminable, pero esa resonancia planar también permite a los elfos realizar hazañas de nigromancia sin igual en otros lugares de Eberron. Entre los elfos Aereni, los honrados muertos caminan entre los vivos. Los héroes que murieron en una gloriosa batalla regresan para servir a los Reyes Hermanos. Y en las profundidades de Shae Mordai, los señores inmortales de la Corte Eterna estudian el equilibrio cambiante de los planos y el camino de la Profecía Dracónica.

La nigromancia es un pilar de la sociedad Aereni, distinta del poder siniestro que encuentran la mayoría de los aventureros. La energía positiva sostiene a los muertos vivientes inmortales de Aerenal, tanto la luz de Irian como la devoción dada libremente por sus descendientes. Los elfos de Aerenal desprecian la nigromancia que se basa en la energía negativa de Mabar, y los agentes de la Corte Eterna cumplen su orden de buscar y destruir vampiros, liches y otros muertos vivientes.

La civilización Aereni tiene más de veinte mil años. Seguros en el santuario de su isla, los elfos observaron como naciones goblins y humanas se alzaron y cayeron. Los Aereni poseen secretos y poderes que el resto de Khorvaire aún tiene que descubrir, pero están más interesados en perfeccionar sus antiguas tradiciones que en la innovación y el descubrimiento. Un mago Aereni podría pasar una década refinando la pronunciación del encantamiento de un solo conjuro. Por ahora, la humanidad no puede igualar el poder de los elfos. Si ese equilibrio cambia, ¿actuará Aerenal?

Lugares Notables
Aerenal se burla de los visitantes con sus antiguos secretos y selvas sin huellas.

Pylas Talaear
La puerta de entrada a Aerenal, esta ciudad portuaria es el principal punto de contacto entre Aerenal y el mundo exterior.



SHAE MORDAI

En esta ciudad impulsada por el comercio, casi todas las Casas de las marcas del dragón tienen puestos avanzados aquí, e incluye grandes mercados, almacenes y aserraderos.

Shae Cairdal

Esta ciudad es la capital de Aerenal, la sede de los Reyes Hermanos y el centro de comercio y diplomacia entre las familias élficas, que de lo contrario permanecen aisladas en sus propias ciudades-estado. Se alienta a los extranjeros a realizar negocios en Pylas Talaear.

Shae Mordai

Esta antigua ciudadela alberga la Corte Eterna, los ancestros inmortales que dan forma al destino de Aerenal. Está construida sobre una grieta al Plano de Irian y está impregnada de energía positiva. Casi no se realiza comercio aquí. Este centro de estudio arcano también sirve como un monumento a todos los héroes de los elfos, tanto los inmortales como los perdidos en el pasado distante. Se dice que la Ciudadela de la Corte es mucho más grande de lo que parece y posee los mayores tesoros de los elfos.

El Norte

Las estepas del norte de Aerenal son el dominio de los Tairnadal, los elfos guerreros que tomaron el control de Valenar. Aunque gran parte de su población ahora reside en Valenar, muchos Tairnadal no combatientes (niños, artesanos y los druidas que crían a sus bestias extraordinarias) permanecen en Aerenal.

MARK TEDIN

Influencia de Aerenal en Khorvaire

En Khorvaire, podrías...

- Hacer equipo con un agente de la Corte Eterna para derrotar a un vampiro poderoso.
- Ser convocado por un sabio inmortal que necesita tu ayuda para cumplir una antigua profecía.
- Negociar con un comerciante que ofrece objetos mágicos raros.

Pocos elfos Aereni están interesados en el mundo más allá de su isla. Los Aereni ven a Khorvaire como un remanso primitivo, y a los humanos como peligrosamente impulsivos. Los Aereni que viajan a Khorvaire tienen un propósito concreto para el viaje, que podría conducir a una aventura.

Los magos y artífices de Aerenal son más avanzados que los de Khorvaire. Los artesanos Aereni usan cetros, bastones y varitas, y otros objetos raros o incluso legendarios pueden provenir de Aerenal. Sin embargo, la nación está menos industrializada que Khorvaire. Los objetos legendarios no se producen en masa; algunos son elaborados personalmente por miembros de la Corte Eterna.

Los productos Aereni hacen uso de plantas y maderas exóticas. La madera broncínea tiene la densidad e incluso algunas propiedades del acero; un clérigo Aereni podría usar una coraza de madera broncínea, mientras que un paladín de la Corte Eterna podría usar un traje de armadura de placas de madera broncínea elaborada y grabada. Las hojas de madera broncínea son notablemente resistentes, y la armadura de "tejido foliar" artesanal Aereni es funcionalmente equivalente al cuero, cuero tachonado o cota de malla. También se pueden fabricar armas de madera broncínea , y los guerreros Aereni usan lanzas o espadas hechas de una sola pieza de madera broncínea.

Bagatelas de Aerenal

d8	Bagatela
1	Un anillo de madera broncínea inscrito con la palabra élfica para "esperanza"
2	Una flor seca; si se coloca en agua, florece
3	Un relicario de ébano; cuando se abre, una voz élfica susurra "Siempre"
4	Una pequeña calavera tallada en madera oscura
5	Un hueso del dedo inscrito con un sello desconocido
6	Una flauta de marfil que no produce sonido
7	Un pequeño diario hecho de hojas preservadas
8	Un libro de poesía escrito por elfos muertos vivientes

LEE MOYER

MAPA 2.1: Las Islas de Aerenal



.....EL.....

INVESTIGADOR DE SHARN

LA VIDA NOCTURNA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

La ciudad portuaria de Pylas Talaear es un lugar de maravillas. Párate en los escalones del Gran Templo y mira hacia la Calle Principal y verás fuentes de luz proyectando sombras a través de los edificios que han estado en pie durante más de diez mil años. Motas brillantes bailan en el aire: mensajeros espectra-les que llevan palabras por toda la ciudad. Pero la caracterísi-ca más notable de Pylas Talaear es la muerte. Si sabes algo sobre Aerenal, seguramente has oído hablar de la Corte Eterna, el gabinete inmortal que guía a la nación. Solo los miembros más grandiosos de la sociedad ganan la elevación a la Corte Eterna, pero hay muchas formas de preservación. Ve a la Forja de Dalaen y verás al fantasma del Viejo Dalaen aconsejando a sus descendientes mientras trabajan madera y acero. Visita la taberna Eidolon y verás poltergeists mezclando bebidas, y pue-des obtener consejos de un camarero espectral con miles de años de sabiduría para compartir. Visita el Cruce de Maer a medianoche y verás el espíritu de Lady Jhaelian bailando con una gracia inigualable por ningún elfo vivo.

Por maravilloso que sea, como visitante humano, lo encon-tré más que un poco desconcertante. No hay escapatoria del pasado en Aerenal; permanece a tu alrededor, susurrando consejos o advirtiéndote que evites la transgresión. Nunca se sabe cuándo sentirás el hormigueo de los dedos espectrales contra tu piel o escucharás el susurro de un elfo que es más viejo que la civilización humana. Hay muchas maravillas en Aerenal... simplemente no te entierres en el pasado.

Argonnessen

En Argonnessen, podrías...

- Chocar con tribus de bárbaros adoradores de dragones.
- Explorar una antigua ciudad de dragones.
- Descubrir poderosos artefactos y conjuros perdidos hace mucho tiempo.

Argonnessen es el hogar de la civilización más antigua de Eberron. Los dragones usan magia antigua, y han protegido su patria contra la adivinación y la teletransportación. Tribus de bárbaros deambulan por las islas Seren y las costas de Argonnessen; estas incluyen miembros de casi todas las razas humanoides, tal vez recolectados por dragones en épocas pasadas. Los bárbaros Seren adoran a los dragones y protegen las costas de invasores. Hasta la fecha, nadie de Khorvaire se ha internado en el continente y ha regresado para contarlo.

Nadie sabe cuántos dragones viven en Argonnessen, pero las historias hablan de vastos complejos de cavernas llenas de te-soros de civilizaciones caídas, de prisiones con demonios ata-dos, de ciudades hechas de adamantina.

Para los de Khorvaire, Argonnessen es un espacio misterioso en el mapa. Solo los personajes más poderosos pueden visitar Argonnessen y regresar para contar la historia.

Influencia de Argonnessen en Khorvaire

En Khorvaire, podrías...

- Evitar que un villano adquiera un poderoso artefacto sacado de Argonnessen.
- Encontrar a un bárbaro dracónido en las islas Seren, que comparte historias de poderosas sierpes.
- Luchar contra un dragón que protege una cámara oculta.

Algunos dicen que los misteriosos dragones de Argonnessen se esconden a simple vista, que dragones transfigurados dispersos por Khorvaire tiran de los hilos de la civilización. Según algunas historias, los dragones buscan proteger a las razas más jóvenes de infernales viles. En otros relatos, los dragones ven a la gente de Khorvaire como pasto para experimentos arcanos. Un dragón podría ser un aliado o un enemigo cruel que aplasta a los humanoides casualmente.

La magia de Argonnessen es mucho más poderosa que las fuerzas ejercidas por los magos de Khorvaire. Muchos de los mayores artefactos de la historia se hicieron en Argonnessen. Los dragones están infundidos de magia, y sus creaciones están hechas de huesos y escamas de su clase.

Bagatelas de Argonnessen

d10	Bagatela
1	Una escama de dragón perforada en una cuerda
2	Una estatuilla de un dragón, tallada en hueso negro
3	Un diente de dragón, grabado con un sello desconocido
4	La muñeca de un dragón de un niño, tejida con cuerdas de cuero
5	Una daga tallada en la garra de un dragón
6	Un disco de latón con la silueta de un dragón negro
7	Un pequeño trozo de hueso pulido en forma de huevo
8	Un fragmento de hueso con runas con incrustaciones de latón
9	Una bolsa de cuero llena de pequeños dientes dracónicos
10	Una sola semilla grande que es cálida al tacto

Khyber

En Khyber, podrías...

- Enfrentar a azotamentes y ejércitos de aberraciones horribles.
- Descubrir un reino maravilloso iluminado por un sol interior.
- Prevenir que un Amo de la Oscuridad diabólico escape de su antigua prisión.

El mito de la creación común sostiene que cuando los Dragones Progenitores lucharon, Eberron atrapó a Khyber en sus espirales y se convirtió en el mundo, encarcelando a su malvado hermano en una prisión viva. Atado al mundo, Khyber engendra demonios y monstruos para plagar a los hijos de Eberron. Esto puede ser mito y metáfora, pero también es una descripción del hecho: hay mundos dentro del mundo, reinos habitados por aberraciones, infernales y todo tipo de monstruos.

Cada vez que alguien desciende por debajo de la superficie del mundo, entran en Khyber. Pero el inframundo toma dos formas muy diferentes. Primero está el reino natural, redes de túneles y cavernas formadas de piedra y tierra. Estos pasajes son oscuros y peligrosos, pero son exactamente lo que esperas encontrar en un reino subterráneo. Dichos pasajes podrían albergar carroñeros reptantes, escarabajos gigantes o clanes de kobolds. Pero en última instancia, estas cavernas mundanas siguen las leyes de la naturaleza.

Hay otro aspecto de Khyber: profundiza lo suficiente y encontrarás una variedad interminable de semiplanos, cada uno más extraño que el anterior. Al descender a un abismo, puedes encontrar un laberinto habitado por demonios o descubrir un reino que consiste en las entrañas de una colosal criatura viva. Todo es posible en Khyber, y estos “mundos internos” albergan todo tipo de terrores.

Los semiplanos de Khyber no están concretamente vinculados al mundo de arriba. Podrías descubrir un pasaje en Breland que conduce a un pantano subterráneo inquietante lleno de cienos. Después de recorrer lo que parecen ser unas pocas millas, puedes salir de un túnel diferente en Xen’drik, a medio mundo de donde comenzaste.

Los Baluartes de Mror demuestran este misterio. Durante el siglo pasado, los enanos descubrieron un vasto reino subterráneo dentro de las Montañas Raizférrea. La mayoría de estos pasillos descansan en las capas naturales de Khyber. Las salas se conectan entre sí en orden cartográfico lógico. Pero a medida que los antiguos enanos cavaron más profundo, abrieron pasajes hacia los reinos antinaturales y desataron las hordas del daelkyr Dyrrn el Corruptor. Los pasajes al reino de Dyrrn también existen en la Marca Sombría, en el lado opuesto de Khorvaire. El dominio del corruptor no necesariamente se extiende por todo el mundo; los portales a los mundos internos desafían la ley natural.

Estas conexiones impactan al mundo de varias maneras. Las fuerzas oscuras pueden surgir en cualquier parte del mundo, saliendo de un portal a Khyber previamente desconocido. Este hecho dicta la misión principal de la Iglesia de la Llama de Plata: estar preparados para defender a los inocentes de tales amenazas anti naturales. Debido a que los semiplanos se conectan al mundo al azar, nunca sabes lo que puedes encontrar cuando te aventuras en las profundidades. Un abismo recién abierto en las alcantarillas podría ser un

agujero completamente mundano en el suelo, o podría ser un pasaje a los Bosques Abisales de Khar.

Las muchas capas de Khyber comparten similitudes solo en su extrañeza y letalidad. Eberron es el mundo natural; Khyber es la fuente de infernales y monstruosidades y el dominio de los daelkyr alienígena. Algunos Cultos del Dragón Inferior creen que el paraíso les espera en el Valle del Sol Interior, pero tales cultistas también consideran que las murmuraciones y los azotamentes son criaturas de belleza. Maravillosos tesoros pueden esperar en los mundos inferiores en medio de hordas de demonios y aberraciones.

La influencia de Khyber en Khorvaire

En Khorvaire, podrías...

- Encontrar una manera de cerrar un pasaje a Khyber antes de que surja una horda de horrores.
- Luchar contra un azotamentes que ha establecido un culto en las alcantarillas.
- Detener la propagación de una droga mortal o una enfermedad extraña que fluye de un pozo ligado a Khyber.

Khyber es una amenaza siempre presente. Cualquier pasaje profundo podría conectarse a un reino de infernales o arrojar un ejército de aberraciones. A pesar de la magnitud de esta amenaza, los portales a Khyber son muy raros, y son estables una vez encontrados. Si cavas un hoyo en el suelo, las probabilidades de que finalmente alcances el Valle del Sol Interior son infinitesimales. Y si existiera un portal a Khyber en las alcantarillas de Buenpuerto, es muy probable que ya se hubiera descubierto. El riesgo surge cuando exploras pasajes donde nadie ha ido antes. Las alcantarillas de Buenpuerto podrían estar a salvo hoy, pero si un terremoto abre un nuevo pozo o un grupo de cultistas cava más profundo, podría descubrirse un pasaje previamente desconocido a Khyber. Dondequiera que aparezca un pasaje a Khyber, los monstruos y los poderes oscuros pueden surgir para amenazar al mundo de arriba.

Los Cultos del Dragón Inferior a menudo tienen vínculos con Khyber. Algunos sirven a aberraciones o pelean junto a dolgrims y dolgaunts (ver capítulo 6). Otros pueden amenazar involuntariamente a una comunidad al liberar algo del inframundo: una enfermedad antinatural, un demonio malévolo o una droga extraña y adictiva. Al lidiar con tal culto, la pregunta no es solo cómo detener sus maquinaciones actuales, sino cómo sellar el pasaje o evitar que represente una amenaza continua.

Los tesoros de Khyber pueden tomar muchas formas. Los daelkyr crean herramientas vivientes, incluidos simbiontes (ver capítulo 5), pero cualquier objeto mágico podría presentarse como una creación orgánica: un *manto del saltimbanqui* vivo que teletransporta a su portador a través del plano de la locura; una *daga de ponzoña* hecha de quitina y músculo, similar a la púa de un escorpión; una *bola de cristal* hecha por el daelkyr Belashyrra que parece un ojo gigante, proyectando visiones de lugares distantes directamente en la mente del portador. Los objetos recuperados de semiplanos diabólicos pueden construirse con materiales estándar pero tienen un aspecto o apariencia siniestra, como una *espada arrebatavidas* del Bosque Abisal de Khar, hecha de acero dentado y ennegrecido. Las sombras recorren la espada y emite un gemido hambriento cada vez que extrae sangre.

Bagatelas de Khyber

d10	Bagatela
1	Una flor prensada con pétalos de color verde vivo; cuando la hueles, escuchas música espeluznante
2	Una pequeña bola de masilla; si la bajas, comienza a gatear lentamente
3	Un disco perpetuamente caliente de hierro oscuro
4	Un pequeño diario con páginas correosas; cualquier palabra que escribas desaparecerá lentamente
5	Un dado de cuatro lados tallado con marcas extrañas
6	Un cameo con la silueta de una especie desconocida
7	Un dedo preservado con carne morada y cuatro articulaciones
8	Un ojo perfectamente conservado; si lo dejas, gira para seguir tu movimiento
9	Una pequeña caja; cuando se abre, solo tu oyes gritos
10	Un insecto preservado; nunca has visto otro igual

Polos Norte y Sur

En los polos del mundo (Gélido Perpetuo al sur y Yermohelado al norte) podrías...

- Descubrir una antigua civilización escondida bajo el hielo.
- Buscar a los sobrevivientes de una expedición perdida.
- Encontrar la fuente de una misteriosa señal mística.

Es de conocimiento común que Gélido Perpetuo es el dominio de la Reina del Invierno, un señor feérico que comanda una gran cantidad de lobos invernales y caballeros tallados en hielo vivo. La reina vive en un palacio glacial, y aquellos que vencen a sus guardias y el clima mortal para ganar su favor pueden obtener poderosas bendiciones.

También es de conocimiento común que Gélido Perpetuo es el hogar de gigantes de hielo que escaparon de la destrucción de Xen'drik. Ahora perfeccionan su magia ártica y traman venganza. Sin embargo, un clan de dragones blancos lucha contra los gigantes para evitar que se hagan demasiado poderosos. ¡Ay de la gente de Khorvaire si dragón y gigante alguna vez dejan de lado su antigua venganza y unen fuerzas!

Se cree que Yermohelado es la tierra natal original de los enanos, y algunos creen que una antigua nación de enanos aún prospera bajo el hielo. Otros dicen que Yermohelado fue una vez un reino verde hasta que los enanos descubrieron la prisión de un señor infernal, que enterró a su nación bajo un hielo infinito. Estos eruditos advierten de no molestar a este señor del mal, para que no se desate una nueva era de hielo en todo el mundo.

El misterio envuelve los polos de Eberron. Algunas expediciones se han aventurado al Yermohelado, pero nadie de Khorvaire ha puesto un pie en Gélido Perpetuo en memoria viva y ha regresado para hablar de ello.

La influencia de Yermohelado y Gélido Perpetuo en Khorvaire

En Khorvaire, podrías...

- Chocar con una camarilla de brujos invernales que sirve un siniestro poder que se agita en Gélido Perpetuo.
- Encontrar un grupo de gigantes de escarcha o enanos de Yermohelado asentando un punto de apoyo en Khorvaire.
- Descubrir un diario de una expedición a Yermohelado que revela una amenaza horrible.



YERMOHELADO

La gente de Khorvaire no tiene comercio con las regiones árticas y no tiene certeza sobre lo que vive allí. Si una amenaza proviene de Gélido Perpetuo, puede tomar tiempo para que las personas identifiquen su origen.

Con esto en mente, las reliquias de Gélido Perpetuo o Yermohelado podrían tomar cualquier forma. ¿Son estos tesoros creados por gigantes, hadas o enanos? ¿Están tallados en hielo eterno, o están forjados en acero enano? Si la civilización de los enanos realmente comenzó en el Yermohelado, ¿cayó en ruinas o hay enanos progenitores que poseen conjuros y armas más allá de todo lo conocido en Khorvaire? ¿Y cómo reacciona-rían estos antiguos señores enanos a sus descendientes Mror?

Bagatelas de Yermohelado y Gélido Perpetuo

d8	Bagatela
1	Un pequeño prisma tallado en hielo que no se derrite
2	Una moneda de hierro oxidado, que representa a un señor enano y las palabras “Five Rex Undra”
3	Un par de dados de ocho lados tallados en hielo que no se derrite
4	Una muestra de pelaje plateado frío al tacto, posiblemente de un lobo invernal
5	Una bola de nieve; no se derrite y no se puede comprimir en hielo
6	Un pequeño dragón blanco esculpido en hielo que no se derrite
7	Una llave tallada en hielo que no se derrite
8	Una sola escama de un dragón blanco.

Sarlona

En Sarlona, podrías...

- Infiltrarte en un imperio gobernado por señores psíquicos.
- Defender un antiguo monasterio de montaña.
- Desactivar un monolito utilizado para controlar los sueños de una ciudad.

Hace decenas de miles de años, el vasto continente de Sarlona era la cuna de la civilización humana. Hace tres mil años, los primeros colonos humanos se fueron, poniendo en marcha eventos que configuraron el Khorvaire moderno.

Sarlona fue el hogar de más de una docena de reinos distintos, pero las guerras devastaron el continente. De este caos, una banda de salvadores se alzó para forjar un mundo nuevo. Guiados por espíritus celestiales y dotados de vastos poderes psiónicos, estos campeones se hicieron conocidos como los Inspirados. Hoy, los Inspirados han unido a las naciones rotas en un solo reino: el Imperio de Riedra. Los extranjeros no son bienvenidos en Riedra, y se sabe poco de la nación. Los comerciantes cuentan historias de monolitos masivos que controlan los sueños de la gente y de la policía secreta que usa psiónicos para erradicar a los disidentes.

Una sola nación se opone al poder de Riedra: el refugio montañoso de Adar, la patria de los kalashtar (ver capítulo 1). Los Adaranos carecen de los números para desafiar a Riedra, sin embargo, mantienen sus monasterios amurallados contra interminables oleadas de asaltos de Riedra. Los adaranos poseen notables disciplinas psíquicas y marciales.

PHILIP STRAUB

Lugares Notables

Al igual que Khorvaire, Sarlona ocupa principalmente el hemisferio norte de Eberron, y tiene toda la variedad climática y topográfica que uno esperaría dada su inmensidad. A continuación se describen algunos lugares en Sarlona conocidos por los khorvairianos.

Dar Jin

Esta ciudad portuaria es el único punto de entrada legal para los extranjeros que desean ingresar al Imperio de Riedra. Todos los viajeros permanecen confinados en el barrio extranjero. Los comerciantes de todo Khorvaire intercambian productos exóticos Riedros, mientras que los enviados de muchas naciones negocian con los emisarios de los Inspirados. Para ingresar a Riedra, los viajeros deben obtener una visa de tránsito de la Puerta de Hierro, la oficina de relaciones exteriores. La oficina otorga pocas visas; los visitantes deben presentar un argumento convincente para la entrada o encontrar una camino secreto y evadir los ojos vigilantes de la Puerta de Hierro.

La Fortaleza Kasshta

Todos menos uno de los monasterios de Adar se esconden detrás de una combinación de técnicas psíquicas y arcanas. La fortaleza Kasshta se niega a esconderse de extraños o inspirados. Es la capital de facto de Adar y la morada del Guardián de la Palabra, que guía al pueblo kalashtar. En lo alto de las montañas, el monasterio es alcanzado por tornos y ascensores. Sus habitantes incluyen magos, monjes y místicos; si quieres interpretar a un monje de una tierra exótica, podrías haber aprendido tu arte en la fortaleza Kasshta.

Ohr Kaluun

Riedra construyó su imperio sobre la base de una docena de naciones destrozadas. Los estudiosos consideran que la pérdida de estas naciones es una tragedia... a excepción de Ohr Kaluun. Los señores de este antiguo reino fueron impulsados por una profunda paranoia y una sed de poder que lo consumía todo. Los sabios de Ohr Kaluun estudiaron los caminos más oscuros de la magia y negociaron con infernales y otras criaturas inmundas. Deformaron sus cuerpos a través de rituales y pactos místicos, creando los primeros linajes de replicantes, merodeadores y tieflings. Ohr Kaluun fue finalmente consumido por las enemistades de sus señores magos paranoicos y las legiones cruzadas de sus vecinos. Hoy, es una región rechazada, embrujada y maldita. Oscuros secretos y grandes tesoros permanecen en los vastos laberintos de guerra de Ohr Kaluun, pero los infernales, las custodias y amenazas mucho más letales permanecen en este reino caído.

La Influencia de Sarlona en Khorvaire

En Khorvaire, podrías...

- Lucha para exponer los planes de una orden de asesinos psíquicos.
- Roba un cristal de memoria de un embajador inspirado.
- Ayuda a un enviado Adarano a transmitir un mensaje vital a un anciano kalashtar.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

EXCLUSIVA

DEBAJO DE LAS TORRES DE BASALTO, PARTE 3

Cuando hablé por primera vez con la junta de Morgrave, oculté los detalles que comparto con ustedes ahora. No lo hice por malicia, ni siquiera por temor a que me ridiculizaran, sino porque no podía soportar volver a visitar los horrores que había visto debajo de las despiadadas arenas de Menechtarun. Me obligo a volver a visitarlos ahora solo con la esperanza de que al hacerlo, pueda evitar que los tontos sigan nuestros pasos y compartan el destino de mis amigos caídos.

Habíamos acampado en el piso superior de la torre, pues miles de años de arena movediza lo habían dejado como el punto de entrada más fácil. Estábamos rodeados de huesos ciclópeos, y me encontré frente a la mirada vacía de un cráneo más alto que yo. Melanora cuestionó cómo estos remanentes sombríos podrían permanecer por tanto tiempo, pero lo descarté como el notable efecto del clima excepcionalmente seco. Si solo hubiera pensado más en este asunto, Melanora podría estar con nosotros hoy. En cambio, yace perdida debajo de las torres de basalto, atrapada en un servicio horrible a los antiguos poderes que habitan en la oscuridad.

Para obtener el texto completo del aterrador informe del profesor Talbridge, ¡lea el último número del Investigador de Sharn!

Aunque los extranjeros no son bienvenidos en Riedra, el imperio es una nación poderosa y un valioso socio comercial. Riedra ofreció asistencia a múltiples naciones durante la Última Guerra. Karrnath dependía de la ayuda Riedra para sobrevivir a una ola de terribles hambrunas, y Aundair también recibió el apoyo de Riedra. El Rey Sebastes de Q'barra ha usado las tropas Riedras para mantener el orden en Trono Nuevo.

Los Riedros rara vez aparecen en las calles de Khorvaire, pero los embajadores inspirados asisten a todas las cortes. Aunque los Inspirados se presentan generosos y amables, una fuerza más oscura los siguió a través del mar. La Oscuridad Onírica es una enigmática orden de monjes, asesinos, brujos y místicos. Su agenda final sigue siendo desconocida, pero cazan a los kalashtar y algunos creen que pueden controlar a las personas manipulando sus sueños. Si bien la mayoría de las personas descarta La Oscuridad Onírica como una historia tonta, es posible que descubras la verdad detrás de los cuentos.

Tanto los Inspirados de Riedra como los kalashtar de Adar poseen poderes psíquicos, y los tesoros de Sarlona lo reflejan. Un conjunto de *piedras de recado* Sarlonias podrían tomar la forma de cristales que permiten la comunicación telepática. El *cetro de gobierno*, *anillo de escudo mental*, *anillo de telequinesis*, *poción de leer la mente*, y el *medallón de los pensamientos* podrían representar objetos psíquicos de Sarlona.



MAPA 2.3: EL CONTINENTE DE XEN'DRIK

Además de los tesoros psíquicos, Sarlona es una fuente de una serie de plantas y medicinas exóticas. El ensueño (descrito en el capítulo 4) es un narcótico sarlonio útil, pero en el transcurso de las últimas décadas se ha convertido en una droga recreativa común.

Bagatelas de Sarlona

d8	Bagatela
1	Una esfera de cristal pulido; cuando la tomas en tu puño, una voz telepática recita una historia en tu mente
2	Un colgante de lágrima hecho de concha pulida; cuando lo sostienes, ves la imagen de un joven Riedro
3	Un dado de cristal de seis lados; cuando lo tiras, sientes una oleada de emoción durante seis segundos
4	Un vial sellado lleno de niebla azul ligeramente luminiscente
5	Un disco de cristal grabado con un patrón laberíntico
6	Una colección de poesía kalashtar encuadernada en cuero llamada Fragmentos de la luz
7	Una esfera de cristal pulido; cuando la sostienes en la palma de tu mano, sientes que te conoce y te comprende
8	Un vaso y una pelota de juguete; cuando atrapas con éxito la pelota en el vaso, sientes una oleada momentánea de alegría

Xen'drik

En Xen'drik, podrías...

- Buscar destruir un arma mística antigua antes de que caiga en manos de villanos.
- Luchar contra gigantes salvajes en las ruinas de sus antiguas ciudades.
- Enfrentar tu ingenio con drows astutos en las profundidades de una jungla primordial.

Cualquier seguidor de la Hueste Soberana conoce esta historia sobre Xen'drik. En los albores del tiempo, los Soberanos ataron a los Amos de la Oscuridad infernales y libraron al mundo del caos. Los poderosos gigantes habían luchado junto a los Soberanos, y en agradecimiento Aureon les otorgó el dominio sobre el continente de Xen'drik. Aureon enseñó a los gigantes los secretos de la magia, y se hicieron poderosos. Los gigantes construyeron torres que tocaban el cielo y ciudades aparentemente interminables.

El más poderoso entre los gigantes era el titán Cul'sir. Su poder era tan grande que sacó la decimotercera luna del cielo y la aplastó en un ataque de ira. Los gigantes gobernaron muchas razas menores, y finalmente los elfos se alzaron contra ellos. Cul'sir desató plagas sobre los elfos rebeldes. Hizo asesinos de sombras élficas y los volvió contra sus dueños. Aún así

LEE MOYER

los rebeldes persistieron. En su ira, Cul'sir se preparó para derribar al resto de las lunas para lanzarlas contra sus enemigos, a pesar de que destruiría el mundo al hacerlo. Pero los gigantes habían ido demasiado lejos, y Aureon mandó a los dragones de Argonnessen sobre ellos. Los dragones destruyeron las vastas ciudades y arrasaron las torres. Cul'sir fue asesinado y su gente se dispersó.

Los Soberanos y Seis pusieron una maldición sobre la tierra. Aureon decretó que las criaturas de Xen'drik no tendrían conocimiento de la ley, y Boldrei proclamó que ninguna ciudad resistiría. El Viajero distorsionó la tierra para que ningún camino siguiera dos veces. El Devorador desató fuego y tormenta. Y así, Xen'drik sigue siendo una tierra de misterio, un reino que no se puede mapear, un lugar que contiene secretos que podrían destruir el mundo.

Esta historia tiene al menos algo de verdad. Los elfos fueron esclavos de los antiguos gigantes, y los dragones erradicaron las civilizaciones de Xen'drik. Magia grandiosa ha deformado la tierra. Los entornos de Xen'drik son extremos e impredecibles, y los viajeros pueden encontrar una extensión glacial en medio de un vasto desierto. Han pasado decenas de miles de años, sin embargo, ninguna civilización ha alcanzado las alturas de los gigantes caídos; algunos creen que las maldiciones de Aureon y Boldrei aseguran que cualquier ciudad que crezca demasiado se derrumbe en la locura. La Maldición del Viajero tuerce el espacio, y los exploradores pueden seguir el mismo camino dos veces solo para terminar en lugares completamente diferentes.

Xen'drik es un continente que desafía el control. Las expediciones han desenterrado artefactos deun poder inmenso , así como campos de cristales dragontinos de Siberys (ver capítulo 5), pero una vez que abandonas un sitio, es posible que nunca lo vuelvas a encontrar.

Los gigantes aún deambulan por Xen'drik, pero estas criaturas nunca han recuperado la gloria de sus antepasados. Las tribus de drow, que se dice son los asesinos sombríos creados por el Emperador Cul'sir, permanecen en la oscuridad. Estas representan solo algunas de las amenazas en esta vasta tierra.

Lugares notables

Muchos puertos salpican la costa de Xen'drik. Además de los tesoros de los gigantes, Xen'drik es una fuente de cristales dragontinos de Siberys y otros recursos exóticos. Los estudiosos y los comerciantes acuden a Xen'drik por negocios, los contrabandistas buscan hacer oro extra y los piratas se aprovechan de todos. Los puertos van y vienen, cayendo presa de monstruos o desastres naturales. Pero dos puertos han resistido la prueba del tiempo.

Dar Qat. Los Amos Inspirados de Riedra están tan interesados en los recursos de Xen'drik como la gente de Khorvaire. Dar Qat es un puerto Riedro, una fortaleza construida a partir de cristacero brillante (cristal crecido tan fuerte como el acero) y eclipsada por un monolito cercano que se cree que sirve como un ancla psíquica para la ciudad. Los extraños rara vez son bienvenidos dentro de los muros de Dar Qat.

Linde Tormentoso. Alguna vez un refugio para piratas y contrabandistas, Linde Tormentoso se ha convertido en un próspero puerto que sirve como paso al interior de Xen'drik. Todas las casas de marcas del dragón tienen puestos de avanzada en la ciudad, y es el hogar de refugiados, renegados, criminales y otros que no tienen lugar en los otros continentes. La ciudad está gobernada por el consejo de los Señores de la Tormenta, quienes tienen el poder absoluto. Como Linde Tormentoso se construye sobre los cimientos de una antigua ciudad gigante, las ruinas abundan alrededor y debajo de la ciudad. Algunos temen que si la ciudad continúa expandiéndose, el crecimiento desencadenará una antigua maldición. Pero por ahora, Linde Tormentoso es una comunidad próspera y una puerta de entrada a la aventura.

Influencia de Xen'drik en Khorvaire

En Khorvaire, podrías...

- Hacerte amigo de un drow que se abre camino en el nuevo mundo.
- Evita que La Garra Esmeralda use un artefacto gigante para destruir una ciudad.
- Ayuda a un erudito a descifrar un libro de profecía encontrado en el corazón de Xen'drik y llevado a Linde Tormentoso.

La tremenda diversidad de la gente de Xen'drik significa que ningún rasgo único define objetos y artefactos de esta tierra. Los drows primitivos hacen una armadura comparable al cuero tachonado usando la quitina de los escorpiones gigantes. Abundan los rumores de civilizaciones drow más avanzadas en las capas de Khyber que se encuentran debajo de Xen'drik. Los elfos vivieron y lucharon en Xen'drik antes del éxodo que los llevó a Aerenal, y los artefactos élficos permanecen dispersos por toda la región. Y los tesoros más grandiosos incluyen el trabajo de los gigantes, que a menudo pueden ser difíciles de usar debido a su tamaño. El libro de conjuros de un mago gigante puede contener secretos invaluables, pero el tomo voluminoso puede ser bastante incómodo para las personas más pequeñas.

Bagatelas de Xen'drik

d8	Bagatela
1	Un boleto perforado para un viaje de Sharn a Linde Tormentoso
2	La ponzoña de un escorpión grabada con una sola letra élfica
3	Una moneda de cobre tan grande que podrías usarla como plato
4	Una imagen de un guerrero elfo grabada en el diente de un gigante
5	Una sola página del libro de conjuros de un mago gigante, con un conjuro incompleto
6	Un trozo de pergamino, parte de un mapa de Linde Tormentoso
7	Un pequeño libro titulado *Bestiaz temivles de Zendrik*
8	Una talla de scrimshaw de un sahuagin

La Fe de Khorvaire

La religión juega un papel importante en Eberron. Los dioses no se manifiestan físicamente, pero las personas de fe creen que las fuerzas divinas dan forma a la vida cotidiana. Las creencias compartidas unen a las comunidades y pueden proporcionar esperanza en tiempos difíciles.

La mayoría de los khorvairios reconocen el panteón de la Hueste Soberana y su sombra maligna, los Seis Oscuros. La Hueste Soberana era la fe dominante del Reino de Galifar y domina la mayor parte de Khorvaire, a excepción de Thrane, que favorece a la Iglesia de la Llama de Plata. Otras religiones conectan culturas o comunidades específicas; los kalashtar

observan el Sendero de la Luz, y la Corte Eterna guía a los elfos de Aerenal.

La religión es especialmente importante para un paladín, clérigo o druida, sin embargo, cualquier personaje puede tener fe en un poder superior. Seguir una religión es una forma de darle a tu personaje una conexión más profunda con el mundo y un vínculo con otros miembros de la comunidad. La tabla Fundamento de la Fe puede proporcionar ideas para la fuente de sus creencias.

Por el contrario, la falta de fe también puede ser una parte significativa de tu historia. Si no crees en ningún poder divino, ¿qué causó tanta duda? La tabla Rechazo de la Fe ofrece ideas que pueden ayudar a dar forma a tu historia.

Fundamento de la Fe

d6	Fundamento
1	Fuiste criado en la fe. Tu religión es una parte importante de tu familia y comunidad.
2	Alguien que te importa (un mentor, un amigo o un amante) te inició en la fe.
3	Fuiste criado en una religión diferente pero te sentiste atraído por los ideales y creencias de su fe actual.
4	Nunca tomaste tu fe en serio. Luego hiciste un voto durante la Última Guerra, prometiendo tu devoción si se evitaba un desastre... y así fue.
5	Eres devoto de tu religión, pero nunca has sido educado formalmente en sus costumbres. Sigues tu propia interpretación.
6	Tuviste una experiencia trascendental y crees que tienes un propósito divino que cumplir.

Rechazo de la Fe

d6	Rechazo
1	Crees que la magia de los clérigos y paladines no proviene de las deidades, sino del poder interno o la creencia del lanzador.
2	Vienes de una comunidad agnóstica y piensas poco en asuntos espirituales.
3	Alguna vez fuiste profundamente devoto, pero una tragedia durante la Última Guerra hizo que cuestionaras tu fe.
4	Una pérdida o traición personal sacudió su fe.
5	Fuiste marcado espiritualmente por un encuentro con un infernal o una aberración.
6	Has creado tu religión personal y crees que todas las religiones establecidas son erróneas.

La Hueste Soberana

- Los Soberanos están con nosotros en todo momento. Onatar se encuentra en cada fragua, y Dol Dorn está contigo cada vez que se sacan las espadas.
- Los Soberanos dan forma al mundo. Nos ofrecen orientación y fortaleza, pero debemos aprender a escuchar.
- Honra a cada Soberano en su lugar y tiempo. Si escuchas una voz claramente, abraza su camino.
- Como seguidor de la Hueste Soberana, crees que la mano de los Soberanos se puede ver en todas las cosas. Lo que otros consideran intuición o instinto, lo ves como la voz de los Soberanos que ofrecen orientación. No necesitas pruebas absolutas; el hecho de una cosecha abundante es evidencia de la benevolencia de Arawai.

El panteón de la Hueste Soberana encarna todo lo que es bueno en el mundo. La gente de Khorvaire ha seguido a los Soberanos durante miles de años, y todos conocen los nombres de los Soberanos y los Seis Oscuros. Incluso las personas que no son devotas aún pueden jurar por los Soberanos u ofrecer una oración en un momento de crisis.

La Hueste Soberana es maravillosamente diversa. Las variaciones y subsectas de la fe prosperan, y los templos solo están alineados libremente. En una comunidad pequeña, un herrero hábil podría funcionar como sacerdote porque la gente cree que está cerca de Onatar. Una comadrona podría hablar simbólicamente por Arawai y Boldrei. Típicamente, los fieles están unidos por sus creencias compartidas; ninguna autoridad central busca imponer un credo singular.

Como Vasallo (un seguidor de la Hueste Soberana) es posible que sientas conexión con un Soberano en particular, pero aún así muestras reverencia a cada uno. Tu trasfondo puede influir en tu interpretación particular de los Soberanos: los medianos de Talenta consideran que los Soberanos son parte de un panteón de espíritus, mientras que algunos Karrnios honran solo a los Soberanos de la guerra, pero cualquier personaje puede ser un Vasallo.

Soberanos

Estos nombres y atributos comunes describen a los nueve soberanos que se adoran en Khorvaire:

Deidades de Eberron

La Hueste Soberana	Provincia	Dominios de clérigos sugeridos	Símbolo Común
Arawai	Vida, amor	Vida, Naturaleza	Gavilla de trigo atado con cinta verde o dragón de bronce
Aureon	Conocimiento,	Conocimiento, Orden *	Tomo abierto o dragón azul
Balinor	Bestias, la caza	Naturaleza, Guerra	Par de astas o dragón verde
Boldrei	Hogar, comunidad	Vida	Fuego en una hoguera de piedra o dragón de cobre
Dol Arrah	Honor, luz del sol	Luz, Guerra	Sol naciente o dragón rojo
Dol Dorn	Fuerza en las armas	Guerra	Espada larga cruzada sobre un escudo o dragón plateado
Kol Korran	Comercio, viajes	Engaño	Moneda de oro de nueve caras o dragón blanco
Olladra	Buena fortuna	Vida, Engaño	Dominó o dragón Negro
Onatar	Artificio, la fragua	Forja **, Conocimiento	Martillo cruzado y pinzas o dragón de latón

Los Seis Oscuros	Provincia	Dominios de clérigos sugeridos	Símbolo Común
El Devorador	Ira de la naturaleza	Tormenta	Manojo de cinco huesos afilados o tortuga dragón
La Furia	Pasión, venganza	Guerra	Sierpe alada con cabeza y brazos de mujer
El Guardián	Muerte avaricia	Muerte	Cristal dragontino en forma de colmillo o dracoliche
La Burla	Traición, derramamiento de sangre	Engaño, Guerra	Cinco cuchillas salpicadas de sangre o dragón desollado
La Sombra	Ambición, magia oscura.	Conocimiento	Torre de obsidiana
El Viajero	Cambio, caos	Forja **, Conocimiento, Engaño	Cuatro huesos cruzados e inscritos con runas

Otras confesiones religiosas	Provincia	Dominios de clérigos sugeridos	Símbolo común
La Llama de Plata	Bueno, proteccion	Vida, Luz, Guerra	Llama dibujada en plata o moldeada de plata
La Sangre de Vol	Inmortalidad	Muerte	Gema de lágrima roja
Cultos del Dragón Inferior	Locura...	Engaño	Varía
El Sendero de la Luz	Luz, superación personal	Vida, Luz	Cristal brillante
Los Espíritus del Pasado	Antepasados élficos	Naturaleza, Guerra	Varía
La Corte Eterna	Antepasados élficos	Tumba **, Conocimiento, Vida	Máscara dorada

Los dominios de clérigos sugeridos son del *Manual del Jugador*, a menos que siga un asterisco:
* *Guía de los Maestros Gremiales a Rávnica*
** *La Guía de Xanathar para Todo*

Arawai es la Soberana de la Vida y el Amor. Ella es la patrona de la fertilidad y de los aspectos benévolos de la naturaleza, trayendo buena cosecha y lluvia suave.

Aureon es el Soberano de la Ley y el Saber. Se le considera el primer mago, que compartió los secretos de la magia con el mundo.

Balinor es el Soberano del Cuerno y la Caza. Él guía tanto a la bestia como al cazador, y es el patrón de aquellos que caminan al borde de la civilización y el mundo natural.

Boldrei es la Soberana del Salón y la Hoguera. Ella guía y protege a las comunidades y familias, inspirando a las personas a trabajar juntas por el bien común.

Dol Arrah es el sol el que aleja la oscuridad. Ella representa la sabiduría en la guerra y para aquellos que luchan con honor, buscan justicia y hacen sacrificios por el bien común.

Dol Dorn es el Soberano de la Fuerza y el Acero. Es el patrón del soldado común, y guía las manos de cualquiera que tenga un arma. Él encarna el coraje, la fuerza y la habilidad marcial.

Kol Korran es el soberano del mundo y la riqueza. Él protege a los viajeros y guía a los comerciantes. Aunque el dominio del Engaño es sugerido para sus clérigos, Kol Korran guía la negociación justa; los impulsados únicamente por la codicia prefieren al Guardián de los Seis Oscuros.

Olladra es la soberana de la fiesta y la fortuna. Ella es la que da alegría y la que da suerte, la patrona de los artistas, los jugadores y cualquier persona que se arriesgue.

Onatar es el soberano del fuego y la fragua. Él guía tanto a los herreros mundanos como a los artífices, inspirando a cualquiera que realice un acto de creación.

Símbolo

El octagrama es el símbolo de la Hueste como un todo. Un sacerdote soberano lleva un Octagrama de metal como símbolo sagrado o tiene un bastón con el ícono. Los sacerdotes dedicados a un dios en particular también muestran el símbolo de su deidad, y los Vasallos llevan fichas con los símbolos de los Soberanos cuyo favor buscan. Hay ocho puntos en el símbolo para ocho soberanos; el noveno soberano (Aureon) está representado por el propio octagrama.

Ritos

Las oraciones formales a los Soberanos generalmente involucran canciones. Las canciones específicas invocan a cada soberano y buscan su favor, aprecian las bendiciones recibidas y reconocen la presencia de un soberano. Los celebrantes cantan las canciones de Boldrei y Aureon en las bodas, y los soldados cantan las canciones de marcha de Dol Dorn en movimiento y los himnos de Dol Arrah al amanecer antes de una batalla.

Templos

Los santuarios soberanos surgen donde la gente siente que las deidades están cerca, como una biblioteca para Aureon o una herrería para Onatar. Los ritos de Boldrei o Arawai generalmente ocurren en la naturaleza, y una taberna podría servir como un santuario para Olladra. Los santuarios pueden tomar cualquier forma, pero exhiben prominentemente el símbolo del Soberano particular.

Los templos de la Hueste Soberana están hechos de piedra y tienen ocho puertas. Las paredes representan imágenes de



La Hueste Soberana



Los Seis Oscuros



La Sangre de Vol



Cultos de Khyber



La Corte Eterna



La Llama de Plata



El Sendero de la Luz

los Soberanos, con el icono de Aureon sobre el altar y el Octagrama grabado en el piso.

Los Seis Oscuros

Los Seis Oscuros son las sombras de la Hueste Soberana. Estos dioses oscuros dan forma al mundo y están presentes en todo momento, hablando con aquellos dispuestos a escucharlos. Donde los Soberanos gobiernan las fuerzas positivas, los Seis Oscuros son la fuente de los temores. Arawai y Balinor reflejan los aspectos positivos de la naturaleza. ¿La devastadora tormenta, el terremoto, el incendio forestal? Estos son el trabajo del Devorador.

Los Seis Oscuros y La Hueste Soberana son lados opuestos de la misma moneda. Si crees en uno, reconoces la existencia del otro. La única pregunta es si temes a los Seis o los veneras. Los que eligen seguir a estas deidades siniestras abrazan la oscuridad. Un bárbaro puede agradecer a la Furia por el regalo de la ira. Un asesino recorre el camino de la Burla, mientras que el pacto de un brujo puede ser un regalo de la Sombra.

Los Seis Oscuros inspiran la adoración de diferentes maneras entre las diversas culturas. Templos de los Seis Oscuros aparecen en Droaam, junto con parrandas salvajes impulsadas por la Furia. Los Seis Oscuros no son venerados abiertamente en otros lugares de Khorvaire; los santuarios de los dioses están ocultos, y es más común encontrar un culto dedicado a un solo miembro de los Seis que un templo dedicado a todo el panteón.

Los Seis

Estos nombres y atributos comunes describen a los Seis Oscuros como se los conoce en Khorvaire:

El Devorador gobierna el poder destructivo de la naturaleza, tanto la fuerza elemental pura como el salvajismo en las bestias.

El Guardián arrebata almas antes de que puedan alcanzar a Dolurrh y las acumula junto con su vasta riqueza. Aquellos impulsados por la codicia lo llaman su patrón, y sus sacerdotes a menudo actúan como criminales.

La Furia gobierna tanto la pasión como la venganza, la ira y la desesperación. Ofrece venganza a quienes han sido perjudicados, pero su venganza a menudo conduce al sufrimiento.

La Burla es el patrón de la traición y del terror en la batalla. Él guía a aquellos que buscan la victoria a través de la astucia, tanto guerreros como asesinos. Alguna vez fue el hermano de Dol Dorn y Dol Arrah, pero fue despojado de su piel y su nombre después de traicionarlos.

La Sombra es el lado oscuro del conocimiento y la ambición. Se dice que es la sombra de Aureon, que recibió vida maligna cuando Aureon dominó la magia. La Sombra es el creador de monstruos y el guardián de los secretos prohibidos, y ofrece conjuros malévolos a brujos y magos.

El Viajero afirma que el caos impulsa la evolución y que el cambio nos hace más fuertes. El Viajero es un embaucador y da regalos peligrosos. Algunos artífices adoran al Viajero, viéndolo como el señor de la innovación, pero los dones del Viajero siempre tienen consecuencias inesperadas.

Símbolo

El hexagrama representa todo el panteón de los Seis Oscuros. La tabla Deidades de Eberron enumera los símbolos comunes

LEE MOYER

de los dioses individuales. Sin embargo, dado que los Seis no son venerados abiertamente en la mayor parte de Khorvaire, cada secta elige un símbolo único basado en la naturaleza de su dios. Los seguidores del Devorador podrían llevar un diente de tiburón o un pedazo de madera quemada en un incendio forestal. Un culto de Guardián podría usar la moneda de nueve caras de Kol Korran con la cara desfigurada. Una secta particular usa estos símbolos de manera consistente, si no obvia.

LA VOZ DE

THRANE

¿ERES UN FANÁTICO DE LOS SEIS?

Los vasallos de la Hueste Soberana han condenado durante mucho tiempo a los Seis Oscuros como fuerzas del mal. Sin embargo, los corresponsales en el *Voz de Thrane* han descubierto un fenómeno impactante: cultos de larga data que adoran a los miembros de los Seis Oscuros junto con la Hueste Soberana.

La mayoría de ustedes saben de la Guardia del Reposo Absoluto, los sacerdotes que atienden los cementerios de Vasallos. ¡Lo que quizás no sepan es que los sacerdotes de la Guardia honran tanto a Aureon como al Guardián! Dicen que el Guardian arrebata las almas de los héroes para que puedan ser preservados de Dolurrh y devueltos cuando se necesiten una vez más.

Peor aún son las Tres Caras de la Guerra, un culto que adora a los Soberanos de la Guerra, incluida la Burla, a la que llaman Dol Azur. ¡Los seguidores de esta fe sucia dicen que el campo de batalla tiene un lugar para todos estos dioses, abrazando explícitamente a una deidad que reconocen como la patrona de la traición y el terror! Este culto aparentemente comenzó en el ejército karrnio, pero se extendió a través de las Cinco Naciones durante la Última Guerra. ¡Así que la próxima vez que estés hablando con un soldado Brelio, recuerda que podrían ser devotos de la burla!

Ritos

Los Seis Oscuros son un espejo de la Hueste Soberana y su adoración utiliza rituales similares, incluidos los rituales formales realizados en la canción.

Cada uno de los seis tiene sus propios ritos. Los seguidores de la furia participan en juergas salvajes. Las sectas del Devorador se reúnen alrededor de enormes hogueras. Los cultos de la burla realizan combates rituales o se reúnen para torturar a los enemigos capturados.

Templos

Los templos y santuarios de los Seis Oscuros se esconden detrás de disfraces. Un culto a la burla podría reunirse en un matadero, mientras que un santuario a la sombra permanece oculto en las profundas pilas de una biblioteca. Los templos dedicados están construidos de piedra oscura, con seis puertas y el hexagrama grabado en el piso.

Iglesia de la Llama de Plata

- La Llama de Plata es la fuerza de la luz que mantiene a raya a los infernales. Los que buscan defender a los inocentes del mal pueden recurrir al poder de la Llama.
- Cada alma mortal puede encontrar la luz. Inspirar y guiar a otros a un comportamiento virtuoso; la fuerza es el último recurso.
- Escucha la Voz de la Llama; cuidado con los susurros engañosos de la Sombra en la Llama.

Cada niño Thran conoce la historia de Tira Miron. Siglos atrás, uno de los antiguos y poderosos demonios encadenados dentro del mundo se liberó de sus ataduras, desatando un terrible sufrimiento en la gente de Thrane. La nación habría sido destruida si no fuera por Tira Miron. Esta paladín fue llamada por la Llama de Plata y luchó contra el poderoso infernal. Cuando quedó claro que el Amo de la Oscuridad no podía ser destruido, Tira dio su vida, combinando su espíritu con la luz de la Llama de Plata para atar al demonio una vez más. Ahora Tira sirve como la Voz de la Llama, ayudando a otros a encontrar la luz. Cualquiera que busque proteger a los inocentes y luchar contra el mal puede recurrir al poder de la Llama de Plata para ayudarlos, pero deben tener cuidado con la Sombra en la Llama, el demonio que aún persiste y anhela engañar a las personas buenas para que se vuelvan malvadas.

Un pilar de fuego argenteo marca el punto del sacrificio de Tira, el centro de la iglesia moderna. Este pilar, ubicado en Fortalezardiente, es una manifestación de La Llama de plata, no la fuente de su poder.

CRONICA

DE KORRANBERG

NO HAY FE EN EL TIPO SUPERIOR DE LA LLAMA DE PLATA

La nación de Thrane conmocionó al mundo en 993 AR cuando nombró a una niña de seis años como Guardiana de la Llama de Plata, la posición de liderazgo supremo de la Iglesia. Ahora con once años, Jaela Daran continúa asombrando a todos los que la encuentran. Posee aplomo y sabiduría más allá de sus años, y muestra la mezcla de coraje y compasión que es la piedra angular de la fe. Como Guardiana de la Llama, ella ejerce un tremendo poder divino; ella ha convocado a ángeles a su lado y resucitó al cardenal Halidor después de su asesinato.

Pero algunos afirman que estas historias son mentiras y que Jaela es simplemente una figura decorativa para el Alto Cardenal Krozen. El solitario Krozen es un brillante estratega y despiadado líder. Muchos creen que Krozen estuvo detrás de la muerte del Guardián Tagor en 992 AR, lo que sugiere que apoyó a la niña Guardiana para solidificar su propia influencia. ¿Es Krozen el verdadero poder detrás de la Llama?

Los templarios de la iglesia están listos para proteger a los inocentes de amenazas sobrenaturales, luchando contra muertos vivientes, infernales y aberraciones. Los frailes y los ministros luchan contra el mal haciendo el bien, realizando actos de compasión y caridad en todo Khorvaire. A diferencia de la Hueste Soberana, la iglesia mantiene una estructura y un credo definidos. Los arzobispos monitorean las regiones; los cardenales dirigen la iglesia; y la máxima autoridad es el Guardián de la Llama, quien mantiene la fuente en Fortalezardiente y se comunica con Tira Miron.

La Última Guerra tuvo un grave impacto en la iglesia. Los líderes aún respetaban la autoridad del Guardián sobre asuntos espirituales, pero la guerra no era sobre el bien o el mal. Los templarios de todas las naciones todavía se unieron para luchar contra los demonios, pero si no existía una amenaza sobrenatural, luchaban por sus propias naciones. Esta división permitió la formación de grietas en los cimientos. En Breland, algunos sacerdotes fueron víctimas de la avaricia o forjaron vínculos con organizaciones criminales. En Aundair, una facción celosa conocida como la Llama Pura aboga por usar la violencia en lugar de la compasión como la herramienta principal para erradicar el mal. Y en Thrane, la iglesia se ha convertido en el cuerpo gobernante. Si bien aún se rige por los principios de redención y sacrificio de Tira, la intrusión de la política significa que algunos llegan a la fe en búsqueda del poder en lugar de simplemente hacer el bien.

Al crear un seguidor de la Llama de Plata, decide si estás atado a la iglesia o simplemente inspirado por sus principios. Como paladín, ¿eres parte del orden templario o fuiste un granjero llamado a la acción por la Voz de la Llama de Plata?

La Llama de Plata se centra en Thrane, pero tiene una fuerte presencia en Breland y Aundair, y seguidores en Khorvaire. Los miembros de la secta Llama Pura tratan a algunas especies, especialmente a los cambiantes y replicantes, con recelo, pero la fe sostiene que las personas de todas las razas deben mantenerse unidas.

Símbolo

El símbolo de la fe es una llama estilizada con incrustaciones de plata. Una punta de flecha plateada grabada con el símbolo sirve como una ficha común, usada como collar.

Ritos

La Llama de Plata no necesita oraciones ni ofrendas; en cambio, los servicios se centran en los feligreses, fomentando un comportamiento virtuoso. La jerarquía de la iglesia se observa estrictamente, y solo los sacerdotes ordenados pueden realizar servicios.

El tiro con arco es una práctica devocional de la Llama de Plata, utilizada tanto como un medio de meditación como un arte marcial. Las comunidades dedicadas a la Llama participan en el entrenamiento de tiro con arco, y las aldeas tienen milicias de arqueros campesinos.

Templos

Las Fortalezas de la Llama de Plata están diseñadas para servir como guarniciones templarias y brindar refugio contra amenazas sobrenaturales. Las iglesias cuentan con enormes arcos y espacios abiertos. El santuario de una iglesia Flambica tiene un piso de mosaico con una llama ardiendo en su centro. La sede de la religión es la Gran Catedral de Fortalezardiente. Construida alrededor del sitio del sacrificio de Tira, este templo fortificado es del tamaño de una pequeña ciudad.

La Sangre de Vol

- Todos tienen una chispa de divinidad. Encuentra ese poder dentro.
- La muerte es el final, Dolurrh es el olvido, y si los dioses existen, son crueles. Quédate con aquellos que te importan; todo lo que tenemos es esta vida y el uno al otro.

¿Qué dios justo permitiría la muerte y el sufrimiento? La Sangre de Vol enseña que todos tenemos el potencial de convertirnos en seres divinos, y que la muerte es una maldición, diseñada para matarte antes de que puedas desbloquear la divinidad dentro de ti.

La Sangre de Vol es una fe sombría, fundada por Erandis d'Vol, una elfa de Aerenal. Afirma que la muerte es el olvido, que el universo es indiferente y que si los Soberanos existen, son crueles. Sus seguidores estudian los secretos de la sangre y la vida, y porque creen que la muerte es el fin, no ven nada malo en usar los cuerpos de los caídos para servir a los vivos. Los Buscadores de la Divinidad Interior (como se llaman los fieles) se alegran de ser reanimados después de la muerte; al menos pueden hacer algo bueno.

Debido a esta asociación con la nigromancia, muchos creen que la Sangre de Vol abraza la muerte y sus seguidores quieren convertirse en muertos vivientes. Ambas ideas son falsas. La Sangre de Vol ve la muerte como el mal supremo. Los buscadores no quieren convertirse en muertos vivientes; quieren convertirse en seres divinos. La fe enseña que la divinidad está ligada a la sangre y al alma, y los muertos vivientes nunca pueden aprovechar ese poder por completo. Las momias y vampiros de la Sangre de Vol han sacrificado su oportunidad de ser divinos para guiar a los vivos. Son mártires, no es algo que envidiar.

Además de una repulsión general hacia los muertos vivientes, la opinión pública de la Sangre de Vol es coloreada por las acciones de la Orden de la Garra Esmeralda. Esta secta extremista sirve a una liche conocida como la Reina de la Muerte, y emplea magia nigromántica en actos de terror. Sin embargo, la mayoría de los Buscadores no apoyan la Garra Esmeralda.

La Sangre de Vol tiene sus seguidores más fuertes en Karrnath y los principados de Lhazaar. Durante un tiempo, fue la religión nacional de Karrnath. Aunque cayó en desgracia, la fe todavía se practica abiertamente en esa nación.

Símbolo

El poder de un clérigo de la Sangre de Vol proviene de su interior. Como tal, cada clérigo elige un símbolo sagrado único, un objeto que resuena con ellos. Más generalmente, la fe está representada por una piedra preciosa en forma de lágrima o un fragmento de vidrio rojos. Los sacerdotes de la Sangre de Vol visten túnicas rojas y negras.

Ritos

Los servicios de La Sangre de Vol se centran en unir a los fieles como comunidad y alentar a las personas a encontrar poder dentro de sí mismas. El ritual más importante de la fe es el Sacramento de la Sangre. Después de un sermón, cada miem-

bro de la congregación derrama una pequeña cantidad de sangre en un recipiente. Este es un símbolo de unidad y un mensaje de que los miembros de la comunidad derramarían su sangre para defenderse unos a otros. En algunos templos, esta sangre se dona a los vampiros campeones de la fe.

VOZ DE

BRELAND

CLERIGO CADÁVER CONDENA LA GARRA

El mes pasado, la Garra Esmeralda se atribuyó el estallido de guls en Wroat. Esta organización terrorista tiene una crítica nueva e inusual: Hask Malevanor, un "abactor" de la Sangre de Vol y sumo sacerdote del Monasterio Carmesí, un templo en la ciudad de Atur en Karrnath. Algo más que debes saber sobre el Abactor Malevanor: ¡ha estado muerto por más de cincuenta años! Este pútrido sacerdote dice que su condición no tiene nada de impío, y jura que su pueblo venera toda la vida. A pesar del hecho de que los terroristas incluían sacerdotes de su iglesia, Malevanor insiste en que sus feligreses desprecian a la Garra Esmeralda y no albergan hostilidad hacia Breland.

Aunque nos gustaría tomar la palabra del abactor, nuestra investigación muestra que Malevanor estuvo personalmente involucrado en el programa que produjo los infames soldados muertos vivientes karrnios. Después de décadas de conducir el esfuerzo de guerra karrnio, ¿esta asquerosa criatura espera que creamos que no tiene nada que ver con los ataques nigrománticos contra nuestra gente? Aquí en el *Voz de Breland*, creemos que algo de esto huele a podrido, y no es solo la momia.

Templos

Un santuario dedicado a la Sangre de Vol requiere solo un altar y un medio para recolectar sangre derramada ritualmente.

Los templos de la Sangre de Vol son estructuras fortificadas, construidas para servir como santuarios. En contraste con la Llama de Plata, tales templos son rígidos y funcionales. Los templos incluyen bóvedas o catacumbas, diseñadas para contener muertos vivientes o para almacenar cadáveres.

Cultos del Dragón Inferior

- Un paraíso en el mundo, un valle bañado por la luz del Sol Interior. Gana tu pasaje con la sangre de enemigos dignos.
- Nuestra existencia es un estado de crisálida, que nos prepara para la inmortalidad trascendente dentro de las entrañas del bocón barboteante.
- El Señor de los ojos ve todos los secretos. Su mirada eleva al digno y mata al incrédulo. Expulsa la duda de tu corazón y verás la realidad a través de nuevos ojos.

Los Cultos del Dragón Inferior son muy diversos. Los principios anteriores describen las creencias de tres cultos diferentes. Los brujos obtienen poder de señores infernales, y los cultistas daelkyr sirven a azotamentes y contempladores. Otros abrazan convicciones profundas que otros ven como locura. Los extraños usan el término "Culto del Dragón Inferior" como un término general para describir estas creencias dispares, pero los cultistas no usan este nombre ni se ven a sí mismos como parte de un todo mayor.

Los Cultos del Dragón Inferior se basan en la locura o el poder. Un culto que busca poder elige servir a una fuerza oscura debido a los dones que reciben de él. Una camarilla de eruditos podría servir al Amo de la Oscuridad Sul Khatesh a cambio de secretos de magia. En Los Baluartes de Mror, los clanes enanos negocian con Dyrrn el Corruptor para conseguir simbiontes y regalos siniestros. La Marca Sombría contiene cultos dedicados a los daelkyr Belashyrra y Kyrzin. La membresía en tal culto es voluntaria, y los lanzadores de conjuros son más propensos a ser brujos o magos que clérigos; su poder proviene de la negociación, no de la fe.

Los cultos impulsados por la locura tienen una visión deformada de la realidad. Un cultista podría creer que las aberraciones son una forma de vida más elevada y que los daelkyr elevarán a los mortales. Otros cultistas pueden no reconocer la verdadera naturaleza de los seres a los que sirven. Un culto a Rak Tulkhesh realmente podría creer que su señor traerá la paz al mundo, incluso si esa paz debe comenzar con una guerra sangrienta. Unirse a tal culto no es una opción, es algo en lo que caes debido a la locura. Nuevos cultos pueden surgir en cualquier lugar, a medida que las semillas de la locura echan raíces y se extienden.

Los Cultos del Dragón Inferior a menudo aparecen como antagonistas. Sin embargo, tu personaje podría ser miembro de un culto relativamente benigno. Puede que te hayan criado en un culto pero te hayas liberado de su influencia. Si tu personaje era o es parte de una secta, trabaja con tu DM para desarrollar los detalles de tu secta.

CRONICA DE KORRANBERG

REDADA REVELA CAOS DE CULTO

La gente de Buenpuerto se sorprendió por la revelación de una extraña actividad de culto en el centro de una de las instituciones más confiables de esa ciudad. Actuando por consejo de los Reales Ojos de Aundair, las fuerzas de élite allanaron una instalación de la Casa Vadalis y descubrieron una pesadilla. La capitana Allis dice que sus soldados descubrieron un corazón que latía que llenaba una habitación entera, bombeando sangre a través de las venas en las paredes del edificio. Según Allis, el personal afirmó estar "creando el corazón de Galifar", aparentemente creyendo que si se completaba, esta monstruosidad podría reunir el reino destrozado.

Cuando se le presionó para comentar, el patriarca Dalin d'Vadalis negó cualquier conexión con este culto. "Estos son tiempos difíciles para todos nosotros. Le aseguro que la Casa Vadalis llevará a cabo una investigación completa de este incidente y trabajará para recuperar la confianza de la buena gente de Buenpuerto".

Símbolo

Muchos cultistas llevan pedazos de vidrio volcánico o pequeños cristales dragontinos de Khyber (ver capítulo 5), pero los cultos no tienen un símbolo unificado. Los cultos individuales desarrollan un símbolo basado en su patrón diabólico o visiones locas. Ojos, tentáculos y armas rotas son temas comunes.

Ritos

Los rituales de culto son intensos y a menudo violentos, incluido el sacrificio de sangre y el combate ritual. Muchos cultistas consumen sustancias no naturales, buscando una comunión más cercana a las aberraciones. Realizan rituales en Infracomún, aunque la mayoría de los cultistas no tienen una comprensión completa del idioma.

Templos

Los cultos se encuentran bajo tierra, ya sea en cavernas o alcantarillas. Los cultos rurales buscan lugares retorcidos por los poderes del plano de Xoriat (descrito en el Capítulo 4) o Khyber.

El Sendero de la Luz

- Vivimos en una era de oscuridad. Debemos encontrar el camino que conduce a la luz.
- Actúa con compasión y coraje. Cada acto noble es un paso en el camino.
- Perfecciona tu cuerpo y tu mente. Eres la herramienta que usarás para cambiar la realidad.

Practicado por muchos kalashtar, el Sendero de la Luz busca cambiar la realidad introduciendo primero el cambio interno, utilizando la meditación para enfocar la mente y la disciplina atlética para mejorar el cuerpo. El siguiente paso trae luz al mundo, utilizando el coraje y la compasión para desterrar la oscuridad en las personas que te rodean. Mediar disputas. Extinguir el odio guiando a la gente fuera de la oscuridad. Inspirar a las personas a ser mejores de lo que son. Incluso el cambio más pequeño es una victoria, pero los portadores de luz (los seguidores de este camino) esperan que esto sea simplemente un paso en un viaje más grande.

El Sendero de la Luz enseña que esta era está dominada por il-Lashtavar, "la gran oscuridad que sueña". Esta fuerza envenena al mundo y promueve la oscuridad. Pero las cosas cambian. Si entra suficiente luz al mundo, se producirá un cambio de marea: la era de il-Lashtavar terminará y marcará el comienzo de il-Yannah, la gran luz.

Algunos seguidores de esta fe creen que la meditación por sí sola es suficiente para cambiar el camino del mundo, que simplemente contemplar la luz es suficiente para lograr el cambio. La mayoría cree que es necesario actuar, pero que la oscuridad debe luchar con la luz. La violencia nunca es la respuesta, y la única forma de vencer al mal es redimirlo. Los portadores de luz buscan inspirar a quienes viven con miedo e iluminar a aquellos cuyo mal es impulsado por la ignorancia. La fe ha seguido este camino por más de mil años, pero ahora una secta astillada aboga por una mayor acción. Estos observadores de la sombra creen que el mal debe ser combatido, que las fuentes de oscuridad que envenenan las comunidades pueden y deben ser eliminadas sin piedad.

El Sendero de la Luz es enseñado a los kalashtar por los espíritus atados a sus líneas de sangre. Está muy extendido en la nación de Adar, en la lejana Sarlona, pero en Khorvaire, es en gran parte desconocido fuera de las comunidades kalashtar. Los observadores de las sombras defienden una secta nacida en Khorvaire, y los ancianos de Adar han condenado sus métodos.

Si sigues el Sendero de la Luz, debes elegir tu lado. Como un portador de luz, buscas difundir esperanza y buena voluntad. Como observador de las sombras, cazas y eliminas las fuentes de oscuridad. ¿Qué camino seguirás?

Símbolo

El símbolo del Sendero de la Luz es un fragmento de cristal brillante, llevado o usado como un amuleto. Este cristal puede ser usado como un símbolo sagrado; si se usa como collar, el sacerdote debe colocar una mano sobre él para usarlo como canalizador. El atuendo formal de un sacerdote incluye un tocado con cuernos curvos y puntas hechas de un material sarlonio llamado sentira.

Ritos

La disciplina física y mental son virtudes importantes del Sendero de la Luz. Las artes marciales y la meditación guiada se convierten en una forma de devoción y oración. Un sacerdote kalashtar lleva a cabo servicios telepáticamente, utilizando santuarios diseñados para amplificar las habilidades psíquicas y permitiéndoles compartir pensamientos e imágenes directamente con la congregación. Para un extraño, un servicio puede parecer silencioso y tranquilo a pesar de ser una experiencia extática para los fieles.

Templos

La nación de Adar en Sarlona es el hogar de vastos monasterios fortalezas dedicados al Sendero de la Luz. En Khorvaire, un puñado de santuarios aparecen en ciudades con grandes comunidades kalashtar. Estos santuarios son tranquilos y pacíficos, el aire perfumado con incienso sarlonio. Las cámaras están abiertas, proporcionando espacio para artes marciales. Los patrones laberínticos grabados en los pisos sirven como ayuda para la meditación, mientras que las paredes contienen cristales que enfocan y amplifican las habilidades psíquicas de los sacerdotes.

Espíritus del Pasado

- Somos los anclajes espirituales de los más grandes campeones de nuestra gente. A través de nuestra fe, evitamos que sus espíritus se pierdan en el olvido.
- Has sido elegido por un héroe. Vive tu vida como la de ellos, dejando que sus instintos te guíen.
- Atesora nuestro pasado y las historias de nuestra gente. Eres el recipiente a través del cual surgirán nuevas leyendas.

Como elfo Tairnadal de Valenar, te criaste con las leyendas de tu gente, con historias de campeones que lucharon contra poderosos dragones y ejércitos de gigantes. Cuando llegaste a la mayoría de edad, los Guardianes del Pasado leyeron las señales para determinar cuál de estos antepasa-

dos te eligió como su anfitrión. Desde ese día, ha sido tu deber emular a tu antepasado patrón. Si eres un mago, has estudiado los conjuros creados por tu antepasado. Si eres un guerrero, has practicado sus técnicas marciales específicas. Al caer en trance, revives sus mejores batallas. Pero estos estudios son solo una preparación. Ahora es tu deber sagrado ser un revivido de tu antepasado: vivir tu vida como lo hizo y permitir que el campeón recorra el mundo nuevamente a través de ti. (Este título de revivido llevado por los Anunciadores del Pasado no debe confundirse con los muertos vivientes revividos descritos en el *Manual de Monstruos*.)

El vínculo entre ancestro y elfo vivo es sagrado. Tu antepasado no te habla ni controla tus acciones. Pero como Tairnadal, crees que está contigo, que tus instintos y tus reflejos son el antepasado que se mueve contigo y te dice qué hacer. Cuanto más cerca sigas el camino, más orientación te brindarán, ayudándote a crear nuevas leyendas.

VOZ DE

BRELAND

¡LA PROFECÍA KALASHTAR QUE NO PUEDES IGNORAR!

Muchas de las personas de Khorvaire nunca han conocido a un kalashtar. Algunos dicen que estas personas están en contacto con espíritus celestiales; aquí en el *Voz de Breland*, decimos que son un tipo raro de lunáticos que hemos importado de Sarlona. Fue un placer especial para los turistas cuando uno de los líderes espirituales de los kalashtar de Sharn hizo una aparición inesperada en la gran plaza de Hope's Peak. El iluminado Havakhad (así se llama él mismo) emitió una advertencia de que "la oscuridad se estaba acumulando" y que "un momento terrible está justo por delante". Él suplicó a las multitudes reunidas mostrar amabilidad al vecino y al extraño por igual, y no dejar que "el miedo cause conflictos en los días difíciles por venir". Aparentemente, Havakhad no ha escuchado la noticia de que estamos ganando la guerra. Pero si el mundo se acaba mañana, ¡lo leíste aquí primero!

La gente de Khorvaire ve a tu gente como mercenarios y conquistadores. Pero no te importa el oro o la gloria personal. Todo lo que quieres es dejar que tus ancestros vivan de nuevo, y eso significa que debes realizar acciones dignas de campeones. Eso te impulsa ahora: buscar aventuras que se sumarán a las leyendas de tu patrón.

Tu DM y tu deben desarrollar la identidad de tu antepasado. ¿Cómo peleaba? ¿Cuáles fueron algunas de sus obras legendarias? ¿Tenía un arma distintiva o favorecía un tipo particular de magia? Igualmente importante es tu relación con el antepasado. ¿Estás orgulloso de tu antepasado y emocionado de vivir como el, o es tu deber una carga?

Desde el surgimiento de Valenar, los semielfos e incluso algunos humanos han tratado de ser inducidos a la fe. Pero hasta ahora los Guardianes del Pasado han declarado que solo los elfos pueden ser revividos. Más allá de la conexión de sangre con el ancestro, un elfo se comunica con su ancestro durante el trance, y los semielfos no pueden entrar en este estado. Los Guardianes dicen que no se puede hacer, pero quizás tú seas quien demuestre que están equivocados.

Símbolo

El símbolo principal de la fe es el zaelshin, un amuleto que lleva el sello de tu antepasado patrón y se usa como un broche o incrustado en la frente de un casco. Un devoto de la fe generalmente usa un velo (el zaelta o "máscara del espíritu") sobre su cara inferior durante la batalla o al realizar rituales, por lo que un oponente ve el zaelshin en lugar del elfo viviente.

El zaelshin es el símbolo de la fe, pero el símbolo sagrado utilizado por un clérigo es un objeto asociado con su antepasado personal.

Ritos

Los servicios giran en torno a las historias de los antepasados, conmemorando sus actos gloriosos, así como ejercicios rituales y meditación en trance. Mientras descansa, un elfo pasa cuatro horas en trance. Los fieles pasan este tiempo en comunión con sus antepasados, experimentando sus recuerdos y contemplando sus obras.

Templos

Los elfos nómadas Tairnadal no levantan templos permanentes. Un Guardián del Pasado marca un círculo en el suelo con su espada, y el espacio interior se santifica para el servicio.

La Corte Eterna

- Nuestros mejores campeones y sabios nunca se perderán para nosotros. Su sabiduría nos guía, y su poder nos protege a todos.
- Honra nuestro pasado. Respeta nuestras tradiciones. Perfecciona tus habilidades y podrás ganar tu lugar entre los inmortales.
- Destruye esas criaturas inmundas que canalizan el poder de Mabar, ya que consumen la esencia de nuestro mundo.

Los elfos de Aerenal se niegan a dejar que sus almas más grandes se pierdan en el olvido que es Dolurrh. Los elfos más sabios y más consumados se conservan después de la muerte, convirtiéndose en miembros de la Corte Eterna. La devoción de los elfos vivos sostiene a la Corte Eterna, y la Corte genera un pozo de energía mística que empodera a sus clérigos. Como clérigo Aereni, tus conjuros no te son otorgados personalmente por un Consejero Eterno específico. Tus poderes fluyen de la propia Corte, lo que te permite cumplir su voluntad y proteger a tu gente.

De todas las religiones de Eberron, la Corte Eterna está más arraigada en el mundo. La Corte se encuentra en la ciudad de Shae Mordai, y como un elfo de Aerenal, podrías buscar una audiencia con uno de tus ancestros inmortales. Como devoto de la Corte Eterna, la reconoces como el poder que sostiene tu civilización y como una asamblea de sus más grandes sabios y líderes. Si alcanzas grandes logros en tu vida, puedes aspirar a unirte a la Corte.



OALIAN DEL BOSQUE ENCUMBRADO

Como clérigo o paladín de la Corte Eterna, tienes una relación concreta con tu deidad. Al crear tu personaje, considera por qué has viajado tan lejos de casa. ¿Estás en una misión específica? ¿Estás sirviendo a la Corte en su conjunto, o estás actuando como agente de un consejero específico, tal vez tu propio antepasado? La Corte Eterna desprecia a las criaturas no muertas que se aprovechan de los vivos, por lo que si no tienes una misión concreta, siempre puedes cazar a los muertos vivientes y nigromantes malvados.

Símbolo

El símbolo de la Corte Eterna es una máscara dorada con ojos luminosos, que se usa sobre la cara mientras un sacerdote realiza sus deberes. Los devotos usan una máscara más pequeña como broche o amuleto.

Ritos

El rito más sagrado de la corte eterna es la comunión de trance. Mientras está en trance, un elfo Aereni se dedica a la meditación que le conecta con la conciencia gestalt de la Corte. Esta experiencia afirma el lugar del individuo como parte del todo mayor.

Dado que la comunión en trance es una experiencia personal, el papel del sacerdote es proporcionar orientación espiritual y práctica a su congregación. Un sacerdote enmascarado sirve como la cara de la corte, y cualquier elfo puede acercarse a ellos buscando aliviar sus cargas.

Templos

En Aerenal, los templos de la Corte Eterna son pirámides escalonadas construidas de piedra. En Khorvaire, los santuarios de la Corte utilizan maderaespesa importada de Aereni, una madera especialmente dura que crece solo en la isla. Sin importar la forma, las paredes están grabadas con historias sobre los Consejeros Eternos que sirven como los patrones particulares del templo, generalmente aquellos relacionados con los sacerdotes locales.

Druidas de Khorvaire

- Nosotros, los Cenicientos, somos los campeones del mundo natural. Lo defendemos de todo y de cualquiera que lo amenace.
- Nosotros, los Hijos del Invierno, preservamos el ciclo natural de la vida y la muerte. Las enfermedades y la descomposición eliminan a los débiles y fortalecen el todo. Debemos destruir a los muertos vivientes y asegurar que el ciclo continúe.
- Nosotros, los Cancerberos, protegemos el mundo natural de las fuerzas que vienen de fuera, de esos seres que se arrastran desde la oscuridad lejana.
- Nosotros, los Cantores Verdes, celebramos la magia en el mundo natural, así como los feéricos que encarnan esa magia. Servimos como embajadores entre los feéricos y los mortales, protegiendo los unos de los otros.
- Nosotros, los Guardas del Bosque, protegemos a todos los hijos de Eberron, desde las bestias salvajes hasta la gente

BEN WOOOTEN

- de las ciudades. Preservamos el equilibrio entre la naturaleza y la civilización y ayudamos a cada uno a entender al otro.

Todos los druidas cuidan el mundo natural, pero actúan de diferentes maneras. Cinco caminos bien establecidos definen la mayoría de los druidas de Khorvaire. Al crear un personaje druida, considera si tienes vínculos con alguna de estas tradiciones y qué te llevó a dejar tu orden. ¿Estás en una misión? ¿Estás explorando el mundo? ¿Fuiste desterrado, con buenas razones o de otra manera?

Los Cenicientos

Los Cenicientos defienden el mundo natural de cualquier cosa que lo amenace. Algunos Cenicientos consideran que la civilización es una amenaza y atacan cualquier asentamiento que invada la naturaleza. Otros centran su ira en las Casas de las marcas del dragón o buscan liberar a los elementales atados.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

SUCEDIÓ EN EL BOSQUE: ¡AMBIENTALISTA LO CUENTA TODO!

La alianza de granjeros rebeldes en el oeste de Aundair declaró una alianza con el Gran Druida Oalian de Bosque Encumbrado, afirmando que las tierras de cultivo que bordean estos bosques ahora son parte de los Confines de Eldeen. El Gran Druida es una figura de leyenda, un poderoso místico que sirve como líder espiritual de una amplia gama de druidas diseminados por toda la región. ¿Otro hecho interesante sobre Oalian? El es un árbol! Algunos dicen que es hijo de Eberron, mientras que otros afirman que es el espíritu de un antiguo druida atrapado en forma de árbol. Sea cual sea la verdad, el Gran Druida Oalian aparece como un gran pino masivo en un bosque llamado Verdecorazón, en lo profundo del Bosque Encumbrado.

Los Hijos del Invierno

Los Hijos del Invierno creen que la muerte y la descomposición son aspectos vitales del ciclo natural de la vida. Creen que si el ciclo se desequilibra, provocará un cataclismo devastador a medida que el mundo restablece este equilibrio. Luchan contra los muertos vivientes, pero también participan en acciones que sacrifican a los débiles. Se sabe de extremistas que han propagado plagas en las ciudades. Los Hijos del Invierno están particularmente interesados en desentrañar el misterio del Día del Luto, ya que algunos creen que es una señal del apocalipsis que temen.

Los Cancerberos

Los Cancerberos son una de las sectas más antiguas, se hallan principalmente entre los orcos de la Marca Sombría. Actúan para proteger a Eberron de las aberraciones y otras criaturas no naturales y buscan evitar incursiones y ataques extraplanares. Los Cancerberos preservan antiguos sellos que mantienen a raya males olvidados.

Cantores Verdes

Los Cantores Verdes están dedicados a los feéricos, y sirven como mediadores entre los feéricos y los mortales. Las filas de los Cantores Verdes incluyen bardos y brujos con Señores feéricos de patrones; un druida o explorador también podría servir a un Señor feérico específico.

Guardas del Bosque

Los Guardas del Bosque creen que la civilización tiene un lugar en el mundo. Como guarda, ayudas a otros a entender la naturaleza, asegurándote de que no causen daños involuntarios ni tropiecen en peligro. Los guardas sirven como milicia y mediadores en los Confines de Eldeen. Esta es la secta druídica más grande y la más reconocida.



Un dragón ilusorio ruge mientras aeronaves zumban entre los rascacielos de Sharn por la noche

Capitulo 3

Sharn, Ciudad de las Torres

He estado aquí una semana y todavía me cuesta no sentirme abrumado por la ciudad. Las torres se elevan hasta que desaparecen entre las nubes. Las luces brillan en mil ven-tanas. Las aerocalesas se abren camino a través del laberinto de puentes que conectan las torres, y arriba puedo ver el anillo en llamas de una aeronave elemental.

Distraído por las vistas del cielo, casi tropiezo con un forjado mientras me roza. Es la primera vez que veo uno, pero hay tan-tas cosas que nunca he visto en este lugar. Allí, un elfo tatuado regatea con un mediano enmascarado, discutiendo sobre el precio de la carne de lagarto. Más allá de ellos, una gárgola observa desde una percha alta. Recobro mis sentidos y sigo andando.

No es hasta que llego al ascensor que me doy cuenta de que el forjado me robó el bolso.

-Un recién llegado a la gran ciudad

Todos los temas principales de Eberron se manifiestan en la gran ciudad de Sharn. Es un lugar de magia, con aerocalesas que rodean torres de una milla de alto y forjas místicas que trabajan sin cesar en las entrañas. Es un lugar de aventura e intriga. Un ángel caído está reuniendo secuaces en las ruinas debajo de la ciudad. Una guerra de pandillas está ganando fuerza en Callestan. El cadáver de un aristócrata asesinado acaba de ser descubierto en una mansión flotante. Un artífice de Cannith está experimentando con una puerta de enlace planar, y algo está a punto de salir terriblemente mal. Todas estas aventuras y cientos más están esperando en la Ciudad de las Torres.

Este capítulo detalla la ciudad para jugadores y DMs por igual. El DM puede encontrar información adicional sobre la ciudad en el capítulo 4.

La Forma de Sharn

Sharn es la ciudad más grande de Khorvaire, con una población de medio millón de personas. Los humanos representan aproximadamente un tercio de ese número, y los enanos son un sexto; el resto es una mezcla de todas las razas encontradas en Khorvaire. Los medianos, elfos y gnomos tienen una presencia significativa en la ciudad, pero incluso los kalashtar y los replicantes tienen comunidades en Sharn. Más allá de la población permanente, decenas de miles de personas pasan por Sharn todos los días. Los refugiados de la guerra aún encuentran su camino a la ciudad, junto con turistas, espías, comerciantes y gente con la esperanza de encontrar su fortuna en la ciudad más grandiosa de Eberron.

Sharn se encuentra sobre el río Daga y su afluente oriental, la Empuñadura. Es un puerto importante para cualquiera que trate con Aerenal, Xen'drik o Sarlona. Las montañas se alinean a orillas del Daga, y Sharn no puede extenderse. Entonces, en cambio, ha crecido a lo alto cada vez más.

La ciudad se compone principalmente de estos barrios:

- Desembarco de Travick
- Dura
- Filonorte
- Meseta Central
- Meseta de Menthis

En el centro de cada uno de estos barrios hay un grupo de enormes torres centrales. Una red de puentes y plataformas conecta muchas de estas enormes torres, y pequeñas torretas brotan de los bordes de las torres centrales. El distrito del Camino Celeste flota sobre las torres más altas, mientras que los túneles de los Engranajes se extienden debajo de la ciudad.

Entre esos extremos, cada uno de los barrios se divide en un nivel superior, un nivel central y un nivel inferior. Cada barrio está compuesto por varios distritos, de modo que la ubicación de un lugar en Sharn se puede expresar con una combinación de nombre de distrito y nombre de nivel. Más información sobre cada uno de los niveles y los distritos en ellos aparece más adelante en este capítulo.

Consecuencias de la Guerra

Lejos de las líneas del frente, Sharn nunca cayó bajo asedio durante la Última Guerra. De todos modos, los impactos de la guerra afectaron a los ciudadanos de la ciudad y continúan incluso hoy.

Daño Físico

Aunque Sharn nunca fue sometida a un asalto sostenido, no evitó el daño. En muchas ocasiones, los comandos y saboteadores lanzaron ataques significativos dentro de Sharn. El más infame de estos fue el ataque Aundano que derribó la Torre de Cristal flotante, devastando el distrito ahora conocido como Caído. En cualquiera de los niveles inferiores o medios, puedes encontrar evidencia del conflicto en forma de un puente destrozado, un edificio derrumbado por una explosión arcana, o un área que, según algunos, está embrujada debido a la gran cantidad de personas asesinadas allí durante el guerra.

Cicatrices Psicológicas

Hay lugares en la ciudad que albergan a personas que sufrieron debido a las acciones de otras naciones. Por ejemplo, muchos de los residentes de Dura responsabilizan a todos los

JULIAN KOK

Aundanos por la destrucción de Caído. En otro distrito, la gente podía odiar a los Karrnios por un ataque de muertos vivientes que ocurrió durante la guerra, y un grupo diferente podría culpar a Thrane por el asedio de Vathirond.

Este tipo de sentires pueden dar forma a los sentimientos de un distrito entero, pero en toda la ciudad hay muchas más personas que tienen cargas personales que cargar que aquellos que guardan resentimiento hacia naciones particulares. Por ejemplo, a nivel individual, a la mayoría de los miembros de la Guardia de Sharn podría no importarle que se vea a un gnoll en un vecindario, pero un guardia que luchó en el frente de Droaam durante la guerra podría estar en busca de venganza. Los forjados a veces también son el blanco de este tipo de prejuicios; una persona cuyos amigos fueron asesinados por soldados forjados podría resentirse con todas esas criaturas.

Escasez

Debido a que la tinta apenas está seca en el Tratado de Tronofirme y las relaciones entre los signatarios todavía se están normalizando, Sharn actualmente no se beneficia de mucho comercio con otras naciones. Podrían surgir problemas debido a la escasez de productos importados, ya sea que esto se manifieste como precios inflados, la necesidad de racionamiento o que ciertos objetos simplemente no estén disponibles. Los factores de oferta y demanda también juegan en el contrabando y el mercado negro; algunos productos deseables podrían estar disponibles solo a través del Clan Boromar.

Refugiados y Víctimas

Los refugiados Cyr han llenado el distrito de Muros Altos en el Desembarco de Tavick inferior más allá de su capacidad, y Sharn también alberga a un número significativo de refugiados de otras partes de Breland, personas cuyas casas y aldeas fueron destruidas durante la guerra y que han venido a Sharn en búsqueda de nuevas vidas. La ciudad también tiene su parte de otras personas dañadas durante la guerra, soldados y civiles con lesiones físicas o psicológicas graves. Es muy probable que todas estas personas se encuentren en los niveles inferiores. No son solo pobres; están sufriendo, y podrían buscar venganza contra aquellos a quienes culpan por su dolor.

Guía de la Ciudad

CUANDO VIVES EN EL INTERIOR BAJO, NUNCA VES EL *sol. La gente escucha "torres", piensan en pequeñas torres elegantes, el tipo de cosas que ves asomando en la esquina de la fortaleza de tu señor. Tenemos esas y muchas. Pero la base de la ciudad son las torres centrales. Las paredes de estas torres son tan gruesas que podrías meter el castillo de tu señor en una.*

Tienes tus distritos exteriores donde recibes el aire libre, construido en los puentes y plataformas que conectan las torres centrales. Tienes las pequeñas torretas, construidas en las paredes centrales de la torre y los puentes intermedios. Tienes a la gente en el medio, que vive y trabaja en los muros. Y luego nos tienes a los del interior, nuestros distritos están completamente contenidos en el pozo hueco de una gran torre. Cuando miras hacia arriba en Callestan, ves luces parpadeantes, eso es seguro. Pero esas no son estrellas, y ese no es el cielo. Estás mirando hacia arriba a través de una milla de puentes y plataformas que cruzan el pozo, mirando hacia los distritos por encima de ti.

Vives en lo alto, puedes tocar el cielo. En el medio todavía se puede ver el sol. Abajo, en el interior, todo lo que tenemos es tristeza y el goteo constante, el agua y lo peor que desciende de la ciudad sobre nosotros.

-Un huérfano callejero que describe a Sharn

Sharn es la ciudad más cosmopolita del continente. Describir todas las actividades y ofertas en la ciudad podría llenar un libro completo. Aquí hay un resumen de lo que necesitas saber para apreciar la ciudad al máximo.

¡Cuidado con los Escalones!

Como corresponde a la Ciudad de las Torres, Sharn también es una ciudad de puentes y balcones. Estas carreteras y salientes pueden ser extremadamente estrechos o cómodamente anchos. Aunque la mayoría de ellos están delimitados por paredes o barandas, siempre existe la posibilidad de que durante tu tiempo en Sharn, alguien que conozcas o tú se pasen del bor-de. Entonces, ¿cómo enfrentan los residentes este riesgo?

Quienes pueden pagarla suelen llevar una *ficha de pluma* como seguro. ¿Sin ficha? ¡Que no cunda el pánico! Debido al laberinto de puentes y tramos que conectan las torres, existe una excelente posibilidad de que no caigas más de cien pies antes de impactar en un puente más bajo. Aunque esto solo puede parecer una pequeña comodidad, también es cierto que los puentes principales en los niveles superiores y medios están encantados con efectos de *caída de pluma* que se activan automáticamente, evitando que aplastes a un transeúnte inocente en tu descenso.

Muchos resultados diferentes podrían seguir a una larga caída. La tabla Caer en Sharn presenta algunas posibilidades.

Caer en Sharn

d8	Resultado
1	Caes cientos de pies antes de golpear el suelo en la base de las torres.
2	Caes 3d6 × 10 pies antes de golpear un puente. Un puente principal en un nivel superior o medio tendrá un encantamiento de *caída de pluma*; de lo contrario, será un aterrizaje difícil.
3	Caes 2d4 × 10 pies y aterrizas en una aerocalesa que pasa, posiblemente hiriendo a un pasajero.
4	Caes 4d4 × 5 pies y golpeas un afloramiento, asta de bandera o estatua proyectada. Si sobrevives, todavía estás precariamente encaramado en el borde de una torre o puente.
5	Pasas cerca de un hipogrifo -¡Haz una prueba exitosa de Destreza de CD 15 (Acrobacia) para atrapar su pata!
6	Una gárgola o búho gigante te atrapa, y luego amenaza con dejarte caer si no recibe una recompensa.
7	¡Puedes volar! En realidad, un mago o artífice cercano lanza *caída de pluma* para salvarte, pero por un momento se sintió como si pudieras volar. Y ahora el lanzador de conjuros quiere un pago.
8	Golpeas un pequeño elemental de aire que fue atraído a la ciudad. Hacer esto amortigua tu caída, pero ahora estás encima de un elemental de aire.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

ESTÉ ATENTO A LOS BORRACHOS QUE CAEN

Justo esta semana, una mujer Brelia en Central Medio murió aplastada cuando un borracho Cyr cayó sobre ella desde los barrios superiores. Él sobrevivió. ¡Una buena mujer Brelia, una veterana de la Última Guerra, amortiguó su caída! Este incidente no es el primero de su tipo. El mes pasado, un torpe forjado aplastó a dos inocentes amantes medianos. Antes de eso, un ladrón cambiante cayó de una torre, hiriendo a un grifo desprevenido. Propongo una nueva ley: no viajar por los barrios medios o superiores sin una *ficha de pluma*. Estas bagatelas asequibles son todo lo que se interpone entre nuestra seguridad y la muerte causada por alguna rata que prefiere gastar oro en bebidas.

Servicios de Comunicación

¿Necesita enviar un mensaje a alguien? Si no tienes prisa, el puesto de Orien tiene cajas en toda la ciudad; puedes enviar una carta por 1 cp. Contratar un servicio de mensajería generalmente cuesta entre 5 cp y 5 po, dependiendo del tamaño del paquete y a dónde lo envíes. Puedes encontrar estaciones de mensajes Sivis en casi todos los niveles superiores y medios, y si tienes que ponerte en contacto con alguien al instante, el enclave Sivis en el distrito de Torres del Dragón (Central Medio) puede usar el conjuro *recado* por 200 po. La Casa Tharashk ha traído una innovación a la entrega de mensajes en Sharn: el uso de gárgolas. Tharashk tiene a varias de estas criaturas a su servicio, y estos mensajeros voladores son una forma rápida de transmitir un mensaje a través de la ciudad. Si ves una gárgola sin una carga, puedes llamarla y cuesta 5 po entregar una car-ta o un paquete pequeño.

Servicios de Lanzamiento de Conjuros

Los artesanos mágicos y adeptos se pueden encontrar en todos los distritos de Sharn, vendiendo sus servicios. Los precios estándar se resumen en la tabla Tarifas de Lanzamiento de Artesano Mágico.

Tarifas de Lanzamiento de Artesano Mágico

Nivel de conjuro	Precio
1	25 po
2	50 po
3	100 po

Estos costos pueden variar según el conjuro y el lanzador de conjuros, y no incluyen el precio de los componentes caros. Las personas que pueden lanzar conjuros de nivel superior son raras, normalmente solo se encuentran en las Casas de las marcas del dragón o en los círculos de magos; el costo y la disponibilidad de dichos servicios varía según el lanzador.

ERIC BELISLE

Estilo de Vida y Estándares de Vida

En Sharn, como en cualquier comunidad grande, diferentes segmentos de la población ocupan diferentes lugares en el espectro económico. Los términos que D&D usa para cuantificar los gastos de estilo de vida: deplorable, miserable, pobre, modesto, cómodo, lujoso y aristocrático (ver "Gastos" en el capítulo 5 del *Manual del Jugador*), también se utilizan en este capítulo como un indicador de lo que le cuesta a alguien vivir en un área determinada, y también de los costos de los bienes y servicios allí.

Por ejemplo, un restaurante que sirve comida de calidad cómoda es aquel en el que un cliente que vive con un estilo de vida cómodo (o mejor) puede pagar cualquier cosa en el menú.

Educación e Investigación

La Universidad de Morgrave, aunque no es la institución más respetable de educación superior en Khorvaire, tiene una extensa biblioteca que cuenta con colecciones definitivas de conocimientos en ciertos campos, particularmente arcanos, mazmorras, geografía e historia. Los personajes que buscan conocimiento en cualquiera de estos campos u otros deberían poder hallar recursos útiles para su búsqueda en la biblioteca. La universidad es una excelente fuente de sabios que alquilan sus servicios a corto o largo plazo. Incluso aquellos que profesan ser sabios pero no tienen conexión con la universidad tienden a agruparse alrededor de Morgrave, con sus hogares y negocios ubicados casi todos en los distritos de la Universidad, Den'iyas y Torres de Hiedra de Menthis Superior.

Otro sitio importante para ciertos tipos de investigación es el Archivo de la Ciudad, en el distrito de Torres Altísimas de Central Superior. Los Archivos contienen exhaustivos documentos históricos de Sharn; registros de nacimiento, defunción y matrimonio; y copias de documentos legales como documentos de identificación y cartas de marca emitidas en la ciudad. Sin embargo, el acceso a estos registros está más restringido que a los contenidos de la biblioteca Morgrave.

Aquellos que quieran continuar su investigación a través de alguna experiencia práctica pueden encontrar conocimientos no descubiertos en las regiones más bajas de Sharn, donde alcantarillas y túneles serpentean a través de ruinas antiguas. Del mismo modo, las criptas de la Ciudad de los Muertos podrían contener alguna información histórica relevante.

Centros Comeciarles

Sharn contiene varios distritos comerciales importantes. El distrito Tradefair en Central Medio se enfoca en productos de alta calidad, todo lo que necesitarás para mantener un estilo de vida lujoso o aristocrático. Mercado Norte en Filonorte Inferior tiene una excelente selección de bienes comunes. Casi todo se puede encontrar en el Bazar de Dura Medio, siempre y cuando no te preocupe el origen de los bienes de segunda mano. El Mercado de Travick en Desembarco de Travick Medio es un centro de productos y otros productos traídos de las granjas y talleres artesanales en las afueras de Sharn.

Curación

La Casa Jorasco opera casas de curación en toda la ciudad, principalmente en los barrios medios y superiores. El Panaceo en Torres del Dragón (Central Medio) es el enclave primario de Jorasco. Los servicios de las casas usan los precios en la introducción de este libro.

El Panaceo tiene un altar que se puede utilizar para lanzar *alzar a los muertos*, pero este servicio no está exento de riesgos. A veces, el espíritu equivocado regresa a un cuerpo, o fantasmas o apariciones malévolos pueden escapar del inframundo junto con la persona que está siendo alzada. Antes de que los curanderos tomen oro para realizar una resurrección, un adepto de Jorasco lanzará primero *augurio*. Si esta adivinación indica un desastre inminente, el adepto rechazará la solicitud.

Unos pocos lanzadores de conjuros divinos en Sharn pueden resucitar a los muertos, especialmente el sumo sacerdote de la Corte Eterna en Shae Lias. Sin embargo, estos clérigos devotos rara vez venden sus servicios, y el sumo sacerdote necesitaría una razón convincente para ayudar a alguien de creencias diferentes.

Festividades

Siempre hay una celebración a punto de suceder en Sharn, ya sea un desfile en un solo distrito o un festival que se extiende por toda la ciudad. Aquí hay algunas ocasiones especiales para poner en tu calendario.

La Gala Tain (Primer Far de Cada Mes)

Los ir'Tains son la familia más rica y poderosa de Sharn. Cada mes, Lady Celyria ir'Tain hace un baile en su mansión del Camino Celeste. La lista de invitados define el orden social actual de la ciudad; aquellas familias que tienen invitaciones permanentes, conocidas como los Sesenta, son la realeza de facto de Sharn. Celyria invita a huéspedes y atracciones inusuales cada mes, y un artista prometedor o un héroe popular de renombre podrían llamar su atención.

Caídacristal (9 Olarune)

Durante la Última Guerra, saboteadores provocaron que una torre flotante cayera en Dura Inferior. Esta devastación todavía se puede ver hoy en el distrito ahora conocido como Caído. El 9 de Olarune, las personas se reúnen para recordar a los que se perdieron ese día. Muchos de ellos continúan la tradición de tallar elaboradas esculturas de hielo y arrojarlas al río Daga.

El Día del Luto (20 Olarune)

La nación de Cyre fue destruida en 994 AR en esta fecha, conocida como el Día del Luto. Aunque ese evento tuvo un impacto en todos en Khorvaire, este memorial es especialmente significativo para los sobrevivientes Cyr. Es un momento en que los Cyr se unen para recordar su reino perdido. Algunos cuentan historias o cantan canciones tradicionales, asegurando que su cultura no sea olvidada. Otros sobrevivientes todavía se enfurecen con los enemigos que derribaron a Cyre, y hasta ahora la festividad ha estado marcada por un breve repunte de la violencia.

Bendición del Sol (15 Therendor)
El festival de Dol Arrah es un día de paz y un momento en que se insta a los enemigos a encontrar una solución pacífica a sus conflictos. Es uno de los días más seguros de la ciudad para visitantes y residentes por igual.

Corona de Aureon (26 Dravago)
Los ancianos comparten sus conocimientos con los jóvenes durante esta celebración. La Universidad de Morgrave tiene sus servicios de posgrado en este día, y se presenta un horario de conferencias públicas de un día en el Gran Salón de Aureon en Menthis Superior.

Filobrillante (12 Nymm)
El festival de Dol Dorn se celebra en toda la ciudad con peleas de premios, luchas, concursos de tiro con arco y otras pruebas de fuerza y habilidad. Esta actividad culmina con un gran concurso de campeones en el distrito de Piedra Angular en Desembarco de Travick Medio.

La Carrera de los Ocho Vientos (23 Lharvion)
Este evento es una carrera aérea que tiene lugar alrededor del Barrio Dura.

La Caza (4 barrakas)
En honor al Soberano Balinor, una bestia feroz es traída a la ciudad y liberada este día en una sección aislada del Viejo Sharn. Cualquiera puede participar en la Caza haciendo una donación de 5 po; el cazador (o grupo) que derriba a la bestia gana una bolsa de 500 po y la bendición de Balinor. El motivo de la caza puede variar; en algunos años, se liberan múltiples bestias, y el cazador que más atrapa es el vencedor. En cualquier caso, a menudo resulta que los otros competidores son una amenaza mayor para los cazadores que las bestias que acechan.

La Caída de Fathen (25 Barrakas)
Esta celebración conmemora a un sacerdote de la Llama de Plata que fue martirizado mientras exponía licántropos en Sharn. Las actividades del día a menudo causan tensión con la comunidad cambiante.

Fiesta de Boldrei (9 Rhaan)
Las reuniones en toda la ciudad marcan esta celebración de la comunidad. Los ricos compiten para organizar las fiestas más grandiosas, y los más generosos serán recordados durante todo el año.

La Ascensión (1 Sypheros)
El sacrificio de Tira Miron, quien dio su vida para servir como la Voz de la Llama de Plata, es honrado en este día. La festividad está marcada por los servicios en todas las iglesias y santuarios de La Llama de Plata, y se alienta a los fieles a encontrar alguna forma de ayudar a sus comunidades.

Nochesalvaje (18–19 Sypheros)
Supuestamente, la Furia, el dios de la Pasión y la Venganza, alcanza el apogeo de su poder en esta noche. Las emociones son altas y el control de impulsos es bajo. La gente tímida y supersticiosa se queda adentro, mientras que otros lo ven como un momento para dejar de lado las inhibiciones. Las calles se llenan de una orgía que dura hasta bien entrada la noche.

Tronofirme (11 Aryth)
Esta celebración marca el día en que se firmó el Tratado de Tronofirme, terminando oficialmente la Última Guerra. Este año (998 AR) es solo la segunda vez que se conmemora el evento, y el alcalde de Sharn ha prometido un festival verdaderamente épico.

Sombras Largas (26–28 Vult)
Se dice que el poder de la Sombra, la siniestra deidad de los Seis Oscuros, está en su apogeo durante estas tres noches. Las personas cuidadosas pasan este tiempo en el interior con amigos, pero aquellos que disfrutan de la oscuridad pueden decidir salir a la calle para aprovecharse de los débiles y tontos.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

COMIENZA LA CARRERA DE LOS OCHO VIENTOS

Hoy hay pancartas volando por Dura, y las calles están llenas de color. Camina por Fuerte Viejo vistiendo marrón y rojo, y serás invitado a levantar una copa al Grifo; si estás vestido de blanco y dorado, los colores del hipogrifo, es mejor que estés preparado para defenderte.

Si eres nuevo en Sharn, podrías pensar que nuestra ciudad se ha vuelto loca. Y de alguna manera lo ha hecho, pero es una locura que alcanza su punto máximo cada verano con la Carrera de los Ocho Vientos. Hace mucho tiempo, el rey Galifar usó Dura como campo de pruebas para la caballería aérea. ¿Qué es más importante, rapidez o fuerza? Nuestra carrera moderna es una prueba de velocidad y habilidad a través de un curso que teje alrededor y a través de las espiras de Dura. Hay ocho competidores, y cada uno de estos valientes jinetes monta una criatura voladora diferente, ¡excepto la gárgola Carralag, quien confía en sus propias alas!

La velocidad es importante, pero sobrevivir a la carrera puede ser un desafío. No se prohíbe derramar sangre, pero la única arma que puede llevar un jinete es una ballesta ligera deportiva; las monturas pueden usar sus garras y picos, que es lo que hace al Griffon un contendiente tan feroz. El veneno, la magia o cualquier otra cosa que interfiera directamente con la bestia o el jinete está estrictamente prohibido, aunque a lo largo de los años hemos visto intentos imaginativos de estirar las reglas.

Dura se divide en ocho regiones para la carrera, cada una de las cuales está representada por una criatura diferente. Si vas a pasar tiempo en Dura, ¡es mejor que conozcas tus monturas! Las bestias de Dura Superior son las más rápidas de la carrera y, en general, tienen el mejor récord. El campeón reinante es el Pegaso de Cascada, cuyos seguidores visten de blanco y plata. El hipogrifo está vinculado a Altavista y Miradaga en Dura Superior, y sus colores son blanco y dorado. Los detractores a menudo dicen que La Guardia de Sharn favorece al Hipogrifo

y que la Casa Vadalis ayuda al Pegaso, pero los árbitros siempre insisten en que la carrera es justa.

Las bestias de Dura Medio son versátiles. El águila representa Arco Roto y Bastión Tormentoso en Dura Medio, y sus se-guidores usan marrón y oro. El inteligente Búho vuela por Roca Cascabel y el Bazar, y sus colores son marrón y gris. El Halcón representa a Ruinoso y Bajavista en Dura Medio, y usar su combinación de bronceado y marrón generalmente puede conseguirte un buen precio en una posada.

Las bestias de Dura Inferior son más infames que confiables. El Grifo vuela por Precaria y Fuerte Viejo, y sus colores son marrón y rojo. Nunca ha ganado la carrera, pero hay oro para apostar a cual oponente derribará. El Planealar representa a Puerta de Oro y Las Tiendas, y sus seguidores visten de verde y gris; muchos creen que el Clan Boromar paga por el mantenimiento de la montura y su jinete. La Puerta de Malleón solía estar representada por el Murciélago, pero hace doce años intercambiaron esa mascota por la Gárgola, cuyos colores son negro y gris. La actual Gárgola es un tipo con cara de pie-dra llamado Carralag, y sus seguidores son muy apasionados por su campeón alado.

Deportes y Juegos

Como corresponde a una metrópolis que cuenta con personas de todas las culturas, Sharn alberga una amplia variedad de eventos deportivos y deportivos. La carrera de los ocho vientos ocurre una vez al año. Otros eventos tienen lugar en un horario diario, semanal o mensual. Por ejemplo, los cambiantes organizan competencias informales de hrazhak todas las noches en Filonorte Inferior. A los ogros de los Engranajes les gusta el juego de la cuerda, las vencidas (lucha de brazos) y pruebas de fuerza similares. Las personas que desean apostar en los deportes generalmente pueden encontrar un jugador dispuesto a igualar probabilidades en el distrito Luz de Fogata en Menthis Inferior, Callestan en Dura Inferior, Piedra Angular en Desembarco de Travick Medio o Desatino de Hareth en Dura Medio. A continuación se describen tres deportes exóticos practicados en la ciudad.

Hrazhak

Dos equipos de siete cambiantes juegan hrazhak en un campo con un gol en cada extremo. Cada equipo comienza llevando un ídolo de madera. Para anotar, un equipo debe robar el ídolo de su oponente y colocar ambos ídolos en su propia meta. Obstáculos como árboles, arroyos y montones de escombros pueden estar presentes en un campo de hrazhak, lo que requiere que los competidores hagan pleno uso de sus habilidades para saltar y trepar. Se pueden lanzar o llevar ídolos, y no hay límites en el contacto entre los participantes, aunque solo se permiten armas naturales. Por lo general, un druida o adepto de bajo nivel está disponible para proporcionar curación si es necesario, pero cualquier competidor que recibe ayuda es retirado del juego por el resto del partido. Los competidores no pueden usar conjuros o habilidades similares.

La única arena formal de hrazhak en Sharn se encuentra en Árboles Pétreos, parte del distrito Piedra Angular, donde los partidos sirven como un deporte para espectadores y una razón para apostar. Los cambiantes crearon campos temporales de hrazhak en los barrios pobres y distritos de almacenes de la ciudad de vez en cuando, y los jóvenes cambiantes a menudo juegan partidos improvisados en los parques.

Filoscelestes

Las justas comunes son lo suficientemente populares en toda Breland, pero en Sharn, el deporte ha tomado vuelo. En un partido formal de Filoscelestes, el objetivo es derribar a un jinete contrario de la silla de montar; los ataques contra monturas están prohibidos, junto con el uso de magia u otras habilidades sobrenaturales. Los partidos formales tienen lugar en una de las dos arenas aéreas de Sharn, en Piedra Angular y Desatino de Hareth. Los jinetes de Filoscelestes suelen montar hipogrifos y llevar lanzas romas que causan daño no letal.

Las justas informales, que no siempre usan las mismas reglas, ocurren de vez en cuando en Dura Inferior y Medio, Desembarco de Travick y la Meseta de Menthis. Se podría jugar un partido informal en todo un distrito, con los competidores tejiendo entre torres y puentes. Las reglas para una partida informal se dictan antes del comienzo, estableciendo (entre otras cosas) si se puede usar magia y si se pueden seleccionar monturas.

Seis Piedras

Una tradición de Droaam traída a Sharn por inmigrantes, seis piedras es un juego para siete competidores, cada uno de los cuales paga una apuesta base. Los siete se sellan en una cámara grande con una cocatriz. El partido finaliza cuando seis de los jugadores se han convertido en piedra, momento en el que el sobreviviente recibe todas las apuestas (excepto una parte reservada para los organizadores). Una medusa controla la competencia para garantizar que se sigan las reglas. Los concursantes no llevan armas ni armaduras, y no se pueden usar habilidades mágicas o sobrenaturales. Además, a nadie se le permite atacar la cocatriz. El desafío radica en sobrevivir a los otros concursantes y atraerlos o empujarlos hacia el camino de la cocatriz. El campo de batalla puede ser estéril o lleno de escombros y cobertura; puede estar iluminado o puede estar completamente oscurecido.

Los partidos de seis piedras son auspiciados por la organización criminal Daask (revisa “Actividades Criminales” más adelante en este capítulo). El deporte es ilegal, pero los juegos continúan porque los partidos se limitan a Dura Inferior y los Engranajes y están bien escondidos de los ojos de la Guardia. Un partido generalmente ocurre solo una vez cada pocos meses. A veces, los participantes ingresan voluntariamente a la competencia, pero la mayoría son deudores a quienes se les ha ofrecido la oportunidad de pagar sus préstamos al ganar el partido. Daask apuesta por el resultado, y generalmente gana una buena suma como su parte de los ingresos.

Gobierno de la Ciudad

Sharn tiene muchas personas en puestos de poder: bedeles, ministros, alguaciles y toda clase de ofociales y funcionarios menores. Pero el poder último está en manos del Ayuntamiento. Ese cuerpo tiene diecisiete miembros: uno para cada barrio de la ciudad, más representantes del Camino Celeste y los Engranajes. Cada barrio tiene su propio proceso para seleccionar un concejal, y no hay restricciones legales sobre quién puede gobernar; si construyes una base sólida de apoyo en un barrio, ¡podrías ocupar el puesto tú mismo!

