

A full-page fantasy illustration serves as the background. It depicts a lone figure in a dark cloak riding a dark horse along a path. To the left, there is a forest of trees with vibrant, ethereal blue and pink foliage. In the distance, a jagged, dark mountain peak rises against a dramatic sky. The sky is filled with swirling clouds, a bright yellow star, a dark star within a circular frame, and a colorful nebula. A glowing yellow comet or magical trail streaks across the middle of the sky.

LÚMINNON

Un escenario de campaña no oficial
compatible con 5ªE

José Luis Gallo

LICENCIA Y CONDICIONES DE USO

Lúminnon es un escenario de campaña de fantasía medieval compatible con la quinta edición del juego de rol *Dungeons & Dragons*. Este documento es una obra **original** e **independiente**.

Autoría

© José Luis Gallo

Todos los derechos reservados.

Fecha de creación: agosto de 2023

Última versión: 10 de febrero de 2026 (versión 3.0.1)

Contacto: luminnon@joseluisgallo.com

Sitio web oficial: <http://www.luminnon.com>

Licencia del contenido creativo

Todo el contenido narrativo, geográfico y creativo del escenario de campaña **Lúminnon**, incluyendo —pero no limitado a— su historia, cosmología, regiones, mapas, culturas, especies, religiones, personajes, ambientación, tono y estructura del mundo, es una obra original del autor y se distribuye bajo la siguiente licencia:

Creative Commons Attribution–NonCommercial–NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

De acuerdo con esta licencia:

- Se permite copiar y redistribuir este documento **únicamente con fines no comerciales**.
- Se requiere atribución adecuada al autor.
- **No está permitida la modificación, adaptación, traducción, transformación ni redistribución de versiones alteradas del mundo de Lúminnon**, total o parcialmente, sin autorización expresa y por escrito del autor.
- **Queda expresamente prohibida la venta, reventa o cualquier forma de explotación comercial de este documento por terceros**, incluso cuando se distribuya sin modificaciones.

El derecho de comercialización del escenario *Lúminnon* queda reservado en exclusiva a su autor.

Material de reglas (SRD)

Este escenario incluye material procedente del **System Reference Document 5.2.1 (SRD 5.2.1)** de Wizards of the Coast LLC.

El SRD 5.2.1 se distribuye bajo la licencia **Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)**, disponible en:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

<https://www.dndbeyond.com/srd>



El material incluido del SRD se utiliza conforme a los términos de dicha licencia. La licencia del SRD **no se extiende ni modifica** la licencia aplicable al contenido creativo original de Lúminnon.

Uso no oficial y ausencia de afiliación

Dungeons & Dragons es una marca registrada de Wizards of the Coast LLC. Lúminnon es una obra independiente y no oficial, y no está aprobada, patrocinada ni respaldada por Wizards of the Coast LLC.

El uso del nombre *Dungeons & Dragons* se realiza únicamente con fines descriptivos, para indicar compatibilidad con su sistema de reglas.

Agradecimientos:

A David Acosta “Jaguarundy” por sus aportaciones y sugerencias.



Índice

| | |
|--|----|
| LICENCIA Y CONDICIONES DE USO..... | 2 |
| Autoría..... | 2 |
| Licencia del contenido creativo..... | 2 |
| Material de reglas (SRD)..... | 2 |
| Uso no oficial y ausencia de afiliación..... | 3 |
| Agradecimientos:..... | 3 |
| INTRODUCCIÓN..... | 8 |
| Lúminnon, equilibrio y consecuencia..... | 8 |
| Un orden posterior a la catástrofe..... | 9 |
| Memoria, verdad y relato..... | 9 |
| El presente: estabilidad bajo tensión..... | 9 |
| Los aventureros en Lúminnon..... | 9 |
| Lúminnon como escenario de juego..... | 10 |
| HISTORIA..... | 12 |
| La Era de la Creación y los Dioses..... | 12 |
| La Era del Árbol..... | 15 |
| La Era de los Reyes..... | 18 |
| La Era de la Unión..... | 22 |
| Época de Campaña..... | 26 |
| LAS LUNAS Y LA LÚMINA..... | 29 |
| Lucentia..... | 29 |
| Cromus..... | 29 |
| Umbralia..... | 29 |
| Fases Lunares..... | 29 |
| La Lúmina..... | 31 |
| GEOGRAFÍA..... | 32 |
| LAS TIERRAS CENTRALES..... | 33 |
| EL BOSQUE DE COLORES CAMBIANTES Y LA COSTA ORIENTAL..... | 47 |
| COSTAS DEL SUR Y MAR LUMINISCENTE..... | 63 |



| | |
|---|-----|
| MONTAÑAS Y ALTIPLANOS..... | 77 |
| REGIONES SOMBRÍAS..... | 83 |
| EL ABISMO DE LAS LLAMAS ETERNAS..... | 91 |
| MÁS ALLÁ DE LA COSTA ORIENTAL..... | 92 |
| CALENDARIO..... | 95 |
| LENGUAS..... | 97 |
| Lengua Común..... | 97 |
| Lengua élfica..... | 98 |
| Enano Luminario..... | 98 |
| Lengua de las Lunas..... | 98 |
| ESPECIES..... | 100 |
| Tabla comparativa de especies..... | 100 |
| Humanos..... | 101 |
| Elfos..... | 104 |
| Enanos Prismáticos..... | 107 |
| Gnomos..... | 110 |
| Medianos..... | 113 |
| Tieflings..... | 115 |
| MAGIA EN LÚMINNON..... | 120 |
| Naturaleza de la magia..... | 120 |
| Tipos de magia en Lúminnon..... | 121 |
| Escuelas y acceso a la magia..... | 123 |
| Peligros y restricciones..... | 124 |
| Resonancia de lúmina..... | 126 |
| Magia salvaje e inestable..... | 127 |
| Efectos globales y en la mecánica del juego..... | 130 |
| Conjuros de Lúminnon (compatibles con SRD 5.2)..... | 132 |
| RELIGIÓN..... | 146 |
| Aeloria, la “Diosa de la Luz”..... | 146 |
| Thalakar, el “Señor de las Sombras”..... | 147 |
| Elyndra, la “Dama de los Sueños”..... | 148 |



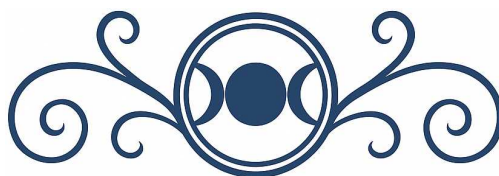
| | |
|--|-----|
| Veridias, el “Custodio de la Naturaleza” | 150 |
| Sylvaris, el “Forjador del Destino” | 151 |
| Zephyrion, el “Señor de los Vientos” | 152 |
| Otros Cultos y Herejías..... | 153 |
| Sincretismo y dualidades..... | 154 |
| SISTEMA MONETARIO..... | 155 |
| Equivalencia..... | 155 |
| PRINCIPALES PERSONAJES..... | 156 |
| Guerreros..... | 156 |
| Pícaros..... | 163 |
| Magos / Hechiceros..... | 169 |
| Clérigos..... | 177 |
| BESTIARIO DE LÚMINNON..... | 184 |
| Qué es el Bestiario de Lúminnon..... | 184 |
| Niveles de desafío (CR)..... | 185 |
| Criaturas por Región..... | 185 |
| Acechador de Obsidiana..... | 190 |
| Árbol Sinestésico..... | 192 |
| Carroñero Sombrío..... | 193 |
| Ciervo Dorado de la lúmina..... | 194 |
| Dragón de Luz..... | 195 |
| Dragón Cromático..... | 197 |
| Efecto Cromático Adicional:..... | 198 |
| Dragón Oscuro..... | 200 |
| Espectro de Estación Cambiante..... | 203 |
| Gólem Prismático..... | 205 |
| Halcón Reluciente..... | 207 |
| Lucielín..... | 208 |
| Lumináfago..... | 210 |
| Lumipulpo..... | 212 |
| Mariposa del Recuerdo..... | 213 |



| | |
|---|-----|
| Medusa de Coral..... | 215 |
| Ninfa Cromática..... | 217 |
| Serpiente Luminosa de Marea..... | 219 |
| Soñador Errante..... | 221 |
| Sombra de Thalakar..... | 223 |
| Sombraengendro..... | 225 |
| AVENTURAS..... | 227 |
| Los Secretos de Luminaquebrada..... | 227 |
| El Enigma de las Gemas Prismáticas..... | 234 |
| Las Sombras del Poder..... | 245 |
| Resplandor en la Oscuridad..... | 247 |



INTRODUCCIÓN



Un mundo tejido con luz, sombra y sueño

Lúminnon, equilibrio y consecuencia

Lúminnon es un mundo donde el equilibrio nunca ha sido justo, solo necesario.

El mundo no siempre fue así. Pero sigue siéndolo.

Lúminnon no es un continente en un mundo infinito.

Es un mundo pequeño que aprendió demasiado tarde que no había más allá.

Hacia el oeste, la tierra se abre en una herida que nunca cicatriza,
un abismo de fuego eterno por el que el mundo aún sangra.

Desde entonces, los cielos cambiaron, los mares aprendieron a devolver a los viajeros, y el equilibrio dejó de ser algo natural para convertirse en algo vigilado.

Hacia el este no hay promesa.
No hay nuevos continentes, ni imperios desconocidos, ni dioses aguardando.
Solo mar, bruma y retorno.

El Desgarro no destruyó Lúminnon.
Lo dejó incompleto.

En un mundo así, el poder concentrado no es una tentación: es una amenaza.
La magia deja cicatrices.
La historia pesa más que la profecía.
Y cada exceso se paga, no como castigo, sino como consecuencia.

Las civilizaciones que sobrevivieron aprendieron a contenerse.
A desconfiar de quienes prometen soluciones definitivas.
A recordar, incluso cuando duele.
Porque aquí, si el mundo cae, no habrá nadie más que recoja los restos.

Este es un lugar donde la mayor hazaña no es conquistar,
sino no repetir los errores que casi lo destruyeron todo.





Bienvenido a Lúminnon.
Todo lo que existe está aquí.

Un orden posterior a la catástrofe

El Lúminnon contemporáneo no vive una edad de oro, sino una **era posterior al colapso**. Grandes imperios han desaparecido. Regiones enteras fueron transformadas de forma irreversible. El conocimiento del pasado es fragmentario y está condicionado por quién tuvo interés en preservarlo y quién en hacerlo desaparecer.

Las potencias dominantes del presente no gobiernan desde la ilusión de la redención, sino desde la convicción de que **el mundo debe ser contenido**. El equilibrio vigente es el resultado de una corrección severa aplicada tras la última gran guerra, y se mantiene mediante vigilancia, subordinación política y control del acceso al poder económico, militar y mágico.

No se trata de un orden benevolente, pero sí eficaz.

Memoria, verdad y relato

La historia de Lúminnon no es un relato compartido. Cada cultura conserva fragmentos distintos del pasado y los interpreta según sus intereses. Los humanos recuerdan imperios perdidos y derrotas humillantes, a menudo envueltas en mitos heroicos que suavizan la realidad. Los elfos conservan memorias más extensas, pero también silencios cuidadosamente mantenidos, conscientes de que el control del relato es una herramienta de poder tan importante como cualquier ejército. Los enanos guardan conocimientos antiguos que prefieren no poner en circulación, temerosos de repetir errores que ya han visto cometer a otros.