Los miembros del Ayuntamiento son bastante diversos. Algunos son ladrones, otros son idealistas, y uno de ellos

parece ser un búho. Todos ellos son bien conocidos en sus barrios de origen, y cualquiera de ellos podría ser útil para un equipo de aventureros. La tabla de Concejales de Sharn describe algunos de los líderes de la ciudad con los que podrías toparte en Central Superior o en la Gala Tain. Si tu personaje tiene un trasfondo noble, es posible que ya conozcas a uno de ellos.

Concejales de Sharn

d12	Concejal
1	**Sorik Sensos** (humano) representa a Central Medio. Un viejo estadista y un orador brillante, se rumorea que está involucrado en una red de sobornos e injertos.
2	**Sava Kharisa** (humano) es el concejal abierto de Central Inferior. Desde que ocupó su asiento, ella ha luchado para mejorar las condiciones de las clases bajas de Sharn, y ha hecho muchos enemigos en el consejo y más allá.
3	**Thurik Davandi** (gnomo) representa Menthis superior. Se sabe que tiene vínculos con Zilargo y el Clan Boromar y, según los informes, ama las intrigas y el chantaje.
4	**Savia Potellas** (humana) tiene su mano en la industria del entretenimiento de Menthis Inferior. Ella espera reducir la influencia del crimen organizado en su distrito, pero es un juego peligroso.
5	**Maza Thadian** (elfo) representa el Filonorte Superior. Venerable goblin y dueña de uno de los mejores restaurantes de Sharn, lucha por mantener la tradición pero definitivamente antepone las necesidades de los ricos a los pobres.
6	**Shassa Tarr** (cambiante), de Filonorte Inferior, representa los intereses de los comerciantes y cambiantes de su barrio. Ella es una diplomática astuta y dedicada a sus electores.
7	**Bestan ir'Tonn** (Mediano) ha representado a Desembarco de Travick Superior durante treinta años, y en gran medida ve a su barrio como una ciudad separada dentro de la ciudad. Tiene fama de provocar conflictos y enfrentarse a los otros concejales.
8	**Kilk** (replicante) representa a los comerciantes de Desembarco de Travick Inferior. Los rumores susurrados sugieren que el replicante tiene lazos con los misteriosos tiranos. Algunos insisten en que Kilk es en realidad una identidad compartida por un grupo de replicantes.
9	**Hruitt** (búho) es un búho gigante quien puede asumir la forma humana. Antiguo corredor aéreo, es un hábil negociador que lucha por el bien del Bazar y Dura Medio, a menudo oponiéndose al Clan Boromar y sus aliados.
10	**Ilyra Boromar** (Mediano) es la concejala de Dura Inferior, pero es de conocimiento común que su verdadera lealtad es hacia su familia y su imperio criminal. El actual conflicto actual con Daask ha debilitado a su familia y su posición.
11	**Evix ir'Marasha** (humano) representa El Camino Celeste. Lady Marasha es propietaria del restaurante Vista Celestial, junto con varios otros negocios valiosos. Es una oradora elocuente que apoya muchas posiciones radicales, incluida la abolición de la monarquía después de la muerte del rey Boranel y el reconocimiento de Sharn como una provincia independiente.
12	**Nolan Toranak** (Enano), el concejal de los Engranajes, es visto en gran medida como una herramienta de los industriales que poseen las fundiciones allí. Los miembros de su familia fueron asesinados por forjados durante la Última Guerra, y Toranak guarda un rencor amargo contra la Casa Cannith y los forjados. Él ha tratado de reclasificar a los forjados como propiedad, y busca suprimir a los activistas forjados en los Engranajes.

Templos y Santuarios

Toda religión importante tiene puestos de avanzada en Sharn. Varios sitios sagrados atraen a peregrinos a la ciudad desde Breland y Khorvaire. Los sacerdotes no suelen vender sus servicios; los templos son lugares de culto y orientación espiritual.

La Hueste Soberana es la religión dominante de Breland, representada por santuarios y pequeños templos en toda la ciudad. El Pabellón de la Hueste en Central Medio es el corazón de la fe, y la mayoría de los sacerdotes de la Hueste viven en una de las nueve torres del Pabellón. Los peregrinos suelen venir a visitar uno de los tres sitios en particular. El Korranath en Central Superior presenta el templo de Kol Korran más grande de Khorvaire. El Gran Salón de Aureon en Menthis Superior atrae a eruditos y adoradores por igual. Se dice que el estanque de lágrimas de Onatar en el distrito Huesonegro de los Engranajes imparte una bendición a cualquier herrero que se baña las manos en sus aguas.

La Catedral de la Llama Purificadora, el templo más grande de Sharn a la Llama de Plata, se encuentra en Central Superior. La archierofante Ythana Morr es frecuentemente acusada de corrupción y nepotismo, pero hay lugares de culto más pequeños en la ciudad dedicados a los verdaderos principios de la fe. El ermitaño Gaia vigila la Ciudad de los Muertos desde La Torre Guardiana. La Fortaleza Llamagélida en Filonorte Medio fue una vez una poderosa guarnición; su gloria se ha desvanecido, pero el abanderado Mazin Tana aún se esfuerza por proteger a su comunidad. La sacerdotisa Faela mantiene un pequeño santuario a la sombra de Caído, haciendo lo que puede para ayudar a la gente miserable de ese distrito abandonado. Finalmente, el Santuario de Fathen el Mártir es un sitio sagrado en Mercado Norte, a menudo visitado por templarios que pasan por la ciudad.

Incluso algunas religiones menos conocidas están representadas en Sharn. El distrito de Piedragris en Desembarco de Travick Medio es un paraíso para los seguidores de La Sangre de Vol. Las puertas del Paso en Filonorte Superior es un templo de la Corte Eterna. El distrito de Altavista de Dura Superior alberga el Santuario de il-Yannah, dedicado al Sendero de la Luz.

Gremios y Grupos

Los gremios y asociaciones similares abundan en Sharn. Sus oficinas centrales son lugares donde las personas pueden encontrar la compañía de otros profesionales, o tal vez solicitar la asistencia de una organización.

Todos los gremios asociados con las casas de marcas del dragón están bien representados en Sharn; la mayoría tiene sedes en el distrito Torres del Dragón de Central Medio. Además de esos grupos, la ciudad presenta una serie de asociaciones menos pobladas, como las que se describen a continuación.

Gremios de Aventureros

Sharn es un imán para aquellos que buscan aventura y oportunidad. Los tesoros olvidados se esconden en las ruinas debajo de las torres, y las expediciones salen a Xen'drik todos los días. En cualquier momento, docenas de eruditos, espías y nobles de la ciudad están buscando agentes capaces que los ayuden con sus planes e investigaciones. Si tus amigos y tu están buscando aventura, han venido al lugar correcto y no tienen

que hacerlo solos. Sharn es el hogar de dos organizaciones que brindan a los aventureros oportunidades de trabajo y camaradería: el Gremio de Aventureros del Acantilado y el Gremio de la Puerta de la Muerte.

Beneficios de la Membresía. Aquellos que son aceptados en cualquiera de los gremios de aventureros deben pagar cuotas de 12 po cada año. El beneficio principal de pertenecer a un gremio es el acceso al trabajo, ya que el maestro del gremio puede conectar grupos de aventureros con patrones y trabajos adecuados a sus talentos. Más allá de eso, hay algunos beneficios adicionales:

- Puedes almacenar objetos en la sede de gremio de forma gratuita.
- Puedes reservar alojamiento en la sede de gremio por 5 sp por noche. Los alojamientos son modestos, pero el gremio proporciona una seguridad más fuerte para los huéspedes y sus posesiones que la que encontrarías en una posada.
- El gremio de aventureros es una excelente fuente de información. Al estudiar los registros y trabajar con otros miembros del gremio, puedes obtener ventaja en cualquier prueba de característica para investigar un tema en el que el gremio tenga pericia o experiencia.

Existe una fuerte rivalidad entre el Gremio de Puerta de la Muerte y el Gremio de Aventureros del Acantilado. Es posible que tengas problemas con los miembros del gremio contrario, ya sea en forma de borrachos que se jactan en una taberna o un rival que genera problemas en medio de una misión.

El Gremio de Aventureros del Acantilado. Ubicado en el distrito Cima del Acantilado de Dura Superior, esta organización tiene una excelente reputación como fuente de exploradores y campeones confiables. Los aventureros del Acantilado son conocidos por su valentía e integridad, y el maestro del gremio Summer Korranor mantiene a los miembros con un alto nivel de comportamiento virtuoso. Como aventurero del Acantilado, se espera que cumplas tu palabra, que respaldes a tus camaradas, que respetes la ley y que nunca pongas en peligro intencionalmente a inocentes con tus acciones. Muchos de los negocios locales atienden a aventureros, y si eres miembro del gremio, puedes esperar una cálida bienvenida en las tabernas de Cima del Acantilado.

El gremio de Puerta de la Muerte. Los aventureros que estén dispuestos a asumir cualquier trabajo y hacer lo que sea necesario para triunfar podrían considerarse aptos para ser miembros del Gremio de la Puerta de la Muerte. Llamado así por su proximidad a la Ciudad de los Muertos, el distrito de Puerta de la Muerte se enorgullece de ser un refugio para aquellos que desafían la muerte a diario. Al fundador del gremio, Kassh "Hachanegra" Droranath, no le importa cómo sus miembros hacen su trabajo, siempre y cuando no fallen.

El círculo de la canción

Un bardo es un individuo versátil, igualmente habilidoso en entretenimiento y espionaje. Estos talentos se adaptan perfectamente a la ciudad de Sharn, que es a la vez el corazón cultural de Breland y un nexo para la intriga y la diplomacia. Los bardos tienen mucho que ganar con la compañía de otros bardos, ya que intercambian noticias, historias y canciones. Con este propósito, hace mucho tiempo un grupo de los mejores bardos de Sharn fundó el Círculo de la Canción, una alianza de artistas y aventureros.

El Círculo de la Canción es una organización informal, abierta a cualquier bardo que conozca sus costumbres y que pueda encontrar un puesto avanzado. No tiene cuotas de membresía; se espera que hagas una donación si haces un uso significativo de los recursos del grupo. La membresía brinda los siguientes beneficios:

- Siempre puedes encontrar comida y alojamiento en un puesto de avanzada del círculo, aunque es probable que a cambio entretengas a los clientes. Si los tiempos son difíciles, tu comida y alojamiento pueden ser un paso más bajo que la calidad habitual de la posada, pero al menos son gratis.
- Tienes ventaja en las pruebas de característica hechas para llevar a cabo investigaciones o recopilar información mientras estés en un puesto avanzado del círculo, siempre que tengas la oportunidad de examinar los archivos y hablar con otros miembros.
- Los miembros del círculo a menudo están dispuestos a hacer favores menores para otros miembros: recopilar información, avergonzar a un noble menor y causar distracción. Este servicio no tiene costo, pero cualquiera que te ayude esperará que brindes asistencia similar cuando la necesite.

El primer y más antiguo puesto avanzado del Círculo de la Canción es el Cuerno Dorado en el distrito Universitario de Menthis Superior; unos pocos bardos casi siempre residen y están dispuestos a compartir noticias e historias. Otros puestos avanzados menos elaborados se mantienen en Sharn y, a lo largo de los siglos, el círculo ha establecido puestos avanzados en la mayoría de las ciudades importantes y en muchas comunidades más pequeñas de Khorvaire. Estos sitios generalmente son tabernas o posadas que tienen áreas ocultas accesibles solo para miembros del círculo.

Se espera que los bardos dejen de lado las rivalidades personales mientras están en un puesto avanzado del círculo, y se prohíbe cualquier tipo de combate o violencia. La violación de esta regla resulta en la expulsión inmediata del círculo, por lo menos.

Ordenes Arcanas

Sus poderosas torres y agujas flotantes marcan a Sharn como un símbolo de poder místico y logro. Poco después de la fundación de la ciudad, los magos más grandes de Breland la eligieron como sede de su orden arcana. Su objetivo era celebrar la excelencia en las artes místicas, reuniendo a los mejores practicantes de magia en una sociedad que rivaliza con Arcanix y las instituciones de Aundair.

Un cisma dividió a la sociedad original, pero hoy las dos ramas de la organización original, la Orden Esotérica de Aureon y el Gremio de Luz Estelar y Sombras, son reconocidas y respetadas en toda Breland. Cada uno tiene saloness menores en cada ciudad importante de la nación.

Beneficios de la membresía. Alguien aceptado en una orden arcana debe pagar 1,000 po para unirse, con cuotas continuas de 250 po cada año a partir de entonces. Con este pago vienen muchos beneficios, incluidos los siguientes:

- Puedes quedarte en el salón de la orden en cualquier ciudad importante y disfrutar de las comodidades de un estilo de vida lujoso de forma gratuita.
- Mientras tengas acceso al salón de la orden, el costo de crear un objeto mágico en el sitio se reduce en un 10 por ciento.

- Mientras estás en el salón, tienes ventaja en las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano), así como en cualquier prueba de característica que implique investigación arcana.
- La membresía en una orden arcana otorga prestigio dentro de Breland. Aunque este estado no proporciona ningún beneficio tangible, demuestra que eres un mago talentoso y estás por encima de cualquier simple artesano mágico o aficionado.

La Orden Esotérica de Aureon. Los miembros de la más grande de las dos sociedades, la Orden Esotérica de Aureon, hacen un voto de usar sus talentos para preservar y avanzar en la civilización y operar dentro de los límites de la ley. La Orden Esotérica ayudó a Galifar I a mantener el estado de derecho, y muchos de sus miembros sirvieron a Breland durante la Última Guerra. Aunque a sus miembros no se les prohíbe estudiar ninguna forma de magia, las especialidades de la orden son la magia de abjuración, adivinación y evocación. Los magos y los artífices son casi siempre bienvenidos en el gremio. Los hechiceros deben demostrar su comprensión de la teoría arcana para ganarse un lugar, y los brujos rara vez son aceptados como miembros. El salón de la Orden Esotérica de Aureon está en el distrito de Cima del Acantilado en Dura Superior.

El Gremio de Luz Estelar y Sombras. La otra orden arcana de Breland fomenta la independencia y la innovación, cualidades que contribuyen a una relación mutuamente incómoda entre el Gremio de Luz Estelar y Sombras y La Guardia de Sharn. Las escuelas de conjuración, encanto e ilusión son favorecidas por este grupo. Los brujos, especialmente los de un Señor Feérico, son generalmente bienvenidos. Los miembros de la Orden Esotérica desprecian a los magos de Luz Estelar y, a su vez, los miembros del gremio suelen burlarse de los magos de la Orden Esotérica y les hacen bromas. El Gremio de Luz Estelar y Sombras tiene su salón en el distrito Puerta de la Muerte en Desembarco de Travick Medio.

El Círculo Cerrado. Hay una mancha oscura en la historia compartida de las órdenes arcanas. Hace trescientos años, surgió una tercera orden en Sharn: una siniestra camarilla llamada el Círculo Cerrado. Esta orden se especializó en transmutación y nigromancia e incursionó en la tradición prohibida de los daelkyr y el Dragón Inferior. Se dice que los miembros del Círculo Cerrado se volvieron locos y trataron de convocar cosas terribles; sea cual sea la verdad, el gremio fue eliminado hace más de doscientos años por la acción combinada de la Iglesia de la Llama de Plata, la Orden Esotérica y el Gremio de Luz Estelar y Sombras. Tal vez se encuentren talleres clandestinos ocultos del Círculo Cerrado en Sharn, donde liches vengativos u otros magos del Círculo practican sus artes oscuras.

Pabellones de Sharn

Sharn es una ciudad vertical, y la elevación es un indicador de estatus y riqueza. Cada barrio se divide aproximadamente en tres niveles, y la combinación de barrio y nivel define un pabellón. Por lo tanto, los pabellones tienen nombres como Dura Inferior, Central Superior y Menthis Medio.

Los pabellones superiores son el dominio de los ricos y poderosos. Aquí encontrarás los mejores productos y los servicios más caros. Solo aquellos que mantienen un estilo de vida lujoso o aristocrático pueden pagar fácilmente los precios de las comidas y el alojamiento, y los aventureros que mantienen un estilo de vida deplorable o miserable podrían ser tratados



MARK TEDIN


SHARN
The City of Towers
SKYWAY
(El Camino Celeste)
THE UPPER CITY
(La Ciudad Superior)
THE MIDDLE CITY
(La Ciudad Media)
City of the Dead
(Ciudad de los Muertos)
Northedge
(Filonorte)
Dagger River
(Rio Daga)
Central Plateau
(Meseta Central)
Dura
(Dura)
Tavick's Landing
(Desembarco de Travick)
The Depths
(Las Profundidades)
Menthis Plateau
(Meseta de Menthis)
THE LOWER CITY
(La Ciudad Inferior)
The Hilt (La Empuñadura)
THE COGS
(Los Engranajes)
LAVA POOLS
(Los Pozos de Lava)
LEE MOYER

con desdén (sufren desventaja en pruebas de Carisma).

La violencia es rara en cualquiera de los niveles superiores, y la Guardia de Sharn patrulla activamente estas áreas. Aunque los guardias aquí podrían ser corruptos como en una sala media o baja, ya están siendo bien pagados por nobles poderosos y organizaciones criminales, y trabajan eficientemente al servicio de estas fuerzas.

Los pabellones medios son el hogar de las clases medias. Aquí encontrarás bulliciosos mercados y tabernas, junto con una amplia gama de entretenimiento y vivienda. La mayoría de los bienes y servicios son asequibles para aquellos con un estilo de vida modesto o cómodo, con algunas opciones de mayor precio escondidas. La Guardia de Sharn tiene presencia, pero no es tan fuerte como en los niveles superiores.

Los niveles inferiores albergan a los obreros que trabajan du-ro, junto con los indigentes y los desesperados, incluidos los refugiados que perdieron todo en la guerra y los huérfanos que nunca tuvieron nada para empezar. Se pueden encontrar servi-cios con un precio para un estilo de vida modesto, pero en general los niveles inferiores son el hogar de aquellos que no tienen nada mejor que un estilo de vida pobre; un visitante que muestra signos de un estilo de vida lujoso o aristocrático podría atraer atención no deseada. La Guardia presta poca atención a los distritos inferiores, convirtiéndolos en un refugio para delincuentes y pandillas.

Estos son estereotipos que no se aplican a todos los pabellones. Dura es un barrio particularmente pobre, lo que significa que Dura Superior es efectivamente un barrio intermedio en términos económicos; de manera similar, debido a que La Meseta Central es un centro de riqueza y poder, Central Inferior es efectivamente un pabellón intermedio.

Cada barrio se subdivide en distritos, que son barrios definidos por una función económica, una cultura separada o ambas. Por ejemplo, Filonorte Inferior incluye los distritos de Patio Pedregoso, Escaleras Largas y Mercado Norte. En general, es cierto que la combinación del pabellón y el barrio de un distrito te dará una idea general de qué esperar allí. Un distrito en Central Superior generalmente estará bien cuidado y lleno de guardias, mientras que un distrito en Dura Inferior será miserable y peligroso.

Cómo Desplazarse

Sharn es una ciudad enorme, y viajar a pie de un lado a otro de la ciudad puede llevar mucho tiempo. Aquí hay algunas pautas de tiempo de viaje:

- Cruzar un pabellón toma al menos 30 minutos.
- Si viajas entre pabellones, agrega 30 minutos por cada pabellón por el que pases.
- Dura y Desembarco de Travick son especialmente grandes; duplica el tiempo que lleva moverse por uno de ellos.

Por ejemplo, viajar desde Menthis Inferior a Central Superior implica pasar por tres pabellones (tomar un puente desde Menthis Inferior a Central Inferior, luego subir dos niveles) y puede tomar 90 minutos o más. No todos los barrios están unidos entre sí por puentes. Las conexiones que existen incluyen estas:

- La Meseta Central tiene puentes que conducen a Filonorte y Menthis.
- Dura está conectado a Desembarco de Travick y Menthis.
- Desembarco de Travick está conectado con Dura, Menthis y Filonorte.
- Menthis está conectado a Desembarco de Travick, Dura y Central.
- Filonorte está conectado a Central y Desembarco de Travick.

Viajar de un distrito a otro implica el uso de puentes y rampas, junto con elevadores mágicos, vastos discos flotantes que ascienden y descienden lentamente a través de hilos de energía mística. Los elevadores se utilizan principalmente para mover carga y pueden tener hasta 30 pies de diámetro. La mayoría de los ascensores tienen rieles pero no están completamente cerrados; si los combatientes pelean en un ascensor, siempre es posible que alguien caiga o sea empujado por el borde.

Para un viaje más rápido por las calles, la Casa Orien administra un sistema de carruajes de alquiler. Tomar un carruaje Orien reduce el tiempo de viaje a la mitad y cuesta 2 cp por pabellón recorrido. El vuelo es, por supuesto, la forma más rápida de moverse en Sharn, ya que reduce el tiempo de viaje a un sexto del ritmo a pie (5 minutos por pabellón). También es más caro, a 2 sp por pabellón. La forma más común de transporte aéreo es la aerocalesa, pero muchas monturas voladoras, incluidas hipogrifos, grifos, pteranodones y búhos gigantes, se pueden encontrar en alquiler por la ciudad.

Desembarco de Travick: Distritos Importantes

Distrito	Descripción	Ubicación
Arco de Cobre	Este distrito está construido alrededor de la guarnición de Deneith que vigila el pabellón superior. Contiene tiendas y servicios que atienden a la élite rica.	Tavick Superior
Miramar	Este distrito residencial es el hogar de algunos de los ciudadanos más influyentes de Sharn. Tiene una mezcla de mansiones ricas y propiedades aristocráticas.	Tavick Superior
Puerta Plateada	Este distrito comercial es frecuentado por aquellos con oro de sobra. Aquí se pueden encontrar todo tipo de joyas finas y ropa cara, junto con comida y alojamiento aristocráticos.	Tavick Superior
Amanecer	Este distrito ofrece alojamiento para los comerciantes y sirvientes que mantienen en funcionamiento Desembarco de Travick Superior. La vivienda es en gran medida modesta en calidad, con algunas torres cómodas.	Tavick Superior
Doce Pilares	Este es el corazón cívico de Desembarco de Travick Superior. Los Doce Pilares que llevan su nombre rodean un palacio de justicia, la Torre de la Ley, donde los visitantes pueden obtener licencias para portar armas en el pabellón.	Tavick Superior
Piedra Angular	Un paraíso para los viajeros, Piedra Angular tiene una gama de cómodas posadas y tabernas. Está construido alrededor del vasto estadio Piedra Angular y es un centro de actividad para muchos eventos deportivos importantes.	Tavick Medio

LEE MOYER

Distrito	Descripción	Ubicación
Puerta de la Muerte	Llamado así por la cercana Ciudad de los Muertos, este distrito alberga el Gremio de Puerta de la Muerte y negocios que atienden a los aventureros. La casa Deneith recluta mercenarios en su puesto avanzado aquí.	Tavick Medio
Murogris	Este distrito fue fundado hace mucho tiempo por inmigrantes Karrnios, y su gente está orgullosa de su herencia. Es un paraíso para cualquier viajero karrnio que pase por Sharn. Los rumores dicen que hay un templo dedicado a la Sangre de Vol en Murogris, pero si ese es el caso, se mantiene oculto.	Tavick Medio
Mercado de Tavick	Este distrito se especializa en productos y otros bienes traídos por los agricultores del campo circundante.	Tavick Medio
Arco Negro	Este distrito está lleno de puntos de control y puertas encantadas. Estos portales generalmente están abiertos, pero en tiempos de problemas, Arco Negro puede convertirse en una fortaleza infranqueable. La Guardia de Sharn mantiene la guarnición local. La Casa Orien y Casa Sivis mantienen puestos de avanzada aquí, asegurando que los mensajes se puedan enviar rápidamente a través de la ciudad y más allá.	Travick inferior
Puerta de los Engranajes	Este distrito de almacenes es la puerta de entrada a los Engranajes, y los envíos de mineral y otros bienes pasan regularmente por aquí. La Casa Kundarak tiene instalaciones de almacenamiento de alta seguridad para alquilar, y un puesto avanzado de la Casa Deneith contrata a mercenarios Espadas a Sueldo para aventurarse a lo profundo.	Travick inferior
Ojos de Dragon	Ojos de Dragón atiende las necesidades de los viajeros cansados, brindando una amplia gama de alojamiento, comida y entretenimiento para los turistas. También es el hogar de la mayoría de la población de replicantes de Sharn, y muchos replicantes usan sus dones para entretener y divertir a los viajeros. Algunos dicen que es el hogar del gremio criminal de los Tiranos, pero si es así, ese lugar está bien escondido.	Travick inferior
Muros Altos	Este distrito se convirtió en un centro de internamiento durante la Última Guerra. Desde el final de la guerra, se ha transformado en un campo de refugiados. La mayoría de los residentes son Cyr que huyeron del Día del Luto, pero Muros Altos también incluye a ciudadanos Brelios que perdieron sus hogares en la guerra. Es un lugar lleno de gente y peligroso, pero permite a los residentes mantener un estilo de vida miserable sin costo alguno. Actualmente las puertas están abiertas, pero La Guardia de Sharn podría sellarlas en cualquier momento.	Travick inferior
Terminal	Este distrito está ubicado alrededor de la estación Terminal, donde el rayocarril entra y sale de Sharn. La mayoría de las empresas locales sirven a la estación o a los viajeros.	Travick inferior
Puerta de Wroann	Los viajeros que llegan a la carretera principal ingresan a Sharn a través de la Puerta de Wroann, pasando debajo de una enorme estatua de la legendaria Reina Wroaan. Muchas de las Casas de las marcas del dragón mantienen tiendas aquí para que los viajeros puedan enviar mensajes, contratar guardaespaldas o utilizar otros servicios.	Travick inferior

Barrio Dura: Distritos Importantes

Distrito	Descripción	Ubicación
Cima del Acantilado	Este distrito está dirigido a aventureros, con una amplia gama de negocios destinados a exploradores y cazafortunas. Es la base del Gremio de Aventureros del Acantilado.	Dura Superior
Miradaga	Miradaga posee guarniciones tanto para La Guardia de Sharn como para el ejército Brelio, junto con negocios y residencias para quienes apoyan a las guarniciones.	Dura Superior
Bastión Alto	Un distrito construido por enanos para enanos, Bastión Alto tiene fuertes influencias Mror en su arquitectura. Es un buen lugar para hallar productos Mror y alberga a herreros y cerveceros talentosos.	Dura Superior
Cascada	El mejor distrito residencial de Dura y sede de la Casa Vadalis, Cascada, es en gran medida cómodo en calidad con algunas propiedades lujosas.	Dura Superior
Pico de la Esperanza	Un distrito de templos relativamente nuevo, con santuarios e iglesias que se han mudado de Caído en Dura Inferior. Pico de la Esperanza incluye varios monasterios y un bosque sagrado.	Dura Superior
Altavista	Altavista es notable por su comunidad kalashtar, que mantiene un centro comunitario, un santuario dedicado al Sendero de la Luz y algunos restaurantes que sirven cocina sarlonia.	Dura Superior
El Bazar	El distrito comercial más grande de Sharn, un excelente lugar para comprar o vender productos usados, y posiblemente robados.	Dura Medio
Arco Roto	Alguna vez un orgulloso distrito residencial, Arco Roto ha caído en mal estado. Su vivienda es de calidad pobre a modesta, aunque todavía se pueden ver los caparazones de las mansiones ricas.	Dura Medio
Desatino de Hareth	Una mezcla de estilos arquitectónicos, Desatino de Hareth es un lugar para apostar y disfrutar de comida y bebida modesta. La Torre Hueca es un centro de deportes aéreos, y Desatino de Hareth es donde comienza y termina la Carrera de los Ocho Vientos.	Dura Medio
Roca Cascabel	Roca Cascabel es un distrito de viviendas. Su gente tiene poco más que su orgullo, pero hay una fuerte camaradería entre ellos.	Dura Medio
Bastión Tormentoso	Bastión Tormentoso, un cómodo distrito residencial, es el hogar de las pocas familias poderosas que se han quedado en Dura. Está en mejores condiciones que la mayoría de Dura Medio, y los mercenarios de Deneith protegen las calles.	Dura Medio
Ruinoso	Un barrio residencial pobre, Ruinoso ha experimentado incursiones recientes de Daask.	Dura Medio
Bajavista	El centro de la vida nocturna de Sharn antes de la construcción de La Meseta de Menthis, Bajavista es una colección de tabernas y posadas pobres.	Dura Medio
Callestan	Hogar de una variedad de negocios miserables y pobres, Callestan es un nexo para la actividad criminal y es conocido como un bastión del Clan Boromar.	Dura Inferior

Distrito	Descripción	Ubicación
Caído	El distrito de templos más antiguo de Sharn, Caído, fue abandonado después de que una torre flotante se estrellara contra el distrito durante la Última Guerra. Ahora es una colección de ruinas deplorables.	Dura Inferior
Puerta de Oro	Un barrio bajo y miserable, que proporciona viviendas para personas desesperadas.	Dura Inferior
Puerta de Malleon	Un distrito pobre originalmente habitado por goblins, Puerta de Malleon se ha convertido en un refugio para inmigrantes monstruosos de Droaam y Darguun, junto con miembros de Daask.	Dura Inferior
Fuerte Viejo	Otro barrio bajo, en gran parte hogar de trabajadores portuarios de Precaria.	Dura Inferior
Precaria	Los muelles aéreos de Precaria pasan mercancías entre las torres y el puerto en el río Daga debajo. El distrito está lleno de almacenes, junto con un puñado de tabernas pobres. Aquí vive una pequeña comunidad de sarlonios.	Dura Inferior
Las Tiendas	Un distrito de almacenes con una gran población mediana, con vínculos con el Clan Boromar.	Dura Inferior

Barrio Filonorte: Distritos Importantes

Distrito	Descripción	Ubicación
Puente de cristal	Un tranquilo barrio residencial con muchas propiedades lujosas y aristocráticas.	Filonorte Superior
Torres de Roble	Un distrito residencial donde la vivienda varía de cómoda a aristocrática. La construcción en Torres de Roble utiliza materiales y estilos extraídos de Aerenal, y el distrito es el hogar de muchas de las familias de elfos y semielfos de Sharn.	Filonorte Superior
Shae Lias	Este distrito es un bastión de la cultura y las tradiciones de los elfos de Aerenal. Incluye una variedad de negocios especializados en productos Aereni, así como un templo de la Corte Eterna.	Filonorte Superior
Alta Esperanza	Un centro de adoración para la gente de Filonorte, Alta Esperanza incluye templos de La Llama de Plata y La Hueste Soberana, junto con muchos santuarios más pequeños. Carece de la grandeza de Torres Soberanas en la Meseta Central, pero tiene una atmósfera de solemne devoción.	Filonorte medio
Asidero	Asidero es el corazón de la población enana nativa de Sharn. Los antepasados de los enanos Asidero ayudaron a construir Sharn, y muchos de sus habitantes son albañiles, arquitectos y herreros. Los enanos de Asidero están orgullosos de sus raíces de Sharn y tienen poco interés en las costumbres o tradiciones Mror.	Filonorte medio
Escaleras Largas	La población de este tranquilo distrito residencial está compuesta principalmente por enanos, humanos y semielfos. Los vecinos aquí generalmente se unen para enfrentar cualquier problema.	Filonorte inferior
Mercado Norte	El mercado abierto en esta región se ocupa principalmente de bienes simples producidos localmente. Debido a la importante población de cambiantes en Filonorte Inferior, Mercado Norte ofrece bienes y servicios destinados a los cambiantes (servicios de aseo, cuidado de garras, etc.), así como a aquellos que reflejan una influencia de Eldeen.	Filonorte inferior
Patio Pedregoso	Este distrito residencial es el hogar de la mayoría de los cambiantes de Sharn, incluidos los inmigrantes recientes de Los Confines de Eldeen y las familias locales de larga data. El distrito incluye una cancha improvisada de hrazhak y un santuario dedicado a los Guardas del Bosque. Las condiciones son pobres a modestas.	Filonorte inferior

Meseta Central: Distritos Importantes

Distrito	Descripción	Ubicación
Torres Altísimas	La sede del gobierno de la ciudad, este distrito también es donde llegan y salen las aeronaves.	Central superior
Korranath	Llamado así por el gran templo de Kol Korran que se encuentra en su centro, este distrito está dedicado a la riqueza y las finanzas. Aquí se encuentran casas de cambio, bancos y grandes bóvedas, además de las propiedades de poderosos comerciantes.	Central superior
Cumbres de Platino	Apelando a la élite de Sharn, este distrito ofrece una amplia gama de tiendas y servicios de calidad lujosa a aristocrática.	Central superior
Parque Filoceleste	Hogar de tres extensos parques de azoteas, este distrito ofrece un toque de naturaleza salvaje en el corazón de la ciudad. Una pequeña comunidad de inmigrantes de Los Confines de Eldeen mantiene estas arboledas y jardines.	Central superior
Torres Embajadoras	Este distrito contiene las embajadas de las naciones de Tronofirme, junto con Aerenal y Riedra. También es la sede de la Ciudadela y el hogar del Museo de Bellas Artes Brelio.	Central Medio
Torres del Dragón	Este es el lugar principal para hacer negocios con representantes de las Casas de las marcas del dragón. Todas las casas tienen puestos avanzados aquí, y Sivis, Tharashk, Jorasco y Cannith tienen sus enclaves principales en Torres del Dragón.	Central Medio
Torres Soberanas	Un distrito lleno de una gran variedad de templos y santuarios. Es el hogar de los dos templos más importantes de Sharn: el Pabellón de la Hueste y la Catedral de la Llama Purificadora.	Central Medio
Punto Espada	Este distrito de la guarnición alberga a las fuerzas que vigilan y defienden la Meseta Central, incluida la Guardia de Sharn y un destacamento del ejército real.	Central Medio
Tratojusto	Un distrito comercial que ofrece bienes y servicios legales de calidad modesta a cómoda.	Central Medio
Hoguera de Boldrei	Un paraíso para los viajeros, este distrito contiene posadas confiables que van desde la calidad modesta hasta la cómoda.	Central Inferior
Cocina De Olladra	Ni lo mejor ni lo peor que Sharn tiene para ofrecer, La Cocina de Olladra alberga una gran cantidad de tabernas y restaurantes de calidad modesta a cómoda.	Central Inferior

Meseta de Menthis: Distritos Importantes

Distrito	Descripción	Ubicación
Den'iyas	Fundado por inmigrantes gnomos de Zilargo, Den'iyas es un paraíso para aquellos interesados en la cultura zil. Es el hogar de muchos sabios y artesanos, y un hervidero de planes e intrigas.	Menthis superior
Torres de Hiedra	Este distrito residencial incluye casas cómodas y apartamentos modestos. Muchos de los estudiantes y profesores de la Universidad de Morgrave viven en Torres de Hiedra.	Menthis superior
Séptima Torre	Un distrito comercial, con restaurantes y productos de calidad cómoda a lujosa. La Séptima Torre es especialmente notable por Pequeño Xen'drik, una colección de galerías cuyos propietarios compran y venden productos de Xen'drik.	Menthis superior
Universidad	Este distrito está dominado por la Universidad de Morgrave. También es un nexo para el entretenimiento sofisticado, incluido el Templo del Arte, el Gran Escenario y el Gran Salón de Aureon.	Menthis superior
Puente de Cassan	Un distrito mercantil con productos de calidad modesta a cómoda. Hogar de un importante número de inmigrantes de la Marca Sombría, Puente de Cassan es el lugar para visitar por las exóticas hierbas y cocina de la Marca.	Menthis medio
Siemprebrillante	Este distrito es una fuente de bienes y servicios mágicos. Componentes exóticos, artesanos mágicos de alquiler, objetos mágicos comunes o poco comunes, todo esto y más se puede encontrar aquí.	Menthis medio
Pequeñas Llanuras	Fundado por medianos de Talenta, este distrito incluye un campamento central para visitantes nómadas medianos. Los residentes permanentes son en su mayoría medianos también. Aquí se pueden encontrar alimentos y artesanías de Talenta, junto con exhibiciones de habilidades y pasatiempos tradicionales.	Menthis medio
Torres Humeantes	Más seguro que los niveles inferiores y menos costoso que Menthis Superior, Torres Humeantes tiene muchas opciones de entretenimiento. El Teatro Clásico es su lugar más popular, pero Torres Humeantes ofrece una amplia variedad de servicios más exóticos. Cena teatro, burlesco replicante y otras diversiones se pueden encontrar en Torres Humeantes. La Sala Thovanic ha comenzado a realizar obras de Darguun y Droaam con artistas monstruosos. Torres Humeantes también se ha convertido en un refugio para los refugiados Cyr lo suficientemente ricos como para evitar los Muros Altos.	Menthis medio
Torres Guardianas	Este distrito es la guarnición principal de la Guardia de Sharn en Menthis. Es el hogar de una comunidad de inmigrantes de Lhazaar, y el Ancla Rota es una taberna que atiende a los viajeros de Lhazaar.	Menthis medio
Planta Baja	El distrito de la Planta Baja es conocido principalmente por la comida y la bebida. Aunque la mayoría de sus tabernas y posadas son de calidad modesta, las Cuatro Velas sirve algunos de los mejores mariscos de Sharn. El reciente éxito del Teatro Diamante también ha atraído a los viajeros al distrito.	Menthis Inferior
Luz de Fogata	Este distrito es un destino para aquellos que buscan formas ilícitas de entretenimiento. Se pueden encontrar muchas formas de juego ilegal y compañía remunerada en Luz de Fogata. También es la ubicación más común del Anillo Ardiente.	Menthis Inferior
Antorcha	Un distrito con una notoria reputación, famoso por el entretenimiento barato e infame por sus callejones peligrosos. Sus teatros se especializan en comedia musical y entretenimiento de poca cultura, y hay muchas oportunidades para que los aficionados esperanzados suban al escenario en Antorcha.	Menthis Inferior

Por Encima y por Debajo de Sharn: Distritos Importantes

Distrito	Descripción	Ubicación
Camino Celeste	El Camino Celeste es un distrito que flota sobre la Meseta Central y Menthis, construido sobre una isla de nubes solidificadas. Las personas más ricas en Sharn viven aquí.	Sobre la ciudad
Escarparura	Los barcos llevan carga y pasajeros al muelle en Escarpadura, al borde del río Daga. Desde ahí, enormes ascensores llevan a las personas hasta Precaria. Este distrito peligroso contiene una variedad de tabernas, posadas en mal estado y almacenes.	A orillas del río Daga
Ceniza Negra	Aquí se construyeron las primeras fundiciones de Sharn. El distrito está dedicado a la industria, y el ambiente aquí es sofocante y claustrofóbico.	Los Engranajes
Huesonegro	Huesonegro es más nuevo que Ceniza Negra, y se nota. Los pasillos del distrito son más anchos y mejor iluminados. Las fundiciones están bien mantenidas, y el distrito tiene algunos negocios prósperos. La mayoría de los forjados que residen en Sharn trabajan en Huesonegro.	Los Engranajes

Desembarco de Travick

Todos los que vienen a Sharn, ya sea por tierra o por aire, pasan por Desembarco de Travick. El barrio adquirió un aspecto marcial durante la Última Guerra, y la atmósfera tensa todavía se puede sentir hoy. En el lado positivo, la Comandante de la Guardia Iyanna ir'Talan ha hecho grandes esfuerzos para purgar la corrupción en las guarniciones locales de la Guardia de Sharn; como resultado, este es uno de los pocos distritos donde la Guardia es útil y competente. En el lado negativo, los visitantes de cualquier nación que luchó contra Breland durante la guerra podrían ser recibidos con sospecha u hostilidad.

Desembarco de Tavick Superior

Este pabellón es efectivamente una ciudad autónoma que atiende a los nobles que viven allí. Cuenta con excelentes viviendas, servicios especializados, un lujoso distrito mercantil e incluso un distrito entero, Amanecer, diseñado para los sirvientes de los nobles. Los servicios y el alojamiento en Amanecer se adaptan a aquellos con estilos de vida pobres o modestos, a diferencia de los productos de mayor precio que se encuentran en otras partes del pabellón.

Para aquellos dispuestos a soportar sus leyes restrictivas, Desembarco de Travick Superior tiene muchas características excelentes. Alcohol de Wyredd es la mejor fuente de vino en Sharn. La tienda Cristales de Denion compra y vende objetos mágicos raros, aunque solo tiene un puñado de esos objetos en todo momento. Transmutación es un reconocido salón de belleza que brinda servicios tanto mundanos como arcanos. La Casa Deneith mantiene una guarnición fortificada y una instalación de entrenamiento en el distrito Arco de Cobre.

Las leyes Desembarco de Tavick Superior

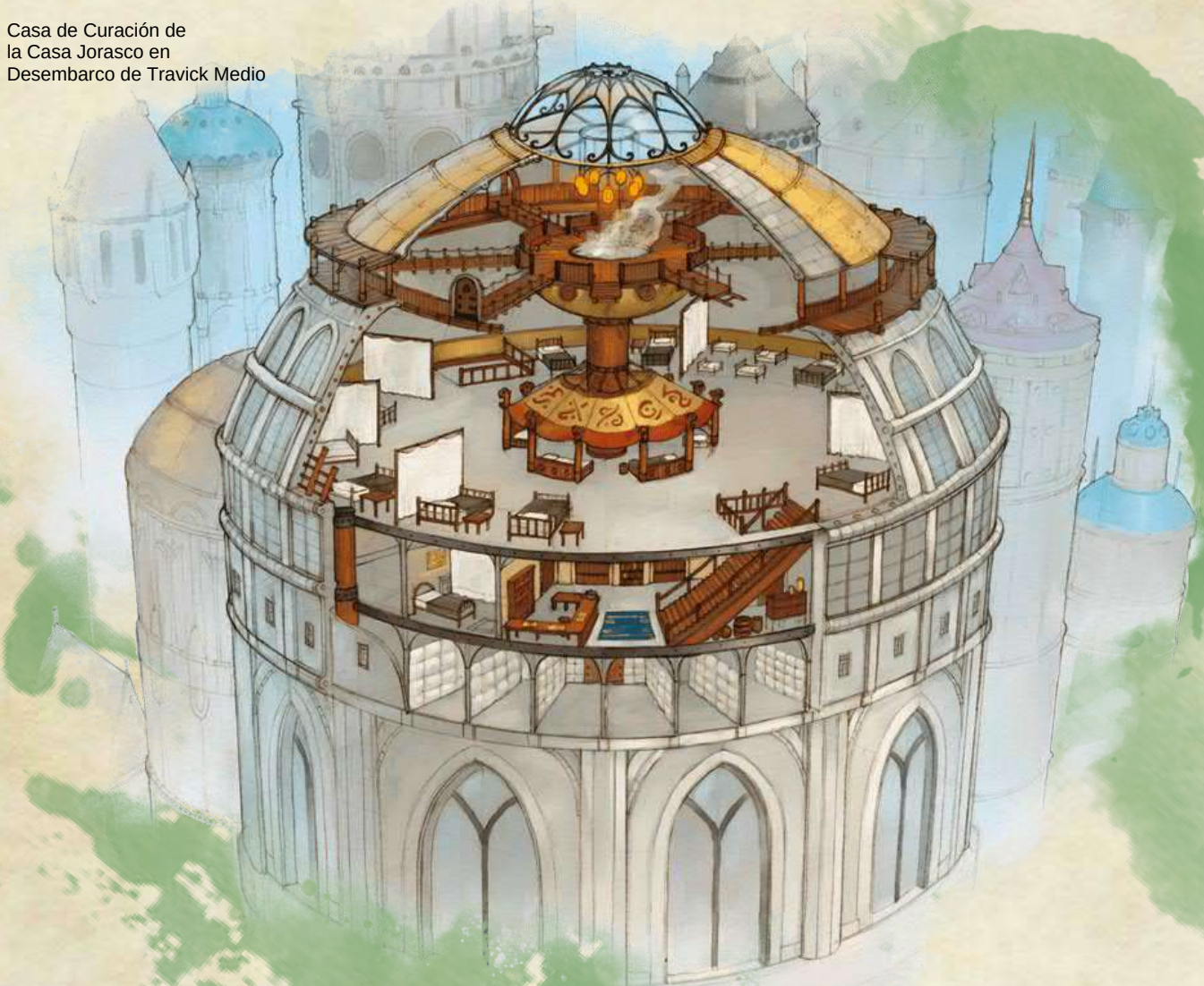
Durante la guerra, el temor a los ataques de agentes extranjeros resultó en el establecimiento de una serie de leyes que afectan a los visitantes, incluidos los aventureros, hasta el día de hoy.

Los soldados de la Casa Deneith tienen plena autoridad para actuar como agentes de la Guardia de Sharn en Desembarco de Travick Superior, y el personal de los mercenarios de élite Espadas a Sueldo de Deneith mantiene puntos de control en los bordes del distrito.

Necesitas una licencia para llevar un arma en Desembarco de Travick Superior. Cuesta solo 5 po, pero debes presentar tu caso ante un secretario. Cualquier Espada a Sueldo o miembro de la guardia puede exigir ver tu licencia y confiscar armas no autorizadas. También necesitas una licencia para lanzar conjuros en el pabellón. Cuesta 10 po, y debes especificar los conjuros que pretendes lanzar. Se puede aplicar una multa por cualquier uso no autorizado de magia. Para obtener licencias para armas o lanzamiento de conjuros, tendrás que ir a la corte en el distrito Doce Pilares.

Otra ley exige que los habitantes se vistan "de una manera que defienda la solemne dignidad de este orgulloso pabellón".

Casa de Curación de la Casa Jorasco en Desembarco de Travick Medio



HOWARD LYON

Las Espadas a Sueldo y los oficiales de la guardia pueden elegir cómo interpretan esto. Por lo general, la armadura se considera inapropiada a menos que estés vinculado a la Casa Deneith o la Guardia de Sharn, o que hayas servido con el ejército Brelio. Cualquier persona en desacato a esta ley es escoltada afuera.

Cualquier tipo de comportamiento rebelde (pelear, gritar en las calles y cosas por el estilo) conlleva una multa de hasta 5 po y la expulsión temporal del pabellón.

Desembarco de Tavick Medio

A diferencia del pabellón superior, Desembarco de Travick Medio da la bienvenida a viajeros y turistas. El pabellón cuenta con una gran cantidad de tabernas animadas y excelentes posadas. La Piedra Angular es una gran arena que alberga eventos que van desde circos hasta justas aéreas.

El distrito Puerta de la Muerte atiende a aventureros, al igual que el distrito Cima del Acantilado de Dura Superior. Tal como Cima del Acantilado, el distrito tiene un gremio de aventureros, aunque el Gremio de Puerta de la Muerte tiene una reputación oscura, y sus miembros suelen pelear con los aventureros de Cima del Acantilado. (Ver la sección "Gremios de Aventureros" para más información.) La Casa Jorasco tiene una gran casa de curación en el pabellón, y la Casa Deneith mantiene una estación de reclutamiento para posibles mercenarios.

El distrito Piedragris tiene profundas raíces en la cultura Karrnia que son anteriores a la Última Guerra; Slogar's y el Tarro Sangriento son lugares donde los nostálgicos Karrnios pueden disfrutar de la morcilla y la cerveza Bosque Nocturno. El distrito es un refugio para los soldados karrnios que desean evitar la agresión Brelia y un lugar donde los seguidores de La Sangre de Vol pueden practicar su fe.

Mercado de Travick es uno de los principales distritos de mercado de Sharn; ubicado directamente sobre la estación de rayocarril de Terminal, está lleno de puestos que venden productos y bienes traídos por los agricultores locales.

Desembarco de Travick Inferior

Dos rutas terrestres a Sharn terminan en Desembarco de Travick Inferior. El rayocarril de Orien deposita pasajeros en el distrito Terminal, mientras que los que viajan a Sharn por el

Desembarco de Travick: Ubicaciones Notables

Ubicación	Descripción	Distrito
Cristales de Denion	Esta galería comercia con objetos mágicos raros y caros. La selección es limitada, y Denion busca objetos que sean hermosos y poderosos.	Puerta Plateada, Tavick Superior
Las Tres Torres	Un enclave de la fortaleza de la casa Deneith. Una torre es una guarnición para las fuerzas mercenarias de las Espadas a Sueldo que vigilan Desembarco de Tavick Superior. La segunda está dedicada al negocio de la casa y la capacitación. La tercera es una mansión privada para los herederos de Deneith.	Arco de Cobre, Tavick Superior
Transmutación	Un salón de belleza que emplea técnicas cosméticas mágicas y mundanas.	Arco de Cobre, Tavick Superior
Licores de Wyredd	Wyredd ofrece vinos finos y licores exóticos. Wyredd tiene la mejor selección en Sharn, pero sus precios son altos.	Arco de Cobre, Tavick Superior
El Tarro Sangriento	Una cómoda taberna que atiende a los inmigrantes Karrnios de Sharn. Los viajeros de Karrnath siempre reciben una cálida bienvenida y una jarra de cerveza Bosque Nocturno a cambio de historias del viejo país.	Murogris, Tavick Medio
La Piedra Angular	Una arena masiva que alberga una amplia gama de eventos deportivos. Estos incluyen justas y carreras, tanto a pie como por aire. Árboles Pétreos es una rama de Piedra Angular que sirve como campo de juego para las competencias de hrazhak.	Piedra Angular, Tavick Medio
El Gremio de Puerta de la Muerte	Una sociedad donde los aventureros pueden perfeccionar sus habilidades y buscar un trabajo rentable. El Gremio de Puerta de la Muerte tiene una reputación siniestra, ganada porque sus miembros harán cualquier cosa en pos del éxito.	Puerta de la Muerte, Tavick Medio
El Gremio de Luz Estelar y Sombras	El gremio de una de las órdenes arcanas más prestigiosas de Sharn. Una fuente confiable de servicios de lanzamiento de conjuros arcanos.	Puerta de la Muerte, Tavick Medio
Casa de Fieras de Maynard	Esta tienda de Vadalis ofrece mascotas exóticas y animales de compañía, junto con bardas y otros útiles útiles.	Puerta de la Muerte, Tavick Medio
Filorrojo	Una taberna cómoda que atiende a los aventureros del Gremio de Puerta de la Muerte. Se rumorea que Filorrojo tiene un negocio secundario que vende venenos.	Puerta de la Muerte, Tavick Medio
Slogar's	Este modesto restaurante sirve cocina tradicional karrnia. El ambiente es un poco sombrío, pero los precios son razonables y la comida es muy abundante.	Murogris, Tavick Medio
Dientes y Uñas	Una cómoda taberna dedicada al deporte de hrazhak. La mayoría de la clientela son cambiantes, pero cualquiera que esté dispuesto a hablar de hrazhak encontrará amigos aquí.	Piedra Angular, Tavick Medio
Oportunidad	Una sala de juego legendaria. Además de los juegos estándar, se dice que el anfitrión puede cubrir una amplia gama de apuestas inusuales.	Ojos de Dragón, Tavick Inferior
Estación Terminal	Un enclave de la Casa Orien, este sitio contiene la estación del rayocarril. Los administradores coordinan las muchas caravanas Orien que van y vienen a Sharn. Muchas de las otras casas de marcas del dragón tienen pequeños puestos avanzados en o alrededor de la estación Terminal, lo que permite a los viajeros acceder de inmediato a los servicios de la Casa Sivis, la Casa Deneith y otros.	Terminal, Tavick Inferior
Terciopelo	Esta cómoda posada, atendida por replicantes, se especializa en cumplir fantasías; tanto el personal como las habitaciones se pueden adaptar para encajar en cualquier escenario. Aunque algunos clientes piensan en el romance, otros acuden a Terciopelo para revivir triunfos, prepararse para debates o juicios, o por ayuda para desarrollar una nueva identidad.	Ojos de Dragón, Tavick Inferior

Camino Viejo llegan a la Puerta de Wroann. Llegar a las mejores partes de Sharn desde aquí significa pasar por Arco Negro, un distrito de guarnición fuertemente fortificado diseñado para repeler enemigos y resistir un asedio completo. El pabellón ofrece una variedad de servicios que atienden a los viajeros; el distrito Ojos de Dragón es un laberinto de tabernas, posadas, burdeles y salas de juego. Ojos de Dragón también es notable por ser el sitio de una de las pocas comunidades replicantes en Breland.

La Casa Orien tiene una fuerte presencia en Desembarco de Travick Inferior, y en muchos de los distritos se pueden encontrar herederos, trabajadores y equipos de Orien. La Casa Lyrandar y la Casa Deneith también están bien representadas, y sus representantes se encargan de asuntos de comercio, transporte y seguridad.

En estos días, Desembarco de Travick Inferior es mejor conocido por Muros Altos, un antiguo distrito residencial convertido en un hogar para refugiados de la Última Guerra. Muros Altos está lleno más allá de su capacidad, principalmente por Cyr que fueron desplazados por el Día del Luto. Las puertas están abiertas en este momento, pero Muros Altos está diseñado para servir como prisión fortaleza si surge la necesidad, y La Guardia de Sharn está atenta a cualquier signo de inquietud.

Cosas que Hacer en Desembarco de Travick

Como un distrito metropolitano lleno de inmigrantes, comerciantes y viajeros de todo Khorvaire y más allá, Desembarco de Travick ofrece una gran cantidad de oportunidades para disfrutar de la comida y el entretenimiento de tierras lejanas. O puedes encontrarte aquí por una de algunas razones específicas, como:

Arriesgarse. El distrito de Ojos de Dragón está lleno de formas de perder tu salario, tanto en salas de juego establecidas como en las esquinas de las calles. Si estás buscando algo un poco más exótico, mira si puedes encontrar Oportunidad. Este es el nombre tanto de una guarida de juego secreta itinerante como del replicante que la dirige. Además de ofrecer todo tipo de juegos y apuestas mundanas, se dice que Oportunidad puede organizar y cubrir casi cualquier tipo de apuesta o duelo. ¿Estás listo para jugar con un demonio? ¿Apostarías un año de tu vida por un momento de buena fortuna cuando más lo necesitas? Si alguno de los rumores es cierto, estos son ejemplos de lo que es posible en Oportunidad.

Encontrar refugio. Aunque la mayoría de los refugiados en Muros Altos provienen de Cyre, el distrito es un refugio para cualquier persona desplazada en la guerra, incluidos los Brelios. Sin embargo, el lugar está abarrotado y los recursos se agotan. Las tensiones son altas y las disputas y las luchas de poder entre los refugiados suceden regularmente. Si eres de Cyre, es posible que encuentres un espacio en Muros Altos, especialmente si ya tienes amigos o familiares viviendo allí.

Establecer vínculos de sangre. El distrito de Piedragris en Desembarco de Travick Medio es uno de los pocos lugares en Breland donde se practica abiertamente la religión de la Sangre de Vol. Los residentes son prudentes sobre sus actividades, y los sirvientes muertos vivientes se mantienen en gran medida fuera de las calles. Pero si eres un seguidor de la fe, es un lugar donde puedes participar en el Sacramento de Sangre o consultar con un sacerdote. También es el mejor lugar para encontrar un nigromante experto, o para escuchar rumores sobre los últimos planes de la Orden de la Garra Esmeralda.

Dura

Sharn comenzó donde se encuentra Dura, pero la ciudad lo ha dejado atrás de muchas maneras. Muchos hoy en día consideran que el barrio más antiguo de Sharn es una plaga en la Ciudad de las Torres. El lugar está lleno de mampostería agrietada y desmoronada, pozos de elevación abandonados y *linternas siemprebrillantes* quemadas que nunca han sido restauradas. Dura está plagada de pobreza y crimen; es fácilmente la sección más peligrosa de la ciudad. Pero también tiene oportunidades que no puedes encontrar en ningún otro lado. Si estás buscando productos de contrabando o un lugar para descansar, diríjete a Dura.

Dura Superior

Este barrio está lleno de actividad. Su gente está prosperando, pero hay un borde de desesperación sobre ellos; mucha gente está buscando oportunidades para superarse. Dura Superior tiene las propiedades generales de un pabellón intermedio, con la mayoría de los bienes y servicios con un precio para un estilo de vida modesto o cómodo. Los comerciantes y artesanos están acostumbrados a tratar con personas inusuales, y los aventureros reciben una cálida bienvenida aquí.

Cima del Acantilado es un hogar lejos del hogar para exploradores y mercenarios. Miradaga es un distrito fortaleza, que contiene guarniciones para la Guardia de Sharn y el ejército Brelio. El Dorado y Blanco es una taberna en Miradaga que atiende a los soldados Brelios; aquellos que tienen un rango militar Brelio recibirán una cálida bienvenida, mientras que aquellos que sirvieron a otras naciones serían prudentes en llevar sus negocios a otra parte.

En el distrito enano de Bastión Alto, un centro de actividad es Morragin's, que sirve a los espíritus más fuertes de Sharn, pero no es una simple taberna; a menudo patrocinada por los comerciantes Mror y los agentes de Kundarak, mantiene los más altos estándares (con precios que coinciden).

El distrito de Cascada es el hogar de los habitantes más ricos de Dura y es el sitio de la Espira de Pegaso, el enclave de la Casa Vadalis. El distrito de templos Pico de la Esperanza presenta la Ciudadela de la Luz, un gran templo de Dol Arrah y un bastión para los virtuosos. El distrito de Altavista es el hogar de la comunidad kalashtar de Sharn e incluye el único templo del Sendero de la Luz en Breland.

Dura Medio

Dura Medio atiende a la clase trabajadora. Sus tabernas tienen un precio modesto, pero hay oro entre la escoria.

El Bazar de Dura es el distrito comercial más grande de Sharn. Además de las docenas de tiendas y herrerías permanentes, las calles del bazar son un tapiz en constante cambio de puestos y tiendas de campaña. Se dice que puedes encontrar cualquier cosa aquí, si no estás demasiado preocupado por el origen y si estás preparado para lidiar con los rateros que se aprovechan de las multitudes.

En la tabla Comerciantes del Bazar se ofrece una pequeña selección de comerciantes que regularmente hacen negocios en el bazar; tira un d10 o elige una ubicación de interés.

Comerciantes del Bazar

d10	Comerciante
1	**Cuerdas de Segunda Mano.** Una tienda obligada para el bardo con un presupuesto limitado, con una variedad de instrumentos usados bien cuidados.
2	**La Pluma de Korryn.** Una fuente confiable para cartógrafos, calígrafos y escribas de todas las franjas.
3	**Siete Ligas.** Propiedad de Botas, el zapatero, este pequeño puesto tiene una notable selección de calzado.
4	**Espadas de Borran.** Borran es uno de los pocos herreros medianos en Sharn. Se especializa en cuchillos y dagas.
5	**Escamas Cordiales.** Un puesto que sirve carne de lagarto a la parrilla y otras delicias de Talenta.
6	**Tira y Conquista.** Una de las únicas tiendas de juegos de Sharn. Hace la mayor parte de sus negocios en cartas y dados.
7	**La Antigua Botica.** Al vender suministros para herboristas y alquimistas, esta afirma ser la tienda más antigua del Bazar.
8	**Iluminación.** Esta tienda vende lámparas, linternas, velas y antorchas. Algunos son mágicos
9	**La Miscelánea del Artesano Mágico.** Esta pequeña tienda ofrece componentes de conjuros. A los empleados les encanta hablar de magia.
10	**Tienda de Variedades.** Un gnomo llamado Sundry dirige una casa de empeño llena de todo tipo de bagatelas.

En otra parte de Dura Medio, el distrito de Desatino de Hareth es una extraña mezcla de estilos arquitectónicos. Una de las principales atracciones es la Torre Hueca, una enorme arena que cuenta con justas aéreas y carreras. El Rey del Fuego es una gran taberna que alberga una amplia gama de actividades de apuestas, legales y de otro tipo.

Muchas personas hacen sus hogares en Dura Medio, incluso si sus trabajos los llevan a otra parte. Roca Cascabel y Ruinoso son en su mayoría viviendas pobres. Bastión Tormentoso contiene mansiones desmoronadas aún ocupadas por algunas de las familias más antiguas de Sharn, mientras que muchas que han prosperado se han mudado a distritos más prestigiosos.

Dura Inferior

El bien llamado distrito Precaria, en Dura Inferior, se asoma sobre el borde de los acantilados, y el Muelle Aéreo (un sistema que utiliza grúas arcanas gigantes y levitación), transporta material desde Escarpadura y los muelles. Precaria también está lleno de almacenes que contienen estos productos. Debido a que Precaria desempeña un papel importante en la economía de la ciudad, es el único distrito en Dura Inferior donde La Guardia de Sharn mantiene una presencia significativa.

El resto de Dura Inferior, en marcado contraste, se ha dejado pudrir. Ignorado por la Guardia, es el dominio de las pandillas y los señores del crimen. Los habitantes del pabellón a menudo están protegidos de la violencia por sus conexiones criminales o en virtud de no tener nada que valga la pena robar, pero los aventureros deben caminar a la ligera aquí, especialmente aquellos que exhiben los adornos de un estilo de vida lujoso.

Hubo un tiempo cuando Dura Inferior era el corazón de Sharn, y los restos de esta gloria permanecen. El Teatro Nieblaplateada en Callestan fue construido para entretener a los nobles. El pabellón presumía de mansiones, templos y una



El Dragón Borracho en Dura Superior

CRAIG J SPEARING

Barrio Dura: Ubicaciones Notables

Ubicación	Descripción	Distrito
La Ciudadela del Sol	Un templo dedicado a Dol Arrah, notable por los tres benditos grifos que residen allí.	Pico de la Esperanza, Dura Superior
El Gremio de Aventureros del Acantilado	Una institución que brinda a los aventureros camaradería y trabajo rentable.	Acantilado, Dura Superior
El Dragón Borracho	Una taberna frecuentada por miembros del Gremio de Aventureros del Acantilado. La comida es modesta, pero tiene la más amplia selección de alcohol exótico en Sharn.	Acantilado, Dura Superior
La Orden Esotérica de Aureon	El gremio de una de las órdenes arcanas más prestigiosas de Sharn. Una fuente confiable de servicios de lanzamiento de conjuros arcanos.	Acantilado, Dura Superior
El Dorado y Blanco	Esta taberna ofrece tarifas de calidad cómoda a precios modestos. Atiende a miembros de La Guardia de Sharn y veteranos Brelios, pero otros recibirán una fría bienvenida.	Miradaga, Dura Superior
Moraggan's	Una elegante taberna especializada en alcohol Mror fuerte. La comida y la bebida son lujosas en calidad y costo.	Bastión, Dura Superior
El Mercado Místico	Una colección de tiendas especializadas en diferentes categorías de objetos mágicos. La mayoría de la mercadería es común o poco común, pero ocasionalmente hay objetos raros disponibles.	Acantilado, Dura Superior
Espira de Pegaso	La sede de la Casa Vadalis en Sharn es uno de los pocos enclaves donde se crían y entrenan pegasos. Originarios de Syrania, estas bestias celestiales pueden quedar varadas en Sharn; los herederos de Vadalis los cuidan y los unen con compañeros virtuosos.	Cascada, Dura Superior
Salón Ghallanda	Este orgulloso enclave de Ghallanda continúa operando en medio de la miseria de Dura Medio y se ha convertido en una atracción turística. Ofrece una gama de servicios, con comida y alojamiento de calidad pobre a cómoda.	Bajavista, Dura Medio
La Torre Hueca	Una arena orientada verticalmente utilizada para justas aéreas y otros eventos deportivos inusuales.	Desatino de Hareth, Dura Medio
El Rey del Fuego	Una cómoda taberna y sala de juego, conocida como uno de los lugares más seguros para apostar en la Carrera de los Ocho Vientos y los eventos en la Torre Hueca.	Desatino de Hareth, Dura Medio
El Yunque	Esta posada marchita en Ghallanda lucha por mantener su calidad de pobre a modesta. Se sabe que está bajo la protección del Clan Boromar, lo que la convierte en uno de los establecimientos más seguros de Dura Inferior.	Callestan, Dura Inferior
El Espejo Roto	Una taberna curiosa, propiedad de una familia de replicantes, el Espejo Roto cambia su apariencia y tema cada semana. Se rumorea que está conectada con los tiranos.	Callestan, Dura Inferior
El Teatro Nieblaplateada	Un remanente de los días de gloria de Callestan, este lugar es una sombra del gran establecimiento que alguna vez fue. Los propietarios actuales son conocidos por organizar eventos extraños en Nieblaplateada. Dado que La Guardia de Sharn permanece fuera de Callestan, aquí puede pasar cualquier cosa.	Callestan, Dura Inferior

guarnición para la guardia. Pero todos estos edificios fueron abandonados hace mucho tiempo, y ahora la mayoría no alberga más que ocupantes ilegales y alimañas.

El distrito de Callestan es una especie de nexo, donde todas las principales potencias criminales de Sharn tienen una participación. Esos grupos se describen con más detalle más adelante en este capítulo.

El distrito Caído es una ruina embrujada; este distrito de templos fue abandonado después de ser golpeado por una torre derribada. Se trata con más detalle más adelante en este capítulo.

Puerta de Malleón es el hogar de los goblins de Sharn, junto con otros inmigrantes monstruosos de Droaam y Darguun. El distrito puede ser un lugar especialmente peligroso para los medianos o cualquier persona vinculada al Clan Boromar.

Fuerte Viejo y Puerta de Oro son distritos de vecindarios deplorables. Una importante comunidad de medianos vive en el distrito conocido como Las Tiendas, que también es una fortaleza para el Clan Boromar.

Cosas que Hacer en Dura

Dura es una cuarta parte de los extremos, desde la atmósfera casi idílica de Dura Superior, hasta el peligro de Dura Inferior. Entre sus atracciones y diversiones están estas:

Apostar. El juego legal está muy gravado en la ciudad y tiene un alcance limitado. Dura es el lugar para encontrar una amplia gama de juegos más deshonestos y rentables.

Ir de compras. El Bazar de Dura Medio es una excelente fuente de productos exóticos, legales o de otro tipo. Cima del Acantilado, en Dura Superior, abastece a los aventureros y tiene una selección razonable de bienes mágicos.

Doblar la ley. ¿Buscas un perista o necesitas contratar a un asesino? Dura Inferior es el nexo para las actividades criminales en Sharn.

Hablar de la carrera. Los habitantes de Dura están dedicados a la Carrera de los Ocho Vientos y siempre están dispuestos a discutir las últimas noticias.

Sufrir un terrible accidente. La Guardia de Sharn ignora

gran parte de Dura Inferior. Las historias circulan continuamente sobre casas de marcas del dragón y magos locos que realizan experimentos peligrosos en Dura Inferior sin interferencia de la ley.

Filonorte

El área residencial de Filonorte es el barrio más tranquilo de Sharn. A primera vista, hay poco para atraer a los aventureros, a menos que alguien esté interesado en comprar bienes raíces de alta calidad. Al mismo tiempo, nunca se sabe cuándo esta área encantadora e inocua podría ser el sitio de un culto nefasto o una trama diabólica.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

ENIGMA DE LA VOZ DE DIAMANTE

Reto a cualquiera a que deje una actuación de *La espada rota* con ojos secos Creo que incluso un forjado se conmovería hasta las lágrimas por esta mirada inquebrantable al costo espiritual de la guerra. Es brutal, doloroso y cierto, razón por la cual fue aún más impactante cuando se estrenó por primera vez en el Teatro Diamante. El distrito Planta Baja de Menthis Inferior es conocido principalmente por su entretenimiento obsceno y su comedia básica, no por sus comentarios políticos de vanguardia. Por lo tanto, los críticos asumimos que este trabajo dramático fue un evento singular, hasta una nueva obra titulada *Ángeles caídos* superó todas nuestras expectativas. Mes tras mes en los últimos tiempos, el Diamante nos ha golpeado rápidamente con trabajos emocionales sobre la Última Guerra y las heridas psíquicas con las que todavía estamos luchando.

¿Quién es el dramaturgo del Teatro Diamante responsable de estas emocionantes historias? Se llama Luca Syara, pero más allá de eso, es un enigma. No hay tal persona en las listas de los colegios bardos de Breland, y la Casa Phiarlan y la Casa Thuranni afirman no saber nada de ella. Syara evita el centro de atención y rechaza todas las entrevistas. Mientras sus obras se debaten y celebran en las aulas y tabernas, la artista pasa sus días en las deslucidas habitaciones del teatro Diamond. Este aislamiento ha llevado a una serie de rumores fantasiosos. Algunos dicen que Syara luchó en la Última Guerra y que estaba en Metrol el Día del Luto. Un rumor más salvaje sostiene que ella es un exiliado de la Corte de las Hadas de Thelanis, un señor feérico vinculado a una forma humana.

Mientras esperamos respuestas a este misterio, lo alentamos a que pruebe el último trabajo de Syara. *Cinco vidas* es una tragedia desgarradora que nos obliga a mirar nuestras horas más oscuras y a considerar el sufrimiento de nuestros enemigos y los hilos comunes que nos unen a todos. Si está buscando olvidar sus problemas, vaya a ver **Fachada** o **El último conde**. Pero si quiere participar en una actuación que podría hacerle una mejor persona, haga lo que sea necesario para conseguir entradas para **Cinco vidas**.

Filonorte Superior

Filonorte Superior es el lugar perfecto para los nobles que pueden permitirse una mansión en las nubes pero quieren evitar el ajetreo de Central Superior. Los distritos de Puente de Cristal y Torres de Roble están llenos de casas solariegas y grandes propiedades en forma de aguja. Una gran cantidad de parques y jardines en la azotea ofrecen espacios encantadores para sentarse y reflexionar.

Shae Lias es posiblemente el distrito más notable de Filonorte Superior. Su población está compuesta en gran parte por elfos, y es un bastión de la cultura y las tradiciones Aereni. El corazón de Shae Lias son las Puertas de Paso, una gran estructura que es tanto la embajada Aereni como el templo de la Corte Eterna. Los sacerdotes de la Corte Eterna no comparten esta información con los extraños, pero muchos residentes creen que un miembro real de la Corte, un antiguo elfo muerto viviente que posee un vasto conocimiento y poder divino, reside en el templo.

Otros puntos de interés en Shae Lias incluyen los Robles, uno de los mejores restaurantes de Sharn, que sirve comida de la más alta calidad (y con el precio correspondiente). El Velo de Carne se especializa en el arte corporal Aereni, en forma de tatuajes tradicionales e ilusiones temporales tejidas directamente en la piel. El negocio conocido como Belladona podría ser el abrevadero más inusual en Sharn, que hace las veces de botica y taberna; la especialidad de la casa son las bebidas con-taminadas con venenos débiles, diseñadas para llevar al bebe-dor hasta el borde de la muerte.

Filonorte Medio

Este pabellón atiende a la clase media de Sharn, ofreciendo una amplia gama de viviendas cómodas. Los enanos constituyen la mayor parte de la población, con la mayor concentración en el distrito de Asidero. En contraste con los residentes de Bastión Alto en Dura Superior, los enanos de Asidero tienen profundas raíces en Sharn y no sienten una conexión fuerte con los Baluartes de Mror o sus tradiciones.

Alta Esperanza es un distrito de templos; aunque las iglesias y santuarios más impresionantes de la ciudad se encuentran en Central Superior, se sabe comúnmente que si estás buscando un sacerdote verdaderamente devoto, debes ir a Alta Esperanza. La característica más notable del distrito es la Vigilia de Daca. Con doce pies de altura, se cree que este pilar alguna vez sostuvo una estatua o monumento. Hace más de un siglo, una gnomo llamada Daca se subió al pedestal. Ella ha permanecido allí desde entonces, y grita consejos a cualquiera que pase. Aunque Daca no pretende ser sacerdotiza, la gente de la comunidad dice que ha sido bendecida por la diosa Boldrei y habla con la voz de la Soberana. Cierto o no, el consejo de Daca ha demostrado ser notablemente sólido, y ella y su pilar se han convertido en una atracción turística.

Filonorte Inferior

A pesar de estar azotado por la pobreza, Filonorte Inferior está a un paso significativo de los barrios bajos de Dura Inferior. La gente de Filonorte Inferior no busca problemas, y no les gusta que lleguen a su puerta. Mercado Norte es uno de los mercados más grandes de Sharn, aunque a diferencia del Bazar de Dura, ofrece principalmente productos simples y cotidianos.

Filonorte Inferior tiene una importante población cambian-te. El Nido de Ratas es una taberna que atiende a los cambian-tes, y el Descanso del Oso es una posada dirigida por una fami-lia de cambiantes. Diente y Uña es una botica especializada en el cuidado de colmillos y garras. Particularmente en los distri-tos de Mercado Norte y Patio Pedregoso, los niños cambiantes juegan hrazhak en las calles; este deporte extravagante impli-ca dar saltos dramáticos y escalar paredes.

El Santuario de Fathen el Mártir es un lugar infame en el mercado norte. Está dedicado a un sacerdote cruzado de la Llama de Plata que descubrió un grupo de hombres rata en los primeros días de Sharn. Fathen fue destrozado por los hom-bres rata que había expuesto, y en su honor la Iglesia de la Llama de Plata levantó el santuario en este sitio. Se dice que cualquier licántropo que ingrese al santuario será forzado a su verdadera forma. Los peregrinos dedicados a la Llama de Plata vienen de todo Khorvaire para rezar en el santuario, pero la población local de cambiantes no ama a los peregrinos ni a la iglesia.

Cosas que Hacer en Filonorte

Filonorte es el barrio más tranquilo de Sharn. Tiene algunas tabernas y templos, pero si buscas emoción o una amplia se-lección de productos y servicios, querrás ir a otro lado. Aun así, Filonorte cuenta con algunas atracciones especiales notables:

Establecerse. Si estás buscando un lugar para vivir en Sharn, las residencias de Filonorte Inferior son de calidad y precio razonables y ofrecen más seguridad que Dura Inferior.

Morir con estilo. Los elfos de Shae Lias son expertos en costumbres funerarias y embalsamamiento. Además, el sumo sacerdote de las Puertas de Paso es capaz de resucitar a los muertos.

Encontrar un patrón. Muchos nobles excéntricos hacen sus hogares en Filonorte Superior. Un patrón de las artes podría interesarse en la carrera de un bardo o un artista. Un coleccio-nista puede mantener a aventureros capaces contratados con el acuerdo de que entregarán cualquier artefacto Dhakaani que encuentren en sus viajes. Nunca se sabe qué beneficios ofrece-rá un patrón; por lo menos, tener un patrón puede brindarte una entrada a la alta sociedad.

Barrio Filonorte: Ubicaciones Notables

Ubicación	Descripción	Distrito
Puertas de Paso	Construida a partir de maderaespesa Aereni, esta torre sirve tanto como la embajada de Aerenal como un templo de la Corte Eterna. Los ciudadanos de Aereni que mueren en Sharn son enterrados en las criptas del templo hasta que sus restos puedan ser transportados a Aerenal.	Shae Lias, Filonorte Superior
Belladona	Una botica que se dedica a las hierbas y pomadas exóticas, Belladona es también una taberna especializada en bebidas ligeramente envenenadas.	Shae Lias, Filonorte Superior
Los Robles	Un legendario restaurante que sirve cocina Aereni y Brelia. La calidad es inigualable, al igual que los precios aristocráticos. La jefa de cocina Maza Thadian ha mantenido los Robles durante más de trescientos años, pero después de su reciente nombramiento como concejal de la ciudad por Filonorte Superior, a menudo se ocupa de otros asuntos.	Shae Lias, Filonorte Superior
La Rama de Plata	Este establecimiento se ocupa de armas elaboradas en la tradición Aereni. Esta mercancía incluye objetos mágicos, pero el tallador de maderas Tanar Mendyrian toma tiempo para producir sus maravillas, y solo una selección limitada está disponible en todo momento.	Shae Lias, Filonorte Superior
La Raíz Entramada	Un mercado y una galería que exhibe el trabajo de artesanos élficos, que incluyen esculturas, textiles y ropa fina.	Shae Lias, Filonorte Superior
El Velo de Carne	Este estudio se ocupa del arte corporal y la alteración Aereni, como los tatuajes y la transmutación cosmética.	Shae Lias, Filonorte Superior
Fortaleza Llamagélida	Un templo de guarnición de la Llama de Plata, este lugar una vez albergó a cien templarios dedicados a proteger a Sharn de las amenazas sobrenaturales. Ha sido en gran parte abandonado; solo una docena de templarios y adeptos devotos permanecen en residencia.	Alta Esperanza, Filonorte Medio
La Vigilia de Daca	Una gnoma llamada Daca ha estado sentada en un pilar en Filonorte durante más de un siglo, ofreciendo consejos y aliento. Aunque no dice ser sacerdotiza, muchos creen que Daca es bendecida y guiada por Boldrei.	Alta Esperanza, Filonorte Medio
El Descanso del Oso	Una posada modesta mantenida por una cambiante de pelaje bestial llamada Leara, que generalmente le da un descuento a los viajeros cambiantes. La decoración presenta varias pieles exóticas.	Mercado Norte, Filonorte Inferior
Santuario de Fathen	Este marcador en Mercado Norte conmemora un milagro que expuso una red de hombres rata en Sharn, junto con el sacerdote de la Llama de Plata que murió mientras luchaba contra ellos. Los peregrinos dedicados a la Llama de Plata a menudo visitan el santuario.	Mercado Norte, Filonorte Inferior
El Caballo y la Hoguera	Aunque no es tan colorida como el Descanso del Oso, esta gran posada es mantenida por Casa Ghallanda y ofrece habitaciones de calidad modesta y cómoda.	Mercado Norte, Filonorte Inferior
El Nido de Ratas	Una modesta taberna que atiende a los cambiantes de Filonorte Inferior, Nido de Ratas es un paraíso para los chismes y sirve comida y bebida al estilo de Eldeen.	Mercado Norte, Filonorte Inferior

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

¿A QUIÉN PERTENECE SHARN? RETRATO DE LOS IR'TAIN Y LAS 60 FAMILIAS

Si has leído más de dos números del Investigador de Sharn, has visto al menos dos historias sobre la familia ir'Tain. El rey Boranel podría gobernar Breland, y el Lord Alcalde podría ser nuestro más alto funcionario designado, pero los ir'Tain son la verdadera realeza de nuestra ciudad. ¿Qué ciudadano de Sharn no tiene una opinión sobre el destino de Lord Dalian ir'Tain, perdido en el mar hace una década? Muchos aseguran de que es un prisionero de los sahuagin, lo que explicaría por qué Lady Celyria ha estado financiando expediciones a los reinos sahuagin. Otro campamento sostiene que Lord Dalian organizó su muer-te para poder abrazar una vida de capa y espada como un rey pirata. Si alguna vez se revela la verdad, ¡puedes estar seguro de que lo leerás aquí!

La matriarca Lady Celyria ir'Tain es la reina de la alta sociedad en Sharn. Sus actividades y las de los hijos ir'Tain representan la misma cantidad de papel de periódico que solía tener su padre. El hijo mayor de Dalian, Dalas ir'Tain, sorprendió a la sociedad la semana pasada cuando denunció públicamente la monarquía Brelia. Las desilusiones de los hermanos menores Cyra y Daral venden más números del Investigador cada vez que se informan, y la boda de la hermana media Cariana ir'Tain y Mayne Jhaelian de Aerenal seguramente será el mayor evento social de 998 AR.

La fortuna ir'Tain está ligada a la Ciudad de las Torres. El oro Tain financió la construcción de muchas de las torres de Sharn, y la familia posee vastas Secciones de la ciudad. Probablemente hayas oído hablar de las Sesenta Familias de Sharn, consideradas las luces guía de la ciudad. La mayoría asume que estas luminarias son antiguas y establecidas, su estado está vinculado a un decreto real. De hecho, cuando los Tains construyeron su mansión en el Camino Celeste, ordenaron a los arquitectos diseñar un salón de banquetes con capacidad para sesenta familias y sus sirvientes. Las Sesenta Familias originales fueron las que recibieron invitaciones permanentes a la primera Gala Tain. Aunque la lista se ha mantenido generalmente estable a lo largo de los años, el año pasado Celyria expulsó a la familia ir'Moros y le dio su lugar a Saiden Boromar, un avance sorprendente para una familia que comenzó como hooligans de Escarpadura.

Cualquiera que se esfuerce por ascender en la sociedad de Sharn debe ganarse el favor de los Sesenta. Del mismo modo, aquellos que buscan explorar y aventurarse a raíz de la Última Guerra seguramente pueden encontrar patrones entre esta élite. Y desde nuestros escritorios, estaremos atentos para ver qué familias serán las siguientes en levantarse y caer.

La Meseta Central

El poder y la riqueza de Sharn se concentran en la Meseta Central. Ya sea que quieras tratar con poderosos comerciantes, concejales, barones con marcas de dragón o embajadores de otras naciones, La Meseta Central es el lugar donde se hacen grandes negocios.

Central Superior

El oro y el poder fluyen desde Central Superior. El distrito de Torres Altísimas es la sede del gobierno, donde se encuentran el ayuntamiento y los archivos municipales. El Korranath es el nombre del distrito financiero central y del gran templo de Kol Korran que lo domina. Este distrito también alberga el Banco Kundarak de Sharn y las Bóvedas, la instalación de almacenamiento aparentemente impenetrable de la Casa Kundarak.

Algunos de los ciudadanos más ricos de Sharn viven en el distrito Torre de Mithril, y Cumbres de Platino es el distrito de mercado más caro de Sharn. Tiene menos tiendas que el Bazar de Dura, pero si estás buscando productos o servicios de alta calidad, no encontrarás una fuente más fina o más cara. Si no te mantienes mejor que un estilo de vida pobre, muchas personas en Central Superior asumirán que eres un sirviente o un vagabundo; esto podría causarte desventajas en las pruebas de Carisma que involucran a residentes.

Central Medio

Esta parte de la ciudad es un centro de intriga. El distrito de Torres Embajadoras contiene embajadas y consulados de las Naciones del Trono, así como Aerenal y Sarlona. Torres Embajadoras también es el hogar de la Ciudadela del Rey, la sede de la inteligencia Brelia. Al otro lado del pabellón, el distrito de Torres del Dragón alberga los enclaves principales de las Casas de las marcas del dragón.

El distrito de Torres Soberanas tiene los templos más grandiosos de Sharn. El Pabellón de la Hueste es un complejo de nueve torres dedicadas a la Hueste Soberana, y la Catedral de la Llama Purificadora es la sede de la religión. Aunque estos templos son lugares de grandes ceremonias y celebraciones, muchos de los sacerdotes más devotos sirven en los santuarios más pequeños de la ciudad.

Central Inferior

Este distrito es pacífico y en gran parte residencial; es el más seguro y agradable de los pabellones inferiores. Los bienes y servicios tienen un precio muy alto para aquellos con un estilo de vida cómodo, y la Guardia de Sharn es abundante y está bien pagados. El distrito de l Hoguera de Boldrei tiene muchas posadas a precios razonables (la mayoría administradas por la Casa Ghallanda), y la Cocina de Olladra tiene una gran variedad de tabernas y restaurantes. Jardines de Myshan es un distrito residencial que atiende a artistas adinerados, mientras que Torres de Vallia tiene una gran comunidad de semielfos.

Meseta central: Ubicaciones Notables

Ubicación	Descripción	Distrito
Galería Aurora	Aurora, la casa de subastas más prestigiosa de Sharn, ofrece objetos mágicos, hallazgos exóticos de Xen'drik y otras maravillas.	Cumbres de Platino, Central Superior
El Archivo de la Ciudad	Este enorme edificio contiene los registros históricos y legales de Sharn y las regiones circundantes.	Torres Altísimas, Central Superior
Salón del Consejo	La sede del gobierno de la ciudad y el sitio de las reuniones del Ayuntamiento. El Consejo se reúne semanalmente y los visitantes pueden mirar desde la galería.	Torres Altísimas, Central Superior
Posada Dragón Gris	Esta posada ofrece alojamiento aristocrático y lujoso para aquellos que pueden pagarlo.	Torres de Platino, Central Superior
El Korranath	El templo de Kol Korran es una exhibición ostentosa de riqueza y una atracción turística popular, ya que muchos creen que rezar en el Korranath garantiza el éxito en los negocios.	Korranath, Central Superior
Banco Kundarak de Sharn	Este es el banco más grande de Sharn y el centro de operaciones urbanas de la Casa Kundarak en la ciudad.	Korranath, Central Superior
Torre Lyrandar	Todos los viajes en aeronave desde y hacia Sharn pasan por las torres de atraque de la Torre Lyrandar, el enclave principal de la casa en Sharn.	Torres Altísimas, Central Superior
Sannid's	Sannid's, uno de los restaurantes más famosos de Sharn, sirve cocina de calidad lujosa y tiene una legendaria bodega.	Torres de Platino, Central Superior
Las Bóvedas	Ubicadas debajo del Banco Kundarak, las Bóvedas son las instalaciones de almacenamiento fuertemente protegidas de Kundarak.	Korranath, Central Superior
La Fundación de Pioneros	El gremio de esta legendaria asociación de exploradores.	Korranath Central Superior
Museo de Bellas Artes Brelio	El museo exhibe obras producidas por artistas Brelios y reliquias recuperadas de Xen'drik.	Torres Embajadoras, Central Medio
Catedral de la Llama Purificadora	El templo central de la Iglesia de la Llama de Plata sirve como guarnición templaria y lugar de grandes rituales y celebraciones.	Torres Soberanas, Central Medio
La Ciudadela	La sede de la Ciudadela del Rey, el servicio de élite militar y de inteligencia de Breland. La Ciudadela también es una prisión de alta seguridad que alberga a los criminales más peligrosos de Sharn.	Torres Embajadoras, Central Medio
El Panaceo	El enclave más grande de Casa Jorasco en Sharn ofrece servicios de curación de alto precio a todos los que pueden pagarlos.	Torres del Dragón, Central Medio
Pabellón de la Hueste	El centro de adoración de la Hueste Soberana es una gran torre abierta rodeada de nueve templos, cada uno dedicado a uno de los Soberanos.	Torres Soberanas, Central Medio

Cosas que Hacer en la Meseta Central

¿Buscas trabajo o diversión en este barrio? Algunas de las cosas que puede hacer aquí incluyen:

Asistir a una subasta. La Galería Aurora en Cumbres de Platino es la mejor casa de subastas en Sharn y se especializa en subastas de objetos mágicos exóticos y reliquias de Xen'drik. Nunca se sabe lo que estará disponible, o quién ofertará en tu contra.

Planificar un atraco. Quizás tus objetivos dependan de recuperar un objeto que un villano ha escondido en las bóvedas de Korranath. ¿Se puede penetrar en la instalación más segura en Sharn?

Ir a la cárcel. La Ciudadela del Rey en Torres Embajadoras es también la prisión de alta seguridad de Sharn.

Adorar. Los templos primarios de la Hueste Soberana y la Llama de Plata se encuentran en Central Medio, junto con una gran cantidad de santuarios a soberanos específicos y religiones menores. ¡Participa en un festival o acércate para recibir orientación espiritual!

Participar en espionaje. Ya sea que trabajes para tu nación o te enredes en los planes de las Casas de las marcas del dragón, Central Medio es el hogar de muchas personas poderosas que utilizan agentes capaces.

La Meseta de Menthis

El centro de la industria del entretenimiento de Sharn y el hogar de la universidad más grande de Breland, La Meseta de Menthis es uno de los barrios más diversos de Sharn. Ya sea que estés buscando teatro clásico, una buena librería o una arena de lucha ilegal, Menthis tiene algo que ofrecer.

Menthis Superior

Elegante y civilizado, Menthis Superior alberga cuatro de los mejores teatros de Breland: el vanguardista Templo del Arte, el colorido Teatro Khavish, el tradicional Gran Escenario y el Teatro Stargazer al aire libre, así como la Sala de Conciertos Kavarrah.

Las tiendas en Menthis Superior se dedican principalmente a la comida fina, la moda y los productos exóticos. Por ejemplo, en el distrito Séptima Torre, Ventana al Ayer, Ecos del Pasado, la Galeria Mekdall y Antigüedades la Nube compran y venden antigüedades y chucherías interesantes de tierras lejanas.

El distrito de Den'iyas es un barrio gnomo que ofrece una visión de la cultura de Zilargo. Sastrería Fina Davandi es la fuente de algunas de las mejores prendas de hilo ilusorio en Khorvaire, y el distrito también alberga una serie de negocios que se especializan en alquimia, ilusión o adivinación. Los visitantes deben ser conscientes de que la intriga es el pasa-

Meseta de Menthis: Ubicaciones Notables

Ubicación	Descripción	Distrito
Templo de Arte	Este teatro es famoso por sus técnicas y temas de vanguardia.	Universidad, Menthis superior
Sastrería Fina Davandi	Además de ser el concejal de la ciudad que representa a Menthis Superior, el gnomo Thurik Davandi es un sastre consumado y artesano mágico que produce la mejor ropa de hilo ilusorio disponible en Sharn.	Den'iyas, Menthis Superior
Museo de Antigüedades Dezina	Adjunto a la Universidad de Morgrave, este edificio muestra las reliquias recuperadas en las numerosas expediciones de la universidad.	Universidad, Menthis superior
Cuerno Dorado	Esta posada lujosa incluye una biblioteca, algunas salas de reuniones grandes y una pequeña sala de conciertos. Actuar en el Cuerno es una excelente oportunidad para los aspirantes a bardos.	Universidad, Menthis superior
Gran Escenario	Este escenario alberga grandes actuaciones de los amados clásicos de Galifar, junto con obras más modernas que siguen tradiciones clásicas.	Universidad, Menthis superior
Gran Salón de Aureon	El templo más grande de Sharn al Soberano Aureon, el Gran Salón celebra el conocimiento y el aprendizaje. El clero son sabios y eruditos en una amplia variedad de campos.	Universidad, Menthis superior
Teatro Khavish	Establecido por y para gnomos, el Khavish tiene amplios asientos para criaturas pequeñas, y sus espectáculos hacen un uso extensivo de ilusiones.	Den'iyas, Menthis Superior
Little Xen'drik	Esta área de pequeñas tiendas comercia con antigüedades y reliquias recuperadas de Xen'drik y las ruinas debajo de Sharn. Antigüedades la Nube se especializa en artefactos gigantes, mientras que la Galería Mekdall comercia con productos élficos y drow antiguos. Ventana al Ayer busca objetos con importancia histórica, y Ecos del Pasado se ocupa de objetos mágicos con usos prácticos.	Séptima Torre, Menthis Superior
Ópera de Sharn	Las presentaciones en la Ópera de Sharn son una de las formas de entretenimiento más importantes de la ciudad.	Universidad, Menthis superior
Teatro Stargazer	Este teatro al aire libre se centra en el entretenimiento popular con atractivo familiar.	Universidad, Menthis superior
Teatro Clásico	Un teatro pequeño y económico, el Clásico realiza solo obras escritas antes del comienzo de la Última Guerra.	Torres Humeantes, Menthis Medio
El Anillo Ardiente	El Anillo ofrece deporte de sangre y combate de gladiadores. Estos partidos peligrosos no están sancionados por la ley, y el Anillo Ardiente cambia constantemente de ubicación para evitar la Guardia de Sharn. Siempre se ve por última vez en algún lugar de Menthis Inferior.	Menthis Inferior
Teatro Diamante	Un teatro barato que una vez fue conocido por su humor obsceno, el Diamante ha ganado fama debido a su dramaturgo residente y ha producido varias obras de teatro sobre el impacto de la Última Guerra.	Abajo, Menthis Inferior
Diez Antorchas	Diez Antorchas, el boleto más barato en la escena teatral de Sharn, alterna entre la comedia inculta y los espectáculos extraños que ningún teatro respetable presentaría.	Antorcha, Menthis Inferior

tiempo principal en Den'iyas, y que las aventureros desventurados pueden verse fácilmente atrapados en intrincadas estratagemas o disputas.

Menthis Superior también contiene el distrito universitario, hogar de las mejores instituciones de aprendizaje de Breland. Se puede encontrar más información sobre este distrito en el capítulo 1.

Menthis Medio

Menthis Medio cuenta con la población más diversa de cualquier barrio en Sharn. El distrito de Pequeñas Llanuras es el destino para los inmigrantes de las llanuras de Talenta. Puente de Cassan tiene una población significativa de orcos y semiorcos de la Marca Sombría. Los inmigrantes de los principados de Lhazaar se establecieron en el distrito Torres Guardianas, que es principalmente una guarnición para La Guardia de Sharn. El distrito Torres Humeantes tenía una comunidad importante Cyr incluso antes de la Última Guerra; ahora, esta área se ha convertido en un refugio para los Cyr lo suficientemente ricos como para escapar de los campos de refugiados de Muros Altos.

Una de las atracciones más destacadas en Torres Humeantes es el Teatro Clásico. El lugar hace honor a su nombre al representar solo obras tradicionales escritas antes del comienzo de la Última Guerra. Aunque el Gran Escenario en el distrito universitario también realiza trabajos más recientes que hacen eco del estilo clásico, el Clásico tiene una política declarada de ni siquiera considerar nuevas obras.

El distrito Siemprebrillante podría ser de particular interés para los aventureros. Aquí hay una gran variedad de artesanos mágicos que ofrecen sus servicios, y las tiendas tienen una buena selección de objetos mágicos (de rareza común y poco común). La gente de Menthis Medio es gente respetuosa de la ley; los visitantes que buscan lanzadores de conjuros para ayudar con actividades ilegales o que desean vender artefactos robados probablemente tendrán mejor suerte en Dura Inferior.

Menthis Inferior

Proporcionando entretenimiento barato para las masas, Menthis Inferior está abarrotado. El distrito Luz de Fogata está lleno de tabernas y teatros que van desde lo inocente hasta lo arriesgado, así como salas de juego, burdeles y actuaciones espontáneas en las calles.

Menthis Inferior también alberga el Anillo Ardiente, un club de lucha donde los espectadores apuestan por los gladiadores aficionados. Técnicamente ilegal, el Anillo Ardiente se mueve

alrededor del pabellón. Los competidores están armados pero sin armadura; los partidos continúan hasta que un competidor se rinde, pero las muertes suceden.

¿Qué hay en la Factura?

La gente viene de toda Breland para experimentar la escena artística de Menthis. En este barrio se puede encontrar todo tipo de entretenimiento, desde los obscenos eventos de Menthis Inferior hasta las obras tradicionales del Teatro Clásico en Menthis Medio. La tabla Espectáculos en Menthis proporciona una muestra de las muchas actuaciones presentadas en Menthis.

Espectáculos en Menthis

d8	Evento
1	**Lágrimas de tira.** Un drama especulativo sobre el fundador de la Iglesia de la Llama de Plata. (Gran Escenario, Menthis superior)
2	**Fachada.** Una comedia de errores sobre una familia de replicantes, que involucra una red enmarañada de identidades equivocadas. (Templo del Arte, Menthis Superior)
3	**Cinco vidas.** Una amarga reflexión sobre la tragedia de la Última Guerra, vista a través de los ojos de cinco soldados. Escrito por la prometedora dramaturga Luca Syara. (Teatro Diamante, Menthis Inferior)
4	**Galifar triunfante.** Una historia querida basada en el legendario rey y el conflicto que estableció el Reino de Galifar. (Teatro Clásico, Menthis Medio)
5	**El último conde.** Una ópera cómica del bardo Kessler, que gira en torno al conde karrnio que resucita como un zombi. (Casa de la Ópera de Sharn, Menthis Superior)
6	**El carnaval de las sombras.** El circo ambulante de la Casa Phiarlan, una fascinante mezcla de ilusiones, artes físicas y bestias exóticas. La compañía itinerante siempre visita Torres Humeantes (Menthis Medio).
7	**La Orquesta Sinfónica Brelia.** Una actuación de algunas de las mejores obras de los compositores de Brelios del Séptimo Siglo. (Sala de Conciertos Kavarrah, Menthis Superior)
8	**Reflejo**. Un espectáculo de una persona realizado por el replicante Adi, que explora las multitudes que existen dentro de todos nosotros. (Diez antorchas, Menthis Inferior)

Cosas que Hacer en La Meseta de Menthis

Cualquier lista de atracciones que intente resumir lo que la Meseta de Menthis tiene para ofrecer, incluso sin considerar todos los eventos de actuación, está condenada a estar incompleta. De las innumerables posibilidades, algunas de las razones más populares para venir aquí son las siguientes:

Consultar a un erudito. La Universidad de Morgrave podría no ser el mejor instituto de aprendizaje en Khorvaire, pero es lo mejor que Sharn tiene para ofrecer. Ya sea que desees realizar tu propia investigación en la biblioteca o encontrar un especialista en historia goblins, Morgrave probablemente tenga lo que necesitas.

Entrar al mundo del espectáculo. Menthis tiene una amplia gama de salas de espectáculos, desde el Gran Escenario hasta las numerosas tabernas de Menthis Inferior. Además de disfrutar del entretenimiento, puedes tratar de encontrar trabajo, ya sea mostrando tus talentos artísticos en el escenario o exhibiendo otro tipo de destreza en el Anillo Ardiente.

Unirte a una expedición. Los eruditos en Morgrave a menudo patrocinan expediciones a Xen'drik y a las ruinas debajo de Sharn. Los nobles Cyr en Torres Humeantes a veces contratan valientes almas para aventurarse en Las Tierras Enlutadas para recuperar tesoros perdidos.

Ver otras culturas. Den'iyas le da un toque de Zilargo a Sharn. Es posible que encuentres un raptor garrudo corriendo por las calles de Pequeñas Llanuras, o un druida Cancerbero arrojando huesos en el Puente Cassan.

Por Encima y Debajo

Los cinco barrios principales de Sharn constituyen la mayor parte de la ciudad. Pero algunos distritos adicionales se encuentran por encima y por debajo de la metrópolis propiamente dicha, incluidos sitios maravillosos y lugares peligrosos que la mayoría de las personas prefieren evitar.

El Camino Celeste

Varias torres flotantes flotan sobre los barrios superiores de Sharn, pero estas son eclipsadas por el Camino Celeste, un distrito entero suspendido por encima y entre la Meseta Central y la Meseta de Menthis. Construido en una isla de nubes solidificadas, el Camino Celeste alberga las mansiones de las personas más ricas de Khorvaire, nobles cuyos pies nunca tocan el suelo. Es un reino de maravillas, lleno de los mejores ejemplos de lujo y extravagancia que el oro puede comprar y la magia puede producir. Por ejemplo, el Parque Pozonube está formado por nubes esculpidas, con paneles de hielo en las ventanas que ofrecen una vista de la ciudad.

El Camino Celeste es el hogar de propiedades lujosas. Antes de la Última Guerra, familias nobles de las Cinco Naciones tenían mansiones aquí. Aunque algunos de estos lugares permanecen en manos de sus dueños originales, otros fueron capturados por la corona durante la Última Guerra y vendidos a ciudadanos ricos de Breland. La afluencia resultante de residentes ha traído más diversidad al distrito, con herederos con marcas de dragón e incluso criminales ricos que viven junto a la nobleza. La propiedad más grande del Camino Celeste es la Mansión Tain, hogar de la familia ir'Tain y la Gala mensual Tain (ver "Festividades" anteriormente en este capítulo).

Este distrito ofrece los servicios más caros de la ciudad. El Tesoro del Dragón es un centro turístico de Ghallanda, donde los viajeros pueden disfrutar del máximo lujo si pueden permitirse los servicios más caros. El Vista Celestial y el Dragon de las Nubes son restaurantes maravillosos. El Pórtico Celeste es un nuevo hotel y restaurante que reemplazó a un establecimiento de Ghallanda. El propietario permanece en el anonimato, y este toque de misterio ha despertado interés en el lugar.

Si estás interesado en mezclarte con nobles o celebridades, o si deseas llevar a cabo un atraco dirigido a las personas más ricas en Sharn, el Camino Celeste es el lugar para hacerlo.

No hay puentes o ascensores que conecten el Camino Celeste con el resto de la ciudad, por lo que la forma habitual de llegar al distrito flotante es tomar una aerocalesa o contratar una montura voladora.

Escarpadura

Escarpadura abarca los muelles y la línea costera de Sharn, corre a lo largo del borde del río Daga y sube por el acantilado sobre él. Ascensores masivos levitan bienes hasta los muelles



STEVE PRESCOTT

LA VOZ DE

BRELAND

¿ES TU VECINO UN INVASOR CYR?

A raíz del luto, nuestro rey dio la bienvenida a los sobrevivientes de esa tragedia en nuestras ciudades. Solo en Sharn, Muros Altos alberga a más refugiados Cyr de los que Karrnath ha permitido cruzar sus fronteras. Si lees el *Investigador de Sharn* o el *Crónica de Korranberg*, habrás escuchado la interminable letanía de lo difícil que es la vida, historias de hacinamiento, hambre y enfermedades. Aunque en *Voz de Breland* simpatizamos con todos los que sufren, nos negamos a ignorar la amenaza mortal en medio de nosotros. La mayoría de los Cyr que sobrevivieron al Día del Luto lo hicieron porque estaban más allá de las fronteras de su nación. ¿Y a qué se debe esto? A que eran soldados.

El *Investigador de Sharn* habla sobre niños que mueren de hambre y campesinos enfermos, pero no menciona las fuerzas especiales Cyr y los magos de guerra de élite que ahora residen en Muros Altos. Como Brelios, todos queremos mostrar compasión por los verdaderamente inocentes, pero nunca olvidemos que estas personas fueron alguna vez nuestro enemigo y podrían volver a serlo. Y recordemos también que la causa del Día del Luto sigue siendo un misterio. ¿Fue un castigo divino por los pecados Cyr que aún no se han lavado? ¿O podría haber sido una activación prematura de un arma arcana y, de ser así, podrían los artífices Cyr ya estar trabajando en una versión mejorada en el corazón de nuestra ciudad más grande?

¡Permanezcan alertas, gente de Breland! ¡No dejen que la situación actual de estos desafortunados les ciegue ante el peligro!

aéreos en el distrito de Precaria. El área es áspera y pobre, llena de marineros y trabajadores portuarios. Muchas de estas bulliciosas personas aman la vida en Escarpadura; Como dice un dicho común: “Mejor una jarra de cerveza en Escarpadura que un barril de vino Central”.

Aquí se pueden encontrar muchos servicios legítimos: los barcos necesitan suministros y reparaciones, los bienes deben almacenarse, los capitanes necesitan contratar tripulación y los marineros necesitan una cama seca para dormir de vez en cuando, pero otras empresas satisfacen diferentes tipos de demandas. Estos servicios incluyen burdeles, tabernas, salas de juego y entretenimientos más turbios para que los marineros ocupen sus horas libres y salarios.

Aunque la Guardia de Sharn tiene una presencia simbólica aquí, Escarpadura sigue siendo uno de los distritos más azotados por el crimen de la ciudad. Esta situación se ve exacerbada por la presencia de sahuagin, que venden sus servicios como guías para ayudar a los barcos que viajan a Xen’drik. De hecho, los sahuagin rara vez inician la violencia, pero ha habido enfrentamientos entre ellos y marineros agresivos y borrachos.

Los Engranajes

Los Engranajes yacen en lo profundo debajo de Sharn, debajo

Por Encima y por Debajo de Sharn: Ubicaciones Notables

Ubicación	Descripción	Distrito
El Pórtico Celeste	Este lujoso hotel y restaurante recientemente reemplazó una antigua posada de Ghallanda. El menú es una "fusión Galifar", que combina estilos de todas las Cinco Naciones.	Camino Celeste
Vista Celestial	Este legendario restaurante es propiedad de la concejala del Camino Celeste, Lady Evix ir'Marasha. El piso está salpicado de ventanas de cristal, lo que permite a los comensales mirar hacia abajo en la ciudad. La comida no es increíble, pero las multitudes de turistas mantienen la Vista llena de clientes.	Camino Celeste
El Dragón de las Nubes	Este restaurante sirve cocina tradicional Brelia, y lo hace excepcionalmente bien. Raramente está tan concurrido como los otros lugares en el Camino Celeste, pero los locales conocen su valor.	Camino Celeste
El Tesoro del Dragón	Este complejo, mantenido por Casa Ghallanda, ofrece todos los lujos para aquellos que pueden pagar sus altos precios.	Camino Celeste
Mansión Tain	La vida social de Sharn gira en torno a la familia ir'Tain. La Tain Gala mensual es el boleto más popular de la ciudad y se celebra en la finca familiar del Camino Celeste.	Camino Celeste
Cuevas de barro	Este barrio de chabolas se encuentra al borde de Escarpadura, donde generaciones de indigentes han labrado casas en las paredes de los acantilados. Es una existencia miserable, pero la mayoría de los habitantes no tienen otras opciones. También es un excelente escondite para fugitivos.	Acantilado
Bienvenida de Sharn	También conocida como los muelles de Escarpadura, esta área es áspera y sucia. Sus tabernas con frecuencia albergan peleas, mientras que las posadas ofrecen a los viajeros una amplia variedad de formas de ser engañados o robados.	Acantilado
Torres del Barco	A la deriva a lo largo de los muelles de Escarpadura hay una colección de balsas, barcos y casas flotantes unidos para formar una comunidad flotante.	Acantilado
La Fragua Keldoran	Aunque la mayoría de las fundiciones en los Engranajes están dedicadas a la industria a gran escala, el enano Antos Keldoran mantiene una pequeña fragua y produce armas y armaduras a medida.	Ceniza Negra
El Estanque de las Lágrimas de Onatar	Un pequeño templo en el distrito de Huesonegro tiene una piscina que se dice que fue bendecida por el dios Onatar. Los herreros vienen de todo Khorvaire para sumergir sus herramientas en la piscina.	Huesonegro
El Martillo Rojo	El Martillo Rojo es la única posada de Sharn mantenida por y para forjados. Ofrece a quienes trabajan en los Engranajes oportunidades para socializar, junto con servicios de reparación y cosméticos.	Huesonegro

de las alcantarillas y Viejo Sharn (descrito más adelante en este capítulo). Corrientes de lava Fernia fluyen a través de esta área y, a lo largo de los siglos, la Casa Cannith ha ayudado a Breland a establecer vastas fundiciones que aprovechan este recurso místico. Ceniza Negra y Huesonegro son distritos industriales, en gran parte habitados por trabajadores forjados y trabajadores miserables de otras razas. Se dice que la Casa Cannith mantiene una fragua en el distrito de Ceniza Negra, y que aquí es donde el Barón Merrix d'Cannith realiza sus experimentos.

La Guardia de Sharn mantiene una presencia en los Engranajes, y los supervisores de Casa Cannith están estacionados aquí para mantener las cosas en orden. Más allá de estos distritos industriales se encuentran los túneles más profundos de Puerta de Khyber, un distrito de viviendas.

Huesonegro tiene varios lugares notables. Por ejemplo, el Estanque de las Lágrimas de Onatar está consagrado al soberano de la fragua. El actual cuidador es un sacerdote forjado llamado Herrero, que cree que Onatar tiene planes para los forjados, y que los forjados y las criaturas de carne están destinados a vivir juntos.

La mayoría de los ciudadanos de Sharn nunca han estado en los Engranajes. El área alberga a la mayor parte de la población forjada de la ciudad, y si estás buscando un forjado en particular, es el mejor lugar para comenzar. El espionaje industrial y las luchas laborales pueden agregar drama a las aventuras en las grandes fundiciones, sin mencionar la posibilidad de artífices con forjas secretas escondidas en los Engranajes.

Mazmorras de Sharn

Sharn cuenta con innumerables oportunidades para los aventureros. Puedes quedar atrapado en el espionaje en Central Superior o ser arrastrado a una guerra criminal en Dura Inferior. Además de las intrigas y la política de la ciudad, Sharn tiene una amplia gama de ruinas malditas, barrios marginales embrujados, catacumbas rechazadas y otros lugares peligrosos. Las personas sabias evitan estas áreas, pero aquellos cuya hambre de aventuras supera su sentido común podrían hacer lo contrario.

La Ciudad de los Muertos

Mira hacia los acantilados al norte de Sharn, y verás una colección de criptas incrustadas en la cara del acantilado. Esta es la Ciudad de los Muertos, el lugar de descanso final de los ciudadanos más ricos de Sharn. La gente común es incinerada después de la muerte, pero los miembros de las Sesenta Familias y otros con suficiente riqueza son enterrados en las tumbas y túneles de esta necrópolis.

Pocas personas residen en esta área. Entre sus principales características se encuentran el Holt de Aureon, un templo de la Guardia del Reposo Absoluto, donde los sacerdotes soberanos realizan funerales y sirven como cuidadores de las tumbas. La Torre Guardiana es un puesto avanzado de la Iglesia de la Llama de Plata, atendido por un solo ermitaño encargado de vigilar las amenazas sobrenaturales.

Aunque la Ciudad de los Muertos es en gran parte pacífica, circulan historias sobre poderes oscuros que acechan allí. Algunos padres advierten a sus hijos del Sacerdote-Liche Gath, que roba niños desobedientes y los obliga a trabajar en su reino de los muertos, puliendo los huesos de sus sujetos esqueléticos.

Viejo Sharn

Sharn se construyó sobre los cimientos de una ciudad más antigua, que a su vez se construyó sobre ruinas goblins. Esta antigua ciudad fue destruida por la magia oscura, cortesía de los poderes elementales del infame Halas Tarkanan y su consorte, la Dama de la Peste. Se dice que los poderes viles aún permanecen en estas ruinas, y por esta razón el Rey Galifar hizo sellar todos los pasajes a esta ciudad subterránea con puertas de metal y magia. Estos portales permanecen sellados hoy, y es ilegal manipularlos. Pero generalmente se supone que muchos tesoros están ocultos en las ruinas del Viejo Sharn, junto con secretos jamás contados del pasado.

Nadie sabe exactamente lo que acecha en Viejo Sharn. Las ruinas podrían contener fantasmas u otros muertos vivientes, los espíritus vengativos de las personas con marcas aberrantes que se refugiaron en la ciudad caída. En tiempos antiguos, la Dama de la Peste tenía poder sobre las alimañas y las enfermedades, y un cuento fantasioso dice que incluso hoy la ciudad subterránea está habitada por enjambres inteligentes de escarabajos y ratas.

EL INVESTIGADOR DE SHARN

AMANECER DE LA ENFERMEDAD

Escucharás las campanas de advertencia mañana por la mañana. Verás grupos de personas con sus caras ocultas por máscaras de peste o tiras de tela. Los sanadores de Jorasco deambularán por las calles ofreciendo exámenes gratuitos y bendiciones. Si eres nuevo en Sharn, ¡no tengas miedo! Este no es el brote de enfermedad que parece ser; así es como Sharn observa el Día de la Señora, conmemorando un trágico incidente en nuestro pasado.

Hoy, las marcas de dragón aberrantes son raras. Pero hubo una época hace mucho tiempo cuando eran mucho más comunes. Un ejército de herederos aberrantes hizo su hogar aquí en los primeros días de Sharn, liderado por Halas Tarkanan, conocido como El Terremoto, y la Dama de la Peste, que tenía poder sobre las alimañas y las enfermedades. Cuando las Casas de las marcas del dragón sitiaron la ciudad y su derrota se hizo inevitable, los dos desataron todo su poder. El poder de Tarkanan redujo las primeras torres a escombros, y la Dama de la Peste convocó a una horda de alimañas infestadas de enfermedades.

Durante siglos después, la región fue rechazada. Cuando se construyó nuestra ciudad moderna, las ruinas malditas fueron selladas. Pero uno nunca sabe cuándo la oscuridad podría surgir nuevamente. En el Día de la Señora, recordamos la tragedia que una vez sucedió a Sharn, y nos preparamos para la posibilidad de que vuelva a suceder.

Caído

El distrito Caído en Dura Inferior fue una vez conocido como Puerta de los Dioses. Cuando se levantaron las primeras torres, Puerta de los Dioses era el distrito de templos. Tenía santuarios y estatuas dedicadas a los Soberanos, una orgullosa iglesia de la Llama de Plata, incluso un monumento a la Corte Eterna. Pero a medida que Sharn creció y prosperó, los servicios religiosos se trasladaron a templos más grandes en los niveles superiores. Puerta de los Dioses se convirtió en un distrito de viviendas, y los santuarios y monumentos fueron olvidados y abandonados. El golpe final a este distrito una vez orgulloso llegó a principios de la Última Guerra. Un equipo de saboteadores Aundanos derribó una de las torres flotantes de Sharn, y la aguja que cayó golpeó a Puerta de los Dioses. Los edificios se derrumbaron y cientos murieron. Los cadáveres desatendidos causaron infección y enfermedad. El Ayuntamiento no tenía interés en gastar oro en Dura Inferior para restaurar el área, y el distrito fue abandonado.

Hoy, el distrito conocido como Caído está cubierto de escombros de la torre caída, mezclado con edificios destrozados y estatuas rotas. Los que se aventuran en Caído deben lidiar con los Rabiosos, salvajes feroces que acechan en las sombras. No hay duda de que los Rabiosos existen, pero su verdadera naturaleza sigue siendo un tema de debate. Una hipótesis común es que son los descendientes de los habitantes originales del distrito, que fueron poseídos y enloquecidos por los fantasmas de los que murieron cuando cayó la torre. Otros afirman que la Casa Vadalis ha estado intentando magicrear supersoldados, y los Rabiosos son el resultado de experimentos fallidos.

Aquí solo viven las personas más desesperadas, y las fuerzas de la ley no se acercarán. Como resultado, el distrito tiene mucho espacio disponible para cualquier culto o sociedad secreta que necesite una guarida. Los seguidores de un ídolo radiante, el Culto del Dragón Inferior, o cualquier otra cábala podrían reclamar una iglesia destrozada en Caído.

Puerta de Khyber

Más allá de los Engranajes se encuentra la Puerta de Khyber, un laberinto de túneles y viviendas excavadas en la piedra. La Guardia de Sharn no tiene presencia aquí, y lo más parecido a una autoridad es la organización criminal conocida como Daask; si buscas a los líderes de este grupo, aquí es donde los encontrarás. Muchos de los habitantes de la Puerta son goblins e inmigrantes de Droaam, pero también es el hogar de fugitivos, criminales de guerra y otros tipos desagradables.

La Puerta de Khyber es parte de las ruinas de una ciudad goblin que fue abandonada hace miles de años. Nadie sabe qué tan profundo va. Los habitantes monstruosos del distrito no aprecian a los cazadores de tesoros o aventureros, y es un lugar peligroso para explorar.

Shamukaar es la taberna más exitosa en la Puerta de Khyber. El lugar es un refugio seguro para todos, independientemente de la especie o la política; una vez que atraviesas la puerta, puedes respirar tranquilo.

Las Alcantarillas

Los barrios superiores de Sharn usan una red de canales para llevar la basura hacia las alcantarillas. La basura y la inmundicia se canalizan a las cámaras cavernosas del basurero, donde

se dejan pudrir o ser devoradas por las alimañas y los cienos que habitan en las alcantarillas. Los túneles más pequeños canalizan las aguas residuales hacia los centros de purificación, donde los artesanos mágicos usan magia para limpiar el agua. Una unidad especial de La Guardia de Sharn protege las cámaras de purificación. Más allá de estas áreas pequeñas y vitales, las alcantarillas son ingobernables.

Aunque las alcantarillas no se hicieron con la intención de albergar a una población, a lo largo de los siglos una subcultura ha evolucionado en esta región. Algunas tribus de personas (en su mayoría goblins, junto con algunos cambiantes, enanos y medianos salvajes) viven en las alcantarillas, hurgando entre los basureros y vendiendo sus productos en la ciudad baja. Estos clanes del alcantarillado luchan constantemente por el territorio, ya que el control de una o más cámaras de basurero puede ser crítico para la supervivencia. Los clanes del alcantarillado pueden representar una amenaza para los aventureros, pero también pueden ser aliados valiosos; no hay mejores guías para las alcantarillas y lo que hay debajo de ellas que una de las personas que viven allí.

Actividades Delictivas

Bajo las leyes de Sharn, el crimen toma muchas formas. Cualquier tipo de robo es ilegal, incluido el "robo malicioso de identidad": el uso de habilidades de cambio de forma o magia de ilusión para hacerse pasar por alguien con la intención de causar daño. El asalto, asesinato y fraude te llevarán a aguas calientes. Otras actividades caminan al borde de la legalidad. El juego y la prostitución son legales en Sharn, pero estas industrias están fuertemente sujetas a impuestos y reguladas. Del mismo modo, los bienes de contrabando incluyen mercancías ilegales como drogas y explosivos místicos, pero también bienes muy gravados, como la droga conocida como Ensueño (descrita en el capítulo 4).

Aunque el crimen ocurre en todo Sharn, es más evidente en Dura Inferior y los Engranajes. La Guardia de Sharn tiene una presencia mínima en estos pabellones, que son los lugares más fáciles para vender productos robados o contratar a un asesino. Por supuesto, también son buenos lugares para ser robado o quedar atrapado en una pelea callejera.

Sharn es el hogar de una gran cantidad de pandillas menores y delincuentes independientes. Aun así, la mayoría de las actividades criminales en la ciudad están bajo el ámbito de una de las cuatro organizaciones criminales: el Clan Boromar, Daask, la Casa Tarkanan y los Tiranos. Incluso los independientes generalmente tienen un acuerdo con uno de estos grupos de poder. Si tu personaje tiene trasfondo criminal, trabaja con el DM para determinar a cuál de estas organizaciones estás conectado (el DM tiene más información sobre estos grupos en el capítulo 4)

El Clan Boromar

El Clan Boromar comenzó como una familia de inmigrantes medianos de las llanuras de Talenta. Hoy los Boromar son una de las familias más influyentes de Sharn; hay un Boromar en el Ayuntamiento. Además, los Boromar tienen vínculos estrechos por matrimonio con la rama local de la Casa Jorasco, y los miembros del clan se pueden ver en todas las galas del Camino Celeste.

El Clan Boromar se especializa en juegos de azar, robo y contrabando. Además, gobierna una amplia red de pandillas menores y señores del crimen en toda la ciudad. En el pasado, la reputación del clan era lo suficientemente fuerte como para evitar cualquier desafío. Sin embargo, durante la última década, los Boromar han estado repeliendo un serio desafío de Daask. Esos monstruos han estado atacando agresivamente a los agentes y las propiedades Boromar, y la enemistad entre las dos fuerzas se calienta cada vez más.

Tener una conexión con el Clan Boromar te hace parte del poder establecido en Sharn. Es una organización que valora la tradición y prefiere evitar la violencia. Como asociado del clan, se espera que respetes la jerarquía y sigas las reglas, y Daask podría fijarse en ti como si fueras un Boromar.

Si tienes un contacto en el Clan Boromar, puede que conozcas a alguien en la tabla Contactos Boromar.

Contactos Boromar

d6	Contacto
1	**Sundry** (gnomo) es un perista que dirige una casa de empeño en el Bazar de Dura y tiene vínculos con muchos contrabandistas, marineros y ladrones.
2	**Canon (**mediano) es un carterista que trabaja en Sharn y está en casa en los distritos inferiores.
3	**El Rastrillo** (enano) dirige un puñado de casas de juego y apuesta en los eventos deportivos de Sharn.
4	**Myri Olar** (**m**ediano) es un ladrón y socialita, familiarizado con muchas de las mansiones de los distritos superiores.
5	**Hass Faldren** (semielfo) es un contrabandista y el capitán de la balandra elemental *Tormenta de Nieve.* Hass también está bien conectado en los muelles y en los distritos de almacenes.
6	**Cala Boromar** (mediano) es abogada de oficio pero con especialidades en chantaje e intimidación. A Cala le encanta participar en el arte de la negociación y siempre está interesada en adquirir secretos.

Daask

Fundada por inmigrantes monstruosos de Droaam, la organización criminal conocida como Daask ha estado desarrollando su poder durante una década y recientemente ha comenzado una agresiva campaña de expansión. Daask se dedica principalmente a delitos violentos, incluidos robos a mano armada, asalto, incendio premeditado y asesinato. A medida que su reputación ha crecido, ha agregado extorsión a esta lista.

Si tienes un contacto en Daask, puede que conozcas a alguien en la tabla Contactos Daask.

Contactos Daask

d6	Contacto
1	**Whyhyr** (gnoll), un rastreador talentoso, ama una buena caza y encontrar personas que no quieren ser halladas.
2	**Ralscar Shal** (goblin) es un agente de información y perista, que está feliz de que le paguen en oro o secretos.
3	**Kar Cuerno Sangriento** (minotauro) es un ejecutor que lidera las incursiones en Callestan. Kal es rudo y ruidoso, pero muy querido en la organización.
4	**Ceniza** (kobold) es un hechicero con talento en magia de fuego, especializado en incendios premeditados y asalto.
5	**Barril** (replicante), un artífice y alquimista, suministra a Daask drogas y explosivos y le gusta idear nuevos brebajes y encontrar personas para probarlos.
6	**Cajero** (humano) es uno de los pocos humanos con una posición de influencia en Daask. Un estafador, Cajero sirve como espía en los niveles superiores de la ciudad donde los monstruos no pueden moverse libremente.

La Casa Tarkanan

La Casa Tarkanan es una fuerza de élite de ladrones y asesinos mercenarios. El talento criminal de los Tarkanan se ve reforzado por otro rasgo que comparten: cada miembro de la casa posee una marca del dragón aberrante. Por lo tanto, cada Tarkanan tiene un don mágico impredecible, y todos ellos están unidos por el miedo y los prejuicios que la mayoría de los herederos aberrantes suscitan de otras personas.

Si tienes un contacto en la Casa Tarkanan, puede que conozcas a alguien de la tabla Contactos Tarkanan.

Contactos Tarkanan

d6	Contacto
1	**Bal Podrido** (humano) es un asesino, un experto en combate desarmado y miembro fundador de la casa.
2	**Fileon** (mediano) es un sanador con un toque mortal, que evalúa y entrena a posibles reclutas.
3	**Belladona** (gnomo) es una asesina y alquimista especializada en venenos exóticos, que siempre está interesada en adquirir nuevas toxinas o hierbas inusuales.
4	**Susurro** (elfo) es un ladrón cuya marca del dragón aberrante absorbe el sonido. Susurro aprecia las cosas finas y tiene una vasta colección de bagatelas inusuales.
5	**Zae** (mediano) puede influenciar las alimañas y ver a través de los ojos de las ratas, una habilidad que a menudo se usa para espiar a las personas.
6	**Mala Shol** (semielfo) es una carterista experta y una maestra del disfraz, con talento para la ilusión.

Los Tiranos

Los Tiranos son falsificadores y estafadores, especialistas en engaño y adquisición de información. La mayoría de los miembros son replicantes, que usan sus habilidades de cambio de forma para engañar a las marcas y adquirir secretos. Hay magos de los Tiranos que pueden alterar permanentemente tu apariencia. Entonces, los Tiranos pueden robar la identidad de alguien, pero también pueden proporcionarle a un fugitivo una nueva vida.

Si tienes un contacto en los Tiranos, puede que conozcas a alguien en la tabla Contactos de los Tiranos.

Contactos de los Tiranos

d4	Contacto
1	**Korryn** (elfo) mantiene la Pluma de Korryn, una tienda en el Bazar de Dura que vende suministros para artistas y escribas. Además de ser un notable calígrafo, Korryn es un falsificador experto.
2	**Gris** (replicante) es camarero en el Espejo Retorcido en Callestan y es un agente de información, con acceso a una amplia gama de rumores.
3	**Chaela Tas** (semielfo) es una estafadora con docenas de tramas en marcha en todo momento. Aunque esta identidad es la cara que lleva contigo, mantiene muchas personas diferentes atadas a sus intrigas.
4	**Tejido** (replicante) es un artista corporal que dirige un salón en el distrito de Ojos de Dragón.

Fuerzas de la Ley

En Precaria, un enano intenta pasar de contrabando un agujero portátil lleno de tesoros saqueados de Xen'drik más allá de los guardias de la Guardia de Sharn.



Artífice con dos Cañones Sobrenaturales, espía a un miembro de la Guardia de Sharn

ZOLTAN BOROS

En Cima del Acantilado, una patrulla de guardias ordena a dos bárbaros en duelo que arrojen sus armas; los guerreros feroces solo gruñen y corren el uno al otro una vez más.

En la corte de Central Superior, un magistrado ordena al Justiciario de Aureon cegar al prisionero en preparación para su sentencia de oscuridad perpetua.

La ley es una fuerza a tener en cuenta en Sharn. Incluso en lugares donde la vigilancia es notoriamente ineficaz, quienes infringen la ley deben desconfiar de los celosos guardias resistentes a los sobornos o amenazas.

La Guardia de Sharn

La Guardia de Sharn es responsable de hacer cumplir las leyes de la ciudad. Los centinelas de la guardia patrullan las calles de Sharn, en todas las apariencias exteriores vigilantes en busca de signos de inquietud. En verdad, La Guardia de Sharn está plagada de corrupción, desde los oficiales al mando hasta los patrulleros más humildes. Existen guardias dedicados que realmente quieren proteger a los inocentes. Pero el soborno, sin embargo, corre desenfrenado, y la guardia tiene una forma de no aparecer en algún lugar al mismo tiempo que Daask o el Clan Boromar cometen alguna fechoría. El DM puede encontrar más información sobre la guardia en el capítulo 4.

La Ciudadela del Rey

Los miembros de la Ciudadela del Rey son los agentes directos de la Corona Brelia. Como tal, la Ciudadela del Rey se encuen-tra por encima de la Guardia de Sharn. Sus miembros tienen la autoridad para tomar el control de cualquier investigación y para ordenar el servicio de cualquier guardia o centinela. Por lo general, la Ciudadela deja las tareas diarias de las fuerzas del orden (incluidos los conflictos entre las organizaciones cri-minales de las torres inferiores) en manos de la Guardia de Sharn. La Ciudadela se ocupa de las fuerzas que amenazan a toda la ciudad, o incluso al reino. Espías extranjeros, nigro-mantes locos y antiguos infernales: estos son los enemigos de la Ciudadela del Rey, en lugar de ladrones y rateros.

Por supuesto, muchas de estas mayores amenazas podrían estar más allá de las capacidades de los agentes típicos de la Ciudadela. Al igual que lo hace el Libro Ennegrecido, la Ciudadela vigila de cerca a las personas inusuales y talentosas, y se podría convocar a un grupo de aventureros para ayudar a la Ciudadela en una misión peligrosa.

A diferencia de La Guardia de Sharn, la Ciudadela no pide ayuda: la exige. Los caballeros de la Ciudadela son los representantes del Rey de Breland, y cualquier ciudadano Brelio que se niegue a ayudarlos está cometiendo un acto de traición. La Ciudadela no está obligada a proporcionar una compensación por los servicios que exige, pero un aventurero que gane el respeto de la Ciudadela ciertamente puede beneficiarse de la relación.

La Ciudadela se compone de estas cuatro divisiones:

Las Linternas Oscuras del Rey reunen inteligencia y participan en operaciones encubiertas.

Los Escudos del Rey protegen a la familia real y sus asociados más cercanos.

Las Espadas del Rey son soldados de élite utilizados en las operaciones militares más peligrosas.

Las Varitas del Rey son magos y hechiceros, que sirven a la corona en todos los asuntos arcanos.

La sede de la Ciudadela se encuentra en el distrito Torres Embajadoras de Central Medio, en la Torre Andith. Esa estructura también sirve como la cárcel de la ciudad.

El Batallón de Capa Roja

Los soldados del Batallón de Capa Roja se encuentran entre los guerreros más mortales en Sharn. Cuando una situación requiere una fuerza militar extrema, tanto la Guardia de Sharn como la Ciudadela del Rey recurren al Batallón de Capa Roja. Esta unidad de élite luchó al frente de la Última Guerra, y los bardos en Menthis hoy cantan sobre las hazañas de Khandan el Martillo y Meira la Cazadora. Al final de la guerra, el batallón se dividió y una unidad fue asignada a Sharn. Su sede se encuentra en el distrito Miradaga de Dura Superior.

Muchos de los miembros del Batallón de Capa Roja se resienten de ser relegados a la mera aplicación de la ley, y existe una fuerte rivalidad entre las Capa Roja y las Espadas del Rey de la Ciudadela, que generalmente tienen menos experiencia militar a pesar de que disfrutan de una autoridad y prestigio mucho mayores.

Como veteranos y héroes de la Última Guerra, muchas de las capas rojas son hostiles con los viajeros de otras naciones. En lo que respecta a las capas rojas, el Tratado de Tronofirme es simplemente un intermedio, y pronto el Rey Boranel volverá a sus cabales y terminará el trabajo que comenzó Wroann ir'Wynarn.

Delitos y Castigos

Los oficiales de la guardia pueden imponer multas en el acto cuando atrapan a los culpables, que es la forma típica de tratar los delitos menores. Por un delito grave, el autor es llevado a una guarnición y retenido hasta que se pueda organizar un juicio. Un criminal que se considera un riesgo de fuga grave será llevado a la instalación más segura en Sharn: la sede de la Ciudadela del Rey.

Típicamente, el caso de un prisionero es atendido por un magistrado local dentro de 1d4 días. El magistrado revisa los hechos del caso y le pide a la víctima que confirme o niegue su papel en el crimen bajo la influencia del una *zona de verdad*. El magistrado propondrá un castigo al acusado; si se rechaza la oferta, el caso irá a juicio.

El castigo para los criminales condenados varía, pero el encarcelamiento a largo plazo es bastante raro. Los presos que consideran demasiado peligrosos para que se les permita vagar libremente tienen más probabilidades de ser ejecutados que encarcelados. Por lo general, una larga pena de prisión se usa solo para criminales a los que no se les puede permitir salir libres, pero cuyas muertes tendrían repercusiones diplomáticas negativas.

Las multas son la forma típica de castigo. El monto de una multa generalmente se basa en la naturaleza del delito, pero un magistrado tiene el derecho de aumentar una multa para garantizar que sea un castigo efectivo. Por ejemplo, una multa de 10 po es paralizante para un plebeyo, pero puede ser intrascendente para un aventurero o un miembro del Aurum, y en tales casos se incrementará. Además, el tribunal puede confiscar posesiones en lugar de recibir pagos en oro; es posible que no te importe tener que pagar una multa de 100 po, pero que confisquen la espada mágica de tu abuelo podría dolerte. Si un criminal no puede permitirse el lujo de pagar

una multa, la sentencia podría cambiarse a trabajos forzados o, en el caso de los aventureros, realizar servicios especiales en nombre de la ciudad o la Corona.

Otros tipos de castigo incluyen la marca (generalmente en un lugar visible, advirtiendo a otros de tus acciones criminales), el exilio o varias medidas mágicas: una maldición continua, un período de ceguera inducida, etc. Un infractor reincidente podría ser declarado forajido, cuyo estado a menudo es indicado por una marca. Un forajido es despojado de la protección de la ley, y cualquiera puede tomar cualquier medida contra él sin temor a represalias legales.



Una Linterna Oscura del Rey*

*(Las Cinco Naciones pág. 70)



Pasajeros de todo Khorvaire desembarcan de un rayocarril

Capitulo 4

Construir Aventuras de Eberron

PON A ANDAR TUS PROPIAS AVENTURAS DE Eberron utilizando la inspiración de este capítulo. Eberron está lleno de intriga política, amenazas extraplanares, misterios mágicos y trabajo detectivesco bajo cuerdas, todo en el contexto de un mundo que emerge de la agitación de la

Las tablas y consejos de este capítulo amplían el material en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*. Piensa en este capítulo como una extensa biblioteca de ideas (planes malvados, lugares interesantes, ganchos de aventura, encuentros y más) para ayudarte a desarrollar una aventura que crees para

Este capítulo comienza con un vistazo a tres temas clave que impregnan muchas aventuras de Eberron: villanos recurrentes, acción e intriga. Después de esa descripción general, hay una mirada en profundidad a varias organizaciones y otros elementos que puedes usar para conducir las aventuras que idees. Dichos elementos incluyen mapas de ubicaciones que pueden servir como piezas emocionantes; información sobre los planos de existencia, aeronaves de propulsión elemental y el rayocarril; y una aventura introductoria ambientada en

Los monstruos específicos y los personajes no jugadores (PNJ) mencionados en este capítulo se pueden encontrar en el *Manual de Monstruos* o en el Capítulo 6 de este libro Cuando el nombre de una criatura aparece en **negrita**, es una pista visual que te señala al perfil de la criatura en el *Manual de Monstruos* o en el capítulo 6. Si el perfil aparece en el capítulo 6, el

Temas de Aventuras

Un grupo de aventureros abandona la ciudad oscura y lluviosa, dejando atrás sus calles mezquinas. ¡Abordan una aeronave con anillos de llamas para un viaje a través del continente, pero son atacados por bandidos que cabalgan en guivernos en el camino y deben luchar por sus vidas mientras la aeronave se

Después de sobrevivir al choque mediante una combinación de pensamiento rápido y esfuerzo heroico, se encuentran varados en las brumas grises de las Tierras Enlutadas, enfrentando los peligros de una tierra devastada por la guerra mientras intentan encontrar el camino de regreso a su destino original. Los mayores horrores que están a punto de enfrentar podrían ser los que acechan en lo más profundo de sus propios

Como se discutió en la introducción de este libro, el género de aventura y la intriga noir son dos temas principales que se entrelazan en Eberron. Tejiendo estos temas juntos, o explorando cualquiera de ellos de forma aislada, puede dar a las historias de Eberron una sensación única. Las aventuras que sumergiendo a los jugadores (y a ti) en un mundo que todavía se está recuperando de los efectos de cien años de guerra, moldeado por las ideas y la estética modernas, y que está separado

Esta sección es una introducción a esos temas, diseñada para ayudarte a contar historias que encajan bien en Eberron. Explora técnicas para crear villanos recurrentes convincentes y para mantener la acción en movimiento en el transcurso de una aventura. Discute cómo usar la Última Guerra como tema y escenario de aventuras, y detalla Las Tierras Enlutadas como un lugar de aventura. Continúa describiendo aventuras y encuentros que pueden ocurrir en tránsito: en aeronaves, en rayocarriles y en lugares de descanso a lo largo del camino. Finalmente, esta sección discute el papel que las criaturas típicamente definidas como “monstruos” juegan en Khorvaire,

Villanos Recurrentes

Los villanos más efectivos son los que regresan, una y otra vez, para plagar a sus heroicos enemigos. Cuando los héroes frustran los planes de una mente maestra malvada, el villano inteligente escapa para luchar otro día. Un villano recurrente bien desarrollado puede ponerle cara a las siniestras conspiraciones que acechan en la oscuridad y así fortalecer el sentido de

Puedes hacer que un villano recurrente en tu campaña sea más intrigante al introducir ambigüedad moral en el trasfondo del villano, posiblemente a través de referencias a las experien-

Cómo Mantener Vivos a los Villanos

La primera tarea en la creación de un buen villano recurrente es asegurar que el villano sobreviva a un primer encuentro con los aventureros para volver y plagarlos nuevamente. Lo que sigue son algunas tácticas para asegurarse de que incluso los personajes más ingeniosos no puedan deshacerse de su villano

Que los Lacayos Hagan el Trabajo. Un villano puede posponer fácilmente esa primera confrontación cara a cara con los aventureros haciendo que los lacayos ablanden al grupo, mien-tras se asegura de que los aventureros sepan para quién

Usar Todos los Recursos Disponibles. Un villano inteligente, especialmente uno con acceso a la magia, puede poner muchos obstáculos en el camino de un grupo de aventureros. Las trampas mecánicas y mágicas, las barreras contra la adivinación y los objetos mágicos protectores son solo algunas de las medidas de seguridad disponibles para un villano ingenioso. Ten en cuenta que los informes de los lacayos sobrevivientes (y las noticias sobre los aventureros de otras fuentes) pueden brindarle al villano suficiente información sobre las capacidades del grupo para preparar las contramedidas

ESCRITRO DE PASO

¿VOLVIÓ DE ENTRE LOS MUERTOS?

Era demasiado bueno para ser verdad.

Hace un año, la nefasta Alais ir'Rannan se presumía muerta cuando cayó de una aeronave en medio del lago Galifar. Su plan para llevar las torres de Arcanix al suelo también parecía terminado.

Pero ayer, según informes de testigos presenciales, ir'Rannan fue vista en la sala común del King's Star Inn de Pasadera, hablando con otros dos personajes de aspecto desagradable que no pudieron ser identificados.

Tener un Plan de Escape. Pasajes secretos, conjuros de invisibilidad o teletransportación, monturas voladoras y multitudes de secuaces pueden ayudar a escapar a un villano cuando una confrontación con los aventureros va mal. Cualquier villano probablemente tenga al menos un plan alternativo.

Tomar Rehenes. La mayoría de los aventureros no estarían dispuestos a atacar al villano si temen que los lacayos de los villanos están a punto de matar a cautivos inocentes en el momento en que desenvainen sus espadas.

Regresar de la Muerte. Por supuesto, la muerte no es un destino final para los personajes jugadores, y tampoco tiene que serlo para los villanos. Después de que los aventureros maten a su némesis, podrían encontrarse con el villano resucitado de la muerte o como un muerto viviente. Es concebible que morir pueda hacer que un villano sea más poderoso y esté más enojado con los aventureros entrometidos. Alternativamente, los personajes podrían suponer que un villano está muerto, después de caer de una cascada, quedar atrapado en un edificio en llamas o ser tragado por un gusano púrpura, solo para descubrir más tarde que el villano sobrevivió y tiene sed de venganza.

Mejorando Villanos

Los aventureros se vuelven más poderosos con el tiempo, por lo que si un villano seguirá siendo una amenaza relevante, el villano también debe ser más poderoso. Hay tres formas de abordar este problema:

Mejora Mecánica. Usa las pautas en Capítulo 9 de la *Guía del Dungeon Master* para agregar niveles de clase o Dados de Golpe al villano y mejorar su valor de desafío para que sea relevante para los personajes de nivel superior.

Perfiles de PNJ. Algunos de los perfiles en el *Manual de Monstruos* pueden reflejar el mismo personaje en diferentes etapas de avance. Por ejemplo, los aventureros pueden enfrentarse a un villano que usa el perfil de un **mago** (Mago de nivel 9) y luego regresa más tarde como archimago (Mago de nivel 18). También podría usar perfiles en otras fuentes para agregar a la secuencia, por lo que los personajes podrían incluso conocer a este aspirante a villano como un **mago aprendiz** y luego como **evocador** (ambos en *La Guía de los Monstruos de Volo*)

Organizaciones Como Villanos. En lugar de utilizar a un individuo como villano recurrente, podrías pensar en términos de la organización a la que pertenece o representa el villano. Por ejemplo, los aventureros de bajo nivel podrían luchar contra los agentes de bajo nivel de la Orden de la Garra Esmeralda y llegar a detestar la vista de su símbolo en forma de garra y sus capas verdes. A medida que alcanzan niveles más altos, los personajes se enfrentarán a miembros de la orden cada vez más poderosos.

Tonos del Mal

La ambigüedad moral es una característica del género noir que puede agregar riqueza y complejidad a una aventura de Eberron. En un mundo donde un dragón rojo no es necesariamente malvado (y uno de bronce no es necesariamente bueno), es imposible saber en quién puedes confiar, e incluso las acciones de un supuesto villano podrían no encajar perfectamente en definiciones precisas del bien y del mal. Incluso los villanos de aventuras son impulsados más a menudo por motivos humanos que por conceptos cósmicos del bien y el mal. La gente a veces hace cosas malas por buenas razones.

Ten precaución al explorar estos temas noir en las historias que desarrollas. Puede ser divertido para algunas personas luchar con dilemas morales en las aventuras, pero no funciona para todos los grupos de juego. En particular, si no hay una buena solución para el dilema (si los personajes no tienen más remedio que seguir un curso de acción que aborrecen) algunos jugadores podrían terminar infelices.

La tabla de Villanos Moralmente Ambiguos ofrece algunos giros que puedes agregar a los villanos en este capítulo, dándoles más o menos buenas razones para realizar sus malas acciones.

Villanos Moralmente Ambiguos

d4	Villano
1	El villano está atacando a personas con marcas de dragón aberrantes con la desesperada esperanza de evitar otra Guerra de la Marca.
2	El villano sufre bajo una terrible maldición, y sus crímenes cada vez más graves son un esfuerzo para luchar contra la maldición.
3	El villano está llegando al poder a través de medios totalmente legales, ganando el apoyo popular (a través de generosas promesas de campaña) y trabajando dentro del sistema.
4	Los planes del villano están dirigidos a prevenir la liberación de un señor demoníaco.

El Villano que Conoces

No todos los villanos son autores intelectuales que planean en las sombras o un horror que destruye el mundo. A veces, el villano más importante es alguien que los personajes ven todos los días, alguien que se mueve a la vista de la sociedad pero que mantiene bien ocultas sus malas acciones. Los encargados de hacer cumplir la ley y los aventureros que intentan llevar al villano ante la justicia se ven frustrados a cada paso, sin poder encontrar pruebas de los crímenes del villano. Si los jugadores odian al villano, todo va según lo planeado.

Usa la tabla Villano Conocido para agregar profundidad y detalle a las acciones y motivaciones de un villano que atormenta a los personajes de manera regular.

Villano Conocido

d6	Contacto
1	Un estafador se aprovecha de las personas que caen en sus estafas, pero no deja ninguna prueba de ningún delito.
2	Un político cobarde despoja a los pobres de sus últimas monedas sin hacer técnicamente nada malo.
3	Un fanático justo está continuamente metiéndose en los negocios de los personajes, juzgando sus acciones y métodos mientras hace cosas aún peores en las sombras.
4	Una figura poderosa en una casa de marca del dragón está utilizando los recursos de la casa para actos criminales, pero no hay rastro de evidencia que conduzca al villano.
5	Un señor del crimen tiene a las autoridades locales en la nómina, por lo que nunca se tomarán medidas oficiales para detener sus actividades criminales.
6	Una mente maestra coopera con la policía local para rastrear y eliminar a los villanos rivales, sin siquiera dar a las autoridades un vistazo de sus propios actos malvados.

El Villano Misterioso

A diferencia de un villano que forma parte de la vida cotidiana de los personajes, un villano de otro mundo no solo es anónimo sino también fundamentalmente misterioso. No es solo una cuestión de *quien* es el villano, sino también de *qué* es el villano, y qué medidas extraordinarias podrían ser necesarias para detener su villanía. Incluso después de que los aventureros descubren que su némesis a largo plazo es uno de los Inspirados, por ejemplo, todavía necesitan conocer los secretos de los Inspirados y sus maestros quori para descubrir cómo lidiar con esta amenaza.

A veces, el misterio es suficiente para hacer que un villano sea convincente, y la curiosidad impulsa a los aventureros a profundizar cada vez más en los secretos de sus enemigos. Cuando sea el momento adecuado, puedes convertir a un misterioso villano en un villano inquietantemente familiar, (ya que un espíritu quori se deleita en hablar por boca de múltiples anfitriones inspirados diferentes, burlándose de los aventureros por su incapacidad para alcanzar al espíritu mismo). Luego, el resentimiento se combina con la curiosidad para llevar a los aventureros a una mayor exploración. Cuando los personajes profundizan en los misterios del mundo, su campaña se beneficia a medida que se sumergen y se apegan más al escenario.

El Mal Supremo. Algunos villanos misteriosos ejercen el poder suficiente para amenazar al mundo entero a través de una fuerza colosal, el dominio de la magia, el intelecto vertiginoso o el carisma abrumador (o, a menudo, una combinación de estos factores). Estos villanos generalmente acechan en las sombras, tirando de los hilos de secuaces y compañeros, mientras que rara vez hacen acto de presencia. Estos villanos son especialmente difíciles de eliminar, incluso si son desterrados o encarcelados; su magia y su red de sirvientes aseguran que su alcance se extienda mucho más allá de su presencia física.

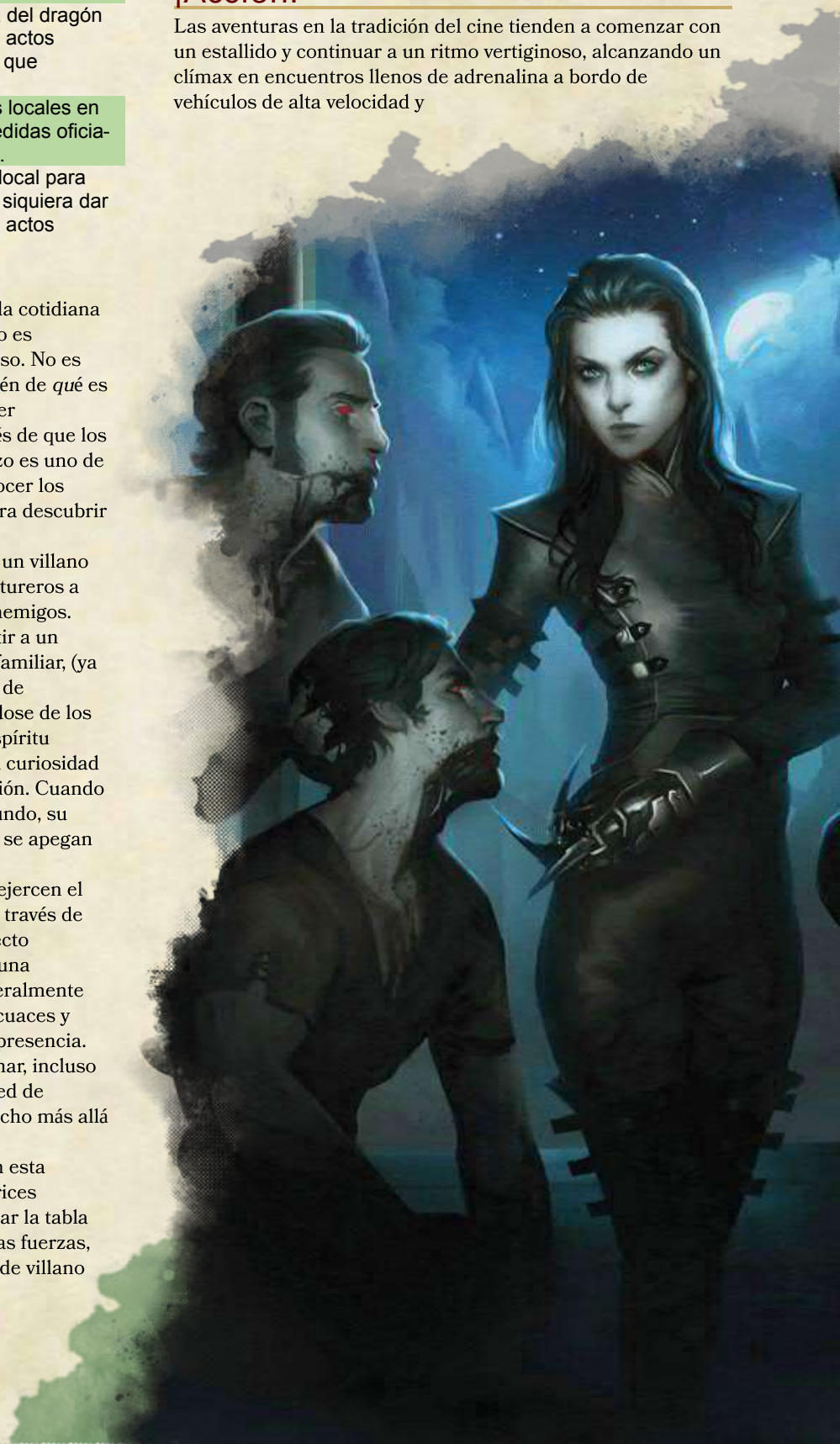
Fuerzas Motrices. La mayoría de los villanos en esta categoría están enumerados entre las fuerzas motrices descritas más adelante en este capítulo. Puedes usar la tabla Villano que no Comprendes para elegir una de estas fuerzas, luego consulta las semillas de aventura y las ideas de villano en la sección correspondiente.

Villano que no Comprendes

d6	Fuerza Motriz
1	La Cámara (ver página)
2	Los Cultos del Dragón Inferior (ver página)
3	Las Hijas de Sora Kell (ver página)
4	La Oscuridad Onírica (ver página)
5	Los Señores del Polvo (ver página)
6	La Orden de la Garra Esmeralda (ver página)

¡Acción!

Las aventuras en la tradición del cine tienden a comenzar con un estallido y continuar a un ritmo vertiginoso, alcanzando un clímax en encuentros llenos de adrenalina a bordo de vehículos de alta velocidad y



MILES JOHNSTON

grandes enfrentamientos cuerpo a cuerpo en lugares dramáticos. La acción no tiene que significar combate, pero asegurarse de que el mundo esté en constante movimiento alrededor de los personajes jugadores es una buena manera de mantener su interés alto.

Iniciando la Acción

Cuando comienzas una aventura con una explosión, atrapas a los personajes en la acción de inmediato, captando su interés y enviándolos a un viaje salvaje. La tabla Inicio de la Historia ofrece algunas formas llenas de acción para hacer que las cosas se muevan.

Inicio de la Historia

d6	Evento
1	En una noche tranquila, la puerta de la taberna se abre de golpe y un grupo de soldados llama a uno de los miembros del grupo por su nombre.
2	Una explosión sacude un mercado y envía cosas volando.
3	Un vehículo se estrella cerca del grupo: las personas están heridas y necesitan ayuda, y lo que sea que haya causado el choque todavía está en alguna parte.
4	Dos grupos de personas comienzan a pelear entre sí, se derrama sangre y los espectadores salen lastimados.
5	Recitando palabras de la Profecía Dracónica, aparece un dragón y comienza a causar caos.
6	Un patrón de la taberna salta repentinamente y ataca a uno de los aventureros, arañando y mordiendo con furia ciega.

Mantener la acción en marcha

"En caso de duda, haz que un hombre pase por una puerta con una pistola en la mano". El autor Raymond Chandler ofreció este consejo a los escritores de ficción dura, pero el consejo se aplica igualmente a una aventura impulsada por la acción. Cada vez que el ritmo de la historia se retrasa, una nueva inyección de emoción mantiene las cosas en movimiento.

Una nueva llegada a la escena podría ser una parte integral de la trama o un evento independiente. La tabla Nuevo Desarrollo presenta algunas ideas.

Nuevo Desarrollo

d8	Evento
1	Uno o más secuaces del villano principal de la aventura llegan para detener la intromisión del grupo.
2	Alguien más con el mismo objetivo que el grupo aparece para sacarlos del camino.
3	Alguien está buscando venganza contra el grupo por un mal pasado (tal vez algo que sucedió en una aventura anterior).
4	Alguien tiene una discusión violenta con un PNJ en la misma habitación que los aventureros.
5	Alguien quiere un objeto especial llevado por uno de los personajes.
6	Una persona celosa cree que uno de los aventureros está manoseando a la pareja romántica de la persona.
7	Una persona enamorada del villano intenta evitar que el grupo interfiera con los negocios del villano.
8	Un monstruo estalla en busca de comida.

Intriga

Las historias en la tradición noir tienden a comenzar lentamente y a construirse gradualmente a medida que el misterio se vuelve más profundo y enrevesado, hasta que la situación estalla en una confrontación climática. En contraste con la acción palpitante de una aventura, el noir generalmente se basa en la intriga, en todos los sentidos, para mantener a los protagonistas comprometidos a medida que avanzan en la historia.

Preparando el Escenario

Poner un misterio frente a los personajes al comienzo de la aventura establece el tono de lo que está por delante y los atrae a la historia. La tabla Apertura de la Historia ofrece algunas formas de atraer a los personajes al misterio.

Apertura de la Historia

d6	Evento
1	El grupo recibe una lectura detallada de un adivino callejero que expone el comienzo de la aventura.
2	Un mensajero acompaña al grupo a una aeronave elemental, donde un patrón adinerado describe su misión.
3	En un baile de disfraces extravagante, un invitado enmascarado pide la ayuda del grupo.
4	En una sección desaseada de la ciudad, el heredero disfrazado de una casa de marca del dragón se acerca a los personajes con una oferta.
5	Un homúnculo entrega una carta anónima que contiene una oferta de empleo, pero ninguna pista de la identidad del autor.
6	Un profesor de la Universidad de Morgrave se comunica con uno de los miembros del grupo, un ex alumno, para pedirle un favor importante.

La Trama se Complica

Un punto clave en la mayoría de las aventuras de intriga es un giro significativo de la trama. Mientras planificas el rastro de pistas, eventos e interacciones, considera un punto en el que puedas sacudir las cosas con un giro como los que se muestran en la tabla La Trama se Complica.

La Trama se Complica

d8	Giro de Trama
1	La aparente víctima de la situación es en realidad el villano.
2	Un objeto supuestamente valioso es realmente inútil (o viceversa).
3	Un objeto valioso no pertenece a la persona que dice poseerlo.
4	Lo que en realidad es precioso no es una obra de arte, sino un mapa u otra información oculta en ella (dentro de una estatua, detrás de una pintura en el marco, etc.).
5	Alguien está enamorado de uno de los miembros del grupo o del villano.
6	Alguien es pariente de uno de los miembros del grupo.
7	Un amigo o ex aliado está trabajando con el villano.
8	La trama inicial es una distracción de la trama real.

El Aurum

En la superficie, el Aurum parece ser una sociedad exclusiva para las personas más ricas e influyentes de Khorvaire. Comerciantes, sacerdotes, oficiales militares y otras luminarias se reúnen para grandes galas y salones. Debajo de esta chapa dorada, los miembros de Aurum usan su riqueza y poder compartidos para alcanzar sus objetivos egoístas, y una camarilla secreta en el corazón de esta fraternidad sueña con la dominación global.

El Aurum se divide en cuatro subórdenes llamados Armónicos: cobre, plata, oro y platino, en orden de ascenso. Un rango más alto proporciona a un miembro un mejor acceso a los recursos del Aurum y una mayor voz en las reuniones de la sociedad. El Aurum no es una sociedad secreta, y sus salas de reunión se pueden encontrar en la mayoría de las ciudades principales. Muchas personas poderosas usan abiertamente los ocho anillos (uno en cada dedo, con el metal que indica el rango del usuario) que los etiqueta como miembros de Aurum. El Aurum con frecuencia participa en actos de filantropía, y por lo tanto, algunos miembros pueden ser celebrados por sus comunidades locales.

Cuando los miembros se reúnen, discuten intereses compartidos, especialmente en historia y arqueología. Los miembros de Aurum a menudo se interesan en una civilización particular o era de la historia; un Armonizado recoge reliquias de los gigantes Cul'sir de Xen'drik, mientras que otro persigue artefactos de los dragones de Argonnessen. Una de las formas más comunes en que los aventureros se cruzan con el Aurum es a través de estos coleccionistas. Los miembros de Aurum a menudo financian expediciones a tierras exóticas o ruinas recién descubiertas, interesados en expandir sus tesoros privados. Ocasionalmente, un Armonizado intenta adquirir reliquias preciadas por medios menos honorables; los aventureros podrían ser empleados para adquirir un premio exótico de un rival a través de cualquier medio necesario, legal o de otro tipo.

Todas estas actividades son completamente legítimas. El Aurum es una sociedad para académicos y filántropos ricos. Pero hay una orden secreta que ocupa un lugar más alto que el Armónico de platino, un círculo interno conocido como el Gabinete Sombrío. Los miembros de esta camarilla son nobles pero no reyes; son industriales poderosos, pero no barones con marcas de dragón. Están decididos a convertirse en los verdaderos gobernantes de Khorvaire, ya sea atando a los barones y monarcas actuales a su voluntad o derribando los sistemas actuales y creando algo nuevo.

En las historias impulsadas por la acción, el Aurum puede financiar expediciones a tierras exóticas y utilizar dispositivos mágicos del fin del mundo para cobrar por la liberación de ciudades. En aventuras impulsadas por la intriga, el Aurum brinda la oportunidad de explorar el atractivo del oro y hasta dónde pueden llegar los personajes al servicio de un patrón amoral.

El Aurum y la Guerra

La Última Guerra dio a luz al Gabinete Sombrío. La guerra encendió las pasiones de los Armonizados que culparon a los monarcas de las Cinco Naciones de la gran devastación y pérdida. También creó oportunidades que nunca existieron bajo el Galifar unido. Muchos miembros del Aurum ganaron influencia financiando uno o más esfuerzos de guerra, o interviniendo para mantener la infraestructura mientras el gobierno dirigía su atención a asuntos militares. El Aurum también incluye una serie de poderosos oficiales militares y señores de la guerra. Algunos desprecian a los nobles que los llevaron a la guerra; otros están furiosos porque la guerra terminó sin una victoria decisiva. De cualquier manera, estos pueden proporcionar al Gabinete Sombrío un poder militar inesperado.

Ahora, en medio de las frías cenizas de la guerra, el poder del Aurum está fragmentado. En varias ocasiones, las inversiones y los juegos de azar que pagaron dividendos en dinero y poder a un Armonizado minaron la fortuna de otro, porque cada uno sin saberlo estaba trabajando en contra de los intereses del otro. Enormes colecciones de arte, artefactos históricos y tomos preciosos fueron destruidos o extraviados durante la guerra, y los líderes de Aurum salivan ante la idea de recuperar algunas de esas riquezas.

PNJs del Aurum

Los Armonizados de Aurum se definen por su riqueza y poder. Cuando creas un PNJ de Aurum, considera la fuente de la riqueza de esa persona y cómo se expresa. El enano Antus ir'Soldorak es canciller del Armónico de Platino y fundador del Gabinete Sombrío. Posee vastas minas de oro y plata en los Baluartes de Mror y acuña su propia moneda, y viaja en una aeronave dorada. Loyal Daison es un señor de los barrios marginales karrnio que ha hecho una fortuna proporcionando viviendas de bajo alquiler (y de baja calidad) para los refugiados. Perdió su mano en un accidente industrial y la reemplazó con una prótesis dorada.

Los miembros de Aurum se convierten en villanos si su búsqueda de una mayor influencia, poder personal y riqueza victimiza a los inocentes. Ya sean villanos o aliados, todos los Armonizados ejercen una influencia política significativa. Tienen acceso a secuaces y recursos en los niveles superiores de la sociedad. Prefieren perseguir tramas de coerción y conspiración, poniendo su dinero e influencia a trabajar, que recurrir a la violencia flagrante en cualquier forma.

PNJs del Aurum

d4	PNJ
1	Un enano anciano (un general retirado y un Armonizado del Aurum), recoge constructos inusuales, con la esperanza de encontrar una manera de transferir su mente a un cuerpo superior.
2	Un Armonizado del Aurum es famoso por tener la mejor biblioteca arcana en Khorvaire. Los aventureros pueden ayudarlo a recolectar más tomos, pero cuando se asesina a varios magos prominentes y su investigación desaparece, ¿tendrá la culpa el Armonizado?
3	Un miembro del Armónico de Oro huye del Aurum después de descubrir un terrible secreto.
4	Un Armonizado encarcelado moviliza una red de contactos y miembros de Aurum bien ubicados para asegurar su propia liberación.

Temas de Campaña del Aurum

Es fácil presentar el Aurum a los personajes al principio de una campaña. Sus miembros son figuras públicas, a veces excéntricas pero no necesariamente malvadas. Un Armonizado podría contratar a los aventureros para resolver un misterio o adquirir una curiosidad inofensiva. Un Armonizado podría

estar vinculado al patrón del grupo del grupo (ver capítulo 1): el propietario del periódico, un donante importante de la universidad o el poder detrás de un sindicato criminal.

Alternativamente, un Armonizado del Aurum puede ser un villano detrás de escena: los aventureros de bajo nivel podrían chocar con los matones contratados del Armonizado mientras persiguen el mismo tesoro, o los aventureros podrían estar tratando de resolver un misterio que los matones están encubriendo. A medida que avanza la campaña, los personajes pueden enfrentarse a miembros de mayor rango del Aurum, o mercenarios recurrentes que están aumentando en poder y estado al mismo ritmo que ellos.

Ya sea que interactúen con el Áurum como aliados o enemigos, en algún momento los aventureros podrían darse cuenta de que los Armonizados no son solo plutócratas codiciosos, sino participantes en una conspiración internacional. El arco del Aurum en la campaña podría llegar al clímax con los personajes descubriendo el Gabinete Sombrío y frustrando uno de sus grandes esquemas.

Misiones del Aurum

La tabla de Misiones del Aurum sugiere una variedad de misiones que se les podría pedir a los aventureros que realicen en nombre de Aurum o uno de sus miembros, ya sea que estén o no conscientes de la afiliación de su patrón.

Misiones del Aurum

d6	Misión
1	Recuperar un diario de una nave que navegó a Xen'drik y nunca regresó.
2	Localizar la tumba de cierto vástago con marca del dragón y recuperar el sello enterrado con el.
3	Hacerse amigos de un erudito de la universidad local y conocer sus vicios.
4	Recuperar un tesoro de arte, artefactos o conocimiento registrado que se creía perdido en una batalla durante la Última Guerra.
5	Capturar a un oficial del ejército de una nación rival, o convencer al oficial de desertar, para obtener acceso a su conocimiento especializado.
6	Sabotear las negociaciones entre una casa de marca del dragón y el gobierno local en un plan que socavará el estado del Aurum.

Cancerberos

Los Cancerberos son una secta druídica dedicada a proteger el mundo natural de las fuerzas antinaturales. Luchan contra las aberraciones y protegen contra las invasiones extraplanares y la liberación de los antiguos males.

Los Cancerberos mantienen la tradición druídica más antigua en Khorvaire. Hace más de quince mil años, el dragón negro Vvaraak llegó a la Marca Sombría y reunió a un grupo de seguidores de entre los orcos de la región. En sus estudios de la Profecía, Vvaraak había previsto una gran amenaza que solo podrían detener las razas más jóvenes. Entonces les enseñó a los orcos el lenguaje secreto del mundo natural y les mostró cómo trabajar con piedra y tierra, y cómo leer el futuro en el movimiento del Anillo de Siberys. Ella encomendó a sus estudiantes permanecer siempre vigilantes contra la amenaza que se avecinaba y proteger la naturaleza de aquellos que la corromperían.

Miles de años después, los daelkyr (ver Capítulo 6) abrieron puertas desde el plano de Xoriat y desataron hordas de azotamentes, contempladores y otras criaturas inmundas en el mundo. El conflicto que siguió destruyó el imperio goblin de Dhakaan, y la invasión de los daelkyr dejó cicatrices en Khorvaire. Finalmente, los estudiantes de Vvaraak sellaron las puertas y encarcelaron a los daelkyr en Khyber. Incluso después de este triunfo, los orcos no podían estar seguros de si habían rechazado la amenaza que Vvaraak había previsto, o si se avecinaba un peligro mayor. Por lo tanto, además de proteger los sellos que encierran a los daelkyr y mantienen a raya a Xoriat, los Cancerberos se mantuvieron vigilantes ante la posibilidad de que ocurriera algo peor.

En los milenios desde que terminó esa lucha, los Cancerberos han compartido la sabiduría y la magia druídica de Vvaraak con humanos, cambiantes y otros que vinieron a Khorvaire. Nuevas interpretaciones de las enseñanzas de Vvaraak dieron a luz a nuevas sectas druídicas: los Guardas del Bosque, los Cantores Verdes y los Cenicientos. Hoy, los Cancerberos son una de las sectas más pequeñas, y muchos de los sitios de sus batallas de hace mucho tiempo han sido abandonados y olvidados. Pero algunos Cancerberos aún permanecen en la Marca Sombría y los Confines de Eldeen, continuando su vigilia hasta el día de hoy.

Los Cancerberos en la Guerra

La Última Guerra tuvo un impacto mínimo en los Cancerberos, y viceversa. La principal preocupación de los druidas era evitar que la actividad militar interrumpiera los sellos que custodiaban. Ocasionalmente, los Cancerberos atacaron a grupos de exploradores o patrullas militares, alejándolos para asegurarse de que las batallas no estallaran en su proximidad. A veces, los Cancerberos fallaron en esos esfuerzos, y la corrupción de Xoriat se extendió por algunas regiones remotas mientras la guerra se desataba a su alrededor.

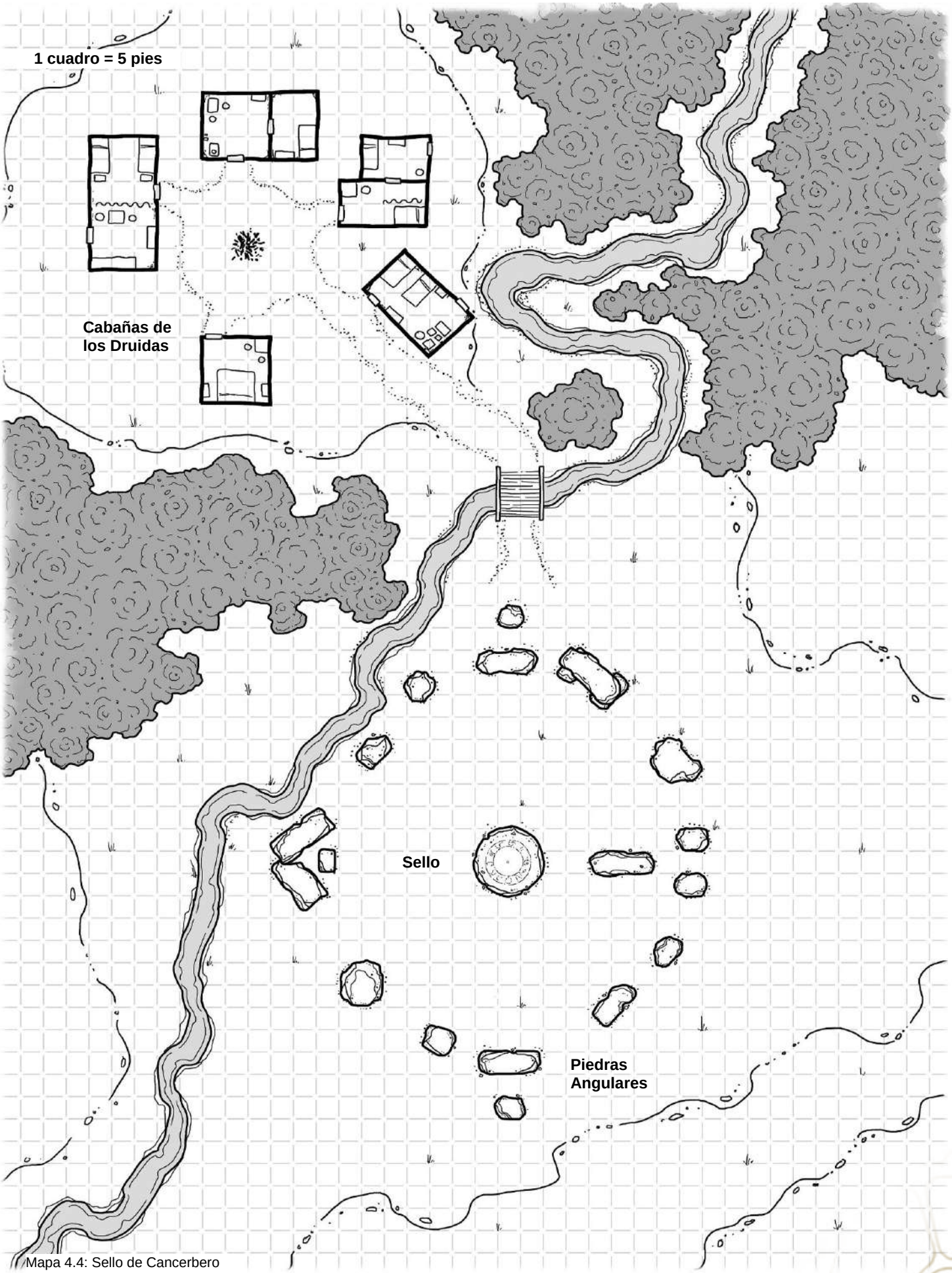
Sello de Cancerbero

Los sellos forjados por los Cancerberos tienen una variedad de propósitos y formas. Algunos están vinculadados a daelkyr específicos, manteniendo a esos individuos atados a Khyber y despojándolos de algunos de sus poderes. Otros protegen contra las aberraciones en general, o suprimen la influencia del plano de Xoriat. Algunos sellos son amuletos, objetos que pueden ser transportados y robados. Se dice que uno de los sellos es una línea de sangre druídica, y durará hasta que el último miembro de la línea sea asesinado.

La forma más común del Sello de Cancerbero es una gran losa de piedra colocada en el suelo o en la pared de una caverna. Está tallado con símbolos místicos que ocultan la influencia de Xoriat y mantienen la barrera. El mapa muestra uno de esos sellos, junto con los adornos druídicos y las viviendas que lo rodean.

Características del Sello de Cancerbero

El mapa 4.4 muestra cómo se vería un Sello de Cancerbero. Un sello es un sitio protegido, generalmente atendido en todo momento por los Cancerberos que viven en el sello o cerca de él. El que se muestra en el mapa se encuentra en el borde de un pantano, pero podría ubicarse en cualquier tipo de terreno. Un círculo de piedras en pie sirve para enfocar la magia del área hacia el sello mismo, y las piedras también sirven como



Mapa 4.4: Sello de Cancerbero

DYSON LOGOS

lugar de culto para las devociones y ceremonias de los druidas.

Aventuras del Sello de Cancerbero

La ubicación de un Sello de Cancerbero podría ser el lugar del clímax de una aventura, o los personajes podrían necesitar encontrar uno para consultar con los Cancerberos allí. La tabla Aventuras del Sello de Cancerbero presenta algunas posibilidades.

Aventuras del Sello de Cancerbero

d4	Objetivo de la Aventura
1	Entregar un Cristal dragontino de Khyber especialmente tratado a los Cancerberos para reparar una grieta cada vez mayor en el sello.
2	Solicitar información a los poseedores de un sello sobre una aberración que ha estado aterrorizando el campo.
3	Ayudar a los Cancerberos en un ritual anual que revitalizará el sello y lo mantendrá cerrado por otro año.
4	Escoltar a un nuevo guardián Cancerbero de manera segura hasta el sello después de que sus guardianes anteriores fueron corrompidos.

PNJs Cancerberos

LosCancerberos han jurado proteger el mundo y, por lo tanto, es más probable que se los encuentre como aliados que como enemigos. Sin embargo, siempre es posible que incluso los Cancerberos nobles sean víctimas de la locura y la corrupción, convirtiéndose así en los mismos males que han jurado combatir.

PNJs Cancerberos

d4	PNJ
1	El espíritu de un Guardián muerto hace mucho tiempo vive en el cuerpo de un sapo antiguo. Habla con voz grave y ronca.
2	Un Cancerbero semiorco trabaja en la Casa Tharashk como investigador, buscando signos de perturbaciones planas.
3	Un Cancerbero humano está en peregrinación, llevando un amuleto que sirve como sello en un viaje a varios sitios sagrados para restaurar su poder.
4	Un viejo explorador orco está asesinando personas en Sharn, y alega que fueron corrompidos por los daelkyr.

Temas de Campaña de los Cancerberos

Los Cancerberos son los restos de una antigua orden. Una vez salvaron el mundo. Ahora están casi olvidados, y el mundo necesita ser salvado nuevamente. Es posible que los Cancerberos sobrevivientes no tengan la fuerza para ganar la pelea solos, y ahí es donde entran los aventureros. Los Cancerberos pueden servir como patrones o asesores, proporcionando información crucial o guiando a los aventureros en el camino correcto. También pueden acudir al rescate de aventureros que están a punto de verse abrumados por azotamentes o dolgaunts.

En ciertos momentos de una campaña, los Cancerberos pueden parecer villanos. La misión de los druidas de proteger sus sellos y oponerse al aumento de las aberraciones es de suma importancia. Cualquiera que amenace un sello o ayude a las maquinaciones de los daelkyr, sin importar cuán inconscientemente, corre el riesgo de convertir en enemigos implacables a los Cancerberos. Un simple cambio de circunstancias, como la muerte de un noble que hace que la propiedad de una parcela de tierra sin marcas cambie de manos, podría llevar a los personajes a un conflicto repentino con los Cancerberos.

Ganchos de Aventura de los Cancerberos

Los Cancerberos pueden estar en el centro de cualquier cantidad de historias potenciales. La tabla Ganchos de Aventura de los Cancerberos ofrece algunas opciones.

Ganchos de Aventura de los Cancerberos

d8	Gancho de aventura
1	Mientras persiguen rumores de actividad de licántropos, los personajes descubren un hombre oso bueno que trabaja con los Cancerberos para detener una incursión de Khyber.
2	Un Sello de Cancerbero en forma de tableta de piedra cae en manos de los personajes. Deben devolver el sello a los Cancerberos antes de que su magia se desvanezca.
3	Una operación maderera se está moviendo cerca del área protegida por un sello, y el grupo debe convencer a los leñadores de reubicarse antes de que su trabajo inicie un conflicto con los Cancerberos.
4	Trabajando con un agente de la Cámara, los Cancerberos están convencidos de que las acciones de los personajes llevarán a un daelkyr un paso más cerca de la libertad.
5	Los personajes descubren evidencia que sugiere que los rituales realizados por los Cancerberos locales están debilitando su sello, no fortaleciéndolo.
6	Los peregrinos que viajan a través de un bosque llaman la atención de los Cancerberos, quienes piensan que son espías enviados para sabotear el sello cercano.
7	Una de las víctimas secuestradas que fue rescatada de una banda de aberraciones merodeadoras resulta ser un iniciado Cancerbero.
8	Los aventureros son enviados a los Baluartes de Mror para investigar la actividad de Dyrrn el Corruptor y descubrir un culto daelkyr entre los enanos.

Casas de las Marcas del Dragón

Ningún otro grupo ejerce tanta influencia sobre las Cinco Naciones como la membresía combinada de las casas de marcas del dragón. Cada casa de marca del dragón es parte de una familia noble y parte de un cartel de negocios, involucrados en negocios que van desde la hospitalidad hasta el espionaje a sueldo.

El alcance de las casas es tan extenso que tienen intereses en todas las facetas de la vida en las tierras civilizadas de Khorvaire y más allá. Esos intereses a menudo los ponen en conflicto con los gobernantes locales y los gobiernos nacionales. El Galifar unificado tenía la fuerza y la influencia para imponer su voluntad en el colectivo de las casas de marcas del dragón, pero a raíz de la guerra queda por ver si una sola nación tiene los recursos para desafiarlos.

Aunque la mayoría de las casas tienen distintas esferas de in-terés, sus preocupaciones se superponen lo suficiente como para causar fricción. El creciente control de las aeronaves de Casa Lyrandar amenaza el control de transporte y envíos de la Casa Orien. El acuerdo de la Casa Tharashk con Droaam ame-

naza el monopolio de la Casa Deneith para proporcionar servicios mercenarios. La Casa Cannith perdió su liderazgo en el Día del Luto, y los barones rivales luchan por el control de la casa.

Una organización llamada los Doce busca mediar disputas y alentar la cooperación entre las casas. Los aventureros podrían verse atrapados en las rivalidades e intrigas de las casas, o podrían trabajar con los Doce en un esfuerzo por resolver estas disputas.

Las Casas en la Guerra

Las Casas de las marcas del dragón generalmente prosperaron durante la Última Guerra. Los talentos únicos de cada casa se adaptaron fácilmente al esfuerzo de guerra. Aparentemente neutral en el conflicto, las casas obtuvieron enormes ganancias vendiendo servicios y material a todas las naciones involucradas en la guerra. Para todas las casas, en última instancia, los años de guerra fueron una época de crecimiento vigoroso y mayor influencia.

Sin embargo, de alguna manera, las Casas de las marcas del dragón sintieron la peor parte del conflicto. La Casa Cannith, por ejemplo, sufrió grandes reveses cerca del final de la guerra. Muchas de sus fundiciones y fábricas fueron destruidas, y el Tratado de Tronofirme obligó a la casa a desmantelar las forjas de creación que produjeron los forjados. Lo peor de todo para la casa, la destrucción de Cyre dejó a Cannith sin un líder claro, lo que resultó en la fragmentación de la casa en tres ramas semiindependientes.

En otro desarrollo importante, la Casa Thuranni se separó de la Casa Phiarlan durante la guerra, en parte debido a los conflictos de intereses que surgieron dentro de una organización de espionaje que estaba siendo convocada para servir a múltiples bandos en un conflicto complejo.

Taller Arcano

El mapa 4.1 muestra un taller arcano, de un tipo comúnmente construido por los fabricantes de la Casa Cannith. Estas instalaciones están bien surtidas con materias primas, herramientas de artesanos y reactivos mágicos. La mayoría de ellos tienen pequeñas bibliotecas que contienen obras relacionadas con las creaciones características del taller.

Características del Taller Arcano

Los talleres arcanos tienen muchas características en común, desde bancos de trabajo y herramientas hasta diagramas grabados en los pisos y paredes. Aunque la mayoría de los talleres son controlados por la Casa Cannith, esa casa no es el único grupo de artífices que construyen y operan dichos lugares. Los gnomos zileses que vinculan a elementales y los enanos Mror que forjan armas y armaduras poderosas deben tener espacios dedicados a ese trabajo. Los magos de Arcanix en Aundair que crean objetos mágicos y prueban nuevos conjuros construyen talleres especializados para esos fines.

Aventuras del Taller Arcano

Los personajes pueden encontrar su camino a un taller arcano por una variedad de razones. Algunas posibilidades se describen en la tabla Aventuras del Taller Arcano.

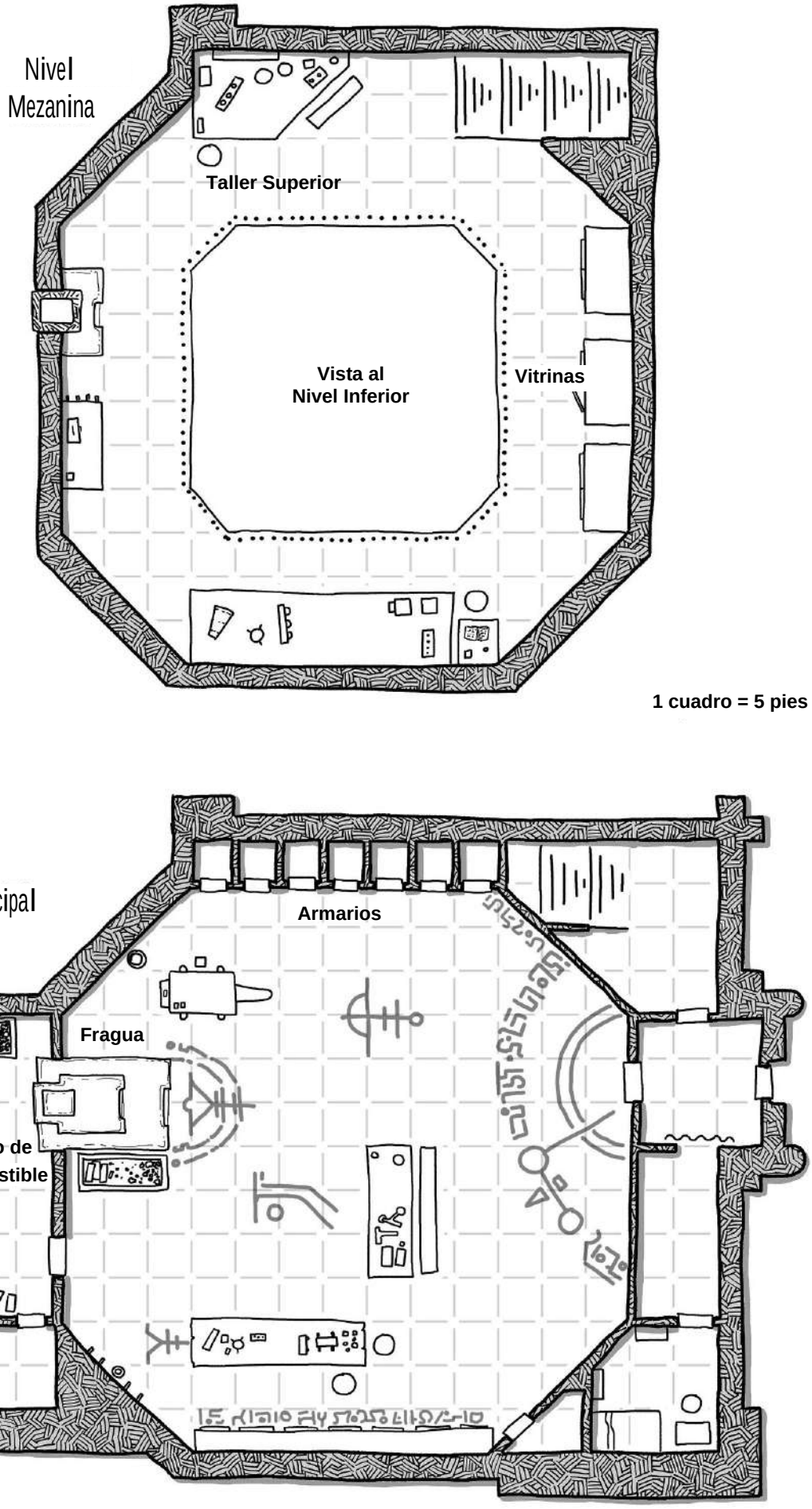
Aventuras del Taller Arcano

d12	Objetivo de la Aventura
1	Robar un patrón para crear un objeto mágico antes de que los artífices del taller terminen de fabricarlo.
2	Solicitar al artífice de mayor rango el acceso a la biblioteca especializada del taller.
3	Usar el taller para crear un objeto mágico crucial.
4	Localizar un constructo robado que ha sido modificado para su uso como sirviente en el taller.
5	Asaltar el taller antes de que los artífices completen un arma del fin del mundo.
6	Investigar el taller en busca de signos de la creación ilegal de forjados.
7	Defender el taller contra una invasión mientras los artífices intentan reparar un objeto mágico.
8	Traer un artefacto desconocido al taller para que los artífices puedan identificarlo.
9	Convencer a los propietarios del taller para que renuncien a uno de sus subordinados, que es buscado por crímenes en otra nación.
10	Escoltar a un portador recién descubierto de la Marca de la Creación hasta el taller Cannith más cercano.
11	Buscar la ayuda de los maestros del taller para determinar por qué la magia de un joven artífice está produciendo resultados impredecibles, a menudo peligrosos.
12	Solicitar ayuda de los artífices para recuperar recuerdos cruciales de un constructo o forjado destruido.

Temas de Campaña de la Casa de Marca del Dragón

Las Casas de las marcas del dragón brindan una oportunidad para que tu campaña explore el papel de la magia en la sociedad y el poder de la industria en el mundo de la posguerra. Si los aventureros están aliados con una casa de marca del dragón, puedes concentrarte en los aspectos positivos de la casa y su trabajo para llevar a Khorvaire más allá del feudalismo de Galifar. Al mismo tiempo, las casas también representan una forma de explorar las consecuencias de la avaricia corporativa y la expansión desenfrenada. Este interés propio puede ser una característica definitoria de algunas o todas las casas, o puede enfocarse en facciones dentro de ciertas casas, con líderes idealistas que buscan dirigir la casa a lo largo de un camino más responsable mientras los barones son impulsados solo por la codicia.

Como parte prominente de la sociedad, las Casas de las marcas del dragón se esfuerzan por mantener la apariencia de respeto y propiedad. Por lo tanto, incluso cuando una casa está completamente corrompida, cualquier agente que quede atrapado en sus malas acciones es rechazado de manera rápida y convincente, preservando la imagen y reputación de la casa. Si el agente juega un papel importante y recurrente como villano en tu campaña, la tarea final de los personajes será demostrar que estos llamados “agentes corruptos” en realidad han estado recibiendo órdenes de la cima del liderazgo de la casa.



Mapa 4.1: Taller Arcano

DYSON LOGOS

PNJs con Marcas del Dragón

El alcance y la influencia de las Casas de las marcas del dragón significa que pueden desempeñar muchos roles en una campaña. Los herederos con marcas de dragón pueden ser patrones valiosos.

Los villanos con marcas de dragón generalmente codician el conocimiento mágico, la riqueza o la influencia, y sus métodos son apropiados para las marcas que llevan. Los agentes con marca del dragón pueden ir desde espías humildes con la Marca de las Sombras escondidos dentro de una compañía de circo, hasta un señor de la guerra con marca del dragón de la Casa Deneith que ha decidido establecer su propio feudo. Los ejemplos de PNJ de Casas de las marcas del dragón aparecen en la tabla de PNJ con marcas del dragón.

PNJ con Marcas del Dragón

d12	PNJ
1	Un renegado de la Casa Cannith arma a un grupo de bandidos con temibles armas ligadas a elementales para atacar caravanas, así como instalaciones pertenecientes a otras casas.
2	Una pandilla de la Liga del Filo Amargo en la Casa Deneith exprime el tributo de las ciudades locales a cambio de “protección”.
3	Un heredero de la Casa Ghallanda envenena a miembros de otras Casas que se quedan en posadas que no son de Ghallanda, desacreditando a las empresas rivales mientras ataca las casas.
4	Durante una plaga, un curandero de la Casa Jorasco elige qué víctimas curar y cuáles dejar morir, y peor aún, cuáles viven para propagar la plaga a los enemigos de la casa.
5	Un ladrón de la Casa Kundarak, del Gremio de Protectores, irrumpe en bóvedas y bancos que no son de Kundarak para desacreditarlos.
6	El capitán de una aeronave de la Casa Lyrandar usa la nave para aterrorizar el campo.
7	Un heredero deshonesto de la Casa Medani comienza a vender secretos, estableciendo efectivamente un nuevo gremio de espionaje dentro de la casa.
8	Un líder de caravana deshonrado recurre al bandolerismo, con la esperanza de recuperar el favor de la Casa Orien interrumpiendo el comercio que no es de Orien a lo largo de una ruta concurrida.
9	Dos asesinos elfos, uno de la Casa Phiarlan y el otro de la Casa Thuranni, están trabajando cada uno para desacreditar o matar al otro mientras espían a la nobleza local.
10	Un heredero de la Casa Sivis comienza a chantajear a las personas en función del contenido de los mensajes interceptados.
11	Un cazarrecompensas de la Casa Tharashk caza a uno de los personajes o un asociado de ellos.
12	Un heredero rebelde de la Casa Vadalis está criando animales monstruosos y soltándolos en el campo.

Ganchos de Aventura de la Casa de Marca del dragón

La tabla Ganchos de Aventura de la Casa de Marca del Dragón presenta algunas formas de atraer a los personajes a cuentos sobre las casas.

Ganchos de Aventura de la Casa de Marca del Dragón

d12	Gancho de Aventura
1	Un artífice de la Casa Cannith contrata a aventureros para robar secretos de una fragua asociada con una rama rival de la casa.
2	La Casa Deneith está reclutando aventureros para oponerse a un aumento repentino de la actividad de bandidos o monstruos en un bosque cercano.
3	Un albergue dirigido por la Casa Ghallanda se ha ganado la reputación de estar embrujado, y las perturbaciones son cada vez más peligrosas.
4	Personas sanadas en un enclave local de Jorasco de repente manifiestan habilidades extrañas que nunca antes pudieron y, poco después, también una extraña maldición.
5	El Banco Kundarak necesita aventureros valientes que prueben sus nuevas custodias tratando de entrar en su bóveda.
6	Un capitán del cielo Lyrandar perdió gran parte de su tripulación en un ataque reciente de monstruos voladores, y contrata manos para defender el barco en su viaje de regreso.
7	Un guardaespaldas de Medani es asesinado defendiendo su cargo de asesinos, pero logra obligar a los atacantes a dejar una pista sobre la identidad de su empleador.
8	Los personajes son contratados para proteger un envío crucial a bordo de un rayocarril Orien.
9	En un carnaval organizado por Casa Phiarlan, los clientes comienzan a actuar de manera extraña. Todos tararean la misma canción, que se propaga como un virus a medida que más personas la escuchan.
10	Un traductor de Sivis desapareció después de ser contratado para descifrar un alijo de pergaminos que se creían destruidos durante la Última Guerra.
11	Una mina de la Casa Tharaskh se derrumba, y el tiempo se acaba para los mineros atrapados.
12	La Casa Vadalis necesita ayuda para recuperar una manada de caballos magicreados robados de un rancho local.

Cultos del Dragón Inferior

Los Cultos del Dragón Inferior están formados por personas fanáticamente dedicadas a los daelkyr o los Amos de la Oscuridad infernales (ambos descritos en el capítulo 6) Aunque algunos eligen este camino, la mayoría se siente atraída por extrañas visiones y locura corruptora. Al igual que las malas hierbas que rompen los cimientos de Khorvaire, los Cultos del Dragón Inferior pueden surgir en cualquier lugar, en cualquier

A diferencia de otras organizaciones con alcance global, los cultos no tienen una estructura organizativa o principio. Son una infección infligida en el mundo sin razón. "Culto del Dragón Inferior" es un término que usan los extraños para describir cualquier secta dedicada a los daelkyr o los Amos de la Oscuridad. Cada culto persigue sus propios planes locos, atados a su patrón oscuro. Incluso los cultos asociados con el mismo maestro podrían no reconocerse como aliados. Puedes tirar en a la tabla Cultos del Dragón Inferior para obtener una descripción rápida de un culto, o puedes crear algo completamente nuevo. Cualquiera sea el propósito que los cultistas encuentren o creen para sí mismos a partir de sus retorcidas devociones, lo persiguen con fanatismo. Incluso los líderes de culto más urbanos y cultos son inquebrantables en sus convicciones, completamente seguros de que sus creencias son buenas, verdaderas y justas.

Cultos del Dragón Inferior

d8	Culto
1	Un culto a Belashyrra asesina inocentes y roba sus ojos, preservando mágicamente la imagen de lo último que vieron los ojos. Los cultistas guardan los ojos en una bóveda profunda, mientras que nuevos ojos crecen en lugares extraños en sus propios cuerpos.
2	Un culto a Dyrrn el corruptor busca trascender a la humanidad uniéndose a las aberraciones y simbiontes.
3	Un culto a Kyrzin, el príncipe daelkyr cieno, mantiene un bocón barboteante en el sótano y alimenta a esta criatura con sus ancianos, creyendo que sus voces aún se pueden escuchar en los susurros de la bestia.
4	Un culto a Rak Tulkhesh cree que esta vida es solo un trampolín, y los miembros ganan un camino hacia el paraíso al derramar sangre y propagar conflictos.
5	Un culto a Belashyrra sirve a un contemplador mesías, creyendo que solo el tirano de los ojos tiene la visión para llevarlos a una edad de oro.
6	Un culto a Dyrrn dirigido por un azotamentes secuestra a personas con marcas de dragón, tratando de descifrar las marcas y transferirlas a otros.
7	Un grupo de expertos arcanos se ha convertido en un culto de Sul Katesh; los miembros creen que pueden curar el daño del Día del Luto, pero la máquina ultraterrena que están construyendo seguramente causará más horror.
8	Un culto a Rak Tulkhesh ha surgido entre una milicia local. Sus miembros están convencidos de que los refugiados de la guerra son monstruos secretamente inhumanos y deben ser destruidos.

Los Cultos y la Guerra

La guerra y sus consecuencias crearon un caldo de cultivo fértil para los Cultos del Dragón Inferior. En este momento de incertidumbre y miedo, es fácil para las personas gravitar hacia un grupo que proporciona un sentido de propósito o una promesa de seguridad. Esta mentalidad se intensifica por la propagación de refugiados a raíz del luto y por la persistente animosidad que continúa dividiendo a las personas. En Los Baluartes de Mror, el conflicto con Dyrrn el corruptor ha comenzado a dejar su huella, con nuevos cultos que aparecen en todo el país. En general, el caos de la guerra ha dejado amplias áreas de sombra en las que nuevos cultos se pueden formar y prosperar.

PNJs de los Cultos del Dragón Inferior

Algunos Cultos del Dragón Inferior son extraños pero inofensivos, pero la mayoría de ellos son fuerzas peligrosas y destruc-tivas que se aprovechan de inocentes y personas vulnerables. Algunos cultistas son conscientes de la verdadera naturaleza de los seres a los que sirven, pero muchos son delirantes; los cultistas podrían percibir a su maestro azotamentes como un sacerdote sabio y gentil.

PNJs del Culto

d8	PNJ
1	Una monstruosa aberración (como un contemplador, un azotamentes o un bocón barboteante) se esconde debajo de una posada popular, desde donde retuerce los pensamientos y sueños de los que duermen arriba.
2	El director de una academia de magia exclusiva es en realidad un líder de culto que adoctrina a los estudiantes en un culto de Sul Katesh.
3	Un mago encontró garabatos locos escondidos en un libro de la biblioteca, usó la escritura para hacer contacto con un daelkyr y comenzó a crear sirvientes aberrantes.
4	Un azotamentes al servicio de Dyrrn domina a un magistrado y toma el control de la guardia de la ciudad usando devoradores de intelecto.
5	Un asesino mezcla venenos que alteran la mente mezclados con los susurros de una entidad oscura.
6	Un heredero con marca del dragón cuyas fortunas se arruinaron en la Última Guerra funda un culto dentro de su casa.
7	El gremio de ladrones local pasa de actividades mundanas de crimen organizado a asesinatos extraños y actos de caos.
8	Un noble respetado se comporta de manera más errática a medida que pasa el tiempo, tratando a su familia y sirvientes con crueldad al azar y en aumento.

Temas de Campaña del Culto

Los Cultos del Dragón Inferior sirven de villanos versátiles en una campaña. Pueden presentarse como una amenaza desde el principio, en forma de cultistas de bajo nivel y células pequeñas y desorganizadas. A medida que la campaña avanza por los escalones de juego, las aberraciones e infernales más fuertes se convierten en antagonistas viables, así como en líderes de culto más poderosos que sirven a los daelkyr, los Señores del Polvo u otras entidades oscuras.

Los cultos también pueden servir diferentes estilos de juego. Uno sería perfecto para una investigación que se desarrolla lentamente y que comienza aparentemente mundana, pero lentamente profundiza en las influencias de otro mundo y la magia oscura. Los aliados se vuelven sospechosos, y tal vez incluso los antiguos enemigos se convierten en compañeros de cama necesarios.

Alternativamente, un culto puede estallar explosivamente en la escena con un chorro de sangre y una horda de chillidos. Tal incidente no deja dudas sobre la naturaleza malvada de los cultistas, convirtiéndolos en los villanos obvios de la historia.

Aventuras del Culto

La tabla Ganchos de Aventura del Culto ofrece sugerencias para oportunidades de historias relacionadas con los cultos.

Ganchos de Aventura del Culto

d8	Gancho de Aventura
1	Los niños de toda la ciudad comienzan a recitar la misma canción de cuna, agregando descripciones cada vez más inquietantes a medida que avanzan los versos. Nadie sabe dónde aprendieron la rima.
2	Las sombras alrededor del antiguo asilo adquieren una profunda y oscura silueta, y las cosas se mueven justo fuera de la luz. Entonces comienzan las risas susurradas.
3	Un noble aparentemente sano muere de insuficiencia cardíaca provocada por el terror extremo, pero sin una fuente clara. El noble recientemente comisionó un exquisito retrato pintado. Todas las demás personas retratadas por el mismo artista también han muerto de manera similar.
4	En una aldea remota, el herborista local está condenado por practicar magia oscura contra los aldeanos. Jura su inocencia a los personajes y ruega que lo exoneren antes de su ejecución programada.
5	Los objetos mágicos comienzan a mostrar efectos secundarios extraños, causando deformaciones menores en la carne de sus usuarios o desgastando la cordura de sus usuarios.
6	Extraños cazarrecompensas acechan a los personajes, aparentemente conscientes de todos sus secretos y seres queridos. Extraños bultos se retuercen bajo las capas de los cazadores.
7	Un ermitaño enloquecido va a la ciudad y se suicida de una manera espeluznante. Toda la comida en el pueblo se echa a perder al instante, y criaturas aberrantes atacan cada medianoche a partir de entonces.
8	Varias caravanas han desaparecido en el transcurso de meses. Las autoridades contratan ayuda mercenaria después de que una aberración ataca mientras porta el anillo de sello de un maestro de caravana desaparecido.

Dragones

Los dragones de Eberron son mucho más que simples monstruos; los aventureros raramente irrumpirán en la guarida de un dragón en busca de su alijo de tesoros. Los dragones en el mundo son distantes e inaccesibles, o son investigadores y manipuladores, tirando de las cuerdas detrás de escena o tratando de influir en el mundo de maneras arcanas.

La mayoría de los dragones viven en el continente cubierto de misterio de Argonnessen y evitan el contacto con aquellos que ven como criaturas menores. Están obsesionados con la Profecía Dracónica, que es un mapa de futuros posibles en lugar de una predicción clara. Sus caminos se revelan en el movimiento de planos y lunas, en las acciones de las Casas de las marcas del dragón y en docenas de otras manifestaciones más sutiles. La mayoría de los dragones que están activos en Khorvaire son parte de una camarilla conocida como la Cámara.

Un dragón en Khorvaire que no es parte de la Cámara podría ser un exiliado expulsado de Argonnessen por algún crimen o un erudito que realiza una investigación independiente. Algunos dragones huérfanos crecen en Khorvaire sin contacto con Argonnessen, y algunos dragones han sido retorcidos por los daelkyr o corrompidos por infernales; cualquiera de estos podría ser un antagonista si la aventura que estás creando requiere un dragón cruel.

Los dragones de Eberron no están restringidos en alineamiento: los dragones rojos buenos y los dragones dorados malvados son igualmente comunes. La mayoría de los dragones tienden hacia la neutralidad. Incluso aquellos con alineamientos buenos a menudo no consideran el impacto de sus acciones en los seres menores; si un dragón de la Cámara debe destruir una aldea humana para frustrar los planes de un demonio, lo hará sin dudarlo.

La Cámara

Los teóricos de la conspiración insisten en que una red de dragones está oculta en Khorvaire, y estas poderosas criaturas usan poderosos agentes mágicos y humanoides para hacer su voluntad en todo el continente y más allá. Estas afirmaciones generalmente se descartan como locura, pero de hecho son correctas. La Cámara es una cábala de dragones que han monitoreado a Khorvaire durante miles de años, tratando a los humanoides como peones en un juego antiguo.

En primer lugar, los dragones de la Cámara son observadores, recopilan información sobre nuevos aspectos de la Profecía y la comparten con sus mayores en Argonnessen. También están acusados de detener a cualquier criatura que busque usar la Profecía para sus propios fines. Esta responsabilidad los pone en contra de los Señores del Polvo, quienes deben manipular la Profecía para liberar a sus diabólicos Amos de la Oscuridad. También los lleva a reclutar o eliminar a cualquier humanoide que aprenda demasiado sobre la Profecía.

La cámara está poco organizada. Cada dragón monitorea su propio pequeño rincón del mundo y mantiene una red de agentes humanoides. Aunque la misión de la Cámara es de observación, los dragones individuales a menudo tienen sus propias agendas. Algunos buscan manipular la Profecía personalmente, dirigiendo el futuro a lo largo de un camino particular. Otros llevan a cabo experimentos con humanoides con marcas del dragón, tratando de comprender la conexión entre estas criaturas y la Profecía. Otros están obsesionados con los Señores del Polvo y participan en juegos de gatos y ratones que se extienden por siglos con sus contrapartes diabólicos. En general, la Cámara busca mantener el status quo y se opone a los demonios, por lo que los agentes de la Cámara a menudo pueden ser aliados o patrones útiles. Pero en última instancia, los humanoides son solo peones a los ojos de los dragones, y sacrifican fácilmente cualquiera de esos peones para garantizar la santidad de la Profecía y la derrota de los Señores del Polvo.

La Cámara y la Guerra

La vida de los humanoides y el bienestar de sus naciones significan poco para los antiguos dragones. Un miembro de la Cámara que sea amigable ahora podría llegar a ser poco más que un criminal de guerra, responsable de horribles atrocidades mientras dirige eventos críticos de la guerra para garantizar que una escaramuza o un asesinato prematuro no descarrilen una estrofa crucial de la guerra. Profecía. Una perspectiva aún más inquietante es que el Día del Luto podría haber sido orquestado por la Cámara, ya sea como parte de su lucha contra los Señores del Polvo o incluso directamente en respuesta a los dictados de la Profecía.

Sea cual sea la verdad, el impacto de la Última Guerra en la Cámara fue pequeño en el gran esquema de las cosas. Los observatorios planares fueron dañados aquí y allá, los sirvientes humanoides murieron en masa, y el choque de ejércitos descarriló los planes a corto plazo. Pero incluso los efectos de cien años de guerra son menores en el contexto de planes que abarcan continentes y milenios.

Observatorio Planar

Un observatorio planar es una estructura en el corazón de los esfuerzos de la Cámara para adivinar el significado de la Profecía dracónica. El observatorio consta de grandes cámaras de cristal y metal, alineadas con enormes planetarios que siguen y se alinean con los planos y el Anillo de Siberys.

Características del Observatorio Planar

El mapa 4.2 muestra cómo podría ser un observatorio planar. Estas inmensas ubicaciones están construidas por y para dragones. Los planetarios que rodean el espacio central siguen el rumbo de los planos a medida que se desplazan hacia y desde Eberron. Todo sobre el observatorio son enormes cristales dragontinos de los tres tipos (Eberron, Khyber y Siberys).

Cada observatorio debe construirse en un lugar equilibrado entre Siberys y Khyber; encontrar un sitio de este tipo puede llevar años de cuidadoso estudio y encuestas, y estos lugares suelen ser remotos. Varios se encuentran en Argonnessen; los de Khorvaire generalmente se encuentran en cadenas montañosas y claros de bosques ocultos. Muchos tienen techos de cristal, o cúpulas que se abren con la ayuda de grandes mecanismos para permitir una vista sin obstáculos del cielo nocturno, ya que se cree que los movimientos de las lunas de Eberron corresponden a las relaciones cambiantes entre los planos.

Aventuras del Observatorio Planar

Los personajes podrían encontrar su camino a un observatorio planar como sirvientes involuntarios de un observador de la Cámara, como un destino en sus luchas contra los sirvientes de los Señores del Polvo, o incluso accidentalmente. La tabla Aventuras del Observatorio Planar presenta algunas posibilidades.

Aventuras del Observatorio Planar

d8	Objetivo de la Aventura
1	Un dragón disfrazado solicita ayuda para reparar un planetario dañado dentro del observatorio.
2	Uno de los contactos de los personajes es en secreto el sirviente de un dragón observador de la Cámara. Cuando el contacto desaparece, sus notas apuntan hacia una “biblioteca” escondida en las montañas.
3	El observatorio planar podría ofrecer una forma de prevenir o al menos predecir lo que parece ser una epidemia de zonas de manifestación destructivas.
4	Los observadores demoníacos se han apoderado de un observatorio, y los personajes deben reclamar la instalación o destruirla antes de que el culto la use.
5	Un personaje con marca del dragón tiene pesadillas recurrentes que lo llevan al observatorio.
6	Un ladrón o asesino ha estado usando un observatorio abandonado como un escondite, ocasionalmente vendiendo trozos de los cristales dragontinos y el equipo del observatorio.
7	Un estudioso contrata a los personajes para ayudarlo a estudiar y restaurar un observatorio redescubierto.
8	Varios observatorios en toda la región producirán un efecto poderoso si cada uno se lleva a un alineamiento simultáneo específico.

PNJ de la Cámara

Los dragones de la Cámara generalmente usan magia para disfrazar su verdadera naturaleza y moverse sin ser vistos entre los humanoides. Aunque sus objetivos de adquirir conocimiento y oponerse a los Señores del Polvo pueden hacer que los dragones sean adecuados como aliados, su devoción a sus intereses a largo plazo puede cegarlos ante el impacto a corto plazo de sus acciones.

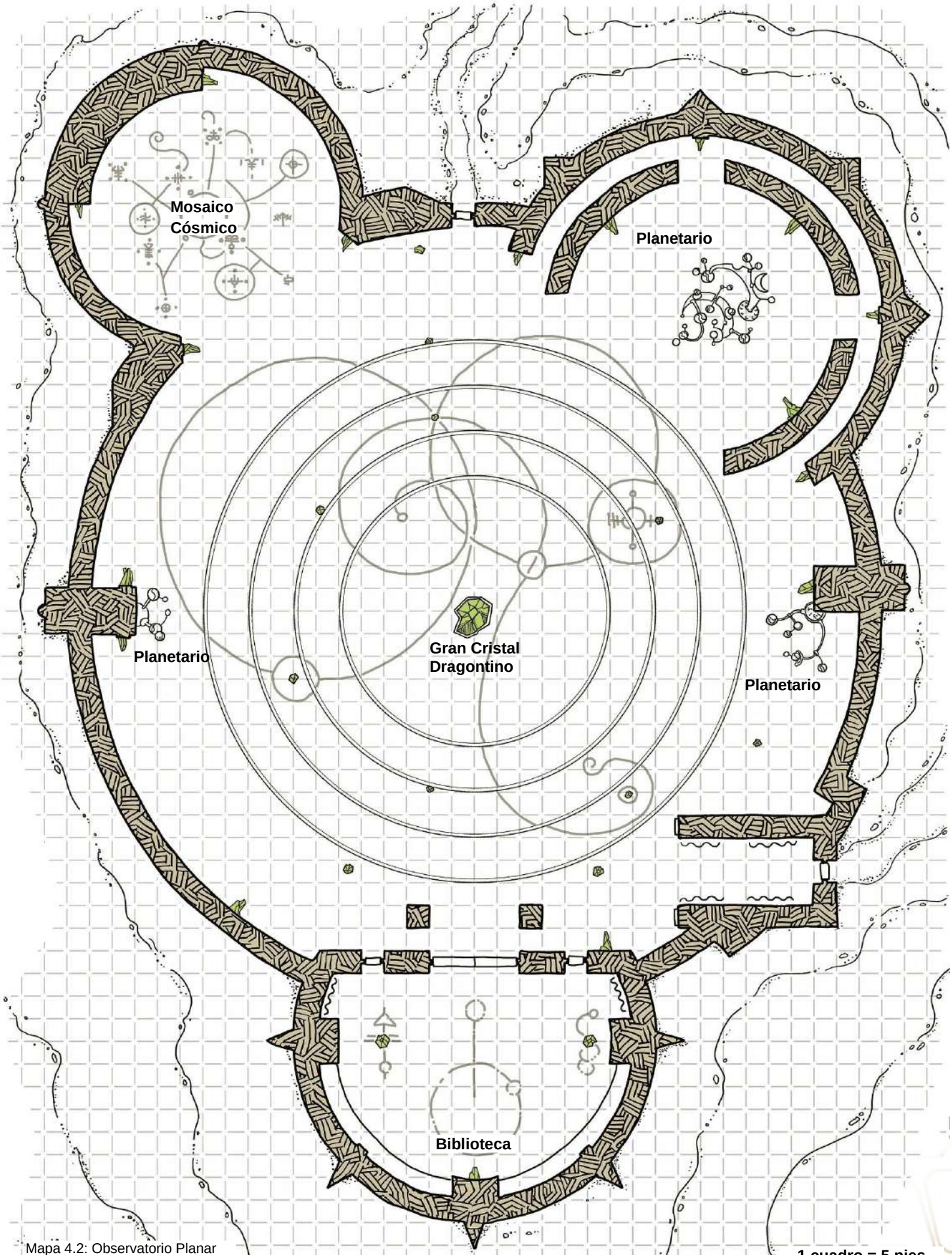
PNJ de la Cámara

d6	PNJ
1	Un mago agente de la Cámara busca eliminar a todas las personas con las que trabajó en el pasado para cubrir sus huellas y preservar el secreto de la Cámara.
2	La Profecía requiere la eventual destrucción de una ciudad humanoide. Un dragón plateado disfrazado, astuto y sutil, trabaja para desestabilizar la ciudad y provocar su ruina.
3	Un bibliotecario local es un dragón de oro disfrazado al servicio de la Cámara, que proporciona pistas útiles para enviar a los personajes por caminos vitales para la Profecía.
4	Un dragón se convence de que las Casas de las marcas del dragón están corrompiendo la Profecía. Podría atacar específicamente a los herederos con marcas de dragón, o comenzar un movimiento popular que busca destruir las casas.
5	Un asesor real o noble prominente, secretamente un sirviente de la Cámara, guía al líder en una dirección vital para la Profecía pero desastrosa para la región.
6	Un dragón disfrazado está convencido de que un aventurero tiene un papel fundamental que desempeñar en la Profecía, pero un agente de los Señores del Polvo está decidido a conducirlo por un camino diferente.

Temas de Campaña de la Cámara

En una campaña que presenta a la Cámara, los aventureros podrían realizar tareas simples en nombre de un dragón disfrazado o un agente secreto de la Cámara, no necesariamente haciendo nada sombrío o malvado, sino maniobrando las piezas en posición para que puedan jugar sus partes designadas. A medida que se desarrolla la campaña, los dragones de la Cámara pueden revelar que los aventureros tienen su propio papel que desempeñar, en particular, cualquier miembro del grupo que lleve una marca del dragón. La Cámara comienza a interferir en las actividades de los personajes, para bien o para mal, y los Señores del Polvo también podrían involucrarse. Para infortunio de los aventureros, los dragones no están necesariamente más preocupados por su bienestar que los Señores del Polvo, y los personajes podrían tener que asociarse o cooperar con demonios para escapar de las garras de los dragones.

A lo largo de la campaña, los objetivos de la Cámara podrían no ser fácilmente evidentes. Los lugares como el observatorio planar descrito aquí podrían dar a los aventureros una idea de la sustancia de la Profecía en la que se han enredado, y los vdentes y sabios podrían ofrecer una visión más profunda de las



Mapa 4.2: Observatorio Planar

1 cuadro = 5 pies

DYSON LOGOS

diferentes formas en que los demonios y los dragones podrí-an estar interpretando esas palabras. En última instancia, los aventureros podrían estar en la posición de tener que elegir entre un resultado que sea malo para ellos pero bueno para el mundo a largo plazo, o un triunfo a corto plazo que conlleve un riesgo tremendo para el mundo en un futuro lejano (o no muy lejano).

Otra posibilidad es que los aventureros estén trabajando abiertamente con la Cámara para recopilar información sobre la Profecía y luchar contra los Señores del Polvo. En este caso, la Cámara podría actuar como patrón del grupo; ver la Sección "Ser Inmortal" del Capítulo 1.

Misiones de la Cámara

La tabla de Misiones de la Cámara sugiere varias formas en que se podría pedir a los aventureros (a sabiendas o sin saberlo) que avancen en la agenda de la Cámara, mientras que la tabla de Aventuras de la Cámara ofrece algunas formas más en que las actividades de la Cámara podrían conducir a una aventura.

Misiones de la Cámara

d6	Misión
1	Reúne cristales dragontinos prístinos para expandir o reparar un observatorio.
2	Busque un grupo de personas que deben ser eliminadas para lograr el cumplimiento de una estrofa de Profecía.
3	Descubre quién mató a otro esbirro del patrón dragón de los personajes.
4	Defiende un refugio de la Cámara contra un ataque dracónico rival.
5	Roba la investigación de un sabio local para evitar que descubran las actividades de la Cámara.
6	Recrea un antiguo ritual que sacará a la luz una nueva pieza de la Profecía.

Droaam

Una vez, Droaam fue una frontera salvaje que marcaba el borde de la civilización de Khorvaire. Hoy es el hogar de una de las naciones más extrañas del continente. En las calles del Gran Risco, los ogros y minotauros se codean con gnolls y goblins. Gárgolas y wyverns circulan en el cielo, mientras que las arpías llaman a los equipos de trabajo a las canteras con sus canciones. Bajo el gobierno de las enigmáticas Hijas de Sora Kell, esta tierra se fortalece con cada año que pasa.

Gracias a la guía de las sagas, los diversos habitantes de Droaam están aprendiendo a trabajar juntos y a encontrar formas de usar sus dones sobrenaturales para ayudar a construir y mantener la sociedad. Una medusa podría usar su mirada petrificadora para preservar la vida de un aliado herido hasta que se pueda obtener atención médica. Las arpías en las tabernas de Droaam usan sus canciones hipnóticas para entretener en lugar de dañar. Cuando traigas criaturas de Droaam a la campaña, considera cómo diferentes monstruos pueden trabajar juntos de maneras inusuales y cómo sus habilidades especiales podrían usarse fuera del combate.

Droaam ofrece una forma de introducir monstruos en cualquier aventura, y para que los personajes se encuentren con estos monstruos de manera no tradicional. Droaam demuestra que incluso las criaturas monstruosas quieren lo mismo que los miembros de otras razas, más o menos.

Los monstruos Droaamitas de una inclinación civilizada podrían aparecer en cualquier parte de Khorvaire. La Casa Tharashk ofrece servicios de monstruos Droaamitas en todo el continente. Algunos de estos monstruos pueden aparecer en roles tradicionalmente agresivos, como soldados mercenarios, guardaespaldas de un señor del crimen o asesinos en las sombras de Sharn. Pero Tharashk también ofrece servicios menos violentos. Los obreros ogros dan uso práctico a su fuerza en muchas de las ciudades del continente. Las gárgolas mensajeras tienen una gran demanda. Aunque los monstruosos trabajadores de este tipo todavía son raros en muchas naciones, su número está creciendo.

Por el contrario, una visita a Droaam ofrece a los aventureros la oportunidad de explorar una tierra sin ataduras por las leyes de las naciones del tratado, un reino donde los forasteros y los monstruos están en casa. Los aventureros pueden tener que perseguir a un fugitivo o un criminal de guerra en Droaam, o ir allí en busca de servicios inusuales o información que solo se encuentra en la tierra de los monstruos.

Caudillos de Droaam

Droaam es el hogar de una gran variedad de criaturas. Muchas de estas razas mantienen enclaves aislados: la ciudad medusa de Cazhaak Draal, las nidadas de Arpías de las montañas Byeshk, los clanes minotauros dispersos, la misteriosa ciudad replicante conocida como Perdida. Pero otras criaturas se han mezclado durante mucho tiempo. Los ogros, orcos, trolls, gigantes de las colinas, goblins y kobolds de Droaam nunca han tenido culturas distintas; siempre se han mezclado. Aunque existen enclaves formados por un solo tipo de criatura, la mayoría de las comunidades contienen una mezcla de criaturas.

En tiempos pasados, muchos de estos grupos de criaturas vivían en comunidades transitorias, gobernadas por los más poderosos y constantemente en conflicto con las fuerzas vecinas. Cuando las Hijas de Sora Kell llegaron al poder, usaron la fuerza y la persuasión para poner fin a esta violencia. Reconocieron a los caudillos (señores de la guerra) más poderosos como gobernantes de sus dominios, y nombraron lugartenientes, incluidos oni y otras criaturas poderosas e inteligentes, para gobernar otras regiones.

Dentro de Droaam, cualquier criatura que disponga de la lealtad de una banda y que haya reclamado y retenido territorio puede hacerse llamar caudillo, pero solo un pequeño número de tales líderes ejercen un poder significativo. Algunos de los caudillos y facciones más notables se describen a continuación.

Cairngorm. Una gárgola notablemente inteligente, Cairngorm es el señor de la fortaleza Torvapiedra. Lidera la mayor cantidad de gárgolas en Droaam, y Torvapiedra también alberga orcos y otras criaturas.

La Manada Oscura. Una alianza de licántropos, huargos y otras criaturas bestiales es dirigida por un elfo hombre lobo llamado Zaeurl. La Manada Oscura tiene un profundo odio hacia los seguidores de La Llama de Plata.

Gorodan Barón de la Ceniza. Un gigante de fuego exiliado de Xen'drik se ha ganado la lealtad de una poderosa fuerza de ogros y gigantes de las colinas. Gorodan sabe mucho sobre Xen'drik y podría ser un recurso valioso para los aventureros.

Nidadas de Arpias. Las arpías han habitado durante mucho tiempo en las montañas Byeshk. Varias nidadas en todo el país, incluidas las Cantantes de la Tormenta, Última Endecha y Ala Pútrida, se han comprometido con las Hijas de Sora Kell.

Otras nidadas permanecen aisladas en las montañas. La más grande de ellas son las Aulladoras del Viento, cuyo líder, Callain de la Palabra Sangrienta, desprecia a las sagas.

Kethelrax el Astuto. El señor kobold Kethelrax ha reclamado a Shaarat Kol en el sur de Droaam y dirige una gran cantidad de kobolds y Goblins, criaturas que han sido tradicionalmente esclavizadas y oprimidas por los habitantes más grandes y poderosos de la región. Aunque su epíteto, "el Astuto", es usado burlonamente por otros caudillos, Kethelrax tiene el favor de Sora Katra y ha demostrado ser inteligente por derecho propio. Los kobolds están encantados de tener su propio territorio y son ferozmente leales a las Hijas, pero muchos anhelan venganza contra sus antiguos amos.

Rhesh Turakbar. El señor de la guerra minotauro Rhesh Turakbar ha unido a los pequeños clanes de su pueblo en una fuerza mortal. Su fortaleza está en el extremo oriental de Droaam, y a menudo dirige grupos de asalto a Breland en nombre de su diabólico patrón, el Príncipe Cornudo, también conocido como Rak Tulkhesh (ver Capítulo 6)

Sheshka, la Reina de Piedra. Las medusas han mantenido durante mucho tiempo la antigua ciudadela de Cazhaak Draal. Aunque no son numerosas, su mirada mortal y sus mascotas basilisco entrenadas hacen que las medusas sean una fuerza a tener en cuenta. Los sacerdotes Medusa de los Seis Oscuros son líderes espirituales en muchas comunidades Droaamitas. La reina Sheshka es una hábil guerrera y general. Ella ha sido leal a las Hijas, pero está dedicada a su gente y siempre hará lo que sea mejor para ellos.

Tzaryan Rrac. Un astuto oni con una gran fuerza de ogros y orcos a su disposición, Tzaryan Rrac se apresuró a aceptar la llegada de las sagas, pero también anhela un mayor poder. Rrac es un alquimista experto y un estudioso de la tradición arcana.

Los Señores del Veneno. Un grupo de tieflings llamado los Señores del Veneno lidera una comunidad de brujos, algunos de los cuales también son tieflings. Su dominio, llamado el Dominio Venenoso, está escondido en las marismas desoladas al sur del lago Aguasnegras, envuelto por una poderosa magia. El caudillo Bal Molesh es un fuerte aliado de las Hijas, y algunos de sus parientes se encuentran al servicio de Daask.

Xor'chylic. Un azotamentes sirve como gobernador de Murogris. Se dice que las Hijas encontraron a Xor'chylic en Khyber, y recibieron su lealtad a cambio de una promesa de que las sagas le darían la oportunidad de vengarse de uno de los daelkyr.

El Pacto Znir. Los gnolls de Droaam, una vez sirvientes de Rak Tulkhesh, rompieron lazos con los demonios hace mucho tiempo e hicieron un juramento de lealtad a la manada por encima de todo. Desde que se unieron y se vieron atados por este Pacto Znir, los gnolls nunca han sido subyugados por ninguna otra fuerza, y nunca han tratado de conquistar. En cambio, venden sus servicios como cazadores y soldados, sirviendo a todos los caudillos. Los gnolls son de confianza en todo Droaam.

Fortaleza Dhakaani en Ruinas

Los fuertes en ruinas de diseño Dhakaani antiguo son comunes en Droaam, y en muchos casos las estructuras han sido remodeladas como casas o acondicionadas para la defensa. También hacen guaridas ideales para monstruos menos inteligentes, lugares donde pueden traer sus próximas comidas junto con cualquier cosa que esas pobres almas lleven.

Características de la Fortaleza Dhakaani en Ruinas

El mapa 4.3 muestra una antigua fortaleza Dhakaani construida en un acantilado. Se compone de cuatro niveles en diferentes estados de ruina.

Se accede a la bodega, que incluye una cisterna y áreas de almacenamiento, a través de trampillas secretas en el piso de arriba.

La planta baja presenta una estatua de un gran héroe hobgoblin de antaño en un gran patio cerrado, y un grupo de estatuas no identificables en una esquina trasera. El área más externa de la planta baja es la parte más dañada del fuerte.

La torre central consta de dos pisos desmoronados con rendijas de flecha, a los que se accede por escaleras de caracol desde el nivel del suelo. El nivel superior de la torre ha sufrido graves daños, con solo tablones de madera viejos y una escalera destartalada que permite el movimiento entre los dos pisos.

El nivel superior del fuerte sobresale de la torre. Faltan grandes porciones del piso, lo que dificulta el acceso a ciertas áreas. Las rendijas de flecha en el perímetro de este nivel lo hicieron instrumental para la defensa del fuerte, y las grandes habitaciones aquí se usaron para almacenar armas y reunir tropas para la batalla.

Aventuras en la Fortaleza Dhakaani en Ruinas

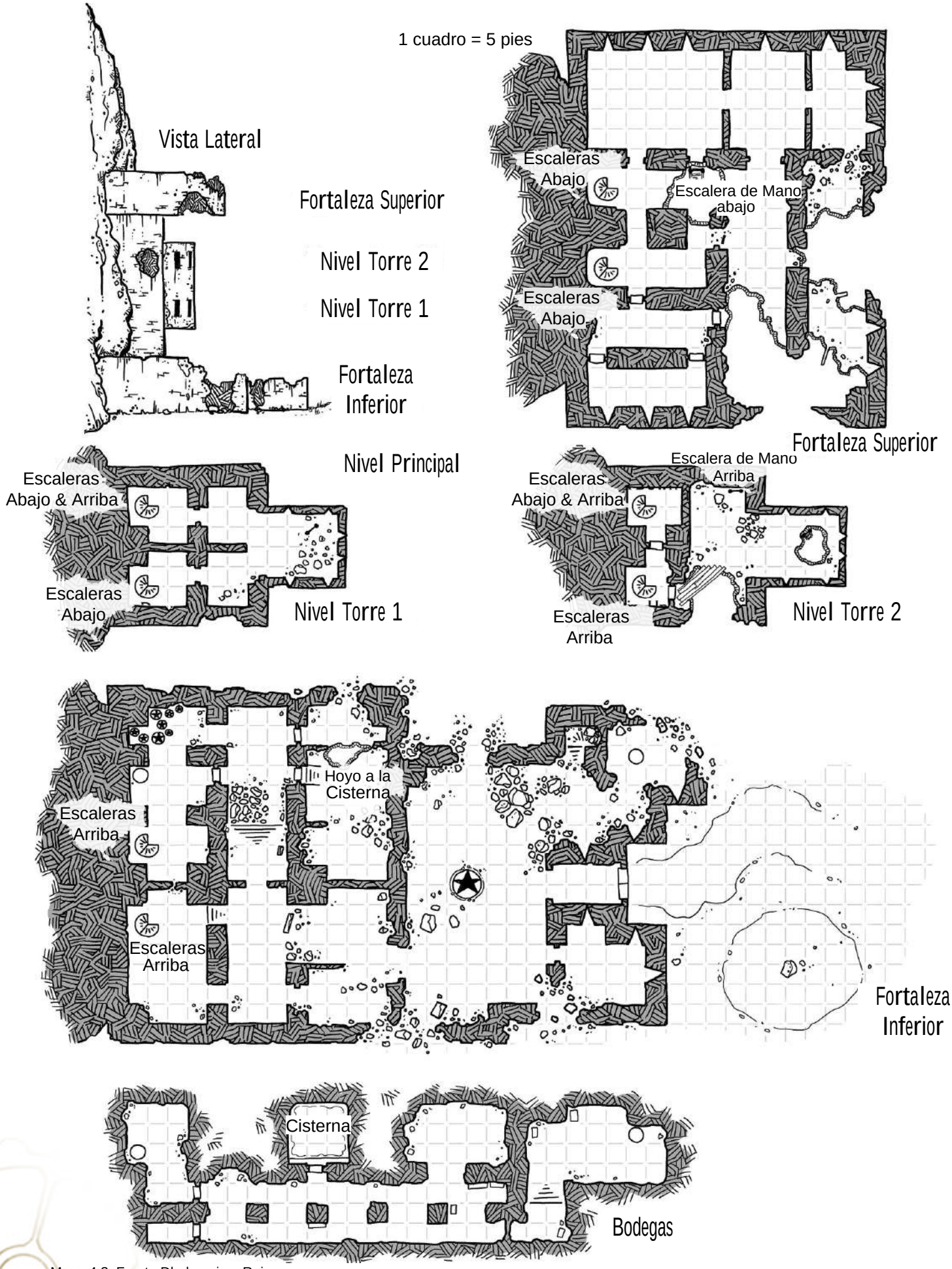
La tabla Aventuras en la Fortaleza en Ruinas ofrece algunas ideas para atraer a un grupo al lugar.