En este mundo, **la verdad histórica rara vez es neutral**. Comprender el pasado no garantiza justicia, pero ignorarlo garantiza que el ciclo se repita.

El presente: estabilidad bajo tensión

La época de campaña se sitúa en un momento de **estabilidad forzada**. No hay guerras abiertas entre grandes potencias, pero tampoco una paz genuina. Reinos humanos derrotados subsisten como protectorados vigilados. Regiones enteras funcionan bajo límites políticos y económicos que no pueden cuestionar. El comercio exterior, la expansión territorial, el desarrollo militar y la investigación mágica están condicionados por poderes que afirman actuar en nombre del equilibrio global.

Esta estabilidad no elimina el conflicto; lo **desplaza**. Las tensiones se manifiestan en forma de resistencia clandestina, sabotajes, intrigas políticas, disputas comerciales encubiertas y conflictos locales que rara vez escalan... porque alguien se encarga de que no lo hagan.

Los aventureros en Lúminnon

En este contexto, los aventureros no son héroes predestinados ni agentes del cambio absoluto. Son individuos capaces de moverse entre las grietas del sistema, de servir a poderes establecidos o de desafiar límites que no siempre comprenden del todo.

Sus acciones pueden:

- reforzar el equilibrio existente,
- aliviar tensiones locales sin alterar el orden global,



- o acelerar desequilibrios que otros preferirían mantener contenidos.

En Lúminnon, incluso los actos bienintencionados pueden tener consecuencias indeseadas, y las decisiones tomadas a pequeña escala pueden atraer la atención de fuerzas que operan a niveles mucho más altos.

Lúminnon como escenario de juego

Lúminnon está diseñado para campañas donde el conflicto es **político, moral y estructural**, además de físico. Es un mundo en el que la violencia abierta suele ser la última herramienta, no la primera, y donde el poder se ejerce a través de la dependencia, la vigilancia y el control del relato.

Este escenario favorece historias de:

- resistencia y colaboracionismo,
- lealtades incómodas,
- decisiones imposibles,
- y consecuencias a largo plazo.

No es un mundo de fantasía luminosa ni de épica simplificada. Tampoco es un escenario nihilista. Es un mundo que ha sobrevivido a demasiados intentos de imponer un orden definitivo y que continúa funcionando... a un precio constante.

PARA EL GAME MASTER:

Este manual presenta Lúminnon como un mundo ya configurado, con poderes asentados y equilibrios frágiles. No espera que los personajes jugadores “salven el mundo”, sino que **interactúen con él**, lo tensionen y, en ocasiones, lo rompan.

El Game Master es el encargado de mantener visibles las consecuencias, de recordar que toda acción relevante tiene un coste y de decidir cómo reaccionan las fuerzas dominantes cuando el equilibrio se ve amenazado. Lúminnon no ofrece respuestas fáciles ni bandos completamente justos, pero sí un marco sólido para campañas profundas y coherentes.

Lúminnon no promete un final mejor.

Promete un mundo que **reacciona**.

Sobre la ruptura del equilibrio

El equilibrio de Lúminnon no es frágil ante cada acción aislada, pero tampoco es inmutable.

Regla fundamental:

El equilibrio **no se rompe por un solo acto**, pero **sí por acumulación, repetición o decisiones conscientes mantenidas en el tiempo**.

Las acciones de los personajes pueden:

- tensar el equilibrio localmente,
- desplazar conflictos,



- crear cicatrices duraderas,

y, si se sostienen o se repiten, **provocar cambios irreversibles** en regiones, instituciones o en la propia lúmina.

Cuando el equilibrio se rompe, **no siempre lo hace de forma espectacular**. A menudo se manifiesta como:

- pérdida de confianza,
- radicalización de facciones,
- alteraciones mágicas persistentes,
- decisiones preventivas que generan nuevos conflictos.

PARA EL GAME MASTER:

No restaures el statu quo automáticamente. Si una decisión ha tenido peso, permite que el mundo la recuerde.



HISTORIA



La historia de Lúminnon no es un relato continuo ni consensuado, sino una sucesión de intentos por comprender y contener un mundo inherentemente inestable. Las eras que se describen a continuación no representan un progreso ordenado, sino distintas respuestas —a menudo fallidas— frente a desequilibrios cada vez más profundos. Gran parte de lo ocurrido se conoce solo de forma fragmentaria, filtrado por tradiciones, silencios deliberados y relatos contruidos tras la catástrofe. Esta historia no explica cómo debería ser el mundo, sino cómo ha sobrevivido hasta ahora.

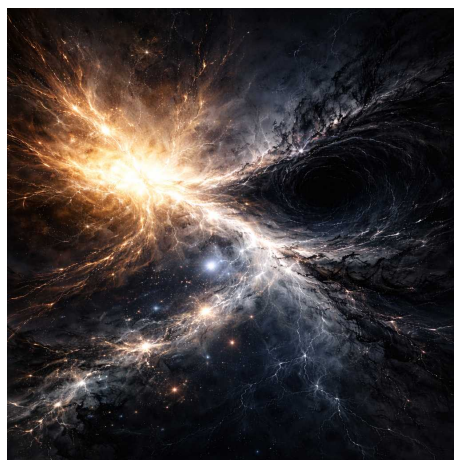
La Era de la Creación y los Dioses

La Era de la Creación en Lúminnon es un período mítico que marca el inicio de la existencia del mundo y la llegada de las deidades que darían forma a su destino. Durante esta era, se forjaron las bases para la realidad tal como se conoce en el presente. Los relatos de esta era proceden principalmente de textos religiosos y tradiciones transmitidas durante generaciones.

El Surgimiento del Cosmos

En el principio, solo existían el vacío y la oscuridad, sin forma ni medida, ajenos al tiempo y al movimiento. No había cielo ni tierra, ni distinción entre lo que es y lo que no es. De ese estado primordial surgieron dos entidades opuestas: **Aeloria**, personificación de la luz y la creación, y **Thalakar**, encarnación de la oscuridad y la destrucción.

Ambos no nacieron como enemigos absolutos, ni como aliados, sino como fuerzas inseparables llamadas a coexistir. Allí donde Aeloria otorgaba forma y permanencia, Thalakar imponía disolución y fin. Su presencia conjunta quebró el vacío original y dio inicio al devenir, estableciendo los primeros límites entre la nada y la existencia.

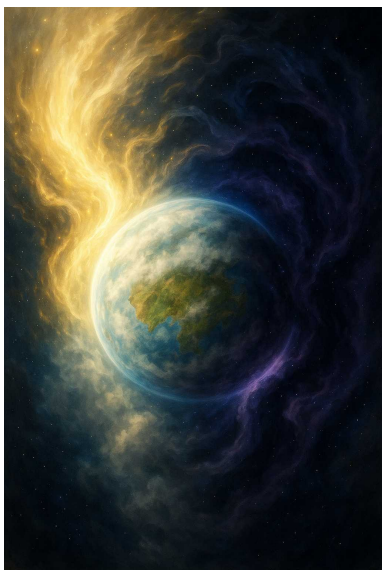


El enfrentamiento constante entre estas fuerzas no aniquiló lo creado, sino que lo sostuvo en tensión. De su oposición surgieron el movimiento y el cambio; de su proximidad, la materia y el espacio. Así se formaron los mundos, y las estrellas fueron encendidas como testigos silenciosos de ese primer ciclo, nacidas no de la armonía, sino de la necesidad.

Desde ese momento, la existencia quedó ligada a la persistencia de este equilibrio primordial. Nada podía ser creado sin aceptar su eventual destrucción, ni nada podía desaparecer sin dejar rastro en lo que habría de venir. Así comenzó el tiempo, y con él, la historia de Lúminnon.



La Forja de Lúminnon



De la danza entre Aeloria y Thalakar nació Lúminnon, un mundo único, forjado en el entretejido de la luz y la sombra, del orden y el misterio. Su creación no fue un acto de voluntad unilateral, sino el resultado de una danza cósmica: Aeloria cantaba estrellas al firmamento, y Thalakar tejía el vacío entre ellas. Donde sus energías chocaban, brotaban islas de tierra y mares de fuego; donde se entrelazaban en armonía, surgían bosques vivos, valles soñantes y ríos que fluían con música silente. Las deidades plasmaron su esencia en el tejido mismo de la realidad. Aeloria derramó su aliento sobre los cielos, haciendo que las tres lunas nacieran como sus hijas luminosas. Thalakar susurró a las profundidades, llenando las aguas con secretos insondables y sombras que palpitan bajo la superficie. Allí donde danzaron juntos sobre

la tierra, la lúmina brotó como un eco eterno de su unión, invisible pero presente, viva en cada hoja, en cada chispa mágica, en cada latido del mundo.

El Aliento de los Primeros Días

En lo profundo del primer bosque —donde el color aún no conocía límites—, los árboles comenzaron a sentir. Primero supieron del viento, luego de la luna, y al fin, de sí mismos. Eran sabios antes de tener rostro, pacientes antes de tener piernas. Y cuando la lúmina se enroscó en sus savias, algunos se alzaron del suelo, moldeando cuerpos como ramas flexibles, ojos como hojas brillantes.

Así nacieron los **elfos**: no hechos, sino despertados. No hijos, sino herederos del equilibrio vivo. Aún recuerdan que fueron árboles, y por eso cuidan los bosques como quien guarda la memoria de su infancia.



Cuando la primera tormenta iluminó la piedra y cruzó los cielos, algo chispeó entre la magia y la curiosidad. Un destello fugaz, como un pensamiento antes de nacer, cobró forma. Fue risa. Fue ingenio. Fue invención.

Así surgieron los **gnomos**, hijos de la chispa que bailó entre los planes de los dioses, creadores natos que aún persiguen ese primer relámpago de maravilla.

Bajo las montañas aún no talladas, donde la presión y la lúmina cristalizada se abrazaban en silencio, Aeloria cantó una nota que no subía ni bajaba: una vibración pura. De allí surgieron formas sólidas, de mirada seria y alma geométrica.



Así nacieron los **enanos** prismáticos, no modelados con manos divinas, sino pulidos por eras de presión mágica y armonía mineral. Son el eco vivo de una tierra que quiso pensar con forma.

En los primeros días, una llanura silenciosa —fértil y bañada por las tres lunas— se tornó blanda, cálida, viva. En un claro sin nombre, la Luz de Aeloria cayó como rocío sobre el barro, y allí, la lúmina rió por primera vez.

Del barro surgieron pies pequeños, manos redondeadas y ojos alegres. No por mandato ni por guerra, sino por pura alegría de estar vivos. Uno de ellos se levantó, miró a su alrededor, y al ver el cielo... rió con tal fuerza que su risa se convirtió en eco, en tambor, en corazón.

Así nacieron los **medianos**, y desde entonces, cada comida compartida, cada danza bajo la luna, honra aquel origen de vida sencilla y sagrada.