Aventuras en la Fortaleza en Ruinas

d6	Objetivo de la Aventura
1	Gnolls apostados en el fuerte, han atacado caravanas y viajeros cerca de la frontera de Darguun. Pero los gnolls son mercenarios. ¿Y para quién están trabajando?.
2	Se dice que las ruinas contienen un poderoso objeto mágico que fue usado por los antiguos goblins Dhakaani contra los daelkyr.
3	El grupo es contratado para reclutar varios gigantes de las colinas para un proyecto de construcción en el oeste de Breland. El primer paso es asegurarse de que los gigantes que reposan en el fuerte no maten al grupo; el segundo paso es convencerlos de trabajar para los humanos.
4	Los personajes deben rescatar a prisioneros retenidos por monstruos en las ruinas.
5	Un grupo de humanos Brelios decididos a "recuperar las tierras Brelias de los monstruos" se establecieron y comenzaron a reconstruir el fuerte en ruinas. Se le pide al grupo que los ayude a defender el fuerte, o que los proteja mientras huyen de regreso a Breland, perseguidos por Droaamitas enojados.
6	Un noble Brelio contrata al grupo para recuperar una reliquia familiar perdida en las ruinas del fuerte.

Hijas de Sora Kell

Sora Kell es una antigua saga de la noche con poderes excepcionales. Se dice que trató con dragones y demonios en la primera edad del mundo, y que engañó a los Soberanos. A pesar de que ella es inmortal, no ha habido nuevas leyendas de sus obras desde el advenimiento de Galifar, pero fue entonces cuando sus hijas dieron el salto a la infamia. Las tres Hijas de Sora Kell poseen poderes mucho más allá de lo habitual para



Mapa 4.3: Fuerte Dhakaani en Ruinas

DYSON LOGOS

su especie. Son criaturas legendarias, seres que han derrotado a muchos de los más grandes héroes de Galifar.

Sora Katra es la voz de las Hijas. Carismática e inteligente, es una ilusionista y cambiaformas consumada que rara vez usa la misma cara dos veces. Las historias dicen que ella teje mal-diciones en su telar y que le encanta enfrentarse en ingenio con héroes y campeones. Ella habla por Droaam, y siempre está interesada en intrigas y tramas.

Sora Maenya es la comandante de los ejércitos de Droaam. Se dice que puede aplastar a un gigante con las manos desnudas, luego comérselo todo y aún tener hambre. Ella ata las almas de sus víctimas a sus cráneos, que guarda en su guarida. Aunque muchas historias la describen como simplemente una bestia, es una estratega inteligente y una maestra de la intimidación y el terror.

Sora Teraza es un misterio. Aunque ciega, o tal vez debido a su ceguera, posee vastos poderes de adivinación. Es el oráculo más talentoso de la época, pero sus respuestas son a menudo crípticas, incluso cuando trata con sus hermanas; ella podría dar consejos vitales incluso a sus enemigos. Es poco lo que se puede ocultar a Sora Teraza, pero la pregunta siempre es si ella compartirá lo que sabe.

Las Hijas y la Guerra

Droaam surgió como una nación en la última década de la Última Guerra. El rey Boranel de Breland negoció una tregua incómoda con Droaam, pero las otras naciones de Khorvaire se han negado a reconocer la soberanía de las Hijas. La mayoría de los líderes creen que Droaam pronto colapsará en el caos, o que Breland reunirá sus fuerzas y aplastará a las Hijas. Otros piensan que cualquiera de esos supuestos subestima gravemente las habilidades de las Hijas y sus súbditos.

A raíz de la guerra, las fuerzas de combate de Droaam se han convertido en un recurso importante para otras naciones de Khorvaire. Los gnolls, minotauros, ogros y otras criaturas han demostrado ser mercenarios y trabajadores capaces, y las Hijas han trabajado con la Casa Tharashk para poner estos recursos a disposición del resto de Khorvaire. Este intercambio pone oro en los cofres de las Hijas y extiende sus ojos y oídos por todo el mundo.

Temas de Campaña de las Hijas

Al involucrar a las Hijas de Sora Kell en tu campaña, la primera pregunta que debes responder es: ¿cuáles son sus objetivos para Droaam?

Una posibilidad es que las Hijas crean en su nación, que es importante para ellas unir a los monstruos de Droaam y dar voz a sus cargos en el mundo. En este caso, las Hijas pueden ser en última instancia figuras comprensivas. Luchan contra los temores y prejuicios de la gente de las Cinco Naciones, y también contra las ambiciones egoístas de muchos de sus propios señores de la guerra ávidos de poder. Una vez que los aventureros aprendan que las Hijas realmente quieren paz y prosperidad, podrían convertirse en enviados de las Hijas en las Cinco Naciones o ayudar a luchar contra sus enemigos en Droaam. Un personaje de una raza monstruosa podría incluso convertirse en un caudillo de Droaam. Incluso si los aventureros no trabajan directamente con las Hijas, podrían necesitar su ayuda; Sora Teraza podría tener la respuesta a un misterio vital, o los aventureros podrían necesitar un artefacto escondido en las bóvedas del Gran Risco.

Si prefieres usar a las Hijas como villanos directos, podrían ser impulsadas por una sed de poder o un deseo de terminar con el dominio de la humanidad sobre Khorvaire. Las visiones de Sora Teraza les permiten atacar a los enemigos con una precisión infalible y revelar los planes enemigos antes de que se lleven a cabo. ¿Pueden los aventureros encontrar una manera de lidiar con Sora Teraza y poner fin a esta amenaza antes de que los ejércitos de Droaam y los agentes de Daask hagan su movimiento?

Una visión intermedia es que las Hijas están motivadas únicamente por las visiones de Sora Teraza. No tienen interés en ganar poder o en mantener su reino; están cumpliendo su papel en una historia que aún se está desarrollando, y una vez que se resuelva, abandonarán sus tronos y regresarán a sus lugares escondidos. ¿Puede Droaam sobrevivir sin las Hijas, o la nación se disolverá en el caos?

Cualquier camino que elijas también debe reflejarse en la naturaleza de la organización criminal Daask, descrita más adelante en este capítulo. Esos monstruos son agentes de Sora Katra; ¿Cómo apoyan sus acciones la agenda de la saga? ¿Están tomando el poder en nombre de Droaam, o están persiguiendo una agenda más misteriosa?

Como se describe en el capítulo 1, Sora Kell misma podría ser un patrón grupal para un grupo de aventureros. En este caso, la relación de los personajes con las hermanas es complicada. ¿Las Hijas consideran que los aventureros son aliados, o son rivales amargos? ¿Sora Kell apoya a la nación de Droaam o las Hijas desafían los deseos de su madre?

Ganchos de Aventura en Droaam

Cualquier aventura que tenga lugar en Droaam o que involucre criaturas que provienen de esa nación les da a los jugadores y a sus personajes la oportunidad de lidiar con monstruos que no siempre se comportan como tal. La tabla Ganchos de Aventura en Droaam presenta una variedad de enlaces de historias que involucran a Droaam, las Hijas de Sora Kell, o ambas.

Ganchos de Aventura en Droaam

d6	Gancho de aventura
1	Una medusa envía a las autoridades un dedo de piedra roto con un anillo de sello distintivo e invita a los emisarios a traer oro, un objeto mágico o algún otro rescate por la liberación del individuo petrificado.
2	Una aeronave de la Casa Lyrandar cayó un poco más allá de las montañas Murogris. Los personajes deben moverse de inmediato para rescatar a los sobrevivientes y asegurar un mensaje secreto que transportaba la nave.
3	Sora Teraza aparece en los sueños de un personaje cada pocas noches, instando al personaje a explorar una ruina particular.
4	Los personajes deben suplicar a las Hijas de Sora Kell para saber cómo eliminar una maldición aparentemente irrompible.
5	Los personajes deben comprar o robar un tomo o artefacto daelkyr de la torre de Mordain el Tejedor de la Carne, un poderoso mago desterrado de los Doce que ahora hace su hogar en el oeste de Droaam.
6	Se acusa a un caudillo ogro de destruir una aldea a las afueras de las fronteras de Droaam. Los personajes deben llevar al caudillo ante la justicia o trabajar con el ogro para encontrar al verdadero culpable.

Orden de la Garra Esmeralda

Lo que surgió como una orden de caballeros militantes dentro de la nación de Karrnath cayó en desgracia y se convirtió en un remanente destrozado. La Orden de la Garra Esmeralda ahora opera como una colección de células de guerreros fanáticos, nigromantes y espías. En la superficie, sus miembros parecen estar impulsados por el patriotismo karrnio, y pretenden ser adherentes de la Sangre de Vol. Una investigación más superficial revela que esa afirmación es una fachada.

La verdad detrás de la Garra Esmeralda es que sirven a la lich La Dama Médulaenferma, y en su nombre llevan a cabo actos de destrucción, asesinato y terrorismo nigromántico. Han sido vinculados al robo de objetos poderosos imbuidos de magia de nigromancia, y a menudo emplean secuaces muertos vivientes viciosos que incomodan incluso a otros Karrnios. La mayoría de los adoradores de La Sangre de Vol se apresuran a señalar que no aceptan el reclamo de la orden de pertenecer a su fe, y esos verdaderos adoradores rechazan con vehemencia el fanatismo violento de la Garra Esmeralda.

La Garra Esmeralda y la Guerra

Durante la Última Guerra, Karrnath se vio obligado a adoptar la práctica de la nigromancia para reforzar las filas de su ejército. Al mismo tiempo, una serie de órdenes de caballería fueron fundadas por devotos adoradores de la Sangre de Vol. Estos grupos incluyeron nigromantes y caballeros óseos que fueron entrenados para criar y comandar a las tropas no muertas utilizadas durante la guerra. La Orden de la Garra Esmeralda fue uno de los más infames de estos grupos, conocido por sus habilidades de combate, pero a menudo sancionado por su brutal trato a los soldados enemigos. La Garra Esmeralda también fue acusada de matar a civiles para que pudieran ser alzados como esqueletos o zombis, comportamiento que estaba estrictamente prohibido por los comandantes de Karrnath.

Cuando el rey Kaius III llegó al poder cerca del final de la guerra, se volvió contra la Sangre de Vol. Las órdenes fueron disueltas, y muchos miembros de la Garra Esmeralda fueron condenados como criminales de guerra. Mientras que las otras órdenes cumplieron con el edicto del rey, muchos caballeros de la Garra Esmeralda se negaron a rendirse. La orden se fragmentó cuando sus miembros originales se dispersaron, pero varios de esos caballeros rebeldes comenzaron sus propias células, reuniendo a todos los que querían ver a Karrnath alcanzar su gloria legítima. La orden experimentó un aumento en la membresía después del Tratado de Tronofirme porque muchos Karrnios pensaron que Kaius III había traicionado a su nación al abrazar la paz.

Hace seis años, poco después de la adhesión de Kaius, una figura conocida como La Dama Médulaenferma surgió como la líder de la Orden de la Garra Esmeralda. Pocos de sus seguidores saben algo de ella, aparte de su gran habilidad como nigromante; Muchos miembros de la Orden se refieren a ella como la Reina de los Muertos. Algunos miembros de la orden creen que finalmente elevará a Karrnath por encima de todas las demás naciones. Otros simplemente confían en que ella les otorgará poder personal. Creen que está preparada para convertirse en un dios de la muerte, y que cuando ascienda a la divinidad, se les otorgará la inmortalidad o al menos la vida eterna de la no muerte.

Bóveda de la Biblioteca

El mapa 4.9 muestra una bóveda de biblioteca mantenida por la Orden de la Garra Esmeralda. La orden recoge materiales oscuros y magia prohibida y los guarda para su custodia en estos lugares fuertemente defendidos. Cada bóveda también funciona como sala capitular o santuario para una célula local.

Características de la Bóveda de Biblioteca

Las bóvedas de biblioteca se pueden encontrar en una variedad de ubicaciones. Algunas son criptas o mazmorras secretas bajo tierra, mientras que otras están ocultas a la vista dentro de una casa o un negocio. Cualquiera sea su ubicación específica, una bóveda siempre está equipada con características defensivas, algunas de las cuales permanecen activas incluso después de que se abre la puerta exterior.

Aventuras en la Bóveda de Biblioteca

La tabla de Aventuras en la Bóveda de Biblioteca describe algunas posibilidades de aventura en una de estas ubicaciones.

Aventuras en la Bóveda de Biblioteca

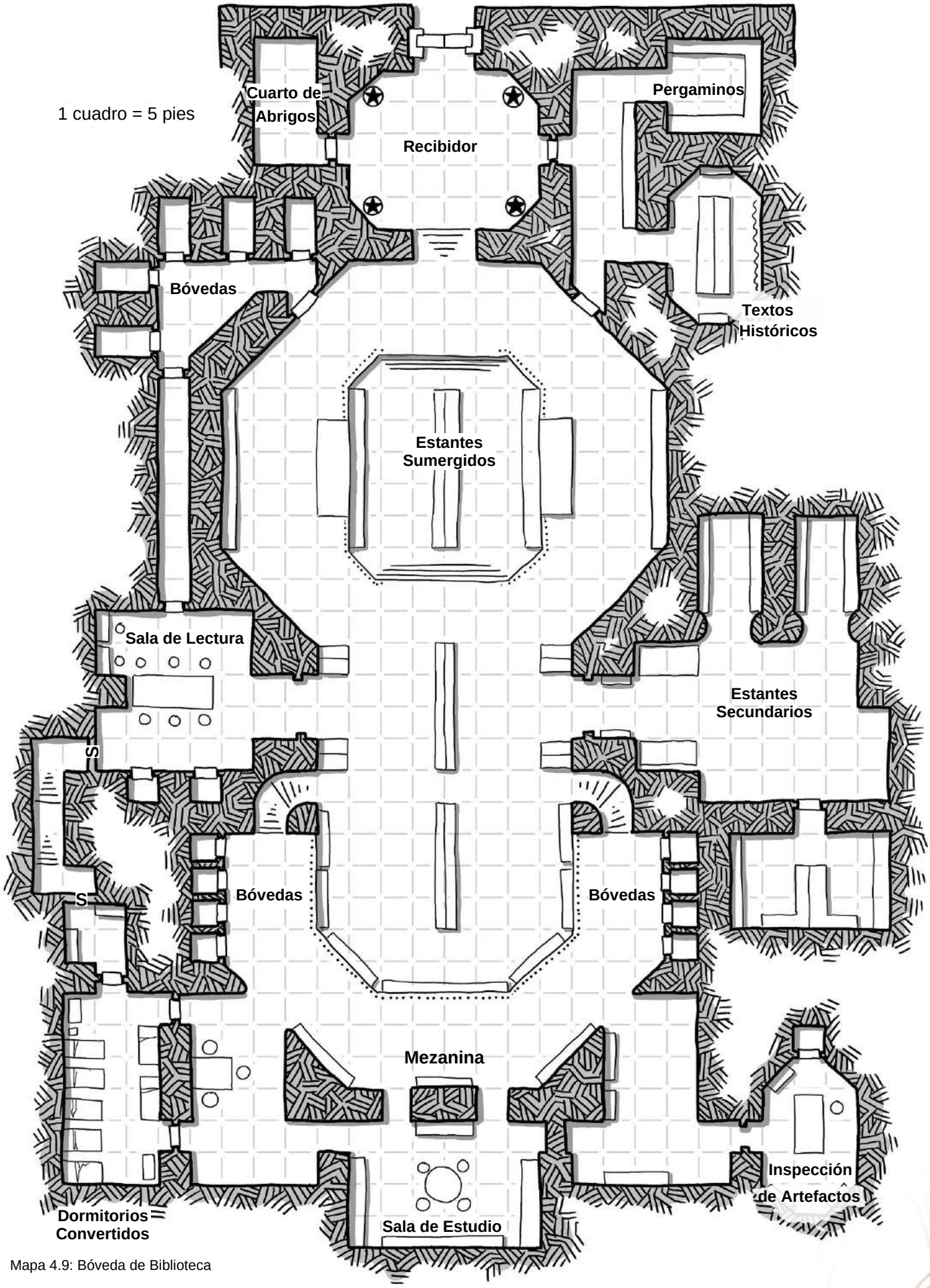
d6	Objetivo de la Aventura
1	Destruir un pergamino que contiene un encantamiento que permite incluso a los que no lanzan conjuros animar a los muertos.
2	Robar el diario de un poderoso nigromante que se encuentra en la colección de la bóveda.
3	Entregar una poderosa arma de magia oscura a cambio del rescate de rehenes importantes tomados por la orden.
4	Robar una armadura que contiene el alma de un héroe asesinado durante la Última Guerra.
5	Buscar en la colección información sobre la Reina de los Muertos, o “La Dama Médulaenferma”, como se la conoce.
6	Infiltrarse en la bóveda para acercarse a un nuevo recluta de la Garra Esmeralda, luego convencerlo de volver a sus sentidos y regresar con su familia.

PNJs de la Orden de la Garra Esmeralda

Dada la naturaleza innegable de la orden, los villanos asociados con la Garra Esmeralda presentan la oportunidad de ofrecer a los personajes adversarios que son memorablemente malvados y que se deleitan en su villanía.

PNJs de la Garra Esmeralda

d6	PNJ
1	Aunque mortal, este guerrero fanático bebe la sangre de los que mata en la batalla.
2	Un clérigo trata de convencer a sus enemigos de abrazar la orden, prometiendo la vida eterna a través de la no muerte.
3	Un noble con simpatías hacia la orden esconde la bóveda de la biblioteca de una celda dentro de los terrenos de su propiedad.
4	Un vampiro suave preferiría hechizar a sus enemigos que aplastarlos en la batalla.
5	Un artífice está obsesionado con imbuir maldiciones nigrománticas en sus constructos.
6	Un nigromante replicante a menudo se hace pasar por un vampiro o una momia, a pesar de que todavía está vivo.



Mapa 4.9: Bóveda de Biblioteca

DYSON LOGOS

Temas de Campaña de la Garra Esmeralda

A niveles bajos, los aventureros pueden chocar con los esqueletos y los zombis de la Garra Esmeralda. A medida que los personajes se vuelven más capaces, las amenazas aumentan. Es posible que tengan que proteger una aldea de un nigromante que está absorbiendo la vida de la tierra, o correr a través de una mazmorra para adquirir una reliquia nigromántica antes de que la Garra pueda reclamarla. La garra esmeralda es ideal para la acción de películas de aventuras; es una fuerza que es evidente en su villanía y tiene hordas de súbditos malvados para hacer su voluntad. Derrotar los planes de la Garra Esmeralda siempre debería parecer lo correcto.

Aunque muchos miembros de la Garra Esmeralda creen que están luchando por Karrnath, realmente están sirviendo a la liche Dama Médulaenferma (ver Capítulo 6). La nigromante más grande de la época, busca descubrir los secretos de su marca del dragón inactiva, la Marca de la Muerte. Si tiene éxito, podría llegar a poseer un poder inimaginable. Esto la convierte en una villana formidable para impulsar la acción de toda una campaña.

Ganchos de Aventura de la Garra Esmeralda

La tabla Ganchos de aventura de la Garra Esmeralda ofrece algunas opciones para iniciar aventuras con la Garra Esmeralda que tienen lugar fuera de sus santuarios.

Ganchos de Aventura de la Garra Esmeralda

d8	Gancho de Aventura
1	Lo que al principio parece ser un grupo renegado de soldados Aundanos resultan ser muertos vivientes bajo el control de la orden.
2	La orden ataca una pequeña fortaleza, exigiendo a los habitantes que entreguen un volumen particular de su biblioteca.
3	Investigar luces y sonidos extraños que emanan de una cripta en la oscuridad de la noche revela que la Garra Esmeralda está experimentando con los cadáveres.
4	La Garra Esmeralda viola tumbas cerca de un pequeño pueblo, animando los cadáveres a trabajadores muertos vivientes para ayudar a construir una máquina ultraterrena.
5	La Garra Esmeralda reclama el ayuntamiento de una aldea para su propio uso, y los que se acercan son atacados. Los sonidos de tortura resuenan desde el interior del edificio.
6	Investigar las desapariciones entre una comunidad de elfos revela que la Orden de la Garra Esmeralda ha estado intentando inscribir algo como una marca del dragón en su piel, y luego reanima los experimentos fallidos como zombis.
7	Mientras buscan un objeto mágico en las ruinas Dhakaani en el sur de Khorvaire, los personajes descubren que los agentes de la Garra Esmeralda están buscando lo mismo y parecen tener acceso a la información que les falta a los aventureros.
8	Una gran fuerza de caballeros de la Garra Esmeralda ofrece a los personajes una opción: unirse a la orden o someterse a la muerte y a una eternidad de servidumbre desde más allá de la tumba.

La Oscuridad Onírica

En los espacios entre el sueño y la vigilia, las pesadillas esperan con garras hambrientas. Los espíritus quori que gobiernan Dal Quor pasaron mil años tomando el control del continente de Sarlona. Ahora han vuelto sus muchos ojos hacia Khorvaire. El objetivo final de La Oscuridad Onírica es controlar todas las naciones del mundo. El plano de Dal Quor atraviesa ciclos de luz y oscuridad, y la era actual está llegando a su fin. Los espíritus de pesadilla que gobiernan el plano creen que al tomar el control de la civilización mortal, al obligar a toda la gente de Eberron a soñar los sueños que idean, pueden mantener esta era actual de oscuridad indefinidamente. Entonces, los infernales de La Oscuridad Onírica no solo tienen hambre de poder; Están luchando por la supervivencia.

Los quori no pueden manifestarse físicamente en Eberron, pero tienen otras opciones. Pueden poseer humanoides dispuestos, creando agentes conocidos como los Inspirados (ver Capítulo 6) También pueden manipular los sueños de los mortales. La Oscuridad Onírica puede engañar a un sacerdote enviando sueños que parecen ser visiones divinas, o inspirar a un soldado a rebelarse contra su señor.

La mayor arma de La Oscuridad Onírica es su capacidad de infiltrarse en otras organizaciones. Cualquiera podría convertirse en un anfitrión inspirado, o ser inducido a tomar una acción tonta por un sueño. Sus agentes están dispersos por todo el mundo y no tienen una conexión obvia entre sí, hasta que revelan su verdadera naturaleza y propósito.

La Oscuridad Onírica en la Guerra

El caos que reinó durante la Última Guerra permitió a los agentes de La Oscuridad Onírica moverse y actuar con absoluta libertad en todo Khorvaire. Cualquier conflicto directo entre las poblaciones humanoides de Eberron es una bendición para este grupo, que quiere desestabilizarlos a todos. Muchas de las intensas batallas cerca del final de la guerra podrían haberse evitado, de no ser por los agentes de la Oscuridad Onírica que avivan las llamas del miedo y el odio, a menudo al invadir los sueños de soldados y gobernantes por igual.

Los sentimientos de desconfianza y animosidad enconada entre las naciones que persisten después del Tratado de Tronofirme proporcionan a la Oscuridad Onírica innumerables puntos de posible infección. Los refugiados, expatriados y otras personas desplazadas proporcionan el vehículo perfecto para que la Oscuridad Onírica propague su influencia en Khorvaire, llevando su corrupción a nuevas poblaciones.

El Papel de los Sueños

Todos los sueños ocurren en el plano de Dal Quor. Cuando los mortales duermen, sus mentes tocan el plano y le dan forma a un fragmento. Normalmente, un sueño está formado por los recuerdos y las emociones del soñador. Pero el conjuro *ensueño* y efectos similares (como las Pesadillas Obsesionantesde una saga de la noche) pueden influir en un sueño desde el exterior, con un propósito específico y a menudo siniestro. Los quori son maestros en el uso del conjuro *ensueño* como arma para aterrorizar a sus enemigos.

Es posible que toda una aventura tenga lugar en un sueño. El truco con una aventura de ensueño es garantizar que se sienta significativo, incluso consecuente, y no solo una pérdida

El papel de los sueños

Si planeas usar la Oscuridad Onírica como un villano importante en tu campaña, puede ser útil establecer el papel de los sueños desde el principio. Si los sueños se sienten como una parte regular de la historia, será menos obvio cuando la Oscuridad Onírica comience a manipular los sueños de los personajes. Por ejemplo, puedes establecer un patrón de elegir un aventurero y discutir sus sueños cada vez que el grupo toma un descanso largo. Considera estas ideas para la semilla básica de un sueño:

Revisar eventos recientes. Esta puede ser una oportunidad útil para llamar la atención sobre un detalle que los personajes pasaron por alto. ¡Claramente, el subconsciente de este personaje registró el detalle como importante!

Involucrar a un villano actual. ¡Esto puede ayudar a establecer el odio de los jugadores por un escurridizo villano recurrente!

Presagiar el futuro. Esto simplemente podría reflejar los temores de un personaje, pero también podría transmitir una advertencia de una criatura celestial u otra criatura sobrenatural.

Explorar el pasado del personaje. Dale al jugador la oportunidad de agregar profundidad a un elemento de la historia del personaje.

Reflejar ansiedad. Un personaje ansioso podría soñar con aparecer en una mazmorra sin armadura o en la escuela sin ropa. Narrativamente, estos sueños pueden proporcionar un momento de alivio cómico o aumentar la preocupación de los jugadores sobre lo que sucede en el juego.

de tiempo. Uno de los cuatro enfoques básicos puede ayudarte a hacerlo:

- Un monstruo real habita los sueños de un personaje y representa una amenaza real para la mente o el cuerpo de ese personaje. El objetivo de la aventura es derrotar a ese monstruo.
- Un personaje que sueña es incapaz de la comunicación despierta: puede estar comatoso o poseído. El objetivo de la aventura es comunicarse con el soñador y liberarlo de lo que sea que le impide comunicarse.
- Un villano ha implantado algún tipo de bloqueo psíquico en la mente de un personaje, que le impide acceder a algún conocimiento o capacidad. El objetivo de la aventura es eliminar el bloqueo psíquico, que podría tomar la forma de una trampa compleja o un laberinto en el sueño.
- El objetivo real de la aventura radica en Dal Quor. El primer objetivo es encontrar una manera de escapar del paisaje onírico mundano y entrar en el plano más amplio.

El segundo desafío en la elaboración de una aventura de ensueño es cómo reunir a todos los personajes de un grupo en el mismo sueño, que podría pertenecer o no a uno de ellos. Considera estas posibilidades:

- Uno de los personajes está soñando, y los otros aparecen en el sueño como recuerdos e impresiones en la mente del soñador.
- Un poco de magia exótica, un ritual kalashtar o una máquina ultraterrena, tal vez, permiten a los personajes compartir un sueño o entrar en el sueño de otra persona. Esta magia también podría permitir que un personaje que normalmente no puede soñar (como un elfo, un forjado o un kalashtar) también ingrese al paisaje onírico.
- Agentes de la Oscuridad Onírica usan su magia para unir los sueños de los personajes para poder influir o atacar a todo el grupo a la vez.

La tabla Aventuras de Ensueño reúne estos principios y sugiere ganchos en este tipo de aventura.

Aventuras de Ensueño

d4	Objetivo de la Aventura
1	Romper una cerradura psíquica que impide que un espía de la Casa Thuranni recuerde lo que aprendió sobre una siniestra trama de la Oscuridad Onírica.
2	Escapar a Dal Quor para encontrar un artefacto que pueda ser devuelto al plano material cuando los personajes despierten.
3	Rescatar a un personaje que sufre pesadillas recurrentes debilitantes al derrotar al quori que habita en la mente del personaje.
4	Detener la construcción de una máquina ultraterrena en Dal Quor que dará a los quori acceso físico al plano material nuevamente.

Morir en Sueños

La muerte en los sueños es menos severa que en la realidad, pero no es inconsecuente. Por supuesto, los personajes que son meras invenciones de la imaginación de un soñador simplemente se eliminan del sueño. Pero si un personaje muere mientras sueña, el personaje no recibe ningún beneficio del descanso y recibe 3d6 de daño psíquico.

Si deseas establecer consecuencias más severas, puedes hacerlo. Un soñador asesinado por un quori podría quedar atrapado en Dal Quor mientras el quori posee su cuerpo, obligando a sus aliados a intentar rescatarlo de sus pesadillas.

PNJs de la Oscuridad Onírica

Los agentes de la Oscuridad Onírica son villanos insidiosos que pueden aparecer en cualquier lugar, en casi cualquier contexto. Reciben órdenes de una camarilla de poderosos quori. El líder de la organización, conocido como el Devorador de Sueños, se comunica con el espíritu de pesadilla de Dal Quor en persona. El agente principal de La Oscuridad en Eberron es un quori kalaraq (ver capítulo 6) llamada Tirashana, que ha plantado semillas mentales (copias mentales de sí misma) en Khorvaire.

La Oscuridad Onírica tiene agentes inspirados y semillas mentales de quori kalaraq (ver Capítulo 6) dispersos por Khorvaire, escondidos entre los miembros de las Casas de las marcas del dragón, familias nobles y otras fuerzas impulsoras. Debido a que los agentes de La Oscuridad Onírica pueden comunicarse y coordinarse entre sí en sueños, nunca tienen que arriesgarse a perder su cobertura para recibir misiones o transmitir información.

PNJs de la Oscuridad Onírica

d4	PNJ
1	Un criado en una casa señorial escucha todo lo que los nobles visitantes susurran en sus habitaciones privadas.
2	El capitán de una empresa mercenaria exitosa cambia de repente los tipos de contratos que aceptarán.
3	Un druida local busca monstruos en la naturaleza y los conduce a desenfrenos asesinos.
4	Un carismático Cyr despierta enojo y descontento entre los refugiados asustados.

Temas de Campaña de la Oscuridad Onírica

Hace mucho tiempo, la Oscuridad Onírica causó un largo período de lucha en el continente de Sarlona, fomentando la sospecha, la rebelión, el miedo, los prejuicios y la codicia entre y dentro de las diversas naciones que tenían el poder en ese momento. Mientras reinaba el caos, los quori también nutrieron cuidadosamente las líneas de sangre humanas que se convertirían en los Inspirados, perfectamente adecuados para servir como anfitriones de los espíritus quori. Luego, cuando se completó la destrucción de los viejos reinos, un grupo de campeones audaces (anfitriones inspirados de la Oscuridad Onírica) formaron una nueva nación a partir de las cenizas de la vieja. Habiendo conquistado Sarlona por medio de tal manipulación, La Oscuridad Onírica ha vuelto su mirada hacia Khorvaire, que ya es un continente en crisis.

Con la conquista de todo el continente en mente, La Oscuridad Onírica tiene tres objetivos en Khorvaire. La primera es causar caos y conflictos siempre que sea posible, poner a aliados unos contra otros y extender el miedo. El segundo es promover a sus campeones elegidos. Un campeón podría ser una nación, una compañía de mercenarios, una casa de marca del dragón o una religión; sea lo que sea, la Oscuridad Onírica lo habrá subvertido por completo. Finalmente, La Oscuridad Onírica persigue sin tregua a los kalashtar y aprovecha todas las oportunidades para derribar a estos enemigos. Los kalashtar descienden de los quori rebeldes que desafiaron a la Oscuridad Onírica y quieren empujar a Dal Quor a una era de luz.

Dados esos objetivos, la Oscuridad Onírica puede conducir eventos a pequeña escala, poniendo en movimiento a los bandidos o desencadenando disputas locales, o los aventureros pueden descubrir evidencia de planes que podrían reactivar la Última Guerra o poner a una nación o religión entera bajo el dominio de la Oscuridad Onírica.

LA VOZ DE

BRELAND

BORANEL CEDE LOS CONFINES OCCIDENTALES

En un movimiento impactante, el Rey Boranel ordenó que todos los ciudadanos Brelios que viven al oeste de las montañas Murogris deben abandonar sus hogares y regresar a las tierras orientales, o perder su derecho a la protección del rey. Frente a unas cuantas sagas marchitas y un harapiento "ejército" de ogros inmundos y gnolls sarnosos, el coraje legendario del Rey Boranel aparentemente ha flaqueado. Solo podemos suponer que quiere rendirse ante Cyre a continuación.

Ganchos de Aventura de la Oscuridad Onírica

La tabla Ganchos de Aventura de la Oscuridad Onírica ofrece algunas ideas para sucesos extraños y eventos de pesadilla que pueden desencadenar historias relacionadas con la Oscuridad Onírica.

Ganchos de Aventura de la Oscuridad Onírica

d4	Gancho de Aventura
1	El sumo sacerdote de un templo cae en un sueño profundo del que nada puede despertarlo.
2	Los personajes notan un patrón después de derrotar a varios enemigos: cada enemigo exhibió una peculiaridad particular de discurso o gesto. Ahora reconocen esa peculiaridad en un aliado o mentor.
3	Un mago loco codificó el remedio a un conjuro destructivo en sus propios sueños. Los personajes deben entrar en el paisaje onírico y recuperar el remedio.
4	Un criminal de guerra encarcelado durante la Última Guerra se acerca, alegando tener evidencia de su inocencia y advirtiendo que una fuerza destructiva está influyendo en el gobierno.

El Señor de los Filos

Acechando en las Tierras Enlutadas como un monstruo espectral, el Señor de los Filos emergió de la agitación de la Última Guerra como un símbolo que llama a todos los forjados de Khorvaire. Independientemente de en qué se hayan convertido, los forjados fueron creados para luchar y morir por orden de sus creadores. Algunos forjados aceptan su historia por lo que es y miran hacia el futuro, pero otros guardan rencor por la forma en que fueron explotados por sus creadores. Los forjados conforman los seguidores del Señor de los Filos.

El Señor de los Filos predica sobre un futuro apocalíptico en el que los forjados destruirán o esclavizarán a las naciones de carne y hueso. "Fuimos hechos como armas", ha declarado el Señor de los Filos una y otra vez. "¡Seamos armas! ¡Que las naciones de la tierra cosechen lo que han sembrado!"

Hoy, los forjados deambulan por las Tierras Enlutadas al servicio del Señor de los Filos, patrullando el terreno devastado y rescatando recursos de las cenizas de Cyre. La mayoría de estos disidentes desprecian a las criaturas de carne, y cualquier reunión con extraños generalmente termina en derramamiento de sangre. Otros discípulos del Señor de los Filos lanzan ataques contra objetivos en Khorvaire: destruyen los talleres de Cannith, matan a nobles conocidos por su abuso de forjados y confiscan cargamentos de armas o investigaciones arcanas para agotar aún más a su enemigo.

Para los ciudadanos de carne y hueso de Khorvaire, el Señor de los Filos es una figura de terror y dolor. Pero los forjados bajo su influencia (y algunos observadores objetivos de otras razas) creen que su ira es alimentada por la injusticia acumu-lada sobre los forjados después de su creación. Los forjados fueron tratados como soldados desechables, casi esclavos, durante la guerra, y los argumentos de la posguerra



sobre los derechos que debían otorgarse a los forjados (como si los derechos fundamentales estuvieran destinados a ser otorgados o retenidos por las autoridades políticas) no dieron voz a los forjados, como si todavía fueran propiedad de sus creadores. El llamado a la acción del Señor de los Filos es atractivo para muchos forjados porque está basado en agravios legítimos, incluso si la acción propuesta es aborrecible.

En comparación con el número total de forjados creados y desplegados en combate durante la Última Guerra, los seguidores del Señor de los Filos no son especialmente numerosos. Su existencia y mensaje son bien conocidos en los países que limitan con las Tierras Enlutadas (en especial Breland), pero son menos familiares en el resto de Khorvaire. Con la esperanza de aumentar las filas de sus seguidores, el Señor de los Filos tiene agentes que difunden su mensaje apocalíptico en todas las ciudades con poblaciones forjadas.

El Señor de los Filos en la Guerra

El Señor de los Filos no apareció en el mundo hasta después del Día de Luto. Solo él sabe cuál era su identidad antes, pero se han presentado muchas suposiciones. Algunos estudiosos dicen que originalmente era un forjado llamado Bastión, el guardaespaldas personal del rey Boranel de Breland. Otros creen que fue el último forjado que emergió de las forjas de creación en Eston, completado en los últimos momentos antes del Luto.

Quizás la idea más extravagante es que el Señor de los Filos no es un verdadero forjado en absoluto. Los primeros forjados fueron creados por un artífice llamado Aaren d'Cannith, quien se enfureció cuando la casa usó su invento para crear armas de guerra. Basados en ese conocimiento, algunos creen que Aaren transfirió su conciencia a un cuerpo forjado para poder vengarse personalmente de los errores cometidos contra sus hijos.

En los años posteriores a la guerra, el Señor de los Filos es una fuerza a tener en cuenta. Los forjados son algunos de los pocos seres capaces de prosperar en la desolación de Las Tierras Enlutadas, por lo que los seguidores del Señor de los Filos están construyendo una nación propia en medio de la devastación. Buscan y recorren sitios que fueron devastados en el Día del Luto para reunir armas y magia perdidas, todo parte de sus preparativos para una guerra a gran escala contra las criaturas de la carne.

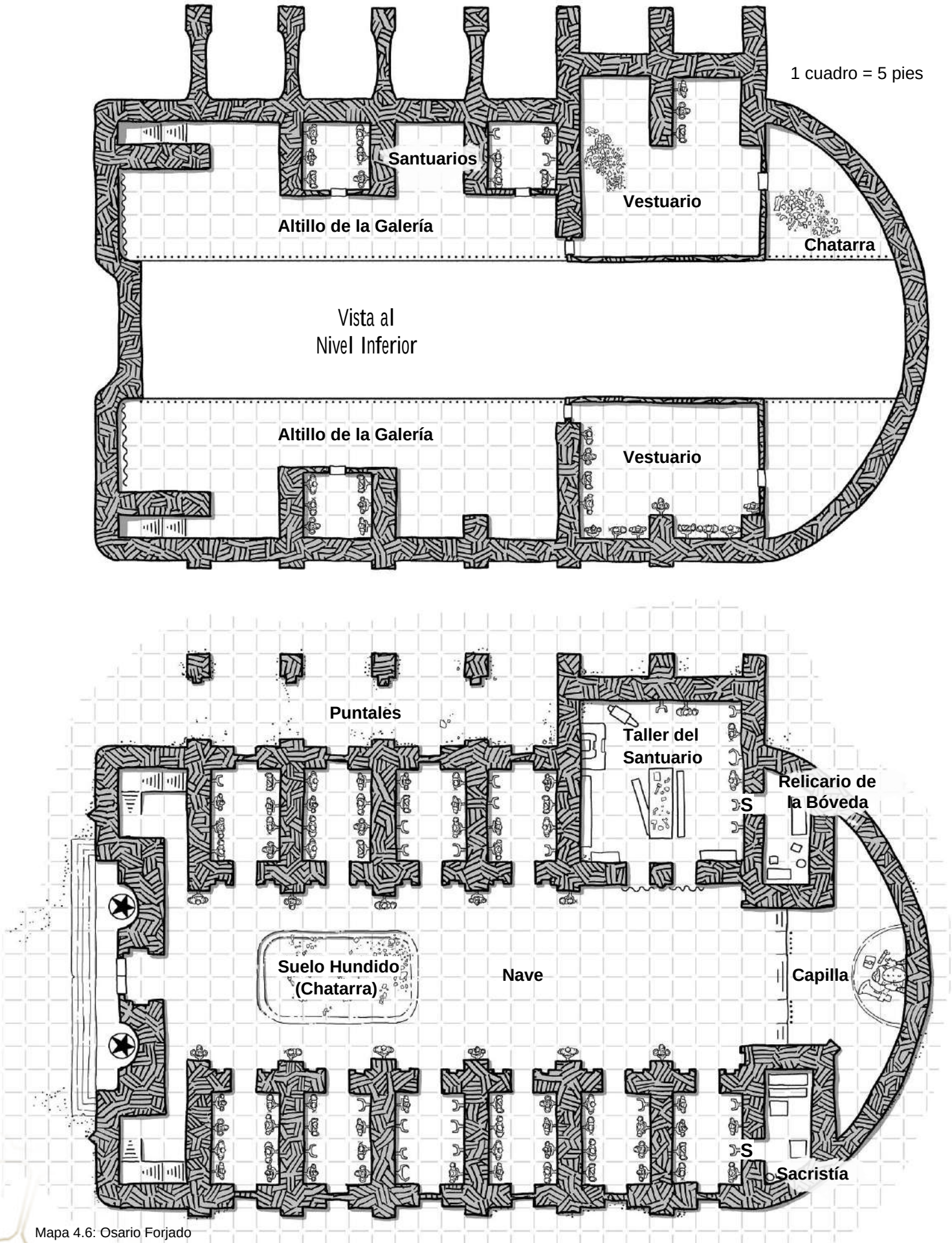
Osario Forjado

Un osario forjado es un antiguo templo, cripta o almacén en las profundidades de las Tierras Enlutadas que ahora alberga los restos de forjados asesinados. Es un lugar de honor y reflexión para el Señor de los Filos y sus seguidores.

Características del Osario Forjado

El osario representado en el mapa 4.6 fue una vez un templo, que se ha vuelto a colocar en un lugar de descanso para los seguidores del Señor de los Filos. Con partes iguales de cripta, monumento, bóveda y taller, el osario cumple muchas funciones para los forjados que lo mantienen. Existen otros osarios en una variedad de ubicaciones. Las funciones básicas de estos lugares siguen siendo las mismas, independientemente del propósito original de la estructura. Las tropas forjadas del Señor de los Filos defienden estos sitios con sus vidas.

ZOLTAN BOROS



Mapa 4.6: Osario Forjado

DYSON LOGOS

Aventuras en el Osario Forjado

La tabla Aventuras en el Osario Forjado ofrece algunas razones por las cuales los personajes podrían buscar ese lugar.

Aventuras en el Osario Forjado

d6	Objetivo de la Aventura
1	Rescatar a un artífice obligado a injertar componentes forjados en los guerreros del Señor de los Filos.
2	Localizar un *docente* (ver capítulo 5) llevado por un mago forjado que se ha unido al Señor de los Filos.
3	Capturar a un artífice forjado que se cree que es un asesor del Señor de los Filos, que recorre una serie de osarios e inspecciona los restos.
4	Robar un libro de conjuros de la Casa Cannith y un registro del taller de antes del Día de Luto que reside en la bóveda del osario.
5	Extraer un espía forjado de los seguidores del Señor de los Filos que está cerca de ser descubierto.
6	Recuperar un esquema de Cannith supuestamente dentro del osario que habla de un proceso para transferir una conciencia forjada de un cuerpo a otro.

LA VOZ DE

THRANE

¿SABEN ELLOS QUE LA GUERRA TERMINÓ?

Contra toda lógica y razón, la gente en Breland continúa argumentando que los forjados, creaciones de la Casa Cannith, para que no lo olvidemos, son personas vivas con almas, que merecen los mismos derechos que el resto de nosotros. Y, sin embargo, mientras los debates filosóficos rugen y las protestas callejeras se calientan, los forjados que habitan en la tierra muerta de Cyre continúan luchando como si la guerra no hubiera terminado, lanzando incursiones desde la "niebla gris muerta" a las tierras vecinas, incluida, por supuesto, Thrane. Proclamando lealtad a algo llamado el "Señor de los Filos", estos forjados no parecen reconocer a las personas de Thrane como personas vivas con almas, por lo que es difícil apreciar por qué debemos tratarlos de esa manera.

PNJs del Señor de los Filos

El Señor de los Filos destaca los problemas en torno a la creación de los forjados. Él y sus seguidores son antagonistas listos, que emplean métodos mortales para alcanzar sus objetivos, pero su ira no nace del mal. El mayor deseo del Señor de los Filos es asegurarse de que su pueblo tenga un futuro, pero sus métodos están coloreados por su ira ante las injusticias que los forjados han sufrido, y en algunos casos todavía están siendo sometidos. Los ejemplos de villanos vinculados al Señor de los Filos aparecen en la tabla PNJs del Señor de los Filos.

PNJs del Señor de los Filos

d6	PNJ
1	Un aprendiz de la Casa Cannith forjado se obsesiona con el mensaje del Señor de los Filos, interrumpe las operaciones de la casa con la esperanza de convertirse en un guerrero en las Tierras Enlutadas.
2	Un druida forjado diseña enfermedades y venenos que no tienen ningún efecto sobre los forjados, y comienza a desatarlos en la población general.
3	Un explorador forjado caza implacablemente criaturas de carne en el desierto cerca de las Tierras Enlutadas.
4	Un asesino forjado se hace pasar por un simple asistente de taller mientras extermina a aquellos que se manifiestan en contra de los derechos de los forjados.
5	Un artífice loco está tratando de reactivar un coloso forjado destruido.
6	Una banda de forjados ataca un rayocarril, decididos a robar algo en uno de los vagones de carga.

Temas de Campaña del Señor de los Filos

El Señor de los Filos es un líder carismático que busca incitar a los forjados a la violencia y, por lo tanto, vengarse de sus antiguos opresores. Aunque los personajes de bajo nivel pueden no estar preparados para enfrentarse al Señor de los Filos, pueden encontrarse fácilmente con un escuadrón de sus seguidores en cualquier lugar de Khorvaire.

Si bien el Señor de los Filos y sus secuaces pueden ser un enemigo directo, también es posible agregar más profundidad al conflicto. Quizás un escuadrón de forjados ataca una fundición en Sharn. Después de repeler el ataque, los aventureros se dan cuenta de que los propietarios están maltratando a los forjados que trabajan en las forjas. ¿Qué es lo que hacen?

Otra forma de explorar las facetas de este problema es presentar a un defensor forjado del Señor de los Filos que no se involucra personalmente en la violencia, como un bardo que se mueve entre los forjados de una ciudad importante mientras habla sobre los muchos abusos contra forjados. Especialmente si uno de ellos es un forjado, ¿cómo reaccionarían los personajes ante este individuo?

El Señor de los Filos puede servir como un oponente a largo plazo, a medida que continúa intensificando sus ataques en el transcurso de la campaña. Mientras construye su fortaleza en las Tierras Enlutadas, también está reuniendo los componentes para construir Máquinas Ultraterrenas y otras armas. ¿Qué pasaría si el Señor de los Filos descubriera el poder que causó el Día del Luto y desató ese poder a través de Khorvaire?

Ganchos de Aventura del Señor de los Filos

La tabla Ganchos de Aventura del Señor de los Filos establece algunas razones por las cuales los personajes pueden entrar en contacto con El Señor de los Filos.

Ganchos de Aventura del Señor de los Filos

d6	Gancho de Aventura
1	Un *docente* recién despertado (ver capítulo 5) le dice a su nuevo propietario que el Señor de los Filos es la única esperanza para evitar una catástrofe que se avecina.
2	Un oficial militar contrata a los personajes para volver sobre los pasos de una partida de exploración perdida en las Tierras Enlutadas y rescatar al comandante, que es el hijo del oficial.
3	Desaparecen forjados en el transcurso de varias semanas; entonces uno resurge, gravemente dañado y delirando sobre el Señor de los Filos.
4	Los personajes irrumpen en una ruina en poder del Señor de los Filos y recuperan una reliquia perdida que ha resurgido en posesión de soldados forjados.
5	Un acusado forjado de asesinar a varios miembros de su compañía mercenaria afirma no tener memoria de la noche en cuestión.
6	El grupo se encuentra con un forjado que entrega una citación escrita del propio Señor de los Filos.

Los Señores del Polvo

Las entidades malvadas engendradas en los albores del tiempo todavía persiguen a Eberron. Las ciudades levantadas por esos antiguos señores ahora son solo cenizas, pero los Señores del Polvo todavía sueñan con restaurar su dominio primordial. Estos infernales pasan su tiempo en un juego inconcebiblemente largo, luchando con los dragones de Argonnessen mientras manipulan los eventos para cumplir las palabras de la Profecía Dracónica de una manera que les traerá la victoria.

Aunque los Señores del Polvo son lo suficientemente poderosos por sí mismos, sirven a grandes maestros conocidos como los Amos de la Oscuridad (ver Capítulo 6) infernales insondablemente poderosos, los Amos de la Oscuridad fueron apresados al final de la Era de los Demonios por el poder de la Llama de Plata, y un Amo de la Oscuridad puede ser liberado de este vínculo sólo si esto hará que se cumpla la Profecía Dracónica. Cada infernal generado por Khyber le debe lealtad a uno de estos Amos de la Oscuridad.

En muchos sentidos, los Señores del Polvo son un reflejo de la Cámara. Cada grupo está tratando de dirigir el cumplimiento de la Profecía para servir a sus propios fines. El objetivo de los Señores del Polvo es liberar a los Amos de la Oscuridad de sus ataduras y soltarlos sobre Eberron en una nueva era de oscuridad. A pesar de este objetivo unificado, los Señores del Polvo operan como una alianza de camarillas de ideas afines en lugar de una sola organización monolítica. Cada camarilla sirve a su señor supremo particular por encima de todos los demás, y las condiciones que liberan a un señor supremo en realidad podrían contradecir a las que liberarían a otro.

Cambiaformas hábiles, los Señores del Polvo tienen agentes repartidos por Khorvaire. Algunos podrían preguntarse por qué, con todos sus talentos, todavía no han tratado de conquistar el mundo. La razón es que no tienen interés en gobernar este mundo; quieren devolverlo al estado de gloria antinatural que existía antes. Su único interés en las razas humanoides es dirigirlos y a sus asuntos por los caminos necesarios para liberar a sus amos; aparte de eso, tratar con los mortales es una tarea tediosa.

Los Señores del Polvo y la Guerra

Los Señores del Polvo participaron en los eventos de la Última Guerra cada vez que vieron oportunidades para promover su versión oscura de la Profecía. Sigue siendo difícil identificar qué eventos podrían haber sido manipulados por uno de estos infernales, porque sus esquemas tardan tanto en desarrollarse. Lejos en el futuro, podría resultar evidente que una aparente victoria para las fuerzas del bien, o una batalla evitada que salvó a cientos de la muerte, fue en última instancia el primer paso para la liberación de un Amo de la Oscuridad. (Por ejemplo, una soldado que de otro modo estaba destinada a morir en la batalla que se evitó, tienta a un sacerdote de buen corazón a corromperse).

En los años transcurridos desde los Acuerdos de Tronofirme, los Señores del Polvo continúan como siempre, avanzando un pequeño paso a la vez.

Ruina Demoníaca

Los Señores del Polvo mantienen una variedad de casas y santuarios seguros a través de Eberron, pero sus lugares más unidos son las ruinas que quedaron de la Era de los Demonios, esparcidas por los Yermos Demoníacos.

Características de la Ruina Demoníaca

El mapa 4.7 muestra como se vería una ruina demoníaca. Una ruina demoníaca es un eco de grandeza envuelto en llamas y devastado por el tiempo. A pesar de las ricas citas y la impecable construcción evidente incluso en los restos rotos del edificio, el lugar lleva el aire inconfundible de angustia y tormento.

Aventuras en Ruinas Demoniacas

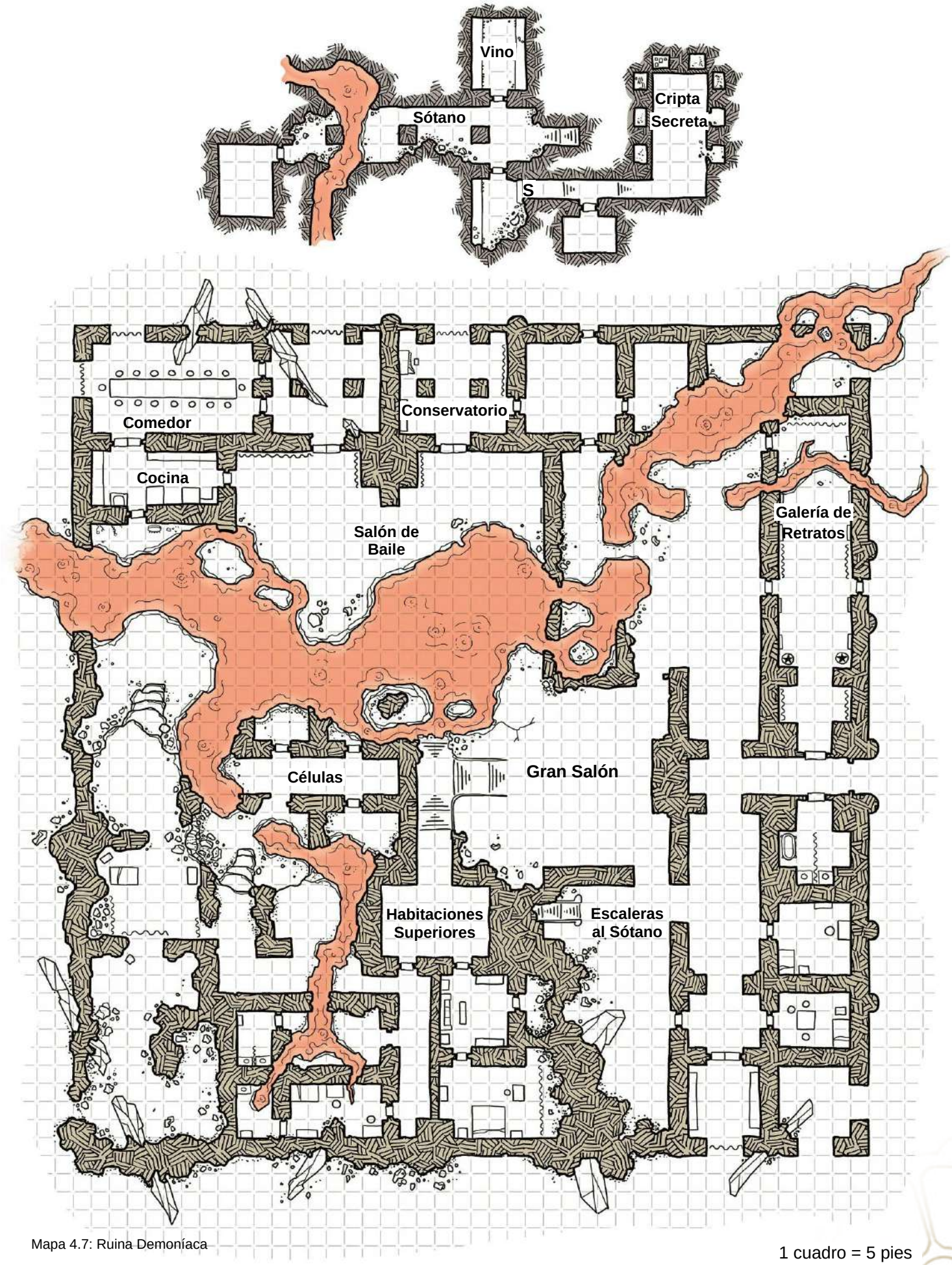
La tabla Aventuras en Ruinas Demoniacas ofrece algunas razones por las cuales los personajes podrían arriesgarse a morir en los Yermos Demoníacos.

Aventuras en Ruinas Demoniacas

d4	Objetivo de la Aventura
1	Hacer una solicitud desesperada de ayuda a un Señor del Polvo que es, según todos los informes, un enemigo del adversario de los personajes.
2	Escoltar a un inocente que está profetizado para destruir al Señor del Polvo hasta la ruina, y allí enfrentar al infernal.
3	Llevar un artefacto al río de lava negra que atraviesa la ruina demoniaca, que es el único lugar donde el objeto puede ser realmente destruido.
4	Reunir fragmentos de obsidiana de la ruina como componentes para un conjuro raro.

PNJs de los Señores del Polvo

La mayoría de los Señores del Polvo son rakshasas, pero cualquier tipo de infernal, (demonio, diablo u otro) podría ser parte de esta organización. Tales infernales se generan en Khyber y en realidad no son de los planos exteriores. Estos infernales generalmente trabajan a través de una amplia red de peones engañados y servidores endeudados.



Mapa 4.7: Ruina Demoníaca

1 cuadro = 5 pies

DYSON LOGOS

Cada Amo de la Oscuridad tiene un sirviente jefe, y estos líderes se encuentran en las ruinas de Ashtakala en Los Yermos Demoníacos. El Capítulo 6 contiene estadísticas para el Amo de la Oscuridad Rak Tulkhesh y su orador, Mordakhesh la Espadasombría. El Amo de la Oscuridad Sul Khatesh es servido por el rakshasa Hektula, también conocido como el Primer Escriba. Durastoran el Rompesierpes es el orador de Bel Shalor, se dice que este Amo de la Oscuridad está atado en Fortalezardiente.

La tabla PNJs de Los Señores del Polvo describe algunos posibles antagonistas que podrían cruzarse con los aventureros.

PNJs de Los Señores del Polvo

d6	PNJ
1	Un paladín virtuoso está cazando y destruyendo a aquellos que algún día puedan frustrar a los Señores del Polvo.
2	Un señor o dama poseída extiende la corrupción por toda la casa noble.
3	Un mago que buscaba acelerar su propio poder haciendo un trato oscuro ahora debe pagar el precio exigido por su siniestro patrón.
4	Un poderoso demonio ha corrompido al gobernante local en nombre de su Amo de la Oscuridad.
5	Un súcubo o íncubo tienta a un señor de la guerra mercenario a participar en batallas cada vez más grandes.
6	Uno de los aliados o sirvientes más confiables de los personajes resulta ser un rakshasa disfrazado.

Temas de Campaña de los Señores del Polvo

Los señores del polvo tienen dos objetivos básicos. El primero es fomentar actividades que fortalezcan la influencia de sus amos. Rak Tulkhesh encarna la guerra y el conflicto, y sus secuaces siempre están ansiosos por provocar conflictos. Los sirvientes de Sul Khatesh incitan a las personas crueles y egoístas a convertirse en brujos, obteniendo poderes místicos de su señora. Estas actividades no liberarán a un Amo de la Oscuridad, pero ayudan a mantenerlo.

Para liberar a un Amo de la Oscuridad, los Señores del Polvo deben asegurarse de que la Profecía se desarrolle a lo largo de un camino específico. A menudo, seguir este camino requiere que mortales específicos realicen acciones específicas. Por ejemplo, una pieza de la Profecía podría estipular que uno de los personajes debe matar al Rey Boranel. Los Señores del Polvo podrían matar fácilmente a Boranel, pero eso no sería suficiente para lograr el fin deseado; de alguna manera, tendrán que engañar al aventurero para que lo haga.

Debido a que los Señores del Polvo a menudo trabajan a través de peones y secuaces, los aventureros pueden tardar un tiempo en darse cuenta de que una serie de encuentros aparentemente desconectados al principio de una campaña son en realidad parte de los complejos esquemas de los Señores del Polvo. Estos infernales son tan enrevesados que a menudo es imposible discernir un patrón de sus acciones hasta que sus planes se hayan concretado y las conexiones finalmente se hayan aclarado. (¡Podrías decidir retroactivamente que lo que pretendías como encuentros desconectados eran parte del plan desde el principio!)



HOWARD LYON

Ganchos de Aventura de los Señores del Polvo

La tabla Ganchos de aventura de los Señores del Polvo presenta algunas formas de llevar a los personajes a una aventura diabólica.

Ganchos de Aventura de los Señores del Polvo

d6	Gancho de Aventura
1	Un retenedor que murió recientemente aparece de nuevo, como si nada hubiera pasado y sin memoria de haber "muerto", o de los eventos que precedieron inmediatamente a su supuesta desaparición.
2	Agentes de la Cámara aparecen con la intención de eliminar a los personajes, porque sus acciones recientes han sido involuntariamente a instancias de un Señor del Polvo y han deformado una parte de la Profecía.
3	Un mentor de confianza cambia su tono abruptamente y comienza a enviar a los personajes en tareas inusuales.
4	Todos los que solían tratar con los personajes en la ciudad de repente actúan como si nunca antes los hubieran visto.
5	Infernales cada vez más viciosos atacan el campamento cada pocas noches.
6	Los agentes de un Señor del Polvo se disculpan al secuestrar a un ser querido de un personaje, solicitando cortésmente que el personaje realice una serie de favores para asegurar la liberación del rehén.

Las Tierras Enlutadas

Una vez, Cyre brilló más que cualquiera de sus naciones hermanas en el reino de Galifar. Fue el centro de la riqueza del reino, un monumento a sus logros artísticos y arcanos, y el sitio de grandes centros de aprendizaje donde los maestros preeminentes de magia, arquitectura y artificio enseñaron a la vanguardia de su oficio. También fue el hogar de la Casa Cannith y sus enormes fundiciones: algunas de ellas construidas sobre montañas o en montañas, algunas abarcaban cañones con gracia, y otras erigidas en vastos laberintos en las profundidades subterráneas.

Hoy, esta región es una herida supurante en Khorvaire. Un muro de niebla rodea una tierra retorcida en formas extrañas y terribles. Cyre fue una vez llamada la Joya de Galifar. Ahora es las Tierras Enlutadas.

El Luto

Nadie sabe la razón de lo que sucedió el 20 de Olarune 994 AR. Aunque había sido maltratada, Cyre permaneció desafiante; los soldados Cyr se habían internado recientemente en territorio karrnio y mantenían sus líneas contra las fuerzas combinadas de Breland y Thrane.

Y entonces todo llegó a su fin.

Algunos dicen que la bruma grisácea comenzó en Metrol, inicialmente fluyendo de los palacios reales de Vermishard. Otros juran que el desastre comenzó en la fortaleza Cannith de Creación. Todo lo que se sabe es que la niebla se extendió rápidamente por todo el reino, transformando las tierras y las criaturas atrapadas dentro de él. Más de un millón de personas murieron en el Día del Luto, incluidos casi todos los habitantes del centro de Cyre. La niebla disminuyó su avance a medida que se extendía, y algunos de los que estaban en las tierras fronterizas se enteraron del desastre a tiempo para huir. Otros sobrevivieron porque ya estaban más allá de las fronteras de Cyre; la niebla se detuvo a unos metros de los campamentos de soldados Cyr que sostenían secciones del frente Brelio. Y aunque la gran mayoría de las personas atrapadas en el Día del Luto murieron, miles sobrevivieron. La mayoría no tiene un recuerdo claro del evento, y no hay explicación de por qué se salvaron. Los supersticiosos dicen que estas personas están malditas, que cualquiera tocado por el Día del Luto ahora es un agente de la oscuridad. (Ver la Introducción del libro para más detalles sobre cómo el Día del Luto podría haber afectado a los personajes).

En los días inmediatamente posteriores al Día del Luto, muchos asumieron que la niebla continuaría extendiéndose. El pánico intenso se convirtió lentamente en curiosidad cuando se hizo evidente que la frontera se había estabilizado. En los últimos cuatro años, las personas se han aventurado en la niebla por muchas razones. Algunos buscaron saquear los tesoros abandonados de la nación más rica de Galifar. Otros esperaban encontrar seres queridos perdidos, o alguna explicación para el desastre. Pocos de estos exploradores han regresado, y todos los sobrevivientes cuentan historias de una tierra retorcida de maneras impredecibles e inexplicables.

Ambiente de las Tierras Enlutadas

Las energías arcanas que causaron el Día del Luto y que permanecen en los restos de Cyre son misteriosas e impredeci-



Huargos mutados en las Tierras Enlutadas

BRIAN HAGAN

bles, por lo que pueden ser la causa de cualquier extraño efecto mágico que desees aplicar en tu juego.

Los mapas de Cyre antes del día de luto son de uso limitado hoy en día. La tierra más allá de la niebla gris se ha torcido y deformado, y las distancias parecen expandirse y encogerse incluso a medida que uno atraviesa los yermos. Como resultado, cualquier prueba de Sabiduría (Supervivencia) o cualquier prueba que use las herramientas de navegador hechas para navegar las Tierras Enlutadas se hace con desventaja.

Como si las dificultades de la navegación no fueran lo suficientemente malas, los exploradores deben traer sus propias provisiones a las Tierras Enlutadas, a menos que quieran asumir el riesgo de ingerir alimentos y agua contaminada.

Características del Terreno

El día del luto redefinió la geografía de Cyre. El cataclismo levantó tierras, se tragó lagos y trasladó ciudades enteras. En algunas áreas, la tierra fue desgarrada y excavada como por una bestia colosal. En otros, se ha convertido en vidrio iridiscente o lodo semilíquido. Los árboles en un lugar se convirtieron en ónice cristalino; las flores en otro lugar comienzan a zumbar misteriosamente cuando son tocadas por la brisa. Nada en las Tierras Enlutadas es como era; toda la tierra es una cicatriz dejada por la catástrofe del Día del Luto.

Muro de Niebla. Las fronteras de las Tierras Enlutadas están definidas por una pared de espesa niebla gris que se eleva a miles de pies en el aire y forma un dosel que oculta el reino en ruinas incluso desde arriba.

El área cubierta por la niebla es una región sombreada y apagada, desprovista de vida, luz solar y sonido. El espesor de la pared de niebla varía desde unos pocos cientos de pies hasta cinco millas. Los viajeros que permanecen en la niebla sufren una creciente sensación de claustrofobia y desesperación. Es fácil perderse en la niebla impenetrable, y algunos viajeros han vagado en círculos, incapaces de encontrar su camino, ya sea a través de la niebla o de regreso, hasta que se les acabó la comida o el agua o tropezaron en el camino de un terror mutado. La CD de pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para evitar perderse en las brumas es de 15. (Ver "Perderse" en el capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*.)

Parches de niebla y bruma menos opresiva salpican el interior de las Tierras Enlutadas, pero los peores efectos de la niebla se limitan a la región fronteriza.

Abismo Resplandeciente. La parte norte de las Tierras Enlutadas está dominada por una gran grieta en el suelo que emite una fría luz púrpura. Este brillo sobrenatural emana de las profundidades del Abismo resplandeciente, tan lejos debajo de la superficie que no se ha identificado su fuente. Los monstruos mutados que deambulan por Las Tierras Enlutadas parecen sentirse atraídos por esta ubicación, y aquellos que pasan un tiempo significativo cerca del Abismo Brillante mutan aún más, volviéndose más retorcidos y deformados que antes.

Agua Carmesí. Antes del luto, un manantial en la parte oriental de Cyre alimentó el río Rushing mientras trazaba un camino corto pero fértil hacia el sur hasta la Bahía del Kraken. El lecho del río Rápido está ahora tan seco y árido como el resto de las Tierras Enlutadas, y la ubicación del manantial está marcada por el Agua Carmesí, un lago estancado de líquido color sangre.

Las orillas del Agua Carmesí están llenas de restos de animales y viajeros que se han desviado hacia las Tierras Enlutadas y han tratado de calmar su sed con una bebida del lago. En el fondo del lago se encuentra la ciudad en ruinas de Fuentes Bosque Oriental, que una vez sirvió como centro turístico para las clases ociosas de Cyre. Hasta ahora, nadie ha sido lo suficientemente valiente o tonto como para buscar tesoros perdidos en las profundidades del Agua Carmesí.

Lugares Inusuales. En lugares de menor escala que las características principales descritas anteriormente, los exploradores en las Tierras Enlutadas pueden encontrar cualquier tipo de característica del terreno con extrañas propiedades mágicas. La tabla Lugares Inusuales ofrece algunas ideas.

Lugares Inusuales

d6	Ubicación
1	Una piscina de agua resplandeciente se encuentra en medio de un pueblo en ruinas y abandonado. Cualquiera que mire hacia el agua ve breves reflejos de los aldeanos muertos hace mucho tiempo que viven sus vidas en armonía y alegría.
2	En medio de los restos de un carnaval se encuentra un carrusel perfectamente conservado. Si se monta el carrusel, los personajes que lo hacen ven visiones de Cyre como era antes de la Última Guerra.
3	Todos los árboles y plantas en un bosque se han convertido en objetos de piedra blanca brillante con manchas rojas como la sangre.
4	El campo de batalla ante los personajes no contiene cuerpos, solo la ropa y las armas de miles de soldados desaparecidos.
5	Los cuerpos rotos de soldados yacen esparcidos por un campo de batalla, negándose a descomponerse.
6	Los personajes encuentran un coloso forjado caído (descrito más adelante en esta sección).

CRONICA
DE KORRANBERG

¡CATACLISMO EN CYRE!

Una catástrofe mágica de origen desconocido envolvió ayer a la nación de Cyre, llevando un siglo de guerra a un clímax explosivo. Seguramente, cuando los hijos del rey Jarot comenzaron sus disputas sobre la sucesión hace cien años, no podrían haber previsto el horror que envolvería la casa de la reina Mishann. Nuestros reporteros todavía están revisando las cuentas de lo que sucedió, pero es claro en este punto que la hermosa Cyre, la joya de las vastas propiedades de Galifar, ha desaparecido detrás de una nube de niebla gris.

Criaturas de las Tierras Enlutadas

Muchas criaturas fueron asesinadas directamente por el Día del Luto. Otras fueron mutadas mientras la tierra se transformaba. A veces el resultado era una forma de vida completamente nueva; cualquier monstruo no visto anteriormente podría aparecer como un engendro del Día del Luto. Otras criaturas conservaron una apariencia de su fisiología original mientras tomaban algún tipo de alteración. La tabla de Mutaciones Monstruosas tiene opciones para alterar los monstruos existentes para reflejar este fenómeno.

La mayoría de los forjados no se vieron afectados por el luto,

y la raza en su conjunto parece inmune a muchos de los efectos persistentes que afectan a las Tierras Enlutadas. Como tal, los forjados que siguen al Señor de los Filos constituyen lo más parecido a una sociedad humanoide que se puede encontrar en Las Tierras Enlutadas. Del mismo modo, los golems y otros constructos no se vieron afectados en gran medida por el Día del Luto.

El Día del Luto no tuvo ningún efecto sobre los muertos vivientes existentes, y una gran cantidad de nuevos muertos vivientes surgió cuando ocurrió el cataclismo. Varios espíritus (como fantasmas y espectros) permanecen cerca de los lugares donde murieron, y los cadáveres que ensucian un campo de batalla abandonado pueden levantarse para continuar luchando cada vez que se acerca una criatura viviente. Algunas de estas entidades son similares a los muertos vivientes que podrían encontrarse fuera de las Tierras Enlutadas, pero otras tienen alteraciones relacionadas con la forma inusual de sus muertes. Puedes usar la Tabla de Mutaciones Monstruosas para generar algunos detalles. Muchas de las mutaciones en esta tabla pueden aumentar el índice de desafío de una criatura en 1 o 2. Usa las pautas en el Capítulo 9 de la *Guía del Dungeon Master* para determinar si su índice de desafío debería aumentar y en cuánto, o simplemente puedes aumentarlo en 1 o 2 como mejor te parezca.

Muchas criaturas de las Tierras Enlutadas tienen mutaciones que son puramente cosméticas y no cambian sus perfiles. Por ejemplo, uno puede tener ojos que parecen piedras preciosas o pueden mostrar patrones brillantes en su piel o pelaje.

Mutaciones Monstruosas

d6	Mutación
1	La criatura ha crecido a un tamaño inusual. Puedes establecer su nuevo tamaño y modificar sus estadísticas utilizando las pautas en la *Guía del Dungeon Master*, o aplica el efecto de ampliación del conjuro *agrandar/reducir*.
2	La criatura ha desarrollado camuflaje mágico. Adquiere competencia en la habilidad Sigilo, y tiene el rasgo Piel de Camaleón: tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) hechas para esconderse.
3	El cuerpo de la criatura se ha infundido con un tipo de energía: ácido, frío, fuego o relámpagos (tú eliges o determinas al azar). Sus ataques cuerpo a cuerpo infligen un daño adicional de 1d6 de ese tipo, y tiene el rasgo Cuerpo Elemental: una criatura que le toca o sea alcanzada con un ataque cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él recibe 5 (1d10) de daño de ese tipo. Puedes ajustar estos números de daño para adaptarlos al índice de desafío de la criatura.
4	La criatura tiene el rasgo Resistencia Mágica: tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
5	La criatura tiene una habilidad sobrenatural para curar sus heridas. Tiene el rasgo Regeneración: recupera puntos de golpe al inicio de su turno iguales al valor máximo de uno de sus dados de golpe. Si sufre daño por ácido o fuego, este rasgo no funciona al comienzo del próximo turno de la criatura. (Una criatura en particular podría ser susceptible a diferentes tipos de daño). La criatura muere solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.
6	La criatura tiene dos cabezas. Si tiene un ataque de mordída, puede usar Ataque Múltiple como acción para realizar dos ataques de mordida. (Si ya tiene ataque múltiple, agrega un ataque de mordida a su rutina de ataque). También gana el rasgo Dos Cabezas: tiene ventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) y en tiradas de salvación contra ser cegado, hechizado, ensordecido, asustado, aturdido y derribado inconsciente.

Efectos Mágicos

La catástrofe del Día del Luto alteró más que el paisaje y las criaturas vivientes. La devastación causó alteraciones localizadas en la forma en que funciona la magia. En algunos lugares, la magia apenas funciona, o ciertas funciones mágicas están deformadas. En otros lugares, los conjuros persisten más allá del momento de su lanzamiento y comienzan a comportarse como si fueran criaturas vivientes independientes.

Un malentendido común sobre las Tierras Enlutadas es que los conjuros de curación se niegan a funcionar. El hecho es que los conjuros de curación están impedidos dentro de la niebla gris y, ocasionalmente, en otras áreas, lo que dificulta que alguien los lance de manera efectiva. Debido a que tan pocas expediciones pasan mucho más allá de la niebla, se supone que la incapacidad para sanar es propiedad del conjunto de las Tierras Enlutadas.

La tabla de Efectos Ambientales proporciona sugerencias de magia extraña que podría impregnar un área pequeña o grande de las Tierras Enlutadas. Los efectos pueden cambiar de un día a otro o incluso de una hora a otra.

Efectos Ambientales

d8	Efecto
1	Los conjuros curativos están impedidos aquí. Cualquier conjuro que restaure los puntos de golpe lo hace como si fuera lanzado en un nivel inferior al espacio de conjuro gastado. Un conjuro lanzado usando una ranura de nivel 1 no restaura puntos de golpe.
2	Un personaje que lance un conjuro debe hacer una tirada de salvación de Constitución contra su propia CD de salvación de conjuros. En una salvación fallida, el personaje recibe daño psíquico igual al nivel del conjuro y gana un nivel de agotamiento.
3	Cualquier humanoide mediano que muera en el área se reanima como un **zombi** al comienzo de su próximo turno. El zombi está bajo el control del DM.
4	El área se ve afectada por un conjuro *silencio*.
5	Cada criatura que ingresa al área es afectada por un conjuro *agrandar/reducir*, con la misma probabilidad para cada efecto. El efecto dura hasta que la criatura abandone el área.
6	La atracción de la gravedad disminuye. Las criaturas pueden saltar el doble de la distancia normal en cualquier dirección, y todo pesa efectivamente la mitad de su peso real.
7	Todas las criaturas están vinculadas a todas las demás criaturas en el área como el efecto del conjuro *telepatía*.
8	Una criatura que lance un conjuro de nivel 1 o más en el área tira en la tabla Sobrecarga de Magia Salvaje en el capítulo 3 del *Manual del Jugador*.

Sitios y Ruinas

De todos los espectáculos extraños y horribles de Las Tierras Enlutadas, tal vez la mayor tragedia esté representada por las ruinas de las relucientes ciudades de Cyre. Algunas han sido reducidas a escombros, mientras que otras están misteriosa-



Metrol

mente preservadas, desprovistas de vida pero por lo demás ilesas. En algunas de ellas, los tesoros dejados por los antiguos habitantes esperan ser descubiertos, y muchas personas en todo Khorvaire están ansiosas por conseguir ese botín por una amplia variedad de razones.

Campos de Batalla y el Campo de Ruinas

Cyre fue el lugar de batallas incesantes durante la Última Guerra, desde la primera campaña extendida —el asedio de Eston en 895 AR— hasta la batalla en curso en el Camino de Saerun que se interrumpió cuando ocurrió el Luto. Los campos de batalla a través de las Tierras Enlutadas, tanto antiguos como recientes, se erigen como tumbas abiertas como evidencia de los horrores de la guerra. En algunos lugares, los ejércitos que luchaban en el Día del Luto se convirtieron en estatuas de piedra ancladas en posición. Otros fueron cristalizados o reducidos a cenizas.

En el Campo de las Ruinas, alrededor del Camino de Saerun, en la parte suroeste de las Tierras Enlutadas, donde las fuerzas aliadas de Thrane y Breland lucharon contra un ejército Cyr inferior en número en el Día del Luto, los soldados caídos son preservados justo cuando cayeron, sin signos de podredumbre o descomposición. Miles y miles de cadáveres yacen esparcidos por el campo, boca abajo en la tierra o mirando sin vida el cielo gris. Incluso grupos experimentados de cazadores de tesoros son reacios a entrar en el Campo en Ruinas.

Eston

La Casa Cannith nació en Eston, y los trabajos de la casa transformaron la ciudad en un lugar de maravillas. Las aves mecánicas se posaban y cantaban en árboles plateados cubiertos de corteza de acero. Las Aerocalesas llevaban herreros y artesanos mágicos de forja a forja, y una cúpula iridiscente protegía la ciudad de tormentas y vientos fuertes. En los terrenos de prueba de las forjas de creación de Cannith, los cuadros de forjados recién nacidos aprendieron las habilidades de combate que los prepararían para el servicio activo.

Eston comenzó como un exitoso asentamiento minero, extrayendo hierro y minerales raros de las colinas cercanas. Aprovechando estos recursos, los artífices de Cannith en Eston pasaron décadas investigando todo tipo de criaturas artificiales, lo que eventualmente dio lugar a los forjados.

Debido a estas maravillas, Eston es una atracción irresistible para los cazadores de tesoros que esperan acceder a las bóvedas de la Casa Cannith. Sin embargo, los informes sugieren que se ha convertido en un lugar extraño y mortal. Se dice que la ciudad está invadida por conjuros vivientes. Además de los restos de conjuros dañinos (ver "Conjuros Vivientes" en el capítulo 6), hay fenómenos más extraños: *llamas continuas* vivientes que se arrastran por las calles, se aferran a las farolas, huyen de extraños y conjuros de *escudriñamiento* vivientes que cambian y brillan, mostrando escenas distantes en su piel amorfa.

Eston era famoso por su colección de mecanismos de relojería y sus jardines de acero, un escaparate que narra los siglos de trabajo de la Casa Cannith desarrollando constructos y homúnculos. Estas criaturas han sido retorcidas por el Luto y se han convertido en monstruos mortales. Las historias hablan de un enorme golem gorgon, de enjambres de pájaros cantores plateados de alas afiladas y muchas otras cosas igualmente extrañas.

Creación y la Meseta de Cristal

Mucha gente cree que la ciudad de Creación estaba en el epicentro de lo que sea que haya causado el Día del Luto. El cataclismo reformó el terreno alrededor de la ciudad, creando la gran formación de las tierras altas conocida como la Meseta de Cristal.

La meseta de cristal es en su mayoría lisa y plana, aunque

TITUS LUNTER

las puntas dentadas y las agujas se elevan del suelo en lugares aparentemente aleatorios. La porción central de la llanura de las tierras altas es obsidiana, y algunas veces se pueden ver ráfagas de luz ardiente en sus oscuras profundidades. Hacia los bordes de la meseta, el vidrio se vuelve más claro y más transparente, apareciendo casi blanco pálido a lo largo de los acantilados dentados en el borde. Nada crece en la llanura de vidrio, y pocas criaturas rondan sus picos irregulares y su extensión plana.

Las ruinas de Creación todavía se asoman a través de los pisos de obsidiana de la Meseta de Cristal. Aquellos que creen que el Día del Luto comenzó aquí también esperan que Creación sea donde se revele el misterio de su origen. Se supone que una instalación secreta de Cannith se encuentra en las profundidades subterráneas de la ciudad.

Metrol

Esta ciudad fue una vez la capital de Cyre. Ahora yace vacía, aparentemente esperando a lo largo del río Cyre a que vuelva su gente. Partes de Metrol han sido destrozadas, sus edificios aplastados y derrumbados por cualquier fuerza que destruyó la nación. Otras partes de la ciudad escaparon con daños superficiales; aparte de la ausencia de personas y el manto de niebla que se cierne sobre el área, se ve mucho como antes de que Cyre cayera. Los días en Metrol son tranquilos, pero las noches traen una cacofonía de caos y violencia a las calles; por la noche, monstruos deformes emergen de sus guaridas para merodear y aullar mientras se cazan mutuamente por comida.

Villanos de las Tierras Enlutadas

Pocas personas tienen motivos para pasar el tiempo cerca de las Tierras Enlutadas. Entre las excepciones están aquellos que buscan saquear las riquezas de la Cyre perdida, como el Salvamento de Ikar (descrito a continuación). Estos cazadores de tesoros también son el tipo de personas que hacen villanos interesantes, uniéndose a aventureros un día y traicionándolos al siguiente.

Además de estos salvadores, el Señor de los Filos (descrito con más detalle anteriormente en este capítulo y en el capítulo 6) es una fuerza importante en las Tierras Enlutadas. La tabla de Villanos de las Tierras Enlutadas sugiere otros posibles planes malvados e influencias que podrían surgir en relación con las Tierras Enlutadas.

Aventuras y encuentros

A diferencia de los salvadores y cazadores de tesoros que llevan a cabo la mayoría de las expediciones a las Tierras Enlutadas, algunas personas entran en la niebla agitada con buenas intenciones en mente. La mayoría de estos aventureros son Cyr desplazados o son contratados por esas personas, que van desde gente común con la esperanza de recuperar reliquias familiares hasta sirvientes del Príncipe Oargev, que espera recuperar los objetos perdidos de la corona Cyr.

Dos de las Casas de las marcas del dragón, Orien y Cannith, también tienen intereses personales en investigar las ruinas de las Tierras Enlutadas y, a menudo, contratan aventureros para perseguir esos intereses. La Casa Orien quiere restaurar la línea del rayocarril que cruza las Tierras Enlutadas, que volvería a conectar las mitades occidental y oriental de Khorvaire. La Casa Cannith quiere recuperar secretos comerciales, arte-factos experimentales y objetos mágicos de las forjas de creación fundiciones y laboratorios secretos que perdió el Día del Luto.

La tabla Ganchos de Aventura de las Tierras Enlutadas incluye una gama de oportunidades potenciales que podrían llevar a un grupo de aventureros a las Tierras Enlutadas.

Villanos de las Tierras Enlutadas

d6	Villano
1	El Señor de los Filos mantiene un centro de detención donde se realizan experimentos con aventureros y carroñeros que sus fuerzas capturan en las Tierras Enlutadas.
2	El líder de un culto dedicado a Belashyrra, el Señor de los Ojos, usa tentáculos hechos por daelkyr para arrancar los ojos de las víctimas y los une a los miembros del culto.
3	Un miembro poderoso de la Casa Cannith espera encontrar algo en las Tierras Enlutadas que garantice el ascenso de su rama de la casa.
4	Un **caballero óseo** karrnio (ver Capítulo 6) quiere levantar un ejército de muertos vivientes de los cadáveres en las Tierras Enlutadas.
5	Un rakshasa trabaja para liberar a un Amo de la Oscuridad atrapado en un torbellino de piedra y arena en algún lugar de las Tierras Enlutadas.
6	Un sirviente de los Señores del Polvo mantiene una extensa colección de cabezas cortadas y continúa aprovechando el conocimiento en sus cerebros.

Ganchos de Aventura de las Tierras Enlutadas

d6	Gancho de Aventura
1	Un druida Cancerbero quiere una muestra de roca de la Meseta de Cristal.
2	Un artesano mágico de la Casa Cannith quiere que el grupo lo acompañe a un coloso forjado. El artesano mágico quiere recuperar la red *docente* del coloso antes de que un agente inescrupuloso de la Casa Phiarlan lo haga.
3	En su lecho de muerte, la artista visionaria que diseñó la estación del rayocarril en Metrol revela que escondió un mapa del tesoro dentro de una lámpara en su antigua oficina.
4	Un excéntrico rico le pide al grupo que vaya a las Tierras Enlutadas y recupere de su mansión su posesión más preciada (una carta de una amante, una oruga mecánica o cualquier otra cosa).
5	Una joven paladina Cyr está taciturna porque estaba lejos de Cyre en una misión cuando ocurrió el Día del Luto y nunca pudo despedirse de su familia. Ella anhela recuperar la espada de su padre.
6	Un caballero anciano se pone la armadura por última vez para poder cabalgar hasta las Tierras Enlutadas y morir en el campo de batalla donde sus compañeros perecieron y “donde debería haber estado”.

Encuentros y Bagatelas

Las Tierras Enlutadas son un lugar peligroso lleno de efectos mágicos extraños, inexplicables y a menudo localizados: literalmente, cualquier cosa puede suceder en este lugar. La tabla Encuentros en las Tierras Enlutadas y la tabla Bagatelas de las Tierras Enlutadas ofrecen solo un vistazo de la rareza que los aventureros pueden encontrar en sus viajes a las ruinas de Cyre.

Encuentros en las Tierras Enlutadas

d6	Encuentro
1	El grupo se encuentra con imágenes parpadeantes de su futuro yo que está tratando desesperadamente de comunicarse, pero su mensaje es confuso.
2	El grupo encuentra un **revivido** quien fue asesinado por los asesinos de Casa Cannith después de que ella aprendió demasiado sobre la investigación secreta de la casa. Los personajes pueden apaciguarla prometiendo ayudarla a vengarse.
3	Un pequeño gatito maúlla desde el interior de un tronco hueco. A las pocas horas de haber sido liberado, se convierte en una bestia desplazadora adulta.
4	La aparición de un padre busca a su hijo perdido. Tan pronto como los dos se reúnan, el padre y el hijo espiritual desaparecen.
5	La niebla se coagula en la forma de un amor perdido hace mucho tiempo por uno de los aventureros. La aparición de niebla (usa el perfil del **fantasma**) quiere que el personaje se quede aquí para siempre.
6	Los personajes se encuentran con el cráneo de un coloso forjado enterrado.

Bagatelas de Las Tierras Enlutadas

d10	Bagatela
1	El juguete favorito de la infancia de uno de los aventureros, flotando en el aire
2	Un silbato de hojalata que hace aparecer mágicamente hermosos colores y patrones cuando se toca
3	Un rayocarril de juguete
4	Un ojo de vidrio
5	Un broche de solapa plateado de la cabeza de una gorgona finamente detallada con ojos de rubí
6	Un monóculo que puede usarse como telescopio
7	Un titi mecánico de seis pulgadas de alto que necesita reparaciones menores
8	Un pequeño medallón hecho de plata, que representa una torre con un ojo en la parte superior y otros ojos más pequeños incrustados en los lados
9	Un pasador de capa hecho de hierro en forma de dos martillos unidos por un mango semicircular
10	Un dinosaurio de madera con patas móviles

Coloso Forjado

Pocas semanas antes del Día del Luto, la Casa Cannith desató sus creaciones más poderosas: los colosos forjados. Con cientos de pies de altura, estos gigantescos guerreros tronaron a través de Cyre, aplastando todo a su paso y dejando la ruina tras de sí. Con el objetivo de terminar la guerra de manera decisiva, estas máquinas de guerra arcanas podrían pulverizar a los soldados debajo de sus pies e incinerar legiones enteras con rayos de luz roja que irradiaban de sus bocas. Pero a medida que los colosos comenzaban a dirigirse a las tierras fuera de Cyre, llegó el Día del Luto y los colosos perecieron. Ahora sus restos yacen, como montañas, en Las Tierras Enlutadas, llenos de secretos y esperando ser explorados.

Historia de los Colosos

La Casa Cannith pasó gran parte de la guerra trabajando en varios tipos de constructos que podrían servir como soldados, motores de asedio u otras armas de guerra. Sus primeros esfuerzos, avanzaron pesadamente en los campos de batalla Cyr a finales de los años 930 AR, fueron apenas más que golems con conciencia limitada, difíciles de controlar en el campo. Los titanes forjados se desarrollaron durante los próximos veinte años, y los forjados modernos, a menudo percibidos como el pináculo de la ingeniería de Cannith, vieron por primera vez la batalla en 965.

Sin embargo, por exitosos que fueron los forjados, la Casa Cannith nunca perdió interés en construir un mejor titán. Cyre no perdió su deseo de armas mortales que pudieran darle una ventaja sobre sus enemigos, y enormes cantidades de oro fluyeron de las arcas de Cyre a las bóvedas de la Casa Cannith mientras la investigación y el desarrollo continuaban, trabajando hacia un nuevo tipo de forjado que diera fin a la guerra de una vez por todas y establecer la supremacía marcial de Cyre en los siglos venideros.

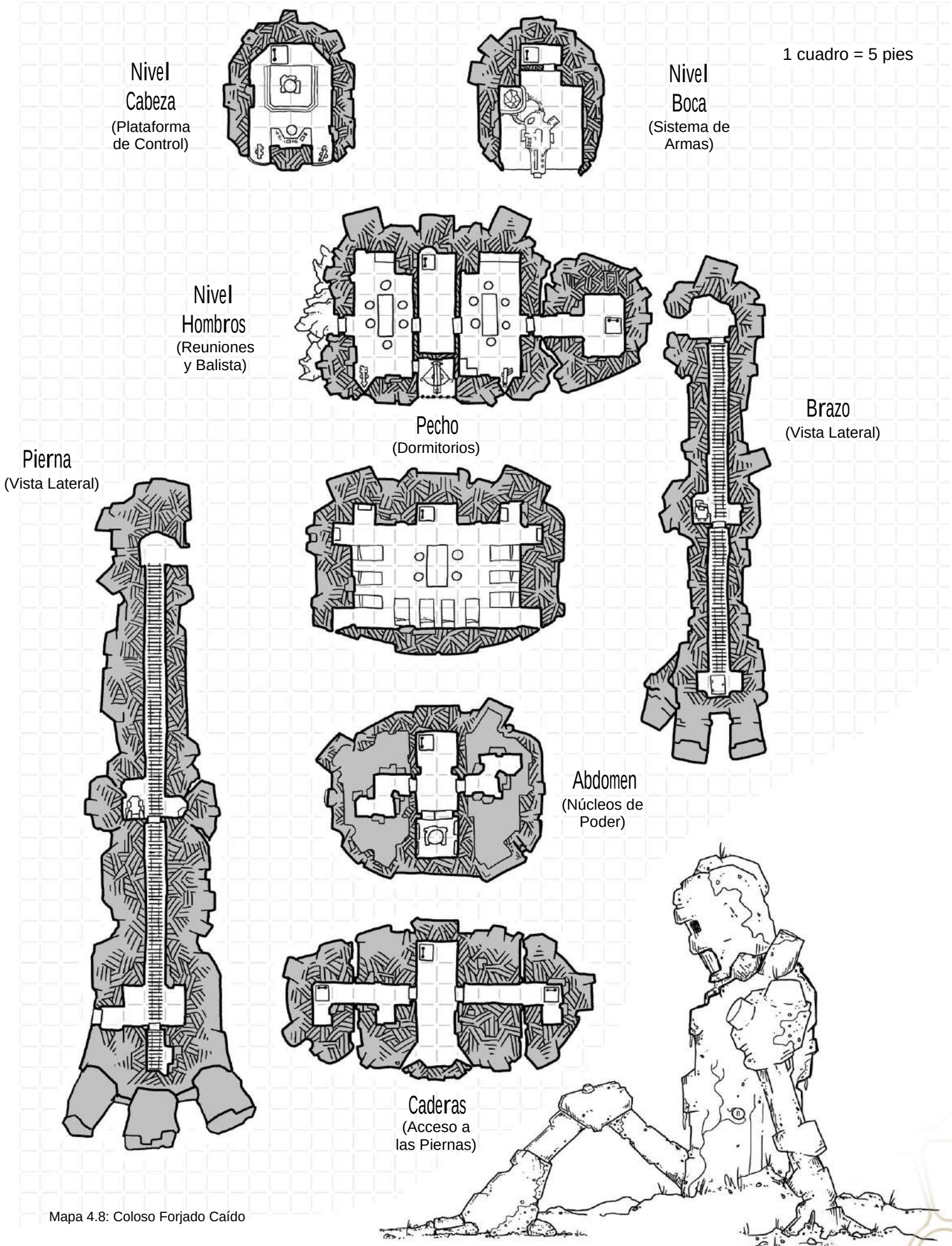
Con la inmensa riqueza de Cyre alimentando su esfuerzo, la Casa Cannith recurrió al ingenio de sus mejores artífices y artesanos mágicos. La construcción comenzó en enormes forjas de creación nuevas, de cientos de pies de altura, talladas en las laderas de las montañas o escondidas secretamente en cañones remotos.

El proyecto tuvo éxito más allá de los sueños más salvajes de Cyre. Cuando el coloso forjado original dio sus primeros pasos atronadores, se encontró con una reacción de asombro y horror a partes iguales, y fue enviado casi de inmediato al norte hacia Metrol, donde los ejércitos de Karrnath amenazaban la capital Cyr.

Operar un Coloso

Un coloso forjado es en parte forjado y en parte vehículo. Se alza entre 200 y 300 pies de altura. Para un rendimiento óptimo, un coloso requería una tripulación activa que incluyera un capitán con la Marca de la Creación, un oficial de armas con la Marca de la tormenta y un timonel con la Marca de paso. Sin embargo, cuando era absolutamente necesario, el coloso podía dirigirse a sí mismo pero con un poder disminuido. Un coloso también llevaba un contingente considerable de tropas de élite, que podían viajar con seguridad dentro del coloso mientras aplastaba las líneas enemigas o atravesaba una pared, y luego salían por las escotillas una vez que el coloso estaba en posición.

Red Docente. Controlar un constructo de tal tamaño resultó ser un gran desafío para los artífices de Cannith. La solución implicó crear una gran cantidad de nodos *docentes* y unirlos en una sola red distribuida por todo el cuerpo del coloso. Los nodos docentes siguen el modelo de los antiguos *docentes* encontrados en Xen'drik (descritos en el Capítulo 5), y aunque carecen de la plena sensibilidad o funcionalidad de un verdadero *docente*, colectivamente pueden guiar y controlar un coloso. La red convergia en un lugar, donde el capitán podía pararse y controlar cada movimiento del coloso mediante el uso de un casco de mitral con cientos de cables de zarcillo semi-orgánicos conectados. Por medio del *docente* maestro central (un *docente* real recuperado de Xen'drik: toda la red devolvia información al operador. Varios "centros" más pequeños de la red le daban a otros operadores acceso a las partes relevantes de esa información y también les permitian controlar partes del coloso. Las técnicas y herramientas utilizadas para crear nodos *docentes* se perdieron en el luto. Las diversas ramas de la Casa Cannith están enviando aventureros a las Tierras Enlutadas con la esperanza de salvar parte o toda la red dentro de un coloso caído.



Mapa 4.8: Coloso Forjado Caído

DYSON LOGOS

Núcleo de Poder del Coloso. La fuente de energía de un coloso es un cristal dragontino de Khyber de tamaño inusualmente grande, cortado en un patrón específico que permite que el cristal dragontino contenga energía mágica en bruto sin explotar. Un solo núcleo de energía es aproximadamente del tamaño de un barril de vino, conectado a un arnés elaborado que distribuye energía a través del coloso.

Armas de Destrucción Masiva. Los colosos forjados eran físicamente poderosos, pero su armamento principal implicaba el uso de elementales atados. Algunos expulsaron ráfagas de fuego elemental de sus manos o bocas; otros empuñaban espadas de adamantina que podían bañar en llamas. Algunos colosos también usaron elementales atados para la defensa: manifestando escudos de roca elemental, expulsando aire elemental para desviar ataques a distancia, y así sucesivamente. El capitán del coloso podría controlar todo este armamento a través de la red *docente*, pero para un rendimiento óptimo, el capitán confiaba en un oficial de armas con la Marca de la Tormenta para emplear este armamento elemental.

Encontrar un Coloso

Cuando los aventureros descubren un coloso, podría estar en cualquier estado. Algunos han caído o colapsado y se han cubierto de vegetación hasta el punto en que uno podría confundirse con una pequeña colina. Uno quedó envuelto cuando la roca bajo sus pies se convirtió en líquido y se lo tragó, encerrándolo en una prisión de piedra cuando la roca se endureció. Algunos están enterrados, excepto la cabeza, tal vez, o una mano, que sirve como un claro indicador de que hay algo debajo.

Los aventureros pueden incluso toparse con una realidad que el mundo no está listo para enfrentar: un coloso operativo (ver el perfil en el capítulo 6).

Entrar en un Coloso

El mapa 4.8 muestra un coloso caído. El interior mayormente hueco de un coloso es lo suficientemente grande como para que la tripulación y los soldados puedan viajar con seguridad. El área cuenta con túneles, escaleras, pasillos y galerías, salas de control, cuartos de almacenamiento, torretas arbalestas y plataformas de observación. Con la comodidad como una prioridad baja, solo se proporcionan cuarteles mínimos de la tripulación, y el interior no tiene áreas de cocina o comedor. El procedimiento operativo normal requería que la tripulación saliera del coloso por la noche y acampara fuera de él.

Un coloso generalmente tiene múltiples escotillas para permitir la entrada y la salida: en las piernas, en la espalda, en el pecho, en la boca o en la parte posterior de la cabeza, y así sucesivamente. Pero entrar en los restos de un coloso forjado no es una tarea que se tome a la ligera, ya que Las Tierras Enlutadas puede tener efectos extraños en la red *docente* del coloso, núcleo de poder y armamento, así como su mente.

Vida Elemental. Aunque un coloso ha caído, sus nodos *docentes* y las defensas elementales aún pueden estar activas. Los cristales dragontinos que una vez ataron al elemental que accionaba el arma principal del coloso podrían haberse roto, permitiendo que el elemental escapara de su esclavitud y deambulara por el cuerpo del coloso, que se ha convertido en su guarida. O tal vez ha estado bajo el control del *docente* maestro y ahora hace su voluntad retorcida, defendiendo el interior del coloso y dando voz y forma a la inteligencia incorpórea del *docente*.

Una Mazmorra Mortal. Los artesanos de la Casa Cannith alinearon el interior de cada coloso con custodias mágicas y trampas en caso de que los soldados enemigos violaran sus defensas. Mientras el operador principal permaneciera conectado al *docente* maestro y en control, las trampas estaban inactivas, pero si el operador daba una alerta (o simplemente abandonaba su estación, o moría), el *docente* maestro enviaría una señal a través de la red para sellar las puertas, activar las custodias arcanas y armar las trampas en cualquier área que estuviera bajo ataque.

Una Tumba Horrible. La mayoría de los colosos son tumbas, llenas de los cuerpos de las tripulaciones que perecieron en el cataclismo. Pero el Día del Luto afectó todo de maneras extrañas, por lo que una aventura dentro de un coloso a menudo es aterradora. Un monstruo horrible podría haber hecho su guarida en el interior de un coloso en los años posteriores al Día del Luto. El *docente* maestro en otro puede hablar a través de los cuernos de bronce que las tripulaciones usaban para comunicarse, volviéndose cada vez más incoherente y / o siniestro. La tripulación de un coloso podrían ser muertos vivientes: zombis que se mueven por el interior del coloso o espíritus condenados a embrujarlo hasta que puedan encontrar la bendita liberación.

Trasgoides (Herederos de Dhakaan)

Los tambores de guerra están sonando en las profundidades debajo de Darguun. Los campeones osgos perfeccionan sus espadones de adamantina, y los cantantes hobgoblin llaman a las legiones a la batalla. Los guerreros de Dhakaan se están preparando para recuperar sus tierras robadas, y las naciones de Khorvaire no tienen idea de lo que vendrá.

Durante la lucha con los daelkyr, algunos líderes Dhakaani vieron cómo la locura se extendía entre su gente y sabían que destruiría su civilización. Condujeron a sus fuerzas a profundas cámaras subterráneas y cortaron todo contacto con el mun-do exterior. En los últimos años, estos antiguos clanes, que se hacen llamar los Kech Dhakaan ("portadores de [las tradiciones de] Dhakaan"), finalmente han regresado a la superficie.

Los Dhakaani están completamente dedicados a la guerra, solo igualados por los elfos Valenar en su devoción a las artes marciales. Sus herreros y armeros conocen técnicas que incluso los artífices de la Casa Cannith no pueden duplicar. A lo largo de la Última Guerra, ninguna nación se enfrentó a ninguna otra fuerza que tuviera la habilidad y los recursos de los resurgentes Dhakaani.

Pero hay un obstáculo para su ascenso: los herederos de Dhakaan no tienen emperador. Los trasgoides se dividen en clanes, y cada clan, o *kech*, cree que su líder tiene el derecho de controlar a todos los demás. Y así, los campeones de Dhakaan compiten continuamente entre sí para demostrar su derecho a gobernar. Los Kech Sharaat (portadores de filos) creen que el liderazgo se logra mejor a través de la fuerza de las armas. Los Kech Volaar (portadores de la palabra) creen que el conocimiento es el arma más grande, y buscan recuperar artefactos y armas que se perdieron cuando cayó el imperio. Estos y varios clanes menos influyentes compiten por el liderazgo general, mientras que los espías y asesinos de los Khesh'dar (Gente Silenciosa) permanecen neutrales en la lucha, reuniendo información sobre el mundo moderno y

sirviendo a cada clan.

Por el momento, los herederos de Dhakaan mantienen un perfil bajo. Pelean la mayoría de sus batallas bajo tierra, y ocasionalmente envían pequeños escuadrones para llevar a cabo misiones en la superficie. Los humanos generalmente no saben lo suficiente sobre los goblins como para diferenciar entre los Dhakaani y la gente de Darguun. La verdad del asunto se está extendiendo gradualmente dentro de Darguun, pero nadie se da cuenta del poder de la fuerza que se encuentra debajo de su nación.

Los Herederos y la Guerra

La Última Guerra hizo que los Herederos de Dhakaan finalmente se agitaran y emergieran de sus profundas bóvedas. Reconocen que la humanidad se ha debilitado por sus heridas autoinfligidas. El surgimiento de Darguun y la proliferación de mercenarios Ghaal'dar de esa nación permiten a los Dhakaani moverse por Khorvaire sin llamar la atención. Y el Día del Luto, en última instancia, demostró que no se podía confiar el gobierno de Khorvaire a las razas de las Cinco Naciones. Era hora de que los Dhakaani regresaran y subyugaran a las otras razas a su mano firme una vez más.

Los herederos de Dhakaan están dedicados a la guerra, con un enfoque sin igual en la pura habilidad marcial. Sus armas y artillería son de la más alta calidad, y confían en la fuerza de las armas, no en la magia. Los Dhakaani no adoran a los dioses, y no hay clérigos ni paladines entre ellos. Los Kech Volaar han recogido algunas de las tradiciones élficas de la magia, y todos los clanes tienen bardos conocidos como *duur'kala* (cantantes de endechas), pero en general los Dhakaani no confían en la magia en el campo de batalla.

Fuerte Dhakaani

En todo Darguun, los herederos de Dhakaan reclaman los restos sobrevivientes de su imperio caído, e incluso se extienden con cautela a las naciones vecinas. Puedes usar el Mapa 4.3: Fortaleza en Ruinas Dhakaani como base para una fortaleza que ha sido reclamada por los herederos, que estaría en mejor reparación y protegida por tropas competentes.

Aventuras en el Fuerte Dhakaani

La tabla Aventuras en el Fuerte Dhakaani describe algunas tareas que podrían llevar a los personajes a ese lugar.

Aventuras en el Fuerte Dhakaani

d10	Objetivo de la Aventura
1	Robar una antigua arma mágica del comandante del fuerte.
2	Llevar una propuesta de tratado al fuerte, con la esperanza de que se la transmita al líder del kech residente.
3	Reunir información sobre la fuerza que ocupa el fuerte en preparación para una incursión.
4	Rescatar a buscadores que fueron hechos prisioneros y retenidos en las mazmorras del fuerte.
5	Robar las notas del comandante de la fortaleza sobre los movimientos de tropas en los alrededores.
6	Dirigir una fuerza de ataque contra el fuerte para expulsar o destruir a los Dhakaani que lo ocupan.
7	Correr para apoyar a un pequeño escuadrón que asedia el fuerte antes de que lleguen los refuerzos Dhakaani y rompan el asedio.
8	Asesinar o secuestrar al asesor del comandante del fuerte.
9	Trabajar con el comandante ocupante para descubrir al espía de otro kech en sus filas.
10	Romper el asedio de los trasgoides de Darguun que ha atrapado a los aliados Dhakaani de los personajes dentro del fuerte.

PNJs Trasgoides

Los personajes que se acercan a los Herederos de Dhakaan esperando una banda irregular de trasgoides están por llevarse una sorpresa brusca. Los herederos de Dhakaan están bien equipados y luchan con precisión y eficiencia, coordinando sus esfuerzos para eliminar a los lanzadores de conjuros y otras amenazas obvias.

Los escuadrones Dhakaani están completamente dedicados a sus líderes de kech y su imperio. Todos están sujetos a los principios de *muut* y *atcha* (honor y deber), pero creen que los humanos y sus parientes no merecen ser tratados con honor. Todas las razas trasgoides trabajan juntas entre los Dhakaani, y todas están convencidas de la superioridad de su cultura. Cuando se ven obligados a luchar contra otros Dhakaani, generalmente perdonarán la vida de sus oponentes, pero contra todos los demás adversarios, incluidos otros trasgoides, son despiadados.

PNJs Trasgoides

d8	PNJ
1	Un bardo hobgoblin del Kech Volaar lidera un equipo de élite de exploradores de mazmorras para recuperar artefactos Dhakaani de ruinas antiguas.
2	Un goblin notablemente inteligente que estudia en Arcanix o Morgrave es en realidad un espía Khesh-'dar que identifica tomos de conocimiento arcano que vale la pena robar.
3	Una fuerza de ataque Dhakaani asalta un museo o las propiedades privadas de un noble, reclamando artefactos goblins "saqueados" de las ruinas. Estas reliquias podrían ser parte de una máquina ultraterrena, o simplemente podrían tener un valor ceremonial importante.
4	Un espía goblin suscita problemas entre los goblins de la ciudad en una ciudad importante, usando historias de su antigua gloria para incitarlos a la violencia.
5	Una serie de misteriosos bombardeos son en realidad obra de zapadores Dhakaani que prueban la fuerza de las fortificaciones modernas.
6	Una fuerza de ataque Dhakaani ataca un puesto avanzado de Deneith construido sobre una ruina goblin. ¿Están los goblins enojados por la profanación, o hay algo escondido debajo del puesto avanzado?
7	Un osgo del Kech Sharaat, para poner a prueba el temple de los aventureros, los involucra en una serie de ataques guerrilleros mientras viajan por el desierto.
8	Una bruja hobgoblin busca aprovechar el poder de los daelkyr o los Amos de la Oscuridad infernales para ganar la corona imperial para su kech.

Temas de Campaña de Trasgoides

Los herederos de Dhakaan son una amenaza militar sustancial. Los goblins pueden chocar con los aventureros mientras exploran ruinas antiguas, o pueden lanzar ataques contra puestos avanzados o bóvedas que los aventureros están vigilando. Independientemente de lo que hagan los Dhakaani, debería ser parte del objetivo de una misión. ¿El objetivo es fortalecer su kech? ¿Recopilar información sobre el enemigo? ¿Recuperar reliquias Dhakaani?

Inicialmente, los Dhakaani deberían ser misteriosos: goblins notablemente hábiles que luchan hasta la muerte o desaparecen en las sombras. Los personajes pueden asumir lógicamente que son mercenarios Darguul. Con el tiempo, los aventureros deberían aprender más sobre ellos y darse cuenta de que son la fuerza avanzada de un gran ejército.

Los herederos de Dhakaan pueden seguir siendo un enemigo enigmático, encontrado solo cuando atacan. Pero un grupo de aventureros podría llegar a ganarse el respeto de sus enemigos Dhakaani y aprender más sobre el enemigo. Quizás un grupo de aventureros elige respetar el reclamo Dhakaani de un artefacto, entregándolo voluntariamente. Si lo hacen, podrían averiguar más sobre los goblins y la lucha por el liderazgo entre los clanes. De todos los goblins, los Kech Volaar son los más interesados en comprender a la gente de Khorvaire; si hay alguna posibilidad de negociar una paz con Dhakaan, sería con este clan.

En lo que respecta a los goblins, los humanos robaron sus tierras, saquearon sus tumbas y esclavizaron a sus descendientes. Los Dhakaani no son malvados, pero creen que la humanidad es brutal y cruel, personas sin *muut* o *atcha*. Enfrentados a un aventurero empuñando una espada mágica tomada de una ruina Dhakaani, los herederos de Dhakaan se verán legítimamente enojados y violentos en su respuesta a este ladrón de tumbas.

Ganchos de Aventura de los Herederos de Dhakaan

La tabla Ganchos de Aventura de los Herederos de Dhakaan ofrece algunas opciones para comenzar historias que involucran a los Dhakaani.

Ganchos de Aventura de los Herederos de Dhakaan

d12	Gancho de Aventura
1	Una patrulla exploradora ha desaparecido cerca de la frontera de Darguun.
2	Un túnel minero se derrumbó, revelando una red de cavernas que conducen a Khyber. Los herederos de Dhakaan están esperando en la oscuridad y deciden atacar primero.
3	Un escuadrón de goblins intenta robar el botín de una aventura reciente, maldiciendo a los personajes por ser ladrones de tumbas.
4	Un solitario guerrero hobgoblin se para a las puertas de una ciudad, con la intención de enfrentarse al capitán mercenario que mató a su hermano. El guerrero ya mató a diez soldados que intentaron eliminarlo.
5	Competir contra una fuerza Dhakaani para recuperar un antiguo artefacto de una ruina.
6	Defender una serie de templos contra asaltantes Dhakaani que atacan a estas “casas de dioses falsos”.
7	Los exploradores descubren un fragmento de una antigua canción Dhakaani que parece hablar del verdadero heredero de Dhakaan. La letra completa podría resolver la cuestión de la sucesión.
8	Los Dhakaani comienzan a secuestrar forjados para que sus artífices puedan aprender a hacer sus propios soldados constructos.
9	En un asentamiento humano saqueado, estalla una batalla entre dos fuerzas opuestas de trasgoides. ¿Cual lado fue la causa de la destrucción?
10	Los Kech Sharaat envían emisarios a una ciudad cercana con un simple mensaje: abandonar la ciudad en una semana o morir.
11	Exploradores Goblin han sido vistos lejos de Darguun, moviéndose con una coordinación y precisión inusuales.
12	Un representante de Kech Volaar se acerca a los personajes para pedirles ayuda para enfrentar a sus rivales para mantener el equilibrio de poder entre los Dhakaani.

La Última Guerra

Khorvaire todavía se está levantando de las cenizas de la Última Guerra. Las consecuencias de un siglo de conflicto no pueden compensarse con un solo tratado. La Última Guerra no terminó porque la gente resolvió sus diferencias, y no terminó con un vencedor. Terminó cuando el Día del Luto destruyó a Cyre, porque la gente temía que la guerra misma fuera la causa de ese cataclismo, y que continuar la lucha podría condenarlos a todos. Muchos están cansados del conflicto interminable y abrazan la paz. Pero otros anhelan terminar lo que sus antepasados comenzaron, y otros ven ganancias potenciales para ellos en la guerra. Algunos líderes se centran en curar las heridas persistentes del conflicto, mientras que otros trabajan para garantizar que su gente tenga una ventaja cuando se reanuden los combates.

La última guerra es uno de los temas principales de Eberron. Al desarrollar una aventura en Khorvaire, considera cómo el impacto persistente de la guerra podría afectar la historia. Algún elemento de la guerra podría conducir toda la aventura; se podría encargar a los héroes recuperar una reliquia perdida en la guerra o capturar a un criminal de guerra fugitivo. Pero también puede ser una nota de trasfondo que simplemente agrega sabor a una historia. Si la aventura presenta un grupo de bandidos, tal vez sean desertores, lo que puede ser aún más interesante si alguna vez sirvieron en el ejército de la misma nación que uno de los personajes jugadores.

Esta sección analiza las diferentes formas en que la Última Guerra puede influir en una aventura.

Impacto Personal

A medida que los jugadores desarrollan personajes en una campaña de Eberron, puedes trabajar con ellos para determinar el papel que jugó la guerra en su trasfondo. Aquí hay algunos temas de conversación:

Servicio Militar. ¿Luchó el personaje en la guerra? De ser así, ¿a cual nación sirvió y qué papel desempeñaron? Si más de uno de los personajes luchó en la guerra, ¿sirvieron juntos (o como aliados) o pelearon en bandos opuestos? El servicio



militar puede ser la base de una fuerte conexión para dos o más personajes.

Vida Civil. Si el personaje es de una de las Cinco Naciones y no peleó en la guerra, ¿cómo y por qué se quedó al margen? ¿Se opuso a la guerra? ¿Hizo algo para evitar el servicio militar obligatorio o hubo alguna razón por la que se le consideró inadecuado para el servicio?

Pérdida Personal. ¿Qué perdieron los personajes durante la guerra? ¿Murieron miembros de su familia y, de ser así, cómo? ¿Fue destruida la aldea en la que crecieron y, de ser así, quién fue el responsable? Si los personajes son de Cyre, perdieron su nación. ¿Les quedan seres queridos? ¿Pasaron tiempo en un campo de refugiados o en el puesto avanzado de Nueva Cyre en Breland? ¿Apoyan al príncipe Oargev como el líder de Cyre, o tienen otras ideas para el futuro de la nación?

Por ejemplo, cuando un personaje jugador Aundano se encuentra con un grupo de druidas de Eldeen, es una oportunidad para explotar la mala sangre entre Aundair y los Confines de Eldeen y determinar si esta interacción tiene alguna relevancia personal para el personaje. Si un personaje jugador tiene el trasfondo soldado, puedes presentar un PNJ como un ex camarada y resolver los detalles con el jugador en el acto. La tabla Impacto Personal proporciona ideas para ganchos de trama que podrían involucrar directamente a un personaje jugador en un escenario.

Quejas Amargas

Las alianzas cambiaron durante la guerra, y casi todas las naciones tienen quejas con todas las demás. Algunas de estas disputas de la posguerra son más feroces que otras. Una de estas fuentes de tensión podría desempeñar un papel en la historia de trasfondo de un personaje, la trama de una aventura o las reacciones de un PNJ. Aunque las naciones temen regresar a una guerra total, cualquiera de estas disputas podría intensificarse.

Impacto Personal

d6	Impacto
1	Un ex camarada de armas le pide ayuda a un personaje jugador.
2	Uno de los aventureros es de un lugar destruido durante la guerra; los refugiados de ese lugar piden su ayuda.
3	Uno de los personajes sirvió con el villano durante la guerra, y el villano lo traicionó o a su nación.
4	El villano era el cruel comandante de un campamento donde uno de los personajes fué prisionero de guerra.
5	Uno de los aventureros le hizo una promesa a un compañero durante la guerra, y alcanzar el objetivo de la aventura cumplirá esa promesa.
6	La aventura gira en torno a algo que uno de los personajes vio durante la guerra: un arma poderosa, un campo de batalla inusual o un forjado único.

Aundair y los Confines de Eldeen

Hace cuarenta años, los granjeros del oeste de Aundair se unieron a los druidas de Bosque Encumbrado para separarse del reino y fundar los Confines de Eldeen. La mayoría de los Aundanos consideran esto un acto imperdonable de traición cometido en un momento de debilidad nacional. Los miembros de los Confines dicen que sus acciones fueron precipitadas por la negligencia y la corrupción de los nobles Aundanos. Ahora que la guerra ha terminado, muchos Aundanos creen que la

ADAM COOK

reina Aurala debería reclamar los Confines de Eldeen, ya sea por medio de la diplomacia o la fuerza.

Breland y Droaam

Asaltantes monstruosos del desierto occidental han plagado a Breland durante siglos. Hace una década, las Hijas de Sora Kell unieron a los señores de la guerra dispersos de la región bajo la bandera de Droaam. Estallaron furiosos enfrentamientos entre Breland y Droaam, centrados en la fortaleza Huesorco y los colonos Brelios en el oeste. Breland lideró la oposición al reconocimiento de Droaam como nación bajo el Tratado de Tronofirme, y algunos Brelios creen que el Rey Boranel debería tomar medidas dramáticas para poner fin a esta amenaza.

Cyre y el Mundo

Los Cyr sostienen que solo ellos estaban en lo correcto durante la Última Guerra, que comenzó cuando las otras naciones se negaron a reconocer el derecho legítimo de la reina Cyr al trono de Galifar. Orgullosa hasta el final, Cyre se enfrentó con todas las demás naciones. Ahora Cyre está destruida, y los refugiados Cyr en todas partes dependen de la bondad de sus antiguos enemigos. Pero muchas de esas personas creen que Cyre no merece piedad, y que los refugiados deben ser tratados como combatientes enemigos en lugar de ofrecerles caridad y compasión.

Karrnath y Thrane

La enemistad entre estas dos naciones es mucho más profunda y más larga que la que causó la Última Guerra. Thrane es el bastión de la Iglesia de la Llama de Plata, mientras que Karrnath recurrió a la nigromancia en el transcurso de la guerra. Los Thran acusan a los Karrnios de estar en bancarrota moral; los Karrnios dicen que los Thran son arrogantes e ingenuos. Esta rivalidad de larga data condujo a un intenso conflicto en los primeros días de la guerra, y solo empeoró. Cuando Thrane se convirtió en una teocracia, los Karrnios aprovecha-ron este acto como prueba de que la nación había abandonado las tradiciones de Galifar. Cuando Karrnath integró a los muer-tos vivientes en sus ejércitos, Thrane juró que nunca estaría en paz con aquellos que usarían esa magia asquerosa. Ambas na-ciones han aceptado los términos del Tratado de Tronofirme, y el rey Karrnio ha renunciado a la creación de nuevos soldados muertos vivientes, pero el tratado no ha hecho nada para aliviar la enemistad entre los dos.

Thaliost

La antigua ciudad de Thaliost fue una vez parte de Aundair, y tiene muchos vínculos orgullosos con la historia de esa nación. Fue capturada por Thrane durante la Última Guerra, y el Tratado de Tronofirme ratificó su ocupación del lugar. Thrane colocó a un arzobispo Aundano, Solgar Dariznu, a cargo de la ciudad, y se ha convertido en un refugio para los seguidores Aundanos de la Llama de Plata. Pero muchos de sus ciudadanos se consideran Aundanos, y muchos ciudadanos prominentes de Aundair están ejerciendo una gran presión sobre la reina Aurala para que retome la ciudad. La tensión ha sido exacerbada por el arzobispo Dariznu, quien ha tomado medidas brutales para reprimir la oposición Aundana a la ocupación de la ciudad por Thrane.

Valenar

Los elfos de Valenar han incumplido los términos del Tratado de Tronofirme en varias ocasiones. Regularmente antagonizan con sus vecinos, asaltan y provocan a todos al alcance de sus partidas de guerra; algunas partidas de guerra independientes incluso han cruzado las llanuras de Talenta para atacar las fronteras de Karrnath y Q'barra. El alto rey Vadallia insiste en que estas son acciones de soldados individuales, pero se niega a tomar medidas contra los perpetradores. Algunos eruditos creen que Vadallia y los Valenar están tratando de provocar un conflicto a gran escala: por las restricciones de su religión, no quieren ser conquistadores, pero quieren que un enemigo poderoso ataque su nación. Si esta hipótesis es cierta, podrían continuar intensificando su actividad hasta que Karrnath u otra nación poderosa se vean obligadas a reaccionar.

Aunque los Valenar asaltan regularmente a sus vecinos, estos ataques rara vez atacan a civiles. Los elfos no están interesados en la riqueza o el territorio; están buscando batallas desafiantes. Podrían atacar puestos de avanzada militares, patrullas, aventureros u otros bandidos, cualquier fuerza que parezca que podría dar una buena pelea.

Impacto Cotidiano

No hay lugar en Khorvaire que escapara ileso de la Última Guerra. Incluso las aldeas que nunca fueron atacadas perdieron a sus hijos al servicio militar obligatorio o sufrieron escasez. Algunas ciudades alejadas de la línea del frente sufrieron daños por armas mágicas de larga distancia o ataques terroristas. Cada vez que estéspreparando una escena, puedes agregar algún elemento que hable del impacto continuo de la Última Guerra. La tabla Impacto Cotidiano ofrece algunas sugerencias para estos elementos.

Impacto Cotidiano

d6	Impacto
1	La escasez de suministros está causando tensión en la comunidad. Esta escasez podría ser un producto básico (como el pan), un artículo de lujo (como el vino) o un servicio importante.
2	Los manifestantes en las calles protestan contra los refugiados o los forjados, instando a un regreso a la guerra, quejándose de la escasez o la negligencia, o llamando la atención sobre las necesidades de los veteranos, refugiados u otros.
3	Un veterano discapacitado comparte historias de guerra mientras suplica por cobre.
4	Una multitud se ha reunido alrededor de dos personas involucradas en una acalorada discusión sobre la guerra.
5	Un vendedor ambulante está vendiendo recuerdos inusuales de la guerra: piezas de un titán forjado, fragmentos de una aeronave y otras curiosidades.
6	Se ha levantado un monumento para conmemorar a los miembros de la comunidad perdidos en la guerra.

La Guerra Fría

Nadie sabe qué causó el Día del Luto, y el miedo a repetir este cataclismo (no el Tratado de Tronofirme), es lo que mantiene a raya a los posibles combatientes. Nadie está contento con el resultado de la guerra, pero nadie se atreve a seguir luchando, ya que todos creen que un conflicto renovado a gran escala podría provocar la destrucción total. Dicho esto, la creencia general es que el misterio del Día del Luto eventualmente se

resolverá. O alguien aprenderá a controlar el poder que causó las Tierras Enlutadas, o se determinará la causa precisa y la gente podrá saber si todavía representa una amenaza.

Mucha gente realmente espera que la Última Guerra haga honor a su nombre para siempre. Pero otros se preparan para más guerra incluso mientras buscan la paz. Ante todo, cada nación quiere desentrañar el misterio del Día del Luto; una nación que podría aprender a usar este poder sería imparable. Otras fuerzas están buscando armas o poderes olvidados que podrían cambiar el rumbo si estalla otra guerra. Los aventureros podrían encontrarse corriendo a través de las ruinas en Xen'drik, tratando de destruir un arma de los antiguos gigantes antes de que la Garra Esmeralda pueda reclamarla para Karrnath y La Dama Médulaenferma.

Los personajes pueden tropezar con una red de intrigas sin ver los hilos pegajosos. Quizás un patrón contrate a los aventureros para transportar lo que parece ser una mochila ordinaria llena de productos, y no se den cuenta de que tiene un compartimento mágico secreto hasta que los espías enemigos vengan a buscar lo que esté dentro. O un espía moribundo presione un amuleto en la mano de uno de los aventureros y diga: "El destino de Breland depende de que le lleves esto a Boranel. ¡No confíes en nadie!" Asumiendo que los aventureros se preocupan por el destino de Breland, se ven presionados a una aventura urgente que tiene implicaciones que podrían no ver o comprender.

Jugar Durante la Última Guerra

En su campaña, es posible que desees echar un vistazo a la guerra a medida que se desarrolla. Establecer una aventura durante la Última Guerra pone a los personajes en un momento tumultuoso de intriga política, alianzas tenues y conflictos brutales. Considera estas formas de hacer de la Última Guerra una realidad presente en tu campaña:

- Los jugadores crean nuevos personajes que viven durante una fase específica de la guerra. Estos personajes podrían ser figuras de leyenda cuyas grandes obras son conocidas por los personajes actuales, o podrían ser incógnitas atrapadas en eventos mucho más grandes que ellos. En cualquier caso, la aventura que emprenden puede preparar el escenario para eventos en la "actualidad" de tu campaña.
- Puedes dirigir una sesión introductoria o un flashback durante los últimos años de la guerra, dando vida a los trasfon-dos de los personajes. Tal vez los personajes son parte de la misma unidad en la guerra, o podrían ser enemigos obliga-dos a cooperar cuando ocurre un desastre. ¿Son los perso-najes participantes en una batalla memorable? ¿Toman ac-ciones de las que luego se arrepentirán? ¿Conocen un ene-migo amargo que regresa para perseguirlos años después, cuando la campaña continúa en la actualidad?
- Un fenómeno mágico podría enviar a los personajes al pasado, colocándolos en medio del conflicto. ¿Son transportados allí para aprender algo? ¿Para alterar el curso de la historia? ¿O simplemente están varados en una corriente de tiempo retorcida? ¿Cómo van a escapar de los horrores de la guerra y volver a su propio tiempo?

Villanos de la Última Guerra

Así como los aventureros son moldeados por sus experiencias en la Última Guerra, los villanos a menudo llevan las cicatrices físicas y mentales del conflicto. Cuando desarrolles los detalles del trasfondo de un villano, considera las siguientes opciones.

Criminal de Guerra

¿Qué acciones horribles tomó el villano durante la Última Guerra? ¿Masacró a civiles? ¿Traicionó a sus camaradas o su nación? Un artífice brillante podría haber diseñado armas arcanas que violaran las reglas del enfrentamiento. Un **caballero óseo** karrnio (ver Capítulo 6) podría haber supervisado un campo donde los prisioneros de guerra fueron utilizados como sujetos en experimentos nigrománticos. ¿Es el villano famoso por sus crímenes, o aún debe ser expuesto por lo que hizo? ¿Cree que sus crímenes estaban justificados? ¿Está el criminal protegido por personas poderosas en su nación, o vilipendiado por las personas a las que sirve?

Inspiración Sombría

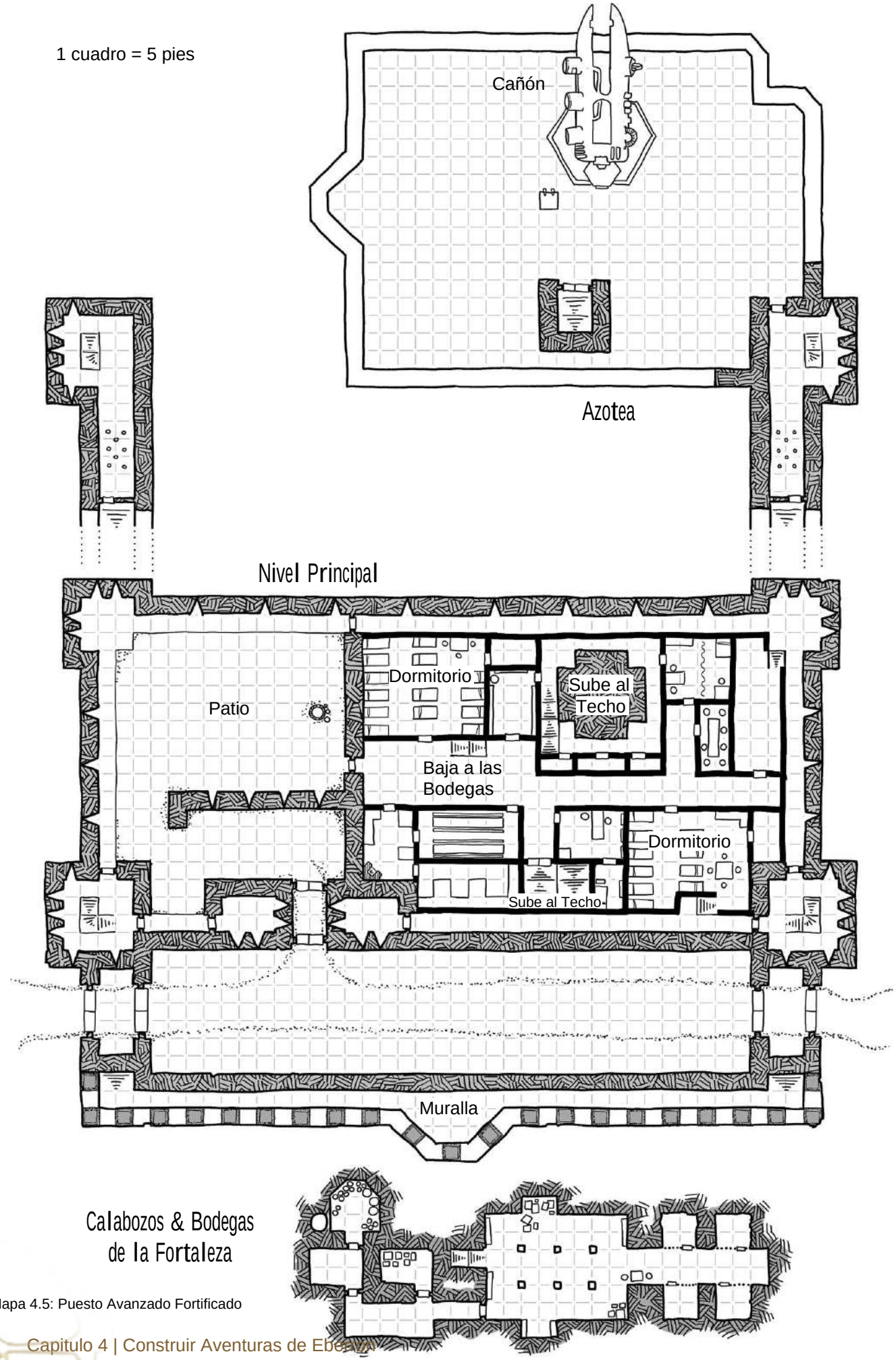
Algo que el villano vio o experimentó durante la guerra causó una impresión duradera que todavía lo impulsa hoy. Quizás su familia murió en un ataque sin sentido, y todo lo que hace está motivado por un deseo de vengar esta pérdida. Tal vez piensa que fue traicionado por su propia nación. Tal vez quedó atrapado en el Día del Luto, y aunque de alguna manera sobrevivió, lo que vivió lo llevó a la locura.

Ex Camarada

Un ex camarada de armas puede ser un gancho útil para atraer a los aventureros a una historia, o un villano convincente. ¿Cuál de los personajes sirvió junto al villano? ¿Eran iguales o uno era de mayor rango? ¿El villano abandonó o traicionó al aventurero, o fue el aventurero quien traicionó al villano? Esta opción puede ser especialmente interesante para un villano forjado; mientras buscaba su propia identidad después de la guerra, abrazó un camino oscuro. Si usas este motivo, es importante desarrollar la historia junto con los jugadores cuyos personajes están conectados con el villano, ya sea estableciendo detalles cruciales antes de tiempo o desarrollándolos juntos a través de un flashback.

Sobreviviente Desgarrado por la Guerra

En la primera reunión, el villano de una aventura puede parecer una persona de honor, o al menos un superviviente duro haciendo lo que cree que es justo después de sobrevivir a la guerra. El villano podría haber experimentado algunas de las mismas cosas en la guerra que los personajes, haciendo que sea más fácil para los personajes comprender el punto de vista del villano, o al menos albergar una pequeña duda que los haga pensar dos veces antes de apresurarse a condenar el villano. La tabla de Villanos Desgarrados por la Guerra sugiere giros que puedes agregar a los villanos mencionados en otra parte de este capítulo para darles a ellos y a sus planes un vínculo con la Última Guerra.



Mapa 4.5: Puesto Avanzado Fortificado

DYSON LOGOS

Villanos Desgarrados por la Guerra

d6	Villano
1	El villano no sabe (o se niega a creer) que la guerra ha terminado.
2	El villano experimentó horrores durante la guerra y ataca a las personas que creen que son responsables.
3	El villano está utilizando las habilidades que aprendió durante la guerra para atacar a los especuladores de guerra o líderes nacionales.
4	El villano es un ex comandante militar que comanda a los soldados que sirvieron a sus órdenes en la guerra.
5	El villano es un ex soldado con rencor contra los ciudadanos de una antigua nación enemiga.
6	El villano quiere el poder para reiniciar y terminar "correctamente" la guerra.

Puesto Avanzado Fortificado

Los puestos de avanzada militares en Khorvaire sirven para una variedad de propósitos durante y después de la guerra: paradas de descanso para pelotones en movimiento, guarniciones para tropas inactivas, armerías donde se almacenan armas, puntos de preparación para exploradores y rastreadores que vigilan los movimientos enemigos cercanos, y fortificaciones defensivas destinadas a proteger pasos, puentes u otras ubicaciones estratégicas clave. En una aventura, prácticamente cualquier cosa puede pasar dentro o alrededor del mismo.

Características del Puesto Avanzado Fortificado

Este puesto avanzado, como se muestra en el mapa 4.5, es un edificio simple que contiene cuarteles, cuartos de oficiales y áreas de almacenamiento encerradas dentro de múltiples anillos de fortificación. Una aproximación normal al recinto interior implica pasar a través de una de las dos garitas (protegidas por ranuras de flecha y saeteras), cruzar un patio abierto (con más ranuras de flecha y defensores en el techo de arriba), pasar a través de otra área de puerta pequeña, y atravesar el patio de entrenamiento antes de llegar finalmente a la entrada solitaria.

Una enorme arma mágica similar a una ballesta está montada sobre el puesto avanzado y sostenida por una enorme columna de piedra. Dependiendo del puesto avanzado, esta arma podría lanzar virotes de ballesta con una fuerza y velocidad tremendas, expulsar oleadas de rayos, lanzar bolas de fuego o disparar municiones devastadoras a los enemigos que se aproximen.

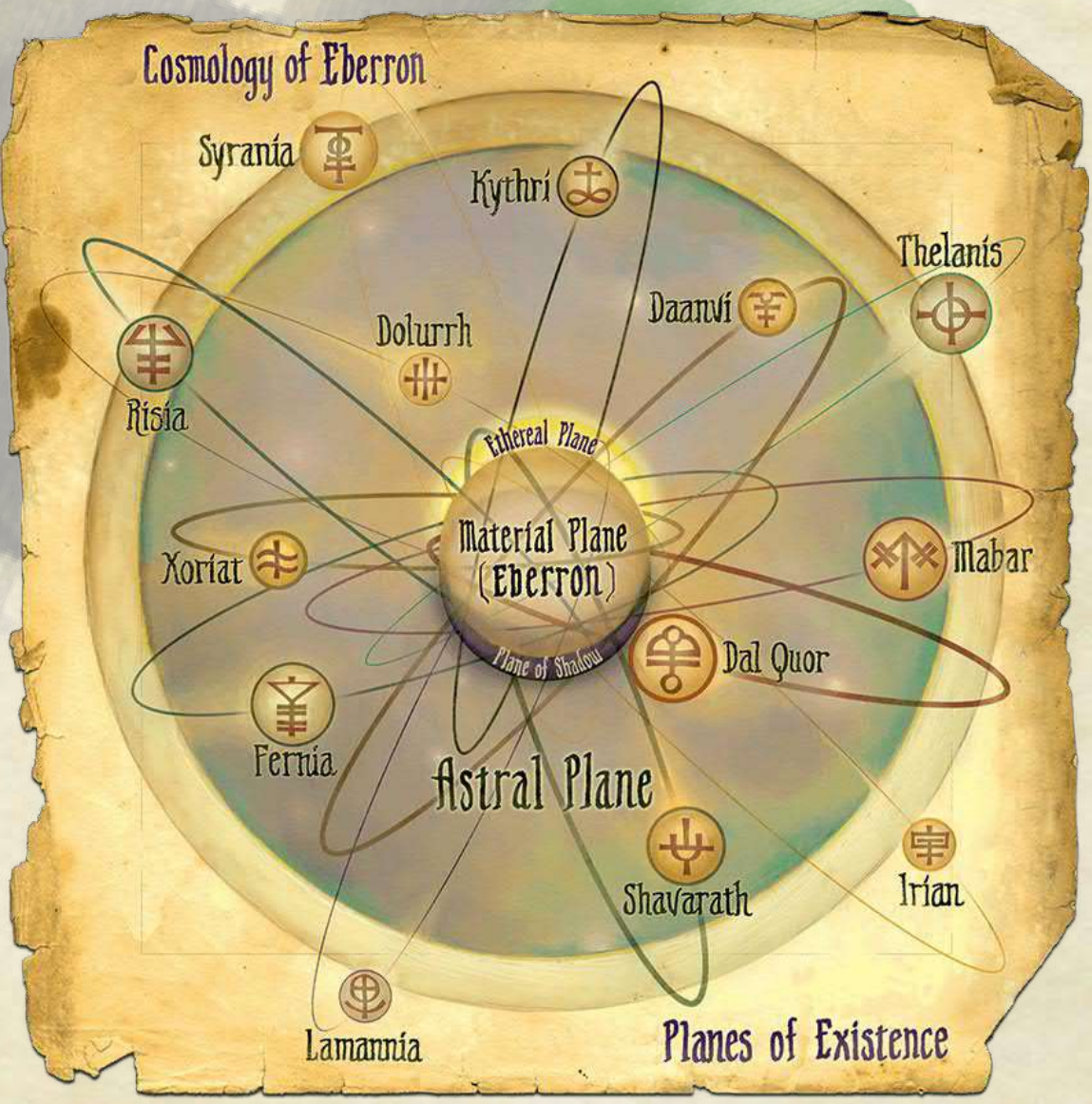
Un área del sótano está dedicada al almacenamiento, incluidas celdas para contener prisioneros de guerra mientras esperan ser transportados a campos de prisioneros dedicados.

Aventuras en el Puesto Avanzado Fortificado

La tabla Aventuras en el Puesto Avanzado Fortificado ofrece algunas posibilidades para aventuras ambientadas en tal ubicación.

Aventuras en el Puesto Avanzado Fortificado

d8	Premisa de la aventura
1	La Orden de la Garra Esmeralda se ha apoderado del puesto avanzado y está levantando una legión de soldados muertos vivientes.
2	Se dice que el puesto avanzado es atormentado por el espíritu vengativo de un ex comandante que fue asesinado por sus propias tropas.
3	Un túnel debajo del puesto avanzado conduce a un portal sellado a Xoriat.
4	El puesto avanzado limita con las Tierras Enlutadas, donde monstruosidades mutantes emergen de la bruma.
5	Cuando una fuerza de aberraciones surge de Khyber, este puesto avanzado abandonado es la única oportunidad de los aventureros para detener su avance.
6	El puesto avanzado está en una ubicación crítica, pero fue dañado durante la guerra. Debe protegerse mientras se restaura.
7	El puesto avanzado se encuentra en una zona de manifestación vinculada a Thelanis. Fue capturado por un grupo de hadas, y los lugareños quieren recuperarlo.
8	El puesto avanzado fue construido sobre los cimientos de una antigua fortaleza goblin, y se rumorea que tesoros enterrados yacen debajo de ella.



Planos de Existencia

Eberron es parte de la Gran Rueda del multiverso, como se describe en el *Manual del Jugador* y la *Guía del Dungeon Master*. Al mismo tiempo, está fundamentalmente separado del resto de la Gran Rueda, sellado de los otros planos incluso mientras está rodeado por su propia cosmología giratoria. La estación única de Eberron en el multiverso es un aspecto importante del mundo: sus planos tienen influencias profundas y cambiantes en el plano material, y está protegido de las influencias y maquinaciones de dioses y otros poderes en otras partes de la Gran Rueda.

El planeta de Eberron es el corazón de su propio plano material. Está rodeado por el Anillo de Siberys. Más allá de este cinturón de cristales dragontinos, trece lunas orbitan el mundo. Hasta la fecha, ninguna criatura de Eberron ha explorado las lunas, y nadie puede decir si son rocas sin vida o mundos prósperos. Algunos sabios creen que las lunas están conectadas a los planos, o que incluso podrían ser extensiones físicas de los planos, pero la verdad de estas afirmaciones sigue siendo desconocida.

No se han descubierto otros planetas dentro del plano material de Eberron. El inframundo de Khyber, sin embargo, contiene una gran cantidad de semiplanos, pequeños bolsillos de realidad alterada. Como tal, aventurarse debajo de la superficie de Eberron puede llevarlte a una red de cavernas y pasajes, y si encuentras el pasaje correcto, puede llevarte a lugares fantásticos y mortales habitados por infernales, aberraciones y otros hijos de Khyber.

Planos de Eberron

El Plano Material está envuelto por trece planos de existencia. Muchos de estos tienen aspectos tanto de Planos Exteriores como de Planos Interiores. Todos se superponen de alguna manera con Eberron, e influyen y son influenciados por el Plano Material. La intensidad de esta influencia aumenta y disminuye; los estudiosos a menudo describen los planos como orbitando Eberron, a veces acercándose, otras alejándose, aunque esta forma de expresión es simplemente una metáfora de su influencia cambiante. Cuando la influencia de otro plano en el plano material es especialmente fuerte, se dice que el plano es colindante. Cuando su influencia es débil, un plano es remoto. El estado de un plano puede ser importante para realizar rituales épicos, crear Máquinas Ultraterrenas o interactuar con entidades extraplanares. Si un plano es remoto o limítrofe en un momento dado depende completamente de las necesidades de tu historia.

LEE MOYER

Zonas de Manifestación

En ciertos lugares del plano material, las barreras entre los mundos son delgadas, y algunas características de otro plano pueden sangrarse al mundo material. Estos lugares se llaman zonas de manifestación, y la naturaleza de cada una es fuertemente moldeada por el plano al que se conecta. La ciudad de Sharn está ubicada en una zona de manifestación vinculada a Syrania que mantiene sus torres extendidas hacia el cielo y beneficia el vuelo. Los fantasmas pueden permanecer en una zona de manifestación asociada con Dolurrh, mientras que una zona de manifestación vinculada a Lamannia puede tener vegetación salvaje y mejorar la magia druídica. Una zona de manifestación podría incluir un portal que permita el paso libre de un plano a otro. Las descripciones de otros planos en esta sección ofrecen algunos otros efectos posibles. La mayoría de las zonas de manifestación tiene efectos confiables y persistentes. Algunas solo tienen conexiones débiles con sus planos, y sus propiedades influyen en el mundo solo cuando el plano es colindante.

Tour de los Planos

A continuación se describe brevemente cada uno de los trece planos en la cosmología de Eberron, tanto en términos generales como por los efectos que ocurren o aparecen en el plano material en zonas de manifestación vinculadas a ese plano.

Daanvi, el Orden Perfecto

Daanvi encarna el orden absoluto, junto con los ideales de la ley y la disciplina y su impacto en la civilización. Los distritos perfectamente ordenados e inmaculados del plano representan diferentes aspectos de la ley: campos mantenidos con precisión, tribunales legalistas y hordas de modrones que compilan archivos de cada regla o regulación jamás creada. Algunos distritos se rigen por un sistema de justicia basado en la bondad, donde las leyes ayudan a mantener la armonía. En lugares más opresivos, los diablos tiránicos imponen leyes severas a la población que sufre.

Características de la Zona de Manifestación de Daanvi

d4	Característica
1	Las personas que viven en la zona de manifestación se inclinan a seguir las normas debidamente promulgadas sin cuestionar, independientemente de las implicaciones morales.
2	Las criaturas no pueden decir mentiras deliberadas mientras están en el área.
3	La flora y la fauna son sobrenaturalmente ordenadas y homogéneas. Los árboles crecen en hileras ordenadas sin necesidad de ser atendidos, las rocas están situadas en patrones geométricos y el ganado idéntico pasta al unísono.
4	Un contingente de modrones está deconstruyendo metódicamente y reorganizando la zona, sin tener en cuenta su efecto en los otros habitantes.

Dal Quor, la Región de los Sueños

Las criaturas mortales entran en contacto con Dal Quor cuando sueñan (a excepción de los elfos, kalashtar y forjados, que no sueñan). Las franjas exteriores del plano están formadas por los recuerdos y las experiencias de los soñadores. El núcleo oscuro en el corazón del plano está formado por la fuerza de pesadilla conocida como La Oscuridad Onírica. Los habitantes principales de Dal Quor son los quori, enigmáticos maestros manipuladores que pueden habitar los sueños de los demás.

Hace decenas de miles de años, los quori libraron una guerra amarga con los gigantes de Xen'drik. Los gigantes terminaron la guerra cortando la conexión entre Dal Quor y Eberron e interrumpiendo el ciclo de los planos. Como resultado, Dal Quor siempre es remoto en relación con el plano material, y no hay zonas de manifestación vinculadas a Dal Quor. La única forma de llegar a Dal Quor desde el plano material es a través de la proyección psíquica de los sueños, y los quori se ven obligados a poseer anfitriones mortales para hacer su voluntad en Eberron.

Dolurrh, el Reino de los Muertos

Cuando un alma mortal muere, se siente atraída por Dolurrh, un lugar definido por la desesperación y la apatía. Con el tiempo, los recuerdos de estos espíritus atrapados se filtran hasta que solo quedan cáscaras. Aunque esto parece un destino sombrío, la mayoría de las religiones sostienen que Dolurrh no es el final del viaje del alma; Es una puerta de entrada a todo lo que hay más allá. Afirman que lo que parece ser disolución es el proceso natural del alma que se mueve a un plano superior de existencia que los mortales nunca pueden entender: unirse con los Soberanos, fusionarse con la Llama de Plata, o simplemente unirse al ciclo de la vida en una nueva forma. A pesar de esa afirmación, Dolurrh es un plano sombrío lleno de las huellas persistentes de los muertos.

Características de la Zona de Manifestación de Dolurrh

d4	Característica
1	Los cuerpos enterrados aquí se reaniman en 1d4 días, poseídos por espíritus inquietos. Estos espíritus pueden ser malévolos o benignos.
2	Cualquier conjuro de nigromancia de nivel 1 o mayor dentro de la zona se trata como si se lanzara en un nivel por encima del espacio de conjuro que se gastó.
3	Los conjuros y habilidades que resucitan a los muertos también tienen un 50 por ciento de probabilidad de traer de vuelta 1d4 espíritus enojados. Estos pueden ser banshees, fantasmas, sombras, espectros, apariciones u otros muertos vivientes incorpóreos.
4	Para lanzar un conjuro de nivel 1 o más en la zona, el lanzador debe tener éxito en una prueba de Constitución con una CD igual a 10 + el nivel del conjuro. En una prueba fallida, el conjuro no se lanza y su espacio de conjuro no se gasta, pero la acción se pierde.

Fernia, el Mar de Fuego

Este plano abarca tanto el poder elemental puro del fuego como su versatilidad: la llama utilizada como arma, como una fuerza que mantiene a raya la oscuridad, o como un destructor y una fuerza para el cambio. Fernia es el hogar de todo tipo de elementales de fuego y celestiales e infernales que adoptan los mismos ideales. Pashas Ifrit y sátrapas infernales gobiernan las ciudades-islas de obsidiana que flotan sobre los mares de magma, sus secuaces producen trabajos en metal de belleza y calidad inigualables.

Características de la Zona de Manifestación de Fernia

d4	Característica
1	Los conjuros que causan daño de fuego se potencian aquí. Tal conjuro de nivel 1 o mayor dentro de la zona inflige daño de fuego como si fuera lanzado en un nivel por encima del espacio de conjuro gastado.
2	Aquí se pueden forjar armas y armaduras con habilidades inusuales, aunque sus encantamientos no siempre son estables.
3	El área está salpicada de charcos de tierra fundida y fisuras de agua hirviendo, de donde emergen méfits y elementales con regularidad.
4	Motas de *llama permanente* se generan espontáneamente en esta región, típicamente unidas a alguna vegetación o minerales del área. Estas llamas persisten incluso si se remueven de la región.

Irian, el Amanecer Eterno

Irian es el plano de la luz y la esperanza, la fuente de energía positiva que es la base de la luz, la vida y el amor. Las regiones de Irian reflejan la idea de comienzos y de una vida resurgente: tierras fértiles que no han sido tocadas por ninguna herramienta, bosques de cristal reluciente y prósperas granjas y comunidades. Los ángeles habitan en una gran ciudad que refleja los primeros días de un glorioso imperio. El sol nunca se pone aquí.

La energía positiva fluye hacia Eberron desde Irian, y los habitantes de Irian creen que el simple hecho de su existencia ayuda a los mortales del Plano Material. Los celestiales de Irian también son los que tienen más probabilidades de responder a *aliado de los planos* y conjuros similares.

Características de la Zona de Manifestación de Irian

d4	Característica
1	Las aguas de un manantial tienen poderes curativos: curan enfermedades, curan heridas e incluso restauran los sentidos perdidos.
2	Grupos de cristales radiantes brotan de la tierra. Un conjuro de nivel 1 o mayor lanzado a 30 pies o menos de estos cristales, si restaura puntos de golpe o causa daño radiante, se trata como si fuera lanzado en un nivel por encima del espacio de conjuro que se gastó.
3	Un árbol de arce con corteza translúcida de color violeta y hojas brillantes crece en el corazón de un pantano. Las criaturas que viven cerca envejecen muy lentamente.
4	Los muertos vivientes dentro de la zona tienen desventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de habilidad y las tiradas de salvación.

Kythri, el Caos Agitado

En el plano del caos y el cambio, Kythri es un reino en constante cambio. Los elementos chocan en fantásticas explosiones de poder desenfrenado, motas de tierra giran erráticamente a través del espacio a medida que la gravedad cambia constantemente, y una explosión de colores resplandece en el cielo siempre cambiante. Aún así, los monjes estoicos githzerai ejercen su voluntad sobre los elementos, creando monasterios en islas de tierra en medio del caos. Numerosas variedades de slaadi también habitan aquí, exultando en la agitación interminable.

Características de la Zona de Manifestación de Irian

d4	Característica
1	La tierra aquí es altamente cambiante e inestable. Una criatura que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Naturaleza) CD 14 como acción puede alterar un cuadrado de terreno de 20 por 20 pies de alguna manera. Por ejemplo, podría optar por convertir la tierra en lodo, hacer que broten espinas pétreas del suelo o deformar las plantas locales. Al fallar la prueba, se producen efectos aleatorios sin control.
2	Fabulosas formaciones de rocas precariamente equilibradas salpican estas tierras baldías. Se derrumban al azar, solo para volverse a montar lentamente en el transcurso de días.
3	Manadas de slaadis entran en erupción desde el interior de una red de cuevas locales a intervalos aleatorios, aterrorizando a los viajeros.
4	Cualquier conjuro que inflija daño de ácido, frío, fuego, fuerza, relámpagos o truenos dentro de la zona, en cambio, inflige uno de esos tipos de daño determinado al azar.

Lamannia, el Bosque del Crepúsculo

Aunque se conoce como un bosque, Lamannia contiene todos los entornos naturales posibles. Es el hogar de grandes bestias, licántropos y otros seres que reflejan el poder de la naturaleza. El esplendor de la naturaleza en este lugar es embriagador para los druidas. Los animales nacidos aquí son modelos de su especie, infundidos con un poder primitivo que avergüenza incluso a los mejores especímenes de la Casa Vadalis.

Características de la Zona de Manifestación de Lamannia

d4	Característica
1	Los conjuros que convocan a elementales tienen más poder aquí. Un conjuro tal de nivel 1 o mayor dentro de la zona se trata como si se lanzara en un nivel por encima del espacio de conjuro que se gastó.
2	Las fuerzas de la naturaleza trabajan para derribar todo lo construido dentro de la zona. El clima, la vegetación y una rápida tasa de descomposición se combinan para destruir rápidamente las estructuras construidas en la región y cubrir las ruinas.
3	La zona está dominada por árboles altos y maleza espesa. Los animales vienen del área circundante para vivir en la zona, donde crecen más grandes y más fuertes de lo normal para su especie.
4	Lo que parece ser un círculo de piedras es, en verdad, un grupo de elementales de tierra dormidos que vino de Lamannia durante su período colindante más reciente.

Mabar, la Noche Interminable

Mabar es la oscuridad que promete tragarse incluso el día más brillante, la sombra hambrienta que anhela consumir luz y vida. Es el plano de la entropía, el hambre y la pérdida, que absorbe lentamente la vida del multiverso. Es la fuente de energía negativa en Eberron. La mayoría de los muertos vivientes son animados por el poder de Mabar, y la vida que drenan de los mortales fluye hacia la Noche Interminable.

Mabar está formado por muchos fragmentos, cada uno de los cuales representa una visión diferente de la desolación. Los infernales de Mabar planean robar fragmentos de otros planos y arrastrarlos a su oscuridad eterna, creando una mezcla de mundos rotos en diferentes estados de descomposición.

Características de la Zona de Manifestación de Mabar

d4	Característica
1	Los muertos vivientes aquí tienen 2 puntos de golpe adicionales por dado de golpe y hacen tiradas de salvación contra ser convertidos o asustados con ventaja.
2	La vegetación aquí es agria y atrofiada, los animales nacen muertos o deformados, y un malestar flota en el aire.
3	En las noches durante el mes de Sypheros, cuando la Luna Sombría es dominante en el cielo, monstruos horribles acechan el área, lo que lleva a los residentes a dejar ofrendas fuera de sus puertas para protegerse del mal.
4	El radio de cualquier fuente de luz en la zona se reduce a la mitad, y las tiradas de salvación contra los conjuros de nigromancia se hacen con desventaja en la zona.

Risia, la Llanura de Hielo

El contrapunto a Fernia, Risia encarna el frío del invierno y la constancia estoica del glaciar. A través de la extensión helada de Risia, las tormentas de nieve aullan sin cesar sobre témpanos de hielo espeso y azul, y los gigantes de escarcha tallan grandes fortalezas de montañas glaciares. Los visitantes desprotegidos perecen rápidamente, pero aquellos que se adaptan al frío o se protegen de él pueden sondear las frígidas profundidades del plano en busca de secretos antiguos.

Características de la Zona de Manifestación de Risia

d4	Característica
1	Los conjuros que causan daño de frío se potencian aquí. Tal conjuro de nivel 1 o mayor dentro de la zona inflige daño de frío como si fuera lanzado en un nivel por encima del espacio de conjuro que se gastó.
2	Venas de hielo azul cobalto atraviesan un glaciar en el área. Si se extrae, este hielo mantiene su temperatura y no se derrite. Un objeto tallado puede funcionar como un canalizador mágico para conjuros relacionados con agua o hielo.
3	Yetis abominables tienen su guarida en una red de cuevas amargamente heladas en las montañas.
4	Cualquier conjuro que inflige daño de fuego causa solo la mitad del daño normal.

Shavarath, el Campo de Batalla

Shavarath es el plano de la guerra, devastado por un conflicto que nunca terminará. Desde los albores del tiempo, ejércitos de infernales y celestiales han luchado entre sí en Shavarath, sus batallas eternas son un microcosmos de la lucha entre el bien y el mal que se extiende por toda la realidad. Los recién llegados están sujetos a un reclutamiento forzado cuando son encontrados (ya sea por un ángel, un demonio o un diablo), si no se despachan sumariamente. En medio de la lucha constante, tormentas de viento de cuchillas recorren el paisaje, capaces de cortar en cintas a los desprevenidos. A pesar de todo su peligro, Shavarath posee armas de leyenda y una gran cantidad de conocimientos sobre el arte de la guerra.

Características de la Zona de Manifestación de Shavarath

d4	Característica
1	Las cuchillas fabricadas aquí tienen fama de ser especialmente finas y afiladas. Cuando una criatura en la zona recibe un golpe crítico con un ataque que inflige daño penetrante o cortante, el ataque inflige un dado adicional de daño.
2	La sangre derramada aquí nunca se lava. Cualquier prueba de Carisma realizada en la zona para evitar hostilidad se realiza con desventaja; las pruebas de carisma para alentar la violencia siempre tienen éxito.
3	Tormentas de cuchillas giratorias cortan el cielo en tiempos de combate, atacando al azar a los participantes. El efecto es el mismo que el del conjuro *nube de dagas*, pero el área y el daño pueden aumentar.
4	Diablos, demonios y ángeles se enfrentan en duelo en los restos de una fortaleza en ruinas que sirve de portal a Shavarath.

Syrania, el Cielo Azur

Las agujas de cristal flotan en un cielo azul perfecto. Las granjas y las comunidades serenas se extienden a través de las nubes. Syrania es el plano de la paz y todo lo que florece en tiempos de paz. Esto incluye el comercio; el Mercado Inconmensurable de Syrania atrae a comerciantes y viajeros de toda la realidad.

Syrania es el hogar de una gran cantidad de ángeles que dedican sus vidas inmortales a la contemplación serena. Cada ángel busca alcanzar el dominio de un concepto puro, como tener todo el conocimiento sobre un tema o acatar sin cesar los principios de una virtud. Un ángel de los sueños no es un quori, pero comprende los sueños, puede explicarlos e interpretarlos, y puede darles forma si así lo desea. Del mismo modo, un ángel de la guerra no está constantemente envuelto en la batalla como lo están los celestiales de Shavarath; en cambio, busca la perfección en el arte y las teorías de la guerra. Los Ángeles de Syrania pueden ser fuentes útiles de información para los aventureros, y a veces viajan a Eberron para observar a los mortales.

Características de la Zona de Manifestación de Syrania

d4	Característica
1	Esta zona suprime todo pensamiento agresivo. Cualquier criatura que quiera hacer un ataque o lanzar un conjuro dañino debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o no realiza el ataque ni lanza el conjuro, pero pierde su acción.
2	Aquellos con gran voluntad y fortaleza que ascienden al pico de una montaña en esta área pueden tratar de doblegar el clima por millas a su voluntad, como si hubiera lanzado el conjuro *controlar el clima*.
3	En este campo cubierto de sol, los niños (así como las personas de espíritu libre e infantil) pueden volar durante 1 hora.
4	Aquí se construye un pueblo en la ladera de un acantilado. Los molinos de viento que sobresalen del acantilado recogen energía del poder del viento, que se utiliza para operar ascensores en toda la comunidad.

Thelanis, la Corte de las Hadas

Thelanis es el hogar de los seres feéricos y un reino donde la narrativa y la metáfora dan forma a la naturaleza de la realidad. Sus muchos dominios están gobernados por los señores feéricos, y los habitantes de cada reino reflejan la naturaleza y la historia de su señor. Por ejemplo, el reino del Príncipe de la Escarcha está atrapado en el invierno interminable, y los pálidos eladrin guían manadas de lobos invernales en sus cacerías. No es el mismo entorno que en Risia, porque el reino del príncipe no es una encarnación de la idea del frío, sino que es un dominio congelado por el corazón roto de su príncipe. Si se cambiara la historia del príncipe, el reino cambiaría con ella.

El tiempo y el espacio son maleables en la Corte de las hadas, y un mortal que deambule por Thelanis nunca podría regresar (o podría irse después de unos días para descubrir que semanas, meses o años han pasado al volver a casa).

Características de la Zona de Manifestación de Thelanis

d4	Característica
1	Aquí crecen árboles feéricos cuya madera está imbuida de propiedades mágicas, junto con un bosquecillo de **ents** guardianes y flora despierta.
2	Un círculo de hongos sirve como portal a Thelanis cuando la ofrenda adecuada se coloca en su centro.
3	Una comuna de Eladrin que posee un poderoso conocimiento esotérico se encuentra en las profundidades de un bosque habitado por un gran número de **pixies**.
4	La magia feérica fluye con fuerza por aquí. Las tiradas de salvación contra conjuros de encantamiento e ilusión se hacen con desventaja.

Xoriat, el Reino de la Locura

La extraña geometría de Xoriat y sus habitantes indescriptibles parecen producto de la pesadilla de una persona loca. En este entorno completamente extraño, los seres cuya apariencia puede destrozar la cordura de una persona viven en ciudades creadas a partir de tumores gigantescos y carnosos. Mares de protoplasma, en un tono púrpura que lastima los ojos, chocan contra las costas de quitina. Algunos pueden mirar a Xoriat y verlo como un lugar de revelaciones, pero la mayoría de los mortales que se acercan demasiado a Xoriat son víctimas de la locura. Xoriat es la fuente de muchas aberraciones, incluidos los terroríficos daelkyr.

Características de la Zona de Manifestación de Xoriat

d4	Característica
1	La realidad está deshilachada aquí. Lanzar cualquier conjuro de nivel 1 o superior desencadena una tirada en la tabla Sobrecarga de Magia Salvaje en el capítulo 3 del *Manual del Jugador*.
2	Un personaje debe hacer una tirada de salvación de Carisma con CD 14 al final de cada hora que pase en este lugar. En una salvación fallida, el personaje sufre una forma aleatoria de locura a corto plazo (ver Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*)
3	Los residentes de un asentamiento aquí muestran mutaciones extrañas y un comportamiento inquietante. Los visitantes que permanecen demasiado tiempo también desarrollan características extrañas.
4	Una caverna aquí es un tumor canceroso que emite aberraciones para atacar al mundo, y está creciendo.

Eberron y el Multiverso

Teóricamente es posible viajar entre Eberron y otros mundos en el multiverso por medio de la Profundidad Etérea o varios conjuros diseñados para viajes planares, pero la cosmología de Eberron está específicamente diseñada para evitar tales viajes, para mantener el mundo oculto lejos de la intromisión. de dioses, celestiales e infernales del más allá.

Las tres sierpes progenitoras trabajaron juntas para formar Eberron y sus planos como un nuevo sistema cósmico en las profundidades del plano etéreo. Recrearon a los elfos, orcos, dragones y otras razas que se encuentran en todo el multiverso y los colocaron en su nuevo mundo, pero les permitieron desarrollarse más allá del alcance de Gruumsh, Corellon, Lolth y otras influencias para bien y para mal.

En tu campaña, puedes decidir que la barrera formada por el Anillo de Siberys está intacta, y el contacto entre Eberron y los mundos y planos más allá de su cosmología es imposible. Esta es la suposición predeterminada de este libro. Por otro lado, es posible que desees incorporar elementos de otros reinos. Quizás desees utilizar una aventura publicada que involucre a Tiamat o las fuerzas del Abismo entrometiéndose en los asuntos del mundo. En tal caso, podría ser que la protección ofrecida por el Anillo de Siberys haya comenzado a fallar. Puedes vincular el debilitamiento de Siberys con el Luto, ¡tal vez cualquier catástrofe mágica que haya causado el Luto también interrumpió el Anillo de Siberys, o tal vez una inter-rupción del Anillo de Siberys realmente causó el Luto!

Si el contacto entre Eberron y el multiverso más amplio es reciente y limitado, considera las implicaciones para todos los involucrados. En la Gran Rueda, Asmodeo es una antigua amenaza, con cultos bien establecidos, líneas de tieflings y una larga historia de intromisión que los sabios podrían descubrir en viejos tomos polvorientos escondidos en bibliotecas remotas. Pero si Asmodeo acaba de descubrir a Eberron y ha comenzado a influir en él por primera vez, no se sabe nada sobre él en Eberron. No tiene base de poder y necesita reclutar nuevos seguidores. Se pueden formar alianzas inusuales contra él, cuando los celestiales y los infernales unen fuerzas para expulsar a este enemigo hostil.

Dioses, Celestiales e Infernales

La gente de Eberron cree que sus dioses son omnipresentes, no vinculados a una sola forma coherente, sino presentes en todos los lugares. Si veneras la Llama de Plata, su poder siempre está contigo. El Soberano Onatar guía la mano de cada herrero que sabe escuchar su voz, y Dol Arrah y Dol Dorn están activos en cada campo de batalla, guiando a cada soldado. Esta perspectiva significa que la religión es impulsada por la fe, en oposición a las acciones concretas de las deidades. Los fieles creen que sus triunfos reflejan la asistencia de una influencia divina. No esperan que un dios aparezca físicamente y resuelva sus problemas.

Sin embargo, los infernales y los celestiales ciertamente tienen forma física. Afortunadamente para la gente del plano material, estas criaturas extraplanares están profundamente involucradas en sus propios asuntos y tienen poco interés en Eberron. Los infernaless y ángeles luchan entre sí en Shavarath, pero han estado haciendo esto desde antes de que existiera la humanidad, y no se atreven a dejar sus puestos para perder el tiempo en otro lugar. Hay excepciones, como los

daelkyr y la Oscuridad Onírica, pero, en general, estos nativos de otros planos se preocupan exclusivamente por el lugar donde viven. Como tal, los personajes jugadores tienen más probabilidades de encontrarse con celestiales e infernales nativos de Eberron, engendrados por Khyber o Siberys, en lugar de entidades extraplanares.

Couatls

Los Couatls son una raza celestial nacida de Siberys en los albores del tiempo. Junto con los dragones, lucharon contra los Amos de la Oscuridad infernales de Khorvaire y Sarlona. En última instancia, los couatls sacrificaron la mayor parte de su número y combinaron sus almas para formar una prisión para contener a los Amos de la Oscuridad. Los estudiosos han teorizado que sus almas combinadas eventualmente se convirtieron en la fuerza que es venerada por la Iglesia de la Llama de Plata. La iglesia es ambivalente en el tema, predicando que indpendientemente de cómo se encendió la Llama por primera vez, hay un lugar dentro de la Llama para todas las almas nobles.

Los pocos couatls que quedan en Eberron son devotos servidores de la luz. Con mayor frecuencia se encuentran custodiando la prisión de los antiguos Amos de la Oscuridad infernales, e individuos a veces actúan directamente para ayudar a los aventureros que luchan contra las fuerzas de la oscuridad.

Infernales

Los infernales más poderosos nacidos de Khyber son criaturas de inmenso poder conocidos como los Amos de la Oscuridad. Docenas de Amos de la Oscuridad fueron encarcelados por la Llama de Plata en los albores del tiempo; dos de ellos, Rak Tulkhesh y Sul Khatesh, se detallan en el capítulo 6. Otro, Bel Shalor, la Sombra en la Llama, está atado dentro de la Llama de Plata en la gran catedral de Fortalezardiente en Thrane. Puedes adaptar otros dioses malvados o señores infernales para una campaña de Eberron (suponiendo que no quieras que Eberron esté conectado al multiverso más amplio) convirtiéndolos en Amos de la Oscuridad. Por ejemplo, Tiamat podría ser un Ama de la Oscuridad que encarna el orgullo y el potencial del mal dentro de los dragones, Lolth podría ser un Ama de la Oscuridad que se aprovecha de los elfos y Asmodeo, el creador insidioso de tratos profanos.

Khyber podría engendrar cualquier infernal, ya sea diablo, demonio, yugoloth u otra cosa, si se ajusta a tu historia. Tales infernales podrían estar ligados a un Amo de la Oscuridad, o podrían ser encarnaciones independientes del mal desatadas en el mundo. Sin embargo, otras dos razas de infernales juegan papeles importantes en su historia.

Sagas de la Noche. Las sagas de la noche han existido desde la Era de los Demonios, cuando a menudo servían como embajadoras y llevaban mensajes entre los infernales y los dragones. Hoy en día, siguen siendo mediadoras imparciales, y los aventureros que están a punto de tratar con extraños u otros planos de existencia pueden querer buscar el consejo de una saga de la noche, aunque puede ser bastante difícil de encontrar.

Rakshasas. Como los principales agentes de los Amos de la Oscuridad infernales, los rakshasas alguna vez dominaron Khorvaire y Sarlona. Cuando los Amos de la Oscuridad fueron derrotados en la primera edad del mundo por el poder combinado de los dragones y los couatls, los rakshasas también desaparecieron en gran medida en Khyber. Los Señores del Polvo están formados en gran parte por rakshasas, tramando en las sombras, muchos tratan de liberar a sus señores encarcelados, otros buscan la forma de reclamar para si el poder de sus amos.

Viajes

Gracias a la innovación laboriosa de múltiples casas de marcas del dragón y talleres llenos de artesanos mágicos, la gente de Khorvaire puede cruzar el continente en una semana o menos utilizando medios mágicos. El rayocarril y los barcos impulsados por elementales atados y operados por las Casas de las marcas del dragón pueden transportar pasajeros hasta en una hora lo que un caballo puede caminar en un día. En esta sección se discuten asuntos relacionadas con los viajes en una campaña de Eberron y se presentan las Posadas Dragón de Oro, una cadena de hoteles que ofrecen alojamiento constante para viajeros en cualquier parte de Khorvaire.

Como se describe en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*, depende de ti si pasas por alto los viajes en tu campaña o si los narras con más detalle. Si el objetivo es llevar a los personajes a su destino para que puedan comenzar la aventura, está bien suponer que su viaje (ya sea en un rayo, una aeronave o en otros medios) pasa sin incidentes. Después de todo, la gente de Khorvaire realiza tales viajes todos los días, y la mayoría de ellos llegan a sus destinos de manera segura.

La alternativa es hacer del viaje una parte importante de la aventura. Viajar puede desempeñar un papel crucial en una historia, y cuando lo hace, debes darle todo el tiempo que necesite en la mesa de juego.

Naves Elementales

Hace mucho tiempo, los artífices y especialistas gnomos de la Casa Cannith descubrieron y desarrollaron un medio de viaje mágico. El corazón del proceso es un conjunto de técnicas para vincular elementales que utilizan los cristales dragontinos de Khyber. Este procedimiento estrictamente vigilado requiere ingeniería delicada, habilidad arcana y materiales raros de todo el mundo, y diferentes talleres emplean diversas técnicas esotéricas. La construcción de un nuevo vehículo puede ocupar un taller durante meses, mientras que la energía mágica se incrusta con cuidado en el casco del barco. Tal trabajo es una tarea complicada que requiere el trabajo de muchos; no es algo que pueda ser llevado a cabo por un mago solitario por ningún monto de compensación.

La construcción de naves elementales requiere el uso de dos tipos de cristales dragontinos. Se requiere un Cristal dragontino de Khyber del tamaño más grande y de la mejor calidad para unir el elemental a la embarcación, y se necesita un cristal dragontino de Siberys para fabricar el timón del vehículo. La producción de nuevas embarcaciones se detiene sin un suministro constante de ambos tipos de cristales dragontinos, y un taller con una orden por llenar pagará una tarifa considerable a los aventureros que puedan encontrarlos.

Matriz Elemental

Cada nave elemental está imbuida de una matriz arcana invisible. Esta esencia mágica se extiende desde la cámara de contención en el núcleo del vehículo hasta los puntales de unión, luego a través del resto del casco del vehículo. Cuando un cristal dragontino de Khyber que sostiene un elemental

atado se coloca en la cámara de contención, la matriz cobra vida. El elemental no suprimido emerge del fragmento y fluye a lo largo de la matriz en la forma en que la sangre se mueve a través de las arterias y las venas de una criatura viviente.

Los puntales de unión fuerzan al elemental en forma de anillo y le dan a cada nave elemental su aspecto distintivo. A partir de ahí, el elemental continúa fluyendo a lo largo de la matriz a través del casco, apareciendo como líneas irregulares y serpenteantes de energía viva que pulsan y cambian. Estos conductos de energía elemental adquieren una apariencia asociada con el tipo de elemental unido al navío. Un elemental de fuego, por ejemplo, envía zarcillos de llamas a lo largo del casco de su nave.

A las órdenes del piloto con marca del dragón, el elemental atado puede ser suprimido, haciendo que su esencia fluya de regreso a la cámara de contención y la matriz desaparezca de la vista. Un vehículo cuyo elemental es suprimido deja de ser propulsado.

Controlar el Elemental

Pilotar una nave elemental requiere una comunicación efectiva entre el piloto y el elemental atado. El elemental controla el movimiento del vehículo, y todo, desde la propulsión básica hasta las maniobras delicadas, depende de la capacidad del piloto para controlar el elemental. Si el elemental no es controlado y no se suprime, el vehículo se mueve de acuerdo con el capricho del elemental hasta que un piloto vuelva a tomar el control.

Un heredero con marca del dragón al timón de una embarcación puede comandar al elemental fácilmente. Sin ese piloto, es muy difícil controlar el barco. Un personaje que esté tocando el cristal dragontino de Khyber donde se aloja el elemental atado o el objeto mágico al timón de la nave puede intentar comunicarse con el elemental, pero sin garantía de éxito.

Un personaje puede hacer una prueba de Carisma CD 20 (Persuasión o Intimidación) para persuadir al elemental de que coopere o exija su obediencia. En una prueba exitosa, el elemental obedece al personaje durante 1 minuto.

El conjuro dominar monstruo también puede permitir que un personaje sin una marca del dragón controle una nave elemental, incluso arrebatando el control de un piloto con marca del dragón. El conjuro *hechizar monstruo* (encontrado en *La Guía de Xanathar para Todo*) también hace que el elemental cumpla con los deseos del lanzador, pero el elemental sigue siendo obediente a las órdenes de un piloto con marca del dragón al timón.

Liberar al Elemental

Romper el cristal dragontino de Khyber que lo contiene puede liberar a un elemental, evitando que el vehículo se mueva. En la mayoría de las naves elementales, el fragmento está sellado en un cofre de metal protector con 10 (3d6) puntos de golpe, generalmente de hierro (CA 19) pero a veces de mithril (CA 21) o adamantina (CA 23). El cofre a menudo está protegido con un *glifo custodio* y alojado en una habitación detrás de puertas cerradas y posiblemente con trampas. El fragmento en sí tiene CA 17 y 10 (3d6) puntos de golpe.

Aeronave Lyrandar

La aeronave es el vehículo con motor elemental más avanzado en Eberron, el orgullo de la Casa Lyrandar y el precursor de los avances mágicos que muchos esperan se conviertan en algo común después de la Última Guerra. Las primeras aeronaves surgieron de los talleres de Cannith y Zilargo y aparecieron al servicio de la Casa Lyrandar hace solo ocho años (en 990 AR). Por ahora, sin embargo, siguen siendo raras, porque la madera liviana requerida para su construcción es extremadamente escasa y está estrechamente controlada.

La madera liviana es una forma de madera flotante que se encuentra solo en la isla de Aerenal, y los elfos que viven allí limitan su cosecha anual de la madera preciosa. Como resultado, la producción de nuevas aeronaves avanza a paso de tortuga, incapaz de satisfacer la ferviente demanda de nuevas embarcaciones. El descubrimiento de un nuevo suministro de madera liviana literalmente podría cambiar el mundo, e incluso convencer a los elfos de Aerenal para que se separen de un poco más sería un logro digno de una hermosa recompensa de la Casa Lyrandar.

Cómo Funciona

Una aeronave estándar (al menos en la medida en que se han definido estándares para esta creación relativamente nueva) se parece a un barco oceánico pero está equipada con aletas de control y timones en lugar de velas. Un elemental de aire o fuego está atado en un anillo alrededor del casco, que está suspendido en cuatro puntales que sobresalen hacia afuera. La mayoría de las aeronaves están equipadas con las mejores comodidades, incluidos muchos adornos decorativos y comodidades.

Operación. Un heredero con marca del dragón de la Casa Lyrandar debe pilotar una aeronave Lyrandar, canalizando el poder de la Marca de la Tormenta a través de la *rueda de viento y agua* que controla la nave. El timón generalmente está situado cerca de la parte trasera del barco, dentro del refugio de una caseta del timón. Controlar la nave (sin el beneficio de algo como las *piedras conductoras* que dictan una ruta del rayocarril) requiere atención constante, por lo que al menos dos pilotos suelen ir en cada viaje.

Solo un heredero con la Marca de la tormenta puede usar la rueda y mandar al elemental atado. Los pilotos de la Casa Lyrandar entrenan durante meses para obtener una comprensión profunda de los poderes y las limitaciones de la nave. Debido a este entrenamiento, un piloto experto puede ejecutar maniobras acrobáticas en el cielo.

Las aeronaves pueden moverse en las tres dimensiones, con o sin la ayuda del viento. A diferencia de la mayoría de las criaturas voladoras, no dependen de las alas para elevarse gracias a sus cascos de madera liviana. Pueden volar igualmente bien de costado o incluso de cabeza (a pesar de los riesgos que presentan tales maniobras para los pasajeros y la tripulación).

Las aeronaves en realidad no pueden aterrizar, porque los puntales que sostienen el anillo elemental en su lugar sobresalen 10 pies del fondo de la nave. Por lo tanto, los pasajeros y la carga se levantan en ascensores y se cargan en torres en las principales ciudades. Cada barco lleva escaleras de cuerda para su uso en estaciones más pequeñas, en terreno abierto o en casos de emergencia grave.

Una aeronave típica puede alcanzar una velocidad de 20 millas por hora en cielos despejados transportando hasta 30 toneladas de carga. Las aeronaves son empleadas con mayor frecuencia por exploradores y viajeros adinerados que exigen lujo, clientes que necesitan moverse velozmente a lugares a los que el rayocarril no puede dar servicio.

Supresión. Aunque el elemental vinculado a la aeronave es esencial para la propulsión, el casco de madera de la nave proporciona su flotabilidad más ligera que el aire. Cuando se suprime el elemental, la nave permanece en el aire pero no puede moverse. El piloto siempre suprime el elemental antes de atracar, luego usa cuerdas para maniobrar la embarcación en posición.

Galeones de Lyrandar

Un galeón de la Casa Lyrandar, también llamado galeón elemental, se asemeja a una aeronave de Lyrandar, excepto que tiene un anillo elemental de agua que lo impulsa a través de los océanos y los mares en lugar de a través del aire. Este barco tiene una velocidad de 10 millas por hora, pero por lo demás es similar a una aeronave Lyrandar.

Rayocarril de Orien

El maravilloso sistema de rayocarril una vez unió los confines del Reino de Galifar, antes de la Última Guerra. Ahora el sistema está dividido, separado en los circuitos oriental y occidental. Restablecer los caminos de *piedra conductora* a través del Estrecho de los Vástagos y las Tierras Enlutadas a menudo se discuten en los pasillos del poder en las Cinco Naciones, pero hay desafíos formidables.

Cómo Funciona

Un rayocarril está formado por una embarcación elemental unida a una serie de carros conectados, todos los cuales flotan a unos 5 pies del suelo. Cada carro, similar en forma a un vagón grande sin ruedas, tiene una *piedra conductora* incrustada en su parte inferior. Un conjunto correspondiente de *piedras conductoras* Colocado en una línea en el suelo, interactúa con las piedras en los carros para formar un riel para que el tren lo siga. Se generan arcos de rayos entre los dos conjuntos de piedras, que representan el nombre del sistema.

La nave ele-mental en la parte delantera del tren, llamada carro de la tri-pulación, tiene un elemental de aire atado que impulsa el tren a lo largo de su ruta a una velocidad de aproximadamente 30 millas por hora. El elemental aparece como un anillo de rayos que rodea el carro de la tripulación mientras el tren está en movimiento. Un elemental aéreo atado puede mover un tren de hasta diez carros sin esfuerzo evidente, y la mayoría de los trenes están configurados en consecuencia.

Los otros carros que componen el tren tienen varios propósitos. Un tren típico tiene un carro de la tripulación en cada extremo, con dos carros de carga, cuatro carros de pasajeros y dos carros salón en el medio. Las puertas en ambos extremos de cada carro permiten a la tripulación y los pasajeros caminar de uno a otro, incluso mientras el tren está en movimiento. Ambos carros de la tripulación son idénticos, excepto que el elemental atado en uno se suprime. En el viaje de regreso, se invierten los roles de los carros y los estados de sus elementales.

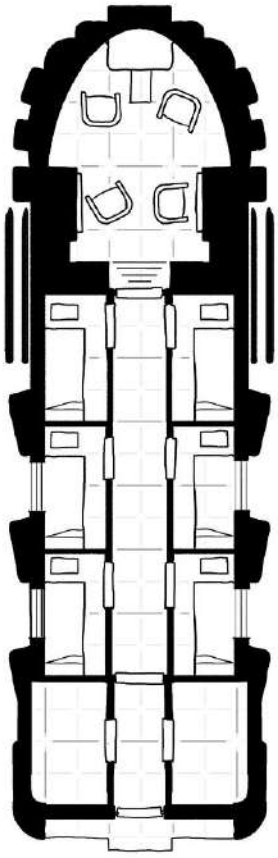
Los carros especializados de otros tipos varían en configuración según su propósito y el grado de lujo que se les brinda. Algunos tienen lados y techos sólidos, mientras que otros están cubiertos solo con lona.

El mapa 4.10 muestra los diferentes carros que comprenden la mayoría de los trenes de rayocarril.

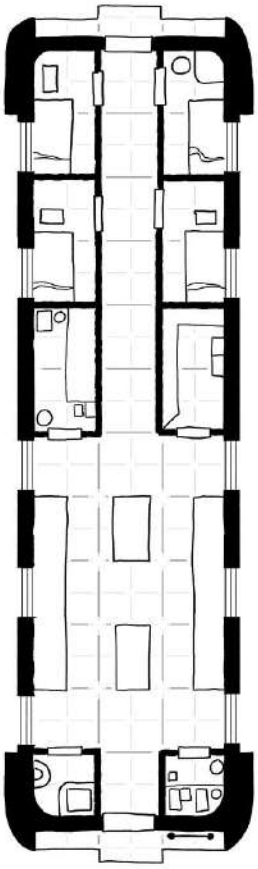


HOWARD LYON

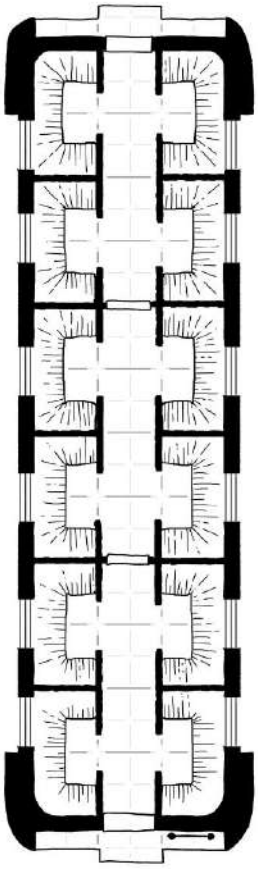
Cuadrícula Oscura = 5 pies Cuadrícula Clara = 2,5 Pies



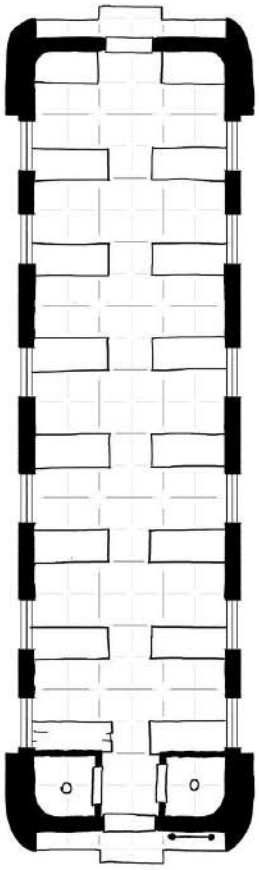
Timón



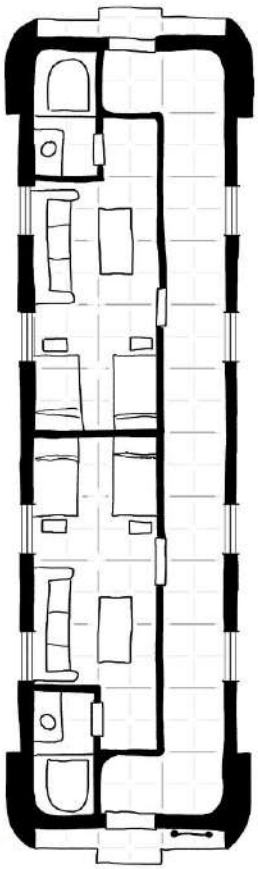
Vagón de Cocina



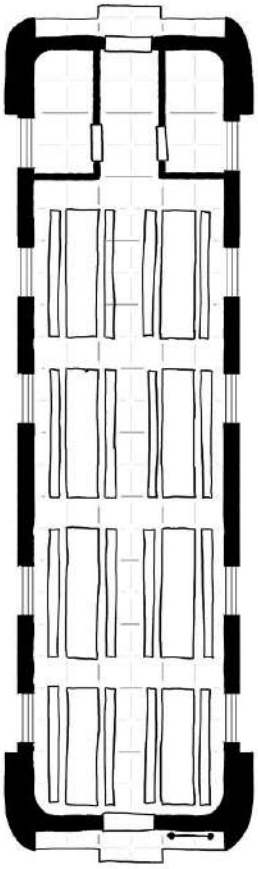
Vagón Estándar



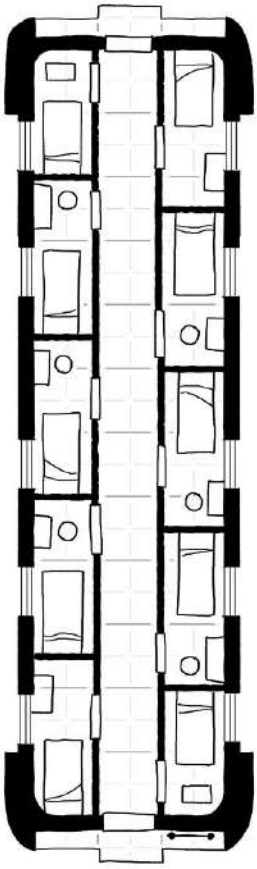
Vagón de Tercera Clase



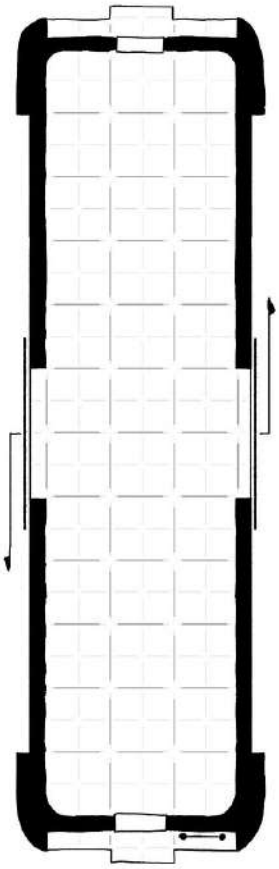
Vagón de Primera Clase



Vagón Comedor



Vagón Dormitorio



Vagón de Carga

Mapa 4.10: Vagones del Rayocarril

DYSON LOGOS

Pasajeros Misteriosos

d100	Pasajero
01-02	Un comerciante humano de intenciones obvias parece estar llamando la atención deliberadamente, gritando en voz alta su nombre y la hora del día.
03-04	Dos cambiantes bebiendo y buscando una pelea.
05-06	Un forjado en silencio lee un libro llamado *El Manifiesto de la Máquina*.
07-08	Un semielfo se sienta y dice: “Cuidado, el lobo aúlla a medianoche” y se va sin más comentarios.
09-10	Un gnomo observa a todos cuidadosamente, anotando observaciones en un pequeño libro naranja.
11-12	Un veterano Brelio de un solo brazo ataca verbalmente a cualquier forjado que él vea, culpándolos por su herida.
13-14	Un humano bien vestido se sienta torpemente al lado de la pared, aparentemente tratando de evitar tocar o ser tocado por otra persona.
15-16	Una figura encapuchada se mueve lentamente, deteniéndose brevemente al ver al grupo.
17-18	Un acólito de la Llama de Plata predica en voz alta en un intento de convertir una audiencia esencialmente cautiva.
19-20	Un bardo indigente toca el arpa con habilidad mediocre mientras pide donaciones.
21-22	Una pareja sorda se comunica entre sí por lenguaje de señas, pero de repente se detienen cuando se dan cuenta de que están siendo observados.
23-24	Un frágil humano con una pequeña caja fuerte encadenada a una de sus muñecas está en compañía de dos guardaespaldas semiorcos fuertemente armados.
25-26	Tres mercenarios hobgoblins de la Casa Deneith discuten sus planes en su lengua materna.
27-28	Un enano hostigado intenta mantener a tres niños acorralados, pero el mayor sigue escabulléndose.
29-30	Un replicante aburrido practica duplicar las caras de los invitados. No todos ellos se divierten.
31-32	Un cambiante luce feroz desde una cabina de la esquina, mirando enojado al mundo.
33-34	Un bardo forjado usa su cuerpo como instrumento de percusión para entretener a los clientes.
35-36	Un perro sin dueño aparente deambula.
37-38	Dos soldados karrnios parecen extremadamente nerviosos y no hablan con nadie.
39-40	Un mediano lleva a un pequeño dinosaurio mascota con una correa, tirando de esta cada vez que intenta examinar algo.
41-42	Un semiorco se sienta con una pequeña planta en una maceta, susurrándole en Orco.
43-44	Un enano bien vestido con ocho anillos de cobre camina inquieto.
45-46	Un mediano de la Casa Ghallanda ofrece comida y bebida a todos los pasajeros, excepto a los elfos o semielfos.
47-48	Un bardo elfo de la Casa Phiarlan susurra conspiratoriamente con un miembro de la tripulación del vehículo.
49-50	Un kalashtar se esfuerza demasiado por pasar como humano, conspicua y torpemente usando jerga humana.
51-52	Un joven semielfo vestido de aventurero llora abiertamente.
53-54	Un dragón plateado en forma humana observa las interacciones de la clientela, prestando mucha atención a los personajes con marcas de dragón.
55-56	Un tinker de Casa Cannith examina de cerca la estructura del vehículo, se ve preocupado y hace preguntas sobre posibles procedimientos de escape.
57-58	Un humano de un solo ojo (en realidad, un agente inspirado de la Oscuridad Onírica) observa a todos con cuidado.
59-60	Un artesano mágico humano desaliñado ofrece escasas habilidades mágicas a cambio de comida o monedas de sobra.
61-62	Un forjado apoyado en un bastón de madera mantiene una conversación con el cocente pegado a su pecho.
63-64	Un carterista humano circula entre los pasajeros, en busca de otra víctima.
65-66	Un humano de Aundair revisa y vuelve a comprobar obsesivamente sus documentos de viaje.
67-68	Un artífice juega con un nuevo invento.
69-70	Un atractivo semielfo avanza hacia otros pasajeros.
71-72	Un aprendiz de mago dibuja símbolos arcanos en la ventana, mirando a cualquiera que interrumpa.
73-74	Un enano con una herida vendada la revisa repetidamente, ocasionalmente vertiendo whisky y haciendo una mueca.
75-76	Una joven humanoa pelirroja intenta coquetamente que otros pasajeros compren bebidas.
77-78	Un elfo de Aerenal se sienta en silencio, tratando de ignorar las miradas de otros pasajeros.
79-80	Un viejo humano desaliñado proclama en voz alta que el fin del mundo está cerca, según los dragones.
81-82	Al parecer, un niño humano viaja sin padre o tutor.
83-84	Un goblin nervioso presenta documentos de viaje a cualquiera que pase, como si esperara ser desafiado en cualquier momento.
85-86	Cuatro monjes kalashtar meditan, queman incienso y cantan en voz baja.
87-88	Un pícaro intenta estafar a otros pasajeros usando tarjetas marcadas.
89-90	Un investigador de la Casa Tharashk examina el piso de la embarcación con mucho cuidado, sin ofrecer ninguna explicación.
91-92	Un grupo de granjeros poco notables está transportando un extraño dispositivo que lleva runas dracónicas.
93-94	Un clérigo de la Hueste Soberana parece molesto y es grosero con varios pasajeros piadosos que piden bendiciones.
95-96	Un humano mayor lee el *Crónica de Korranberg,* proclamando en voz alta indignación en cada historia.
97-98	Tira otra vez; los viajeros son uno o más replicantes que parecen ser lo que indique la segunda tirada.
99-00	Tirar dos veces más; los dos viajeros indicados están a punto de llegar a un conflicto muy obvio de algún tipo (verbal o físico).

Operación. El piloto de la embarcación, un heredero con marca del dragón de la Casa Orien, se encuentra al timón, en lo alto del carro de la tripulación, debajo de los puntales de unión elementales. El piloto controla el elemental y se comunica con él durante el viaje, observando el camino a través de amplias ventanas que rodean la plataforma del timón.

La colocación de líneas de *piedra conductora* dictan dónde puede viajar un rayocarril, pero el piloto aún debe tomar decisiones operativas a medida que el coche se mueve de una ciudad a otra. El piloto controla la velocidad del barco según las condiciones alrededor del tren. Cuando las líneas de *piedra conductora* se dividen, como lo hacen en varios centros a lo largo del camino, el piloto selecciona la ruta prevista y dirige el elemental hacia la línea correcta.

La tripulación de un tren incluye un puñado de camareros principales que supervisan a varios camareros menores encargados de atender las necesidades de los pasajeros y mantener la carga asegurada.

Estaciones de Rayocarril

Las estaciones de rayocarril, donde los pasajeros y la carga pueden ser desembarcados o cargados, se encuentran dentro o fuera de las aldeas, pueblos y ciudades a lo largo de los caminos de piedra conductora. No hay estaciones en las extensiones entre estos asentamientos, y las reglas de la Casa Orien prohíben que los pilotos del rayocarril se detengan en cualquier lugar que no sea una estación.

Las estaciones en todo Khorvaire tienen una apariencia similar, para garantizar que cada una cumpla con las altas expectativas de los patrones de la Casa Orien. Cada estación está Iluminada continuamente por *linternas siempre brillantes* blancas y doradas. Cuando un tren llega a la estación, las rampas de carga se colocan al lado de cada carro de carga y las escaleras de cada carro de pasajeros. La carga se descarga desde un lado del tren y los pasajeros desde el otro.

Las estaciones individuales tienen toques distintos que reflejan características locales. Por ejemplo, la estación en Reunión, en las llanuras de Talenta, está decorada con motivos medianos tradicionales y ofrece establos especializados para los viajeros que dejan atrás a sus dinosaurios. A mayor escala, la estación en Pasadera, que es la sede del poder de la Casa Orien, es una estructura de varios pisos diseñada como un monumento a la majestad y la historia de la casa.

Pasajeros Misteriosos

Los rayocarriles y las aeronaves son buenos lugares para encontrar una amplia muestra de la diversa población de Khorvaire. Puedes usar la tabla Pasajeros Misteriosos para poner en contacto personajes curiosos con un grupo de aventureros en cualquier tipo de viaje. Cada uno de estos personajes puede desencadenar una aventura completamente nueva, o puede ser poco más que una distracción momentánea. Determina los detalles sobre estos viajeros y las historias detrás de ellos, como mejor te parezca.

Posadas Dragón de Oro

Los viajeros y exploradores que cruzan Khorvaire, en especial en áreas apartadas, a menudo necesitan un lugar seguro para pasar la noche. Gracias a los esfuerzos de la Casa Ghallanda,



JENN RAVENNA

no hay mejor lugar para descansar que en uno de los cientos de Posadas Dragón de Oro que opera la casa.

Todas las ciudades, la mayoría de los pueblos e incluso algunas aldeas tienen un Posada Dragón de Oro, y una gran ciudad puede presumir de varias. Cada camino principal a través del campo tiene Posadas Dragón de Oro a lo largo de gran parte de su longitud, separados aproximadamente por un día de viaje. A veces, una posada es el núcleo de una pequeña comunidad cuya industria se centra en satisfacer las necesidades de los viajeros. Algunas Posadas Dragón de Oro se encuentran en lugares que no ofrecen otras comodidades para el viajero cansado, por ejemplo, en lo alto de un paso a través de las montañas Byeshk, en las profundidades del Bosque Karrn, o debajo de la superficie de los Baluartes de Mror.

Características y Amenidades de la Posada

Cada Posada Dragón de Oro ofrece un menú estándar de servicios confiables a precios razonables. Los precios son fijos (iguales a los del Capítulo 5 del *Manual del Jugador*), y la calidad de los servicios es confiablemente modesta, con algunas actualizaciones cómodas disponibles. Cada posada utiliza uno de los pocos planos de planta posibles, y el restaurante de cada posada ofrece el mismo menú.

El tamaño y el número de habitaciones pueden variar de posada a posada: una pequeña posada en la carretera tiene cuatro habitaciones y una sala común de tamaño moderado, mientras que una posada próspera en una gran ciudad tiene cuarenta habitaciones, un restaurante y una sala común separada, con dos escenarios para el entretenimiento. Debido a que las posadas son propiedad de la Casa Ghallanda, todos los edificios incluyen alojamiento para huéspedes del tamaño de un mediano, así como para gente más alta.

Debido a que los viajeros a menudo llevan objetos de valor con ellos, cada posada tiene una caja fuerte pesada asegurada con el conjuro *cerradura arcana*. Para hacer que la estadía de un viajero sea más placentera, quizás incluso memorable, la Casa Ghallanda ha acordado con la Casa Thuranni y la Casa Phiarlan contratar artistas con licencia gremial en casi cualquier Posada Dragón de Oro.

Para poblar una posada con algunas personas distintivas, puedes usar la tabla de Pasajeros Misteriosos.

Atracciones de Posada

La tabla Atracciones de Posada ofrece algunas ideas para giros únicos en el carácter o la atmósfera de una posada.

Atracciones de Posada

d6	Atracción
1	El barman es un replicante que siempre está imitando a los clientes para reírse.
2	El posadero mide 7 pies de altura, afirmando haber crecido 2 pies después de aventurarse en la niebla de las Tierras Enlutadas.
3	Se rumorea que el posadero aquí es un dragón de oro envuelto en un disfraz humanoide.
4	Esta posada es atormentada por un fantasma al que le encanta sentarse junto a la chimenea y contar historias, pero se le ha acusado de realizar actividades más siniestras una vez que el fuego reducido a brasas se apaga y los invitados están en sus camas.
5	La posada tiene un **perro intermitente** que deambula con sus cinco cachorros, todos ansiosos de atención y golosinas.
6	Esta posada ofrece "la verdadera experiencia de Talenta": la familia de los medianos que la dirige tiene mascotas dinosaurios.

Aventuras en Sharn

El Capítulo 3 describe la ciudad de Sharn en detalle; las siguientes secciones se centran en las aventuras que pueden suceder allí. Estas aventuras pueden desenvolverse entre las torres más altas del Camino Celeste, en las profundidades más profundas de los Engranajes, o en cualquier punto intermedio. Al final de este capítulo hay una aventura introductoria, "Reliquias Olvidadas", ambientada en Sharn.

Sharn puede ser un lugar sombrío que hace que la gente buena sea mala y la gente mala sea peor. En sus callejuelas, los detectives valientes se enfrentan a oficiales de la ley corruptos mientras intentan frustrar los esfuerzos de las pandillas despiadadas y los matones monstruosos. En las torres más altas, los ricos barones de las casas de marcas del dragón hacen tratos turbios con los jefes del crimen, cada uno de los cuales obtiene ganancias explotando tanto a la gente común como a la corteza superior adinerada. La corrupción se puede encontrar entre las filas del gobierno, la guardia, los templos y las grandes empresas. Este ambiente hace de Sharn un lugar perfecto para aventuras inspiradas en el género noir.

Sharn también puede ser un lugar de acción implacable, que va desde remontrineos a toda velocidad entre las puntas de las torres hasta enfrentamientos en las profundidades de las mazmorras, muy por debajo del nivel más bajo de la ciudad. Ángeles caídos, cambiaformas siniestros y mercenarios monstruosos luchan con héroes de todos los ámbitos de la vida, mientras que los coleccionistas y contrabandistas sin escrúpulos realizan un rápido comercio de artefactos traídos de las ruinas ciclópeas de Xen'drik. Todos estos factores hacen de Sharn un lugar igualmente ideal para aventuras inspiradas en la acción de películas de aventuras.

Puedes usar la tabla Vida en la Ciudad para generar ideas para aventuras ambientadas en Sharn.

Vida en la Ciudad

d6	Semilla de Aventura
1	Un replicante homicida ha matado a dos miembros de diferentes casas de marcas del dragón, y no planea detenerse hasta que un heredero de cada una de las casas de marcas del dragón esté muerto.
2	Una estatuilla con joyas ha caído en manos de la Casa Tarkanan, y un poderoso miembro del Aurum no se detendrá ante nada para obtenerla. El verdadero valor de la estatuilla reside en los planos secretos ocultos en su interior.
3	Un soldado muerto viviente karrnio preocupado por recuerdos esporádicos de su vida anterior está tratando de localizar a su esposa y su familia, que han huido de Karrnath y ahora viven en algún lugar de los distritos inferiores de Sharn.
4	Una comerciante cambiante en Filonorte Inferior está siendo acosada por rufianes que creen que ella y su familia son licántropos.
5	Una baronesa con marca del dragón es encontrada muerta en su mansión de la zona central superior, aparentemente víctima de algún tipo de asesinato ritual. Se necesita ayuda externa para resolver este delicado asunto.
6	Un **ídolo radiante** (ve al Capítulo 6) ha formado un culto que atrae a profesores y personal de la Universidad de Morgrave, con la promesa de conocimientos más allá de lo imaginable a cambio de su culto.

Hogar, Dulce Hogar

Si creas una campaña con sede en Sharn, es una bue-na idea establecer una ubicación que sirva como base de operaciones para los aventureros. Puedes usar la tabla Base como fuente de inspiración, o puedes desarrollar una ubicación única.

Trabaja con los jugadores para desarrollar las conexiones que cada personaje tiene con el sitio. Si la ubicación es una taberna, por ejemplo, un personaje bardo podría actuar allí dos noches a la semana. Un guerrero podría ser un habitual que tiene una bebida con su nombre. Un explorador podría ser el campeón invicto de la liga local de dardos. Si los jugadores disfrutan de este ejercicio creativo, también podrías permitir que cada jugador agregue un detalle físico al lugar o describa uno de los PNJ de la ubicación: la cabeza de gorgona disecada sobre la hoguera, otro habitual entre los clientes, etc. Esta es una manera de hacer que este lugar se sienta realmente como en casa, y de dar a cada jugador una inversión personal en él. Esta ubicación se convierte en un punto de partida automático para aventuras, el lugar donde los aventureros se encontrarán con clientes y realizarán negocios.

La tabla Base también puede ser útil para determinar el lugar si un patrón desea organizar una reunión en un lugar neutral.

Las Calles de Sharn

Las tablas de Eventos Callejeros que comienzan en la página ___ están llenas de eventos aleatorios que los personajes pueden presenciar mientras deambulan por Sharn. Puedes ampliar una entrada para que sea el inicio de un encuentro o una aventura, aunque no todos los eventos necesitan atraer a los personajes a una historia más larga. Cada tabla está diseñada para usarse en un nivel diferente de Sharn: los niveles inferiores, los medios, los superiores y el Camino Celeste. Puedes elegir los resultados de las tablas o determinar al azar lo que sucede, y puedes modificar los resultados a tu gusto, adaptando los detalles de un evento para que encaje mejor en un distrito en particular. Los eventos en las tablas están redactados para que puedan leerse en voz alta o resumirse a los jugadores.

¿Qué Sucede Después?

Después de que los aventureros presencian un evento en las calles de Sharn, lo que sucede a continuación depende en gran medida de lo que hagan. Tal vez aparten la vista y sigan caminando, algo que muchos residentes de Sharn se hacen con frecuencia. Tal vez se apresuran a involucrarse, o hurgan delicadamente para aprender más. Un evento como este no tiene por qué ser el comienzo de una aventura, pero puede serlo, en especial si realmente atrapa la imaginación de tus jugadores.

Cuando los jugadores deciden aprender más, depende de ti discernir qué pueden descubrir. Hazte las siguientes preguntas:

- ¿Cómo llegaron a este lugar las personas involucradas en este evento? ¿Qué estaban haciendo hoy más temprano? ¿A dónde iban cuando sucedió este evento?
- ¿Por qué nadie más se involucra? ¿Qué está complicando esta situación?
- ¿Qué esperan las personas involucradas que va a suceder después? ¿Qué temen que suceda después? ¿Cómo cambian las circunstancias porque los personajes presenciaron el evento?

Base

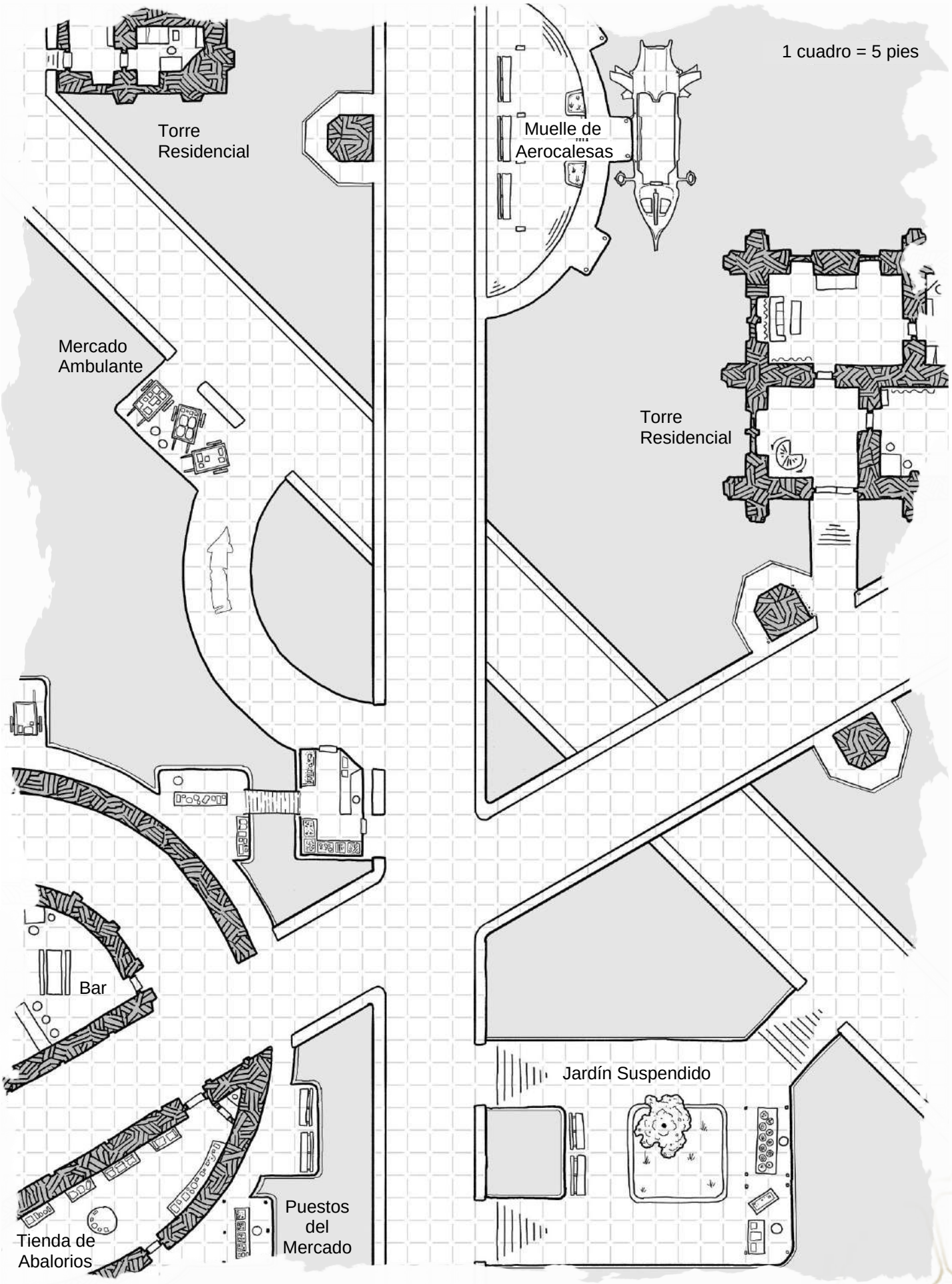
d12	Ubicación
1	El Dragón Borracho (Cima del Acantilado, Dura Superior) es una taberna frecuentada por miembros del Gremio de Aventureros del Acantilado. Tiene una amplia selección de licores, y sus paredes están cubiertas con trofeos de aventuras. El propietario, un mediano de mediana edad llamado Hascal d'Ghallanda, es un ex aventurero que perdió un ojo y una pierna en Xen'drik; él siempre tiene una historia para compartir.
2	El Yunque (Callestan, Dura Inferior) fue uno de los primeros salones de Ghallanda en Sharn. Sus días de gloria ya pasaron, pero la joven posadera, Eranna d'Ghallanda, está decidida a mantenerla viva. El Yunque es frecuentado por miembros del Clan Boromar y es una buena opción si uno de los personajes jugadores tiene vínculos con este grupo.
3	El Museo de Antigüedades Dezina (Universidad, Menthis Superior) está adjunto a la biblioteca de la Universidad de Morgrave. El museo tiene una notable colección de reliquias, pero siempre está buscando más. El curador es un elfo llamado Emeron Sennared. Él podría ser un amigo personal o un ex maestro de uno de los aventureros, o simplemente uno que satisface su entusiasmo por las antigüedades y los lugares exóticos.
4	Fortaleza Llamagélida (Alta Esperanza, Filonorte Medio) es una iglesia de guarnición dedicada a la Llama de Plata. Una vez apoyó una tropa de templarios, pero fue abandonada en gran medida durante la guerra y ahora mantiene un personal mínimo. El sacerdote, Mazin Tana, es un fiel servidor de la Llama de Plata y proporcionará comida y alojamiento modestos a los aventureros que intentan hacer de la ciudad un lugar mejor.
5	El Martillo Rojo (Huesonegro, los Engranajes) atiende a forjados. Es atendido por dos forjados, el enviado Blue y un juggernaut llamado Crisol. Aunque este lugar es un refugio para forjados, a otros humanoides se les permite entrar si sus aliados forjados responden por ellos.
6	Un Posada Dragón de Oro (descrita anteriormente en este capítulo) operada por la Casa Ghallanda y ubicada en casi cualquier parte de Sharn.
7	El distrito de Caído (Dura Inferior) fue abandonado después de que una torre flotante cayera sobre él. Los aventureros podrían haberse apoderado de un antiguo templo o taberna en las afueras del distrito.
8	Un campanario abandonado, que podría estar en cualquier lugar de la ciudad. Los conjuros que impulsaban el mecanismo masivo fallaron hace mucho tiempo.
9	Una biblioteca abandonada, dañada durante la guerra o que se cree está maldita o embrujada.
10	Una taberna cerrada, que es un negocio fallido vinculado a la familia de uno de los aventureros.
11	Si uno de los aventureros es un noble, la base de operaciones de los personajes está en el sótano de la propiedad familiar o en un apartamento de la torre (pero no utilizado actualmente) por una tía vieja.
12	Una aerocalesa destartalada atada a una torre condenada en las afueras de la ciudad.

Eventos Callejeros en Sharn Inferior

d100	Evento
01-02	Un minotauro que sostiene un gran trozo de madera que podría servir como mazo se te acerca y educadamente te pregunta si te sobra cobre.
03-04	Por un callejón cercano, un enano golpea a un goblin en el estómago, luego se aleja riendo.
05 08	Una niña humana delgada te ha estado siguiendo, pero nunca se acerca demasiado. Ella sigue tosiendo, y puedes ver marcas rojas en su cuello que podrían ser una marca del dragón aberrante.
09-10	Un humano sacerdote de Boldrei rueda una carreta de hogazas de pan por la ciudad, dando comida a las personas sin hogar.
11-15	Un goblin empujando un carro de armas oxidadas y ollas de barro rotas grita: "¡Se venden artefactos reales del antiguo Dhakaan! ¡Recuperados de las ruinas de abajo!"
16-18	Un hombre vestido con la librea de la Casa Vadalis desciende por la pared de una torre montado en la parte trasera de una araña gigante. Él grita: "¿Necesitas un aventón? ¡No hay forma más rápida de llegar a los pabellones medios y altos! Precios razonables."
19-22	Un ogro come varias ratas en un pincho escupe un cráneo de roedor a tus pies.
23-26	Un mastín callejero juguetón mueve la cola mientras se acerca, deja caer un huevo muy grande a tus pies y te mira expectante.
27-30	Una pequeña multitud jovial se reúne alrededor de un goblin y un kobold que se están preparando para tener un combate de lucha libre. Un enano llama a la multitud a hacer sus apuestas.
31-34	Tres arpías vuelan por las calles cantando una alegre canción para beber. Cada una lleva un cubo alrededor del cuello, y los transeúntes ocasionalmente dejan caer monedas en uno.
35-38	Una mujer humana y un forjado con un cuerpo plateado caminan juntos por la calle. Están demasiado bien vestidos para este distrito y miran a su alrededor como si estuvieran perdidos.
39-42	Un semielfo Khoravar con la túnica de un oráculo se acerca y promete darte la respuesta a todos los problemas de la vida por 42 coronas de cobre.
43-44	Una humana y un elfo se besan apasionadamente en un callejón cerca de tu camino. Te notan y rápidamente se separan.
45-46	Tres niños cambiantes corren a tu lado, gritandose y persiguiéndose con espadas de madera. Se agachan al entrar en un edificio tapiado.
47-48	¡Paradla! ¡Robó mi collar! un sacerdote de la Hueste Soberana grita, señalando a una mediana mugrienta que se aferra a una cadena de plata y sube por el costado de una torre.
49-50	Una mujer joven que usa una muleta y le falta una pierna se acerca, preguntando si tienes alguna moneda de sobra para ayudar a una Brelia veterana de la última guerra.
51-52	Gritos de alarma llenan la calle cuando una caja de madera de algún lugar arriba se estrella contra la ciudad inferior.
53-56	Una salpicadura de líquido pútrido no identificado cae desde arriba, empapándote.
57-60	El olor generalmente desagradable de los niveles inferiores es atravesado por el aroma de algo delicioso que se hornea cerca.
61-62	Un gnomo se sienta en una mesa con un letrero que dice: "Digo que Breland habría ganado la Última Guerra. Cambia mi opinión".
63-64	Dos replicantes sentados en un banco frente a una taberna, comparten un frasco. Se turnan para cambiar sus formas a las personas que entran y salen del edificio.
65-66	Una mujer humana grita a un grupo de refugiados Cyr: "¡Vayanse a casa! Dejen de tomar nuestros trabajos. ¡Que las Tierras Enlutadas se los lleven!"
67-68	Un grupo de estudiantes de la Universidad de Morgrave se mueve por la calle, preguntando cómo llegar a Ojos de Dragón.
69-72	Doblas por una calle vacía. De repente, una puerta se materializa en un edificio cercano que anteriormente no mostraba entradas.
73-74	Un grafiti descolorido en una pared dice: "¿Necesitas que apuñalen a alguien? ¡Tarkanan te tiene cubierto!
75-76	Una multitud se reúne alrededor de un kobold tocando una flauta de pastor y guiando a un grupo de ratas en un baile alegre.
77–80	Cuatro orcos golpean a una gelatina ocre con largos bastones, tratando de llevar el cieno a las alcantarillas.
81-82	Varios refugiados Cyr se reúnen en un círculo, cantando una canción inquietante.
83-84	Una vieja goblin ofrece perforar las orejas o la nariz por 5 coronas de cobre. Ella dice: "Será indoloro. ¡Yo sé magia!"
85-86	Una figura con túnica roja predica: "¡La última guerra no fue la última! Mientras la monarquía gobierne en Breland, otra guerra es inevitable. ¡Levantense!"
87-90	Un miembro de la Guardia de Sharn se ve incómodo mientras deambula por la calle. Está claro que no viene aquí a menudo.
91-92	Dos humanos corren hacia un callejón, sacando dagas a medida que avanzan.
93-94	Dos humanos borrachos salen de una taberna cantando un himno de batalla karrnio. Otro humano les grita "cállense o los callo". La pareja borracha canta más fuerte en respuesta.
95-96	Dos niños que apestan a aguas residuales discuten sobre quién puede usar un casco brillante que se encuentra en el suelo entre ellos.
97-00	Encuentras un folleto en el suelo que anuncia el Teatro Nieblaplateada. Alguien ha garabateado: "La verdadera fiesta es en el sótano".

Eventos Callejeros de Sharn Superior

d100	Evento
01-03	Un grupo de aventureros se acerca y te dice que sigas adelante y que dejes de intentar robar sus negocios. (Si los personajes pertenecen al Gremio de Puerta de la Muerte o al Gremio de Aventureros del Acantilado, estos podrían ser miembros del gremio rival).
04-06	Fuera de un banco de la Casa Kundarak, un noble humano le grita a un enano con marca del dragón: "¿Qué quieres decir con que está perdido?"
07-09	Un sacerdote de Kol Korran predica a una multitud, diciendo: "La mejor manera de invertir en ti mismo es invertir en tus dioses".
10-12	Un elfo montando un Pegaso con alforjas abultadas te pide indicaciones para llegar a la Galería Aurora.
13-15	Dos enanos borrachos pasan una botella de espíritus de un lado a otro y cantan una canción obscena. Los transeúntes están mortificados.
16-18	Dos kalashtar juegan ajedrez de dragón en una mesa al aire libre. Mueven piezas sin tocarlas.
19-21	Un chef mediano se encuentra en una gran aerocalesa equipada con una estufa, horno y lavabo. Varias manos espectrales preparan y preparan comida mientras el chef sirve un grupo de clientes sonrientes.
22-25	Una arpía ataviada con cintas de colores vuela por encima y grita: "Obtenga las mejores ofertas en equipo de aventuras en el Viejo Claggin en Cima del Acantilado".
26-29	Algunos estudiantes de Morgrave siguen a su profesora enana en un ascensor mientras ella dice: "Próxima parada: ¡los Engranajes!"
30-32	Un gnomo sin aliento que transporta gaitas te pide instrucciones para llegar a la Sala de Conciertos Kavarrah.
33-35	Un gnomo nervioso lleva una pila de papeles más alta que él, sin darse cuenta de la columna de humo que viene del interior de una caja de pergaminos colgada de su espalda.
36-38	Caminas junto a un elfo sin camisa tatuado de la cabeza a la cintura con imágenes de dragones luchando entre sí.
39-40	Un hobgoblin arreglado con un chaleco de joyas se te acerca y dice: "¡Ah! Aventureros. ¿Les interesa conseguir algunas reliquias Dhakaani para mí?
41-42	Alguien ha pintado: "¡La corona muere con Boranel!" a través de las puertas de la mansión de un noble. Un miembro de la Guardia de Sharn está hablando con el personal del hogar.
43-44	Un artesano mágico ofrece lustrar tus zapatos al instante con magia por 2 galifars de oro, diciendo: "No puedes ser visto con esas cosas sucias aquí".
45-46	Un humano vestido con la librea de la Casa Vadalis lucha por llevar un huevo azul moteado de 3 pies de altura por la calle.
47-48	Un oráculo aasimar se acerca y promete darte la respuesta a todos los problemas que alguna vez existieron para 42 galifars de oro.
49-51	Una cambiante con flores en el pelo y una varita en la mano ofrece bañar en oro mágicamente cualquier prenda que vistas por 20 galifars de oro.
52-54	Cuatro forjados trabajan juntos para operar una enorme tarrasca marioneta como publicidad para una nueva obra en el Templo del Arte.
55-57	Una multitud horrorizada se reúne alrededor de una efigie ardiente del Rey Boranel. Nadie se responsabiliza por el acto.
58 60	Un noble humano está regañando a un sirviente forjado por perder su invitación a la próxima Gala Tain.
61-63	Un joven noble propone matrimonio a su novio en un hermoso jardín en un balcón de la torre. Cerca, un replicante mira llorando
64-66	Caminas por un sendero bordeado de árboles en los que crecen manzanas cubiertas de dulces.
67-70	Tres niños luchando con espadas de madera juegan peligrosamente cerca del borde de un puente.
71-73	Un kalashtar en la calle se te acerca y te dice: "Puedo ayudarte a hablar con los muertos. ¿Hay alguien a quien extrañes? "
74-76	Un artista ofrece dibujar caricaturas de todos en tu grupo al mismo tiempo usando varias plumas mágicamente animadas.
77-80	Te acercas a un fresco pintado en el suelo que representa al rey Boranel ir'Wynarn. A medida que te acercas, el fresco habla, recitando una línea inspiradora tomada de uno de los discursos del rey.
81-82	Un dracónido parado cerca de varios remontrineos te ofrece un recorrido por las mansiones más impresionantes de Sharn superior.
83-84	Dos nobles, un Aundano y un Brelio, discuten acaloradamente cuál de sus países habría ganado la guerra si se hubiera librado hasta concluir.
85-86	Un forjado dorado toca una canción triste en una trompeta, en honor a los que cayeron durante la Última Guerra.
87-88	Un grupo de aventureros bien equipados se ríe y se susurran al pasar.
89-90	Doblas una esquina y ves a una cambiante que inmediatamente pone sus manos en los bolsillos y comienza a silbar, obviamente tratando de actuar discretamente.
91-92	Un pseudodragon vuela de un arbusto cercano. Cuando la criatura juguetona te lame la cara, notas que lleva un collar grabado con la letra M.
93-94	Pasas junto a un plácido estanque en un pequeño parque lleno de peces de colores. Un asistente saca peces muertos del agua con una red.
95-96	Te acercas a una mansión, y aparece la ilusión de un anciano vestido con ropa noble. "Quítense de mi jardín!" -La figura se queja.
97-98	Un niño elfo con un dragón feérico con una correa camina hacia ti y te pregunta si quieres tocar a la mascota exótica.
99-00	Encuentras una pequeña llave de latón en el suelo que se ilumina de azul cada vez que se toca.



Mapa 4.11: Altos de Sharn

DYSON LOGOS

Eventos Callejeros en el Camino Celeste

d12	Evento
1	Unas pocas gárgolas posadas en las paredes de una mansión. Aparentemente están allí por seguridad, pero ofrecen comentarios animados sobre todos los que pasan.
2	Un noble con cabello castaño en una diadema plateada, sostiene un bastón de madera oscura con incrustaciones de cristales dragontinos, y lo golpea con impaciencia mientras espera una aerocalesa.
3	Pasas por un pozo de esperanza. Supuestamente, cualquier moneda que arrojes en el pozo se recoge y transporta para ayudar a las personas con problemas de los barrios inferiores.
4	¡Abran paso! ¡Abran paso! Un niño despeja el camino para un forjado con joyas incrustadas que lleva una lujosa capa de piel.
5	Te encuentras con una fuente de fuego frío. En el centro, un dragón de latón escupe llamas brillantes en el aire, y se derraman hacia la piscina circundante.
6	Un equipo de manipuladores de la Casa Vadalis camina junto a un pequeño cubo gelatinoso. “Lo estamos probando para ver si puede ayudar a mantener las cosas limpias”, dicen.
7	Un artesano mágico ofrece usar un amuleto simple para pulir las monedas en su bolso por solo 3 coronas de cobre. “No quisiéramos que nadie aquí se ensuciara los guantes al tocar esas sucias monedas tuyas de los niveles inferiores”.
8	Un grupo de turistas hace una pausa para maravillarse de una mansión.
9	Una gran estatua conmemora a Lord Dalian ir’Tain, un noble filántropo perdido en el mar al final de la Última Guerra. Él sostiene un catalejo en una mano y una tortuga dragón en miniatura en la otra.
10	Una forjada con rosas entrelazadas alrededor de sus extremidades ofrece venderte un ramo de flores por cinco soberanos de plata.
11	Comienza a lloviznar. Un semielfo bien vestido mira al cielo y chasquea los dedos. La lluvia se detiene inmediatamente.
12	Un miembro de la Guardia de Sharn te detiene. ¿Puedo ayudarte? ¿Seguro que estás en la habitación correcta?

Altos de Sharn

Los altos de Sharn son intersecciones de puentes y plataformas en Sharn que hacen el lugar perfecto para una reunión, robo o asesinato. Los caminos entrecruzados de los altos de Sharn permiten a los delincuentes ir y venir en diferentes direcciones, luciendo como transeúntes normales mientras intercambian información, cortan carteras o arrojan a las personas a su muerte.

Características de los Altos de Sharn

El mapa 4.11 muestra una ubicación típica de Sharn que contiene intersecciones de puentes y plataformas. Cada puente está 20 pies más arriba (en promedio) que el que está inmediatamente debajo de él.

Los puentes están conectados a negocios y residencias. Las residencias suelen estar cerradas, mientras que la mayoría de las tiendas cierran por la noche. Las tabernas y las casas de juego están abiertas para los negocios todo el día y hasta bien entrada la noche. Uno de los puentes se conecta a un estacionamiento de aerocalesas, que alberga varios de esos vehículos. Otros puentes conducen a un ascensor, miradores de jardín y escaleras que llevan a los peatones más arriba y abajo en la ciudad.