Lucentia, la luna mayor, alzaba su corona sobre los cielos. Una noche, sus rayos rozaron un valle húmedo donde dormían figuras aún sin nombre. Despertaron con deseo de aprender, luchar, construir, amar, caer y volver a empezar.

Así surgieron los **humanos**, no por diseño ni accidente, sino por voluntad de moverse, de elegir, de errar y crear. Son los hijos de la posibilidad, los que caminan entre extremos buscando sentido.

Y en una noche donde Umbralia velaba con rostro oculto, los tres haces lunares se alinearon mal. Una grieta cruzó la lúmina, y de ese error... algo nació.

De los portales distorsionados, de las sombras resonantes y de la pena de Thalakar, surgieron los **tieflings**. Criaturas de frontera, hijos del límite entre mundos, no malditos, sino nacidos del margen. Ellos no niegan su origen roto: lo caminan como quien cruza un puente en llamas.

El Ascenso de Otros Dioses

Y ocurrió que, tras la danza de Aeloria y Thalakar, cuando el mundo ya tenía forma y la lúmina recorría su pulso invisible, el silencio no trajo fin, sino aliento nuevo. Porque lo creado deseaba ser sentido, vivido, recordado. Y así, del tejido del mundo, surgieron otras voces: no nacidas del conflicto, sino del eco profundo de la existencia en expansión.

Elyndra, la Dama de los Sueños, fue la primera. Nació del murmullo que existe entre dos pensamientos y del temblor de los párpados antes del sueño. Su llegada no tuvo forma ni sonido, solo una bruma suave que enseñó a los mortales a ver con el alma. Bajo su guía, los seres aprendieron a imaginar lo que aún no era, a recordar lo que nunca ocurrió, y a entrelazar lo real con lo posible. Elyndra no impone, solo sugiere. Su poder es el de la visión interna, el que camina con quien duerme y habla en los silencios.

Veridias, el Custodio de la Naturaleza, nació en un brote que rompió la tierra antes de que hubiera estaciones. Donde la lúmina tocó la hoja, y la hoja supo crecer, allí respiró por primera vez. No se pronunció su nombre, pero su paso dejó huellas de flores y colmillos, de espinas y musgo. Él es el ciclo que no pide permiso, el guardián de lo que crece, lo que muere, lo que regresa. En su honor caminan los que siembran, cazan y entierran con respeto.

Sylvaris, el Forjador del Destino, alzó la mirada cuando el firmamento aún era un río sin cauce. Con manos de luz y sombra, dibujó las primeras constelaciones, y su arco trazó caminos entre los días por venir. Él trajo el destino, no como jaula, sino como camino visible bajo las estrellas.

Su aliento guía a los que buscan, a los que preguntan, a los que no aceptan el azar como única ley. Es cazador de verdades y tejedor de trayectorias.

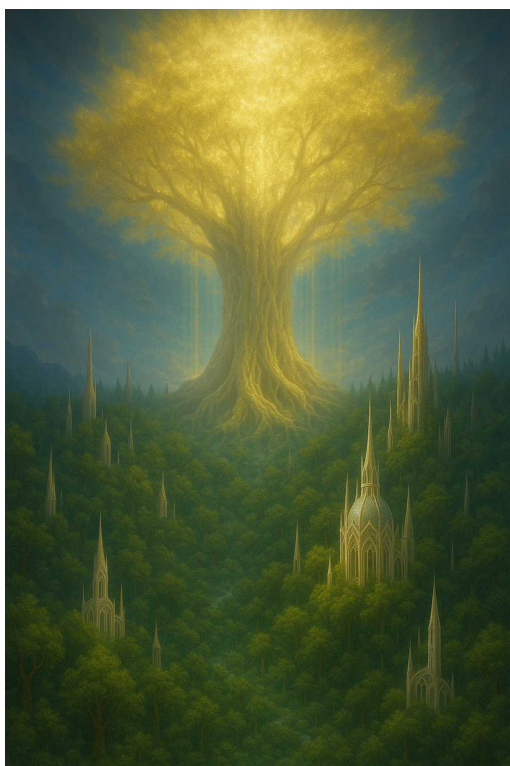
Por último vino **Zephyrion**, el Señor de los Vientos. No nació en lugar alguno, sino en todos a la vez. Fue el primer soplo que se negó a detenerse, el rumor entre ramas, velas y alas. Su voz es la de lo lejano, su danza la del que no se arraiga. Donde hay viaje, hay Zephyrion. Donde alguien deja su hogar por voluntad o esperanza, su sombra lo acompaña. No guía ni consuela, pero abre el mundo para quien se atreve a avanzar.

Así se alzaron los Otros Dioses, no como rivales de los primordiales, sino como respuestas vivas al mundo que nacía. Si Aeloria y Thalakar dieron al mundo su cuerpo y tensión, Elyndra, Veridias, Sylvaris y Zephyrion le dieron alma, respiración, rumbo y deseo.

Desde entonces, los pueblos de Lúminnon alzan templos bajo los árboles, entre las estrellas, en los caminos y dentro del sueño, porque saben que los dioses nuevos no solo habitan el cielo... sino también el interior de quienes los recuerdan.

La Era del Árbol

El Árbol Primordial



En el centro del continente, en una tierra que ya no existe, crecía el Árbol Primordial. No fue plantado, ni invocado, ni creado: fue el primer fruto espontáneo de la danza entre Aeloria y Thalakar, nacido en el único instante en que luz y sombra se abrazaron sin lucha.

Su tronco surgió del entrelazamiento de voluntades opuestas, y sus raíces crecieron a través de todos los planos. Su copa sostenía el cielo; su savia, la lúmina equilibrada, fluía por el mundo como un pulso cósmico. Era el eje, el punto medio, el latido vivo del equilibrio universal.

A su alrededor se organizó el mundo. Los elfos construyeron su capital sagrada entre sus anillos de sombra y luz. Los humanos del joven Imperio de Elandar lo veneraban como fuente y símbolo de su grandeza. Las demás especies —enanos, gnomos, medianos, incluso tieflings— reconocían su presencia como el corazón del mundo.

Durante siglos, el Árbol Primordial fue la paz sostenida en forma vegetal. Pero incluso en la armonía más plena... germina el deseo de control.

Las Primeras Naciones

En la era dorada anterior al Desgarro, el mundo de Lúminnon florecía en torno al Árbol Primordial. Cada especie había encontrado su lugar: los elfos custodiaban los tres grandes bosques, en comunión con la naturaleza; los enanos prismáticos forjaban maravillas en las



montañas del centro y el este; los gnomos construían artefactos y relojes lunares en sus talleres ocultos; los medianos cultivaban la tierra bajo la protección de los grandes; y los tieflings, aún escasos, comenzaban a formar comunidades en regiones limítrofes, vistos con suspicacia, pero no con abierta hostilidad.

El verdadero poder, sin embargo, residía en manos de los humanos del Imperio de Elandar, una civilización avanzada y ambiciosa que había logrado unificar vastos territorios bajo su estandarte. Sabios, navegantes, conjuradores y diplomáticos, los elandarianos consideraban que su deber era preservar el orden... aunque fuera imponiéndolo.

Las principales ciudades de Elandar estaban situadas en torno al Bosque Primordial, formando un anillo de piedra, luz y conocimiento en torno al Árbol. Allí se alzaban academias arcanas, templos lunares, forjas de cristales y bibliotecas vivas. La capital imperial, hoy perdida bajo el Abismo, era una maravilla de arquitectura y poder, sostenida por la proximidad a la fuente misma de la lúmina.

A su lado, los elfos del bosque central habían erigido su capital ancestral, Elarien, entre las raíces visibles del Árbol, construida sin alterar la naturaleza, en plataformas de ramas vivas, puentes de luz y cámaras cantadas en lengua antigua. Para ellos, no era solo el corazón del mundo, sino la fuente directa de su sabiduría, su longevidad y su misión como guardianes del equilibrio. Allí se alzaban academias arcanas, templos lunares, forjas de cristales y bibliotecas vivas. La capital imperial, hoy perdida bajo el Abismo, era una maravilla de arquitectura y poder, sostenida por la proximidad a la fuente misma de la lúmina.

Aunque el Imperio veneraba al Árbol, también lo codiciaba. Sus Arcanistas descubrieron formas de extraer lúmina directa de sus raíces. Pronto surgió una facción —apoyada por el emperador mismo— que propuso un ritual para atar la voluntad del Árbol a la del Imperio, asegurando así un suministro inagotable de magia, control y estabilidad.

Los elfos se opusieron con todas sus fuerzas, especialmente los del Bosque Primordial, guardianes del Árbol desde tiempos remotos. Convocaron un Concilio de Raíces en Elarien, donde se emitió un edicto sagrado prohibiendo cualquier manipulación directa del Árbol. Sus druidas alzaron barreras naturales, sellos arcanos y guardianes vivientes para proteger el corazón del bosque. Cuando las advertencias fueron ignoradas, las palabras se convirtieron en lanzas y los conjuros en escudos: estalló una guerra entre el Imperio de Elandar y los elfos del Bosque Primordial.



Durante meses, se libraron batallas en los claros, en las copas de los árboles y en las raíces subterráneas. Aunque los elfos resistieron con todo su poder ancestral, los arcanistas

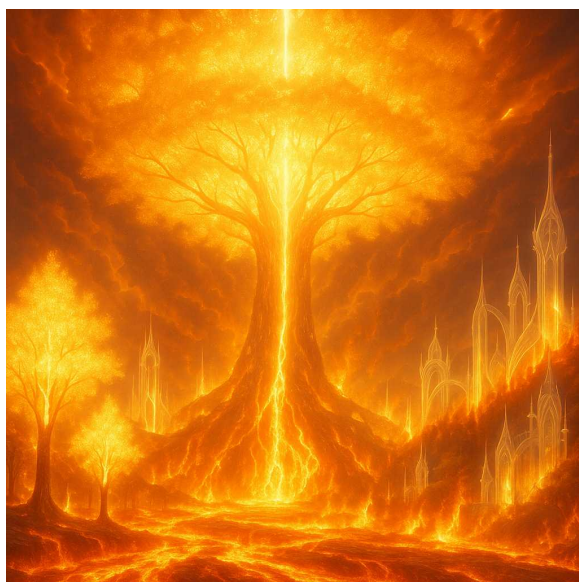
imperiales, respaldados por la maquinaria del Imperio, consiguieron romper las defensas mágicas y físicas de Elarien. Muchos sabios élficos cayeron en rituales desesperados, y la capital élfica fue tomada a sangre y fuego bajo los cielos aún intactos.

Con el camino despejado, los humanos llevaron a cabo su ritual junto al Árbol, sin saber que estaban desatando el fin del mundo que conocían. Los gnomos advirtieron sobre riesgos estructurales en el flujo de lúmina. Los enanos se retiraron del debate, escépticos y silenciosos. Algunos incluso afirman que hubo un intento de sabotaje. Pero la maquinaria imperial ya estaba en marcha.

El ritual comenzó. Y el Árbol se quebró desde dentro.

El Desgarro

Lo que siguió no fue una simple explosión ni una maldición: fue un Desgarro en el tejido mismo de la realidad. Las fuerzas de la lúmina —que hasta entonces coexistían en equilibrio dentro del Árbol— se desbordaron de forma pura y caótica, como sangre mágica derramada sobre la tierra.



Al oeste del actual continente, donde antes se alzaban la capital imperial y la capital élfica, la lúmina clara pura incendió los cielos. El bosque sagrado ardió con una luz imposible de apagar. Se abrió un portal perpetuo al Plano Elemental del Fuego, y de sus profundidades nació el Abismo de las Llamas Eternas, un océano incandescente que devoró toda la región. Solo quedó magma, ruinas hundidas y olvido.

Al norte, la lúmina oscura pura se precipitó sobre uno de los grandes bosques élficos. Sus habitantes, saturados por su influjo, se transformaron en los primeros drow: sus cuerpos retorcidos, su esencia corrompida.

El bosque murió, el clima se congeló, y en el corazón del nuevo páramo surgió Nir-Azel, la ciudad maldita del Desierto de Sombras.

Al este, la lúmina cromática pura se derramó como una tormenta de emoción y magia. El bosque que allí existía —también élfico— mutó en el Bosque de Colores Cambiantes, donde cada raíz siente, cada hoja responde a los sentimientos, y el entorno cambia según las fases lunares y el alma del viajero. Los elfos que lo habitaban no fueron destruidos, pero sus cuerpos cambiaron: pieles nuevas, lenguajes diferentes, ritos olvidados y otros nacidos de la disonancia cromática.

El Imperio de Elandar se disolvió. Su clase dirigente desapareció. Los supervivientes huyeron hacia los márgenes del continente, fundando nuevos reinos sin memoria clara de su origen. Los elfos, divididos por su transformación, perdieron su centro espiritual.

Así terminó la Era del Árbol.



Tras el Desgarro

Desde aquel día, el mundo ya no fue uno, sino fragmentos flotando sobre una herida. La geografía quedó marcada por zonas de lúmina pura, inestables e impredecibles. La magia cambió. La desconfianza entre especies se hizo norma. Y el equilibrio —que antes era natural— pasó a ser una búsqueda constante, siempre inacabada.

El Imperio de Elandar desapareció en cuestión de días. Los pocos supervivientes huyeron al este, llevando consigo fragmentos de lengua, cultura y memoria. Con el tiempo, surgieron los tres herederos inconscientes de su legado:

- El Reino de Luzmar, que mantuvo la fuerza naval y la heráldica imperial.
- El Reino Oriental, más ritualista y espiritual y que guardó en la memoria colectiva los ecos de una enemistad ancestral con los elfos.
- Y el Ducado de Estivalia, fundado originalmente como provincia fronteriza del Reino de Luzmar.

Los elfos nunca se recuperaron del todo. Su capital fue destruida. Su unidad se perdió. Y aunque muchos se replegaron al Bosque de Colores Cambiantes, otros —corrompidos por la Oscuridad— nunca volvieron a ser elfos en absoluto.

El recuerdo del Árbol —mitificado, negado o temido— se convirtió en un símbolo ambiguo: esperanza para algunos, advertencia para otros.

Para muchas culturas, la Era del Árbol no terminó nunca del todo. La herida sigue abierta. Y en las noches más oscuras, cuando Umbralia oculta su rostro y las tres lunas guardan silencio, hay quienes aún oyen un crujido en lo profundo del mundo... como si el Árbol, muy lentamente, aún siguiera cayendo.

La Era de los Reyes

La Reconstrucción

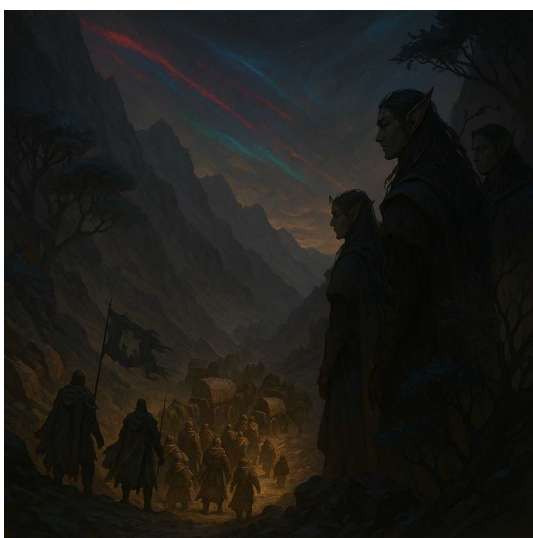
Tras el cataclismo del Desgarro, los supervivientes de Lúminnon comenzaron a rehacerse sobre una tierra herida. Surgieron nuevas naciones, no desde la grandeza, sino desde la necesidad de refugio. Fue un tiempo de lentas fundaciones, consolidación de culturas, y establecimiento de reinos duraderos, aunque la sombra del Árbol caído seguía presente.

Esta era sería luego conocida como la **Era de los Reyes**, pues vio el surgimiento de las casas regentes, las tradiciones de las cortes y los tratados que redefinirían el mapa. También fue una época de aislamiento relativo entre las especies, y de silenciosa sospecha. Aunque la guerra había pasado, el equilibrio aún no había regresado.

Los **elfos** del Bosque de Colores Cambiantes reconstruyeron su reino en torno a **Aelarion**, aunque su especie ya no era la misma. Transformados por la lúmina Cromática, su piel, alma y mirada se habían teñido de cambio. Solo unos pocos elfos del Bosque Primordial sobrevivieron: aquellos que conservaban aún sus rasgos antiguos y que miraban a sus hermanos cromáticos con mezcla de compasión, orgullo y melancolía. Aelarion acogió también, a regañadientes, a refugiados del norte: elfos marcados por la lúmina Oscura, deformados por dentro y por fuera.

No todos los elfos del Bosque del Norte huyeron Aelarion, algunos aceptaron su nueva condición y su nuevo destino oscuro para fundar algo nuevo entre las sombras: Nir-Azel. Su existencia fue borrada de los anales élficos.

Los **humanos** huyeron del colapso del Imperio de Elandar en dos grandes direcciones. Un grupo se estableció en el oeste, donde fundaron **Luzmar**, heredero militar, naval y heráldico del antiguo imperio. Allí se conservaron algunos linajes, y con ellos, el orgullo imperial. Más al este, un segundo grupo llegó por mar hasta la costa oriental, escapando del avance del Abismo. Conformaron el **Reino Oriental**, liderado por antiguos sacerdotes y arcanistas, con un profundo resentimiento hacia los elfos y el recuerdo del Árbol destruido. Durante siglos, ambas naciones vivieron sin conocimiento una de la otra, separadas por los grandes bosques del este —el Bosque de Colores Cambiantes y los territorios que con el tiempo formarían **La Liga**.



Los **enanos**, profundamente desilusionados tras haber intentado frenar el ritual de Elandar sin colaborar con los elfos, se retiraron a sus ciudades excavadas en las **Montañas Prismáticas**, donde guardaron el conocimiento antiguo bajo llave. Desde allí, vieron el cielo romperse, la tierra abrirse al oeste y las oleadas de lúmina Cromática y Oscura dirigirse hacia el norte y el este. También vieron cómo refugiados humanos y elfos cruzaban las montañas buscando seguridad. Ellos recordaron. Ellos escribieron. Y luego sellaron sus puertas.

Los **gnomos**, antaño ingenieros del imperio, sobrevivieron en escaso número. Se refugiaron mayoritariamente en Luzmar, pero con el paso del tiempo, y ante la aparición de la Ciudad Flotante, muchos eligieron su neutralidad como nuevo hogar. Los **medianos**, siempre alejados de los grandes conflictos, prosperaron en las **Tierras Centrales**, ajenos al Desgarro. Y los **tieflings**, nacidos en los márgenes, vagaban aún sin tierra ni relato propio.

Con el tiempo, Luzmar creció como reino. Pero siglos después, una crisis sucesoria derivó en una guerra civil. El **Ducado de Estivalia**, antiguo vasallo, aprovechó el caos para declararse independiente, ayudado por los elfos. Estos mismos elfos también evitaron que Luzmar se expandiera hacia el este, alentando divisiones entre los pueblos humanos del interior. Así nacieron los pueblos libres que con el tiempo formarían **La Liga**, una zona de ciudades-estado y alianzas locales que nunca reconocieron rey alguno.

Pero las alianzas cambiaron. Estivalia fortaleció su vínculo con los enanos. Luzmar, por miedo a verse rodeado por dos potencias hostiles, se acercó a los elfos. De esta alianza forzada surgió una frágil paz, sostenida por conveniencia y viejas heridas que nunca terminaron de cerrarse.

Y entonces, el pasado habló.



La Gran Guerra



Cerca de Lucentum, bajo una colina olvidada, fue descubierta la tumba de **Miklos XI**, el último emperador de Elandar. Junto a sus restos se hallaron antiguos estandartes, reliquias imperiales y crónicas selladas que hablaban de una era de unidad, poder y propósito. El rey del Reino Oriental, al leerlas, no vio reliquias de un pasado perdido, sino las llaves de un destino interrumpido. Se convenció de que era su deber reconstruir el Imperio, restaurar el orden, y someter primero a los elfos, culpables —en sus ojos— de la antigua ruina.

El ataque no fue anunciado: avanzaron escuadrones arcanos, flotas de guerra y columnas de fuego guiadas por estandartes imperiales renacidos. Aelarion resistió, y Luzmar, aún aliada de los elfos, respondió movilizando sus ejércitos.

Pero esa reacción dejó su frontera occidental vulnerable.

El Ducado de Estivalia, antaño parte de Luzmar, vio su oportunidad. Sus líderes, aún heridos por siglos de sometimiento, aprovecharon el conflicto y atacaron. La guerra estalló en dos direcciones a la vez. Cuando los enanos, enterados de que los elfos habían entrado en guerra con buena parte de la humanidad, decidieron unirse a Estivalia, el mapa de alianzas se volvió un espejo invertido de las antiguas guerras.

Así comenzó la **Gran Guerra**: un conflicto largo, amargo y profundamente desigual.

Durante más de una década, la guerra devoró los campos, los mares y los cielos de Lúminnon. La lúmina se utilizó sin medida: conjuros prohibidos que volvían estéril la tierra, tormentas invocadas sobre ciudades costeras, portales rasgados que vomitaban horrores. Gólems prismáticos, bestias cromáticas descontroladas, e incluso entidades ligadas a planos elementales fueron usadas como armas vivientes.

Ciudades enteras fueron arrasadas. Entre ellas, la propia **Luzmar**, capital del reino del mismo nombre, fue reducida a cenizas por una conjunción de magia oscura y fuego cromático. Nada quedó de su gloria: sólo cimientos ennegrecidos y silencio. Algunas regiones aún están selladas, malditas por los residuos mágicos dejados por la guerra.



A pesar de las reliquias mágicas imperiales recuperadas de la tumba de Miklos XI, el Reino Oriental comenzó a perder terreno. La resistencia élfica fue feroz, y el peso de la guerra se volvió insostenible. Su capital cayó, y el rey huyó hacia el interior oriental, dejando tras de sí un reino fragmentado y

agotado.