Aventuras en los Altos de Sharn

Las aventuras en los altos de Sharn son perfectas para escenas de acción de películas de aventuras. Los puentes estrechos, las plataformas móviles y las grandes alturas se unen en un lugar público que es una ubicación perfecta para batallas violentas, tensas negociaciones de rehenes y atracos exagerados. La tabla de Aventuras en los Altos de Sharn ofrece razones por las cuales tus personajes podrían necesitar visitar tal ubicación. Además, los personajes podrían encontrarse con un patrón del Clan Boromar o de la Casa Tarkanan en los Altos de Sharn.

Narcóticos en Sharn

Desde los propietarios de guaridas nubladas por incienso hasta vendedores ambulantes que hablan rápido, muchos empresarios (legítimos y de otro tipo) hacen negocios rentables vendiendo narcóticos en Sharn. Los siguientes medicamentos son solo dos de las sustancias más notorias disponibles en la Ciudad de las Torres y más allá.

Sangre de Dragón. Introducido en Sharn por Daask, la sangre de dragón es un estimulante potente y altamente adictivo. Además de inducir euforia, puede mejorar la capacidad de lanzar conjuros o incluso imbuir temporalmente a un usuario con la capacidad de lanzar conjuros de hechicero. Los efectos de la droga son potencialmente peligrosos y siempre impredecibles. Esto no es algo que un personaje jugador deba usar; es más probable que los aventureros interfieran con los traficantes de Daask o se enfrenten a un adicto que accidentalmente lanza una *bola de fuego* en una calle concurrida Los efectos específicos de la sangre de dragón dependen de ti, pero puedes inspirarte en la tabla Sobrecarga de Magia Salvaje en el *Manual del Jugador*.

Ensueño. Un líquido psicoactivo que huele y sabe a tu bebida favorita, la esencia del Ensueño es un opiáceo Sarlonio. Importado por primera vez para ayudar a controlar el dolor durante la Última Guerra, ahora es la sustancia de abuso más común en Sharn. Aunque el Ensueño no es ilegal si se usa con fines medicinales, está muy sujeto a impuestos y, por lo tanto, la mayoría del Ensueño se introduce de contrabando y se vende en el mercado negro. Las guaridas de Ensueño se pueden encontrar en los niveles inferiores. El consumo de ensueño provoca euforia desorientadora y causa una notable resistencia al dolor. Una criatura bajo los efectos del Ensueño está envenenada durante 1 hora. Mientras está envenenada de esta manera, la criatura es inmune al miedo, y la primera vez que cae a 0 puntos de golpe sin ser asesinada de inmediato, cae a 1 punto de golpe. Una dosis de Ensueño cuesta alrededor de 1 po, o hasta diez veces más que si se compra a través de canales legales. Sin embargo, hay muchas variedades del medicamento, y la duración o el precio pueden variar en consecuencia.

Aventuras en los Altos de Sharn

d4	Objetivo de la Aventura
1	Actuar como agentes de la Casa Tarkanan para capturar a un criminal buscado con una marca del dragón aberrante. El criminal está esperando en un puente a que llegue su escolta de la casa Tarkanan.
2	Obtener una bolsa de evidencia obtenida por un goblin que se ha infiltrado en Daask. El goblin, que está trabajando con el Clan Boromar o la Guardia de Sharn para derribar a los agentes clave de Daask, está esperando en un puente.
3	Entrar en un edificio conectado a los altos de Sharn para robar algo valioso.
4	Detener a un funcionario corrupto de la Guardia de Sharn que está tratando de alcanzar una aerocalesa y huir de la ciudad para escapar del arresto.

Crimen en Sharn

El crimen es parte de la vida cotidiana en Sharn, y al igual que en cualquier otra ciudad, a veces esos actos son realizados por personas que no tienen vínculos con el crimen organizado. Un ciudadano honrado podría ser conducido al asesinato pasional. Un refugiado podría convertirse en carterista por desesperación. Los escandalosos veteranos Brelios que se hacen llamar los Luchadores de Puenterroto no se consideran criminales y no tienen conexión con ninguna organización más grande.

Sin embargo, es probable que cualquier delincuente profesional en Sharn esté afiliado a una de las cuatro organizaciones. El Clan Boromar es el más arraigado y extendido de los cuatro, y ha dominado el negocio del crimen en Sharn durante siglos. El grupo llamado Daask está en ascenso, desafiando directamente a los Boromar. Los Tiranos y la casa Tarkanan son organizaciones más pequeñas con áreas de operación más especializadas. Estos grupos se resumen en la tabla Organizaciones Criminales de Sharn y se describen en las secciones posteriores que siguen.

Cada una de estas organizaciones tiene un núcleo de operativos y empresas bajo el control directo de sus líderes. Pero cada uno también tiene una red de relaciones secundarias.

Por ejemplo, los Meñiques son un grupo de carteristas y rateros que trabajan en el Bazar de Dura Medio. No están directamente vinculados a la familia Boromar. Pero el maestro de la pandilla paga un diezmo a los Boromar, y si los Boromar les avisan que se deben evitar ciertos objetivos, los Meñiques lo hacen. A cambio, los Boromar aseguran que la Guardia de Sharn en Dura Medio deje en gran medida a los Meñiques solos. Entonces, aunque el Clan Boromar tiene unos pocos cientos de miembros, tiene interacción con miles de delincuentes en toda la ciudad.

El Capítulo 3 proporciona una visión general de las cuatro principales organizaciones criminales y un cuerpo de información sobre ellas que es de conocimiento más o menos común en Sharn. Esta sección explora los roles que cada una podría tener en una campaña basada en Sharn.

Aunque las poderosas organizaciones en Sharn intervienen en la mayoría de las actividades criminales, a veces es posible que desees una aventura que involucre a una pandilla más pequeña. La tabla Pandillas Callejeras presenta una serie de grupos criminales menores con los que los aventureros podrían enredarse.

Organizaciones Criminales en Sharn

Organización	Descripción
La Casa Tarkanan	Enemigos de las Casas de las marcas del dragón dedicados a proteger y entrenar a individuos con marcas de dragón aberrantes
El Clan Boromar	Sindicato criminal influyente fundado por medianos de Talenta, con lazos de sangre con la Casa Jorasco
Daask	Monstruos violentos y matones leales a Droaam y responsables ante Sora Katra
Los Tiranos	Replicantes malvados interesados en reunir secretos y usarlos para todo tipo de propósitos nefastos

Organizaciones Criminales en Sharn

Pandilla	Descripción
Los Chacales Rojos	Principalmente cambiantes y semiorcos que viven en las alcantarillas debajo de Menthis y chocan con cualquiera que invada su territorio
Las Cinco Caras	Carteristas replicantes que trabajan Menthis Medio
Los Dolientes	Veteranos Cyr que se presentan como una milicia vigilante que protege a los refugiados Cyr, pero algunos dicen que solo persiguen intereses egoístas
El Espejo Roto	Semielfos Khoravar que a menudo atacan a elfos con actos de violencia, con frecuencia desfiguran a sus víctimas
La Gente Callada	Goblins que viven en las alcantarillas debajo del Desembarco de Tavick y evitan la violencia, usando el sigilo y el conocimiento de las alcantarillas para lograr sus robos
Los Gremlins	Gnomos y medianos que se especializan en magia de ilusión
Los Luchadores de Puenterroto	Veteranos brelios que ven a Cyr y ex soldados de otras naciones como enemigos
Los Meñiques	Carteristas infantiles activos en Dura Medio (sus líderes son medianos adultos libremente aliados con el Clan Boromar)
Muut	Osgos en Dura Inferior que han estado “protegiendo” Puerta de Malleon durante décadas (recientemente se alinearon con Daask, pero su enfoque es su distrito de origen)
Los Ojos	Colección de individuos extraños que pintan ojos simbólicos en su ropa y armadura y afirman ver cosas que otros no pueden (de hecho, son un culto dedicado al daelkyr Belashyrra y sirven a un contemplador oculto)

La Casa Tarkanan

Hace mucho tiempo, las Casas de las marcas del dragón buscaban exterminar a los portadores de marcas de dragón aberrantes. Hoy, aquellos que llevan marcas de dragón aberrantes todavía son tratados con miedo y sospecha. Durante la Última Guerra, las Linternas Oscuras del Rey de Breland entrenaron a un equipo de operativos encubiertos que tenían marcas aberrantes. Considerado prescindible, este grupo fue enviado en una misión suicida tras otra. Después de que la mitad de sus miembros murieron en el campo, los sobrevivientes se volvieron contra sus amos. Hace seis años, huyeron a Sharn y fundaron la Casa Tarkanan. El grupo toma su nombre de Lord Halas Tarkanan, quien luchó contra las Casas de las marcas del dragón hace mucho tiempo y usó su marca del dragón aberrante para destruir Viejo Sharn.

La Casa Tarkanan, la más pequeña de las cuatro organizaciones criminales descritas aquí, no tiene interés en reclamar territorio o dominar el inframundo criminal. La casa no toma partido en la guerra entre el Clan Boromar y Daask, y no asesinará a miembros de alto rango de ninguna de las organizaciones. En otros asuntos, vende sus servicios a todos los que tienen el oro para pagarlos. La principal prioridad de la Casa Tarkanan es usar su riqueza para proteger, entrenar y cuidar a las personas que tienen marcas aberrantes. Los líderes de la casa son pragmáticos y soldados, y entrenan a sus reclutas para ser guerreros y ladrones.

A pesar de su nombre, la Casa Tarkanan no es una casa de marca del dragón; ha tomado el nombre para burlarse de sus enemigos, y no tiene el reconocimiento, el poder o los recursos de una casa de marca del dragón. De hecho, muchos miembros de la Casa Tarkanan odian las Casas de las marcas del dragón por tener prejuicios contra su especie y temen que instigarán una segunda purga de marcas aberrantes. Otros son más idealistas y ven el creciente poder de las casas como una amenaza para todas las naciones de Khorvaire.

Operaciones de la Casa Tarkanan

La Casa Tarkanan ofrece dos servicios básicos a los clientes: robo y asesinato. Los honorarios por trabajos se basan en la complejidad y el riesgo de la tarea; un simple contrato de carteristas cuesta mucho menos que el asesinato de un capitán de La Guardia de Sharn en el Camino Celeste.

Lo que diferencia a los asesinos de la Casa Tarkanan de los de la Casa Phiarlan y Thuranni es su accesibilidad. Las casas de marcas del dragón venden sus servicios solo a una lista selecta de clientes ricos y poderosos, y pueden buscar contratos en cualquier lugar de Khorvaire. Por el contrario, cualquiera con suficiente oro puede contratar a los asesinos de la Casa Tarkanan, pero solo aceptan trabajos dentro de Sharn.

PNJs de la Casa Tarkanan

Debido a que La casa Tarkanan ayuda a todos aquellos que tienen marcas de dragón aberrantes, la organización tiene aliados en una amplia gama de la sociedad, desde mendigos hasta nobles. Algunas de las personas más importantes de la organización son estas:

- Thora, una humana, tiene la capacidad de sentir energías místicas, un don que le permite identificar a otros con marcas aberrantes. Ella fundó la organización y sirve como su líder. Aunque usa el nombre de Thora Tarkanan entre sus compatriotas, se ha establecido como Thora Tavin entre la élite rica de Sharn y ha cultivado relaciones con muchas personas influyentes.
- Bal el Podrido es uno de los lugartenientes más confiables de Thora. Bal, un elfo, era parte del escuadrón original de comandos aberrantes. Es un artista marcial excepcional cuyas habilidades se ven reforzadas por su marca.
- Zae es una mediana que tiene el poder de hablar y controlar alimañas. Aunque no es una guerrera, su regalo ayuda a la casa a recopilar información.

Villanos de la Casa Tarkanan

Algunos villanos de la Casa Tarkanan están obsesionados con derribar las Casas de las marcas del dragón. Otros están dispuestos a tomar vidas inocentes si hacerlo significa salvar a una persona con una marca aberrante. Los villanos de muestra aparecen en la tabla de Villanos de la Casa Tarkanan.

Villanos de la Casa Tarkanan

d4	Villano
1	Un miembro de la Casa Tarkanan asesina a miembros de casas de marcas del dragón, reduciendo a sus víctimas a pilas de cenizas humeantes.
2	Enloquecido por su marca del dragón aberrante, un enano se obsesiona con destruir a Sharn de la misma manera que Halas Tarkanan colapsó al Viejo Sharn.
3	Un semielfo de La casa Tarkanan secuestra a niños con marcas aberrantes, creyendo que la organización es más adecuada para criar a los niños que sus padres.
4	Un mago de la Casa Tarkanan comienza a beber la sangre de los nobles con marca del dragón, creyendo que eso aumentará la fuerza de su marca aberrante.

Temas de la Campaña de la casa Tarkanan

Como asesinos a sueldo, los miembros de la Casa Tarkanan pueden aparecer en una campaña como agentes de otros enemigos de los aventureros. Pero también pueden desempeñar

Para usar la Casa Tarkanan como un villano recurrente, puedes enfatizar su crueldad y su odio hacia las Casas de las marcas del dragón. Si alguno de los aventureros tiene vínculos con una de las casas, esta confrontación podría comenzar con una serie de pequeños ataques contra el aventurero o sus amigos. Con el tiempo, estas acciones podrían escalar. Además, podrías construir una historia sobre la búsqueda de Thora Tarkanan para descubrir los secretos de las marcas de dragón aberrantes. Hace mucho tiempo, Halas Tarkanan y la Dama de la Peste poseían marcas tan poderosas que podían destruir ciudades. ¿Puede Thora encontrar una manera de amplificar

Si uno o más de los aventureros tiene una marca del dragón aberrante, la Casa Tarkanan también puede servir como patrón del grupo para un grupo de aventureros, como se describe en el capítulo 1. La tabla Misiones de la Casa Tarkanan proporciona ganchos para los aventureros que trabajan con la organización, y la discusión sobre los sindicatos del crimen en

Misiones de la casa Tarkanan

d4	Misión
1	Robar una cartera llena de investigación sobre la Guerra de la Marca, llevada por un mago que trabaja en la Universidad de Morgrave.
2	Matar a un señor de la guerra Karrnio que visita Sharn y hacer que parezca un accidente.
3	Matar a un objetivo antes de que firme su última voluntad y testamento para asignar su propiedad a un nuevo heredero.
4	Rescatar a un comerciante de ensueño con una marca aberrante que fue capturado por la Guardia de Sharn.

Ganchos de Aventura de la Casa Tarkanan

La tabla Ganchos de Aventura de la Casa Tarkanan presenta ideas para aventuras relacionadas con la Casa Tarkanan.

Ganchos de Aventura de la Casa Tarkanan

d4	Gancho de aventura
1	La Casa Tarkanan perturbó a los muertos durante una expedición al Viejo Sharn, causando que los muertos vivientes aterrorizaran la ciudad de arriba.
2	La Casa Tarkanan declara la guerra a las casas de marcas del dragón en Sharn y comienza a matar nobles en las calles. Muchos de los negocios de las casas en la ciudad cierran debido a la propagación del miedo.
3	Una víctima que murió a manos de un asesino de la Casa Tarkanan regresa como un muerto viviente e intenta matar a cualquiera que lleve una marca aberrante.
4	La Casa Tarkanan roba una llave que puede desactivar una bomba de tiempo creada por un artífice.

LA VOZ DE

BRELAND

¡ASESINOS SUELTOS!

Es de conocimiento común que no se puede confiar en aquellos con marcas aberrantes. No es su culpa; son tocados por Khyber, y el Dragón Inferior tuerce sus mentes. Todos los aberrantes eventualmente se convertirán en asesinos. Y aunque puedo ver el atractivo de usar estas criaturas como armas contra nuestros enemigos, ¿cómo podríamos traer esas víboras a nuestro medio?

Según una fuente de alto rango en la Ciudadela del Rey, esta operación secreta previsiblemente terminó en desastre. Después de algunas misiones, la fuerza de ataque mató a sus manejadores y desertó, desapareciendo en el inframundo criminal. Podrían estar en cualquier parte. ¡No puede haber una señal más clara de que es hora de derribar a la monarquía e instituir un gobierno electo y responsable ante la gente común!

El Clan Boromar

La organización criminal más poderosa en Sharn comenzó como una familia de inmigrantes medianos de las llanuras de Talenta. Operando desde su sede y sus propiedades clave en el distrito Pequeñas Llanuras de Menthis Medio, el Clan Boromar controla las apuestas, el contrabando y el robo en Sharn. La mayoría de los ladrones, carteristas y peristas de la ciudad trabajan o pagan diezmos a la organización. La red de extorsión, soborno y chantaje del Clan Boromar se extiende desde Dura Inferior hasta El Camino Celeste.

La influencia de los Boromar se extiende más allá de las empresas criminales a muchos círculos legítimos de poder. Ilyra Boromar se sienta en el consejo de la ciudad, y varios otros concejales son aliados cercanos del clan. La familia tiene lazos matrimoniales con la casa Jorasco. Un Boromar asiste a todas las fiestas del Camino Celeste. La familia posee viviendas en todo Sharn e invierte en envíos, almacenando bienes legales y contrabando en muchos de los almacenes en Precaria y la Puerta de los Engranajes. En muchos distritos, los funcionarios locales y los oficiales de La Guardia de Sharn han estado recibiendo sobornos de los Boromar por generaciones.

La naturaleza criminal del Clan Boromar es un secreto a voces, y en algunos distritos los Boromar son vistos como héroes locales. Son inmigrantes que han hecho bien, gente común que se ha levantado para rivalizar con los barones y reyes. Le dan a la gente lo que quieren, ya sean apuestas libres de impuestos, bebidas espirituosas baratas o Ensueño. El clan opera con cierto grado de impunidad porque sus operativos se adhieren a una regla tácita: siempre que sea posible, los actos criminales contra las personas deben apuntar a turistas y viajeros. Los carteristas de Boromar no se aprovechan de las personas que ven todos los días. En cambio, buscan a los muchos extraños que se mueven por la ciudad todo el tiempo. El oficial de la Guardia que hace la vista gorda a un carterista se siente justificado, ya que no son los ciudadanos de Sharn los que son víctimas.

El antiguo estatus de Boromar al frente de las empresas criminales de Sharn ha sido desafiado recientemente. Después de casi una década de lento crecimiento, la mafia Droaamita conocida como Daask recientemente comenzó a apuntar a las propiedades de Boromar. El clan mediano no se ha enfrentado a una amenaza tan seria antes, y está luchando por descubrir cómo lidiar con las tácticas de guerrilla de Daask.

Operaciones Boromar

El Clan Boromar participa en todo tipo de delitos en Sharn. La mayoría de los líderes de Boromar desprecian la violencia innecesaria, pero el clan tiene una gran cantidad de refuerzos y un puñado de asesinos capaces. La red de extorsión del clan está tan entretejida en la sociedad que muchos residentes simplemente la consideran otra forma de impuesto. Boromar se especializa en tres campos de actividad: juegos de azar, contrabando y robo.

Los juegos de azar no son ilegales en Sharn, pero todos los juegos legales están sujetos a impuestos por la corona Brelia y se les exige que sigan las normas que estropean la experiencia para muchos. Las operaciones de Boromar son más baratas para participar y ofrecen el atractivo de mayores ganancias.

El contrabando se ha convertido en un negocio cada vez más importante desde que la Última Guerra interrumpió muchas



Dinosaurio Garrudo

líneas tradicionales de comercio. La importación principal del clan es el narcótico llamado Ensueño. Pero los Boromar trafican con una amplia gama de productos, desde armas arcanas y alquímicas hasta artículos de lujo extranjeros que se han vuelto escasos por embargos y sanciones. Según la ley de Boranel, está prohibido vender vino Aundano en Breland, por lo que si quieres las cosas buenas, tendrás que trabajar con los Boromar.

Los actos de robo sancionados por Boromar incluyen las actividades de los carteristas ubicuos que se pueden encontrar en toda la ciudad, así como los trabajos bien planificados de ladrones profesionales. Como se mencionó anteriormente, los ladrones de Boromar centran su atención en los visitantes de Sharn, evitando así la fricción con la policía local. Cuando es apropiado, los bienes robados son transportados fuera de la ciudad por peristas y maleteros que manejan las operaciones de contrabando del clan.

PNJs del Clan Boromar

El Clan Boromar emplea a personas de todas las razas, pero la mayoría de la organización y casi todo su círculo interno están formados por medianos. Algunas de las personas más importantes de la organización son estas:

- Saidan Boromar es el actual patriarca de la familia. Creció en Dura Inferior y trabajó como ladrón y asesino allí antes de hacerse cargo de la organización.
- Mala Boromar d'Jorasco es heredera de la Casa Jorasco y la matriarca de la familia Boromar. Su posición en la familia asegura que miembros importantes del Clan Boromar reciban los servicios de curación de Jorasco sin costo alguno para ellos; Saidan reembolsa a Jorasco de la tesorería del clan.
- La concejala Ilyra Boromar es la hija mayor de Mala y Saidan y miembro del consejo de la ciudad. Los enemigos de los Boromar en el consejo se han vuelto más audaces ante el aumento de los ataques Daask contra el clan, y parte de la influencia de Ilyra se ha erosionado como resultado.
- Halak Boromar es el principal ejecutor de la familia. Un inmigrante reciente de las llanuras de Talenta, Halak lidera a los Garrudos, la guardia personal de los Boromar, y es un guerrero consumado.
- Ilsa Boromar es la líder de la familia en Callestan. Ella es despiadada en la protección de los intereses de su familia.
- Castar, un gnomo, es el único no mediano en el círculo interno de los Boromar. Se desempeña como asesor principal de Saidan y experto en inteligencia de la organización. La familia espera que Castar idee un plan para derrotar a Daask, pero hasta ahora ninguna de sus ideas ha funcionado.

Club Nocturno Sospechoso

Los Boromar controlan las casas de apuestas y los clubes nocturnos en Sharn. Los establecimientos más finos son lugares para que el clan Boromar pueda tomar vino, cenar, sobornar y extorsionar a la poderosa élite de la ciudad. En el otro extremo del espectro, las salas de juego deterioradas y las guaridas de Ensueño en los distritos más pobres son lugares donde los empleados de los Boromar planean atracos, almacenan artículos de contrabando, esconden cuerpos y delincuentes buscados, interrogan a los espías de Daask, cumplen amenazas y se relajan.

Estos lugares son públicos y manejados con experticia por los criminales más poderosos de la ciudad, por lo que un enfoque abiertamente violento para resolver problemas en un lugar así puede terminar en tragedia para los personajes. Cuando el combate ocurre en uno de estos clubes nocturnos, general-mente es porque los instigadores han traído suficiente fuerza armada para enfrentarse a los Boromar.

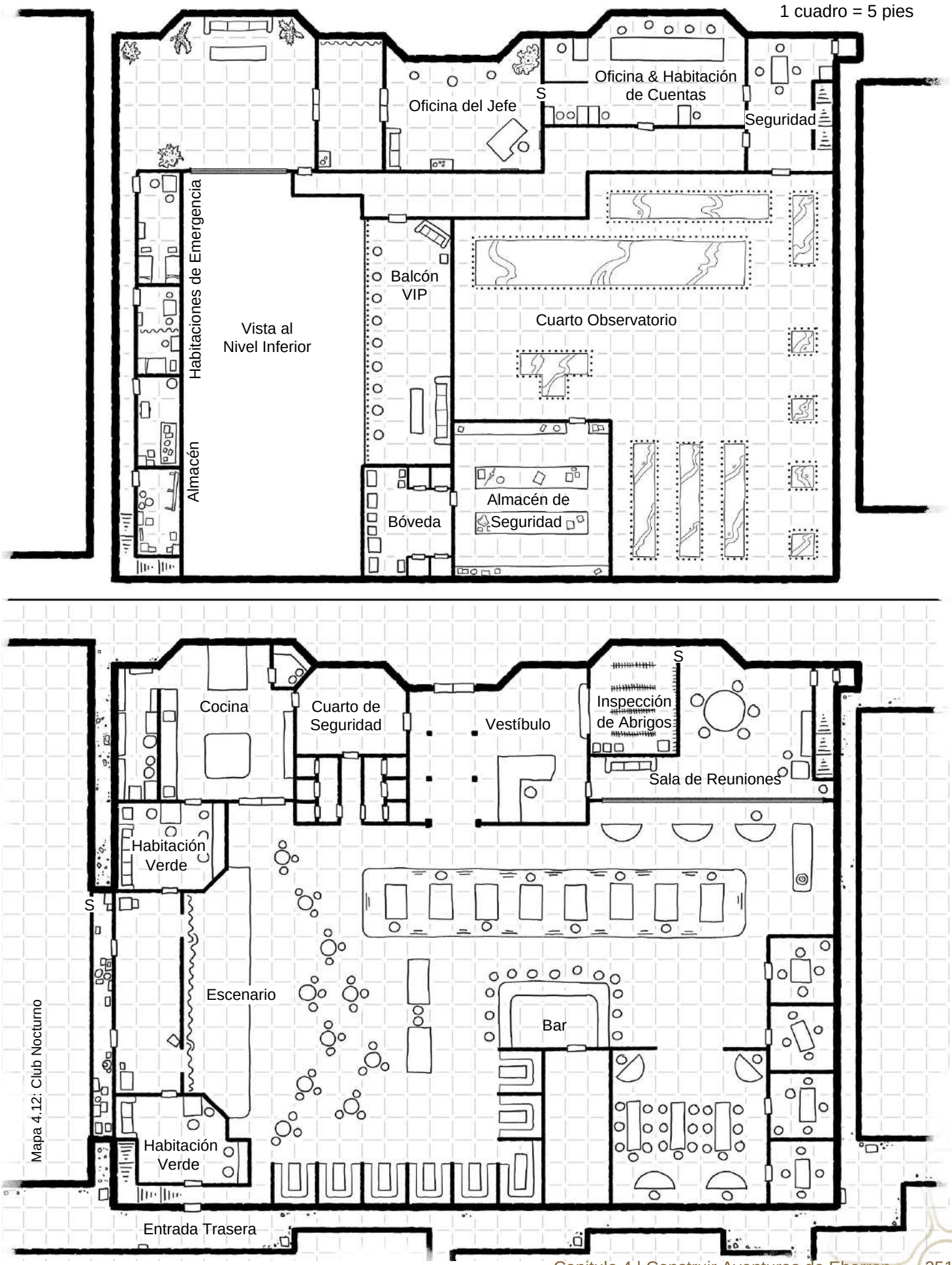
Características del Club Nocturno Sospechoso

El club nocturno que se muestra en el mapa 4.12 podría estar vinculado al Clan Boromar, o podría ser cualquier club nocturno en Sharn que necesites. Hecho para acomodar a clientes desde medianos hasta ogros, las puertas dobles del club tienen 10 pies de ancho y sus techos son de 15 pies de alto. Ganchos, estantes, pasamanos y muebles se proporcionan en tres niveles y tamaños diferentes.

La discoteca tiene tres entradas. Dos están conectadas al exterior: una entrada principal custodiada por un portero y una puerta trasera que está cerrada desde adentro. Otra entrada cerrada está conectada a una escalera que sube y baja a otros niveles en la torre de la discoteca.

La entrada principal del club se abre en un vestíbulo de entrada. El guardarropa adjunto tiene una puerta oculta que conduce a una sala secreta donde se llevan a cabo reuniones criminales y actividades ilegales.

El piso del casino en el club nocturno tiene mesas con juegos de azar, un bar y un escenario elevado. Los baños, la cocina y las habitaciones privadas para grandes apostadores (y más reuniones criminales y actividades ilegales) son accesibles



Mapa 4.12: Club Nocturno

DYSON LOGOS

desde el piso del casino.

Las oficinas de seguridad y administración de Boromar están conectadas por un pasillo al piso del casino, la sala de reuniones secreta y una segunda área secreta utilizada para almacenar contrabando ilegal o cautivos. Los ocupantes de ambas oficinas pueden ver en estas áreas adjuntas a través de espejos mágicos unidireccionales.

Aventuras en el Club Nocturno Sospechoso

La tabla Aventuras en el Club Nocturno Sospechoso ofrece razones para que los personajes entren en uno de estos lugares peligrosos. Si los personajes tienen un patrón Boromar, ese PNJ podría usar un club nocturno sospechoso como base de operaciones.

Aventuras en el Club Nocturno Sospechoso

d6	Objetivo de la Aventura
1	Lograr ser aceptado en un juego privado de cartas de alto riesgo e intentar ganar el gran premio.
2	Averigüa qué capitán de La Guardia de Sharn tiene una reunión privada con una cerca de Boromar y robe lo que sea que esté comprando el capitán.
3	Encontrar a un noble desaparecido, perseguido por asesinos.
4	Robar un alijo escondido de Ensueño.
5	Llegar a un acuerdo con los Boromar en nombre de un concejal que está muy asustado para ver a la familia en persona.
6	Encontrar evidencia que pueda usarse para chantajear a un miembro de una casa de marca del dragón.

Villanos Boromar

Con pocas excepciones, los villanos de Boromar evitan la violencia y preferirían sobornar, engañar o manipular a los personajes en lugar de enviar un escuadrón de matones para atacarlos. Dicho esto, cualquiera de estos villanos y sus secuaces responderán de la misma manera si son atacados o amenazados.

Los ejemplos de villanos del clan Boromar aparecen en la tabla de Villanos del Clan Boromar.

Villanos Boromar

d6	Villano
1	Una vendedora de Ensueño mediana (una excoriada de la Casa Ghallanda) convence a los nuevos clientes para que prueben sus productos. Si se presiona, puede pedir favores de varios clientes peligrosos.
2	Un juez conocido como “la Llave” siempre falla a favor de los miembros del clan Boromar.
3	Un carterista mediano usa *alterar el propio aspecto* para hacerse pasar por un hijo de otra raza planta contrabando en las personas que los Boromar están tratando de inculpar.
4	Un pícaro Boromar ha secuestrado al hijo de un concejal de la ciudad fuertemente anti-Boromar.
5	Un psíquico kalashtar sirve al clan detectando pensamientos que sugieren posibilidades de chantaje. ¿Qué pensamiento perdido podría recoger de un aventurero?
6	Un contrabandista de Boromar está trayendo explosivos inestables o una forma especialmente adictiva de Ensueño a Sharn, e inocentes están saliendo heridos.

Temas de Campaña del Clan Boromar

El verdadero poder del Clan Boromar reside en sus instituciones: vigilar a oficiales que han estado aliados al clan durante generaciones, jueces que son chantajeados para cumplir, y funcionarios que reciben sobornos lucrativos a cambio de su cooperación. Los aventureros que se oponen a los Boromar podrían descubrir que las personas que consideran amigos y aliados están en el bolsillo del clan. Los Boromar son villanos en la tradición noir, y los aventureros decididos a enredarse con ellos serán arrastrados al barro.

El Clan Boromar podría servir como patrón de grupo para un grupo de aventureros, como se describe en el capítulo 1. La tabla de Misiones del Clan Boromar proporciona objetivos para los aventureros que trabajan con el clan, y la Sección “Sindicato Criminal” del Capítulo 1 Incluye ideas adicionales.

Misiones del Clan Boromar

d6	Misión
1	Encontrar evidencia de una aventura entre dos miembros de diferentes Casas de marcas del dragón.
2	Cobrar a un perista que se retrazó con un pago.
3	Robar los registros bancarios de un concejal de la ciudad.
4	Convencer a un capitán de la Guardia de Sharn para que elimine agresivamente a los operativos de Daask.
5	Recuperar un paquete de Ensueño extraviado.
6	Descubrir la ubicación de un piso franco Daask.

Ganchos de Aventura del Clan Boromar

La tabla Ganchos de Aventura del Clan Boromar presenta ideas para aventuras adicionales relacionadas con el Clan Boromar.

Ganchos de Aventura del Clan Boromar

d4	Gancho de Aventura
1	Las fuerzas de Daask capturan a miembros de la familia Boromar que visitan Sharn desde las llanuras de Talenta. Los Boromar ofrecen una recompensa por el regreso seguro de su familia y una recompensa mayor por las cabezas de los secuestradores, lo que lleva a la violencia de las pandillas en las calles.
2	Un querido capitán de la Guardia de Sharn que habló abiertamente contra el Clan Boromar desaparece. Los Boromar afirman que no tuvieron nada que ver con eso, pero algunos miembros de La Guardia de Sharn usan el incidente como una excusa para perseguir a la organización.
3	Un replicante robó un artefacto de contrabando de gran valor del Clan Boromar. Los agentes Boromar sacuden a las personas en todo Sharn para encontrarlo, y los líderes de los clanes consideran ir a la guerra con los tiranos.
4	Los Boromar organizan un festival en Callestan para el cumpleaños de Saidan. Todos los aliados de la familia estarán allí, creando oportunidades para el espionaje y el asesinato.

Daask

Formado por monstruosos inmigrantes de Droaam, Daask ha estado construyendo su poder en los distritos de Sharn, Puerta de Khyber y Puerta de Malleon durante la última década. Es muy infame por sus agentes monstruosos, pero la organización también atrae a miembros de la población indigente de Sharn (en gran medida goblins y cambiantes, pero también humanos, enanos y cualquier otro humanoide que siente que el sistema actual les ha fallado). Daask gana su dinero a través de actos de violencia, desde atracos a robos a mano armada y pillaje directo. El grupo se ha diversificado en los últimos años, construyendo una red de extorsión (amenazando con violencia si no se paga tributo) y entrando en el tráfico de drogas, vendiendo tanto Ensueño como una sustancia misteriosa llamada Sangre de Dragón.

Desde el exterior, Daask parece estar interesado tan solo en fomentar la violencia y el caos. La naturaleza monstruosa de sus miembros refuerza esta impresión; la mayoría de la gente considera que los miembros de Daask son bestias salvajes. La verdad es más complicada. Los Droaamitas que constituyen el núcleo de Daask no son simplemente criminales; son soldados de élite de Droaam que trabajan para Sora Katra, y parte de una operación que se está arraigando en ciudades mayores de Khorvaire. Los ataques aparentemente aleatorios de Daask son parte de un plan más amplio que, si tiene éxito, eventualmente le dará a Sora Katra un punto de apoyo en el corazón de Khorvaire.

En los últimos dos años, la célula Daask en Sharn ha estado librando una guerra que se intensifica lentamente contra las propiedades del Clan Boromar. Los Boromar fueron sorprendidos por la violencia de estos ataques y han sufrido pérdidas significativas. Daask prefiere las tácticas de guerrilla: usar solo la cantidad de combatientes necesarios para hacer un trabajo, nunca permanecer en un lugar por mucho tiempo y retirarse rápidamente a su territorio. Aunque los Boromar aún controlan gran parte de la actividad criminal en las partes medias y superiores de Sharn, Daask está ganando terreno en el nivel inferior de la ciudad y controla el crimen en los Engranajes.

Operaciones Daask

La violencia y la intimidación son las herramientas más utilizadas por Daask. En lugar de usar el soborno, Daask manipula a la Guardia de Sharn a través de demostraciones de fuerza y represalias brutales contra los oficiales que se atreven a interponerse en el camino. Junto con el hecho de que Daask apunta principalmente a empresas vinculadas a los Boromar, esto significa que muchos de los oficiales de la Guardia de los niveles inferiores se apartarán y permitirán que una incursión de Daask siga su curso.

A medida que Daask se apoderó del territorio del Clan Boromar, también ha comenzado a hacerse cargo de algunos de los negocios tradicionales del clan. Además del ensueño, Daask vende una droga altamente adictiva llamada sangre de dragón.

Daask tiene otra área de operación, quizás sorprendente: la religión. La organización ha traído sacerdotes de los Seis Oscuros a Sharn y ha restaurado un templo en ruinas a los Seis Oscuros en la Puerta de Khyber. Los seguidores de los Seis Oscuros tienen pocas oportunidades para practicar su fe, y proporcionarles esta nueva instalación ha hecho muchos aliados para Daask en toda la ciudad.

PNJs de Daask

Los rangos inferiores de Daask están formados por trasgoides, humanos, cambiantes y otros humanoides reclutados de la población de Sharn. Los soldados Droaamitas que constituyen el núcleo de la organización incluyen replicantes, gnolls, arpías, ogros, minotauros, medusas, trolls y otros seres monstruosos. Daask mantiene basiliscos, cocatrices, perros del inframundo, bestias desplazadoras y monstruos similares, aunque estas criaturas en general se usan solo dentro de los Engranajes.

Algunos de los miembros más importantes de Daask son estas personas:

- Sora Katra es la máxima líder de Daask, pero como una de las Hijas de Sora Kell, permanece en Droaam. La saga se mantiene en contacto con todos sus subordinados principales por arte de magia y mantiene un registro detallado de las actividades del grupo.
- Cavallah es una oni disciplinada y la actual líder de la célula Daask en Sharn. Ella es la mente maestra de las maquinaciones de la organización contra el Clan Boromar, una erudita obsesionada con estudiar la zona de manifestación de Sharn, y una devota servidora de Sora Katra. La oni lleva un *ojo de saga* (ver "Sagas" en el *Manual de Monstruos*) que permite a Sora Katra ver y escuchar lo que ocurre en su presencia.
- Harash, un hombre medusa, es la mano derecha de Cavallah. Es un especialista en diplomacia e intimidación en quien Cavallah confía para vigilar a los miembros de Daask y mantener la moral.
- Ash es una sacerdotiza humana de la Sombra. Como la más poderosa y amada entre los sacerdotes de Daask, ella dirige el Templo de los Seis. Algunos temen que Ash planee desafiar a Cavallah por el liderazgo, lo que podría causar una grieta en la membresía de la organización.
- La gnoll Keshta comanda una pequeña unidad de comandos de élite gnoll. Disciplinados y despiadados, estos soldados a menudo son llamados a llevar a cabo ataques de represalia contra los que desafían a Daask.
- Zaeran, un elfo hombre-lobo, es una llegada reciente a Sharn. Es uno de los hijos del señor de la guerra Droaamita Zaeurl. Zaeran ha venido a la ciudad con un pequeño grupo de hombres rata y hombres lobo, y tiene una agenda que solo él y Sora Katra conocen.

Centro de Engranajes

Los miembros de Daask se congregan en pisos francos que son difíciles de encontrar y fáciles de defender o escapar. El lugar de reunión más popular es un Centro de Engranajes. Las salas oscuras y retorcidas de estos puntos de reunión del inframundo son familiares para los miembros de Daask y confusos para sus enemigos. Los estrechos pasajes de un Centro de Engranajes tienen muchos puntos de estrangulamiento, lo que obliga a enfrentamientos uno a uno en los que los poderosos monstruos de Daask a menudo tienen la ventaja. Daask también usa Centros de Engranajes para esconder cuerpos, drogas o prisioneros.

Intentar encontrar un centro Daask en los Engranajes es una aventura en sí misma. Es comprensible que la mayoría de los miembros tengan los labios cerrados sobre la ubicación de su lugar de reunión y escondites. Una vez que los personajes conocen la ubicación de un centro, aún deben navegar el

laberinto de los Engranajes para encontrar el lugar.

Características del Centro de Engranajes

El Centro de Engranajes que se muestra en el mapa 4.13 podría ser una ubicación de Daask, o podría ser cualquier ubicación del inframundo de Sharn que necesites. Varios pasajes laberínticos naturales y artesanales de no más de 10 pies de ancho conducen a la cámara principal. Muchos de estos pasajes se conectan con escalinatas, escaleras y pozos que conducen más arriba o más abajo en los Engranajes, además de pequeñas cámaras que podrían ser puntos de emboscada, cuartos temporales para delincuentes u ocupantes ilegales, o lugares para colocar una trampa o colocar un disparador de alarma..

Estos pasajes convergen en una única cámara grande que puede albergar a un grupo grande para reuniones y sirve como un refugio temporal o un lugar para guardar contrabando. Cuando los delincuentes ocupan el área, al menos un guardia está siempre de vigilia, y generalmente hay un guardia en cada entrada a la cámara.

Habitaciones más pequeñas con pesadas puertas de hierro están anexas a la cámara más grande. Estas habitaciones pueden servir como celdas de retención para cautivos, bóvedas para objetos de valor o escondites.

Aventuras en Centros de Engranajes

La tabla Aventuras en Centros de Engranajes ofrece razones por las cuales tus personajes podrían necesitar visitar tal ubicación. Además, los personajes podrían encontrarse con un patrón de Daask en un Centro de Engranajes.

Aventuras en Centros de Engranajes

d10	Objetivo de la Aventura
1	Obtener muestras de Sangre de Dragón ocultas en el Centro de Engranajes.
2	Infiltrarse en una reunión de Daask para descubrir el próximo Clan Boromar que planean apuntar.
3	Capturar un huargo Daask y reemplazarlo con un huargo leal al Clan Boromar.
4	Olfatear a un traidor entre los lugartenientes de Daask.
5	Escapar del Centro de Engranajes después de ser capturados por las fuerzas de Daask.
6	Expulsar a los ocupantes ilegales para que el Centro de Engranajes esté listo para servir como refugio seguro de Daask.
7	Asaltar a los miembros de Daask reunidos en el Centro de Engranajes para interrumpir la organización.
8	Defender un Centro de Engranajes Daask de un ataque del clan Boromar.
9	Rescatar a un soldado Daask herido escondido dentro de un Centro de Engranajes que ha sido tomado por el Clan Boromar.
10	Colocar una trampa letal en un Centro de Engranajes, que se activará la próxima vez que las fuerzas de Daask entren en el lugar.

Villanos de Daask

Si los villanos de Daask quieren algo, lo toman y destruyen todo lo que se interponga en su camino. Aunque algunos miembros de la organización son brutos, muchos son más astutos de lo que parecen. A menudo, lo que parece ser violencia al azar podría estar motivado por algo más que la codicia y la crueldad.

Los ejemplos de villanos de Daask aparecen en la tabla de Villanos de Daask.

Villanos de Daask

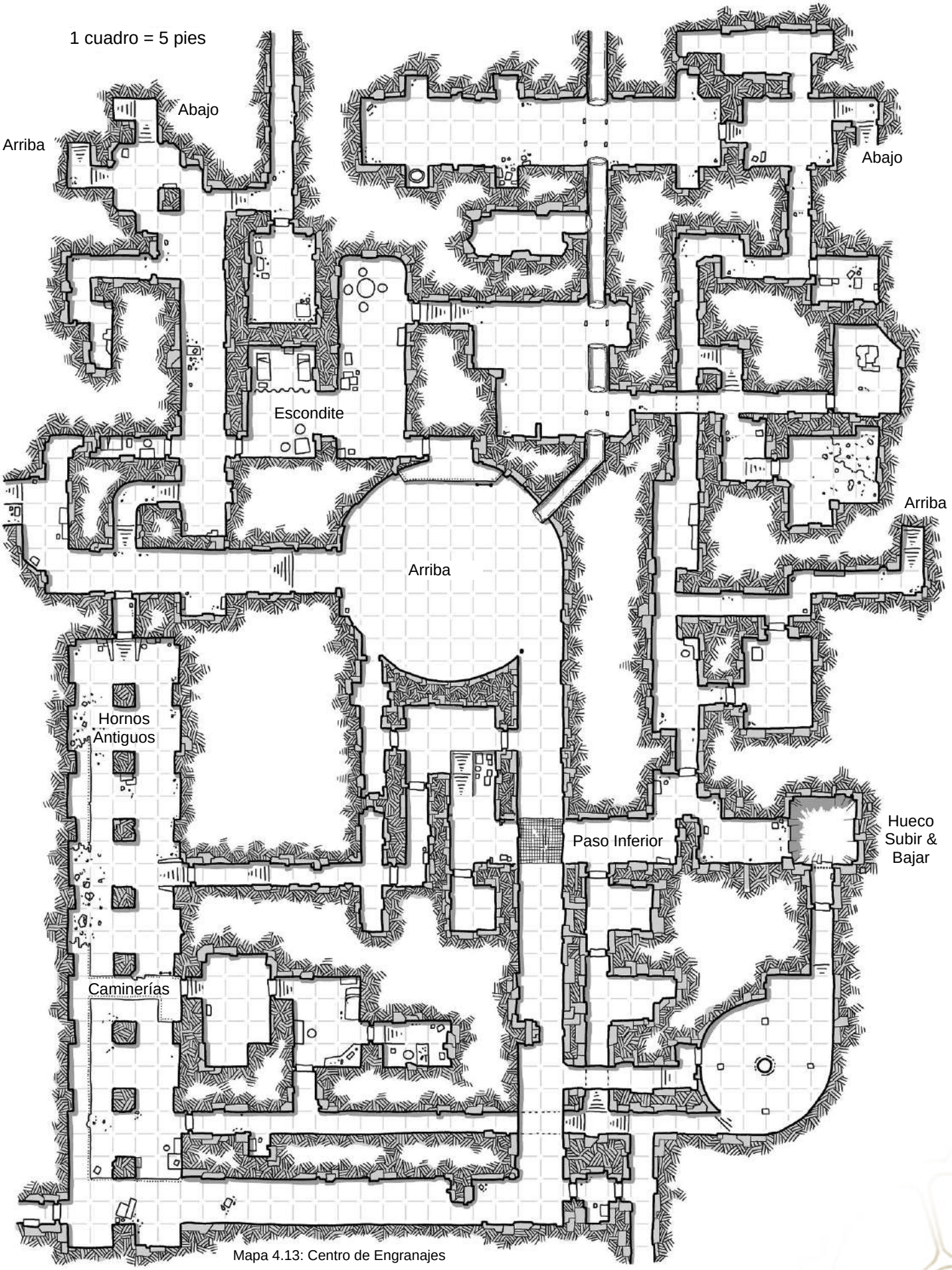
d6	Villano
1	Varias arpías viajan a los niveles superiores y usan sus canciones seductoras para hacer que personas ricas caigan a la muerte. Las arpías registran los cadáveres por objetos de valor.
2	Una manada de gnolls arrasa los niveles inferiores, matando a los medianos que encuentren. Los gnolls toman las orejas de los medianos como trofeos.
3	Un sacerdote cambiante del Devorador quiere estrellar El Camino Celeste realizando un ritual para crear una tormenta cataclísmica. Los sacrificios al Devorador alimentan el ritual.
4	Un agente replicante de Daask busca incriminar a los tiranos para que ataquen al clan Boromar, creando una brecha entre las dos organizaciones.
5	Un sacerdote hombre rata de la Burla comienza un culto en Dura Inferior, enseñando a sus seguidores las artes del asesinato.
6	Una gárgola francotiradora encuentra continuamente nuevos puntos de ventaja en los niveles superiores desde donde puede asesinar objetivos en los pabellones medios e inferiores.

Temas de Campaña de Daask

En la superficie, Daask parece no ser nada más complicado que una pandilla de monstruos violentos que causan estragos en las peores partes de la ciudad. Si lo deseas, este puede ser el único papel que desempeñan en una campaña: una fuente inmediata de violencia repentina. Los personajes de bajo nivel podrían trabajar con la Guardia de Sharn o el Clan Boromar para reducir los asaltos de Daask y asaltar casas de ensueño. Esta cruzada contra Daask se intensificará a medida que los aventureros se vuelven más poderosos; Daask desatará monstruos cada vez más poderosos, y sus fuerzas podrían comenzar a atacar a los aliados y seres queridos de los aventureros. Esos ataques no terminarán hasta que los aventureros profundicen en los Engranajes y derroten a Cavallah.

Otra opción es profundizar en los motivos de Daask, para explorar la idea de que estos monstruos no son tan salvajes como parecen. Los miembros de élite de Daask son espías, soldados y saboteadores que usan sus actividades criminales como una tapadera para su verdadera agenda. ¿Qué está tratando de lograr realmente Sora Katra en Sharn? Esta pregunta se relaciona con cómo decides utilizar las Hijas de Sora Kell, descritas anteriormente en este capítulo. ¿Las hijas simplemente quieren devastar a sus enemigos? O, guiadas por las visiones oraculares de Sora Teraza, ¿están realmente trabajando hacia un bien mayor? Por ejemplo, los agentes de Daask podrían irrumpir en las bóvedas y talleres de las Casas de las marcas del dragón y descubrir proyectos secretos prohibidos por el Tratado de Tronofirme. Podrían enfrentarse con espías de potencias extranjeras en Sharn, o perseguir artefactos antiguos en las ruinas debajo de la ciudad para mantenerlos fuera de las manos de los demás.

El Ensueño es relativamente seguro; la Sangre de Dragón no lo es. Sus efectos son intencionalmente impredecibles, y



Mapa 4.13: Centro de Engranajes

DYSON LOGOS

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

MONSTRUOSO ENGAÑO

¡Los monstruos se están infiltrando en nuestra ciudad! Aunque la Guardia de Sharn actúa como si Daask fuera un problema solo para Puerta de Malleon, y no una amenaza para los ciudadanos respetuosos de la ley, hay una clara astucia en las acciones de la camarilla criminal. Sus ataques recientes han apuntado propiedades en los barrios inferiores, todas propiedad de una cierta familia de medianos, como si Daask estuviera intentando una toma violenta del inframundo de Sharn. Una vez que estos monstruos controlen el crimen de la ciudad, ¿qué harán después?

puedes llevar esta idea a donde quieras. ¿Beber sangre de dragón podría causar que alguien desarrolle una marca del dragón? ¿Podría convertir a los adictos en criaturas enloquecidas y dracónicas? ¿Daask simplemente lo vende para ganar dinero, o es la introducción del medicamento parte de un plan más grandioso? Ni el Clan Boromar ni las Casas de las marcas del dragón han podido averiguar nada importante sobre la sangre de dragón.

Daask también puede servir como patrón de grupo para un grupo de aventureros, como se describe en el capítulo 1. La tabla Misiones de Daask proporciona objetivos para los aventureros que trabajan con la organización, y la discusión de los sindicatos del crimen en el capítulo 1 incluye ideas adicionales para grupos con un Sindicato criminal como patrón.

Misiones de Daask

d6	Misión
1	Convencer a varios negocios nuevos en los niveles inferiores para que paguen tarifas de protección a Daask.
2	Causar tanta muerte y destrucción como sea posible dentro de un establecimiento propiedad de Boromar.
3	Proteger a un sacerdote de los Seis Oscuros mientras predica la palabra de la Burla en la calle.
4	Asesinar a un miembro del Clan Boromar.
5	Convencer a un noble con marca del dragón de ofrecer los servicios de la casa a Daask de forma gratuita.
6	Asaltar a alguien para robar un objeto mágico en su poder.

Ganchos de Aventura de Daask

La tabla Ganchos de aventura de Daask presenta ideas para aventuras adicionales relacionadas con Daask.

Ganchos de Aventura de Daask

d4	Gancho de Aventura
1	Arpías Daask asaltan una mansión del Camino Celeste y destrozan el lugar buscando un miembro del Clan Boromar.
2	Las personas que toman sangre de dragón comienzan a convertirse en piedra, y nadie puede entender por qué.
3	Cavallah anuncia un concurso dentro de la organización, prometiendo un objeto mágico valioso a cualquier soldado Daask que mate a más miembros del Clan Boromar.
4	Ash desafía a Cavallah por el control de Daask, generando un cisma que estalla en una violenta guerra de pandillas.

Los Tiranos

Ningún gremio criminal en Sharn está más envuelto en misterio que los Tiranos. Esta organización de replicantes se ocupa de secretos y mentiras, vende falsificaciones, ejecuta largas estafas y trata las identidades como una mercancía. Los Tiranos tienen espías en toda la ciudad, incluso en lugares donde no tienen planes o contratos actuales. La organización reúne tantos secretos como sea posible, luego vende esa información al mejor postor, la usa para chantajear o la almacena para un momento en que se vuelva útil.

Los Tiranos han estado operando en Sharn durante más de trescientos años desde una base de operaciones en el distrito Ojos de Dragón, en el Desembarco de Tavick Inferior. Tienen agentes repartidos por toda la ciudad. Un mendigo, un barman o un cortesano en realidad podrían ser una persona creada por un replicante Tirano. Los Tiranos tienen una tregua de larga data con el Clan Boromar y no toman parte en el conflicto de la familia de medianos con Daask.

Operaciones de los Tiranos

Los Tiranos son maestros estafadores, llevando a cabo una serie de estafas cortas y largas en toda la ciudad. Al igual que el Clan Boromar, tienen una relación general de vivir y dejar vivir con la Guardia de Sharn. Mientras los Tiranos centren sus crímenes en extranjeros y turistas, y donen generosamente a la Guardia local, los oficiales mirarán hacia otro lado. Además de perseguir sus propios planes por oro, los charlatanes Tiranos ofrecen una gran cantidad de servicios a sus clientes; pueden ayudar a incriminar a inocentes por crímenes, o hacer posible que un criminal parezca estar en dos lugares a la vez, proporcionando una coartada férrea.

Los mejores falsificadores de la ciudad están en las filas de los Tiranos, capaces de duplicar cualquier cosa, desde documentos de identificación hasta obras de arte. Los artesanos mágicos entre los Tiranos tienen la capacidad de alterar permanentemente la apariencia de alguien.

En primer lugar, los tiranos tratan con información. Acumulan secretos y, por el precio correcto, pueden ser persuadidos de compartir lo que saben. Ocasionalmente, un Tirano se acerca a alguien con una oferta de información a cambio de oro.

PNJs de los Tiranos

Los miembros de los tiranos tienen una definición suelta de identidad. La mayoría de los miembros son replicantes. A menudo mantienen múltiples identidades, y una identidad particular podría compartirse entre un grupo de replicantes. Un capitán de la Guardia de Sharn que en realidad es un agente de los Tiranos podría ser retratado por un miembro del círculo íntimo de los Tiranos en la mañana, cuando tiene que interactuar con una amplia gama de personas. Pero cuando sale del servicio por la noche y mantener la identidad es una tarea más fácil, un joven recluta podría asumir el papel.

Las siguientes personas son algunas de las identidades más importantes de los Tiranos:

- Ek, a menudo llamado El Tirano, guía el círculo interno de replicantes que lidera la organización.
- Kilk es el concejal de la ciudad por Desembarco de Travick Inferior y es una persona ficticia creada por los Tiranos,interpretada por una variedad de replicantes en diferentes momentos.
- La Araña es un agente de información replicante que posee una tienda de cosméticos llamada Caras Honestas en el distrito Ojos de Dragón. Esta ubicación es un destino común para las personas que desean comprar secretos de los Tiranos. Aunque la Araña a menudo vende secretos por oro, a veces intercambiará su conocimiento solo por servicios u otros secretos.

Villanos de los Tiranos

Los Tiranos son una fuerza encubierta. Operan en las sombras, intercambian identidades y les gusta manipular a sus enemigos para que luchen entre ellos. Los villanos tiranos rara vez muestran sus rostros verdaderos. Ejemplos de villanos de los tiranos aparecen en la tabla de Villanos de los Tiranos.

Villanos de los Tiranos

d6	Villano
1	Un pícaro replicante se infiltra en grupos de aventureros para robar sus objetos mágicos.
2	Una camarilla de replicantes comparte una identidad como capitán de la Guardia de Sharn. Usan el disfraz para liberar a los criminales de la prisión.
3	Un asesino replicante elimina a miembros del Clan Boromar, Daask y la Casa Tarkanan, luego toma las identidades de sus víctimas.
4	Un bardo replicante reúne información incriminatoria sobre miembros de las Linternas Oscuras del Rey, luego los chantajea.
5	Un veterano replicante de la última guerra de quien desconfiaban otros soldados debido a la herencia del cambiaformas. El veterano ahora expone los secretos más oscuros de esos soldados a sus amigos, familiares y empleadores.
6	Un mago replicante se hace pasar por un sacerdote de la Llama de Plata y usa conjuros para enviar a los fieles “signos” de Tira Miron que los alientan a espiar, robar y matar para los Tiranos.

Temas de la Campaña de los Tiranos

El tema principal de los tiranos es el misterio. Al tratar con los Tiranos, siempre hay una pregunta de qué es real y cuál es el verdadero objetivo. Con los Tiranos, cualquier cosa podría ser una larga estafa, y tanto los aliados como los enemigos pueden no ser quienes parecen ser.

Los tiranos tienen tres objetivos: adquirir oro, reunir secretos y proteger a los replicantes de Sharn. Al trabajar con los Tiranos en una campaña, la primera pregunta es cuál de estos objetivos tendrá prioridad. ¿Son principalmente estafadores, tratando de exprimir la mayor cantidad de ganancias posible de la situación? ¿Están trabajando principalmente para recopilar secretos y usar esos secretos para manipular a otros? ¿O están más preocupados por ayudar a otros replicantes, que a menudo son objetos de miedo y sospecha?

Los tiranos ofrecen una manera fácil de proporcionar información a los aventureros. La Araña puede ser un aliado fuerte para los aventureros, y siempre puedes hacer arreglos para que un agente de los Tiranos salga de las sombras y ofrezca vender un secreto.

Los Tiranos también podrían tener una agenda siniestra a largo plazo, algo en lo que han estado trabajando durante generaciones, que solo está llegando a buen término ahora. ¿Quieren reemplazar todo el ayuntamiento de Sharn, o son sus aspiraciones aún más altas que eso? En una campaña que examina esta idea, los Tiranos podrían hacerse pasar por los patrones y aliados de los aventureros, engañándolos para que realicen tareas cuestionables.

Los tiranos también pueden servir como patrón de grupo para un grupo de aventureros, como se describe en el capítulo 1, especialmente si el grupo incluye uno o más replicantes. La tabla Misiones de los Tiranos proporciona ganchos para los aventureros que trabajan con la organización, y la discusión de los sindicatos del crimen en el capítulo 1 Incluye ideas adicionales.

Misiones de los Tiranos

d6	Misión
1	Matar a una figura importante sin dejar evidencia para que un miembro de los Tiranos pueda reemplazar al objetivo.
2	Robar una insignia formal de oficina o uniforme para que un miembro de los Tiranos la use como parte de una identidad asumida.
3	Actuar como guardaespaldas de un miembro de los Tiranos que finge ser una figura importante.
4	Asumir nuevas identidades para infiltrarse en la Guardia de Sharn y robar antecedentes penales.
5	Usar información incriminatoria para chantajear a un miembro del consejo de la ciudad.
6	Encontrar evidencia que pueda usarse para chantajear a un miembro de una casa de marca del dragón.

Ganchos de Aventura de los Tiranos

La tabla Ganchos de Aventura de los Tiranos presenta ideas para aventuras adicionales relacionadas con los Tiranos.

Ganchos de Aventura de los Tiranos

d6	Gancho de aventura
1	Un PNJ amigo muere en combate. El cadáver revela que su verdadera forma es la de un replicante.
2	Una lista de agentes Tiranos y sus identidades existe en algún lugar de Sharn. Toda organización (legítimas y criminales) de la ciudad compite por encontrarla.
3	El *Investigador de Sharn* publica un artículo anónimo acusando a varios miembros de La Guardia de Sharn, el consejo de la ciudad y las Casas de las marcas del dragón de ser miembros replicantes de los Tiranos. Los acusados niegan con vehemencia los reclamos.
4	Un vergonzoso general de la última guerra Brelia realiza una ola de asesinatos contra los replicantes, alegando que los tiranos arruinaron su vida al exponer su aventura extramarital.
5	Un capitán de la Guardia de Sharn que fue chantajeado por los Tiranos ha tenido suficiente. Expone sus secretos incriminatorios públicamente, luego ofrece una recompensa por información relativa a la organización.
6	Tira en la tabla Ganchos de Aventura de otra organización; los Tiranos están involucrados en secreto en la situación.

La Guardia de Sharn

Un punto de vista común entre los ciudadanos de Sharn es que en los barrios superiores, la Guardia de Sharn trabaja para los ricos; en los barrios medios, trabaja para el Clan Boromar; y en los niveles inferiores, no funciona en absoluto. Esta evaluación está lo suficientemente cerca de la verdad. Sin embargo, hay una corriente subyacente importante en la situación. Aunque la mayoría de los oficiales de la Guardia reciben sobornos, eso no significa que a todos ellos no les importe su ciudad y no tratarán de mantener a sus comunidades seguras; lo hacen porque ven a sus benefactores como una parte importante de la salud continua de su comunidad. Por ejemplo, los oficiales que toman oro del Clan Boromar creen que los Boromar ayudan a mantener la ciudad en funcionamiento y le dan a la gente lo que quieren. Pero si algunos extraños en la ciudad violan la ley, solo son alborotadores que merecen ser atrapados.

Como otro ejemplo, los guardias del Bazar de Dura tienen un entendimiento con la banda de carteristas conocidos como los Meñiques. Mientras los ladrones apunten solo a turistas y extranjeros, la Guardia desestimará cualquier cargo presentado contra ellos. ¿Por qué debería importarle a un oficial de la Guardia de Sharn si un Aundano con más oro que sentido es robado? Pero si los Meñiques escogen a un local, están pidiendo problemas. La relación funciona en ambos sentidos; los carteristas están al tanto de las cosas que los oficiales de la Guardia no tienen, y a menudo le advierten a la Guardia sobre personas sospechosas o actividades que presencian.

Existen oficiales de la Guardia que son completamente corruptos y no se preocupan por la ley. En el otro extremo, algunos oficiales son completamente honorables y colocan la ley por encima de todo lo demás, y la mayoría de ellos están dispuestos a arriesgar sus vidas para salvar a un espectador inocente de un furioso troll de Daask. Pero la mayoría de los miembros de la Guardia son pragmáticos que priorizan las necesidades de sus clientes, las necesidades de la ciudadanía en segundo lugar, y generalmente no toman medidas contra los locales.

El resultado de todo esto es que la respuesta de la Guardia a un delito puede variar significativamente dependiendo de la naturaleza del delito y de dónde se comete. Como regla general, cuando se comete un delito en el Camino Celeste, cualquiera de los barrios superiores o medios, Central Inferior, Desembarco de Travick Inferior o Precaria, los miembros de la Guardia llegan para intervenir e investigar lo antes posible. En Escarpadura, Menthis Inferior y Filonorte Inferior, los pocos miembros de la Guardia en estos lugares abordan los delitos en orden de prioridad. En Dura Inferior y los Engranajes, la respuesta de la guardia suele ser muy lenta.

Divisiones de la Guardia de Sharn

La discusión anterior se refiere principalmente al rango y el historial de la Guardia de Sharn, los guardias que caminan por las calles día tras día y los oficiales que los supervisan. La guardia también incluye algunas divisiones especiales que podrían cruzar los caminos de los aventureros.

El Libro Ennegrecido es un núcleo de élite de abjuradores y adivinos, encargados de investigar y contener amenazas mágicas. Estos magos están muy dedicados a su trabajo y a su ciudad, y generalmente no aceptan sobornos. Depende de los superiores, sin embargo, decidir qué misiones asignar al Libro Ennegrecido; si hay un caso que un noble no quiere que se investigue, probablemente no lo será.

Los Guardianes de la Puerta surgieron durante la Última Guerra para monitorear las actividades de ciudadanos extranjeros e inmigrantes. Sus deberes se han ampliado desde el surgimiento de refugiados en Sharn después del Día del Luto, y los Guardianes de la Puerta supervisan de cerca el distrito de Muros Altos. Los Guardianes de la Puerta son elegidos entre los mejores soldados de la Guardia y se dedican a su ciudad. Sin embargo, muchos de ellos colocan la seguridad de la ciudad por encima del estricto cumplimiento de la ley, y de vez en cuando se presentan quejas contra ellos por violencia innecesaria contra los refugiados.

El Batallón de Capa Roja es una unidad excepcional de soldados a la que se recurre si una situación requiere una fuerza militar extrema. Las Capas Rojas son héroes de la



Última Guerra, y ahora que la lucha ha terminado, la mayoría de ellos no aprecian ser utilizados como policías locales. Las capas rojas son absolutamente fieles a Breland: están dispuestos a dar su vida al servicio de su nación. Intentar sobornar a una capa roja es una buena manera de perder una mano. Sin embargo, al igual que el Libro Ennegrecido, las capas rojas son tropas de élite que actúan solo cuando son reunidas por un capitán de la Guardia; normalmente, no se les pedirá que respondan a una situación si no es en interés del Clan Boromar. El Batallón de Capa Roja se describe con más detalle en el capítulo 3.

PNJs de la Guardia de Sharn

La Guardia de Sharn incluye personas de todos los ámbitos de la vida: veteranos de la Última Guerra, aventureros retirados, residentes de toda la vida de la ciudad e inmigrantes que se han convertido en ciudadanos Brelios. Puedes seleccionar o tirar en las tablas Razas de la Guardia de Sharn y Personalidades de la Guardia de Sharn para generar un PNJ de la Guardia. Hay un 75 por ciento de posibilidades de que el PNJ acepte sobornos del Clan Boromar u otro patrón adinerado. Esto no significa necesariamente que el oficial esté dispuesto a aceptar un soborno de uno de los aventureros.

Algunas de las personas más importantes de La Guardia de Sharn son las siguientes:

- El Lord Comandante Iyan ir'Talan es un humano a cargo de la Guardia de Sharn. Mientras la élite rica de la ciudad se contente con mantener a Iyan en el poder, él hace poco más que mantener el status quo.
- El comandante Lian Halamar es un mediano que lidera la guarnición en el distrito Miradaga en Dura Superior. El Clan Boromar soborna a Lian para asegurarse de que la Guardia esté lejos de la escena durante sus actividades criminales. Los Boromar están presionando a Lian para que tome medidas enérgicas contra Daask, pero no tiene ningún deseo de poner a sus oficiales en peligro innecesariamente.
- El comandante Belew Yorgan es un enano que lidera la guarnición de Punto Espada en Central Medio. Él hace todo lo posible para servir a los intereses de los nobles y patrones ricos en la Meseta Central, y como resultado, estos pabellones se encuentran entre los más seguros en Sharn. Pero las lealtades de Yorgan son ante todo para su cartera, y las tropas bajo su mando sirven a quien paga más.
- La comandante Silaena Cazal es una elfa que dirige la guarnición de Torres Guardianas en Menthis Medio. Durante más de un siglo de servicio, ha tejido una red de injertos y extorsiones en la meseta de Menthis; ella cuida a los que pagan su cuota. Su madre fue expulsada de la Casa Phiarlan cuando desarrolló una marca del dragón aberrante. Debido a ese tratamiento, Silaena alberga un profundo resentimiento por las Casas de las marcas del dragón y ocasionalmente tomará medidas para incomodarlas. Thora Tavin de la Casa Tarkanan está trabajando para fortalecer su relación con la Comandante Cazal.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

UNA VIDA DE SERVICIO VIGILANTE

Los Brelios a menudo olvidan que los Guardianes de la Puerta tienen una rama civil que maneja asuntos administrativos e investigaciones especiales de aduanas. Tethyn Olar ha liderado ese brazo de la Guardia de Sharn durante más de una década.

Muchos inmigrantes deben su vida segura y cómoda en nuestra ciudad a este hombre, pero recientemente han surgido reclamos que lo acusan de corrupción, diciendo que tomó dinero de los inmigrantes a cambio de un camino más rápido hacia Sharn. Olar ha refutado esas afirmaciones con esta declaración: "Mire los niveles inferiores para ver la gran cantidad de inmigrantes pobres a los que la Puerta permite ingresar en la ciudad. Las personas con riqueza tienden a ser más responsables y más rápidas para reunir sus documentos, pero ninguno con una causa digna para estar aquí está excluido ".

- La comandante Iyanna ir'Talan es una humana que comanda la guarnición del Arco Negro en el Desembarco de Tavick Inferior. Hija del Lord Comandante, Iyanna es idealista y honorable. Ella lucha por el bien de la gente común. Si los aventureros necesitan un aliado honesto en la Guardia, Iyanna es quizás su mejor esperanza. A pesar de los mejores esfuerzos de su padre para evitar que se enrede en el inframundo criminal, sus acciones no le han ganado amigos entre los señores del crimen de Sharn, y su vida podría estar en peligro a pesar de su parentesco.
- Dama Guardiana Maira ir'Talan, una pariente lejana del Lord Comandante, lidera el Libro Ennegrecido. Una adivina talentosa, Maira es una líder altamente efectiva. Lo que nadie sabe es que ella también es una agente de la Oscuridad Onírica. Hace cinco años, una quori kalaraq (ver Capítulo 6) llamada Tirashana implantó una semilla mental en sus pensamientos. Maira continúa haciendo su trabajo mientras oculta cualquier evidencia de los planes de La Oscuridad Onírica.
- La Capitana Daja Brel es una humana que manda a los Guardianes de la Puerta. Daja cree firmemente que los Guardianes de la Puerta son todo lo que se interpone entre el orden y el caos en Sharn, y actúa con fuerza desenfrenada si cree que un grupo o un individuo amenazan la ciudad.
- El Capitán Khandan Dol es un enano que lidera el Batallón de Capa Roja. Khandan es una leyenda local que sirvió en el ejército Brelio durante la Última Guerra; fue nombrado caballero por el último rey de Galifar e hizo un juramento a la primera reina de Breland. Le gusta beber y apostar. Sin embargo, se toma la disciplina en serio y espera que sus soldados demuestren lealtad total a su país y a su rey. Debido a sus experiencias en la guerra, le disgustan profundamente los Thran y los seguidores de la Llama de Plata, pero rara vez deja que estos sentimientos interfieran con sus deberes.

Razas de la Guardia de Sharn

d20	Raza	d20	Raza
1	Replicante	12-13	Mediano
2-4	Enano	14-16	Recursos
5-6	Elfo	17	Kalashtar
7	Gnomo	18	Cambiante
8-9	Semielfo	19-20	Forjado
10-11	Semiorco		

Personalidades de la Guardia de Sharn

d10	Personalidad
1	Veterano descontento de la Última Guerra que lo ha visto todo
2	Residente de Sharn de toda la vida que adora discutir rumores y debatir sobre los mejores lugares de la ciudad
3	Vago que intenta hacer el menor trabajo posible
4	Eterno optimista que alienta a las víctimas de delitos a tener esperanza y mirar el lado positivo
5	Investigador al que le encanta llegar al fondo de un misterio
6	Novato sin experiencia en enfrentar peligro que es un manojo de nervios
7	Melenudo musculoso que cree que todos los problemas pueden resolverse con fuerza
8	Oportunista codicioso que siempre está buscando un soborno
9	Perfeccionista nervioso que parece hacer todo según las reglas
10	Interrogador antipático que asume que todos les cuentan sus secretos a los Tiranos

Estación de la Guardia

Las estaciones de la Guardia de Sharn están ubicadas en toda la ciudad. Las más grandes son los puestos de guarnición como Miradaga y Punto Espada; las estaciones más pequeñas en varios lugares se utilizan para detener a delincuentes, enviar patrullas y ocuparse de los asuntos cotidianos.

Una estación típica de la Guardia de Sharn tiene dos entradas bien vigiladas. Una está conectada a un vestíbulo principal, donde un oficial en una sala de seguridad con una ventana mágicamente reforzada registra a los visitantes y confisca sus componentes de conjuros, canalizadores mágicos y armas. La otra entrada es una gran puerta enrejada y blindada que conduce al garaje, que contiene aerocalesas y remontrineos. Ambas áreas están conectadas al toril de la estación a través de puertas cerradas y protegidas.

La tabla Aventuras en la Estación de la Guardia ofrece razones por las cuales los personajes podrían necesitar visitar (o entrar) en tal ubicación.

Aventuras en la Estación de la Guardia

d6	Objetivo de la Aventura
1	Destruir evidencia de un crimen que se está almacenando en una estación de vigilancia, o plantar evidencia en una estación de vigilancia para incriminar a alguien por un crimen.
2	Averiguar qué miembros de la dotación de una estación están en la nómina de una organización criminal.
3	Asegurarse de que los oficiales de guardia de la estación estén indispuestos durante una próxima ola de delitos.
4	Ayudar a defender una estación de vigilancia de un asedio.
5	Liberar a alguien retenido en una estación de vigilancia.
6	Robar uniformes de una estación de vigilancia.

Villanos de la Guardia de Sharn

Los miembros corruptos o extremistas de la Guardia de Sharn son villanos de un tipo especial: figuras de autoridad legítima que tienen acceso a los recursos policiales de la ciudad. Las protecciones de las que disfrutan estos villanos a menudo requieren medidas drásticas para detenerlos, por las que los personajes pueden ser etiquetados como criminales y tener que pasar a la clandestinidad para evitar el arresto o el acoso. Ejemplos de villanos de La Guardia de Sharn aparecen en la tabla a continuación.

Villanos de la Guardia de Sharn

d6	Villano
1	Un enano arresta a medianos al azar en las calles de los barrios inferiores y permite que los agentes de Daask los interroguen y torturen.
2	Un veterano de la última guerra Brelio arresta y asesina a refugiados inocentes Cyr, alegando cada vez que la víctima intentó atacarlo.
3	Un investigador replicante trabaja para los Tiranos y fija crímenes sin resolver en otros miembros de la Guardia que interfieren con los negocios de los Tiranos.
4	Un semielfo se abre camino entre las filas de la Guardia de Sharn asesinando a sus superiores pero haciendo que parezca que murieron en el cumplimiento del deber.
5	Un elfo en los niveles inferiores solo ayuda a quienes pagan una tarifa de protección mensual.
6	Un mago del Libro Ennegrecido confisca objetos mágicos de otros para subastarlos a criminales.

Temas de Campaña de la Guardia de Sharn

Si deseas que la Guardia de Sharn sea una parte importante de la campaña, puedes desarrollar una historia para un comandante en particular. Lian Halamar es el agente principal del Clan Boromar, y si los aventureros están luchando contra el Clan, cualquier interacción con la Guardia finalmente puede llamar la atención de Lian, y su corrupción se vuelve cada vez más evidente. Si los personajes se oponen a la Casa Tarkanan, podría ser la Comandante Cazal quien interfiere con sus investigaciones y pone obstáculos en su camino. ¿Pueden los aventureros encontrar una manera de sacar a su rival del poder?

Otra opción es centrar una historia en la Comandante Iyanna y sus esfuerzos para purgar la corrupción de la Guar-



LUCIO PARILLO

dia. Un encuentro casual podría unir a los dos; quizás los aventureros están en la escena cuando Iyanna es blanco de asesinos. Iyanna podría pedirles a los aventureros que investiguen la corrupción y se ocupen de los oficiales que están incumpliendo sus juramentos. ¿Qué tan hondo están dispuestos a ir?

Si los aventureros forman una alianza con un oficial de la Guardia, puedes usar la tabla de Misiones de la Guardia de Sharn para crear ganchos de aventura para grupos y misiones secundarias para personajes individuales, casos en los que su aliado no confía en que los regulares de la Guardia lo manejen de manera justa.

Misiones de la Guardia de Sharn

d8	Misión
1	Resolver un asesinato que ocurrió en el Camino Celeste.
2	Encontrar una guarida de ensueño y arrestar al dueño del lugar y a su proveedor.
3	Proteger a un embajador de Sarlona que se unirá a una expedición de la Universidad de Morgrave a los Engranajes.
4	Monitorear el muelle aéreo de la Torre Lyrandar en busca de un criminal específico que, según los informes, intenta abandonar la ciudad.
5	Detener a un criminal de guerra que se rumorea que llegará a Sharn en un rayocarril, y entregar al criminal a la estación de vigilancia más cercana.
6	Llevar a un dignatario visitante en un recorrido por la ciudad y mantenerlo feliz.
7	Aventurarse en las entrañas de la ciudad para encontrar un terrorista buscado que secuestró a un artesano mágico y robó las piezas necesarias para construir un dispositivo explosivo.
8	Manejar un intercambio de prisioneros: un criminal capturado por un oficial capturado de la Guardia de Sharn.

Ganchos de Aventura de la Guardia de Sharn

La tabla Ganchos de Aventura de la Guardia de Sharn presenta ideas para aventuras adicionales relacionadas con la Guardia de Sharn.

Ganchos de Aventura de la Guardia de Sharn

d4	Gancho de Aventura
1	La Guardia de Sharn toma medidas enérgicas contra Daask, lo que lleva a enfrentamientos violentos en los barrios inferiores de la ciudad.
2	El Investigador de Sharn publica un artículo que afirma que los replicantes de los Tiranos han robado las identidades de muchos oficiales de la Guardia, lo que ha llevado a la desconfianza de la organización en toda la ciudad.
3	Después de que un inmigrante Thran abre una entrada sellada a las ruinas del Viejo Sharn, los Guardianes de la Puerta no permiten que nadie entre o salga de Sharn hasta que se encuentre al inmigrante y se vuelva a cerrar la entrada.
4	Los agentes del Libro Ennegrecido encuentran sensores escudriñadores en las estaciones de la Guardia de Sharn en toda la ciudad.

Reliquias Olvidadas

"Reliquias Olvidadas" es una aventura corta para un grupo de cuatro a seis personajes de nivel 1, que avanzan al nivel 2 al finalizar la aventura. Está ubicada en Sharn y sirve como una introducción a la ciudad. Un equilibrio de clases de personajes es útil, ya que los aventureros enfrentarán una variedad de desafíos.

Resumen de la Historia

Niho Koi, un oni imponente y subjefe de Daask en Sharn, ordenó a una teniente semiogro llamada Garra que reuniera un equipo y buscara en las ruinas del Viejo Sharn reliquias arcanas a instancias de alguien muy superior en la organización. Con mucho terreno por recorrer debajo de la Ciudad de las Torres, Garra secuestró a Caden d'Orien, el único hijo de Alden d'Orien, lo que obligó a Alden a usar su posición en su casa de marca del dragón para reclutar forjados sin trabajo (gente que nadie echaría de menos) que recorran las ruinas del viejo Sharn. Alden calificó el trabajo como una "misión secreta de recolección e investigación" para su casa, pagó a los trabajadores forjados por su silencio y los firmó con contratos vinculantes.

Tomó varias semanas de exploración peligrosa y algunas muertes, pero eventualmente los trabajadores forjados encontraron una biblioteca de textos arcanos y esquemas enterrados en las ruinas. Estos objetos fueron trasladados a un piso franco de Daask en Desembarco de Travick cerca de la estación Terminal del Rayocarril. La organización planea pasar las reliquias de Breland a Droaam con la ayuda de Alden.

Carbón, una forjada indigente contratada por Alden, presenció la muerte de su buena amiga Razor, ejecutada en las ruinas del Viejo Sharn como ejemplo para los demás trabajadores. Carbón hizo una cita para hablar con el sargento Germaine Vilroy de la Guardia de Sharn, para informar sobre la operación sospechosa, el asesinato de Razor y el secuestro del heredero de la Casa Orien, Caden. Gracias a los miembros corruptos de la Guardia de Sharn en el bolsillo de Daask, Garra se enteró de la cita y envió asesinos para evitar que Carbón delatara la operación.

Germaine también es corrupta, pero está en la nómina del sindicato criminal del Clan Boromar, cuyos miembros son enemigos de Daask. Como no quería poner a la Guardia de Sharn ni a sí misma entre dos organizaciones criminales en guerra, Germaine llamó a algunos viejos contactos para reunirse con Carbón y averiguar qué estaba pasando.

Dirigir la Aventura

Esta aventura requiere la quinta edición de los libros de reglas de D&D (*Manual del Jugador*, *Guía del Dungeon Master* y *Manual de Monstruos*) Debes leer toda la aventura antes de intentar ejecutarla. Si prefieres jugar, no deberías leer más.

> El texto que aparece en un cuadro como este debe leerse en voz alta o parafraseado para los jugadores cuando sus personajes llegan por primera vez a una ubicación o bajo una circunstancia específica, como se describe en el texto.

El *Manual de Monstruos* contiene estadísticas de muchas de las criaturas encontradas en esta aventura. Cuando el nombre de una criatura aparece en **negrita**, esa es una señal visual que te apunta al perfil de la criatura en el *Manual de Monstruos*. Si el perfil aparece en otra parte, el texto de la aventura te lo dice.

Resumen de la Aventura

La aventura comienza una noche en la Meseta Central Superior, donde los personajes se encuentran con la sargento Germaine Vilroy, quien los contrata para reunirse con una forjada llamada Carbón, escucharla y llevarla de regreso a Vilroy para más preguntas. Ya se le ha dicho a Carbón que espere a los personajes en el Carnaval de los Engranajes, un bar forjado en el distrito Muros Altos de Desembarco de Travick Inferior.

Después de hablar con Carbón y descubrir que su empleador fue Alden d'Orien, los personajes se enfrentan a las fuerzas de Daask enviadas para matar a Carbón. Si sobreviven a la pelea, los personajes pueden encontrarse con Alden en la meseta central superior del distrito Torre de Mithril. El vástago permanece con los labios cerrados, pero Vishtai, el guardaespaldas kalashtar de Alden, telepáticamente les da instrucciones a los personajes sobre la ruina del Viejo Sharn donde Caden d'Orien es cautivo.

Si Caden es rescatado y devuelto a su padre, Alden comparte lo que sabe de la operación de Daask y les dice a los personajes dónde encontrar a Garra. La semiogro sabe que los personajes vendrán por ella. Ella trata de huir en un rayocarril mientras los arrastra a una trampa. Si los personajes persiguen a la semiogro, ella intentará hacer un trato para mantener su libertad, que pueden rechazar o aceptar, preparando el escenario para nuevas aventuras.

¿Cómo Conocen a Vilroy?

Antes de que comience la aventura, informa a cada personaje que conocen a la sargento Germaine Vilroy de la Guardia de Sharn, una veterana Brelia de la última guerra. Píde a cada personaje que invente una conexión amigable con Germaine, o pídeles que elijan o tiren en la tabla de Conexiones de Germaine. Si una conexión tirada no tiene sentido con el trasfondo del personaje, simplemente tira para una nueva conexión o elige una que parezca apropiada.

Conexiones de Germaine

d6	Conexión
1	Serviste junto a Germaine durante la Última Guerra.
2	Has sido amigo (a) de Germaine desde que al menos uno de ustedes era un niño.
3	Germaine te salvó la vida.
4	Salvaste la vida de Germaine.
5	Tuviste varias conversaciones amistosas con Germaine durante un largo viaje en aeronave o en un rayocarril.
6	Germaine te ayudó mientras vivías o visitabas Sharn.

Comenzando la Aventura

> Un resplandor anaranjado cubre la parte superior de la Torre Lyrandar mientras el sol se hunde en el cielo. Arriba, las grandes aeronaves de la Casa Lyrandar flotan como leviatanes rodeadas de brillantes anillos de energía elemental. Debajo, los puentes se entrecruzan en todos los niveles de la ciudad, conectando las grandes torres de Sharn. Los sonidos de niños llorando, vendedores ladrando, conductores de aerocalesas maldiciendo e hipogrifos que rebuznan, se elevan para convertirse en un estruendo único que solo se puede escuchar en la Ciudad de las Torres.
>
> Cada uno de ustedes lleva una carta de su conocida, la sargento Germaine Vilroy de la Guardia de Sharn, que dice: "Te llamo por un trabajo. No puedo escribir los detalles, pero paga bien y requiere tus habilidades. Nos vemos en el muelle aéreo en la cima de la Torre Lyrandar. Ven armado".

Haz que los jugadores se presenten entre sí, si aún no están familiarizados. Pregunta a los personajes que no son de Sharn cómo llegaron, tal vez en una aeronave (probablemente pagada por Germaine cuya cuenta de Kundarak está al ras con oro Boromar) o un rayocarril. Para los personajes que son nativos de Sharn, proporciona una breve descripción de varios distritos que se ajusten a los trasfondos de los personajes si es necesario utilizando la información en el Capítulo 3.

Este también es un buen momento para que los personajes hagan conexiones personales que puedan vincularlos, como tener el mismo lugar de nacimiento, luchar por el mismo lado en la Última Guerra o tener trasfondos o intereses comunes. Una vez que se hayan establecido las relaciones entre los personajes, lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> A medida que la oscuridad desciende sobre la ciudad, ves ventanas iluminando las torres a su alrededor de abajo hacia arriba. Un viento frío sopla entre ustedes, ahogando los otros ruidos de la ciudad. Un elevador cercano se eleva, llevando a una humana de unos treinta y tantos años con el pelo negro muy corto y una pipa brillante en la boca. Germaine les da una sonrisa irónica mientras asiente con la cabeza a todos, diciendo: "Gracias por venir".

Sargento Germaine Vilroy (mujer neutral Brelia humana **veterano**) saluda a los personajes y luego se pone manos a la obra.

Interpretar a la Sargento Vilroy

Germaine es brusca y no le gusta perder el tiempo. Ella les da a los personajes la información que tiene y trata de enviarlos antes de que puedan hacer preguntas sobre su participación en el caso. Cuanto antes los personajes resuelvan su problema, antes ella podrá volver a recolectar dinero extra del Clan Boromar por no hacer nada más que ignorar sus crímenes.

EL

INVESTIGADOR DE SHARN

A MERCED DE LOS MERCENARIOS

Parece que La Guardia de Sharn está subcontratando cada vez más sus trabajos a contratistas, también conocidos como aventureros, también conocidos como mercenarios, que es lo que son estos asalariados empapados de sangre. Si bien muchos de estos matones de segunda categoría actúan como si tuvieran la autoridad absoluta de la Guardia de Sharn, ¡conozcan sus derechos! Estos matones a sueldo pueden salirse con la suya con atrocidades, incluido el asesinato, pero solo si dichos delitos se cometen en el cumplimiento de sus contratos. En caso de que uno de estos rufianes te robe o dañe a ti o a tus seres queridos sin otra razón que sus actitudes bárbaras, repórtalo de inmediato a la Guardia y a esta publicación. La Guardia de Sharn está obligada por ley a arrestar a estos gamberros cuando muestran su naturaleza criminal.

Germaine da a los personajes la siguiente información:

- Germaine tiene una cita para reunirse con una forjada llamada Carbón, quien afirma tener conocimiento de un delito cometido en Viejo Sharn. Germaine quiere que el grupo se reúna primero con Carbón y vea si lo que ella dice es verdad. A Germaine le preocupa que, con su condición de sargento de la Guardia, su presencia llame la atención y ponga en peligro a Carbón.
- Germaine puede dar a los personajes 25 po cada uno ahora y otros 50 po a cada uno si traen a Carbón.
- Si los personajes aceptan reunirse con Carbón, Germaine proporciona la ubicación del Carnaval de Engranajes, un bar en Muros Altos frecuentado por forjados, y el tiempo de reunión designado.
- Germaine también proporciona una orden de ejecución de la Guardia de Sharn. La orden autoriza a los portadores a realizar deberes oficiales de la Guardia bajo la autoridad del sargento Vilroy. Los trabajadores de la ciudad y otros miembros de la Guardia respetan el escrito, a veces de mala gana, siempre y cuando los personajes no participen en actividades flagrantemente ilegales.

Germaine intenta simular su preocupación por Carbón como su razón para contratar a los personajes, pero un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a la prueba de Carisma (Engaño) de Germaine puede sentir que está reteniendo algo. Un personaje que habla en privado con Germaine y tiene éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) de CD 13 logra que revele que a veces toma dinero del Clan Boromar para investigar delitos, y la familia está interesada en la información de Carbón (aunque Germaine también señala que los personajes realmente son la mejor oportunidad de Carbón para sobrevivir a esta terrible experiencia, ya que Carbón está atrapada entre los dos sindicatos criminales más grandes de la ciudad).

Si los personajes no tienen lugar para quedarse en Sharn, Germaine los coloca en el Salón Ghallanda en Dura Medio mientras dure su investigación.

Muros Altos

El vecindario de Muros Altos de Sharn en Desembarco de Travick Inferior es un distrito en su mayoría encerrado por paredes. Todos los puentes de otros distritos a Muros Altos tienen puertas masivas y mágicamente cerradas que se pueden sellar en cualquier momento. Cada puerta incorpora una estación fortificada de la Guardia de Sharn. El vecindario es el hogar de refugiados de la Última Guerra, principalmente los pueblos desplazados de Cyre.

Cuando los personajes lleguen al distrito, lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> El hedor del olor corporal, la basura y el tabaco se mezclan en las calles. Los altos muros cortan los edificios derrumbados y destrozados de este distrito del resto de Sharn, aunque las torres se elevan sobre los muros como imponentes centinelas. Muchas personas permanecen ociosas en las esquinas de las calles, mirándote con recelo y manteniéndose solas.

Es simple encontrar el Carnaval de Engranajes, y casi cualquier residente puede dar instrucciones. Es el único bar forjado en el vecindario.

El Carnaval de Engranajes

El Carnaval de Engranajes es un antro forjado en ruinas. El bar tiene una exterior de piedra desmoronado con graffiti que dice cosas como "¡Forjados Son Chatarra!" y "¡Vayanse, Metaleros!" Lingote, un **soldado forjado** neutral (ver Capítulo 6) con un trozo de madera tallado en reemplazo de un pie cortado, cobra una tarifa de cobertura a las criaturas que entran en el lugar. Los forjados pueden ingresar al edificio de forma gratuita, pero otros humanoides deben pagar 5 cp cada uno.

Cuando los personajes ingresen al Carnaval de Engranajes, lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> Las llamas bajas y humeantes en una chimenea apenas iluminan las paredes de piedra agrietadas y el suelo sucio de este establecimiento. El espacio de una sola habitación está lleno de forjados con dígitos o extremidades cortadas, cicatrices, quemaduras y otras heridas. Otros forjados en el área se reúnen alrededor de dados tradicionales, cartas, dardos y juegos de mesa, así como competencias de carnaval, como lanzar anillos de metal en postes, lanzar una pelota en una torre de vasos de hierro con peso lo suficientemente fuerte como para hacerlos caer, y golpear una máquina casera con un martillo lo suficientemente fuerte como para que haga sonar una campana.
>
> Una pequeña barra en la esquina sirve cerveza barata. Detrás de esta barra, un barman forjado grita burlas a los clientes que pierden juegos.

Fundidora, una **soldado forjado** legal buena (ver Capítulo 6), es el propietaria del Carnaval de Engranajes. Ella quería crear

un lugar seguro donde los forjados pudieran reunirse y socializar en este distrito. No puede pagar la costosa licencia de juego de la ciudad, por lo que convirtió al Carnaval de Engranajes en un lugar donde los forjados pueden jugar gratis.

Alguien Conoce a Carbón?

Los clientes forjados del Carnaval de Engranajes no dan libremente información sobre los suyos a extraños. Si se les pregunta sobre Carbón, la mayoría de ellos permanecen con los labios cerrados. Un personaje que ofrezca un soborno de 1 po o tenga éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) de CD 13 convencerá a uno de los clientes de que señale quién es Carbón: una forjada de metal negro con un solo brazo sentada sola cerca de la barra.

Carbón, una **soldado forjado** neutral buena (ver Capítulo 6), le falta el brazo derecho. Si los personajes se acercan a ella sin identificar que trabajan para el sargento Vilroy, Carbón notifica inmediatamente a la camarera, Fundidora, que el grupo la está molestando. Si las cosas comienzan a ponerse tensas, Carbón se asusta y escapa; pasa a "Atrapando a Carbón" más adelante.

Conversando con Carbón

Si los personajes mencionan a la sargento Vilroy cuando se encuentran con Carbón, ella permanecerá tranquila pero aún preguntará por qué Vilroy no vino. La explicación de Vilroy al grupo acerca de atraer la atención alivia a Carbón, al igual que si el grupo explica que son de confianza de Vilroy.

Una vez que Carbón se calma, explica apresuradamente el secuestro de un hijo de la Casa Orien, el asesinato de su amiga Razor y la búsqueda de artefactos de Daask en Viejo Sharn. Justo cuando Carbón está terminando su exposición, un rayo de fuego explota a centímetros de la cabeza de Carbón, causando un alboroto en el Carnaval de Engranajes. Carbón corre por su vida, gritando que el grupo la entregó. ¡La persecución está en marcha!

Atrapando a Carbón

Carbón corre a 60 pies de distancia de los personajes hacia las calles de Muros Altos, con la intención de escapar. La forjada no tiene un destino particular en mente. Simplemente quiere alejarse de los personajes, de quienes cree que la entregaron para ser asesinada. Esta persecución tiene lugar en el "teatro de la mente", y no hay un mapa para ello.

Si Carbón se escapa y los personajes la persiguen, usa las reglas de Persecuciones y la tabla de Complicaciones en Áreas Urbanas en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master* para resolver la escena. La persecución termina cuando los personajes alcanzan a Carbón o después de tres asaltos, cuando un escuadrón de Daask intercepta a Carbón mientras corre por un callejón.

Escuadrón de Asalto de Daask

Si no logran alcanzar a Carbón antes de que el escuadrón de asalto de Daask ataque, los personajes escuchan a la forjada gritar pidiendo ayuda en un callejón cercano. Si los personajes se apresuran a ayudarla, encuentran a la forjada inconsciente en el suelo, pero estable, rodeada por los criminales Daask. Si los personajes resuelven la persecución alcanzando a Carbón, los criminales de Daask atacan tan pronto como termina la persecución, y la forjada ayuda a los personajes en la batalla.

La fuerza Daask consiste en Sabueso, una **cambiante** caótico malvada (ver Capítulo 6), liderando tres **kobolds** malhumorados y un kobold **acólito**. Cada criminal de Daask lucha hasta ser reducido a la mitad de sus puntos de golpe y luego huye. Si los personajes capturan a uno de los criminales, una prueba exitosa de Carisma (Intimidación) de CD 13 obliga al cautivo a revelar la siguiente información:

- El grupo trabaja para Daask, una organización criminal.
- A los delincuentes se les dijo que mataran a Carbón mediante una carta enviada por una teniente de Daask llamada Garra. La carta fué destruida después de eso.

Los delincuentes no tienen otra información útil para compartir con los personajes. No saben que Garra es una semiogro, y no saben cómo contactarla. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) de CD 13 sabe que los miembros de Daask son en su mayoría inmigrantes de Droaam y parte de la población local de los Engranajes y los pabellones inferiores de Sharn.

Interpretando a Carbón

Después del ataque de Daask, Carbón se da cuenta de que confundió a los personajes con asesinos y se disculpa. La forjada es de voz suave y apacible. Si los personajes le preguntan sobre Razor, se entristece y les ofrece la siguiente información:

- Razor sirvió con Carbón en el ejército Cyr durante la Última Guerra, en la cual Carbón perdió su brazo derecho.
- Razor y Carbón tuvieron problemas para encontrar trabajo en Sharn, debido al hecho de que muchos negocios son reacios a contratar extranjeros forjados. La pareja se desesperaba por dinero.
- Hace un mes, Razor le dijo a Carbón que tenía un trabajo en una misión secreta a largo plazo para Alden d'Orien, el vástago de una casa de marca del dragón. Forjados de otras partes de la ciudad también fueron reclutados para ayudar en la tarea. El trabajo requería trabajo físico, por lo que la lesión de Carbón le impidió hacer el trabajo. Razor planeaba ahorrar dinero y luego comprarle a Carbón un nuevo brazo para que pudiera trabajar con ella.
- Razor a menudo regresaba del trabajo malhumorada o herida, pero nunca habló sobre el trabajo hasta poco antes de morir. Razor confesó que el trabajo era más peligroso de lo que parecía cuando fue reclutada. Razor planeaba dejarlo antes de morir.

Después de proporcionar a los personajes esta información, Carbón anima a los personajes a interrogar a Alden d'Orien. La forjada luego deja a Sharn, creyendo que ya no está segura en la ciudad.

Carbón Muerta

Si Carbón muere a manos de las fuerzas de Daask, los personajes aún pueden salvar la misión llevando el cadáver de Carbón a la sargento Vilroy, quien pide un favor y consigue que un miembro del Libro Ennegrecido use el conjuro *hablar con los muertos* en el cadáver de Carbón.

Desarrollo

Mientras que muchos de los miembros de la Casa Orien viven en el enclave de la casa en Terminal, los miembros más poderosos de la familia de marca del dragón viven en los pabellones

superiores de la ciudad. Si los personajes preguntan, se enteran de que Alden d'Orien tiene una residencia llamada Hacienda Unicornio en el distrito Torre de Mithril de la Meseta Central Superior. Si los personajes consultan con la sargento Vilroy, ella sugiere que confronten a Alden d'Orien, pero les advierte que sean diplomáticos.

Torre de Mithril

Torre de Mithril es el distrito residencial céntrico más deseable de Sharn en la Meseta Central superior y está ocupado por algunos de los ciudadanos más ricos de la ciudad. Cuando los personajes ingresen a este distrito, lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> Muchas de las grandes casas en Torre de Mithril son fieles al nombre del distrito y ostentan filigrana de mitral. La Guardia de Sharn parece estar en todas partes en este vecindario lleno de vástagos ocupados que se suben a las aerocalesas, organizan fiestas opulentas y muestran sus últimas compras a todas horas del día.
>
> La Hacienda Unicornio tiene una gran estatua de unicornio y topiarios en forma de unicornio que adornan el patio más allá de una puerta abierta de hierro forjado. Flanqueando esta puerta hay dos guardias en la librea de la Casa Orien. Cada uno lleva un hermoso yelmo con forma de cabeza de unicornio.
>
> La magnífica casa de mármol es claramente propiedad de una de las familias más ricas con marcas de dragón. Sentadas en un sofá del patio hay dos figuras que participan en una conversación tranquila: un hombre demacrado de unos treinta años y un kalashtar atento que sostiene un cristal de color rosa en sus manos. Dos guardias más vestidos como los de las puertas están cerca.

Las puertas de la Hacienda Unicornio están abiertas, lo que permite a los personajes entrar a la propiedad después de presentarse ante los guardias y exponer sus asuntos.

Usar el conjuro *detectar magia* revela que los terrenos de la propiedad irradian auras de abjuración y magia de ilusión. Cualquier humanoide que tome un descanso largo en la finca puede sintonizarse con la propiedad como si estuviera sintonizando un objeto mágico (ver "Sintonización" en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*) Una criatura en sintonía con la Hacienda Unicornio no puede verse afectada por conjuros de encantamiento de nivel 3 o inferiores mientras está en la pro-piedad a menos que lo desee. Cuando una criatura no sintoni-zada con la propiedad entra en la misma, la ilusión de un unicornio aparece donde sea que esté la criatura y rebosa ruidosamente, anunciando su presencia. Cuatro **guardias** humanos proporcionan seguridad en la finca, con dos en la puerta principal y dos siguiendo a Alden.

Alden d'Orien (hombre, humano Brelio, neutral, **noble**) y su asistente, Vishtai (hombre, **kalashtar**, caótico bueno; ver Capítulo 6), están hablando de negocios oficiales de la casa. Vishtai registra notas en un *cristal de conjuros*. Cuando la pareja se da cuenta de los personajes, Alden los llama y pregunta por sus asuntos.

Interpretar a Alden

Alden, normalmente encantador y acogedor, está exhausto, se siente culpable y preocupado por su hijo Caden. Todavía no ha informado a su esposa, Iyana, que su hijo fue secuestrado. Alden e Iyana están separados, e Iyana vive en la lejana Buenpuerto con su hermana.

Alden es conciso con los personajes y quiere que lo dejen en paz. En el momento en que mencionan a Daask, a la Guardia de Sharn o a Carbón, se agita, se pone las manos sobre la cara y emite un grito estrangulado. Usa lo siguiente para guiar la interacción del grupo con Alden:

- Alden tiene muchas ganas de rescatar a su hijo, pero le aterra actuar y ver a Caden perjudicado.
- Caden fue secuestrado hace casi un mes. Alden lo arropó una noche, a la mañana siguiente se había ido dejando un mensaje en su lugar.
- Una descomunal semiogro se reunió con Alden en los días siguientes, y le explicó que necesitaba mano de obra prescindible y fácil tránsito de dicha mano de obra y bienes. Mientras él cumpliera, Caden sería devuelto ileso cuando terminara su negocio.
- Si Alden se retiraba del trato, la semiogro dijo que desataría horrores en Caden que enfermarían a la Burla.
- Alden rompe a llorar después de transmitir esta información y se tambalea dentro.

Interpretar a Vishtai

Vishtai es el confidente de Alden y sabe todo sobre la situación con Daask. Odia a los matones y presiona para que Alden trate de rescatar a su hijo en lugar de seguir cediendo a las demandas de Daask. Después de que los personajes hablan con Alden, Vishtai les transmite telepáticamente este mensaje antes de apresurarse a seguir a Alden adentro:

> "No tengo dudas de que Caden morirá, sin importar las acciones de Alden. Por favor, salven a Caden y devuélvanlo a su padre. La Casa Orien estaría en una gran deuda, y ustedes ven lo roto que está el hombre. Hay un ascensor cerrado cinco edificios al norte de esta finca. Busquen la medusa adentro. Asegúrense de estar solos, ya que este ascensor les llevará al sitio de excavación y, con suerte, a Caden".

Si el grupo desea hablar más, Vishtai ofrecerá apresuradamente los siguientes datos:

- El secuestrador pidió trabajadores forjados, preferiblemente inmigrantes. Estos trabajadores están buscando algo en un área escasamente habitada del Viejo Sharn.
- El ascensor que los personajes deben usar ha sido modificado de alguna manera para llegar a Viejo Sharn.
- Si los personajes rescatan a Caden, Vishtai está seguro de que él y Alden pueden ayudarlos a localizar al secuestrador.

Ascensor Cerrado

Si los personajes siguen las instrucciones de Vishtai, encuentran un ascensor con un carro cerrado que Daask usa para llegar a las ruinas del Viejo Sharn. Cualquier persona que desee utilizar el elevador debe abrir un panel oculto y hacer puente. Un cartel de "fuera de servicio" cuelga sobre un botón

cercano que abre las puertas del ascensor. Cuando se abran las puertas, lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> Las puertas dobles del elevador cerrado se abren para revelar el interior de un cubo de 15 pies de piedra con grabados de patrones de unicornios que cubren sus paredes. Una esfera mágica en el techo ilumina el ascensor. Dos adultos jóvenes (una cambiante y una humana bien vestida) hablan cara a cara, acurrucadas en la esquina del elevador, absortas una en la otao y sin prestarles atención.

Luna (**cambiante**, caótica neutral; ver Capítulo 6) y Vonnie ir'Cardwan (mujer, Brelia humana, neutral, **noble**) están teniendo una cita secreta en el ascensor. Aquí es donde se conocieron, así que es una cita frecuente. Están perplejas por la interrupción y cortésmente le piden al grupo que se vaya, señalando que el ascensor está dañado e insisten y se molestan cada vez más si los personajes no cumplen. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Carisma CD 12 (Diplomacia o Intimidación) convence a la pareja de abandonar el ascensor. Si un personaje falla la prueba de Intimidación o remueve el panel secreto (ver "Panel de Medusa" a continuación), Vonnie se molesta y claramente dice que convocará a la Guardia y se aleja con Luna. Dos minutos después, Vonnie regresa con tres **guardias** de la ciudad y los acusa de acosarla, destrozar el ascensor o ambos. Los guardias arrestan al grupo si el ascensor parece manipulado. Presentar el escrito de Vilroy y explicar la situación hace que los guardias retrocedan. La acción hostil hacia las jóvenes amantes o los guardias da como resultado que los guardias intenten someter al grupo.

Panel de Medusa

Al entrar en el ascensor, los personajes notan que la cabeza de una medusa grabada en medio de todas las cabezas de unicornio esconde las costuras de un panel secreto. Se puede usar una herramienta o arma para abrir el panel, detrás del cual hay varios cables que conectan la cabina del ascensor a un pequeño cristal dragontino de Eberron. Cada cable está conectado a un agujero individual del tamaño de un alfiler en la superficie del cristal. Un personaje competente en Conocimiento Arcano sabe que los cristales dragontinos y los cables controlan el movimiento del elevador. Un personaje que realice una prueba exitosa de Inteligencia CD 13 (Investigación o Conocimiento Arcano) encuentra un cable suelto entre los que están unidos al cristal y un agujero en el cristal sin el cable. Un personaje que una el cable suelto al cristal dragontino hace que el ascensor descienda a las ruinas del Viejo Sharn. Mientras ese cable esté conectado al cristal, no se puede llamar al ascensor en ningún otro lugar de la ciudad.

Osgo Bajando

Si los personajes no pueden encontrar el panel oculto o no saben cómo llevar el ascensor al Viejo Sharn, eventualmente el ascensor desciende, llamado al distrito de tabernas de la Cocina de Olladra en Central inferior por Orgon, un **osgo** que trabaja para Daask. Orgon quiere ir a las ruinas del Viejo Sharn para ayudar a proteger el sitio de excavación de reliquias. Si Luna y Vonnie están en el ascensor cuando Orgon entra, se van de inmediato.

Cuando Orgon entra en el ascensor, exige que los personajes salgan del mismo. Si los personajes no se van, Orgon los ataca. Orgon lucha hasta caer a 10 puntos de golpe y luego se rinde. Una prueba exitosa de Carisma (Intimidación) de CD 12 hace que Orgon admita ser miembro de Daask y le hace mostrar a los personajes cómo llevar el ascensor a las ruinas del Viejo Sharn.

Salvando a Caden

Si los personajes rescatan a Caden d'Orien, su padre puede señalar a los personajes hacia el secuestrador del nuchacho, Garra. Esta sección detalla el sitio de excavación de Daask en Viejo Sharn, donde Caden y varios trabajadores forjados están recluidos.

Sitio de Excavación de Daask

Cuando los personajes tomen el ascensor al sitio de excavación de Daask, lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> El ascensor parece descender para siempre en el vientre de Sharn. Pasan varios minutos y el elevador se sacude y tiembla, como si pasar a algún lugar al que no se supone que vaya. Este retumbar se acumula en un pico violento, luego el elevador se detiene y sus puertas se abren.
>
> A la luz interior del elevador, pueden ver una gran caverna sin luz salpicada de piedras rotas de edificios antiguos hasta donde pueden ver en todas las direcciones. El aire es rancio y está lleno de polvo y olor a descomposición. Estas son las ruinas de las ciudades sobre las cuales reposa Sharn.
>
> Delante de ustedes bosteza un pozo de cincuenta pies de diámetro y diez pies de profundidad que parece haber sido cavado intencionalmente. Escuchas los suaves sollozos de un niño que vienen de un cobertizo de madera en el extremo más alejado del hoyo.

La caverna tiene una forma irregular y cientos de pies de diámetro. Su techo desigual varía en altura de 15 a 30 pies. Debido a los escombros, el suelo alrededor del pozo cuenta como terreno difícil.

Cuatro **goblins** Daask vigilan esta área y confían en la visión en la oscuridad para ver. Se esconden en el pozo cuando llegan los personajes y luego saltan para atacar. Una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) enfrentada a la prueba de Destreza (Sigilo) de los goblins percibe a los goblins. De lo contrario, los goblins sorprenden a los personajes. Los goblins luchan hasta que queda uno que huye a las ruinas del Viejo Sharn. Si se captura un goblin, una prueba exitosa de Carisma de CD 12 (Intimidación) hace que el goblin revele que trabaja para Daask y que un semiogro llamado Garra le dijo que protegiera esta área. Los goblins no saben dónde está Garra.

Pozo de Excavación

El pozo de excavación que los forjados cavaron para Daask también se ha convertido en el área de espera de los trabajadores. Un cadáver forjado yace en el fondo del pozo, con la cabeza arrancada de los hombros a golpes. Otros once forjados en varios grados de mal estado se sientan encadenados en el piso del pozo. Escalar las paredes del pozo no requiere una

prueba de característica.

Si el grupo no interviene, los trabajadores forjados simplemente se sientan hasta que Garra u otro miembro de Daask los liberen. Si el grupo los libera, los forjados se dispersan a otras partes de los Engranajes, agradecidos por el rescate. Pueden ayudar al grupo en una aventura futura si así lo eliges.

Caden d'Orien

Caden d'Orien (no combatiente) permanece esposado de pies y manos en un cobertizo sucio de 15 pies cuadrados al costado del pozo de excavación opuesto al elevador. Cuando los personajes miren dentro del cobertizo, lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> El cobertizo de madera contiene un niño pequeño cubierto de polvo, vestido con la librea una vez fina y ahora arruinada de la Casa Orien. El niño solloza, encogido en una esquina, con la cara floja. Pan rancio, agua maloliente, un montón de trapos y un orinal completan el alojamiento.

Las esposas de Caden, originalmente diseñadas para atar a los goblins, son resistentes pero viejas. Un personaje que realiza una prueba de Destreza CD 15 exitosa con herramientas de ladrón abre la cerradura de las esposas, y un personaje que tiene éxito en una prueba de Fuerza CD 17 (Atletismo) suelta las esposas.

Un personaje que tiene éxito en una prueba de Inteligencia CD 11 (Investigación) descubre que la cerradura de las esposas está manchada con aceite de taggit. Cualquier personaje que intente abrir la cerradura sin guantes está expuesto al veneno y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o ser envenenado por 24 horas. La criatura envenenada cae inconsciente. Se despierta si sufre daños.

Interpretar a Caden. Caden está casi catatónico por su terrible experiencia. Si es liberado, el niño de seis años simplemente se sienta y mira a la distancia media. Cualquier personaje entrenado en medicina sabe que el niño necesita comida y agua, descanso y su padre. Usar cualquier tipo de magia curativa en el niño lo despierta casi de inmediato. Una prueba exitosa de Carisma (Persuasión) de CD 13 lo lleva a hablar sobre su experiencia. Un personaje que pasa una hora consolando a Caden y dándole algo de comer y beber lo tranquiliza, no se requiere una prueba. Si alguno de estos métodos tiene éxito, Caden les dice a los personajes que fue secuestrado por una mujer grande y mala llamada Garra y encarcelado aquí por sus amigos goblins.

Tesoro

Cada goblin lleva 1d6 po y 1d6 pp en una bolsa. Un goblin (determinado al azar) también usa un collar barato que consiste en un ágata ribeteada (10 po) atado a un lazo de cuerda.

Encuentro opcional: Fantasma de Pfingston Nezzelech

Cuando los personajes deciden abandonar el sitio de excavación de Daask y regresar a la Ciudad de las Torres, las ruinas del Viejo Sharn revelan una sorpresa final. El fantasma de un gnomo investigador que murió cuando la ciudad vieja se derrumbó durante la Guerra de la Marca se levanta de los escombros y mira con curiosidad al grupo. Este encuentro es opcional; su propósito es proporcionar una forma divertida de dar algunos antecedentes sobre la ciudad.

El nombre del fantasma es Pfingston Nezzelech, y ha estado muerto por más de 500 años. Este encuentro puede durar todo lo que quieras. Considera mencionar algunos de los diferentes barrios de la ciudad que te gustaría que el grupo conociera. La vestimenta, los modales y la falta de conocimiento contemporáneo de Pfingston lo marcan como perteneciente a una época pasada. Está maldito a caminar por esta sección de ruinas, investigando un robo de joyas que, para entonces, no se puede resolver. Pfingston está ansioso por preguntar al grupo sobre su paradero en la noche del atraco y si tienen alguna pista. Si uno o más miembros del grupo optan por pasar una hora escuchando las teorías de Pfingston y siguiéndolo en su búsqueda de esta zona en ruinas, son testigos de que Pfingston encuentra su esqueleto escondido en un rincón cubierto de escombros. Al encontrar sus huesos, Pfingston mira asombrado al grupo antes de desvanecerse. Cualquiera que lo haya ayudado gana ventaja en pruebas de característica de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) durante las próximas 24 horas.

De Regreso con Alden

Si los personajes devuelven a Caden d'Orien a salvo a su padre en la Hacienda Unicornio, Alden está encantado. Aún así, se entristece por la muerte de los forjados que contrató para trabajar para Daask, pero no lamenta las acciones que mantuvieron con vida a su hijo.

Alden agradece a los personajes y les dice todo lo que sabe, que es toda la información contenida en los primeros tres párrafos de "Resumen de la Historia". Además, le da a los personajes la dirección de un apartamento en Terminal en Desembarco de Travick Inferior que Garra utiliza como piso franco y un lugar para almacenar los libros y esquemas encontrados en las ruinas del Viejo Sharn.

Cuando los personajes tienen toda la información que necesitan de Alden para encontrar a Garra, el heredero de Orien les ofrece una suma de 50 po para dejar su nombre y la Casa Orien fuera de su informe a la Guardia de Sharn. Alden está profundamente avergonzado de ser manipulado de esta manera y no quiere manchar su reputación o su casa. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) de CD 15 consigue que Alden aumente esta cantidad a 100 po. Si los personajes informan las acciones de Alden a la Guardia de Sharn, él logra enterrar el escándalo por su cuenta, y los personajes se convierten en sus enemigos (ver "Conclusión", página 000). Si los personajes concluyen sus negocios con Alden en términos amigables, él ofrece su residencia como un lugar donde pueden descansar y comer algo antes de continuar.