Por otro lado, la destrucción de Luzmar y el posible colapso del reino entero se convirtió en una amenaza no prevista para los elfos. **Estivalia** y los enanos comenzaron a avanzar sobre las tierras de La Liga, hasta entonces territorio neutral. Los elfos, debilitados por el conflicto y sin aliados al oeste, temieron que una nueva ola de dominio humano pudiera alzarse desde una dirección inesperada.

La guerra ya no tenía sentido, pero **nadie podía permitirse perderla**. Fue entonces, en el año 116 AF (antes de la Fundación de la Ciudad Flotante), que líderes de todas las especies — algunos por convicción, otros por agotamiento— se reunieron en las ruinas de un claro antiguo. Allí firmaron el **Acuerdo de las Tierras Centrales**.

El tratado decretaba el cese de las hostilidades, la creación de foros de diplomacia, el control del uso bélico de la lúmina, y un ambicioso gesto final: **la fundación de la Ciudad Flotante**, una urbe neutral que simbolizara la voluntad colectiva de construir algo en común. Una última apuesta por la paz.

La **Gran Guerra** fue el cierre doloroso de la **Era de los Reyes**. Un eco deformado del Imperio muerto. Un espejo roto del Árbol que ya no era.

Y aunque llegó la paz... nadie en su sano juicio la llamó victoria.

La Era de la Unión

El Acuerdo de las Tierras Centrales



Cuando las brasas de la Gran Guerra aún ardían bajo la tierra y los mapas se escribían con sangre y ceniza, los pueblos de Lúminnon descubrieron que la victoria no era posible. Que no quedaba ya gloria en el filo de las espadas, ni futuro en los salones de hechicería.

Fue entonces, en el año 116 AF, que se convocó un alto al fuego. Durante meses, enviados agotados, sanadores, heraldos, nobles y sabios se reunieron en las llanuras de las Tierras Centrales, más allá de Praderasoleada, donde ni estandarte ni frontera imponían ley. Una tierra que nunca pidió protagonismo, y sin embargo lo recibió.

Aquel encuentro —tenso, vigilado, teñido aún de sospechas— concluyó con la firma del **Acuerdo de las Tierras Centrales**: el documento que puso fin a la última guerra abierta entre especies y reinos desde el Desgarro. No se firmó por confianza, sino por agotamiento. No se selló con júbilo, sino con miedo. Pero se firmó.

El acuerdo recogía cinco compromisos fundamentales, definidos en tinta, piedra y silencio:

- **Cese total de hostilidades.** Los ejércitos debían retirarse de territorios ocupados en un plazo de treinta meses. Se prohibía el asedio, la movilización ofensiva y la fundación de nuevas fortalezas en zonas disputadas.
- **Reparación de los territorios devastados.** Cada nación debía aportar recursos, magia o mano de obra para reconstruir las regiones más afectadas: campos envenenados, aldeas incendiadas, ríos desviados por rituales de guerra. Se priorizó la recuperación de la Franja Gris, una zona entre Luzmar y Estivalia devastada por el uso masivo y caótico de magia durante la Gran Guerra, de las ruinas de Umbra-Velath, la ciudad mística del Reino Oriental destruida durante la Gran Guerra, y del anillo externo de La Liga.
- **Fomento del intercambio cultural y libre tránsito.** Los saberes arcanos, religiosos y técnicos debían ser compartidos con fines no bélicos. Los comerciantes y viajeros



tendrían derecho de paso sin riesgo de detención arbitraria, salvo en zonas selladas por alta concentración de lúmina Pura.

- **Resolución diplomática obligatoria.** Toda disputa entre naciones debía presentarse primero ante el Consejo del Acuerdo, que posteriormente se convertiría en **Consejo de la Ciudad Flotante**, órgano de mediación creado en virtud del tratado que sería responsable de arbitrar tensiones y evitar nuevos conflictos.
- **Prohibición de magia destructiva masiva.** Se vetaron rituales de disrupción de la lúmina, invocaciones de plano mayor y toda creación de artefactos capaces de alterar un ecosistema completo. Las universidades mágicas fueron puestas bajo supervisión, y se ordenó la destrucción de ciertos grimorios prohibidos.

En cuanto al **Reino Oriental**, cuya capital había caído meses antes de las negociaciones, se presentó un caso excepcional. Las tropas élficas, que habían intervenido para frenar el avance de los ritualistas orientales, controlaban buena parte del reino, incluidas sus antiguas bibliotecas, templos y academias. Ante la situación de colapso institucional, hambruna y brotes de magia salvaje en zonas urbanas, el Concilio de Aelarion solicitó una **prórroga indefinida a su retirada**, alegando razones humanitarias y de contención mágica.

Aunque no se incorporó como cláusula formal al cuerpo del tratado, la solicitud fue aceptada **bajo acta secundaria**, sin plazo definido y con la condición tácita de que el control se mantuviera “hasta el restablecimiento del gobierno legítimo del Reino Oriental”.

Ese restablecimiento jamás llegó. Lo que fue una medida transitoria se convirtió, con el paso de las décadas, en un **Protectorado Élfico de facto**. Hoy, más de un siglo después, sigue siendo fuente de tensiones diplomáticas, resentimiento y rebeliones encubiertas. Para muchos humanos, la retirada nunca se cumplió; para muchos elfos, el reino sigue siendo un santuario que no pueden abandonar sin riesgo.

Los firmantes del Acuerdo no son recordados como héroes, sino como supervivientes. Muchos fueron asesinados, exiliados o silenciados por sus propios gobiernos tras regresar. Otros desaparecieron en circunstancias misteriosas. Se dice que algunos rompieron sus sellos en secreto, sabiendo que el acuerdo no duraría.

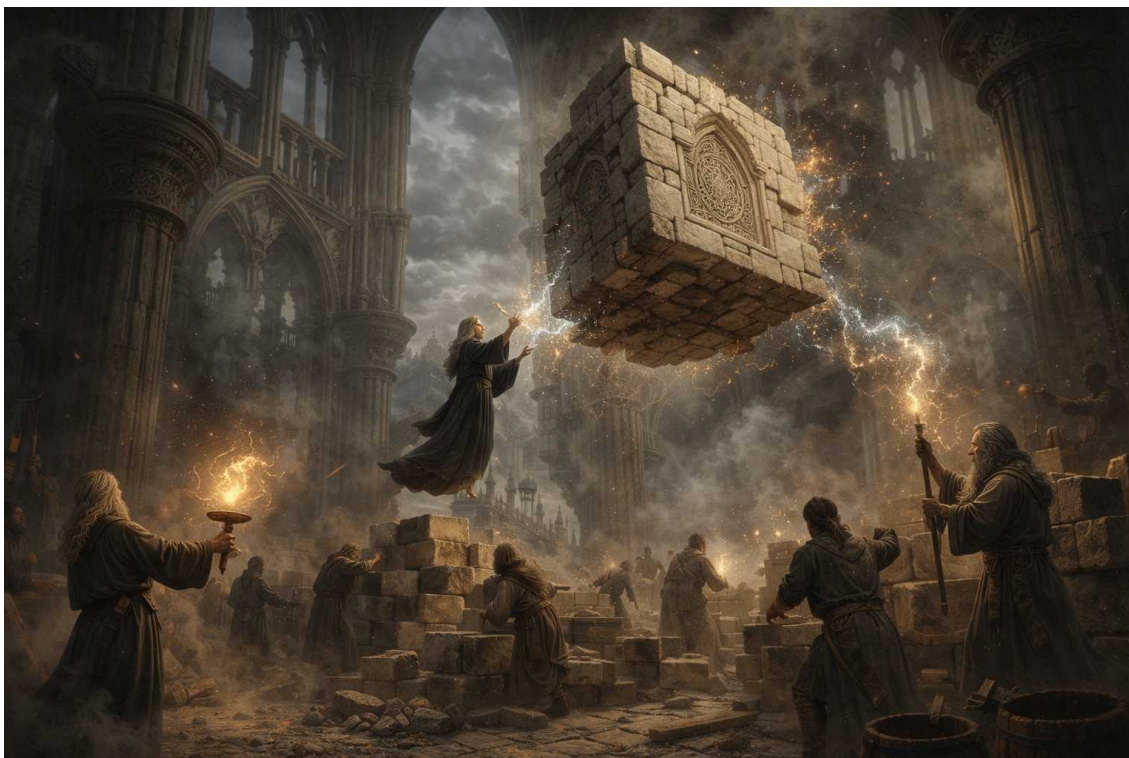
Y, sin embargo, **duró**. No en la práctica perfecta, sino en la tensión contenida. En la sospecha disfrazada de cortesía. En la vigilancia mutua que permitió cien años sin guerra abierta.

Sobre aquel pacto se levantaría, más tarde, la **Ciudad Flotante**: nacida de una cláusula que parecía utópica, y convertida en símbolo de neutralidad, contención mágica y última esperanza.

El Ascenso de la Ciudad Flotante

La fundación de la Ciudad Flotante marcó un punto de inflexión irreversible en la historia de Lúminnon. No fue concebida como una capital ni como el germen de un nuevo imperio, sino como una respuesta nacida del agotamiento colectivo. Tras la Gran Guerra y la firma del Acuerdo de las Tierras Centrales, los pueblos del continente comprendieron que la paz no podía sostenerse únicamente sobre tratados y promesas: necesitaba un símbolo tangible, un lugar donde la diplomacia, el comercio y la vigilancia mutua pudieran coexistir sin que ninguna nación reclamara soberanía absoluta.

La idea de una ciudad suspendida sobre las Tierras Centrales surgió durante las últimas sesiones del Acuerdo, cuando los delegados aún debatían entre ruinas humeantes y territorios marcados por la devastación. Elevar una urbe por encima de fronteras, banderas y viejos



resentimientos fue visto como un acto audaz, incluso temerario. Para algunos, se trataba de una locura nacida del trauma de la guerra; para otros, de la última oportunidad de construir algo que no pudiera ser conquistado con facilidad ni reducido a cenizas.

La construcción de la Ciudad Flotante fue un proceso largo, complejo y profundamente tenso. Aunque todas las especies firmantes participaron de algún modo, no lo hicieron con el mismo entusiasmo ni bajo las mismas condiciones. Los enanos prismáticos aportaron su conocimiento estructural; los elfos compartieron técnicas de armonización con la lúmina; los gnomos diseñaron sistemas de estabilización y contención; los humanos coordinaron recursos, rutas y mano de obra. Cada contribución fue fruto de concesiones difíciles, y no todas quedaron reflejadas en las crónicas oficiales.

La magia fue el eje central del proyecto, pero también su mayor riesgo. Para elevar y mantener la ciudad suspendida, se desarrollaron rituales de anclaje de lúmina nunca antes intentados a tal escala. Estos rituales exigían una precisión absoluta y obligaron a tomar decisiones irreversibles. Durante el proceso, algunas zonas de las Tierras Centrales quedaron alteradas de forma permanente; ciertos flujos de lúmina fueron desviados o sellados para garantizar la estabilidad de la ciudad. Hubo voluntarios —arcanistas, canalizadores y guardianes— que no regresaron tras cumplir su función, y cuyo destino exacto nunca fue consignado con claridad. Parte del conocimiento empleado en la construcción fue deliberadamente destruido o sellado bajo juramentos mágicos, por temor a que pudiera reproducirse con fines menos nobles. Desde entonces, existen lagunas en los registros: diagramas incompletos, rituales fragmentarios y decisiones que solo sobreviven como notas marginales en actas cuidadosamente archivadas. No fue una censura abierta, sino una forma silenciosa de contención.