Tesoro

Como gesto de buena voluntad y agradecimiento, Vishtai ofrece a cada personaje una *ficha de pluma* con forma de unicornio insertado con el sello de la Casa Orien.

Paseo en Aerocalesa

Mientras los personajes estaban rescatando a Caden d'Orien, Garra capturó e interrogó a la sargento Vilroy y se enteró de la intromisión de los personajes. En esta sección, Garra ordena a



un replicante llamado Jas que adopte la apariencia de la sargento Vilroy y lleve a los personajes a una trampa.

¿Necesitan un Aventón?

Jas (**replicante**, neutral malvado; ver Capítulo 6) se acerca a los personajes disfrazado de sargento Vilroy en algún momento después de que abandonen la Torre de Mithril. Lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores cuando esto ocurra:

> Cuando cruzan un puente que ve la ciudad desde una altura vertiginosa, escuchan una voz familiar desde arriba. "¿Necesitan un aventón?" pregunta la sargento Vilroy mientras desciende hacia ustedes en un aerocalesa.

"Vilroy" invita a los personajes a abordar la aerocalesa y compartir lo que han aprendido hasta ahora. Si los personajes mencionan la casa segura de Garra, el replicante les dice que no hay tiempo que perder y sugiere que la aerocalesa es el medio más rápido para llegar allí. Si los personajes le preguntan a la sargento cómo los encontró, el replicante responde: "Trabajo para la Guardia de Sharn. ¡Saber cosas es mi trabajo!" Si los personajes aceptan el viaje, la aerocalesa los lleva al área T1 de Terminal. Desconocido para Jas, Garra también organizó un equipo de ataque Daask para atacar la aerocalesa en el camino.

Cualquier personaje que sospeche que "Vilroy" está ocultando algo puede hacer una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a la prueba de Carisma (Decepción) del replicante. Un personaje que supera la prueba detecta ligeras diferencias en las expresiones faciales de la sargento, lo que sugiere que no es la misma persona con la que el grupo interactuó anteriormente. Jas no tiene detalles de ninguna conversación previa que el grupo haya tenido con la verdadera sargento Vilroy y rechaza cualquier preguntas contínuas.

Si los personajes se dan cuenta de que no están lidiando con la sargento Vilroy real y se enfrentan al replicante, Jas salta del aerocalesa, usa una *ficha de pluma* (ver capítulo 5) para aterrizar con seguridad, y escapa en la ciudad llena de gente. Cada personaje tiene un turno para actuar antes de que la aerocalesa no pilotada se estrelle. Un personaje competente con vehículos aéreos que realice una prueba de inteligencia CD 12 exitosa como una acción obtiene el control de la aerocalesa y evita que se caiga. Si la aerocalesa se estrella, los personajes son expulsdos de ésta a medida que se desploma. Usa la Tabla Caer en Sharn en el Capítulo 3 para determinar qué pasa con los personajes que caen. El grupo tiene tres asaltos para atrapar a Jas antes de que el replicante adopte una nueva apariencia.

Si los personajes capturan a Jas, el replicante revela que Garra está dejando Sharn en un rayocarril con destino a Wroat. El replicante no sabe de la trampa de Garra y simplemente tiene instrucciones para entregar a los personajes.



WAYNE REYNOLDS

Gnolls Daask

A medida que los personajes viajan a Terminal a pie o en aerocalesa, son abordados por un equipo de ataque Daask que consta de cinco **gnolls**. Garra ha enviado a los gnolls a matar a los personajes si es posible, o al menos ablandarlos antes de que lleguen a su piso franco de Terminal. Puedes describirlos a los jugadores de la siguiente manera:

> Zigzagueando entre las torres de Sharn y convergiendo en su ubicación hay cinco criaturas montando discos de energía verde crepitante. Cada criatura es un humanoide larguirucho cubierto de pelaje, con la cabeza de una hiena. Se ríen maniacamente, empuñan flechas y los apuntan con sus arcos largos.

Cada gnoll monta un disco mágico de 3 pies de diámetro que puede soportar hasta 250 libras. Una criatura en un disco puede usar su acción adicional para mover el disco hasta 60 pies en cualquier dirección, lo suficientemente rápido como para seguir el ritmo de las aerocalesas de Sharn. De lo contrario, un disco flota en su lugar. Estos discos fueron creados usando un conjuro similar a *disco flotante del Tenser* que fue lanzado por un mago Daask que no aparece en esta aventura. El conjuro termina en 30 minutos, después de lo cual los discos desaparecen.

Los gnolls inicialmente mantienen su distancia, salpicando a los personajes con flechas. Los gnolls se frustran y se acercan al alcance cuerpo a cuerpo si los personajes se aprovechan de la cobertura y los ataques a distancia de los gnolls resultan ineficaces. Una vez que se eliminan tres gnolls, el resto huye en sus discos oa pie.

Terminal

Terminal en Desembarco de Travick Inferior lleva el nombre por la Estación Terminal, un enclave masivo de la Casa Orien que sirve como punto final para el rayocarril de Orien. El mapa 4.14 muestra una sección transversal y plano de la estación. El distrito de Terminal está justo cerca de Puerta de Wroann, el punto de entrada de la mayoría de los viajeros a Sharn. Se llena de multitudes, carteristas, estafadores y otros delincuentes que buscan aprovecharse de los visitantes de la ciudad.

Garra tiene un departamento en Terminal donde dejó una trampa para los personajes. La semiogro tomó los libros y los esquemas recuperados en las ruinas del Viejo Sharn y abordó un rayocarril con destino a Wroat que está a punto de salir de la estación de Terminal.

Características de Terminal

Los edificios en Terminal están hechos de piedra. Sus paredes requieren una prueba exitosa de Fuerza CD 15 (Atletismo) para escalar sin equipo. Las áreas interiores de los edificios están construidas para acomodar criaturas de varios tamaños y tienen techos y puertas de 15 pies de altura.

Las puertas de un edificio son de madera. Cada puerta tiene CA 15, 27 puntos de golpe e inmunidad al veneno y al daño

psíquico. Si una puerta está cerrada, su cerradura se puede abrir con una prueba de destreza CD 15 exitosa con herramientas de ladrón, y la puerta se puede forzar para que se abra con una prueba exitosa de CD 17 Fuerza (Atletismo).

Linternas siemprebrillantes (ver capítulo 5) que cuelgan de los techos y las paredes iluminan las áreas interiores.

Los edificios en Terminal tienen ventanas de vidrio lo suficientemente grandes que se pueden abrir como para que una criatura Mediana o más pequeña pueda atravesar una sin problemas, mientras que una criatura Grande puede apretarse. Estas ventanas tienen CA 13, 4 puntos de golpe e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Las ventanas se pueden bloquear desde el interior. Un personaje desbloquea una ventana desde el exterior si tiene éxito en una prueba de Destreza CD 15 con herramientas de ladrón.

Si una criatura hace una prueba de Fuerza (Atletismo) para empujar a otra criatura contra una ventana (ver "Empujar a una criatura" en el capítulo 9 del *Manual del Jugador*) y tiene éxito en la prueba por 5 o más, el cristal de la ventana se destruye y la criatura empujada cae por la abertura de la ventana (ver "Caída" a continuación).

Espectadores

Terminal tiene calles muy transitadas, y la mayoría de los visitantes y residentes huyen a la primera señal de problemas. Sin embargo, algunos espectadores podrían ayudar al grupo en su pelea con Daask. Kraz, que se describe a continuación, es un ejemplo de un espectador útil.

Kraz es un **gnoll** portero que ha sufrido varios enfrentamientos con delincuentes de Daask en el pasado y no les tiene aprecio. En el momento que elijas, Kraz embiste a un miembro de Daask y derriba a la criatura afectada. Considera hacer que Kraz intervenga en el área T14.

Caída

Usa la tabla Caer en Sharn en el Capítulo 3 cuando una criatura caiga de una ventana o desde la parte superior de un puente o estructura en los niveles más altos de Terminal y no tenga una forma de aterrizar de manera segura (como el conjuro *caída de pluma*).

Agentes de la Guardia de Sharn

La Guardia de Sharn tiene una presencia modesta en Terminal. Sus guardias defienden a los visitantes adinerados y las propiedades de la Casa Orien. Si el combate estalla en las calles o si un espectador llama a la Guardia de Sharn, tira un d20 en el conteo de iniciativa 0 durante cada ronda en que ocurra la perturbación. Con un resultado de 18 o más, 1d4 guardias de Sharn llegan e intentan arrestar a cualquier persona involucrada en un delito.

Fuerzas Daask

Varios miembros de Daask están estacionados en Terminal, listos para atacar a los personajes para darle a Garra la oportunidad de escapar. A menos que se indique lo contrario, los miembros de Daask atacan a los personajes, luchan hasta que sus puntos de golpe son reducidos a la mitad y luego huyen. Si algún miembro de Daask es capturado, un personaje que realice una prueba de Carisma (Intimidación) CD 12 exitosa hace que el miembro de Daask revele que Garra está dejando Sharn en un rayocarril con destino a Wroat.

Traición Replicante

Si los personajes viajan con Jas (ver "Paseo en Aerocalesa" al principio de la aventura), el replicante intenta llevarlos a la trampa puesta en el piso franco de Garra (área T4b). El replicante ataca a los personajes la primera vez que luchan contra otros miembros de Daask.

¿Dónde Está la Estación Terminal?

En algún momento durante su exploración de Terminal, los personajes se enteran de que Garra abordó un rayocarril preparándose para abandonar Sharn si aún no lo saben. Si los personajes preguntan a algún espectador, aprenden la ubicación del elevador (área T10) que conduce a la estación Terminal.

Áreas de Terminal

Las siguientes ubicaciones de encuentro están codificadas para el mapa 4.14. Este mapa no representa todo el distrito de Terminal, pero muestra los lugares más probables que los personajes exploran en esta aventura.

T1. Plataforma de Aerocalesa

Una gran plataforma en la parte superior de una torre está llena de una diversa tripulación de humanoides. Un muelle prominente sobresale de la torre, con vistas a los puentes llenos de gente y las calles de abajo. Una aerocalesa desocupada con una proa en forma de dragón está encadenada a la plataforma sur.

Una multitud de 2d8 **plebeyos** y 1d4 **nobles** se reúne en la plataforma esperando contratar aerocalesas.

La aerocalesa atracada pertenece a un conductor profesional fuera de servicio llamado Belga Twillo. La cadena que ancla la aerocalesa al muelle tiene CA 19, 10 puntos de golpe e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Un personaje con herramientas de ladrón puede abrir el candado de la cadena si supera una prueba de destreza CD 17. Un espectador que atrape a un personaje tratando de robar la aerocalesa grita llamando a la Guardia de Sharn (ver "Personalidades de la Guardia de Sharn").

T2. Escalera de Comercio

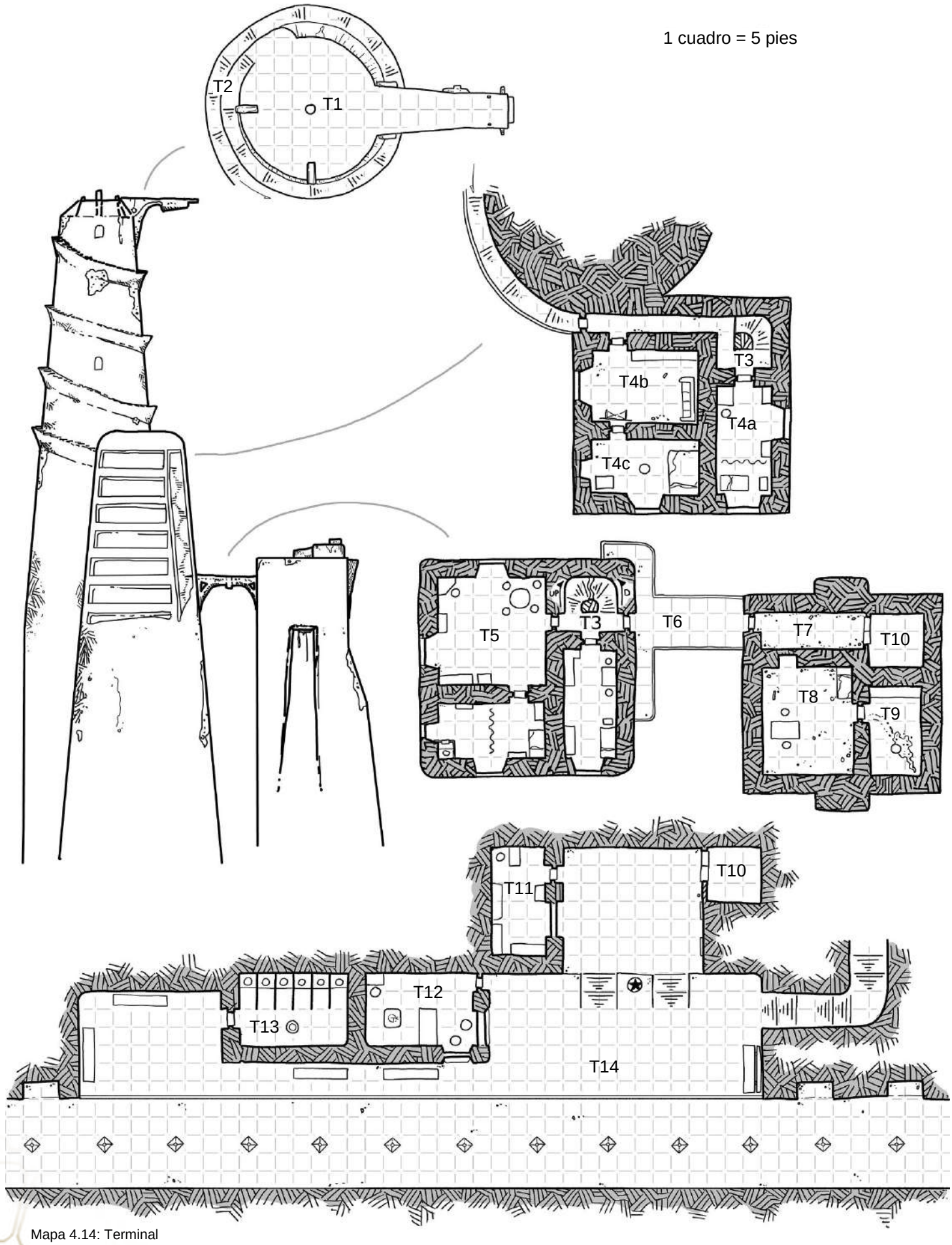
Esta escalera de caracol al aire libre de 10 pies de ancho envuelve una torre que contiene varias tabernas y tiendas que venden recuerdos y regalos para que los visitantes de la ciudad lleven a sus seres queridos. La escalera conduce desde la plataforma de aerocalesa (área T1) hasta el techo de la torre de viviendas.

T3. Escaleras de la Torre de Viviendas

Esta escalera interior conecta el techo de la torre de viviendas con las áreas T4, T5 y T6.

T4. Apartamentos de Nivel Superior

Las puertas de ambos apartamentos en este nivel están cerradas. ***T4a. Apartamento de Martisha.*** Martisha Kullandra (mujer, humana Brelia, neutral, **artesano mágico**; ver Capítulo 6) vive en este monoambiente con muebles modestos. Si los personajes irrumpen en el apartamento de la mujer de 80 años, Martisha huye, luchando por su vida si es



Mapa 4.14: Terminal

necesario. Si los personajes llaman a su puerta, Martisha les grita desde el interior que se vayan.

Un personaje convence a Martisha de hablar con el grupo si supera una prueba de Carisma (Persuasión) de CD 12. Si se le pregunta sobre Garra, Martisha da a los personajes la siguiente información:

- Martisha tiene un vecino semiogro que vive en el otro departamento en este piso.
- El semiogro nunca molestó a Martisha, pero tiene invitados ruidosos de vez en cuando, incluidos muchos inmigrantes monstruosos de Droaam, que van y vienen a todas horas.
- Martisha vio al semiogro salir del apartamento minutos antes de que llegaran los personajes.

T4b. Sala de estar de Garra. Cuando los personajes ingresen a esta área, lee o parafrasea el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> Los gabinetes cuelgan en la pared norte de esta gran habitación, que está empañada por el olor a tabaco. Cerca de la pared este hay un sofá sobrecargado. Una mesa rectangular volcada de lado bloquea una puerta cerrada en la pared sur.

Cuatro carteristas **kenku** que trabajan para Daask se esconden en dos grupos de dos: uno detrás del sofá y el otro detrás de la mesa. Un personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 13 o superior no es sorprendido por los kenku, que prefieren atacar desde detrás de los muebles. Al usar el sofá y la mesa para protegerse, una criatura gana cobertura media. Los armarios están vacíos. ***T4c. Dormitorio de Garra.*** Cuando los personajes ingresen a esta área, lee el siguiente recuadro de texto a los jugadores:

> Un gnoll frenético está recogiendo papeles del suelo para arrojarlos a un brasero en el centro de la habitación. Más allá del brasero, la sargento Vilroy está atada de manos y pies con una cuerda, yace ensangrentada e inconsciente sobre un colchón grande.

Nur, un **gnoll** Daask, está quemando los documentos de Garra según lo ordenado por la semiogro. De los documentos que permanecen en el piso, dos son de interés. Uno es un recibo de un boleto de rayocarril, que indica la hora, la fecha y el recorrido del viaje en tren de Garra a Wroat. El otro documento contiene una lista de los nombres y direcciones de los forjados contratados para trabajar en las ruinas del Viejo Sharn. Puedes agregar otros documentos que podrían actuar como ganchos de historia para futuras aventuras.

La sargento Germaine Vilroy (mujer, humana Brelia, neutral, **veterano**) está apresada e inconsciente y actualmente le quedan 5 puntos de vida. Después de obtener la información que necesitaba de Germaine, Garra la noqueó usando aceite de taggit (ver "Caden d'Orien" anteriormente en esta aventura). Un personaje puede eliminar las cuerdas que atan a la sargento como acción. Si los personajes despiertan a Germaine, ella les dice a los personajes que continúen persiguiendo a Garra y que puede obtener ayuda para sí misma.

A5. Apartamentos de Nivel Inferior

Los apartamentos de nivel inferior tienen diseños similares a los del área T4 pero albergan diferentes criaturas. La puerta de cada apartamento está cerrada. Si necesitas ocupantes para un apartamento, usa la tabla Ocupantes de Apartamento para generarlos. Hay un 10 por ciento de posibilidades de que un ocupante sepa lo que Martisha Kullandra sabe sobre Garra (ver área T4a)

Ocupantes de Apartamento

d12	Ocupantes
1-6	Sin ocupantes actuales
7-9	Una familia de 1d4 **plebeyos**
10	Un **cambiante** (ver Capítulo 6)
11	Un **soldado forjado** (ver Capítulo 6)
12	Un **replicante** (ver Capítulo 6)

A6. Pasaje Elevado

Este puente de piedra conecta el edificio de viviendas con el edificio que contiene el ascensor. Una **arpía** daask y un grupo de 1d4 **plebeyos** merodean en el puente cuando llegan los personajes. Los plebeyos no representan una amenaza, pero la arpía ataca a los personajes al verlos, usando su Canción Cautivadora para atraerlos si huyen.

A7. Salón de Graffiti

> Esta sala de piedra está cubierta de graffiti. Pinturas y frases crudas como "¡LOS TIRANOS MANDAN!" y "CYR VAYANSE A CASA!" adornan las paredes y el techo.

Una puerta oculta con una mirilla en esta sala se conecta a un escondite de Daask (área T8). Un personaje con una puntuación de Sabiduría pasiva (Percepción) de 15 o más nota la mirilla y el contorno de la puerta.

Un operario cambiante de Daask en el área T8 observa el pasillo a través de la mirilla. Si el cambiante nota a los personajes, las criaturas en el área T8 abren la puerta y atacan.

A8. Escondite Daask

> Esta habitación huele a orina y olor corporal. El piso está cubierto de botellas de licor vacías, desperdicios de comida y copias antiguas del *Investigador de Sharn*.

Dos operativos de Daask, un **cambiante** caótico neutral llamado Bartram (ver Capítulo 6) y su **huargo** compañero estacionado aquí. Bartram y el huargo son hoscos y nunca rehuyen una pelea. Dicho esto, felizmente dejarán al grupo en paz si reciben un soborno de 10 po o más.

T9. Sala de Interrogatorios

> Un mediano que gruñe está atado a una silla de madera en el centro de esta habitación, con la camisa manchada de sangre y sudor y la cabeza cubierta con una bolsa de lona.

Corrin Delmaco es un mediano pieligero que trabaja para el Clan Boromar. El mediano intentó infiltrarse en Daask y fue

capturado. Está detenido en el escondite mientras los agentes de Daask lo torturan para obtener información. Corrin es un **espía** legal malvado con los siguientes cambios:

- Él es Pequeño, tiene un máximo de puntos de golpe de 21 (6d6) y le quedan 10 puntos de golpe.
- Tiene los siguientes atributos raciales: Puede moverse por el espacio de una criatura Mediana o más grande. Tiene ventaja en tiradas de salvación contra ser asustado. Habla Común, Mediano, y jerga de ladrones.

Corrin afirma no tener idea de por qué Daask lo secuestró y le ruega a los personajes que lo liberen. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a la prueba de Carrisma (Engaño) de Corrin sabe que el mediano está mintiendo. Si se le presiona, Corrin admite su conexión con el Clan Boromar y les dice a los personajes que significaría mucho para la poderosa familia de los medianos si lo liberaran.

Un personaje puede desatar a Corrin de la silla como una acción. Luego, Corrin huye de la escena y les cuenta a los Boromar sobre sus rescatadores, lo que podría llevar a más aventuras (ver "Conclusión" al final de este capítulo).

T10. Ascensor de la Estación Terminal

Este ascensor conecta la estación Terminal con los niveles más altos del distrito de Terminal.

T11. Bodega

Una pequeña campana sobre la puerta suena al entrar en esta tienda. Sus numerosos estantes están llenos de bebidas embotelladas, alimentos envasados listos para comer, recuerdos y periódicos. Un kenku con gafas y parado detrás de un mostrador dice: "Compra algo, ¿quieres?" en la voz de una anciana.

Esta tienda es atendida por Gurty, un anciano **kenku**. Si los personajes le preguntan a Gurty sobre Garra, el kenku imita la voz de la semiogro, diciendo: "Mi aerocalesa se va pronto. Date prisa, o te desplumo, estúpido pájaro ".

T12. Cabina de Boletos

Un **plebeyo** en la librea de la Casa Orien trabaja en esta área, vendiendo boletos a través de una pequeña abertura en una ventana de vidrio a las personas en la plataforma. La puerta de la cabina está cerrada por dentro. El dinero recaudado por la venta de entradas se coloca en una pequeña ranura en una caja fuerte de piso mágica que solo puede ser abierta por un enano con la Marca de la Protección.

T13. Baño

El baño contiene seis puestos, cada uno con inodoro, y un pilar de 3 pies de altura en el centro de la habitación con una *piedra limpiadora* incrustado en su parte superior.

T14. Plataforma de Carga

El sonido de los trenes del rayocarril deteniéndose y comenzando en otra parte de la estación Terminal resuena en toda la plataforma. Una multitud de personas se congrega cerca de un tren del rayocarril crepitando con arcos de energía azul. "¡Si te diriges a Wroat, tendrás que tomar el siguiente!" grita un conductor en la librea de la Casa Orien cuando el tren comienza a salir de la estación.

Una multitud de 2d10 **plebeyos** y 2d4 **nobles** se reúne en la plataforma junto con seis **bandidos** humanos hostiles que pertenecen a Daask. Los bandidos están aquí para cubrir el escape de Garra y atacan a los personajes que intentan abordar el tren que sale.

Para atrapar a Garra, los personajes deben abordar el tren del rayocarril que sale de la estación. El tren tiene diez carros: un timón (en la parte delantera), un carro de primera clase, un carro de cocina, un carro comedor, dos carros estándar, dos carros con literas, un carro de dirección y un carro de carga (en la parte trasera).

Los personajes tienen 30 segundos (5 rondas) para subir al tren antes de que salga de la estación Terminal. Un personaje puede saltar a un vagón del rayocarril si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Un personaje que falla esta prueba recibe 3 (1d6) daño contundente y cae derribado en la plataforma. Al comienzo de la sexta ronda, el tren se mueve 20 pies por ronda durante tres rondas antes de acelerar a la velocidad máxima.

Abandonados en la Estación. Si ninguno de los personajes sube al tren del rayocarril, Garra se escapa con los libros y esquemas encontrados en las ruinas del Viejo Sharn. Un escenario más probable es que uno o más personajes se queden atrás mientras los otros abordan el tren. En este caso, mantén el orden de la iniciativa y alterna entre los personajes varados en la plataforma con los bandidos Daask y los personajes que exploran el tren. Los personajes que permanecen en la estación pueden buscar un conductor de aerocalesa arriesgado y sobornarlo para que vuelen tras el tren, antes de hacer una prueba de Destreza (Acrobacia) CD 13 para saltar al techo de un vagón del tren de forma segura. Los personajes que no superen la prueba caen derribados en el techo del vagón y reciben un daño contundente basado en la distancia caída (1d6 por 10 pies).

Rayocarril a Wroat

Después de llegar al tren del rayocarril, los personajes deben explorarlo para encontrar a Garra.

Explorando el Carro

Cada carro tiene un conductor humano (**plebeyo**) vistiendo la librea de la Casa Orien. Cuando un personaje entra en un carro, el conductor pide ver el boleto del personaje. Si el personaje no tiene un boleto, el conductor exige que el personaje pague 15 po (el precio del boleto más una multa modesta) o se enfrente a guardias armados que intentan arrestar al personaje en la próxima parada. Un personaje que realiza una prueba exitosa de Carisma (Intimidación o Persuasión) de CD 14 convence al conductor de retirarse sin que el personaje pague. Si el personaje no puede pagar y no logra convencer al conductor de que se retire, este conductor envía un mensaje por todo el tren a los otros conductores para que vigilen al personaje.

Si los personajes se mueven fuera del vagón, deben moverse a lo largo del techo o aferrarse a los costados de los vagones del tren para encontrar a Garra.

Caminando por los Tejados. Una criatura que se mueva a través de los techos del vagón del tren debe tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacia) CD 10 para mantener el equilibrio. Una criatura que falle esta prueba por 4 o menos

resbala y cae derribada en el techo. Una criatura que falla este control por 5 o más se cae del tren y recibe 7 (2d6) de daño contundente.

Escalando los Lados. Una criatura que trepa por los costados de los carros debe tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para mantenerse. Una criatura que falle este control casi pierde su agarre y no progresa. Una criatura que falle esta prueba por 5 o más se cae del tren y recibe 7 (2d6) de daño contundente.

Enfrentando a Garra

Cuando los personajes se asoman a la cabina principal del carro de primera clase, lee o parafrasea lo siguiente:

> Una mujer musculosa de ocho pies de altura con una mandíbula protuberante y colmilluda descansa sobre un sofá en un lujoso carro de pasajeros. Ella lee el *Investigador de Sharn* y mantiene un hacha de batalla al alcance de la mano. Un cofre de madera descansa a sus pies, y una mesa llena de alimentos finos y botellas de licores se encuentra cerca.

Garra pagó por el privilegio de un carro privado. Ella es una **semiogro**, caótico malvado con puntajes de Inteligencia y Sabiduría de 14 (+2). Su puntuación de Sabiduría pasiva (Percepción) es 12.

Rot, un **duende** masculino, caótico malvado que trabaja para Daask, también está en el carro e invisible cuando entran los personajes. El duende es el sirviente de Garra, un regalo de Niho Koi. Si los personajes atacan a Garra, Rot les dispara con su arco; si Garra cae, el duende huye. La mente de Rot ha sido deformada por la magia de Niho Koi, y no puede proporcionar ninguna información útil a los personajes si es capturado.

Si Garra se siente superada en número, rompe la ventana más cercana y sube al techo, donde puede empujar más fácilmente a los enemigos fuera del tren.

Interpretando a Garra

Garra no tiene remordimiento cuando se trata de sus crímenes y siempre puede racionalizar su comportamiento. Cuando se da cuenta de los personajes, Garra levanta las manos para indicar que no quiere hacerles daño. Ella está impresionada de que los personajes lograron alcanzarla. La semiogro ofrece un soborno de 100 po al grupo para que los personajes le digan a la Guardia de Sharn que escapó y que eso sea el final. Si los personajes expresan interés en unirse a Daask, ella se ríe y pregunta por qué harían tal cosa, y si está satisfecha con la respuesta, les complace. Garra paga a los nuevos reclutas 100 po cada uno, promete que habrá más recompensa por venir y dice que la primera tarea de los personajes es ayudarla a transportar el cofre a Droaam desde Wroat. Si los personajes se niegan, Garra ataca. Garra está dispuesta a morir por Daask y lucha en consecuencia.

Garra no sabe qué hay en los libros o esquemas, ya que estos objetos están escritos en un lenguaje mágico codificado. Ella solo sabe que Niho Koi desea los objetos.

Garra sostiene la llave de su cofre, que pesa 50 libras. Un personaje con herramientas de ladrón abre la cerradura si supera una prueba de destreza CD 13, y un personaje que supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 fuerza la apertura del cofre. El cofre contiene el tesoro de Garra (ver más abajo), trece libros y tres esquemas de papel en tubos de pergaminos. Cada libro y esquema está escrito en un lenguaje codificado mágicamente que no puede ser leído por el conjuro *entender idiomas*. Encontrar una manera de leer estos documentos es otra aventura.

Tesoro

Además de los libros y esquemas, el cofre contiene *gema del resplandor* con 32 cargas, una *ficha de pluma* y 600 po.

Detengan el Tren!

Si los personajes matan a Garra en un combate ruidoso, el coche del rayocarril se detiene y un conductor de la Casa Orien (**plebeyo**) examina la perturbación. Si los personajes explican que están trabajando con la Guardia de Sharn para atrapar a un asesino y presentan su orden judicial, el conductor detiene al entrenador en la siguiente parada, con los guardias esperando para verificar las afirmaciones de los personajes.

Conclusión

Si los personajes no detienen a Garra, ella se escapa y lleva los libros y esquemas a Niho Koi en Droaam. La información contenida en estos documentos depende de ti, pero podría ser información peligrosa que las Hijas de Sora Kell podrían usar como arma. Los personajes podrían enfrentar la creciente amenaza de Droaam en futuras aventuras. Consulta la sección "Droaam" anteriormente en este capítulo para obtener más ideas de aventuras.

Hay varias otras posibilidades para futuras aventuras, dependiendo de cómo se desarrolle esta historia:

- Si los personajes mataron a Garra, se les paga su recompensa de 50 po cada uno, y los miembros de La Guardia de Sharn continúan contratando a los personajes para trabajar.
- Si los personajes acuerdan trabajar para Garra, se convierten en miembros de Daask. Si los personajes mataron a Garra, se convierten en enemigos de Daask.
- Si los personajes devolvieron a Caden d'Orien a su padre, Alden podría pedirles ayuda con otras tareas, o podría verlos como sus enemigos si lo denunciaron a la Guardia de Sharn.
- Si los personajes liberaron a Corrin Delmaco (ver área T9 de Terminal) o si mataron a Garra, el Clan Boromar los ve como aliados potenciales. Si los personajes se alían con Daask, el Clan Boromar los ve como enemigos.
- La heroicidad de los personajes llama la atención de un capitán de aeronave de la Casa Lyrandar que busca una tripulación para una peligrosa expedición a algún rincón lejano de Khorvaire, o tal vez incluso tan lejos como Xen'drik o Argonnessen. Ve el Capitulo 2 para posibles lugares de aventura.



CHARLIE WEN



Cristales dragontinos de Khyber resplandecen mientras un dolgaunt y dolgrims intentan abrir un sello de Cancerbero.

Capitulo 5

Tesoros

La magia juega un papel vital en la vida cotidiana de Khorvaire. Los objetos mágicos comunes están muy extendidos, y los cristales conocidos como cristales dragontinos sirven como combustible de la economía mágica y se usan en objetos que amplifican los poderes de las marcas de dragón.

Cristales Dragontinos

Los cristales dragontinos no son objetos mágicos en sí mismos, sino cristales imbuidos de energía mágica. Desempeñan un papel vital en la creación de objetos mágicos y la realización de ciertos rituales en Eberron. Existen tres variedades de cristales dragontinos. cada una hallada en un entorno diferente.

Los cristales dragontinos de Eberron se encuentran en suelos poco profundos y a menudo encerrados en conchas de piedra con forma de geoda. Los cristales dragontinos de Eberron se pueden encontrar en casi cualquier lugar, pero los depósitos más importantes se han descubierto en entornos selváticos, especialmente Q'barra y Xen'drik. En su forma cruda, los cristales dragontinos de Eberron son cristales rosados con remolinos carmesí que fluyen en sus profundidades y generalmente se refinan en un polvo brillante. Este polvo de cristal dragontino se puede utilizar para alimentar casi cualquier acto de magia. Al lanzar un conjuro, puedes usar el polvo de cristales dragontinos de Eberron en lugar de cualquier componente del conjuro que tenga un costo, a menos que el DM diga lo contrario (el valor de mercado del polvo es el mismo que el componente reemplazado). El polvo de cristales dragontinos de Eberron se usa en la creación de algunos objetos mágicos, y muchas herramientas poderosas, como el rayocarril y las aeronaves elementales, requieren un gasto continuo de cristales dragontinos de Eberron para mantener sus encantamientos.

Los cristales dragontinos de Khyber se encuentran en las profundidades de la tierra, a menudo cerca de capas de magma. Estos cristales generalmente crecen en las paredes de las cavernas, y la superstición dice que florecen en áreas con actividad infernal significativa. Los cristales dragontinos de Khyber son de color azul oscuro o violeta oscuro, con vetas brillantes. Los cristales dragontinos de Khyber tienen afinidad por las magias vinculantes. El enlace elemental (que está detrás de las aeronaves, el rayocarril y los galeones elementales) requiere un cristal dragontino de Khyber para retener al elemental. Los fragmentos de khyber se usan para las filacterias, la unión planar y otros efectos que atrapan o manipulan espíritus. Los cristales dragontinos de Khyber también se pueden usar para ritos nigrománticos.

Los cristales dragontinos de Siberys caen del Anillo de Siberys, el anillo de cristales que rodea el mundo. Aunque son raros en Khorvaire, hay importantes campos de cristales dragontinos de Siberys en el continente de Xen'drik, y esta es una fuente potencial de gran riqueza para los exploradores. Los cristales dragontinos de Siberys son de color ámbar, con vetas doradas que giran dentro. Estos cristales dragontinos se usan en la elaboración de objetos mágicos que requieren marcas de dragón para la sintonización. Es posible que se requieran más grandes para Máquinas Ultraterrenas o la creación de objetos legendarios o artefactos.

Objetos Mágicos

El mundo de Eberron vibra con el poder de la magia. Los artífices, los artesanos mágicos, los magos y otros lanzadores de conjuros producen una gran cantidad de objetos mágicos, particularmente aquellos de rareza común.

Descripciones de Objetos Mmágicos

Esta sección presenta una selección de objetos mágicos en orden alfabético. Ve la *Guía del Dungeon Master* para las reglas sobre el uso de objetos mágicos.



SIDHARTH CHATUREDI, MATIAS TAPIA

Algunos de los objetos mágicos de este capítulo son objetos simbióticos creados por los daelkyr. Aunque no son totalmente inteligentes, estos objetos simbióticos son parcialmente orgánicos. La sintonía con un objeto de este tipo refleja un vínculo físico con él. Si bien estos objetos no son malvados, ¡algunas personas pueden perturbarse al ver tu armadura viva o tu látigo de tentáculo!

Amuleto Llave

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización de una criatura con la Marca de la Protección)

Esta pequeña llave estilizada juega un papel vital en el trabajo de la Casa Kundarak. Si lanzas el conjuro *alarma*, *cerradura arcana* o *glifo custodio*, puedes vincular el efecto al *amuleto clave* para que quien lo tenga reciba la notificación del conjuro de *alarma*, omita el bloqueo del conjuro *cerradura arcana* o evite activar el glifo colocado por *glifo custodio*. Además, el portador (que no necesita estar en sintonía con el objeto) puede realizar una acción para finalizar cualquier conjuro vinculado a este, siempre que el usuario conozca la palabra de mando que establezcas para finalizar los conjuros vinculados. El *amuleto clave* puede tener hasta tres conjuros vinculados a la vez.

Armadura Viva

Armadura (cualquiera), muy rara (requiere sintonización)

Esta horrible armadura está formada por quitina negra, debajo de la cual brillan venas y nervios rojos. Para sintonizarse a este objeto, debes usarlo durante todo el período de sintonización, durante el cual los zarcillos en el interior se entierran en ti.

Mientras usas esta armadura, tienes una bonificación de +1 a la Clase de Armadura, y tienes resistencia a los siguientes tipos de daño: necrótico, veneno y psíquico.

Naturaleza Simbiótica. La armadura no puede ser removida de ti mientras estás en sintonía con ella, y no puedes terminar voluntariamente tu sintonización con ella. Si eres objetivo de un conjuro que quite una maldición, tu sintonización con la armadura termina y se desprende de ti.

La armadura requiere ser alimentada con sangre fresca. Inmediatamente después de terminar un descanso largo, debes alimentar la armadura con la mitad de tus dados de golpe restantes (redondeado a la alta) o sufrir 1 nivel de agotamiento.

Brazo Propulsor Arcano

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización por una criatura a la que le falte una mano o un brazo)

Este apéndice prostético fue desarrollado por los artífices de la Casa Cannith. Para sintonizar este objeto, debes sujetarlo a tu brazo en la muñeca, el codo o el hombro, momento en el cual la prótesis forma mágicamente una copia del apéndice que está reemplazando.

Mientras está unida, la prótesis proporciona estos beneficios:

- La prótesis es una parte totalmente capaz de tu cuerpo.
- Puedes tomar una acción para quitar la prótesis, y se quita sola si tu sintonización con ella termina. No se puede quitar contra tu voluntad.
- La prótesis es un arma cuerpo a cuerpo mágica con la que eres competente. Inflige 1d8 de daño de fuerza en un impacto y tiene la propiedad arrojadiza, con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Cuando se arroja, la prótesis se desprende y vuela hacia el objetivo del ataque, luego vuelve inmediatamente a ti y se vuelve a colocar.

Canalizador de Madera Imbuido

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización)

Un *canalizador de madera imbuido* es un cetro, bastón o varita cortada de un árbol infundido con energía extraplanar. Si eres un lanzador de conjuros, puedes usarlo como canalizador mágico.

Cuando lanzas un conjuro que inflige daño usando este objeto como canalizador mágico, obtienes un bonificador +1 a una tirada de daño del conjuro, siempre que el daño sea del tipo asociado con la madera del objeto. Los tipos de madera y sus tipos de daño asociados se enumeran en la tabla Canalizador de Madera Imbuido.

Canalizador de Madera Imbuido

Madera	Tipo de Daño
Ceniza Ferniana	Fuego
Secuoya Iriana	Radiante
Manzanilla Kythria	Ácido o veneno
Roble Lamanniano	Relámpago o trueno
Ébano Mabarano	Necrótico
Pino Risio	Frío
Abedul Shavarrano	Fuerza
Wenge Xoriano	Psíquico

Cieno de Kyrzin

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta sustancia opalescente y simbiótica viene sellada en un frasco y se mueve y gira lentamente, como si explorara interminablemente el interior del frasco. Para sintonizarte con este objeto, primero debes beber el contenido del frasco, desbloqueando las siguientes propiedades.

Resistente. Mientras estás en sintonía con el cieno de Kyrzin, tienes resistencia al daño de veneno y ácido, y eres inmune a la condición envenenado.

Amorfo. Como acción, puedes pronunciar una palabra de comando y hacer que tu cuerpo asuma las cualidades amorfas de un cieno. Durante el siguiente minuto, tu (junto con cualquier equipo que vistas o cargues) puedes moverte a través de un espacio tan angosto como 1 pulgada de ancho sin apretarte. Una vez que uses esta propiedad, no se puede volver a usar hasta el próximo amanecer.

Aliento Ácido. Como acción, puedes exhalar ácido en una línea de 30 pies y 5 pies de ancho. Cada criatura en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 36 (8d8) de daño por ácido si falla la tirada, o la mitad si tiene éxito. Una vez que uses esta propiedad, no se puede volver a usar hasta el próximo amanecer.

Naturaleza Simbiótica. El cieno no puede ser removido de ti mientras estás sintonizado con él, y no puedes terminar voluntariamente tu sintonización con él. Si eres objetivo de un conjuro que quite una maldición, tu sintonización con el cieno termina, y se filtra hasta salir de ti.

Si mueres mientras el cieno está dentro de ti, estalla y te envuelve, convirtiendo tu cadáver en un pudín negro aliado con los daelkyr (consulta el *Manual de Monstruos* para ver el perfil del pudín negro).

Corona Contempladora de Belashyrra

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Esta corona simbiótica está tallada en piedra púrpura oscura y malva, con diez puntas como tallos engastados con piedras preciosas que se asemejan a los ojos de un contemplador. Para sintonizarte a este objeto, debes usarlo en tu cabeza a lo largo de todo el período de sintonización, durante el cual los zarcillos ocultos de la corona se adentran en tu cuero cabelludo para unirse con su cráneo.

Mientras uses la corona, podrás ver normalmente en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, a una distancia de 120 pies.

Conjuros. La corona tiene 10 cargas. Mientras la usas, puedes usar una acción para gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 16): *hechizar persona* (1 carga), *desintegrar* (6 cargas), *miedo* (3 cargas), *dedo de la muerte* (7 cargas), *de la carne a la piedra* (6 cargas), *inmovilizar persona* (2 cargas), *rayo debilitador* (2 cargas), *dormir* (1 carga), *ralentizar* (3 cargas), *telequinesis* (5 cargas).

La corona recupera 1d6 + 3 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Naturaleza Simbiótica. La corona no puede ser removida de ti mientras estás en sintonía con ella, y no puedes terminar voluntariamente tu sintonización con ella. Si eres objetivo de un conjuro que quite una maldición, tu sintonización con la corona termina y se desprende de ti.

El daelkyr Belashyrra hizo estas coronas. Mientras está en el mismo plano de existencia que la corona, Belashyrra puede ver a través de sus ojos.

Cristal de Conjuros

Objeto maravilloso, común

Este cristal dragontino pulido de Eberron cabe en la mano y almacena información similar a un libro. El cristal puede contener el equivalente de un libro que no tiene más de 320 páginas. Un cristal se puede crear en blanco o ya lleno de información. Cuando se crea el cristal, el creador puede establecer una frase de contraseña que se debe pronunciar para acceder a la información almacenada en el mismo.

Mientras sostienes el cristal, puedes usar una acción para abrir tu mente al cristal y ver su contenido en tu mente. En asaltos posteriores, leer el texto o escribir texto nuevo en "páginas" en blanco en el cristal requiere concentración (como si te concentraras en un conjuro) y toma la misma cantidad de tiempo que te toma leer y escribir normalmente. Pensar en una frase o tema en particular te lleva a la primera sección del fragmento que lo menciona.

Un mago puede usar un *cristal de conjuros* como libro de conjuros, con el costo habitual en oro y tiempo para "escribir" un conjuro en el cristal.

Docente

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por un forjado)

Un docente es una pequeña esfera de metal, de aproximadamente 2 pulgadas de ancho, con cristales dragontinos incrustados. Para sintonizarte con un docente, debes incrustar el objeto en algún lugar de tu cuerpo, como el pecho o la cuenca del ojo.

Inteligencia. Un *docente* es un objeto consciente de cualquier alineamiento con una Inteligencia de 16, una Sabiduría de 14 y un Carisma de 14. Percibe el mundo a través de tus sentidos. Se comunica telepáticamente contigo y puede hablar, leer y comprender cualquier idioma que conozca (consulte "Propiedades Aleatorias" a continuación).

Soporte Vital. Siempre que finalices tu turno con 0 puntos de golpe, el docente puede hacer una prueba de Sabiduría (Medicina) con un bonificador de +6. Si esta prueba tiene éxito, el *docente* te estabiliza.

Propiedades Aleatorias. Un *docente* tiene las siguientes propiedades:

Idiomas. El docente sabe Común, Gigante y 1d4 idiomas adicionales elegidos por el DM. Si un *docente* sabe menos de seis idiomas, puede aprender un nuevo idioma después de escucharlo o leerlo a través de tus sentidos.

Habilidades. El *docente* tiene una bonificación de +7 a una de las siguientes habilidades (tira un d4): (1) Conocimiento Arcano, (2) Historia, (3) Investigación o (4) Naturaleza.

Conjuros. El *docente* conoce uno de los siguientes conjuros y puede lanzarlo a voluntad, sin necesidad de componentes (tira un d6): (1-2) *detectar el bien y el mal* o (3-6) *detectar magia*. El *docente* decide cuándo lanzar el conjuro.

Personalidad. Un *docente* está diseñado para asesorar y ayudar al forjado al que está conectado. Una de las funciones simples de un *docente* es servir como traductor. Las propiedades del *docente* están bajo su control, y si tienes una mala relación con tu docente, podría negarse a ayudarte.

Extremidad Prostética

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización por una criatura a la que le falte una o parte de una extremidad)

Esta extremidad artificial reemplaza una mano, brazo, pie, pierna o un apéndice similar que se perdió o fue removido. Mientras la prótesis está en sintonía y unida a ti, funciona de manera idéntica a la parte del cuerpo que está reemplazando. Puedes despegarla o volver a conectarla con una acción, y nadie más puede quitarla.

Si tienes múltiples extremidades prostéticas, cuentan como un solo objeto mágico con respecto a la cantidad de objetos mágicos con los que puedes sintonizarte.

Ficha de Pluma

Objeto maravilloso, común

Este pequeño disco de metal está inscrito con la imagen de una pluma. Cuando caes al menos 20 pies mientras la ficha está sobre tu persona, desciendes 60 pies por asalto y no recibes daño al caer. La magia de la ficha se gasta después de que aterrizas, con lo cual el disco deja de ser mágico.

Filo Manual

Arma (cualquier arma cuerpo a cuerpo de una mano), común (requiere sintonización por un forjado)

Un *filo manual* es un arma mágica que se adhiere a tu brazo y se vuelve inseparable de ti mientras estés en sintonía con esta. Para sintonizarte a este objeto, debes sostenerlo contra tu antebrazo durante todo el período de sintonización.

Como acción adicional, puedes retraer el *filo manual* al interior de tu antebrazo o extenderlo desde allí. Mientras está extendido, puedes usar el arma como si la estuvieras sosteniendo, y no puedes usar esa mano para otros fines.

Funda para Varitas

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización por un forjado)

Una *funda para varitas* se sujeta al brazo e imparte los siguientes beneficios:

- No te pueden quitar la *funda para varitas* mientras estés en sintonía con ella.
- Puedes insertar una varita en la funda como acción. La funda puede contener solo una varita a la vez.
- Puedes retraer o extender una varita de la vaina como una acción adicional. Mientras la varita está extendida, puedes usarla como si la estuvieras sosteniendo, pero tu mano permanece libre.

Si una varita enfundada requiere sintonización, debes sintonizarte a ella antes de poder usarla. Sin embargo, la *funda para varitas* y la varita adjunta cuentan como un solo objeto mágico con respecto a la cantidad de objetos mágicos con los que puedes sintonizarte. Si retiras la varita de la vaina, termina tu sintonización con la varita.

Gafas de Hallador

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización de una criatura con la Marca del Hallazgo)

Las lentes de estas llamativas gafas son talladas de cristales dragontinos de Siberys. Mientras uses estas lentes, obtienes los siguientes beneficios:

- Cuando haces una prueba de Sabiduría (Perspicacia), puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.
- Como acción, puedes usar las gafas para examinar un objeto para identificar el aura de la última criatura que lo tocó. Haz una prueba de Sabiduría (Perspicacia) contra una CD de 13 + el número de días desde que ocurrió el último contacto. Si tienes éxito, descubres el tipo de criatura y puedes usar de inmediato las gafas para lanzar *localizar criatura* para encontrarla. Esta propiedad no se puede volver a usar hasta el próximo amanecer.

Guantes Vivos

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Estos guantes simbióticos (hechos de quitina delgada y tendones) laten con vida propia. Para sintonizarlos, debes usarlos a lo largo de todo el período de sintonización, durante el cual los guantes se unen con tu piel.

Mientras estás en sintonía con estos guantes, obtienes una de las siguientes habilidades (tu elección cuando se sintonizas con los guantes):

- Juego de manos
- Herramientas de ladrón
- Un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- Un tipo de instrumento musical de tu elección.

Cuando realices una prueba de característica usando la competencia elegida, agregas el doble de tu bonificador por competencia a la prueba, en lugar de tu bonificador por competencia normal.

Naturaleza Simbiótica. Los guantes no pueden ser removidos de ti mientras estás en sintonía con ellos, y no puedes terminar voluntariamente tu sintonización con ellos. Si eres objetivo de un conjuro que quite una maldición, tu sintonización con los guantes termina y pueden ser removidos.

Gusanoído

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Para sintonizarte con este simbionte, debes sostenerlo contra la piel detrás de la oreja durante todo el período de sintonización, después de lo cual se entierra en la cabeza y se adhiere al cráneo. Mientras el *gusanoído* está dentro de ti, puedes hablar, leer y escribir el Habla de las Profundidades.

Conjuros. El parásito tiene 4 cargas. Puedes lanzar los siguientes conjuros, gastando la cantidad necesaria de cargas (salvación de conjuros CD 15): *detectar pensamientos* (2 cargas) o *susurros disonantes* (1 carga). Cada vez que usa el *gusanoído* para lanzar el conjuro *detectar pensamientos*, este envía la información obtenida al daelkyr más cercano, o al siguiente *gusanoído* más cercano hasta que llega a un daelkyr.

El *gusanoído* recupera 1d4 de las cargas gastadas diariamente al amanecer.

Naturaleza Simbiótica. El *gusanoído* no puede ser removido de ti mientras estás en sintonía con él, y no puedes terminar voluntariamente tu sintonización con él. Si eres objetivo de un conjuro que quite una maldición, tu sintonización con el gusano termina y sale de tu cuerpo.

Hilo Cambiante

Objeto maravilloso, común

Cuando se crea un traje de *hilo cambiante*, se pueden incrustar hasta cinco vestimentas diferentes en la tela. Mientras usas la ropa, puedes pronunciar su palabra de comando como una acción adicional para transformar tu atuendo en tu elección de uno de los otros diseños que contiene. Independientemente de su apariencia, la vestimenta no puede ser más que ropa. Aunque puede duplicar el aspecto de otras prendas mágicas, no obtiene sus propiedades mágicas.

Hilo Ilusorio

Objeto maravilloso, común o poco común

El *hilo ilusorio* es ropa impregnada de magia ilusoria inofensiva. Mientras vistas la versión común de estas prendas, puedes usar una acción adicional para crear un patrón ilusorio en movimiento dentro de la tela.

El *hilo ilusorio* poco común puede hacer que el patrón se levante de la tela. Por ejemplo, un vestido de *hilo ilusorio* podría estar envuelto en llamas inofensivas e ilusorias, mientras que un sombrero de *hilo ilusorio* podría tener mariposas ilusorias revoloteando a su alrededor.

Cuando haces una prueba de Carisma (Interpretación) o Carisma (Persuasión) mientras usas la versión poco común de *hilo ilusorio*, puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica. Una vez que uses esta propiedad, no se puede volver a usar hasta el amanecer siguiente.

Látigo Tentacular de Dyrrn

Arma (látigo), muy raro (requiere sintonización)

Esta larga hebra de músculo duro con forma de látigo tiene un aguijón puntiagudo en un extremo. Para sintonizarse con esta arma simbiótica, envuelves el látigo alrededor de tu muñeca durante todo el período de sintonización, durante el cual el látigo incrusta dolorosamente sus zarcillos en tu brazo.

Obtienes una bonificación de +2 a las tiradas de ataque y daño hechas con este látigo mágico, pero las tiradas de ataque hechas contra aberraciones con esta arma tienen desventaja.

Una criatura golpeada por esta arma sufre 1d6 de daño psíquico adicional. Cuando sacas un 20 en el d20 en una tirada de ataque con esta arma, el objetivo queda aturdido hasta el final de su próximo turno.

Como acción adicional, puedes envainar el látigo haciendo que se retraiga al interior de tu brazo o sacar el látigo de tu brazo nuevamente.

Naturaleza Simbiótica. El látigo no puede ser removido de ti mientras estás en sintonía con él, y no puedes terminar voluntariamente tu sintonización con él. Si eres objetivo de un conjuro que quite una maldición, tu sintonización con el látigo termina y se desprende de ti.

Linterna Siemprebrillante

Objeto maravilloso, común

Esta linterna de la diana contiene un cristal dragontino de Eberron que arroja luz comparable a la producida por el conjuro *llama permanente*. Una *linterna siemprebrillante* arroja luz en un cono de 120 pies (luz brillante a 60 pies y luz tenue a 60 pies adicionales).

Orbe de Escudo

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización)

Un *orbe de escudo* es un fragmento pulido y esférico de cristal o piedra alineado con uno de los planos de existencia. Si eres un lanzador de conjuros, puedes usar este orbe como canalizador mágico.

Si estás sosteniendo el orbe cuando recibas daño del tipo asociado con el material del orbe, puedes usar tu reacción para reducir el daño en 1d4 (a un mínimo de 0). Los materiales y sus tipos de daño asociados se enumeran en la tabla Orbe de Escudo.



BEN WOOTEN

Orbe de Escudo

Material Planar	Tipo de Daño
Basalto ferniano	Fuego
Cuarzo irio	Radiante
Skarn kythrio	Ácido y veneno
Pedernal lamanniano	Rayo y trueno
Obsidiana mabarana	Necrótico
Esquisto risio	Frío
Pedernal shavarrano	Fuerza
Mármol xoriano	Psíquico

Piedra Limpiadora

Objeto maravilloso, común

Una piedra limpiadora es una esfera de 1 pie de diámetro, grabada con sellos místicos. Al tocar la piedra, puedes usar una acción para activarla y eliminar la suciedad y la mugre de tus prendas y tu persona.

Tales piedras a menudo están incrustadas en pedestales en plazas públicas en Aundair o en posadas de gama alta de Ghallanda.

Piedra Parlante

Objeto maravilloso, muy raro

La clave para la comunicación a larga distancia y prácticamente instantánea a través de Khorvaire es la red de estaciones de mensajes de la casa Sivis. Cada estación contiene al menos una *piedra parlante*, tallada de un cristal dragontino de Siberys e inscrita con símbolos arcanos que la identifican de manera única. Si eres un gnomo con la Marca de la Escritura, puedes tocar la piedra y usar una acción para lanzar el conjuro *recado*. El objetivo es cualquier otra *piedra parlante* cuya ubicación o secuencia única de símbolos conoces. Una criatura a 5 pies o menos de la piedra escucha el mensaje como si fuera el objetivo.

En una estación de mensajes de Sivis, un gnomo siempre está de guardia junto a la piedra parlante, escucha los mensajes que pueden entrar y los transcribe para ser entregados a sus destinatarios.

Pluma del Escriba

Objeto maravilloso, común (requiere sintonización de una criatura con la Marca de la Escritura)

Puedes usar esta pluma para escribir en cualquier superficie. Tú decides si la escritura es visible o invisible, pero la escritura siempre es visible para una persona con la Marca de la Escritura.

Cualquier criatura con la Marca de la Escritura puede usar una acción para tocar la escritura invisible, haciéndola visible para todos.

Si usas la pluma para escribir en una criatura que no es un constructo, la escritura se desvanece después de 7 días.

Pulmones de Ventilación

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Estos nódulos metálicos se crearon en respuesta a los gases venenosos utilizados en los campos de batalla de la Última Guerra. Cuando te sintonizas con estos pulmones, reemplazan los pulmones en tu pecho, que desaparecen. Los pulmones te permiten respirar normalmente, incluso en un campo antimágico, y su función respiratoria no puede ser suprimida por magia.



Espina de Tormentas

JENN RAVENNA

Fuera de un campo antimágico o de cualquier otro efecto que suprima la magia, estos pulmones te permiten respirar normalmente en cualquier entorno (incluido el vacío), y tienes ventaja en tiradas de salvación contra gases nocivos como los creados por los conjuros *nube aniquiladora* y *nube apestosa*, venenos inhalados y armas de aliento gaseoso.

Como acción, puedes usar estos pulmones para exhalar una ráfaga de viento, como si hubieras lanzado el conjuro *ráfaga de viento* (salvación de conjuros CD 15) sin componentes. Esta propiedad de los pulmones no se puede volver a usar hasta el amanecer siguiente.

Si terminas tu sintonización con los pulmones, reaparecerán tus pulmones originales.

Rueda de Viento y Agua

Objeto maravilloso, poco común

Cuando se monta al timón de un galeón o aeronave elemental, esta rueda permite que una criatura que posea la Marca de la Tormenta controle telepáticamente el elemental atrapado dentro de la nave.

Si se monta una *rueda de viento y agua* en un velero mundano, una criatura con la Marca de la Tormenta que esté usando la rueda puede crear un área de condiciones ideales alrededor del barco, aumentando su velocidad en 5 millas por hora.

Máquinas Ultraterrenas

En un enclave Cannith, un equipo de artífices mantiene una forja de creación que produce forjados. En la Marca Sombría, los druidas protegen a los sellos que mantienen a raya a los daelkyr. En las alcantarillas debajo de Sharn, un nigromante loco da los toques finales a un dispositivo que convertirá a los residentes de la ciudad en muertos vivientes. Tales artilugios se clasifican como máquinas ultraterrenas, dispositivos mágicos de inmenso poder que son demasiado grandes para ser movidos fácilmente. Las máquinas ultraterrenas son maravillas de magia e ingeniería que requieren componentes y condiciones especiales para funcionar. Por ejemplo, una máquina ultraterrena particular podría funcionar solo en una zona de manifestación donde dos o más planos son colindantes.

En última instancia, las Máquinas Ultraterrenas son dispositivos argumentales que pueden representar el culmen del plan maestro de un villano o una última defensa contra el mal.

Aguja de Tormentas

Esta máquina ultraterrena solo puede ser controlada por criaturas que llevan la Marca de la Tormenta. Las agujas de tormenta permiten que la Casa Lyrandar influya en el clima, lo que puede ser una bendición para la población local o una maldición si un barón de Lyrandar decide exigir el pago por el clima ideal.

Forja de Creación

Una forja de creación es una cámara esférica que contiene un obelisco flotante. Este obelisco crea almas forjadas y las coloca en cuerpos forjados recién construidos. Solo los miembros con marca del dragón de la Casa Cannith pueden crear y mantener tales dispositivos, y aunque el Tratado de Tronofirme ordenó la destrucción de todas las forjas de creación en Khor-

vaire después de la Última Guerra, se rumorea que al menos una forja de creación existe en las entrañas de Sharn.

Llamada del Amo

Aunque esto parece un montón de chatarra ensamblado a partir de constructos destrozados, esta máquina de gran alcance posee un gran poder. Una criatura que lo controla puede sentir la presencia y la ubicación de todos los forjados en un radio de 10 millas del dispositivo y puede, como acción, enviarles un mensaje telepático mezclado con magia de encantamiento. Tal mensaje puede enviarse no más de una vez cada 24 horas. Un forjado que reciba el mensaje está obligado a seguir una orden contenida en él, a menos que el forjado supere una tirada de salvación de Sabiduría CD 12. El forjado afectado se libera del comando después de 24 horas.

Naufragio de Conjuros

Este dispositivo emana un campo antimágico (los mismos efectos que el conjuro *campo antimagia*) en un radio de 1 a 3 millas. El campo se puede activar o desactivar como una acción con un toque de su controlador.

La forma que adopta el dispositivo depende de la naturaleza de su creador. Los druidas Cenicientos desprecian la magia antinatural, por lo que un naufragio de conjuros creado por ellos podría ser un artefacto vivo, como un árbol retorcido que consume la energía mágica a su alrededor. Por el contrario, un naufragio de conjuros creado por un artífice loco podría ser un recipiente masivo compuesto por cristales dragontinos y metales exóticos.

Un dispositivo variante llamado sifón de conjuros no solo neutraliza la magia sino que también absorbe toda la energía mágica en el área, almacenando ese poder para un efecto cataclísmico.

Resonador Mabarano

Este dispositivo temible se basa en el poder de Mabar, infundiendo a los muertos la energía maligna de la Noche Interminable. Mientras está activo, cualquier humanoide que muera a 2 millas o menos del resonador se reanima 1 minuto más tarde como un zombie (ver el *Manual de Monstruos* para su perfil) bajo el control de la criatura que controla el dispositivo.

Sello Dimensional

Un sello dimensional es una losa de piedra maciza cubierta con un patrón complejo de runas y sigilos. El sello proyecta un invisible campo en un radio de 2 millas. Este campo bloquea todas las formas de magia de conjuración y cualquier otro efecto que implique teletransportación o viaje planar. Los sellos dimensionales generalmente se encuentran en los Confines de Eldeen y la Marca Sombría, recordatorios del conflicto entre los Cancerberos y los daelkyr. Las técnicas utilizadas para crear estos sellos se han perdido hace mucho tiempo. Se dice que, en su conjunto, los sellos dimensionales mantienen a los daelkyr atado en Khyber y evitan que Xoriat se vuelva limítrofe con Eberron. Si se destruyen suficientes de estos sellos, podría haber graves consecuencias para el mundo.

Objetos Mágicos Cotidianos

Gracias a los cristales dragontinos, los objetos mágicos comunes (incluidos los de *La Guía de Xanathar para Todo*) están disponibles en Khorvaire.

Comprar un Objeto Mágico Común

En Eberron, se pueden encontrar objetos mágicos comunes a la venta en la mayoría de las comunidades. El DM determina las existencias que están disponibles, o el DM hace que los compradores realicen una prueba grupal de Inteligencia (Investigación) para encontrar una tienda o vendedor que tenga el objeto deseado en existencia. La CD para esta prueba es 10 en una ciudad, 15 en un pueblo y 20 en una aldea. Si la prueba falla, deben pasar al menos 24 horas antes de buscar el mismo objeto en esa comunidad.

El DM establece el precio de un objeto mágico común o lo determina al azar: 2d4 × 10 po, o la mitad de un objeto consumible como una poción o un pergamino.

Crear Objetos Mágicos Comunes

Normalmente, un objeto mágico en Eberron se crea usando las reglas de elaboración en la *Guía del Dungeon Master* o *La Guía de Xanathar para Todo*. Pero si tienes un cristal dragontino, puedes crear más fácilmente un objeto mágico común.

Para crear dicho objeto con un cristal dragontino, un personaje debe tener competencia en las herramientas utilizadas para crear una versión no mágica del objeto o competencia en la habilidad Conocimiento Arcano. Por ejemplo, una *poción de curación* puede ser creada por un personaje que tenga competencia con útiles de herborista. Un lanzador de conjuros puede escribir un *pergamino de conjuro* de un conjuro que conozca si tiene competencia en la habilidad Conocimiento Arcano, y debe proporcionar todos los componentes materiales necesarios para el conjuro. Un truco escrito en un pergamino funciona como si el lanzador fuera del nivel 1.

La tabla Crear Objetos Mágicos Comunes indica cuánto tiempo y dinero debes invertir para crear un objeto mágico común con un cristal dragontino, que se gasta en el proceso de creación. Las horas de creación se pueden repartir en varios días, lo cual no tiene por qué ser consecutivo.

Crear Objetos Mágicos Comunes

Objeto Mágico Común	Tiempo	Costo
Pergamino de conjuro (truco)	8 horas	15 po
Poción de curación	8 horas	25 po
Cualquier otro objeto mágico común	32 horas*	50 po *

* Reducido a la mitad para un objeto consumible como una poción o pergamino

Complicaciones de Elaboración

Si el DM está usando las reglas de elaboración en *La guía de Xanathar para Todo* para los objetos que no son comunes, el proceso de creación puede implicar complicaciones. Asume que existe una probabilidad del 10 por ciento de que surja una complicación por cada cinco semanas de trabajo (25 días) dedicadas a la elaboración del objeto. *La Guía de Xanathar para Todo* presenta una serie de posibles complicaciones, o puede usar la tabla de Complicaciones de Elaboración en Eberron.

Complicaciones de Elaboración en Eberron

d6	Complicación
1	La Casa Cannith u otra casa de marca del dragón se interesa en tu trabajo. ¿Te ven como una amenaza o les impresionan tus técnicas?
2	Un contratiempo crea una zona de manifestación temporal (consulta “Los Planos de Existencia” en el Capítulo 4 para información sobre zonas de manifestación).
3	Necesitas adquirir un componente raro adicional para completar tu trabajo. ¡Tiempo para la aventura!
4	El balance cambiante de los planos interfiere con tu trabajo; debes esperar a que cambie la alineación planar actual. Esto retrasa tu trabajo en 2d6 días.
5	Tus esfuerzos llaman la atención del Áurum, la Cámara, la Garra Esmeralda o los Señores del Polvo.
6	Tu objeto se vuelve inteligente (consulta el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para reglas sobre objetos conscientes).



A bordo de un tren de rayocarril, una monje heróica, ayudada por su brazo mecánico, golpea a un miembro de la Garra Esmeralda

Capitulo 6

Amigos y Enemigos

MIENTRAS LAS CINCO NACIONES SE recuperan lentamente de la Última Guerra, se difunden rumores sobre los extraños daelkyr, la Garra Esmeralda, el Señor de los Filos y otras amenazas que crecen en el poder en todo el mundo. Este capítulo proporciona perfiles para muchas de las criaturas que pueden desempeñar un papel en una campaña de Eberron, incluidos los enemigos que pueden invadir una ciudad, entidades poderosas que amenazan a todo Khorvaire y PNJs que pueden servir como amigos o enemigos. Los monstruos del capítulo aparecen primero en un bestiario. Les sigue una colección de PNJs genéricos: varias personas que pueden poblar tus aventuras de Eberron. Recuerda que pocas criaturas inteligentes en Eberron son inherentemente malvadas. Incluso los dragones, que en otros mundos están asociados con ciertas alineaciones, eligen sus propios caminos. Las tablas de ideas y encuentros de aventuras en el capítulo 4 ofrecen abundantes ejemplos de monstruos que se comportan de maneras que tradicionalmente no son monstruosas.

Perfiles por Tipo de Criatura

Aquí están las criaturas en este capítulo ordenadas por tipo de criatura.

Aberración
Belashyrra
Dolgaunt
Dolgrim
Dyrrn
Quori hashalaq
Quori kalaraq
Quori tsucora

Bestia
Garrudo
Fastieth

Celestial
Ídolo radiante

Constructo
Mensajero expeditivo
Defensor férreo
Manos ardientes viviente
Nube aniquiladora viviente
Relámpago viviente
Coloso forjado
Titán forjado

Feérico
Saga del ocaso
Halcón Valenar
Sabueso Valenar
Corcel Valenar

Infernal
Mordakhesh
Rak Tulkhesh
Sul Khatesh
Zakya rakshasa

Humanoide
Caballero óseo
Replicante
Inspirado
Kalashtar
El Señor de los Filos
Artesano mágico
Cambiante
Asesino Tarkanan
Soldado forjado

Muerto Viviente
Soldado muerto viviente karrnio
La Dama Médulaenferma
Consejero eterno
Soldado eterno

Bestiario

Las siguientes páginas presentan perfiles para varias criaturas de Eberron, organizadas en orden alfabético. Para obtener orientación sobre cómo usar el perfil de una criatura, consulta la introducción del *Manual de Monstruos*.

Los Amos de la Oscuridad

En los primeros días del mundo, los hijos de Khyber se levantaron de la oscuridad para reinar sobre Eberron. Los más grandes fueron los Amos de la Oscuridad, que dominaron un mundo de miedo, guerra y muerte hasta que los hijos de Eberron y Siberys se levantaron contra ellos. Ejércitos de dragones lucharon contra los infernales de Khyber. Y aunque los Amos de la Oscuridad no pudieron ser destruidos, los couatl sacrificaron sus vidas para construir una prisión de luz celestial: una llama plateada que encadenó a los Amos de la Oscuridad en Khyber una vez más. Estos lazos se han mantenido durante innumerables generaciones, pero los Amos de la Oscuridad todavía anhelan liberarse y reclamar el mundo de arriba.

Mientras los Amos de la Oscuridad estén atados por la Llama de Plata, no pueden manifestarse físicamente en el mundo. Pero cada Amo de la Oscuridad encarna un aspecto particular del mal, que crece en fuerza a medida que sus sirvientes, los infernales conocidos como los Señores del Polvo, planean liberar a sus antiguos amos. Los Amos de la Oscuridad ganan fuerza cuando los mortales abrazan los caminos oscuros establecidos para ellos. Y a medida que se fortalecen, ganan más influencia.

Una treintena de Amos de la Oscuridad están atados en Khyber. Aquí se describen dos: Rak Tulkhesh y Sul Khatesh, quienes permanecen encarcelados y no pueden tomar forma física. Los perfiles proporcionados aquí reflejan los poderes que ejercerían si alguna vez se desataran sobre el mundo.

Naturaleza Inmortal. Un Amo de la Oscuridad no requiere aire, comida, bebida ni dormir. Tampoco puede morir de forma permanente. Tras su muerte, se reforma en otro lugar del multiverso y se vuelve activo nuevamente en un momento establecido por el DM.

Rak Tulkhesh

Llamado la Ira de la Guerra, Rak Tulkhesh es la encarnación de impulsos que llevan a muchos mortales a la batalla. Miedo, avaricia, odio: estas son semillas que la Ira de la Guerra siembra con la esperanza de producir una cosecha sangrienta.

Rak Tulkhesh generalmente toma la forma de una criatura vagamente dracónica retorcida por la ira demoníaca. Cubierto de púas de hierro que sobresalen de su carne sangrante, este Amo de la Oscuridad se alza a quince pies de altura en los hombros, y sus alas se extienden más de cuarenta pies.

STEVE PRESCOTT



SHAWN WOOD

Mientras está en combate, Rak Tulkhesh ruge con rabia cuando se generan nuevas armas de su cuerpo, llamadas por la Ira de la Guerra para matar a todos los que se atreven a enfrentarle.

Cristales de Khyber. El alma de Rak Tulkhesh se divide entre un grupo de cristales de Khyber esparcidos por el inframundo y está confinada a esos fragmentos por la luz de la Llama de Plata. Mientras está destrozado y atado, La Ira de la Guerra no puede ejercer todo su poder sobre el mundo. Pero puede influir en los eventos cercanos a cualquiera de sus cristales, obteniendo poder de los actos de violencia.

La Última Guerra fue una bendición que le permitió a Rak Tulkhesh oscurecer los corazones de soldados y civiles por igual, cuyas acciones debilitaron los lazos del Amo de la Oscuridad para darle aún más influencia sobre las regiones que rodean sus fragmentos. La violencia que se observa en Thaliost y otras ciudades ocupadas, el odio contra los forjados y los refugiados Cyr, los llamados a un retorno a la guerra, todo esto lleva la marca de la influencia maligna de Rak Tulkhesh.

Lacayos de Rak Tulkhesh. Cualquier organización que fomente el odio, sin saberlo, sirve a Rak Tulkhesh, e innumerables soldados en las Cinco Naciones son devotos de la Ira de la Guerra. Muchas de las Tribus Carroñeras de los Yermos Demoníacos también sirven a Rak Tulkhesh y anhelan llevar su estandarte sangriento a las suaves tierras del sur. Los minotauros de Droaam veneran a Rak Tulkhesh como el Príncipe Cornudo. Pero el seguidor más poderoso del Amo de la Oscuridad es el rakshasa Mordakhesh, la Espadasombría-exarca de Rak Tulkhesh entre los Señores del Polvo, que comanda una gran cantidad de infernales que ejercen la voluntad del Amo de la Oscuridad en todo Khorvaire.

Sul Khatesh

Sul Khatesh es conocida como la Guardiana de los Secretos y la Reina de las Sombras. Ella encarna los miedos y las supersticiones que rodean la magia, desde brujos malévolos hasta magos locos, desde las maldiciones mortales hasta el poder mágico que atrae a la oscuridad a quienes lo blanden.

Sul Khatesh es más sutil que la Ira de la Guerra. Ella potencia a los brujos y susurra secretos en las mentes de los magos y artífices, ayudándoles a dominar conjuros y crear reliquias que nunca podrían moldear por sí mismos. Pero pocos de los inspirados por Sul Khatesh entienden con qué fuerzas están lidiando, o reconocen el peligro inherente a sus dones.

La Reina de las Sombras. Una entidad sombría, Sul Khatesh puede asumir cualquier forma. Su figura favorita es una figura humanoide de doce pies de altura envuelta en una túnica con capucha que fluye formada por remolinos de niebla y sombras.

Subditos. La mayoría de los seguidores de Sul Khatesh son magos y brujos, y ella es uno de los principales patrones de los brujos en Khorvaire. Los aquelarres dedicados a la Reina de las Sombras usan la magia oscura y el miedo para dominar comunidades enteras, mientras que los brujos aislados hacen pactos con Sul Khatesh para perseguir el poder y la venganza. Al compartir su poder de esta manera, el Amo de la Oscuridad perpetúa la imagen del brujo malvado, incitando al miedo que fortalece aún más a la Guardiana de los Secretos.

El principal agente de Sul Khatesh entre los Señores del Polvo es el rakshasa Hektula, que sirve como bibliotecario en la ciudadela demoníaca de Ashtakala. Conocido como el Primer Escriba, Hektula preside un inmenso tesoro de conocimientos y artefactos arcanos.

Rak Tulkesh

Infernal enorme, neutral malvado

Clase de Armadura 23 (armadura natural, 25 contra ataques a distancia)
Puntos de Golpe 478 (33d12 + 264)
Velocidad 40 pies, trepar 40 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	19 (+4)	27 (+8)	21 (+5)	22 (+6)	26 (+8)

Tiradas de Salvación Fuerza +17, Constitución +16, Sabiduría +14, Carisma +16
Habilidades Atletismo +17, Intimidación +16, Percepción +14
Resistencia al Daño frío, fuego, relámpago
Inmunidad al Daño veneno; contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, asustado, paralizado, envenenado, aturdido
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 24
Idiomas todos, telepatía 120 pies
Desafío 28 (120.000 PX)

Crítico Letal. En un resultado de 19 o 20 Rak Tulkesh provoca un crítico y tira los dados de daño tres veces, en lugar de dos.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La aptitud mágica de Rak Tulkesh es el Carisma (salvación de conjuros CD 24). Puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos, disipar magia, espíritus guardianes* 1/día cada uno: *castigo abrumador, castigo cegador, castigo desterrador*

Resistencia Legendaria (3/día). Si Rak Tulkesh falla una tirada de salvación, puede optar por tener éxito en su lugar.

Resistencia a la Magia. Rak Tulkesh tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Torbellino de Armas. Un aura mágica de armas rodea a Rak Tulkesh en un radio de 10 pies. Al comienzo de cada uno de sus turnos, las demás criaturas dentro del aura reciben 14 (4d6) de daño de fuerza.

Acciones

Ataque Múltiple. Rak Tulkesh hace cuatro ataques con armas.

Arma Cuerpo a Cuerpo Generada *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +17 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto* 28 (3d12 + 9) de daño de fuerza.

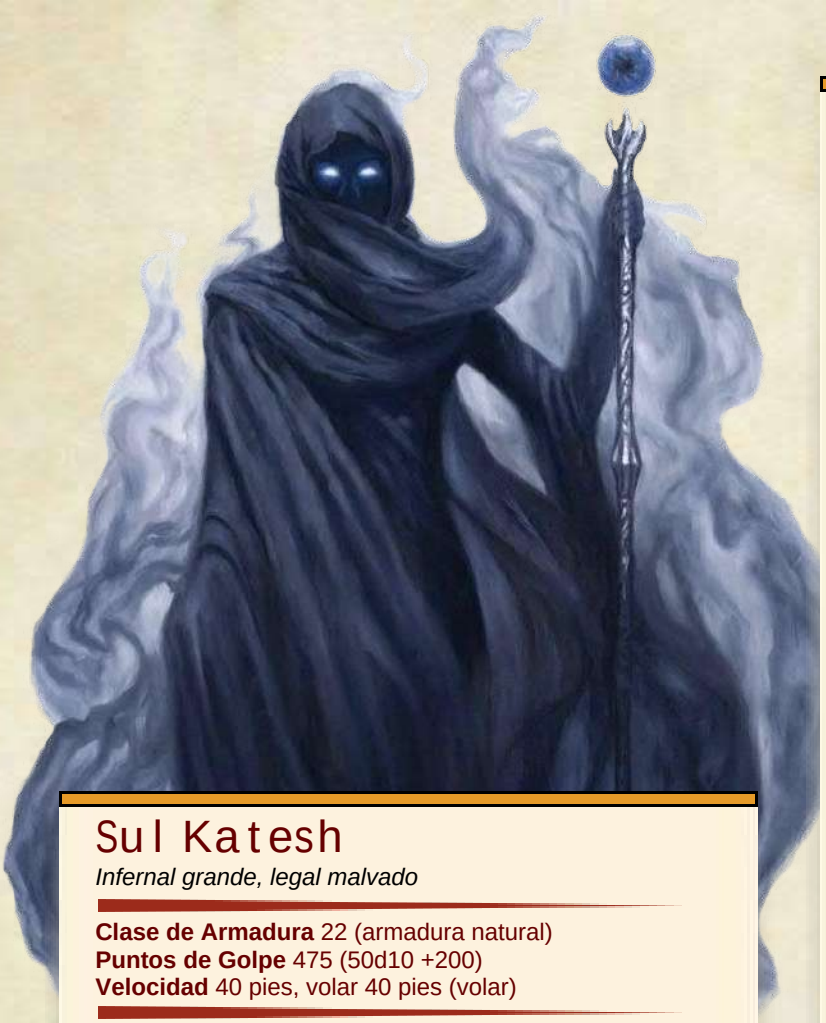
Arma a Distancia Generada. *Ataque con Arma a Distancia:* +12 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto* 17 (3d8 + 4) de daño de fuerza.

Cambiaformas. Rak Tulkesh mágicamente se polimorfa en un humanoide, bestia, o gigante que tenga un valor de desafío no más alto que él mismo, o puede volver a su forma verdadera. Si lo matan, ecupera su forma verdadera. Cualquier equipo que cargue es absorbido o portado por la nueva forma (su elección). En la nueva forma, Rak Tulkesh retiene su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, habilidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, e Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. Sus estadísticas y capacidades son remplazadas por las de la nueva forma, excepto habilidades de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones Legendarias

Rak Tulkesh puede realizar 3 acciones legendarias, eligiendo entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Rak Tulkesh recupera las acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

Ataque Rak Tulkesh hace un ataque con arma. **Terminar Magia.** Rak Tulkesh lanza *disipar magia.* **Provocar Furia (Requiere 3 Acciones).** Cada criatura a 60 pies o menos de Rak Tulkesh deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 24 o usar su reacción para hacer un ataque de arma cuerpo a cuerpo contra una criatura al azar que esté a su alcance. Si no hay criaturas al alcance, hará un ataque con arma a distancia contra una criatura al azar que esté a su alcance, lanzará su arma si es necesario. Este ataque se hace con ventaja y tiene un bonificador de +4 a la tirada de daño.



MAT STWEART

Sul Katesh

Infernal grande, legal malvado

Clase de Armadura 22 (armadura natural)
Puntos de Golpe 475 (50d10 +200)
Velocidad 40 pies, volar 40 pies (volar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	21 (+5)	19 (+4)	30 (+10)	22 (+6)	25 (+7)

Tiradas de Salvación Con +12, Int +18, Sab +14, Car +15
Habilidades Conocimiento Arcano +18, Historia +18, Perspicacia +14, Religión +18
Resistencia al Daño frío, fuego, relámpago
Inmunidad al Daño veneno; contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas todos, telepatía 150 pies
Desafío 28 (120.000 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La aptitud mágica de Sul Katesh es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 26, + 18 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *contrahechizo, detectar magia, detectar pensamientos, disipar magia, mal de ojo, bola de fuego, relámpago, escudo*
3/día cada uno: *relámpago en cadena, crear muerto viviente, ensueño, inmovilizar monstruo, sugestión en masa, escudriñar*
1/día cada uno: *presagio, portal, palabra de poder: matar, teletransporte*

Resistencia Legendaria (3/día). Si Sul Katesh falla una tirada de salvación, puede optar por tener éxito en su lugar.

Resistencia a la Magia. Sul Katesh tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Maestro en Magia. Sul Katesh tiene ventaja en tiradas de salvación de Constitución para mantener la concentración.

Acciones

Ataque Múltiple. Sul Katesh hace cuatro ataques de Estallido Arcano.

Estallido Arcano. *Ataque de Conjuro a Distancia:* +18 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (1d10 + 10) de daño de fuerza.

Bastón Mágico. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 36 (5d12 + 4) de daño de fuerza.

Cataclismo Arcano (Se recarga después de un Descanso Largo). Sul Katesh conjura orbes de energía mágica que caen disparadas al suelo en tres puntos que pueda ver a 1 milla o menos de ella. Cada criatura en una esfera de 40 pies de radiocentrada en cada punto debe superar una tirada de salvación CD 26, recibirán 71 (11d12) de daño de fuerza si fallan la tirada o la mitad si la superan. Una criatura en el área de más de una explosión sólo se verá afectada una vez. El área de cada explosión arcana actúa entonces como un *campo antimagia* por 1 hora. Sul Katesh y los conjuros lanzados por ella no se verán afectados.

Cambiaformas. Sul Katesh mágicamente se polimorfa en un humanoide, bestia, o gigante que tenga un valor de desafío no más alto que ella misma, o puede volver a su forma verdadera. Si la matan, ecupera su forma verdadera. Cualquier equipo que cargue es absorbido o portado por la nueva forma (su elección).

En la nueva forma, Sul Katesh retiene su alineamiento, puntos de golpe, Dados de Golpe, habilidad para hablar, competencias, Resistencia Legendaria, e Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como esta acción. Sus estadísticas y capacidades son remplazadas por las de la nueva forma, excepto habilidades de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones Legendarias

Sul Katesh puede realizar 3 acciones legendarias, eligiendo entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Sul Katesh recupera las acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

Ataque. Sul Katesh hace dos ataques con su Estallido Arcano o un ataque con su bastón mágico.
Consumir Magia (Requiere 2 Acciones). Sul Katesh apunta a una criatura a 120 pies o menos de ella que se esté concentrando en un conjuro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 26 o se rompe su concentración en el conjuro, y Sul Katesh gana 5 puntos de golpe temporales por cada nivel de ese conjuro.
Secretos Enloquecedores (Requiere 3 Acciones). Sul Katesh susurra un secreto arcano en la mente de una criatura que puede ver a 60 pies o menos de ella. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduria CD 26 o superar uno de sus espacios de conjuro de nivel 3 o menor y provocar 26 (4d12) de daño de fuerza a cada criatura a 30 pies o menos de este. Una criatura que falle la tirada de salvación pero no pueda gastar un espacio de conjuro quedará aturdida hasta el final de su próximo turno.

Animales Valenar

Los elfos de Valenar dicen que cuando sus antepasados lucharon contra los gigantes de Xen'drik, los druidas elfos tomaron la forma de animales en el campo de batalla. El cruel y poderoso Emperador Cul'sir de los gigantes puso una maldición sobre los druidas y los atrapó en forma de animales. Así como los antepasados de los Valenar guían a sus guerreros en la batalla, los espíritus de estos druidas pueden despertar poder en un animal para crear un compañero digno de un campeón.

Los animales Valenar se despiertan a la inteligencia y el poder avanzados por el toque de un espíritu ancestral. Tradicionalmente, los animales Valenar eligen a los elfos Valenar como compañeros, lo que refleja un vínculo entre los antepasados de los elfos y los animales. Ser elegido por un animal Valenar es un gran honor, y tales elfos son tratados con respeto y reverencia. Aún así, en las raras ocasiones en que un animal Valenar elige a un aventurero de una ascendencia diferente como compañero, es universalmente aceptado.

Los animales Valenar presentados aquí (halcón, sabueso y corcel) no son más que ejemplos, ya que los espíritus ancestrales pueden adoptar muchas formas animales.

Halcón Valenar

Feérico diminuto, neutral

Clase de Armadura 14
Puntos de Golpe 10 (4d4)
Velocidad 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	10 (+0)	9 (-1)	16 (+3)	11 (+0)

Habilidades Percepción +5
Sentidos Percepción pasiva 15
Idiomas entiende Común, élfico, y Silvano pero no puede hablar
Desafío 1/8 (25 PX)

Vinculación. El halcón puede crear un vínculo mágico con una criatura que pueda ver, inmediatamente después de pasar al menos una hora observando a esa criatura desde 30 pies o menos. El vínculo dura hasta que el halcón se vincule a una criatura diferente o hasta que la criatura vinculada muera. Mientras estén vinculados, el halcón y la criatura vinculada pueden comunicarse telepáticamente entre sí a una distancia de hasta 100 pies.

Vista Aguda. El halcón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

Acciones

Garras. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) de daño cortante.



Sabueso Valenar

Feérico mediano, neutral

Clase de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 19 (3d8 + 6)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades Percepción +4
Sentidos Percepción pasiva 14
Idiomas entiende Común, élfico, y Silvano pero no puede hablar
Desafío 1/2 (100 PX)

Vinculación. El sabueso puede crear un vínculo mágico con una criatura que pueda ver, inmediatamente después de pasar al menos una hora observando a esa criatura desde 30 pies o menos. El vínculo dura hasta que el sabueso se vincule a una criatura diferente o hasta que la criatura vinculada muera. Mientras estén vinculados, el sabueso y la criatura vinculada pueden comunicarse telepáticamente entre sí a una distancia de hasta 100 pies.

Oído y Olfato Agudos. El sabueso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído o del olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto*: 6 (1d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de fuerza CD 13 o ser derribado.

OLGA DREBAS



Variante: Atributos Ancestrales

Cada animal Valenar se puede personalizar con un regalo ancestral, un rasgo sobrenatural otorgado por su espíritu ancestral. Elige un rasgo o tira en la tabla de Rasgos Ancestrales para cada animal Valenar.

Rasgos Ancestrales

d8	Rasgo
1	***Otorgar Suerte (1/Día)***. Como acción adicional, el animal elige una criatura que puede ver a 30 pies o menos de él. La siguiente prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación que el objetivo realice en la próxima hora tiene ventaja.
2	***Arranque Veloz (Recarga 6)***. El animal puede tomar la acción de Correr como acción adicional.
3	***Camuflaje***. El animal tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas al aire libre.
4	***Detector de Mentiras***. El animal sabe cuándo una criatura a 15 pies o menos dice una mentira.
5	***Linaje Feérico***. El animal tiene la ventaja las tiradas de salvación para evitar ser hechizado o asustado, y la magia no puede dormirle.
6	***Paso Feérico (1/Día)***. El animal, junto con todo lo que vista o cargue, se teletransporta hasta 30 pies a un espacio desocupado que puede ver.
7	***Rapidez (Recarga 6)***. El animal puede tomar la acción de Esquivar como una acción adicional.
8	***Paso Cubierto.*** El animal no puede ser rastreado excepto por medios mágicos, y no deja huellas u otros rastros de su paso.

Corcel Valenar

Feérico grande, neutral

Clase de Armadura 13
Puntos de Golpe 22 (3d10 + 6)
Velocidad 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades Percepción +4
Sentidos Percepción pasiva 14
Idiomas entiende Común, élfico, y Silvano pero no puede hablar
Desafío 1/2 (100 PX)

Vinculación. El corcel puede crear un vínculo mágico con una criatura que pueda ver, inmediatamente después de pasar al menos una hora observando a esa criatura desde 30 pies o menos. El vínculo dura hasta que el corcel se vincule a una criatura diferente o hasta que la criatura vinculada muera. Mientras estén vinculados, el corcel y la criatura vinculada pueden comunicarse telepáticamente entre sí a una distancia de hasta 100 pies.

Acciones

Cascos. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño contundente.

LEESHA HANNIGAN

Conjuros Vivientes

De todas las anomalías que surgieron del cataclismo mágico que creó las Tierras Enlutadas, la aparición de conjuros vivientes podría ser la más misteriosa. De alguna manera desconocida, la energía mágica desatada durante la Última Guerra causó que los efectos de los conjuros adquirieran sensibilidad. Un conjuro viviente se parece mucho a un efecto de conjuro normal, excepto que su energía mágica perdura indefinidamente.

Los conjuros vivientes acechan a las Tierras Enlutadas y otras áreas destruidas por la Última Guerra, de alguna manera subsisten con la energía mágica ambiental mientras se retuercen y cruzan el paisaje. Aunque no tienen necesidad de sustento, atacan a cualquier criatura con la que entren en contacto, arremetiendo indiscriminadamente con su magia corrupta.

Naturaleza Constructa. Un conjuro viviente no requiere aire, comida, bebida ni dormir.

Personalizar un Conjuro Viviente

Los conjuros vivientes vienen en muchas variedades; los perfiles aquí son tres ejemplos. Los conjuros vivientes se manifiestan con mayor frecuencia a partir de conjuros de evocación y conjuración. Para hacer un conjuro viviente de un conjuro diferente, elige un conjuro de evocación o conjuración que inflija daño de la lista de conjuros de mago de hasta nivel 5. Luego consulta la tabla de Personalización de Conjuros Vivientes para ver qué perfil personalizar, según el nivel del conjuro elegido.

Pesonalización de Conjuros vivientes

Nivel de Conjuro	Perfil a personalizar
1-2	manos ardientes viviente
3-4	relámpago viviente
5	nube aniquiladora viviente

Ahora realiza los siguientes cambios en ese perfil:

Inmunidad al Daño. Reemplaza la inmunidad al daño del conjuro viviente con inmunidad al tipo (o tipos) de daño infligido por el conjuro elegido.

Golpes Mágicos. Reemplaza el daño que Golpes Mágicos causa con un tipo de daño infligido por el conjuro elegido.

Imitar Conjuro. Reemplaza el efecto de Imitar Conjuro con el efecto del conjuro elegido. Si ese conjuro requiere una tirada de salvación, usa la CD de salvación de conjuros del conjuro reemplazado, y si el conjuro involucra una tirada de ataque, usa la bonificación de ataque de Golpes Mágicos del conjuro viviente.

Por ejemplo, si conviertes bola de fuego (un conjuro de nivel 3) en un conjuro viviente, personaliza el relámpago viviente. La bola de fuego viviente tiene inmunidad al daño de fuego, en lugar de daño de rayo; inflige daño de fuego con sus Golpes Mágicos; y replica bola de fuego con Imitar Conjuro.



Manos Ardientes Viviente

Constructo mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 15 (2d8 +6)
Velocidad 25 pies, volar 25 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	6 (-2)

Resistencia al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad al Daño fuego
Inmunidad a Estados cegado, hechizado, ensordecido, cansancio, asustado, agarrado, envenenado, derribado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas -
Desafío 1 (200 PX)

Amorfo. El conjuro viviente puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulga de ancho sin apretarse.

Resistencia a la Magia. El conjuro viviente tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones Legendarias

Golpe Mágico. *Ataque de Conjuro Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 +3) de daño de fuego.

Imitar Conjuro (Recarga 5-6). El conjuro viviente desata una fina capa de llamas en un cono de 15 pies. Cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Sufrirán 10 (3d6) de daño de fuego si fallan la tirada, o la mitad del daño si la superan.

CLAUDIO POZAS



Nube Aniquiladora Viviente

Constructo grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 15 (armadura natural)
Velocidad 25 pies, volar 25 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Resistencia al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados cegado, hechizado, ensordecido, cansancio, asustado, agarrado, envenenado, derribado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas -
Desafío 7 (2.900 PX)

Amorfo. El conjuro viviente puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulga de ancho sin apretarse.

Resistencia a la Magia. El conjuro viviente tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque Múltiple. El conjuro viviente hace dos ataques de Golpe Mágico.

Golpe Mágico. Ataque de Conjuro Cuerpo a Cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 22 (5d6 +5) de daño de veneno.

Imitar Conjuro (Recarga 5-6). El conjuro viviente crea una nube venenosa de niebla que cubre un área esférica de 40 pies a una distancia de 60 pies o menos de sí (la niebla se extiende más allá de las esquinas). Cuando una criatura entra la neblina por primera vez en un turno, o al empezar su turno en ella, debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16. Sufrirá 22 (5d8) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera.

La niebla se aleja 10 pies del conjuro viviente al principio de cada uno de sus turnos, siguiendo la superficie del terreno, derramándose por las aperturas que encuentre. La neblina permanece por 10 minutos o hasta que la concentración del conjuro viviente termine (como si se concentrara en un conjuro).



Relámpago Viviente

Constructo grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 57 (6d10 +24)
Velocidad 25 pies, volar 25 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Resistencia al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad al Daño relámpago
Inmunidad a Estados cegado, hechizado, ensordecido, cansancio, asustado, agarrado, envenenado, derribado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas -
Desafío 5 (1.800 PX)

Amorfo. El conjuro viviente puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulga de ancho sin apretarse.

Resistencia a la Magia. El conjuro viviente tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque Múltiple. El conjuro viviente hace dos ataques de Golpe Mágico.

Golpe Mágico. *Ataque de Conjuro Cuerpo a Cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (5d6 +4) de daño de fuego.

Imitar Conjuro (Recarga 5-6). El conjuro viviente desata un relámpago en una línea de 100 pies de largo y 5 pies de ancho. Todas las criaturas en la línea deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Sufrirán 28 (8d6) de daño de relámpago si fallan la tirada, o la mitad del daño si la superan.

CLAUDIO POZAS

Daelkyr

Los daelkyr son los señores de la locura y los emisarios de Xoriat, que invadieron Eberron con una gran cantidad de azotamentes, contempladores y otras aberraciones desagradables. Donde quiera que caminaran, los daelkyr remodelaron el mundo a su imagen, sembrando locura y creando monstruos. Fusionaron a los goblins para crear a los dolgrims que balbuceaban y crearon los dolgaunts ciegos a partir de existencias de hobgoblins.

Los campeones trasgoides de Dhakaan lucharon ferozmente. Pero al final, fueron los druidas orcos Cancerberos quienes cerraron los portales a Xoriat y condujeron a los daelkyr a Khyber. Los Cancerberos crearon sellos para mantener a raya el poder de Xoriat y los daelkyr, y mientras esos sellos permanezcan intactos, los señores de la locura no pueden levantarse de las profundidades. Hoy en día, esos sellos tienen miles de años y los Cancerberos están casi olvidados. Hay azotamentes que traman en las alcantarillas de Sham, y los cultistas suplican a los sacerdotes contempladores por las bendiciones de Belashyrra, el Señor de los Ojos. Y en las sombras de Khyber, los daelkyr están esperando.

Los Seis Daelkyr

Seis daelkyr son conocidos en Eberron a través de sus cultos y leyendas: **Belashyrra** y **Dyrrn**, detallados en este capítulo, y los cuatro que se describen a continuación. Otros daelkyr seguramente acechan en las profundidades de Khyber.

Avassh. El Torcedor de Raíces dedica sus atenciones a las plantas. Se dice que Avassh es la fuente de las brozas movedizas y mycónidos, pero cualquier vegetación no natural y mortal podría ser su obra.

Kyrzin. Los cultos del Príncipe Cieno están en la Marca Sombría y son infames por cultivar bestias que balbucean. Kyrzin crea cienos inteligentes que pueden entrar en cuerpos humanoides. En algunos cuentos, estas criaturas controlan a sus anfitriones, mientras que en otros, son parásitos que salen del cuerpo cuando es hora de atacar.

Orlassk. Se dice que el Maestro de la Piedra creó los basiliscos, medusas, gorgonas, cockatrices y otras monstruosidades y aberraciones con el poder de la petrificación. La ciudadela de Orlassk está tallada en el cuerpo de una gárgola gigantesca que deambula por los abismos de Khyber.

Valaara. La Reina Reptante obra su voluntad en insectos, arácnidos y otras alimañas. Enjambres de sentimientos malignos, gusanos que consumen víctimas desde dentro, cultistas que lentamente se convierten en insectos, todo esto deleita a Valaara.

Sostenidos Libremente en el Espacio. Los daelkyr tienen guaridas dentro de Khyber, pero estas no son meras cavernas. El dominio de cada daelkyr es un semiplano que refleja la visión retorcida de su maestro. Estos reinos están conectados a la superficie por túneles y abismos, pero desafían la geografía convencional. Los pasajes al dominio de Belashyrra se pueden encontrar en la Marca Sombría, pero los túneles también conectan su reino con Xen'drik. Los aventureros pueden cruzar grandes distancias rápidamente al pasar por el dominio de un daelkyr.

Mal Insondable. Los daelkyr son completamente extraños, y sus formas físicas no pueden ser completamente percibidas por los mortales. Los espectadores perciben la misma impresión general de un daelkyr, pero los detalles varían de formas que no se pueden controlar. Por ejemplo, Belashyrra podría menino rodeado de ojos flotantes para algunos espectadores, mientras que otros espectadores ven a un elfo masculino demacrado.

Engendros de los Daelkyr

La mayoría de las aberraciones en Eberron son creaciones de los daelkyr. Los daelkyr son maestros en moldear la carne, y alteraron las formas de vida existentes (a menudo hasta hacerlas irreconocibles) para crear soldados para sus guerras contra los pueblos de Khorvaire.

Cuando un personaje se enfrenta a una criatura retorcida por los daelkyr, una aberración u otra criatura que lleva la corrupción de un daelkyr, considera tirar en la tabla de Modificaciones Daelkyr para agregar detalles cosméticos extraños a la criatura.

Modificaciones Daelkyr

d10	Modificación
1	La criatura está fusionada con otra criatura u objeto.
2	La criatura tiene ojos adicionales, o sus ojos existentes se reemplazan con los ojos de una criatura diferente.
3	La criatura produce música espeluznante en lugar de hablar.
4	La piel de la criatura tiene una textura o color inusual.
5	El cabello de la criatura es reemplazado por espinas o tentáculos.
6	La carne de la criatura es transparente.
7	La criatura tiene extremidades adicionales.
8	La criatura es bioluminiscente.
9	La criatura tiene una cabeza adicional.
10	La criatura muda su piel cada 60 días.

Contempladores

Los contempladores sirvieron como la artillería viva de las fuerzas daelkyr, destrozando ejércitos de goblins con sus rayos oculares mortales. Cuando los Cancerberos hicieron retroceder y encarcelaron a los daelkyr, la mayoría de los contempladores fueron conducidos a Khyber junto con sus creadores.

Hoy, los contempladores son criaturas solitarias y egocéntricas. Algunos han permanecido entre los daelkyr y los dolgaunts (presentados más adelante en este capítulo), mientras que otros han acumulado sus propios seguidores entre los Cultos del Dragón Inferior. Unos pocos han abandonado el camino de la agresión en favor de la filosofía y la reflexión solitarias. Un filósofo contemplador podría manipular los eventos en una ciudad humanoide no para ganar poder o riqueza, sino para estimular y luego estudiar una situación social o económica particular.

Doppelgangers

El daelkyr Dyrrn el Corruptor mejoró las habilidades psíquicas latentes de los replicantes para desarrollar doppelgangers, mientras implantaba un deseo de causar caos en las comunidades a su alrededor, incluso cuando no hay beneficio para el doppelganger. Algunos doppelgangers, impulsados por visiones de los daelkyr, se pueden encontrar trabajando con los Cultos del Dragón Inferior o luchando junto a aberraciones en Khyber. Otros operan solos.

Licántropos

Muchas personas creen que los cambiantes descienden de los licántropos, pero los druidas cambiantes a menu-

do afirman lo contrario: que las habilidades de los cambiantes son un regalo de Eberron o Lamannia, pero el regalo fue corrompido por los daelkyr para crear la maldición de la licantropía.

Cualquiera que sea el origen de la licantropía, en el siglo IX AR, el poder de la maldición aumentó dramáticamente, y todos los licántropos fueron atraídos hacia el mal. La Iglesia de la Llama de Plata se embarcó en una larga cruzada para defender a la civilización de este brutal flagelo, y finalmente erradicar la licantropía de las Cinco Naciones. Los licántropos que sobrevivieron se escondieron en lugares oscuros, en las profundidades de los bosques de Los Confines de Eldeen y Droaam.

La gente común de Khorvaire todavía ve a los licántropos como una amenaza grave. La mayoría de la gente no entiende que existen licántropos inclinados al bien.

Azotamentes

Los ilícidos de Eberron son las creaciones del daelkyr Dyrrn el Corruptor. La mayoría de los azotamentes en Eberron habitan en Khyber con sus maestros daelkyr, al mando de ciudades de dolgaunts y dolgrims. Se pueden encontrar algunos en la superficie, trabajando con los Cultos del Dragón Inferior o persiguiendo sus propios objetivos enigmáticos. Los azotamentes a menudo parecen perseguir la reapertura de las puertas de Xoriat con más urgencia que los daelkyr. Los inmortales daelkyr pueden darse el lujo de esperar otros diez mil años; los ilícidos no son tan pacientes.

Personajes con Lazos con los Daelkyr

Los personajes jugadores pueden manifestar conexiones con los daelkyr de muchas maneras. El patrón Primigenio de un brujo es una excelente combinación para Belashyrra o Dyrrn, pero otras clases pueden reflejar fácilmente una conexión con esta oscuridad. Por ejemplo, la ira de un bárbaro podría verse como una forma de locura inducida por los daelkyr, o el Origen Mágico de un hechicero podría ser el resultado de un experimento daelkyr.

Cuando un personaje tiene un vínculo con un daelkyr, considera si se eligió ese vínculo o si fue impuesto. ¿Es el personaje un cultista que abraza su camino oscuro, creyendo que un mundo transformado por los daelkyr será un lugar mejor? ¿O es el personaje una víctima de los daelkyr, consumido por el miedo a lo que podría convertirse?

El toque de los daelkyr podría ser puramente mental, o podría estar acompañado de una transformación física. Un bárbaro tocado por Belashyrra podría servir como un ojo del Todo-Vidente pero permanecer físicamente sin cambios, mientras que un bárbaro atado a Dyrrn adquiere rasgos aberrantes al desatar su furia. Cuando un personaje brujo obtiene la invocación Vista del Diablo, literalmente puede obtener los ardientes ojos rojos de un diablo.

Belashyrra

Belashyrra es el Señor de los Ojos, también conocido por sus cultistas como Todo-Vidente u Ojo Glorioso. Las historias contadas sobre Belashyrra en la Marca Sombría susurran que el Señor de los Ojos puede ver cada acto malvado que una persona comete, y que aquellos tocados por este daelkyr sufren alucinaciones terribles que inevitablemente los llevan a la violencia o la muerte.

Visiones Espantosas. La locura de Belashyrra está ligada a la vista: imágenes que no se pueden olvidar, alucinaciones horribles, miedo a la ceguera y a ser observado, o darse cuenta de que algo más está usando tus ojos.



COREY TREGO-ERDNER

Belashyrra puede obligar a sus víctimas a preguntarse si lo que perciben es real, o puede llenar su mundo de tales terrores que voluntariamente se ciegan para escapar.

Belashyrra ve a los mortales como materias primas para ser explotadas o insectos para ser exterminados. Sin embargo, se sabe que el Señor de los Ojos se interesa por mortales específicos. Los brujos de Belashyrra sirven como sus enviados en el mundo y a menudo son dirigidos a buscar criaturas y sitios que el daelkyr desea ver a través de sus ojos.

Cultos de Belashyrra. El Señor de los Ojos tiene seguidores en todo Khorvaire, y sus cultos generalmente son impulsados por visiones locas. Los cultistas devotos pueden desarrollar ojos en lugares inusuales y pueden tener visión en la oscuridad u otras habilidades sobrenaturales cuando ven el mundo a través de esos ojos. Los contempladores a menudo aconsejan o dirigen los cultos de Belashyrra, y los cultistas suelen tratar a estas aberraciones como seres divinos.

La Guarida de Belashyrra

Belashyrra hace su guarida en la Ciudadela de los Ojos sin Párpados en lo profundo de Khyber, un sitio que parece haber sido moldeado de piedra fundida, quitina y carne. A través de sus extensiones deformadas y líquidas, miles de ojos de todos los tamaños y formas miran hacia la infinita oscuridad. Los contempladores, dolgrims y aberraciones extrañas habitan dentro de los pasillos de la ciudadela, que es uno de los pocos lugares donde tales criaturas están dispuestas a vivir juntas.

Algunos contempladores sirven a Belashyrra como guardias y agentes, mientras que otros pasan sus vidas meditando profundamente, persiguiendo visiones internas conocidas solo por el Señor de los Ojos. Se rumorea que cualquiera que se siente en el trono de la ciudadela puede ver a través de los ojos de cualquier criatura intelien Eberron o en Khyber. Si se encuentra en su guarida, Belashyrra tiene un valor de desafío de 23 (50,000 XP).

Acciones de Guarida. Mientras está dentro de la Ciudadela de los Ojos sin Párpados, Belashyrra puede invocar la magia ambiental para realizar acciones de guarida. En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo empates de iniciativa), Belashyrra puede realizar una acción de guarida para causar uno de los siguientes efectos; no puede usar el mismo efecto dos asaltos seguidos:

- Se abre un ojo en una superficie sólida a 60 pies o menos de Belashyrra. Un rayo ocular aleatorio de Belashyrra es disparado desde ese ojo a un objetivo elegida por Belashyrra que puede ver. El ojo luego se cierra y desaparece.
- Belashyrra crea una ola de locura. Cada criatura que pueda ver dentro de su guarida debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 22 o ser hechizada durante 1 minuto. Mientras está hechizada de esta manera, una criatura debe usar su acción al inicio de su turno antes de moverse para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra otra criatura elegida por Belashyrra al alcance. Si no hay criaturas a su alcance, la criatura hechizada puede actuar normalmente durante ese turno. Una criatura hechizada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

Belashyrra

Aberración mediana, caótico malvado

Clase de Armadura 19 (armadura natural)
Puntos de Golpe 304 (32d8 + 160)
Velocidad 40 pies, volar 40 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	21 (+5)	20 (+5)	25 (+7)	22 (+6)	23 (+6)

Tiradas de Salvación Int +14, Sab +13, Car +13
Habilidades Arcanos +14, Percepción +13
Resistencia al Daño veneno, psíquico
Inmunidad a Estados cegado, hechizado, cansancio, asustado, envenenado, derribado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 23
Idiomas habla de las profundidades, telepatía 120 pies
Desafío 22 (41.000 PX)

Mente Extraña. Si una criatura intenta leer los pensamientos de Belashyrra o le hace daño psíquico, esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia CD 22 o quedar aturdida durante 1 minuto. La criatura aturdida puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito.

Ladrona de Ojos. Belashyrra puede ver a través de los ojos de todas las criaturas a 120 pies de distancia o menos de ella. Puede usar su Rayo Ocular a través de cualquier criatura a 120 pies o menos de ella, como si estuviera en el espacio de esa criatura.

Resistencia Legendaria (3/día). Si Belashyrra falla una tirada de salvación, puede optar por tener éxito en su lugar.

Resistencia a la Magia. Belashyrra tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Regeneración. Belashyrra recupera 20 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si sufre daño radiante, este rasgo no funciona al comienzo de su próximo turno. Belashyrra muere solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Teletransportación. Como acción adicional, Belashyrra puede teletransportarse hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

Acciones

Ataque Múltiple. Belashyrra hace dos ataques con sus garras y usa su Rayo ocular una vez.

Garra. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +14 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto 17 (3d6 +7) de daño cortante.

Rayo Ocular. Belashyrra dispara uno de los siguientes rayos oculares mágicos de su elección, apuntando a una criatura que puede ver a menos de 120 pies de ella:

1. *Rayo de Reconstrucción Psíquica.* El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 22, recibiendo 49 (9d10) de daño psíquico si falla la tirada, o la mitad si tiene éxito. Si este daño reduce los puntos de golpe de la criatura a 0, muere y se transforma en un espectador (ver su entrada en el *Manual de Monstruos*) bajo el control de Belashyrra y actúa inmediatamente después de Belashyrra en el orden de la iniciativa. El objetivo solo puede volver a su forma original con un conjuro *deseo*.
2. *Rayo Dominador.* El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 22 o ser hechizado por Belashyrra durante 1 minuto o hasta que el objetivo reciba daño. Belashyrra puede emitir órdenes telepáticas a la criatura hechizada (no requiere ninguna acción), la cual hace todo lo posible para obedecer.
3. *Rayo Debilitador Mental.* El objetivo debe superar una tirada de salvación de CD 22 de inteligencia o recibir 36 (8d8) de daño psíquico y ser incapaz de lanzar conjuros o activar objetos mágicos durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito.
4. *Rayo Cegador.* El objetivo y cada criatura a 10 pies o menos de él deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 22 o recibir 19 (3d12) de daño radiante y ser cegados durante 1 minuto. Hasta que esta ceguera termine, Belashyrra puede ver a través de los ojos de la criatura cegada. La criatura cegada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

Acciones Legendarias

Belashyrra puede realizar 3 acciones legendarias, eligiendo entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Belashyrra recupera las acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

Garra. Belashyrra hace un ataque de garra.
Implantar Miedo (Requiere 2 acciones). Belashyrra apunta a una criatura que puede ver a 60 pies o menos de ella. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 22 o recibir 22 (4d10) de daño psíquico e inmediatamente usar su reacción, si está disponible, para moverse tan lejos como su velocidad lo permita, apartándose de Belashyrra.
Razgar la Realidad (Requiere 3 Acciones). Belashyrra rasga los lazos de la realidad en su área inmediata. Cada criatura a 10 pies o menos de Belashyrra debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 22 o recibir 19 (3d12) de daño de fuerza y ganar un nivel de agotamiento.

- Belashyrra aprovecha la vista de las criaturas en su guarida y altera su percepción. Cada criatura elegida por Belashyrra en la guarida debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 22. En una salvación fallida, la criatura afectada percibe los objetos y criaturas a poca distancia de sus ubicaciones reales, imponiendo desventaja en las tiradas de ataque de la criatura contra esos objetivos. Una criatura afectada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma si tiene éxito. Si la tirada de salvación de una criatura es exitosa o el efecto termina para ella, la criatura es inmune a esta acción de guarida durante las próximas 24 horas.

Efectos Regionales. Se sabe que la guarida de Belashyrra toca áreas remotas de la Marca Sombría y las cavernas debajo de Xen'drik. Una región que contiene un pasaje a la guarida de Belashyrra es deformada por su magia, que crea uno o más de los siguientes efectos:

- Las criaturas dentro de 1 milla del pasaje a veces se sienten como si estuvieran siendo observadas.
- Las bestias que viven a menos de 5 millas del pasaje sufren una transmutación mágica, les crecen ojos o tallos de ojos por los que Belashyrra puede ver.
- Un humanoide que pasa al menos 1 hora a menos de 1 milla del pasaje debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21 o descender a un tipo de locura (ver "Locura de Belashyrra" a continuación). Una criatura que supere esta tirada de salvación no puede verse afectada por este efecto regional nuevamente durante 24 horas.

Si Belashyrra muere, estos efectos se desvanecen en el transcurso de 1d10 días.

Locura de Belashyrra

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Belashyrra o mientras puede ver al daelkyr, obtiene una forma de locura indefinida. Tira en la tabla Locura de Belashyrra para determinar la naturaleza de esta locura, que toma la forma de un defecto de personaje que dura hasta ser curada. El Capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master tiene más información sobre la locura.