Cuando la Ciudad Flotante fue finalmente anclada en el aire, sobre el mismo lugar donde se había firmado el Acuerdo de las Tierras Centrales, no hubo celebraciones grandilocuentes. Hubo alivio. Hubo silencio. Y hubo la sensación compartida de haber cruzado un umbral del que no era posible regresar. La ceremonia inaugural reunió a representantes de todas las especies, pero incluso entonces resultaba evidente que muchos veían la ciudad no como una victoria, sino como una responsabilidad permanente.

Con el paso de las décadas, la Ciudad Flotante se convirtió en el centro político, cultural y comercial de Lúminnon. Su Consejo asumió el papel de mediador entre naciones; sus mercados entrelazaron economías antes enfrentadas; sus academias promovieron un uso más vigilado y contenido de la magia. Para las generaciones nacidas después de la guerra, la ciudad es sinónimo de estabilidad y cooperación.

Sin embargo, entre los más longevos —elfos, enanos y algunos gnomos— persiste la memoria de su origen incompleto. Saben que la ciudad flota no solo gracias a la lúmina, sino también gracias a decisiones que nadie desea repetir. Algunos sostienen que su equilibrio es sostenible; otros temen que el precio pagado no haya sido eliminado, sino simplemente aplazado.



Así, la Ciudad Flotante permanece suspendida sobre Lúminnon: no como un monumento a la perfección, sino como el recordatorio constante de que la paz, al igual que el equilibrio, **debe sostenerse cada día... o caerá.**

PARA EL GAME MASTER:

La historia oficial habla de cooperación, sacrificio y esperanza.

Pero no todos recuerdan el Ascenso de la Ciudad Flotante de la misma forma.

A lo largo del continente circulan versiones contradictorias sobre lo que realmente ocurrió durante la construcción de la Ciudad Flotante. Algunas se transmiten en susurros; otras aparecen en crónicas incompletas, cartas privadas o relatos deformados por el tiempo. Ninguna ha sido confirmada oficialmente... y quizá por eso siguen vivas.

- **“La ciudad exige algo a cambio.”:** Algunos arcanistas sostienen que la Ciudad Flotante no es completamente estable, sino que requiere una compensación constante de lúmina. Según esta versión, pequeños desequilibrios en regiones lejanas —fallos mágicos, sueños recurrentes, zonas donde la lúmina parece agotarse— serían el precio invisible de mantenerla suspendida.

- **“Hubo un último ritual que nunca se registró.”:** Ciertos gnomos aseguran que, cuando los anclajes principales fallaron durante las pruebas finales, se recurrió a un ritual de emergencia. Lo que implicó exactamente nunca quedó por escrito, y los pocos que participaron en él abandonaron la ciudad poco después... o desaparecieron por completo.



- **“No todos los voluntarios lo fueron.”:** Entre comunidades humanas del interior se murmura que algunos de los canalizadores utilizados en los rituales no comprendían del todo el alcance de lo que se les pidió. No fueron forzados abiertamente, pero sí empujados por promesas, presiones o la desesperación de la posguerra.

- **“El conocimiento sellado aún existe.”:** Aunque se afirma que parte del saber empleado fue destruido, hay quienes creen que copias incompletas sobreviven en bóvedas ocultas, bibliotecas privadas o incluso en la propia Ciudad Flotante, protegidas por juramentos mágicos que solo unos pocos conocen.

- **“La ciudad no flota... está contenida.”:** Algunos sabios élficos interpretan la estructura no como una obra de elevación, sino como un acto de contención. Según esta visión, la Ciudad Flotante estaría manteniendo bajo control algo que nunca debió quedar expuesto tras la Gran Guerra. Para ellos, su caída no sería un accidente... sino una liberación.

Ninguna de estas versiones ha sido reconocida por el Consejo de la Ciudad Flotante. Pero tampoco han sido desmentidas de forma concluyente.

Y en Lúminnon, cuando una historia se niega a morir, suele ser porque **aún guarda algo de verdad.**

Época de Campaña

Año 103 después de la Fundación de la Ciudad Flotante

Ha pasado más de un siglo desde que la Ciudad Flotante se alzó sobre las Tierras Centrales como símbolo de unidad, contención y esperanza. Para muchas generaciones humanas, la Gran Guerra es poco más que un eco distante, una sucesión de fechas en crónicas polvorientas o versos deformados por la épica. El Acuerdo de las Tierras Centrales es visto como un hecho histórico consolidado, y la paz —aunque imperfecta— se acepta como el estado natural del mundo.

Pero Lúminnon no ha olvidado.

Las especies longevas recuerdan con claridad. Los elfos aún sienten el peso de capitales perdidas, bosques transformados y juramentos incumplidos. Los enanos conservan registros sellados que narran decisiones que jamás debieron tomarse. Incluso algunos gnomos, testigos de la construcción de la Ciudad Flotante, hablan con cautela de aquello que se sostuvo... y de lo que fue sacrificado para lograrlo. Para ellos, la paz actual no es una victoria, sino una tregua prolongada.

El equilibrio visible

En la superficie, el mundo parece estable. La Ciudad Flotante continúa ejerciendo su papel como centro diplomático, foro neutral y eje del comercio continental. El Consejo arbitra disputas, regula el uso de la magia y mantiene un delicado balance entre intereses enfrentados. Las rutas comerciales prosperan, los intercambios culturales son habituales y, desde hace décadas, no se ha declarado ninguna guerra abierta entre grandes potencias.

Las Tierras Centrales florecen bajo esta calma vigilada. Los pueblos crecen, los mercados se llenan de mercancías de todos los rincones del continente y los aventureros encuentran trabajo escoltando caravanas, explorando regiones inestables o resolviendo conflictos locales antes de que escalen.

A simple vista, la Era de la Unión cumple su promesa.

Las tensiones bajo la superficie

Sin embargo, bajo esta estabilidad aparente, algo se ha deteriorado.

En la propia Ciudad Flotante, las decisiones del Consejo comienzan a mostrar grietas: concesiones desiguales, secretos protegidos por encantamientos de conveniencia y una creciente distancia entre los ideales fundacionales y la realidad política. La ciudad sigue siendo neutral, pero ya no siempre parece imparcial.

En el este, el Protectorado Élfico del antiguo Reino Oriental continúa siendo una herida abierta. Lo que nació como una medida temporal de contención se ha convertido, con el paso de las décadas, en una ocupación de facto. Para muchos humanos, la retirada prometida nunca llegó; para muchos elfos, abandonarla sería irresponsable. Rebeliones encubiertas, sabotajes y resentimientos acumulados hacen que la región esté siempre al borde del estallido.



Al mismo tiempo, la lúmina muestra signos inquietantes. En ciertas regiones, su comportamiento se vuelve errático: conjuros que fallan sin motivo aparente, zonas donde la magia parece agotarse o concentrarse de forma anómala, sueños compartidos durante determinadas alineaciones lunares. Los sabios discrepan sobre las causas, pero coinciden en algo: el equilibrio no es tan estable como se pretende.

Lo que nadie dice en voz alta

Existen temores que rara vez se expresan en público.



Algunos creen que la Ciudad Flotante exige un precio constante para mantenerse suspendida, uno que se paga de formas sutiles y dispersas por el continente. Otros sospechan que los rituales que la anclan nunca fueron diseñados para durar tanto tiempo. Entre los más antiguos, persiste la idea de que ciertas decisiones tomadas tras la Gran Guerra solo aplazaron problemas que ahora comienzan a despertar.

Y en el norte, más allá del Desierto de Sombras, la ciudad drow de Nir-Azel permanece en silencio. Demasiado silencio. Los exploradores informan de movimientos inusuales, de rituales observados desde la distancia y de una actividad creciente en torno a antiguas ruinas. Con la próxima Noche de Thalakar aproximándose lentamente en el calendario lunar, muchos temen que los hijos de la sombra no se limiten esta vez a observar.

Un mundo que avanza

La historia de Lúminnon no está detenida a la espera de héroes.

Las tensiones aumentan, las decisiones se acumulan y el equilibrio se mantiene por inercia, vigilancia y miedo a repetir los errores del pasado. Si nadie actúa, el mundo cambiará igualmente... pero no necesariamente para mejor.

En este contexto surgen los aventureros. No como salvadores predestinados, sino como agentes de cambio en un sistema frágil. Sus acciones pueden inclinar disputas, revelar verdades ocultas, evitar que conflictos latentes se conviertan en guerras abiertas... o acelerar aquello que todos temen pero nadie se atreve a nombrar.

Los cronistas del siglo actual coinciden en que la Era de la Unión no es una época de estabilidad, sino de contención prolongada.



LAS LUNAS Y LA LÚMINA



El ciclo de las tres lunas en Lúminnon es un elemento central y distintivo, influyendo en todos los aspectos de la vida desde la magia a la economía.

Lucentia

Esta es la luna más grande y brillante en el cielo de Lúminnon. Su ciclo dura alrededor de 30 días, marcando los meses en el calendario del mundo. Durante la fase llena de esta luna, la lúmina en el mundo de Lúminnon es especialmente intensa, lo que tiene efectos mágicos en el entorno y en la población.

Cromus

La segunda luna en el cielo de Lúminnon tiene un ciclo más corto, alrededor de 17 días. Esta luna es de un tamaño moderado y es la responsable de las mareas y otros fenómenos naturales. En su fase llena, es visible durante el día, añadiendo una dimensión única al paisaje.

Umbralia

La tercera luna es la más pequeña y tiene un ciclo más irregular, durando aproximadamente 19 días. Esta luna es la que influye más directamente en la magia del mundo. Durante su fase llena, los poderes mágicos se intensifican, lo que afecta a los hechizos, las criaturas y los artefactos mágicos.

Fases Lunares

Las tres lunas tienen fases que se superponen en ciertos momentos, creando ocasiones especiales de alta magia y misterio. Estos momentos se celebran con festivales importantes en Lúminnon como el *"Festival de la victoria de la diosa Aeloria"*, que coincide con el momento en que las tres lunas se encuentran simultáneamente en fase de luna llena, lo que sucede cada 9690 días, es decir aproximadamente cada 26 años y medio. Durante el festival, se realizan rituales específicos que incluyen ofrendas, danzas, ceremonias religiosas y más. Los festejos incluyen también música, danzas, desfiles, juegos y competencias, creando un ambiente festivo y animado



Dado que las lunas en fase de luna llena tienen un impacto mágico en el mundo, durante el *Festival de la Victoria de la Diosa Aeloria* ocurren fenómenos mágicos especiales, como cambios en la magia ambiental, apariciones de criaturas mágicas o la apertura de portales temporales.