Locura de Belashyrra

d6	Defecto (dura hasta curado)
1	"Constantemente veo formas que se mueven en las sombras".
2	"Percibo ciertos tipos de personas, vocaciones o sociedades enteras, como monstruos horribles".
3	"Alguien está mirando todo lo que hago".
4	"Cuando cierro los ojos, veo mis fechorías pasadas".
5	"No confío en mi vista. No tengo idea de qué es real y qué es una alucinación ".
6	"Algo mira el mundo a través de mis ojos. Para frustrarlos, mantengo los ojos cerrados o cubiertos".

Dyrrn

Dyrrn es conocido por sus seguidores como el Corruptor, el Ladrón de Pensamientos, el Señor Deslizante y el Laberinto Asqueroso. En la tradición de los Cancerberos, se dice que Dyrrn planta pensamientos en los de mente débil: las semillas de ideas terribles que se pudren y crecen. Aquellos que son particularmente brillantes a menudo llaman la atención del Laberinto Asqueroso, que tiene hambre de consumir mentes únicas.

Carne y Pensamiento Retorcidos. Los azotamentes de Eberron conocen a Dyrrn como la Mente Suprema, y sirve como la piedra angular de su conciencia colectiva. De todos los daelkyr, el Corruptor es el más experto en torcer mentes y cuerpos para crear monstruos. Fue Dyrrn quien convirtió a los prisioneros trasgoides en los primeros dolgaunts y dolgrims, creando las legiones que atacarían a las naciones de Khorvaire. Dyrrn es también un prolífico creador de simbiontes: tesoros que tientan a las personas a unir entidades extrañas a su carne.

Cultos de Dyrrn. La guarida de Dyrrn toca los Confines de Eldeen, y los druidas del Bosque Encumbrado siempre están atentos a la influencia de Dyrrn. Al comienzo de la Última Guerra, los enanos de los Baluartes de Mror des-cubrieron pasajes al reino del daelkyr debajo de sus salo-nes, y los cultos de Dyrrn se han extendido desde allí.

Los azotamentes a menudo trabajan con los cultos de Dyrrn, muchos de los cuales están obsesionados con la evolución, mediante el uso de simbiontes o convirtiéndose en aberraciones. Los que adoran al Ladrón de Pensamientos creen que Dyrrn consumirá a todos los seres intelingentes, excepto a sus sirvientes.

Dyrrn aparece con mayor frecuencia como un hombre humanoide alto con piel pálida, vestido con una pesada sotana de cuero negro entretejido que se desliza inquietantemente alrededor de la forma del daelkyr. Dyrrn puede extender tentáculos de su cuerpo, usándolos para extraer el cerebro de otros.

La Guarida de Dyrn

Dyrrn hace su guarida en el Palacio de Tendón, un sitio horrible formado por los restos de carne y huesos de la escultura del daelkyr. Las paredes del palacio ondulan a medida que el aire fluye a través de ellas, como si el espacio respirara.

Acciones de Guarida. Mientras está dentro del Palacio de Tendón, Dyrrn puede invocar la magia ambiental para realizar acciones de guarida. En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo empates de iniciativa), Dyrrn puede tomar una acción de guarida para causar uno de los siguientes efectos; no puede usar el mismo efecto dos rondas seguidas:

- Dyrrn usa su acción de Corrupción.
- Brotan tentáculos de un área de terreno de 30 pies cuadrados a 120 pies o menos de Dyrrn hasta la cuenta de iniciativa 20 en el próximo asalto. Cualquier criatura que comience o termine su turno en el área debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 23 o ser apresada. Una criatura puede escapar de los tentáculos si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) CD 23 como acción.
- Cada criatura de la elección de Dyrrn que pueda ver a 120 pies o menos debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 23 o recibir 26 (4d12) de daño psíquico. A menos que el objetivo tenga inmunidad al daño psíquico, su puntuación de Inteligencia se reduce en 1d4 cada vez que falle la tirada de salvación



para esta acción de guarida. El objetivo muere si tu puntuación de Inteligencia se reduce a 0. La reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso corto o largo.

Efectos Regionales. Una región que contiene un pasaje a la guarida de Dyrrn se deforma de una o más de estas formas:

- Las plantas y animales criados en un radio de 2 millas del pasaje tienen formas retorcidas y aberrantes. Usa la tabla de Modificaciones Daelkyr para inspirarte.
- Las criaturas en un radio de 1 milla del pasaje con frecuencia sienten como si algo se arrastrara debajo de su piel.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora a 1 milla o menos del pasaje, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 22 o descender a un tipo de locura (ver "Locura de Dyrrn" a continuación). Una criatura que supere esta tirada de salvación no puede verse afectada por este efecto regional nuevamente durante 24 horas.

Si Dyrrn muere, estos efectos desaparecen después de 1d10 días.

Locura de Dyrrn

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Dyrrn o mientras puede ver al daelkyr, gana una forma de locura indefinida. Tira en la tabla Locura de Dyrrn para determinar la naturaleza de esta locura, que toma la forma de un defecto de personaje que dura hasta ser curada. El Capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master tiene más información sobre la locura.

Locura de Dyrrn

d6	Defecto (dura hasta ser curado)
1	"¡Hay un parásito ilícido viviendo en mi cerebro!"
2	"Puedo sentir que evoluciono en una aberración."
3	"Las aberraciones son las únicas cosas naturales."
4	"Una parte de mí se ha convertido en una entidad consciente."
5	"¡Mis oponentes deben inclinarse ante un azotamentes!"
6	"Dyrrn y los azotamentes simplemente quieren unir a todas las criaturas inteligentes en una conciencia colectiva. ¡Y recibo mensajes de la mente grupal!"

BRIAN VALEZA

Dyrrn

Aberración mediana, caótico malvado

Clase de Armadura 21 (armadura natural)
Puntos de Golpe 325 (31d8 + 186)
Velocidad 40 pies, volar 40 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	21 (+5)	22 (+6)	26 (+8)	23 (+6)	24 (+7)

Tiradas de Salvación Int +15, Sab +13 Car +14
Habilidades Conocimiento Arcano +15, Historia +15, Perspicacia +13, Percepción +13
Resistencia al Daño veneno, psíquico
Inmunidad a Estados cegado, hechizado, cansancio, asustado, envenenado, derribado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 23
Idiomas Habla de las profundidades, telepatía 120 pies
Desafío 24 (62.000 PX)

Mente Extraña. Si una criatura intenta leer los pensamientos de Dyrrn o le hace daño psíquico, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 23 o quedar aturdida durante 1 minuto. La criatura aturdida puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito.

Resistencia Legendaria (3/día). Si Dyrrn falla una tirada de salvación, puede optar por tener éxito en su lugar.

Resistencia a la Magia. Dyrrn tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Regeneración. Dyrrn recupera 20 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si sufre daño radiante, este rasgo no funciona al comienzo de su próximo turno. Dyrrn muere solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Teletransportación. Como acción adicional, Dyrrn puede teletransportarse hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

Acciones

Ataque Múltiple. Dyrrn hace un ataque con su Látigo y usa su Corrupción una vez. Dyrrn puede reemplazar su ataque de Látigo con Extraer Cerebro si tiene una criatura agarrada.

Látigo Tentacular. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +15 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto 24 (3d10 + 8) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, es agarrada (CD 23 para escapar), halada a un espacio desocupado a menos de 5 pies de Dyrrn, y debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 23 o quedar aturdida hasta que termine el agarre. Dyrrn no puede usar el mismo látigo tentacular en otro objetivo hasta que termine su agarre. Dyrrn tiene dos látigos tentaculares.

Corrupción. Dyrrn apunta a una criatura que puede ver a 60 pies o menos de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 23 o recibir 22 (4d6 + 8) de daño necrótico y volverse corrompida por 1 minuto.
La carne de una criatura corrompida se retuerce de maneras extrañas. La criatura tiene desventaja en tiradas de ataque, su velocidad se reduce a la mitad, y si intenta lanzar un conjuro, debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 15 o el conjuro falla y se pierde. La criatura corrompida puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito.

Extraer Cerebro. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +15 a impactar, alcance 5 pies, una criatura incapacitada agarrada por Dyrrn. *Impacto:* 55 (10d10) de daño perforante. Si este daño reduce los puntos de golpe de la criatura a 0, Dyrrn mata al objetivo al extraer y devorar su cerebro.

Acciones Legendarias

Dyrrn puede realizar 3 acciones legendarias, eligiendo entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Dyrrn recupera las acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

Látigo. Dyrrn hace un ataque con su Látigo Tentacular.

Engendrar Aberración (Requiere 2 acciones). Dyrrn regurgita un devorador de intelectos (ver su entrada en el Manual de Monstruos) en un espacio desocupado a 5 pies o menos de él. El devorador de intelectos está bajo el control de Dyrrn y actúa justo después de Dyrrn en el orden de iniciativa.

Explosión Mental (Requiere 3 acciones). Dyrrn emite mágicamente energía psíquica en un cono de 60 pies. Cada criatura en esa área debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 23 o recibir 30 (5d8 +8) de daño psíquico y ser aturdida por 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito.



La Dama Médulaenferma

La Dama Médulaenferma es una leyenda, un antiguo lich que se dice que habita en un castillo de hueso y hielo en las regiones más frías de los principados de Lhazaar. Algunas historias dicen que es atendida por una legión de muertos vivientes y que mantiene una corte de vampiros y fantasmas en su palacio de hielo. Otros cuentos afirman que cuando alguien muere en Lhazaar, ella elige si se lleva su alma antes de que pase al Guardián y a Dolurrh.

Pero la Dama Médulaenferma no es un cuento popular. Ella es la mejor nigromante de Eberron, y después de siglos de silencio, finalmente está poniendo en marcha conspiraciones antiguas. Ella es el poder detrás de la Orden de la Garra Esmeralda, pero sus motivos para fundar la orden están enterrados en su pasado. La Dama Médulaenferma no tiene interés en gobernar a los vivos. Más bien, ella busca convertirse en Reina de los Muertos.

La Marca de la Muerte. Médulaenferma es un feudo en la isla de Farlnen, hogar de una comunidad de elfos exiliados de Aerenal, que han practicado la nigromancia durante siglos. Pero las raíces de la Dama Médulaenferma se extienden mucho más allá del dominio de su isla.

Hace mucho tiempo, se reveló que la línea élfica de Vol (una casa que practicaba el arte de la nigromancia y tenía la Marca del Dragón de la Muerte) estaba involucrada en ritos secretos de sangre con un clan de dragones. El descubrimiento de este pacto desencadenó una alianza sin precedentes entre los Reyes Hermanos de Aerenal y los dragones de Argonnessen. Los Reyes Hermanos proclamaron que la Casa Vol sería exterminada hasta el último miembro, y la Marca de la Muerte sería eliminada del mundo.

Durante mucho tiempo, la línea de Vol había sido rival de la Corte Eterna, y muchos susurran incluso hoy que el ataque a la Casa Vol no era más que una excusa para eliminar a un rival político. Pero otros creen que lo que la Corte Eterna realmente temía era un camino que se muestra en la Profecía Dracónica: que un niño nacido de un dragón y un elfo podría convertirse en un avatar divino de la muerte.

Médulaenferma se Alza. Mientras los dragones y los elfos luchaban por destruir la línea de Vol, nació una niña en la casa: Erandis. Un vástago de elfos y dragones, Erandis tenía una Marca de la Muerte como ninguna otra. Con el tiempo, podría haber sido su puerta de entrada a la inmortalidad y un poder sin igual, pero fue perseguida y asesinada mucho antes de que pudiera dominar la magia de la marca. Su madre, Minara Vol, escapó con el cuerpo de su hija a los confines de Farlnen, lejos del conflicto. Allí, Minara desató todo su poder nigromántico para alzar a Erandis como un lich.

Como un ser muerto viviente, Erandis perdió el uso de su marca del dragón. Por lo tanto, cuando los adivinos de Aerenal preguntaron si la línea de Vol había sido exterminada y la Marca de la Muerte destruida, recibieron una visión que afirmaba que el linaje de Vol ya no existía. Para el mundo, la última sobreviviente de esa línea de sangre se conoce como la Dama Médulaenferma. Pero en verdad, ella es Erandis Vol, heredera de la Marca de la Muerte.

Atrapada en la Muerte. Cuando Minara restauró a Erandis como un lich, escondió la filacteria de su hija, tejiendo encantamientos que hacen que Erandis renazca en un refugio seguro al azar después de ser destruida. Por lo tanto, incluso Erandis desconoce la ubicación o la forma de su filacteria.

LAKE HURWITZ

Restaurar la Marca. Aunque disfruta mucho luchando contra los dragones y elfos que destruyeron a sus antepasados, la Dama Médulaenferma tiene un objetivo más importante: restaurar su marca del dragón y desbloquear poderes divinos. Los agentes de la Garra Esmeralda que le sirven luchan ya sea por el bien de Karrnath o por ganancia personal, pero Médulaenferma no se preocupa por nada más que aumentar su conocimiento nigromántico y encontrar una manera de restaurar su marca perdida.

La Dama Médulaenferma y la Sangre de Vol

La sangre de Vol y la Dama Médulaenferma son legados de la línea de Vol, pero no son lo mismo. Hasta donde el mundo sabe, la línea de Vol fue exterminada. Los seguidores de la Sangre de Vol que han oído hablar de la Dama Médulaenferma creen que ella es una defensora de su fe, pero no la adoran ni la sirven. Y los poderes de los sacerdotes de la Sangre de Vol no provienen de la Dama Médulaenferma.

Dama Médulaenferma

Muerto viviente mediano, neutral malvado

Clase de Armadura 19 (armadura natural)
Puntos de Golpe 19 (armadura natural)
Velocidad 30 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	27 (+8)	21 (+5)	24 (+7)

Tiradas de Salvación Con +12, Int +15, Sab +12
Habilidades Conocimiento Arcano +15, Historia +15, Perspicacia +12, Percepción +12
Resistencia al Daño frío, rayo
Inmunidad al Daño necrótico, veneno; contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad a Estados cegado, hechizado, ensordecido, cansancio, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, aturdido
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 22
Idiomas Común, Dracónico, Élfico
Desafío 22 (41.000 PX)

Resistencia Legendaria (3/día). Si Médulaenferma falla una tirada de salvación, puede optar por tener éxito en su lugar.

Resistencia a la Magia. Médulaenferma tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Rejuvenecimiento. El cuerpo de Médulaenferma se vuelve polvo cuando sus puntos de golpe son reducidos a 0, y su equipo queda en el suelo. Ella recibe un cuerpo nuevo después de 1d10 días, recuperando todos sus puntos de golpe y vuelve a estar activa. El nuevo cuerpo aparece a 200 millas (321,8 Kilómetros) del lugar donde fue destruida.

Lanzamiento de Conjuros. Médulaenferma es una lanzadora de conjuros de nivel 20. Su aptitud mágica es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 23, +15 a impactar con ataques de conjuros). Médulaenferma tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *toque gélido* (ver "Acciones" más adelante), *descarga de fuego, mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha*
Nivel 1 (4 espacios): *proyectil mágico, escudo, dormir*
Nivel 2 (3 espacios): *contorno borroso, detectar pensamientos, imagen múltiple*
Nivel 3 (3 espacios): *reanimar a los muertos, contrahechizo, bola de fuego, volar, relámpago*
Nivel 4 (3 espacios): *marchitar, confusión, polimorfar*
Nivel 5 (3 espacios): *nube aniquiladora, cono de frío, inmovilizar monstruo, escudriñar*
Nivel 6 (2 espacios): *relámpago en cadena, círculo de muerte, crear muerto viviente*
Nivel 7 (2 espacios): *dedo de la muerte, jaula de fuerza, rociada prismática*
Nivel 8 (1 espacio): *nube incendiaria, laberinto*
Nivel 9 (1 espacio): *palabra de poder: matar, parar el tiempo*

Acciones

Toque Helado (Truco). *Ataque de Conjuro a Distancia:* +15 a impactar, alcance 120 pies, una criatura. *Impacto:* 18 (4d8) de daño necrótico, y el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe hasta el comienzo del próximo turno de Médulaenferma. Si el objetivo es un muerto viviente, también tendrá desventaja en tiradas de ataque contra Médulaenferma hasta el final del próximo turno de ella.

Garra Paralizadora. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +10 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 13 (3d6 + 3) de daño cortante más 10 (3d6) de daño de frío, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 o será paralizado por 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito.

Aliento Venenoso (Recarga 5-6). Médulaenferma exhala gas venenoso en un cono de 30 pies. Cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20. Si falla la tirada, una criatura recibe 35 (10d6) de daño de veneno y queda envenenada por 1 minuto. Mientras esté envenenada de esta manera, la criatura no puede regenerar puntos de golpe. Si supera la tirada, la criatura recibe la mitad del daño y no queda envenenada.

Si los puntos de golpe de un humanoide son reducidos a 0 por este daño, morirá y se levantará al comienzo del próximo turno de Médulaenferma como un zombi (ver su entrada en el *Manual de Monstruos*). El zombi justo después de Médulaenferma en la cuenta de iniciativa y está permanentemente bajo su mando, siguiendo sus órdenes verbales.

Acciones Legendarias

Médulaenferma puede realizar 3 acciones legendarias, eligiendo entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Médulaenferma recupera las acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

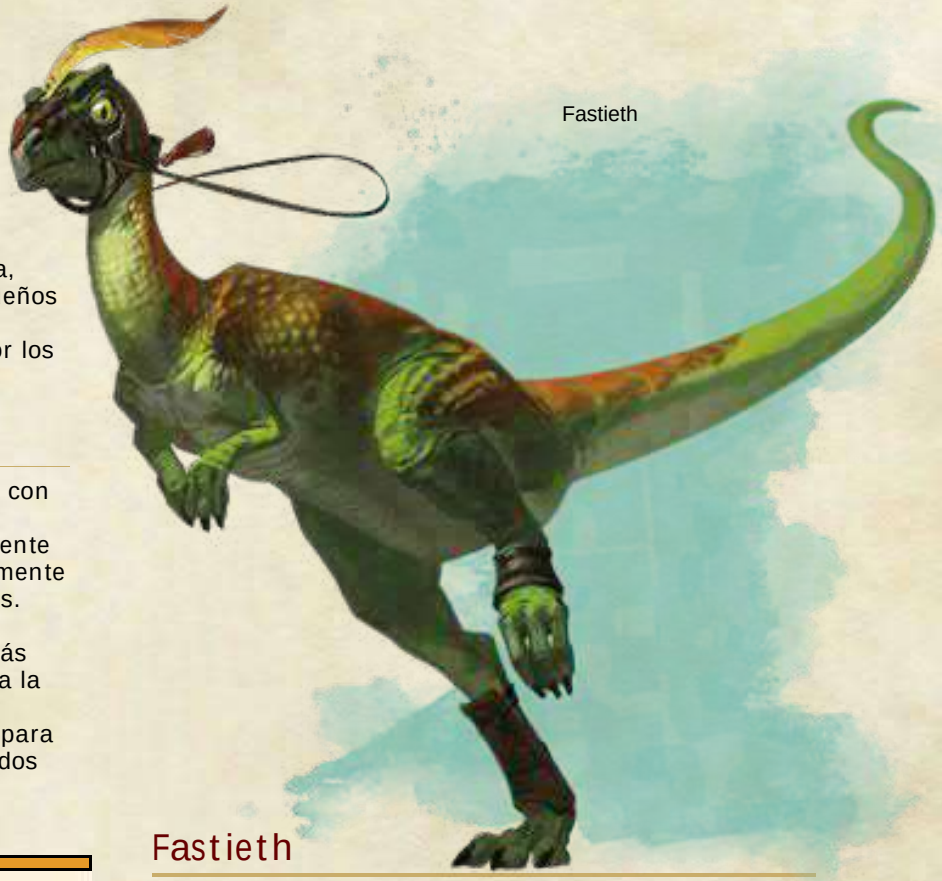
Truco. Médulaenferma lanza un truco.
Garra Paralizadora. Médulaenferma usa su Garra Paralizadora.
Presencia Aterradora (Requiere 2 Acciones). Médulaenferma elige hasta tres criaturas pueda ver a 30 pies o menos de ella. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o quedar asustada durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito. Si la tirada es exitosa o el efecto termina, la criatura es inmune a la presencia aterradora de Médulaenferma durante las próximas 24 horas.
Aliento Venenoso (Requiere 3 Acciones). Médulaenferma recarga su Aliento Venenoso y lo usa.

Dinosaurios

Los dinosaurios están extendidos en Eberron, particularmente en Q'barra, las llanuras de Talenta, Xen'drik y Argonnessen. Los dinosaurios más pequeños son la regla en Q'barra y las llanuras de Talenta, incluidas las variedades comúnmente utilizadas por los medianos de Talenta como monturas.

Garrudo

Los dinosaurios garrudos son saurios de dos patas con dientes afilados y garras que se asemejan a hoces mortales. Son criaturas imponentes, aproximadamente del tamaño de un humano alto, y son lo suficientemente feroces como para derribar presas aún más grandes. En la naturaleza, un garrudo no entrenado puede defenderse fácilmente en combate, pero son aún más feroces cuando cazan en manadas. Su instinto para la estructura de la manada ha convertido a estos dinosaurios en una montura de guerra tradicional para los medianos de las llanuras de Talenta, con garrudos que responden rápidamente y con entusiasmo al entrenamiento y al control.



Fastieth

Fastieth

Los fastieth son saurios de dos patas de tamaño humano con ojos grandes, patrones en sus escamas de colores brillantes, y patas fuertes. Son las monturas más comunes de los medianos de las llanuras de Talenta, criados para la velocidad. Aunque es demasiado pequeño para soportar jinetes más grandes, un fastieth puede transportar un mediano con equipo ligero fácilmente y a buen ritmo. Los Fastieth suelen ser criaturas obstinadas, por lo que los especímenes con un temperamento uniforme son apreciados entre las tribus de Talenta.

Al ser herbívoros, los fastieth prefieren huir en lugar de luchar. Sin embargo, aunque no estén entrenados para la batalla, pueden dar un mordisco feroz si se los presiona.

Garrudo

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 13
Puntos de Golpe 19 (3d8 + 6)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +5
Sentidos Percepción pasiva 13
Idiomas -
Desafío 1 (200 PX)

Tácticas de Manada. El garrudo tiene ventaja en tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del garrudo está a 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

Abalanzarse. Si el garrudo se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y luego la impacta con su ataque de garra en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o será derribado. Si el objetivo es derribado, el garrudo puede usar su acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

Acciones

Ataque Múltiple. El garrudo hace dos ataques; uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Garra. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 +3) de daño cortante.

Fastieth

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 14
Puntos de Golpe 9 (2d8)
Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	4 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 10
Idiomas -
Desafío 1/4 (50 PX)

Rapidez (Recarga 5-6). El fastieth puede tomar la acción de Esquivar como acción adicional.

Acciones

Mordisco. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

OLGA DREBAS



Dolgaunt

Los dolgaunts son hobgoblins demacrados con carne de color enfermizo. Las cuencas de los ojos abiertas y vacías por encima de la boca con una lengua de gusano. Cilios retorcidos cubren sus cuerpos, con zarcillos más largos alrededor de sus cabezas y dos tentáculos nerviosos que sobresalen de sus hombros desnudos. Un dolgaunt es ciego pero puede percibir su entorno a través de los cilios sensibles que cubren su piel. También puede absorber la vida a través de sus tentáculos, lo que le permite drenar la vitalidad de cualquier criatura que toque.

Deformado por el Caos. Cuando los daelkyr emergieron de Xoriat para conquistar Khorvaire, capturaron y transformaron las criaturas indígenas de esa tierra para crear ejércitos de guerreros horribles. Dyrrn, el Corruptor, formó dolgaunts de los hobgoblins existentes, convirtiéndolos en asesinos inteligentes, fríos y eficientes.

Cuando los daelkyr fueron derrotados, los dolgaunts descendieron a las profundidades de Khyber con sus amos. Allí, estudian en monasterios cavernosos, forjando sus cuerpos como armas vivas dedicadas a las misiones que les dieron esos maestros. Los dolgaunts a menudo se encuentran al mando de escuadrones de dolgrims, y también se pueden encontrar trabajando con los Cultos del Dragón Inferior, particularmente aquellos dedicados a Dyrrn el Corruptor.

Dolgaunt

Aberración mediana, legal malvado

Clase de Armadura 16 (Defensa sin Armadura)
Puntos de Golpe 33 (6d8 +6)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades Acrobacias +6, Percepción +4, Sigilo +6
Inmunidad a Estados cegado
Sentidos Vista ciega 120 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 14
Idiomas Habla de las profundidades, Goblin
Desafío 3 (700 PX)

Evasión. Si el dolgaunt es sometido a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en su lugar el dolgaunt no recibe daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad si falla. No puede usar este atributo si está incapacitado.

Defensa sin Armadura. Si el dolgaunt no está usando armadura y no carga un escudo, su AC incluye su modificador de Sabiduría.

Acciones

Ataque Múltiple. El dolgaunt hace dos ataques de tentáculo y dos ataques sin armas. Se puede reemplazar hasta dos ataques de tentáculo por Drenar Vida.

Tentáculo. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño contundente. El objetivo es agarrado (CD 12 para escapar), si es una criatura Grande o más pequeña. El dolgaunt no puede usar el mismo tentáculo en otro objetivo hasta que termine su agarre. El dolgaunt tiene dos tentáculos.

Ataque sin Armas. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) de daño contundente.

Drenar Vida. Una criatura agarrada por un tentáculo del dolgaunt debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11. En una salvación fallida, el objetivo recibe 9 (2d8) de daño necrótico, y el dolgaunt recupera tantos puntos de vida como la mitad del daño necrótico recibido.

DAVE ALLSOP



DAVE ALLSOP

Dolgrim

Los dolgrims son cosas rechonchas y deformadas. Deformado por los daelkyr, un dolgrim es esencialmente dos goblins aplastados en una criatura, su cuerpo deforme con cuatro brazos y un par de bocas retorcidas que barbbotean y babean en la parte delantera de un torso sin cabeza. Las dos bocas de un dolgrim a veces mantienen conversaciones dementes entre sí. Sin embargo, un dolgrim tiene una sola personalidad: sádica, sanguinaria y brutalmente dedicada a servirse a sí mismo.

Pequeñas cantidades de estas criaturas a veces llegan a la superficie, a menudo bajo el mando de dolgaunts, y emprenden misiones que avanzan los planes inescrutables de sus malévolos amos. Pero grandes hordas de dolgrims permanecen agrupadas en Khyber con los daelkyr, soñando con el día en que serán liberados en Eberron para darse un banquete y destruir.

Dolgrim

Aberración pequeña, caótico malvado

Clase de Armadura 15 (armadura natural, escudo)
Puntos de Golpe 13 (3d6 +3)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas Habla de las profundidades, Goblin
Desafío 1/2 (100 PX)

Conciencia Dual. El dolgrim tiene ventaja en tiradas de salvación contra ser cegado, hechizado, ensordecido, asustado, aturdido, y caer inconsciente.

Acciones

Ataque Múltiple. El dolgrim hace tres ataques.

Lucero del Alba. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Lanza. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Ballesta de Mano. *Ataque con Arma a Distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Eternos

Los eternos son criaturas no muertas sostenidas por la energía positiva o la devoción de seres mortales. Donde las emociones negativas fuertes pueden atrapar a un espíritu como fantasma o espectro, los inmortales son espíritus que permanecen porque son apreciados y que a su vez buscan proteger y guiar a las personas de su comunidad.

Aunque es posible que los eternos aparezcan en cualquier lugar, es raro que se manifiesten naturalmente. El único lugar donde se encuentran en cantidades significativas es la isla de Aerenal, una tierra cuyos estrechos vínculos con el plano de Irian la inundan de energía positiva. Los elfos de Aerenal pasaron miles de años trabajando para desarrollar rituales que aprovechan esta energía, permitiéndoles preservar a sus más grandes ciudadanos como eternos.

El Rostro de la Muerte. La luz de Irian sostiene el espíritu pero no preserva el cuerpo físico. Los eternos aparecen como cadáveres desecados, su carne se marchita durante siglos. Al mismo tiempo, el espíritu del eterno rodea el cuerpo, un aura de luz que forma una sombra espectral del alma. La luz que arroja un eterno no genera calor, pero proporciona una sensación de calidez y confort.

Los más poderosos de los eternos pueden separar sus espíritus de sus formas físicas, existiendo como seres de luz pura. Este estado es el objetivo final de los elfos de Aerenal, y tales seres son conocidos como consejeros ancestrales.

Atados por el Amor y la Luz. Los eternos son sostenidos por la energía positiva, ya sea que se encuentren en zonas de manifestación vinculadas a Irian (como en Shae Mordai, la Ciudad Aereni de los Muertos), o dada libremente por la devoción de seres mortales. La adoración de la Corte Eterna es lo que sostiene a los eternos de Aerenal, pero la devoción es un recurso finito. Como tal, cada elfo que se convierte en eterno debe ganarse su vida después de la muerte. Si un elfo eterno abandona Aerenal, requiere una comunidad de elfos u otra fuente de energía positiva para sostenerse. De lo contrario, su luz se desvanece y finalmente muere.

La Corte Eterna. Los honrados muertos vivientes de Aerenal están unidos en la Corte Eterna. Con sede en la ciudad de Shae Mordai, los miembros de la Corte Eterna pasan su tiempo meditando, investigando o perfeccionando las artes que practicaron en vida. Sirven como guías y asesores para los vivos, y los miembros de los linajes nobles de Aereni pueden ejercer el rito de consejo para consultar con los antepasados en Shae Mordai.

Los miembros más grandes de la Corte Eterna son los consejeros ancestrales. Estos seres de luz pura se centran en contemplar los misterios de la vida y los planos, y pueden trabajar juntos para ejercer un poder divino que les permite proteger a Aerenal de casi cualquier amenaza. Sin embargo, los consejeros ancestrales pueden ejercer poder más allá de Aerenal solo actuando a través de devotos mortales-paladines clérigos de la Corte Eterna.

Naturaleza de Muerto Viviente. Un eterno no requiere aire, comida, bebida ni dormir.

Consejero Eterno

Los consejeros eternos guían y protegen a la gente de Aerenal. Son los miembros más poderosos de la Corte Eterna que aún mantienen sus formas físicas. Mientras que muchos consejeros eternos pasan sus días aconsejando a los vivos, algunos dedican años a proyectar su conciencia en el Plano Astral, buscando nuevos conocimientos para compartir con su gente. Aún así, no todas las mentes son capaces de asimilar la inmortalidad, y los consejeros eternos a veces se doblan bajo tensión y se vuelven locos.



Soldado Eterno

Soldado Eterno

Los soldados eternos forman el ejército de la Ciudad de los Muertos de Aerenal. Protegen los templos de la Corte Eterna, las mansiones de las líneas nobles de Aerenal, y los embajadores de Aereni a menudo son acompañados por guardaespaldas muertos vivientes. Los soldados eternos usan armaduras de reliquias y portan armamento adornado.

JAMES ZHANG

Consejero Eterno

Muerto viviente mediano, neutral bueno

Clase de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 104 (16d8 + 32)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	21 (+5)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Con +6, Int +7, Sab +9
Habilidades Conocimiento Arcano +7, Historia +11, Perspicacia +9, Percepción +9, Religión +7
Vunerabilidad al Daño necrótico
Inmunidad al Daño veneno, radiante
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, asustado, paralizado, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19
Idiomas Común, Élfico
Desafío 10 (5.900 PX)

Aura Radiante. El consejero mágicamente arroja luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue 15 pies más allá. El consejero puede extinguir o restaurar esta luz como una acción adicional. Si la luz entra en un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o menor, el conjuro que creó esa oscuridad es disipado.

Resistencia a la Magia. El consejero tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. La aptitud mágica del consejero es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *guía, remendar, llama sagrada, piedad con los moribundos, taumaturgia*
Nivel 1 (4 espacios): *bendición, orden imperiosa, crear o destruir agua*
Nivel 2 (3 espacios): *augurio, calmar emociones, inmovilizar persona*
Nivel 3 (3 espacios): *luz del día, disipar magia, espíritus guardianes*
Nivel 4 (3 espacios): *destierro, adivinación, guardián de la fe*
Nivel 5 (2 espacios): *disipar el bien y el mal, golpe flamígero* (ver "Acciones" más adelante), *escudriñar*
Nivel 6 (1 espacios): *prohibición, aliado planar*
Nivel 7 (1 espacios): *desplazamiento entre planos*

Acciones

Ataque Múltiple. El consejero hace dos ataques de Toque Radiante.

Toque Radiante. *Ataque de Conjuro Cuerpo a Cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (3d6 + 5) de daño radiante.

Toque Curativo (3/Día). El consejero toca a otra criatura. El objetivo recupera mágicamente 18 (3d8 + 5) puntos de golpe y es liberado de una maldición que le aflija (a elección del consejero).

Golpe Flamígero (Conjuro Nivel 5; Requiere un Espacio de Conjuro). El consejero selecciona un punto que pueda ver a 60 pies o menos de él. Todas las criaturas en un cilindro de 10 pies de radio y 40 pies de altura centrado en ese punto deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17. Sufrirán 14 (4d6) de daño de fuego y 14 (4d6) de daño radiante si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan. Si el consejero lanza este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño de fuego o el daño radiante (su elección) aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 5 que tenga el espacio que haya empleado.

Acciones Legendarias

El consejero puede realizar 2 acciones legendarias, eligiendo entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. El consejero recupera acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

Toque. El consejero hace un ataque con su Toque Radiante.
Aura Brillante (Requiere 2 Acciones). El consejero canaliza energía positiva a través de su Aura Radiante. Hasta el final del próximo turno del consejero, arroja luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá. Cada criatura que comience su turno en la luz brillante deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedar cegada hasta el final del siguiente turno del consejero.

Soldado Eterno

Muerto viviente mediano, neutral bueno

Clase de Armadura 17 (coraza, escudo)
Puntos de Golpe 26 (4d8 + 8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Habilidades Atletismo +5, Historia +4, Percepción +3, Religión +4
Vunerabilidad al Daño necrótico
Resistencia al Daño radiante; contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos y que no sean de plata
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados cansancio, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas Común, Élfico
Desafío 2 (450 PX)

Iluminación. El soldado mágicamente arroja luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá. El soldado puede extinguir o restaurar esta luz como una acción adicional.

Resistencia a la Expulsión. El soldado tiene ventaja en tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse muertos vivientes.

Acciones

Ataque Múltiple. El soldado hace dos ataques de lanza.

Lanza. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto 6 (1d6 + 3) de daño perforante o 7 (1d8 + 3) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, más 9 (2d8) de daño radiante si el objetivo es un infernal o muerto viviente.

Homúnculos

Un homúnculo es un constructo sirviente creado para ciertas tareas. Los artífices y los magos son responsables de la mayoría de los homúnculos existentes.

Cada tipo de homúnculo tiene un cuerpo elaborado con diferentes tipos de materiales, incluyendo arcilla, hierro y pedazos de pelo y plumas. El proceso que crea un homúnculo mezcla esos materiales con la sangre del creador y los anima a través de un ritual mágico extendido.

Naturaleza Constructa. Un homúnculo no requiere aire, comida, bebida ni dormir.

Mensajero Expeditivo

Un mensajero expeditivo es un voldor veloz, diseñado para llevar con rapidez los mensajes para su creador. Su actitud rápida y eficiente hace que los mensajeros expeditivos sean bastante habladores, y charlan tan rápido como se mueven.

Estos mensajeros vienen en una variedad de formas, a menudo parecidas a pájaros mecánicos o duendes.

Defensor Férreo

Un defensor férreo lucha por su creador. Vienen en muchas formas y a menudo se elaboran en forma de animales. Los artífices más creativos elaboran defensores de hierro en forma de animales híbridos u otras criaturas fantásticas.



Defensor de Hierro

Defensor Férreo

Constructo mediano, neutral

Clase de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 30 (4d8 +12)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	8 (-1)	11 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados cansancio, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas comprende los idiomas de su creador pero no puede hablar
Desafío 1 (200 PX)

Sentidos Agudos. El defensor tiene ventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción).

Enlace Telepático. Mientras el defensor esté en el mismo plano de existencia que su maestro, puede transmitir mágicamente lo que percibe a su maestro, y los dos pueden comunicarse telepáticamente.

Acciones

Mordisco. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 +3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de de Fuerza CD 13 o recibir 3 (1d6) de daño perforante adicional y ser agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, el defensor no puede morder a otra criatura.

Mensajero Expeditivo

Constructo diminuto, neutral

Clase de Armadura 13
Puntos de Golpe 7 (2d4 +2)
Velocidad 25 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Acrobacias +5, Sigilo +5
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados cansancio, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas un idioma hablado por su creador
Desafío 1/8 (25 PX)

Pasar Volando. El mensajero no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

Enlace Telepático. Mientras el mensajero esté en el mismo plano de existencia que su maestro, puede transmitir mágicamente lo que percibe a su maestro, y los dos pueden comunicarse telepáticamente.

Acciones

Mordisco. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 +3) de daño perforante.

RON LEMEN



Ídolo Radiante

Un ídolo radiante era un ángel que fue desterrado del reino celestial de Syrania y arrojado al plano material. Un pecado llevó a su caída: el deseo de ser adorado por los mortales. Ahora en el reino de los mortales, la mayoría de los ídolos radiantes reúnen cultos de seguidores devotos.

Ángeles Caídos. El hambre insaciable de ser adorado puede transformar a un ángel caído, física y mentalmente. En su verdadera forma, un ídolo radiante parece ser un ángel deformado. Podría tener muñones ensangrentados en lugar de sus alas, o sus alas podrían estar cargadas con cadenas que representen su orgullo. Un ídolo radiante se disfraza para ocultar su corrupción, mostrando una imagen de gloria celestial.

El Peso de la Corrupción. Cuando un ídolo radiante logra un seguimiento considerable a través de palabras plateadas y demostraciones de poder, su fachada comienza a resquebrajarse y se produce una espiral descendente. A medida que el ídolo radiante se hunde más en el reino del poder material, comienza a retorcer a sus seguidores, llevándolos cada vez más hacia el ritualismo ominoso, la locura hedonista y la fatalidad fanática.

Naturaleza Inmortal. Un ídolo radiante no requiere comida, bebida ni dormir.

Ídolo Radiante

Celestial grande, legal malvado

Clase de Armadura 18 (armadura natural)
Puntos de Golpe 142 (15d10 +60)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	18 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	21 (+5)

Tiradas de Salvación Sab +9, Car +9
Habilidades Engaño +9, Percepción +9, Perspicacia +9, Persuación +9
Resistencia al Daño radiante; contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad a Estados hechizado, cansado, asustado
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19
Idiomas todos, telepatía 120 pies
Desafío 11 (7.200 PX)

Aura de Divinidad Falsa. Una criatura que comience su turno a 30 pies o menos del ídolo radiante deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17, si el ídolo radiante no está incapacitado. En una tirada fallida, la criatura queda hechizada por el ídolo radiante. Una criatura hechizada de esta manera puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito. Una vez que supere la tirada de salvación, una criatura es inmune al Aura de Divinidad Falsa de este ídolo radiante por 24 horas.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La aptitud mágica del ídolo radiante es el Carisma (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: hechizar persona, curar heridas, disfrazarse, taumaturgia
1/día cada uno: alzar a los muertos, comunión, dominar persona, plaga de insectos, sugestión en masa

Resistencia a la Magia. El ídolo radiante tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque Múltiple. El ídolo radiante hace dos ataques con arma cuerpo a cuerpo.

Acciones Legendarias

Flagelo. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) de daño contundente más 18 (4d8) de daño radiante.

Impacto Radiante. El ídolo radiante selecciona un punto que puede ver en el suelo a 60 pies o menos de él. Un cilindro de luz brillante de 30 pies de radio y 40 pies de altura aparece allí hasta el comienzo del siguiente turno del ídolo radiante. Cuando aparece el cilindro, cada criatura en el cilindro debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 36 (8d8) de daño radiante en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

CRAIG J SPEARING

Inspirado

Los gobernantes de la lejana Sarlona son conocidos como los Inspirados. Se dice que estas familias nobles están unidas a espíritus celestiales que los guían y los empoderan, pero la verdad es mucho más oscura. Los Inspirados son los anfitriones mortales de los espíritus de pesadilla de Dal Quor, y llevan a cabo la agenda desagradable de la Oscuridad Onírica.

Cualquier humanoide que pueda soñar puede ofrecerse como voluntario para servir como un anfitrión quori. Pero los inspirados de Sarlona son humanos criados para ser tales anfitriones. No tienen otra opción en este destino, ya que no pueden resistir la posesión quori. Físicamente, los inspirados se parecen a los kalashtar, que poseen una belleza casi sobrenatural.

La mayoría de las personas de las Cinco Naciones han oído hablar de los señores inspirados en Riedra, sin darse cuenta de que los inspirados también se extienden por todo Khorvaire. Mendigos y generales, alcaldes y comerciantes pueden ser todos servidores secretos de la Oscuridad Onírica. Tales inspirados tienen que aceptar voluntariamente la posesión quori, pero la Oscuridad Onírica tiene una larga experiencia en tejer sueños que pueden convencer a los mortales de que entregar sus cuerpos.

Variante: Anfitrión Quori

Los inspirados son anfitriones para espíritus quori, lo que permite que los quori manifiesten una parte de su poder mientras el anfitrión está poseído. Un inspirado puede obtener beneficios dependiendo del tipo de quori que lo posee. El quori también obtiene acceso al conocimiento y las características del inspirado.

Hashalaq

Sugestión (3/día). El Inspirado puede lanzar el conjuro sugestión (salvación de conjuro CD 13), sin requerir componentes materiales.

Kalaraq

Visión General. El Inspirado no puede ser sorprendido.
Ojo Arcano (3/día). El Inspirado puede lanzar el conjuro ojo arcano, sin requerir componentes materiales.

Tsucora

Miedo (1/día). El Inspirado puede lanzar el conjuro miedo (salvación de conjuro CD 13), sin requerir componentes materiales.



Inspirado

Humanoide mediano, legal malvado

Clase de Armadura 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 40 (9d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Int +5, Sab +2
Habilidades Engaño +7, Perspicacia +2, Persuación +7
Resistencia al Daño psíquico
Inmunidad a Estados hechizado, asustado
Sentidos Percepción pasiva 10
Idiomas Común, Quori
Desafío 2 (450 PX)

Mente Dual. El Inspirado tiene ventaja en tiradas de salvación de Sabiduría.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La aptitud mágica del Inspirado es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *mano de mago, burla dañina* (ver "Acciones" más adelante)
1/día cada uno: *hechizar persona, susurros discordantes, maleficio, inmovilizar persona, armadura de mago*

Acciones

Ataque Múltiple. El Inspirado hace dos ataques de Daga de Cristacero. Puede reemplazar un ataque con burla dañina.

Daga de Cristacero. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de fuerza.

Burla Dañina. El Inspirado profiere una sarta de improperios entremezclados con sutiles encantamientos hacia una criatura que pueda ver a 60 pies o menos de él. Si el objetivo puede oir al Inspirado, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o recibirá 2 (1d4) de daño psíquico y sufrirá desventaja en la siguiente tirada de ataque que realice hasta el final de su próximo turno.

LAKE HURWITZ

Mordakesh

Infernal mediano, legal malvado

Clase de Armadura 18 (armadura de placas)
Puntos de Golpe 170 (20d8 +80)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	20 (+5)

Tiradas de Salvación Fue +11, Con +10, Int +10, Sab +9
Habilidades Atletismo +11, Conocimiento Arcano +10, Historia +10, Percepción +9
Vunerabilidad al Daño perforante de armas mágicas empuñadas por criaturas buenas
Resistencia al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos y que no sean de plata
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas Común, Infernal
Desafío 7 (2.900 PX)

***Lanzamiento Innato de Conjuros*.** La aptitud mágica de Mordakesh es el Carisma (salvación de conjuros CD 18, + 10 a impactar con ataques de conjuro). Mordakesh puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos, disfrazarse, orbe cromático (ver "Acciones" más adelante)*
1/día cada uno: *castigo abrumador, castigo desterrador, ola destructiva, sugestión, sugestión en masa, visión verdadera, volar*

***Inmunidad Mágica Limitada*.** Mordakesh no puede ser afectado ni detectado por conjuros de nivel 6 o inferiores a menos que desee ser afectado. Mordakesh tiene ventaja en las tiradas de salvación contra todos los conjuros y efectos mágicos.

Acciones

***Ataque Múltiple*.** Mordakesh hace tres ataques con su espadón.

Espadón. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño cortante más 5 (1d10) de daño de fuerza.

Orbe Cromático. *Ataque de Conjuro a Distancia:* +10 a impactar, alcance 120 pies, una criatura. *Impacto:* 13 (3d8) de daño de un tipo a elección de Mordakesh: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno, o trueno.

Acciones Legendarias

Mordakesh puede realizar 3 acciones legendarias, eligiendo entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Mordakesh recupera las acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

Ataque. Mordakesh hace un ataque con arma o lanza orbe cromático.

Resistencia Cromática. Mordakesh obtiene resistencia a un tipo de daño de su elección (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno, o trueno) hasta el comienzo de su próximo turno.

Orden del Caudillo (Requiere 2 Acciones). Mordakesh apunta hasta dos aliados que pueda ver a 30 pies o menos de el. Si un objetivo lo puede ver y oír, el objetivo puede hacer un ataque de arma como reacción y obtiene ventaja en la tirada de ataque.



ZACK STELLA

Mordakhesh

En la época en que los infernales y los dragones libraron una guerra en Eberron, los rakshasas sirvieron a los señores infernales como estrategas y generales. Un rakshasa llamado Mordakhesh subió de rangos hasta convertirse en uno de los mejores comandantes de su era y un especialista en matar dragones. Por esto, se ganó el apodo de Espadasombría, junto con una legendaria reputación de dejar la muerte a su paso.

Mordakhesh sirve como el prakhutu u “orador” de su maestro encarcelado, Rak Tulkhesh, y busca liberar a su señor bañando al mundo en sangre. Como una araña con múltiples redes, tiene agentes y peones (que él llama sus “garras”) establecidos en ejércitos a través de Khorvaire. El más significativo de ellos es la horda bárbara que acumula en los Yermos Demoníacos, guerreros que amenazan con barrer a Aundair con una marea de sangre.

Muchos de los horrores de la Última Guerra fueron instigados o al menos alentados por los operativos de Mordakhesh, y se sabe que sus garras perpetraron algunas de las masacres más brutales de ese conflicto. Nadie sabe hasta dónde se extiende el alcance de la Espadasombría, o qué comandantes de los ejércitos de Khorvaire le sirven.

Quori Hashalaq

Aberración mediana, legal malvado

Clase de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 99 (18d8 +18)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de Salvación Sab +7, Car +8
Habilidades Conocimiento Arcano +12, Historia +12, Perspicacia +11, Persuación +8
Resistencia al Daño psíquico
Inmunidad a Estados hechizado, asustado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas común, quori
Desafío 9 (5.000 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónico). La aptitud mágica del quori es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 16). Puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *hechizar persona*
3/día cada uno: *detectar pensamientos, disfrazarse, sugestión*
1/día cada uno: *dominar persona, ensueño*

Acciones

Ataque Múltiple. El quori usa su Estocada Mental dos veces.

Toque Idílico. *Ataque de Conjuro Cuerpo a Cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño de fuerza. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o caer derribada en un ataque de risa.

Estocada Mental. El quori apunta a una criatura que puede ver a 60 pies o menos de si. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16, recibirá 18 (4d8) de daño psíquico si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera.

Posesión (Recarga 6). Un humanoide que el quori pueda ver a 5 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 16 o será poseído por el quori; el quori desaparece, y el objetivo queda incapacitado y pierde el control de su cuerpo. El quori ahora controla el cuerpo, pero no priva al objetivo de su conciencia. El quori no puede ser objetivo de ningún ataque, conjuro, u otro efecto, y mantendrá su alineamiento, Inteligencia, Sabiduría, Carisma, su inmunidad para ser encantado y asustado. Utiliza el resto de las estadísticas del poseído, pero no puede acceder al conocimiento del objetivo, rasgos de clase, o competencias.

La posesión dura hasta que los puntos de golpe del cuerpo sean reducidos a 0, el quori la termine como una acción adicional, o el quori sea forzado a salir por un efecto como el conjuro *disipar el bien y el mal*. Cuando termina la posesión, el quori vuelve a aparecer en un espacio desocupado a 5 pies del cuerpo. El objetivo es inmune a la posesión de este quori durante las próximas 24 horas después de tener éxito en la tirada de salvación o después de que termine la posesión.

Reacciones

Retroalimentación Empática. Cuando el quori recibe daño de una criatura que puede ver a 60 pies o menos de él, el quori puede forzar a esa criatura a hacer una tirada de salvación de Inteligencia CD 16 y recibir 11 (2d10) de daño psíquico si falla la tirada.



Quori

Dal Quor es el plano de los sueños y actualmente está dominado por un poder oscuro conocido como il-Lashtavar o la Oscuridad Onírica. Il-Lashtavar se sirve de una serie de aberraciones que son la encarnación de sueños y pesadillas: los quori. Debido a que es difícil para cualquier cosa viajar físicamente hacia o desde Dal Quor, los quori en Eberron generalmente se encuentran mientras poseen un cuerpo anfitrión. Los Inspirados son el tipo más común de huesped voluntario para los quori y se describen anteriormente en este capítulo.

Quori Hashalaq

Los quori hashalaq son maestros y jueces de la tradición, y son comúnmente conocidos como ladrones de sueños. En su forma natural, los hashalaqs están compuestos por cientos de zarcillos translúcidos. Pueden comprimir y configurar estos zarcillos para formar una amplia gama de formas simples. Un punto de luz azul suspendido dentro de sus zarcillos sirve como órgano sensorial del hashalaq, que puede moverse para adaptarse a la forma actual de la criatura.

El Poder del Placer. Los quori hashalaq han estudiado a su presa mortal durante siglos. Habitar cuerpos humanos como Inspirados le ha otorgado a los hashalaqs una comprensión profunda de los impulsos hedonistas de la humanidad. Como resultado, han desarrollado numerosas formas de controlar a los humanoides a través del placer, incluso a medida que ellos mismos han desarrollado un gusto por tales cosas.

Lo Aprendido de Dal Quor. Los quori hashalaq son los maestros de Dal Quor. Incluso aquellos hashalaqs que no hacen uso de anfitriones inspirados se dedican a estudiar Eberron y los planos, y se encuentran entre las pocas castas quori cuyos miembros entienden el funcionamiento de la magia. En Dal Quor, los quori hashalaq se encuentran típicamente como asesores de los kalaraqs. También sirven como jueces, vigilando a los quori y asegurando que las rivalidades de los tsucora nunca amenacen los planes más grandes de la Oscuridad Onírica.

Quori Kalaraq

Los quori más poderosos son los kalaraqs, también conocidos como guardaojos, entidades formadas por sombras puras recubiertas con una nube de energía. Una gran cantidad de ojos incorpóreos giran alrededor de un kalaraq, cada uno reflejando una conciencia que la criatura ha consumido.

Los quori kalaraq guían a la raza quori, y el Devorador de Sueños (el emisario personal de la Oscuridad Onírica) es de esta orden. Aunque los kalaraqs nunca luchan abiertamente entre sí, cada uno tiene su propia agenda, y cada uno espera algún día tomar el trono del Devorador de Sueños. Debido a este conflicto interno, es inusual que un kalaraq deje Dal Quor para habitar un anfitrión mortal y convertirse en uno de los Inspirados.



Quori Kalaraq

Aberración mediana, legal malvado

Clase de Armadura 18 (armadura natural)
Puntos de Golpe 161 (19d8 + 76)
Velocidad 30 pies, volar 60 pies (flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	23 (+6)	24 (+7)	25 (+7)

Tiradas de Salvación Int +12, Sab +13, Car +13
Habilidades Engaño +13, Percepción +13, Persuación +13
Resistencia al Daño frío, necrótico, veneno, psíquico; contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad a Estados Cegado, hechizado, cansancio, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, derribado, apresado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 23
Idiomas todos, telepatía 120 pies
Desafío 19 (22.000 PX)

***Visión General*.** El quori no puede ser sorprendido mientras no esté incapacitado.

***Movimiento Incorpóreo*.** El quori puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Sufre 5 (1d10) de daño de fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónico). La aptitud mágica del quori es el Carisma (salvación de conjuros CD 21, +13 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *ojo arcano*
3/día cada uno: *clarividencia, confusión, ensueño, mal de ojo*

Resistencia a la Magia. El quori tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

***Ataque Múltiple*.** El quori hace dos ataques de Ligadura de Alma. Alternativamente, puede hacer cuatro ataques con Estallido Arcano.

Estallido Arcano. *Ataque de Conjuro a Distancia:* +13 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (1d10 + 7) de daño de fuerza.

Ligadura de Alma. *Ataque de Conjuro Cuerpo a Cuerpo:* +13 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 29 (4d10 + 7) de daño necrótico. Una criatura cuyos puntos de golpes sean reducidos a 0 con este ataque muere y su alma es aprisionada en uno de los ojos del quori. El objetivo solo puede ser revivido con el conjuro deseo o si el quori es destruido.

Semilla Mental (1/día). El quori toca a un humanoide que deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 21 o quedar maldito. La maldición permanece hasta ser removida por el conjuro *levantar maldición* o *restablecimiento mayor*.

El objetivo maldito sufre 1 nivel de cansancio cada 24 horas, y completar un descanso largo no reduce su cansancio. Si la criatura maldita alcansa el nivel 6 de cansancio, no muere; en lugar de eso se convierte en un siervo controlado por el quori, y todo su cansancio se elimina. El siervo solo puede ser liberado del control con un *deseo*.

Enjambre de Ojos (Recarga 6). El quori crea un enjambre de ojos espectrales que llena una esfera de 30 pies de radio centrada en un punto que puede ver a 60 pies o menos de si. Cada criatura en el área deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21. Si falla, una criatura recibirá 45 (10d8) de daño psíquico, y quedará cegada por 1 minuto. Si supera la tirada, una criatura recibirá la mitad del daño y no queda cegada. Una criatura cegada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito.

Posesión (Recarga 6). Un humanoide que el quori pueda ver a 5 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 21 o será poseído por el quori; el quori desaparece, y el objetivo queda incapacitado y pierde el control de su cuerpo. El quori ahora controla el cuerpo, pero no priva al objetivo de su conciencia. El quori no puede ser objetivo de ningún ataque, conjuro, u otro efecto, y mantendrá su alineamiento, Inteligencia, Sabiduría, Carisma, su inmunidad para ser encantado y asustado. Utiliza el resto de las estadísticas del poseído, pero no puede acceder al conocimiento del objetivo, rasgos de clase, o competencias.

La posesión dura hasta que los puntos de golpe del cuerpo sean reducidos a 0, el quori la termine como una acción adicional, o el quori sea forzado a salir por un efecto como el conjuro *disipar el bien y el mal*. Cuando termina la posesión, el quori vuelve a aparecer en un espacio desocupado a 5 pies del cuerpo. El objetivo es inmune a la posesión de este quori durante las próximas 24 horas después de tener éxito en la tirada de salvación o después de que termine la posesión.

Quori Tsucora

Los quori tsucora son criaturas de pesadilla. Sus torsos sin cabeza están cubiertos de ojos y extremidades temblorosas, incluidos dos brazos masivos que terminan en pinzas poderosas y una cola serpentina con un aguijón vicioso. Son crueles y calculadores, disfrutan del poder que ejercen sobre los demás mientras preparan planes elaborados para progresar en sus propias posiciones y desacreditar a sus rivales.

Intrigantes Implacables. Constantemente compitiendo por la posición, cada tsucora espera reencarnarse como un sirviente más poderoso de la Oscuridad Onírica. Como tal, sus planes se centran tan a menudo en la ruina de los competidores como en la promoción de los planes de il-Lashtavar. Cuando no están sirviendo en las ciudades de su reino de pesadilla, cazan los espíritus de los mortales que sueñan.

Promotores del Miedo. Su capacidad para manipular los temores de los mortales hace que los tsucoras a menudo sean enviados a Eberron como inspirados. Nada mantiene los bienes humanoides en línea como el miedo, y los tsucoras son los que dominan la manipulación de la incertidumbre de las turbas y los funcionarios de alto rango por igual. La eficacia de los inspirados tsucora mantiene a los miembros de este orden en las buenas gracias del quori kalaraq.



Quori Tsucora

Aberración mediana, legal malvado

Clase de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 68 (8d8 + 32)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Sab +5, Car +6
Habilidades Perspicacia +5, Percepción +5
Resistencia al Daño psíquico
Inmunidad a Estados hechizado, asustado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas Común, Quori
Desafío 7 (2.900 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónico). La aptitud mágica del quori es el Carisma (salvación de conjuros CD 21, +13 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: hechizar persona
1/día: miedo

Acciones

Ataque Múltiple. El quori hace tres ataques; un ataque de pinza, un ataque con sus garras, y un ataque de aguijón.

Pinza. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño contundente. El objetivo es agarrado (CD 14 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. El quori tiene dos pinzas, y puede agarrar a un objetivo con cada una.

Garras. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (4d4 + 3) de daño cortante.

Aguijón. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante más 10 (3d10) de daño psíquico, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o quedar asustado del quori por 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito.

Posesión (Recarga 6). Un humanoide que el quori pueda ver a 5 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 14 o será poseído por el quori; el quori desaparece, y el objetivo queda incapacitado y pierde el control de su cuerpo. El quori ahora controla el cuerpo, pero no priva al objetivo de su conciencia. El quori no puede ser objetivo de ningún ataque, conjuro, u otro efecto, y mantendrá su alineamiento, Inteligencia, Sabiduría, Carisma, su inmunidad para ser encantado y asustado. Utiliza el resto de las estadísticas del poseído, pero no puede acceder al conocimiento del objetivo, rasgos de clase, o competencias.

La posesión dura hasta que los puntos de golpe del cuerpo sean reducidos a 0, el quori la termine como una acción adicional, o el quori sea forzado a salir por un efecto como el conjuro *disipar el bien y el mal*. Cuando termina la posesión, el quori vuelve a aparecer en un espacio desocupado a 5 pies del cuerpo. El objetivo es inmune a la posesión de este quori durante las próximas 24 horas después de tener éxito en la tirada de salvación o después de que termine la posesión.

Rakshasa

Millones de años antes del surgimiento de las razas humanoides, los rakshasas de Eberron gobernaron una civilización que abarcó Khorvaire. Maestros del combate, los rakshasas de Eberron empuñan sus armas con furia demoníaca, apresurándose a la batalla en busca de venganza contra aquellos que ataron a sus amos demoníacos.

Los rakshasas se describen en el Manual de Monstuos. Aquí se presenta una variante marcial, el rakshasa zakya.

Rakshasa Zakya

Los rakshasas Zakya son los soldados de infantería sedientos de sangre de la horda rakshasa. Su motivación es liberar a sus diabólicos gobernantes, buscando venganza contra los dragones y aquellos que veneran a los couatls. A diferencia de otros rakshasas con sus lujosas túnicas y galas, los rakshasas zakya casi siempre están vestidos con equipo de batalla: mallas desgastadas, una espada larga afilada y un escudo pesado con el emblema de su maestro demoníaco.



Rakshasa Zakya

Infernal mediano, legal malvado

Clase de Armadura 18 (cota de escamas, escudo)
Puntos de Golpe 59 (7d8 + 28)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades Atletismo +7, Percepción +4
Vunerabilidad al Daño perforante de armas mágicas empuñadas por criaturas buenas
Resistencia al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas Común, Infernal
Desafío 5 (1.800 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La aptitud mágica del rakshasa es el Carisma (salvación de conjuros CD 11). El rakshasa puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: detectar pensamientos, disfrazarse
1/día: escudo

Inmunidad Mágica Limitada. El rakshasa no puede ser afectado ni detectado por conjuros de nivel 1 o inferiores a menos que desee ser afectado. Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra todos los conjuros y efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques del rakshasa con sus armas son mágicos.

Destreza Marcial (1/turno). Cuando el rakshasa impacta a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, el ataque provoca 11 (2d10) de daño adicional del tipo del arma, y la criatura deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si falla la tirada, el rakshasa puede epujar a la criatura hasta 10 pies lejos de él, derribar a la criatura, o hacerque la criatura deje caer un objeto que cargue seleccionado por el rakshasa.

Acciones

Ataque Múltiple. El rakshasa hace tres ataques con arma cuerpo a cuerpo. Alternativamente, puede hacer dos ataques a distancia con sus jabalinas.

Espada Larga. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante, o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

Jabalina. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +7 a impactar, alcance 5 pies o 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.



Saga del Ocaso

Las sagas del ocaso se asemejan a brujas nudosas con piel naranja arrugada, cabello gris enredado y ojos que arden como brasas. Ven visiones del futuro en sus sueños, y su magia oscura les permite influir en los sueños de los demás, enviando mensajes o infligiendo pesadillas con un toque. Las historias hablan de magos ambiciosos, monarcas frenéticos y héroes desesperados que emprenden misiones o hacen negocios con una saga del ocaso a cambio de sus profecías y visiones del futuro. Pero la información obtenida de una saga del ocaso suele causar más dolor que alegría. Al igual que todas las sagas, las sagas del ocaso disfrutan causando conflictos a quienes negocian con ellas, y encuentran formas de torcer y revolver las promesas para su propio beneficio. La tabla de Profecías de la Saga del Ocaso proporciona ejemplos del tipo de sueños que las sagas del ocaso podrían compartir con los durmientes desprevenidos.

Profecías de la Saga del Ocaso

d10	Profecía
1	"Un sombrero rojo se acerca con mala intención. Se cauteloso."
2	"Un barco llega en un mar de huesos, pero el tesoro espera detrás de una calavera plateada."
3	"Tres días, tres muertes, tres ojos, tres alientos."
4	"La fatalidad cae sobre el pavo real y el gorrión por igual. Mejor ser un cuervo."
5	"Una mano blanca sobre un campo negro sostiene la llave dorada."
6	"Cuidado con el caballo negro."
7	"El pez es tu amigo."
8	"Las escaleras hacia abajo conducen a lo que buscas."
9	"Busca dos espadas cruzadas. Ahí está tu meta."
10	"Si ves dos cuervos, regresa. Más allá está la muerte."

Saga del Ocaso

Feérico mediano, neutral malvado

Clase de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 82 (15d8 +15)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de Salvación Int +6, Sab +6
Habilidades Engaño +7, Perspicacia +6, Percepción +6
Inmunidad a Estados cegado, hechizado, asustado
Sentidos visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas Común, Gigante, Infernal
Desafío 6 (2.300 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La aptitud mágica de la saga es el Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar los siguientes conjuros de forma innata, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: detectar magia, disfrazarse
3/día cada uno: ensueño, pauta hipnótica, dormir (9d8)
1/día cada uno: conocimiento de leyendas, escudriñar

Resistencia a la Magia. La saga tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque Múltiple. La saga hace dos ataques de Toque de Pesadilla.

Garra. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 +2) de daño cortante.

Toque de Pesadilla. *Ataque de Conjuro Cuerpo a Cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 18 (4d6 + 4) de daño psíquico. Si el objetivo está inconsciente, recibe 10 (3d6) de daño psíquico adicional y queda maldito hasta que la saga muera o se quite la maldición. Los puntos de golpe de la criatura maldita disminuyen en 5 (1d10) cada vez que termina un descanso largo.

Reacciones

Devorar Sueños. Cuando una criatura inconsciente que la saga puede ver a 30 pies o menos de ella recupera la conciencia, la bruja puede obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. A menos que supere la salvación, la criatura recibe 11 (2d10) de daño psíquico, y la saga recupera tantos puntos de golpe como la cantidad de daño recibido.



El Señor de los Filos

El Señor de los Filos es un señor de la guerra forjado que ha roto todos los lazos con sus antiguos amos. Ha establecido una nación para su pueblo en las profundidades de las Tierras Enlutadas, centrada en una gran fortaleza donde los forjados de todo Khorvaire pueden venir y sentir que pertenen. Nadie sabe lo que el Señor de los Filos planea para sus seguidores, pero muchos temen que tenga la intención de construir una legión de fanáticos forjados, preparados para marchar desde las Tierras Enlutadas para desatar la destrucción de sus antiguos amos.

Algunos cuentos afirman que el Señor de los Filos lideró los ejércitos forjados de Cyre en la Última Guerra. Otros lo describen como un forjado más nuevo, quizás el último en salir de las forjas de creación de Cannith antes de que los Acuerdos de Tronofirme condujeran a su desmantelamiento. Una historia afirma que el Señor de los Filos causó la destrucción de Cyre y advierte que planea repetir el Día del Luto en cada una de las Cinco Naciones restantes. Sea cual sea la verdad, se ha convertido en un faro para forjados en todas partes.

Naturaleza Forjada. El Señor de los Filos no requiere aire, comida, bebida ni dormir.

El Señor de los Filos

El Señor de los Filos

Clase de Armadura 19 (armadura natural)
Puntos de Golpe 195 (23d8 + 92)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Tiradas de Salvación Fue +11, Con +10, Int +10, Sab +9
Habilidades Atletismo +11, Conocimiento Arcano +10, Historia +10, Percepción +9
Resistencia al Daño necrótico, veneno
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, asustado
Sentidos Percepción pasiva 19
Idiomas Común, Dracónico, Enano, Élfico
Desafío 18 (20.000 PX)

Cubierta de Adamantina. Cualquier impacto crítico contra el Señor de los Filos se convierte en un impacto normal.

Armadura de Cuchillas. Una criaturra que agarre al Señor de los Filos o sea agarrada por él recibe 13 (3d8) de daño cortante. Una criatura recibirá 13 (3d8) de daño cortante si al comenzar su turno está agarrando o siendo agarrada por el Señor de los Filos.

Carga. Si el Señor de los Filos se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un objetivo y lo golpea con su Hexafilo de Adamantina en el mismo turno, el objetivo sufre 11 (2d10) de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 19 o será empujado 10 pies y caerá derribado.

Lanzamiento de Conjuros. El Señor de los Filos es un lanzadora de conjuros de nivel 20. Su aptitud mágica es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 18, +10 a impactar con ataques de conjuros). Tiene los siguientes conjuros de artífice preparados:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego* (ver "Acciones" más adelante), *mano de mago, remendar, prestidigitación*
Nivel 1 (4 espacios): *retirada expeditiva, santuario, ola atronadora*
Nivel 2 (3 espacios): *contorno borroso, calentar metal, rayo abrasador, ver invisibilidad*
Nivel 3 (3 espacios): *disipar magia, volar, acelerar*
Nivel 4 (3 espacios): *libertad de movimiento, mastín fiel de Mordenkainen*
Nivel 5 (2 espacios): *animar objetos, muro de fuerza*

Acciones

Ataque Múltiple. El Señor de los Filos hace tres ataques; dos con su Hexafilo de Adamantina y otro con sus alas filosas.

Hexafilo de Adamantina. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +11 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 21 (3d10 + 5) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de fuerza.

Alas Filosas. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +11 a impactar, alcance 10 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) de daño cortante.

Descarga de Fuego (Truco). *Ataque de Conjuro a Distancia:* +10 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d10) de daño de fuego.

Acciones Legendarias

El Señor de los Filos puede realizar 3 acciones legendarias, eligiendo entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una opción de acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. El Señor de los Filos recupera las acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

Ataque. El Señor de los Filos hace un ataque con arma.
Truco. El Señor de los Filos lanza uno de sus trucos.
Lanzar un Conjuro (Requiere 2 Acciones). El Señor de los Filos lanza un conjuro de nivel 2 o menor de su lista de conjuros que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción.
Carrera Filosa (Requiere 3 Acciones). El Señor de los Filos se mueve hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad, luego hace un ataque con su Hexafilo de Adamantina. Puede hacer un ataque de alas filosas contra cada criatura a la que pase cerca en su recorrido.

Soldado Muerto Viviente Karrnio

Los soldados muertos vivientes forman el núcleo de élite del ejército de Karrnath. Intrépidos e incansables, son una visión aterradora en el campo de batalla. Con el final de la Última Guerra, la mayoría de los muertos vivientes karrnios han sido sellados en bóvedas debajo de la ciudad de Atur. Sin embargo, el ejército karrnio mantiene numerosos muertos vivientes a su servicio, mientras que otros han sido comandados por la malévola Orden de la Garra Esmeralda.

Los ritos de Odakyr. La nación de Karrnath tiene una orgullosa herencia marcial, y sus soldados no tienen rival en disciplina. Pero en los primeros años de la Última Guerra, Karrnath quedó paralizada por la hambruna y la peste. En su desesperación, el rey Kaius I abrazó a la Sangre de Vol, cuyos sacerdotes fortalecieron a los ejércitos de Karrnath con muertos vivientes.

Inicialmente, esos esqueletos y zombis requerían un control constante y servían como carne de cañón. Durante décadas, un sumo sacerdote llamado Malevanor trabajó con los nigromantes de la Sangre de Vol para desarrollar los Ritos Odakyr, que otorgan a los muertos vivientes karrnios la capacidad de tomar decisiones tácticas y operar sin guía directa.

Los Ritos Odakyr funcionan solo cuando se realizan sobre los restos de un soldado muerto en la batalla, y solo en zonas de manifestación atadas al plano de Mabar. Las zonas más importantes de este tipo en Karrnath existen en las ciudades de Atur y Odakyr (ahora llamada El Fuerte de Huesos). El número de soldados muertos vivientes karrnios aumentó constantemente durante el curso de la guerra, con las pérdidas de las tropas vivas de Karrnath compensadas por la recuperación y levantamiento de sus restos.

Malevanor afirmó que los muertos vivientes karrnios son animados y reciben inteligencia del espíritu patriótico de Karrnath. Sin embargo, muchos Karrnios temen que los muertos vivientes sean anfitriónes para un poder más oscuro, y que la Dama Médulaenferma u otra persona ponga a los muertos vivientes contra los vivos.

Inteligentes e Inhumanos. Los muertos vivientes karrnios tienen poco parecido con las personas que eran en la vida. Estos muertos vivientes se contentan con permanecer inmóviles y en silencio durante días. No muestran emociones, y ciertamente no tienen piedad o compasión. Los soldados muertos vivientes matan a las fuerzas enemigas (incluidos los civiles entre esas fuerzas) a menos que se den instrucciones explícitas de lo contrario.



Unos pocos muertos vivientes excepcionales karrnios conservan su individualidad y los recuerdos de sus vidas anteriores. Tales muertos vivientes a menudo se encuentran como campeones de la Sangre de Vol o agentes de la Orden de la Garra Esmeralda.

Naturaleza de Muerto Viviente. Un soldado muerto viviente karrnio no requiere aire, comida, bebida ni dormir.

Soldado Muerto Viviente Karrnio

Muerto viviente mediano, legal malvado

Clase de Armadura 17 (15 media armadura)
Puntos de Golpe 52 (7d8 + 21)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	5 (-3)

Habilidades Atletismo +5, Percepción +3
Resistencia al Daño frío, veneno
Inmunidad a Estados hechizado, asustado, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas Común
Desafío 3 (700 PX)

Tácticas de Manada. El soldado tiene ventaja en tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del soldado está a 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

Fortaleza de Muerto viviente. Si el daño reduce al soldado a 0 puntos de golpe, este debe hacer una tirada de salvación de Constitución de CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante ni provenga de un crítico. Si supera la tirada, el soldado pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

Acciones

Ataque Múltiple. El soldado ataca tres veces con una de sus armas.

Espada Larga. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante u 8 (1d10 +3) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco Largo. *Ataque con Arma a Distancia:* +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Reacciones

Parada. El soldado añade 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le impacte. Para ello, el soldado debe poder ver al atacante y estar sosteniendo un arma cuerpo a cuerpo.

Titán Forjado

Los titanes forjados son enormes constructos hechos para abrir caminos de destrucción a través de los ejércitos enemigos. Algunos de los combatientes más temidos de la Última Guerra, los titanes forjados son apenas inteligentes, con la conciencia suficiente para seguir órdenes.

Legado de Gigantes. En la Era de los Gigantes, los artífices gigantes construyeron golems de guerra mecanizados para ayudarlos en su guerra contra los quori. Milenios después, algunos de estos golems fueron desenterrados por aventureros en busca de los secretos de esa época, y luego fueron entregados a los artífices que trabajaban para las Casas de las marcas del dragón durante la Última Guerra. La casa Cannith estudió estos diseños, y en el curso de descubrir los secretos de los golems y los artífices gigantes que los hicieron, la casa Cannith creó los primeros titanes forjados.

Titán Forjado

Constructo enorme, legal neutral

Clase de Armadura 20 (armadura natural)
Puntos de Golpe 125 (10d12 + 60)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	8 (-1)	22 (+6)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Inmunidad al Daño veneno, psíquico
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas entiende los lenguajes de su creador pero no puede hablar
Desafío 8 (3.900 PX)

Plataformas. El titán forjado tiene dos plataformas integradas en su chasis. Una criatura Mediana o más pequeña puede subir a cada plataforma sin apretarse. Para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo a 5 pies del forjado, deben usar lanzas o armas de gran alcance y el objetivo debe ser Grande o más grande.

Monstruo de Asedio. El titán forjado hace el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Ataque Múltiple. El titán forjado hace un ataque de manohacha y un ataque de matrillazo.

Manohacha. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) de daño cortante, más 11 (2d10) de daño cortante si el objetivo está derribado.

Martillazo. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 o ser derribado.

Barrido de Hacha. El titán forjado hace un barrido con su manohacha, y cada criatura a 10 pies o menos de él debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla la tirada, una criatura recibe 19 (3d8 + 6) de daño cortante, ola mitad del daño si la supera.



Coloso Forjado

En los últimos días de la Última Guerra, la casa Cannith desató sus creaciones más poderosas: los colosos forjados. Estos enormes guerreros mecánicos retumbaron a través de Cyre, aplastando todo a su paso y dejando ruinas detrás de ellos. Con el objetivo de poner fin a la guerra de manera decisiva, los colosos pulverizaron a cientos de soldados bajo sus pies e incineraron legiones enteras con rayos de luz ardiente disparados desde sus bocas. Esta masacre se interrumpió el día del luto. El cataclismo arcano que envolvió a Cyre destruyó la mayoría de los colosos forjados, haciendo que colapsaran en montones sin vida.

Sobrevivientes Colosales. Algunos colosos forjados sobrevivieron al Día de Luto más o menos intactos y se cree que solo están en estasis, esperando ser despertados. Los artífices de Cannith están ansiosos por rastrearlos y determinar si pueden ser despertados o, como mínimo, salvar los docentes y otros objetos mágicos. Estos son lugares donde se rumorea que habitan colosos forjados operacionales:

- "Arkus" (Coloso WX-11) yace en el fondo del Abismo resplandeciente en la parte norte de las Tierras Enlutadas, con uno de sus brazos arrancados.
- "Artorok" (Coloso WX-73) se encuentra en el fondo del lago Cyre en medio del andamiaje de un taller hundido de la Casa Cannith, inundado pero intacto.
- "Hanamar" (Coloso WX-42) se encuentra en el fondo de la Bahía del Kraken, cerca de la costa de Valenar, enterrado hasta las rodillas en la arena e inundado, pero por lo demás está intacto.
- "Landro" (Coloso WX-33) está parcialmente en fase en una ladera de montaña en la frontera de Cyre y Breland, pero aún es explorable y potencialmente salvable.
- "MataKarrnios" (Coloso WX-31) perdió sus piernas pero se arrastra a través de las Tierras Enlutadas, usando sus brazos para arrastrar su gran volumen por el suelo. Siempre está derribado y no puede usar su acción Pisotón, pero realiza tres ataques de torreta adicionales cuando toma la acción Ataque Múltiple.
- "Norr" (Coloso WX-5) se desplomó en medio de las ruinas de Metrol, la antigua capital de Cyre.
- "Tymber" (Coloso WX-12) está de cuclillas en el Pantano Reptante, en la esquina noroeste de la Marca Sombría. Cómo llegó allí, nadie lo sabe.

Estructura Hueca. Aunque puede operar sin una tripulación, el coloso forjado se construyó para transportar magos, artífices, artesanos mágicos y tropas de élite. Por esta razón, estos constructos son en gran parte huecos en el interior, con túneles, escaleras, áreas de almacenamiento y plataformas de observación.

Un coloso podría estar lleno de monstruos y secretos, además de los cadáveres de los que murieron en su interior. En el capítulo 4, el mapa 4.8 ilustra un coloso forjado inactivo, y el texto que lo acompaña explica cómo el coloso podría servir como un lugar de aventura.

Coloso Forjado

Constructo gargantuesco, sin alineamiento

Clase de Armadura 23 (armadura natural)
Puntos de Golpe 410 (20d20 + 200)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	8 (-1)

Tiradas de Salvación Int +4, Sab +8, Car +7
Inmunidad al Daño necrótico, veneno; contundente, perforante, y cortante de ataques no-mágicos
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, asustado, incapacitado, paralizado, petrificado, envenenado, aturdido
Sentidos visión verdadera 150 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas entiende Común pero no puede hablar
Desafío 25 (75.000 PX)

Forma Inmutable. El coloso es inmune a cualquier conjuro o efecto que pudiera alterar su forma.

Resistencia Legendaria (3/día). Si el coloso falla una tirada de salvación, puede optar por tener éxito en su lugar.

Resistencia a la Magia. El coloso tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Monstruo de Asedio. El coloso hace el doble de daño a objetos y estructuras.

Terror Imponente. Cualquier enemigo fuera del coloso que comience su turno a 30 pies de él deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 26, si falla la tirada, el enemi-go queda asustado hasta el comienzo de su siguiente turno. Si la tirada tiene éxito, el enemigo es inmune al Terror Imponente del coloso durante las próximas 24 horas.

Acciones

Ataque Múltiple. El coloso hace tres ataques; uno con su golpe y dos con sus torretas sobrenaturales, y luego usa Pisotón.

Golpe. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +18 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 29 (3d12 + 10) de daño contundente, y el coloso puede empujar al objetivo hasta 20 pies lejos de él.

Torreta Sobrenatural. *Ataque de Conjuro a Distancia:* +18 a impactar, alcance 300 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (4d8) de daño de fuerza, y si el objetivo es una criatura, es derribado.

Pisotón. El coloso impacta uno de sus pies en un punto en el suelo a 20 pies de él. Todas las criaturas en un cilindro de 20 pies de radio por 20 pies de alto centrado en ese punto deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 26. Sufrirán 33 (6d10) de daño contundente y serán derribadas si fallan la tirada; además, la criatura queda apresada hasta que el coloso vuelva a usar su Pisotón o se mueva. Mientras esté apresada de esta forma, la criatura (u otra criatura a 5 pies de ella) puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 26. Si la supera, la criatura se mueve a un espacio desocupado de su elección a 5 pies del coloso y ya no estará apresada.

Las estructuras, así como los objetos no mágicos que no lleve o vista nadie, reciben la misma cantidad de daño si están en el cilindro (sin salvación).

Rayo Incinerador (Recarga 5-6). El coloso dispara ur rayo de luz en una línea de 150 pies de largo y 10 pies de ancho. Todas las criaturas en la línea deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 26. Sufrirán 60 (11d10) de daño radiante si fallan la tirada, o la mitad del daño si la superan. Si este rayo reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura, esta es desintegrada y dejando atrás todo lo que vestía o cargaba.

Pnjs Genéricos

Donde quiera que vayas en Eberron, es probable que te encuentres con una o más de las personas detalladas en esta sección. Presentados en orden alfabético, estos PNJs genéricos están listos para que los personalices con rasgos de personalidad y similares.

Artesano Mágico

En Khorvaire, la magia es parte de la vida cotidiana. Un chef puede usar prestidigitación para calentar y sazonar los alimentos, mientras que un herrero usa remendar para realizar reparaciones menores y guía para ayudar a inspirar su trabajo. Los que hacen magia menor en sus labores se llaman artesanos mágicos.

Mucho más limitado en poder mágico que un lanzador de conjuros típico, un artesano mágico se dedica a aprender un puñado de conjuros, y (a excepción de sus trucos) los artesanos mágicos lanzan sus conjuros como rituales, incluso conjuros que normalmente no se pueden lanzar de esta manera. La mayoría de los rituales de artesano mágico tardan 10 minutos en realizarse, pero ciertos rituales complejos pueden tomar hasta 1 hora. Por mucho tiempo que tome el ritual, requiere componentes materiales adicionales, generalmente en forma de cristales dragontinos.

Crear un Artesano Mágico

El perfil de artesano mágico proporciona las estadísticas de referencia para un artesano mágico. Luego agregas a esa línea base eligiendo una especialidad de la tabla de Especialidades de Artesano Mágico, o tiras para obtener una. La especialidad determina los conjuros adicionales que conoce el artesano mágico, incluidos los que solo se pueden lanzar como rituales. La especialidad también le da al artesano mágico más competencias.

Especialidades de Artesano Mágico

d8	Especialidad	Conjuros	Competencias
1	Artesano	*Orientación, remendar*	Un tipo de Herramientas de artesano
2	Animador	*Ilusión menor, taumaturgia.* Ritual solamente: *disfrazarse*.	Interpretación (+3)
3	Curandero	*Resistencia, piedad con los moribundos*. Ritual solamente: *detectar venenos y enfermedades, restablecimiento menor* (1 hora).	Medicina (+4), útiles de herborista
4	Encendedor de lámparas	*Luz*. Ritual solamente: *llama permanente* (1 hora).	Herramientas de manitas
5	Cerrajero	*Remendar*. Ritual solamente: *cerradura arcana* (1 hora), *abrir*.	Herramientas de ladrón, herramientas de manitas
6	Mediador	*Guía*. Ritual solamente: *entender idiomas, zona de verdad*.	Perspicacia (+4), Persuasión (+3)
7	Medium	*Ilusión menor*. Ritual solamente: *hablar con los muertos*.	Engaño (+3), Religión (+4)
8	Oráculo	*Guía*. Ritual solamente: *augurio, adivinación* (1 hora).	Historia (+4) Religión (+4)



Artesano Mágico

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 11
Puntos de Golpe 9 (2d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)

Habilidades Conocimiento Arcano +4
Sentidos Percepción pasiva 12
Idiomas Común más otros dos idiomas
Desafío 0 (0 PX)

Lanzamiento de Conjuros. La aptitud mágica del artesano mágico es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 12). Para lanzar uno de sus rituales, el artesano mágico debe proporcionar componentes materiales adicionales con un valor en piezas de oro igual a 20 veces el nivel del conjuro. Estos componentes son consumidos cuando termina el ritual. El artesano mágico conoce los siguientes conjuros:

A voluntad: *mano de mago, prestidigitación*
Rituales: *abrir*

Acciones

Daga. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +3 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.



Asesino Tarkanan

Los asesinos Tarkanan son los asesinos de élite, espías y ladrones que trabajan para la Casa Tarkanan, una organización criminal especializada en robos y asesinatos. Además de su habilidad mortal, un asesino Tarkanan posee una marca del dragón aberrante, un sello retorcido que les proporciona poder mágico. La Casa Tarkanan busca y recluta activamente a personas con marcas de dragón aberrantes.

Asesino Tarkanan: Conjuros Alternativos

El poder otorgado por una marca del dragón aberrante es impredecible. Al interpretar un asesino Tarkanan, puedes tirar en la tabla de Conjuros Innatos de Marca del Dragón Aberrante para determinar los conjuros obtenidos de la marca aberrante de ese PNJ, reemplazando los conjuros en el atributo de Lanzamiento de Conjuro Innato del perfil.

Conjuros Innatos de Marca del Dragón Aberrante

d6	A Voluntad	1/Día
1	*Descarga de fuego* (2d10)	*Manos ardientes* (3d6)
2	*Agarre electrizante* (2d8)	*Orbe cromático* (4d8)
3	*Rociada venenosa* (2d12)	*Rayo nauseabundo* (3d8)
4	Amistad	*Hechizar persona* (dos criaturas)
5	*Ilusión menor*	*Ola atronadora* (2d8)
6	*Luces danzantes*	*Dormir* (7d8)



Caballero Óseo

Los caballeros óseos son los campeones de la Orden de la Garra Esmeralda. Vestidos con una distintiva armadura de armadura de hueso (armadura pesada adornada con los huesos de enemigos caídos) estos temibles guerreros comandan escuadrones de soldados muertos vivientes mientras persiguen los objetivos siniestros de la Dama Médulaenferma.

Patriotas Karrnios. Al principio de la Última Guerra, Karrnath recurrió a los nigromantes de la Sangre de Vol para reforzar el ejército de la nación con fuerzas de muertos vivientes. Los esqueletos y zombis creados por los nigromantes eran criaturas sin sentido que requerían orientación. Los primeros caballeros óseos fueron designados para proporcionar este control.

Los paladines devotos de la Sangre de Vol se fusionaron con trajes de armadura de hueso, cuya magia enfocó sus dones divinos, permitiéndoles comandar unidades de muertos vivientes sin sentido. La armadura de Hueso no se puede quitar sin matar al caballero que la usa, y al ponersela, cada caballero óseo entendía que su vida anterior había terminado.

La Caída de la Garra Esmeralda. Durante la Última Guerra, muchos caballeros óseos tomaron el servicio con la Orden de la Garra Esmeralda, ayudando a que ese nombre infundiera miedo en los enemigos de Karrnath. En la última década, el rey Kaius III de Karrnath ha hecho mucho para garantizar un final pacífico de la Última

Guerra. Según los términos del Tratado de Tronofirme, Kaius selló la mayoría de los muertos vivientes de Karrnath en bóvedas profundas, y la Orden de la Garra Esmeralda se disolvió. Unos cuantos caballeros óseos permanecieron al servicio de la corona, pero la mayoría fueron echados a un lado, aún atados a su armadura de huesos y todavía convencidos de la supremacía karrnia. Estos caballeros óseos sintieron que Kaius los había traicionado a ellos y a su nación, liderando su orden una vez orgullosa a encontrar un nuevo propósito al servicio de la Dama Médulaenferma.

Caballero Óseo

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura 20 (armadura de hueso)
Puntos de Golpe 84 (13d8 + 26)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Sab +5, Car +6
Habilidades Atletismo +7, Engaño +6, Intimidación +6
Resistencia al Daño necrótico, veneno
Sentidos Percepción pasiva 12
Idiomas cualquier lenguaje (solo uno, usualmente Común)
Desafío 5 (1.800 PX)

Comandante de Huesos. Como ina acción adicional, el caballero óseo puedeapuntar a un esqueleto o zombi que pueda ver a 30 pies o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de slavación de Sabiduría CD 14. Si falla la tirada, el objetivo deberá obedecer las órdenes del caballero hasta que el caballero muera o lo libere como acción adicional. El caballero puede comandar hasta 12 muertos vivientes de esta forma.

Maestro del Estandarte Pálido. Mientras permanezcan a 60 pies o menos del caballero, cada aliado muerto viviente del caballero tendrá ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que expulsen muertos vivientes.

Lanzamiento de Conjuros. El caballero es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su aptitud mágica es el Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de paladín preparados:

Nivel 1 (4 espacios): orden imperiosa, duelo forzado, reprensión infernal, castigo furioso
Nivel 2 (3 espacios): castigo marcador, corona de la locura, oscuridad, hallar corcel, arma mágica

Acciones

Ataque Múltiple. El caballero ataca dos veces con una de sus armas.

Espadón. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

Arco Largo. Ataque con Arma a Distancia: +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto 5 (1d8 + 1) de daño perforante.



Cambiante

Los cambiantes están atados a espíritus primitivos, a los que la mayoría de ellos se refieren como la bestia interior. Son ágiles y tienen características bestiales: ojos grandes, narices chatas, orejas puntiagudas y pelaje claro sobre gran parte de sus cuerpos. Cuando un cambiante abraza por completo a la bestia mediante el "cambio", estas características se vuelven aún más pronunciadas.

Cambiante

humanoide mediano (cambiante), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 14 (armadura de cuero)
Puntos de Golpe 19 (3d8 +6)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

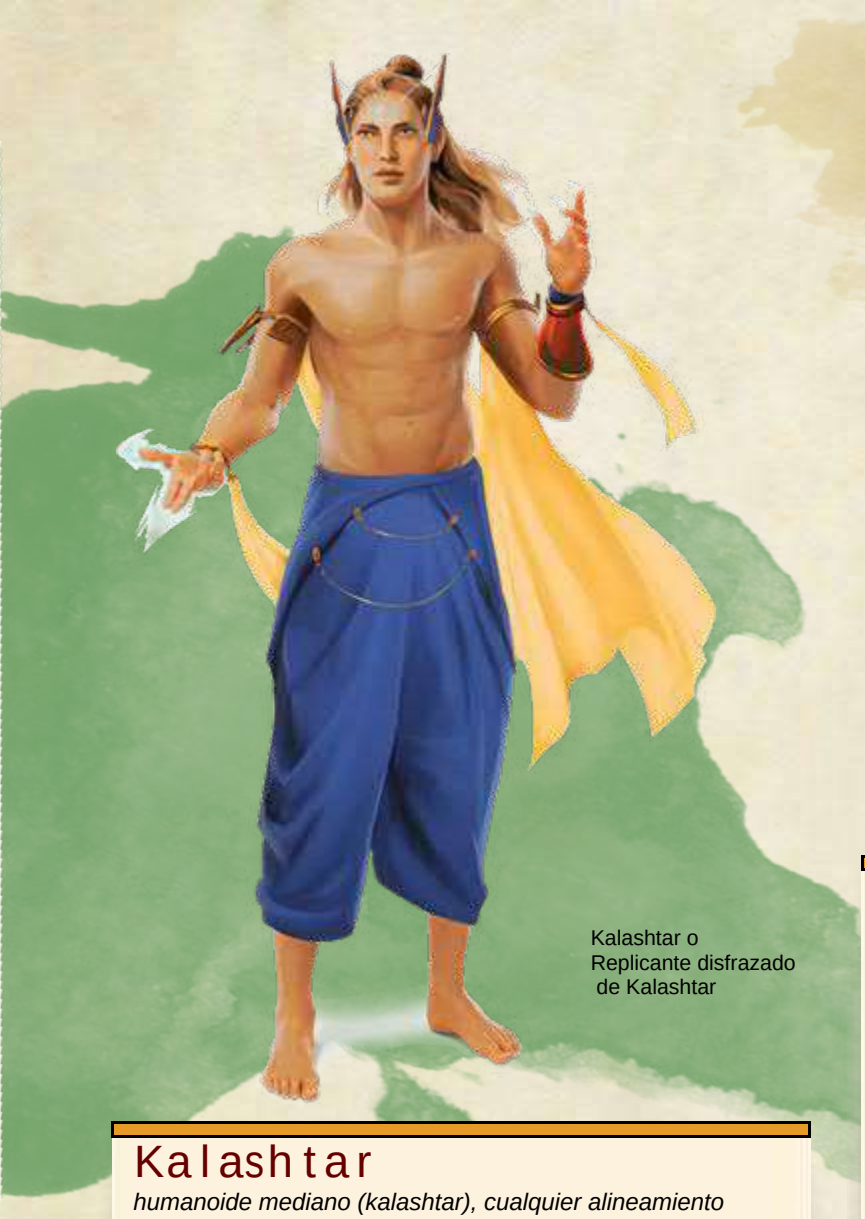
Habilidades Acrobacias +5, Perspicacia +4, Naturaleza +2, Percepción +4
Sentidos visión nocturna 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas Común
Desafío 1/2 (100 PX)

Cambio (Recarga después de un Descanso Corto o Largo). Como una acción adicional, el cambiante asume una forma más bestial por 1 minuto o hasta que muere. El cambiante gana 5 puntos de golpe temporales. Puede hacer un ataque de mordisco cuando activa este atributo, y además, como acción adicional en cada uno de sus turnos mientras esté en su forma bestial.

Acciones

Espada Corta. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Mordisco. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.



Kalashtar o Replicante disfrazado de Kalashtar

Kalashtar

Los kalashtar se han unido con espíritus quori de alineamiento bueno, que se comunican con sus anfitriones a través de sueños y visiones. Descendientes de los monjes que ofrecieron sus cuerpos como santuarios a los quori que escaparon del mal de Dal Quor, los kalashtar ahora luchan para anunciar una nueva era de luz y equilibrio.

Replicante

Los replicantes son una raza humanoide de cambiaformas que ocultan sus verdaderas identidades detrás de caras falsas. Sus dones de mimetismo les permiten aparentar ser miembros de cualquier cultura humanoide, interpretando el papel de un enano un día y un dracónido al día siguiente. Aunque los replicantes pueden adoptar cualquier apariencia, la mayoría confía en unas pocas personalidades establecidas, cada una con una historia desarrollada y una red de amigos y conocidos.

Kalashtar

humanoide mediano (kalashtar), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12
Puntos de Golpe 16 (3d8 + 3)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Habilidades Acrobacias +4, Perspicacia +4, Persuación +6
Resistencia al Daño psíquico
Sentidos Percepción pasiva 12
Idiomas Común, telepatía 20 pies
Desafío 1/4 (50 PX)

Mente Dual. El kalashtar tiene ventaja en tiradas de salvación de Sabiduría.

Acciones

Daga. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Estocada Mental. El kalashtar apunta a una criatura que puede ver a 30 pies o menos de si. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12, o recibirá 11 (2d10) de daño psíquico.

Replicante

humanoide mediano (replicante, cambiaformas), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 13 (armadura de cuero)
Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Habilidades Acrobacias +4, Engaño +5, Perspicacia +2, Percepción +2, Persuación +5
Sentidos Percepción pasiva 12
Idiomas Común, Enano, Élfico, Mediano, jerga de ladrones
Desafío 1/2 (100 PX)

Cambiaformas. El replicante puede usar su acción para transformarse en un humanoide Mediano que haya visto, o de vuelta a su forma verdadera. Sus estadísticas, aparte de su tamaño, son las mismas en cada forma. Cualquier equipo que vista o cargue no se transforma. Si muere recupera su forma verdadera.

Acciones

Ataque Múltiple. El replicante hace dos ataques con su daga.

Daga. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Visión Horrible (Recarga después de un Descanso Corto o Largo). Cada criatura que a 30 pies del replicante debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedar asustada durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, el efecto termina si tiene éxito.

Soldado Forjado

Los soldados forjados son humanoides formados de madera y acero, luego mágicamente imbuidos de vida e inteligencia. Los forjados fueron creados para luchar en la Última Guerra, y luego de ese conflicto, luchan por comprender su lugar en el mundo.

La mayoría de los soldados forjados aún sirven a sus antiguos amos, a menudo protegiendo Casas de las marcas del dragón o caravanas mercantes. A muchos forjados les resulta difícil separarse de los soldados para los que fueron creados, buscando trabajo como gorilas, alguaciles y guardaespaldas. Otros pusieron su fuerza incansable a la obra como trabajadores, comprometidos con la reconstrucción de los pueblos y ciudades que defendieron o destruyeron en la guerra.

Soldado Forjado

humanoide mediano (forjado), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16 (armadura natural, escudo)
Puntos de Golpe 30 (4d8 +12)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades Atletismo +3, Engaño +2, Percepción +4, Juego de Manos +5, Sigilo +5
Resistencia al Daño veneno, psíquico
Sentidos nocturna 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas Común, jerga de ladrones
Desafío 2 (450 PX)

Resiliencia Forjada. El forjado tiene ventaja en tiradas de salvación para evitar ser envenenado y es inmune a la enfermedad. La magia no puede hacerle dormir.

Filo Manual. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Jabalina. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies o 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Acciones

Ataque Múltiple. El forjado hace dos ataques de filo manual.

Acciones

Protección. Cuando un atacante que el forjado puede ver hace una tirada de ataque contra una criatura a 5 pies del forjado, el forjado puede imponer desventaja en la tirada de ataque.



The Continent of Khorvaire

0 500 1000
miles

Bitter Sea
Lhazaar Sea
Barren Sea
Thunder Sea
Crescent Bay
Bay of Madness
Zarash Bay
Azure Bay
Manta Bay
Redcliff Bay
Glamer Bay
Thurim Bay
Torlaac Bay
Straits of Shargon
Kraken Bay
Bay of Swords
Tempest Strait
Stormwreck Bay
Eel Bay
Karrn Bay
Eldeen Bay
Bloodcliff Bay
Demonsong Bay
Demonsong Channel
Icehaven Sound
The Keeper's Maw
Scions Sound
Straits of Orthoss
Turnaway Sound
Straits of Port Verge
Gulf of Ingjald
Spring Harbor
Mutiny Harbor
Cape Ear
Far Strait
Adder Bay
Blade Desert
The Dragonreach

Icewhite Island
Icegaunt Island
Qorrashi Island
Tlalusk Island
Lost
Earlenen
Fingerbone Mountains
Illmarrow Castle
Death's Finger Channel
Orthoss
Ice Shear Isle
Stonespur
Three Sisters
Oshavan
Turnaway
Questor
Courdain
Starkwood
Port Verge
Trebaz Sinara
Orgaos
Piritar
Skairn
Forsaken Forest
Dreadhold
Farwatch
Crown Island
Regalport
Greentarn
Speartip
Ninefay Island
Ripwatch
Seventh
Third
Iceneedle Forest
Tantamar
Whitepine Forest
Taer Tiaml Poresh
Lhazaar Principalities
Cliff's End
Dragorn Isle
Cliffscrape
Fist of Onatar
Noldrunthrone
Korran's Maw
Frostmantle
Gorgera Gap
Shadowmount Forest
Fort Deepdark
Vedykar
Vulyar
Karlakton
Loom Keep
Fort Bright
Fort Zombie
Fort Bones
Boneyard
Krezent
Mar'saval
Basura Swamp
Karlashan
Whitecliff
Hall of a Thousand Mirrors
Sunscale Clanhold
Flamebrow Clanhold
Lakefortyak
Newthrone
Stormhorn Clanhold
Castle Garrodya
Addersport
Wyrmwatch
Pitchwall
Q'barran Jungle
Duskwing Clanhold
Dragonwatch Isles
Tempest Isle
Windpost
Port Krez
Krag
Eastpoint
Lorghalan
Dreadwood Isle
The Hammer
Thal Eledar
Ravar Orioth (The Jungle of Scimitars)
Demon Wastes
Ghaash Dar
The Labyrinth
Icehorn Mountains
Broken Stone
Festering Holt
Ashtakala
The Ash Beacon
Shaazarak
Vostethatra
Desolate
Starkcrag Rock
Lair of the Keeper
Burning Keep
Maruk Dar
Lake of Fire
Kashakanta
Rotting Blade
Fiendfell
Stone Cage Mountains
The Shadowcrags
Shadowdun River
Shae Lordlyndar
Blood Crescent
The Twilight Demesne
Grove of Guardian Trees
Mossmantle
Alvirad
The Mossmoth
Wolf's Paw
The Wolfwood
Havenglen
Eldeen Reaches
Yrlag
Greenheart
The Towering Wood
Byeshk Mountains
Suthar Draal
Goldmire
Shadow Marches
Cazhaak Draal
The Cleaning
Mordain's Hall
The Crawling Swamp
The Deepwood
Patrallkin
Blackwater Lake
Valsharak
Zarash'ak
Glumtown
Lantern Tower
Urthhold
Arashuul
Karthoon Tor
The Vile Marsh
Dhavin's Post
The Watching Wood
Thrakelorn
The Great Crag
Grimstone Keep
Turakbar's Fist
Orcbone
Shavalant
Whitehorn Wood
Sylbaran
Silver Lake
Greenblade
Erlaskar
Xandrar
Droaam
Znir
Stonejaw Keep
Graywall
Six Kings
Graywall Outpost
Castle Arakhain
The Fallen Demesne
Balinor's Sorrow
Izaryan Keep
Vralkek
Ardev
Graywall Mountains
Shaarat Kol
Skyraker Forest
Shadowdusk Keep
Ringbriar
Moonwatch
Dagger Wood
Torch Keep
Flint Keep
Yarkuun Draal
King's Forest
First Tower
Sharn
The Hilt
Zilspar
Dagger River
Galethspyre
Glyphstone Keep
Wroat
The Bear's Wood
Skullreave
Baran's Keep
Mistmarsh
Sternguard
Margul Pass
Olkhaan
Field of Ruins
The Howling Peaks
Dragonroost
Fort Tansend
Reven
Quesk
Zolanberg
Tarandiro
Tiznthus
Oskthor
Tiugwen
Trolanport
Thurimbar
Palur Draal
Korranberg
Seawall Mountains
Zilargo
Darguun
Torlaac Moor
Wyvernskull
Grellreach
Torlaac River
Arthunn
The Khraal
Khirad
Shae Jorildl
Rhukaan Draal
Zarrthec
Ghaal'tash
Brokentooth
Warden Keep
Barren Keep
Rhelklor
Bylas Maradal
Jal Paeridor
Seaside
Shaelas Tiraleth
Taer Zanathar
The Starhaunt
Kasserine
Taer Valaestas
Moonshadow
Ariolan
Keth
Norinath
Stonefeather Spire
Taer Valior
Shivairn
Redwater River
Aerie
Taer Shantara
Zephyr Keep
Taer Elladorn
Griffonclaw
Tronish
Crimson Water
Making
Glass Plateau
New Cyre
Gorgonhorn
Kennrun
Woodhelm
Dragon's Crown
Faded Forest
Hatheril
Starilaskur
Lurching Tower
Lake Brey
Brey River
Vathirond
Siyar
Valiron
Sword Keep
Black Pit
The Greenhaunt
Cragwar
Drum Keep
Vanguard Keep
Larunor
Marketplace
The Imsti Forest
Fort Light
Aclyndar
The Harrow Crowns
Nathyrr
Tessyk
Rellekor
Thrane
Mournland
Kalazart
Metrol
Arrythawn Keep
The Thornwood
Aruldusk
Eston
Sigilstar
Angwar Keep
Tellyn
Tower Vigilant
Morningcrest
Sharavacion
Olath
The Burnt Wood
Shadukar
Traelyn
Athandra
Avaroth
Arcanix
The Eldritch Groves
Ghalt
Bluevine
Passage
Lake Galifar
Cree
Delerthorn
Niern
Varna
The Duskwood
Lathleer
Aundair
Tower Valiant
Danthaven
The Face of Hira
Auxylgard
Havenwood
Fairhaven
Wrogar Keep
Redleaf
Riverspeak
Wyr
Windshire
Aundair River
Wroat River
The Riverwood
The Silver Wood
Silvercliff Castle
Thalhost
Daskaran
Flamekeep
Throneshold
Rekkenmark
Rekkenwood
Tanar Rath
Loran Rath
Karrnath
Ashen Spires
Atur
Korth
Teryk
Vurgenslye
The Nightwood
Fort Deepdark
The Gray Wood
Whisper Woods
Whisper Rock
Stormhome
Taer Syrnon
Karrnwood
Madstone
Icewood
Korunda Gate
Lake Home
Mirror Lake
Iceltop Mountains
Ironroot Mountains
Mror Holds
Lake Dark
Irontown
Scrona Peak
Lakeside
Yellow River
Glimmerglean
Otharaunt
Owl's Perch
The Starpeaks
Askelios
Areksul
Trumpet Mountains
The Chanth Wood
The Mossmoth
Mossmantle
Alvirad
Lake of Fire
Burning Keep
Maruk Dar
Kashakanta
Rotting Blade
Fiendfell
Stone Cage Mountains
The Shadowcrags
Shadowdun River
Shae Lordlyndar
Blood Crescent
The Twilight Demesne
Grove of Guardian Trees
Mossmantle
Alvirad
The Mossmoth
Wolf's Paw
The Wolfwood
Havenglen
Eldeen Reaches
Yrlag
Greenheart
The Towering Wood
Byeshk Mountains
Suthar Draal
Goldmire
Shadow Marches
Cazhaak Draal
The Cleaning
Mordain's Hall
The Crawling Swamp
The Deepwood
Patrallkin
Blackwater Lake
Valsharak
Zarash'ak
Glumtown
Lantern Tower
Urthhold
Arashuul
Karthoon Tor
The Vile Marsh
Dhavin's Post
The Watching Wood
Thrakelorn
The Great Crag
Grimstone Keep
Turakbar's Fist
Orcbone
Shavalant
Whitehorn Wood
Sylbaran
Silver Lake
Greenblade
Erlaskar
Xandrar
Droaam
Znir
Stonejaw Keep
Graywall
Six Kings
Graywall Outpost
Castle Arakhain
The Fallen Demesne
Balinor's Sorrow
Izaryan Keep
Vralkek
Ardev
Graywall Mountains
Shaarat Kol
Skyraker Forest
Shadowdusk Keep
Ringbriar
Moonwatch
Dagger Wood
Torch Keep
Flint Keep
Yarkuun Draal
King's Forest
First Tower
Sharn
The Hilt
Zilspar
Dagger River
Galethspyre
Glyphstone Keep
Wroat
The Bear's Wood
Skullreave
Baran's Keep
Mistmarsh
Sternguard
Margul Pass
Olkhaan
Field of Ruins
The Howling Peaks
Dragonroost
Fort Tansend
Reven
Quesk
Zolanberg
Tarandiro
Tiznthus
Oskthor
Tiugwen
Trolanport
Thurimbar
Palur Draal
Korranberg
Seawall Mountains
Zilargo
Darguun
Torlaac Moor
Wyvernskull
Grellreach
Torlaac River
Arthunn
The Khraal
Khirad
Shae Jorildl
Rhukaan Draal
Zarrthec
Ghaal'tash
Brokentooth
Warden Keep
Barren Keep
Rhelklor
Bylas Maradal
Jal Paeridor
Seaside
Shaelas Tiraleth
Taer Zanathar
The Starhaunt
Kasserine
Taer Valaestas
Moonshadow
Ariolan
Keth
Norinath
Stonefeather Spire
Taer Valior
Shivairn
Redwater River
Aerie
Taer Shantara
Zephyr Keep
Taer Elladorn
Griffonclaw
Tronish
Crimson Water
Making
Glass Plateau
New Cyre
Gorgonhorn
Kennrun
Woodhelm
Dragon's Crown
Faded Forest
Hatheril
Starilaskur
Lurching Tower
Lake Brey
Brey River
Vathirond
Siyar
Valiron
Sword Keep
Black Pit
The Greenhaunt
Cragwar
Drum Keep
Vanguard Keep
Larunor
Marketplace
The Imsti Forest
Fort Light
Aclyndar
The Harrow Crowns
Nathyrr
Tessyk
Rellekor
Thrane
Mournland
Kalazart
Metrol
Arrythawn Keep
The Thornwood
Aruldusk
Eston
Sigilstar
Angwar Keep
Tellyn
Tower Vigilant
Morningcrest
Sharavacion
Olath
The Burnt Wood
Shadukar
Traelyn
Athandra
Avaroth
Arcanix
The Eldritch Groves
Ghalt
Bluevine
Passage
Lake Galifar
Cree
Delerthorn
Niern
Varna
The Duskwood
Lathleer
Aundair
Tower Valiant
Danthaven
The Face of Hira
Auxylgard
Havenwood
Fairhaven
Wrogar Keep
Redleaf
Riverspeak
Wyr
Windshire
Aundair River
Wroat River
The Riverwood
The Silver Wood
Silvercliff Castle
Thalhost
Daskaran
Flamekeep
Throneshold
Rekkenmark
Rekkenwood
Tanar Rath
Loran Rath
Karrnath
Ashen Spires
Atur
Korth
Teryk
Vurgenslye
The Nightwood
Fort Deepdark
The Gray Wood
Whisper Woods
Whisper Rock
Stormhome
Taer Syrnon
Karrnwood
Madstone
Icewood
Korunda Gate
Lake Home
Mirror Lake
Iceltop Mountains
Ironroot Mountains
Mror Holds
Lake Dark
Irontown
Scrona Peak
Lakeside
Yellow River
Glimmerglean
Otharaunt
Owl's Perch
The Starpeaks
Askelios
Areksul
Trumpet Mountains
The Chanth Wood
Wyr
Riverspeak
Redleaf
Windshire
Aundair River
Wroat River
Fairhaven
Wrogar Keep
Auxylgard
The Face of Hira
Danthaven
Varna
The Duskwood
Lathleer
Cree
Delerthorn
Niern
Aundair
Tower Valiant
Athandra
Traelyn
Shadukar
The Burnt Wood
Olath
Sharavacion
Morningcrest
Ghalt
Bluevine
Passage
Lake Galifar
Arcanix
The Eldritch Groves
Tellyn
Tower Vigilant
Sigilstar
Angwar Keep
Eston
Aruldusk
Thrane
Rellekor
Tessyk
Nathyrr
The Harrow Crowns
Aclyndar
The Imsti Forest
Fort Light
Marketplace
Larunor
Vanguard Keep
Drum Keep
Cragwar
Black Pit
Sword Keep
The Greenhaunt
Valiron
Siyar
Lake Brey
Brey River
Vathirond
Lurching Tower
Starilaskur
Hatheril
Mournland
Kalazart
Metrol
Arrythawn Keep
The Thornwood
Gatherhold
Lake Cyre
Talenta Plains
Blade Desert
Eldenwold Mountains
Karlashan
Whitecliff
Hall of a Thousand Mirrors
Mar'saval
Basura Swamp
Boneyard
Krezent
Fort Zombie
Fort Bones
Fort Bright
Loom Keep
Karlakton
Vulyar
Vedykar
Fort Deepdark
Shadowmount Forest
Gorgera Gap
Frostmantle
Noldrunthrone
Korran's Maw
Fist of Onatar
Cliffscrape
Cliff's End
Dragorn Isle
Tempest Isle
Windpost
Port Krez
Krag
Eastpoint
Lorghalan
Dreadwood Isle
The Hammer
Thal Eledar
Ravar Orioth (The Jungle of Scimitars)
Bay of Swords
Kraken Bay
Torlaac Bay
Glamer Bay
Thurim Bay
Redcliff Bay
Straits of Shargon
Thunder Sea
The Dragonreach

N
W
E
S

Village
Town
City
Capital
Castle/Fort
Ruin
Site
Volcano
Lightning Rail
Road
KEY

EBERRON

House Sivis presents
*A **True** and **Accurate***
***Map** of its **Seas** and*
Continents

998 YK

Bitter Sea
Barren Sea
KHORVAIRE
AERENAL
Thunder Sea
XEN'DRIK
Dark Sea
Icemaw Sea
EVERICE

Lhazaar Sea
White Sea
SARLONA
The Dragonreach
Sea of Rage
ARGONNESSEN
Sea of Lost Souls

LEE MOYER

630C7254000001 TM & ©2019 Wizards of the Coast LLC. Cartography by Lee Moyer

DUNGEONS & DRAGONS®



ISBN: 978-0-7869-6692-9

54995

EAN

9 780786 966929

Precio Sug.: US $49.95 CAN $65.95

Impreso en EEUU C27540000

Destierra las Sombras de la Guerra

Ya sea a bordo de una aeronave o un vagón de tren, ¡embarcate en emocionantes aventuras envueltas en intriga! Descubre secretos enterrados por años de guerra devastadora, en la que las armas alimentadas por magia amenazaron a todo un continente.

En el mundo de la posguerra, la magia impregna la vida cotidiana, y personas de todo tipo acuden a Sharn, una ciudad de maravillas donde los rascacielos atraviesan las nubes. ¿Encontrarás tu fortuna en las calles de la ciudad o en los campos de batalla encantados? ¿Lanzarás tu suerte con las poderosas casas de las marcas del dragón? ¿Buscarás la verdad como periodista, investigador universitario o espía del gobierno? ¿O forjarás un destino que desafíe las cicatrices de la guerra?

Este libro proporciona herramientas que tanto los jugadores como los Dungeon Masters necesitan para explorar el mundo de Eberron, incluida la clase de personaje artífice (un maestro de la invención mágica) y monstruos nacidos por antiguas fuerzas belicistas. ¿Entrará Eberron en una nueva era próspera o la sombra de la guerra descenderá una vez más?

Para usar con el
Manual del Jugador, el ***Manual de Monstruos***
y la ***Guía del Dungeon Master***
de quinta edición

DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN 978-0-7869-6689-9
54995>
9 780786 966899 EAN
Precio Sug.: US $49.95 CAN $69.95
Impreso en EEUU C27540000