Cuando las tres lunas están simultáneamente en fase de luna nueva (también cada 26 años y medio), el Mar Luminiscente prácticamente se apaga y la oscuridad se extiende por el planeta. Es un momento conocido como la *“Noche de Thalakar”* que sus habitantes temen, porque criaturas maléficas procedentes del Desierto de Sombras aprovechan este momento y se aventuran a otras partes de Lúminnon.

Durante la *Noche de Thalakar*, las comunidades llevan a cabo rituales especiales para protegerse de las criaturas maléficas que emergen del Desierto de Sombras. Estos rituales incluyen encantamientos, ofrendas y ceremonias de purificación. La gente lleva máscaras y disfraces para confundir a las criaturas maléficas y celebrar su valentía al enfrentar la oscuridad.

Además, los habitantes de Lúminnon toman una serie de medidas para protegerse y enfrentar la amenaza de las criaturas maléficas del Desierto de Sombras:

- Las comunidades fortifican sus hogares y lugares de refugio para protegerse de las criaturas que se aventuran fuera del Desierto de Sombras. Se utilizan barreras mágicas, trampas y sistemas de alerta para mantenerse a salvo.
- Se forman grupos de vigilancia y patrullaje para mantener un ojo atento a las criaturas maléficas que puedan acercarse a las poblaciones. Los aventureros pueden desempeñar un papel crucial en esta tarea.
- Las distintas ciudades y pueblos de Lúminnon renuevan alianzas defensivas para enfrentar en conjunto la amenaza de las criaturas maléficas.

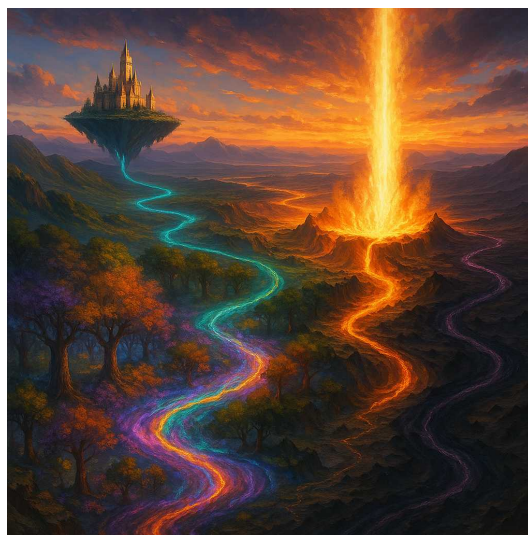
PARA EL GAME MASTER:

Todo beneficio otorgado por una fase o alineación lunar significativa implica **un aumento automático de Resonancia de lúmina** para los lanzadores que lo aprovechen conscientemente. La planificación astronómica concede poder, pero **también acelera el desgaste del equilibrio personal** del lanzador.

La Lúmina

La *lúmina* es el pulso mágico que recorre todo Lúminnon. No es simple magia, ni energía arcana común. Es más bien una fuerza primordial, anterior a los conjuros, a las escuelas y a los pactos. Surge del instante eterno en que Aeloria y Thalakar, dioses de la luz y la sombra, se entrelazaron sin lucha, y su eco sigue vibrando en cada hoja, en cada chispa, en cada criatura viva.

Invisible pero omnipresente, la lúmina fluye por el mundo como una red de arterias invisibles, modulada por el ritmo de las tres lunas. Cuando estas se alinean, la lúmina canta; cuando se eclipsan, se retuerce. Se manifiesta en lo grandioso —como en la Ciudad Flotante, que desafía la gravedad— y en lo sutil —como en las lucielines, insectos que brillan suavemente al anochecer, o propio el brillo del Mar Luminiscente.



Sin embargo, la lúmina no es homogénea. A raíz del colapso del Árbol Primordial en el Desgarro, esta energía se fragmentó y desbordó en tres formas puras y desequilibradas:

- La *lúmina clara pura*, asociada a la luz abrasadora y al poder vital sin freno, arde en regiones como el *Abismo de las Llamas Eternas*.
- La *lúmina cromática pura*, mezcla de emoción, caos y belleza, transforma la realidad misma en lugares como el *Bosque de Colores Cambiantes*.
- La *lúmina oscura pura*, eco de dolor, vacío y transformación, corrompe y muta en parajes como el *Desierto de Sombras*.

Estas formas puras alteran la magia, el clima, la flora, la fauna y la mente de quienes las habitan. En zonas saturadas, los hechizos pueden volverse más poderosos... o más peligrosos. Las reglas de la realidad se doblan. Hay quienes estudian estas regiones; otros las veneran o las temen.

La *lúmina* es, por tanto, el alma viva del mundo. Es guía y amenaza, bendición y herida. Los sabios la estudian, los druidas la sienten, los clérigos la interpretan como voluntad divina y los magos la manipulan con reverencia o ambición.

Pero nadie la domina del todo. Porque la lúmina, en su esencia, no obedece. Solo fluye.



GEOGRAFÍA

El principal continente de Lúminnon alberga una gran diversidad de regiones que reflejan el equilibrio —y a veces el conflicto— entre la luz, la oscuridad, el color y la sombra. En su centro se extienden las **Tierras Centrales**, fértiles y conectadas por ríos que alimentan a la emblemática **Ciudad Flotante**, suspendida en el aire por la propia lúmina. Al este, se encuentra el **Bosque de Colores Cambiantes**, hogar de los elfos y ejemplo vivo de magia cromática, así como el **Protectorado Oriental**, una región humana bajo control élfico. Hacia el sur se abre el **Mar Luminiscente**, cuyos destellos nocturnos dan nombre al mundo y bañan costas como las de la **Mancomunidad de Luzmar**, heredera de un antiguo reino caído.

El mapa muestra además regiones extremas: el desolado **Desierto de Sombras**, morada de criaturas oscuras; las **Montañas Prismáticas**, hogar de enanos y minerales mágicos; y tierras más salvajes o marginales como **Bahía Umbral**, refugio de piratas, o la misteriosa **Isla de los Sueños**, donde los velos del sueño y la realidad se entrelazan.

Lúminnon es un continente donde cada región es única. Ya sea explorando sus ruinas, navegando sus mares o caminando bajo sus árboles cambiantes, el mundo invita a la aventura en cada hexágono de su vasto y vivo mapa.

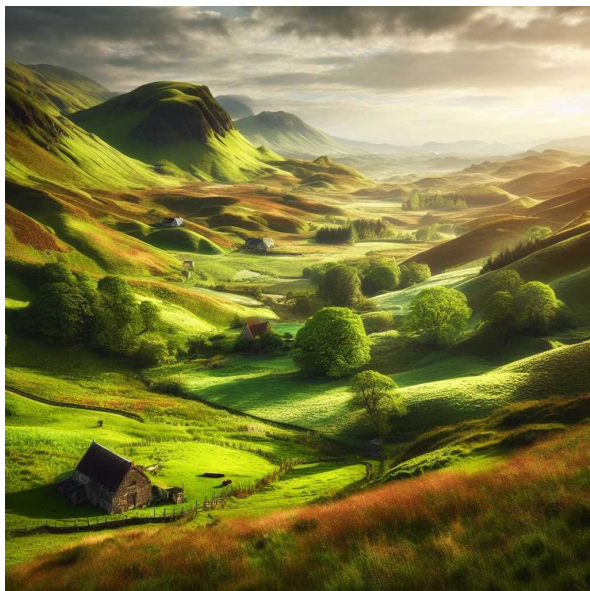




LAS TIERRAS CENTRALES

Corazón fértil de Lúminnon, donde la tierra se alza hacia el cielo y el mundo respira equilibrio

Las Tierras Centrales de Lúminnon son una vasta extensión de llanuras y colinas que se extienden por el centro del continente. Estas tierras son conocidas por su belleza natural y su riqueza en recursos.



Las Tierras Centrales están formadas por interminables llanuras intercaladas con suaves colinas. Los campos de cultivo se extienden hasta donde alcanza la vista, proporcionando una gran cantidad de alimentos para la población de la Ciudad Flotante y otros asentamientos cercanos.

Varios ríos serpenteantes cruzan estas llanuras, proporcionando agua fresca para la agricultura y el consumo de las comunidades locales. Los ríos también son importantes rutas comerciales que conectan la Ciudad Flotante con otras regiones de Lúminnon.

Clima de la Región

El clima es templado, con estaciones bien definidas. Las primaveras son húmedas y floridas, los veranos cálidos pero tolerables, los otoños dorados y los inviernos breves, con ocasionales nevadas suaves. Las noches despejadas son comunes, y es habitual ver a las tres lunas reflejadas en los ríos. Durante ciertas alineaciones lunares, es posible ver auroras suaves o neblinas que flotan sin tocar el suelo, efecto de la lúmina canalizada por el terreno fértil.

Flora y Fauna

A pesar de la presencia de tierras de cultivo, muchas áreas de las Tierras Centrales todavía albergan una vegetación variada, incluyendo praderas de flores silvestres, bosques de árboles frutales y arbustos espinosos. La naturaleza es exuberante y colorida, lo que atrae a diversas especies de animales.

Las Tierras Centrales albergan una amplia variedad de vida salvaje, incluyendo ciervos, conejos, lobos y aves de presa. Los ríos están llenos de peces, que son una fuente importante de proteínas para la población local. La fauna incluye también unas pequeñas criaturas semi mágicas llamadas **lucielines**, unas libélulas que brillan con luz tenue al anochecer.

La región está muy habitada, pero no densamente urbanizada. Pequeñas aldeas agrícolas se reparten por los caminos principales. Estos pueblos son esenciales para el suministro de alimentos de la Ciudad Flotante. Las casas de estas aldeas son de piedra clara con tejados bajos, rodeadas de muros de enredaderas y campos cuidadosamente cultivados. Los caminos comerciales están bien mantenidos, y muchos pueblos tienen estaciones de carga para los transportes mágicos terrestres.



Lugares notables y peligros

- **El Arroyo de las Voces:** un riachuelo donde se oyen ecos de conversaciones pasadas.
- **La Torre Inclinada de Vallaris:** ruina de un antiguo observatorio flotante, ahora caído y enterrado en una colina.
- **El Claro de la Primera Firma:** donde se firmó el Acuerdo de las Tierras Centrales; los árboles allí tienen corteza plateada. Un templo panteísta rememora la paz.

Ganchos de aventura

- Durante un eclipse triple, una granja entera ha desaparecido sin dejar rastro.
- Un comerciante asegura que el río ha comenzado a “susurrarle” cosas en sueños.
- Un viajero llega a Praderasoleada afirmando haber caído de la Ciudad Flotante... y no recuerda cómo.

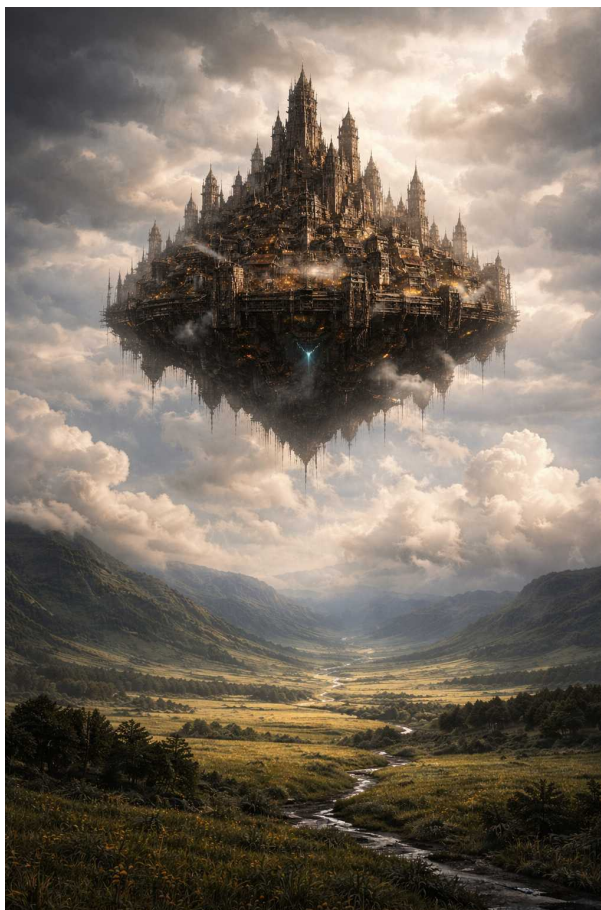
La Ciudad Flotante

- **Capital:** ella misma.
- **Población Principal:** humanos, gnomos, elfos, enanos, tieflings y medianos.
- **Lenguas:** lengua común, lenguas élficas, enano luminario, lengua de la pradera.
- **Gobierno:** Senatorial. Consejo formado por representantes de las naciones y especies de Lúminnon. El líder actual del Consejo se llama *Thalorin Silvertide*, una figura carismática y respetada. Su enfoque es mantener el equilibrio y la armonía entre las diversas facciones y comunidades que coexisten en la ciudad. Es conocida por su sabiduría y su capacidad para tomar decisiones justas que benefician a todos. Su liderazgo y diplomacia son esenciales para mantener la estabilidad en la Ciudad Flotante y en toda Lúminnon.

Ubicación y función continental

La Ciudad Flotante se alza suspendida sobre las Tierras Centrales, visible desde decenas de leguas en días despejados y presente en la vida política de Lúminnon incluso para quienes jamás han puesto un pie en ella. Fue erigida en el mismo lugar donde se firmó el Acuerdo que puso fin a la Gran Guerra, y desde entonces actúa como eje administrativo, diplomático y comercial del continente.

A diferencia de las capitales tradicionales, la Ciudad Flotante no gobierna territorios



extensos ni reclama soberanía directa sobre tierras agrícolas o rutas fluviales. Su poder no proviene de ejércitos ni fronteras, sino de su papel como espacio neutral, sede de tratados, consejos y arbitrajes que afectan a todas las grandes regiones de Lúminnon.

Desde sus plataformas se coordinan acuerdos comerciales, se regulan prácticas mágicas y se negocian disputas que, de otro modo, podrían derivar en conflictos abiertos. Al mismo tiempo, su posición central la ha convertido en el mayor nodo de tránsito del continente: embajadas, gremios, delegaciones religiosas, mercaderes y viajeros de todas las especies confluyen en ella de forma constante.

Para unos, la Ciudad Flotante representa orden y estabilidad. Para otros, una maquinaria burocrática distante. Para la mayoría, es ambas cosas a la vez: **un lugar imprescindible, imposible de controlar por completo y siempre en movimiento.**

Estructura y disposición urbana



La Ciudad Flotante se presenta como una **masa urbana compacta**, densa y continua, suspendida sobre las Tierras Centrales como un único cuerpo arquitectónico donde piedra, metal y magia conviven de forma inseparable. No está organizada en grandes niveles superpuestos, sino en un entramado de **calles estrechas, plazas encajadas, torres elevadas y edificios adosados**, reforzados por estructuras mecánicas visibles y sistemas de soporte integrados en la propia arquitectura.

La ciudad creció hacia dentro y hacia arriba. Arbotantes metálicos, vigas reforzadas, conductos de vapor y anclajes arcanomecánicos se entrelazan con muros de piedra, contrafuertes y tejados inclinados. Puentes elevados y pasarelas cubiertas conectan edificios distantes, mientras engranajes, poleas y válvulas regulan ascensores de carga, compuertas y sistemas de mantenimiento urbano.

La iluminación pública depende en gran medida de **farolas arcanomecánicas**, alimentadas por una combinación de lúmina estabilizada y mecanismos de presión. Su luz es constante pero nunca uniforme: parpadea levemente, emite zumbidos graves y proyecta sombras densas que acentúan la verticalidad de las fachadas. El sonido del vapor liberado, del metal dilatándose y de los mecanismos en funcionamiento forma parte del paisaje cotidiano de la ciudad.

Existen **estructuras flotantes auxiliares** —torres técnicas, plataformas de control, muelles aéreos— conectadas al núcleo urbano mediante pasarelas reforzadas. No constituyen distritos independientes, sino extensiones funcionales de la ciudad, destinadas al tránsito, la



supervisión técnica o el mantenimiento de los sistemas que permiten que la metrópoli permanezca suspendida.

El crecimiento urbano está estrictamente regulado, pero la necesidad constante de reparación y adaptación ha dado lugar a una ciudad donde **lo provisional se vuelve permanente**. Conductos añadidos sobre edificios antiguos, calderas encajadas en patios cerrados y mecanismos expuestos que nunca fueron pensados para ser vistos refuerzan la sensación de una metrópoli sostenida por esfuerzo continuo, más que por diseño perfecto.

Distritos y espacios significativos

Aunque la Ciudad Flotante carece de divisiones administrativas rígidas, sus habitantes reconocen una serie de **distritos funcionales** definidos tanto por su uso como por la infraestructura que los sostiene. Estas zonas no siempre están delimitadas por muros o señales oficiales, sino por cambios en la arquitectura, el sonido ambiente y el tipo de actividad que se concentra en ellas.

El **núcleo institucional** alberga las sedes del Consejo, tribunales, archivos y embajadas. Aquí la arquitectura es más sobria y monumental, con edificios reforzados por estructuras metálicas discretas y sistemas de control integrados en muros y suelos. La presencia de mecanismos visibles —compuestas, elevadores internos, sistemas de seguridad— recuerda constantemente que incluso el poder burocrático depende de una compleja red técnica.

Los **distritos comerciales y gremiales** combinan talleres tradicionales con instalaciones arcanomecánicas más avanzadas. Calderas compartidas, sistemas de ventilación y redes de conductos recorren fachadas y tejados, alimentando forjas, imprentas, laboratorios y casas de cambio. La actividad es constante, ruidosa y competitiva, y el espacio escaso obliga a reutilizar y adaptar edificios una y otra vez.

En los **barrios residenciales**, la diversidad es la norma. Viviendas antiguas conviven con ampliaciones improvisadas, mecanismos domésticos, pequeños generadores de luz y sistemas de calefacción alimentados por vapor o lúmina residual. Las farolas iluminan calles estrechas donde se mezclan idiomas, culturas y costumbres, y donde la tecnología forma parte del día a día sin resultar extraordinaria.

Existen también **zonas técnicas** difíciles de clasificar: cámaras de mantenimiento, nodos de control, estaciones de regulación y pasajes reservados al personal encargado de la estabilidad de la ciudad. Aunque no suelen figurar en los mapas oficiales, son esenciales para el funcionamiento de la metrópoli y, en ocasiones, atraviesan otros distritos de forma casi invisible.

En conjunto, estos espacios conforman una ciudad donde lo medieval y lo mecánico se superponen sin armonía perfecta. La Ciudad Flotante no oculta sus engranajes: los exhibe como prueba de que su equilibrio depende tanto de tratados y consejos como de **mantenimiento constante, decisiones técnicas y trabajo silencioso**.

Población y vida cotidiana

La Ciudad Flotante es, por población y diversidad, la **mayor concentración urbana de Lúminnon**. A diferencia de otras regiones del continente, donde una o dos especies predominan claramente, la metrópoli suspendida se ha convertido en un punto de

convergencia para comunidades muy distintas, atraídas por su neutralidad política, sus oportunidades económicas y su relativa seguridad.

Para algunas especies, la Ciudad Flotante no es solo un lugar relevante, sino **el principal núcleo de población en todo el continente**. Este es el caso de los **gnomos**, cuya tradición técnica y administrativa encuentra aquí un entorno especialmente favorable. Muchos de los sistemas arcanomecánicos que sostienen la ciudad, así como buena parte de su infraestructura burocrática, dependen de conocimiento gnómico transmitido de generación en generación. Como resultado, una proporción significativa de la población gнома de Lúminnon reside de forma permanente en la ciudad.

Algo similar ocurre con los **tieflings**, cuya presencia es más visible aquí que en cualquier otro lugar del continente. En otros territorios, los prejuicios y el aislamiento han limitado su integración; en la Ciudad Flotante, en cambio, la diversidad constante y la primacía de la función sobre el linaje han favorecido su asentamiento. Existen barrios y comunidades tiefling bien establecidos, aunque rara vez aislados, integrados en la compleja red social y económica de la metrópoli.

La situación es distinta para **humanos, elfos y enanos**. Aunque están ampliamente representados, ninguno de estos pueblos concentra aquí la mayor parte de su población continental. Los humanos, en particular, conforman un grupo extremadamente diverso: procedentes de distintos reinos, ciudades libres y territorios fronterizos, traen consigo lenguas, costumbres y tradiciones muy variadas. Esta heterogeneidad interna hace que, incluso siendo numerosos, no constituyan un bloque cultural uniforme dentro de la ciudad.

Los **elfos** mantienen una presencia constante pero minoritaria, generalmente vinculada a funciones diplomáticas, comerciales o académicas. Muchos consideran la Ciudad Flotante un lugar necesario, pero ajeno a su forma de vida tradicional. Los **enanos**, por su parte, suelen residir en la ciudad de manera temporal o funcional, ligados a proyectos concretos, comercio especializado o representación política, manteniendo sus verdaderos centros de población en regiones montañosas.

La vida cotidiana en la Ciudad Flotante refleja esta diversidad. Las calles están llenas de acentos distintos, rituales cotidianos superpuestos y prácticas culturales que conviven sin llegar a fundirse del todo. Mercados donde se intercambian productos de medio continente, templos que comparten





espacio con talleres arcanomecánicos, posadas donde se cruzan viajeros y burócratas forman parte del paisaje habitual.

La tecnología visible —farolas, conductos, mecanismos de mantenimiento— afecta directamente al ritmo diario de la ciudad. Los horarios se adaptan a ciclos de funcionamiento, las interrupciones técnicas forman parte de la rutina y el personal encargado de mantener los sistemas urbanos es una presencia constante, aunque a menudo ignorada. Vivir en la Ciudad Flotante implica aceptar que el equilibrio no es automático, sino el resultado de trabajo continuo y vigilancia silenciosa.

En conjunto, la población de la Ciudad Flotante no forma una comunidad homogénea, sino un **entramado de intereses, culturas y necesidades** que se cruzan a diario. Es una ciudad donde nadie representa a todos, pero donde todos dependen, en mayor o menor medida, de que el sistema siga funcionando.

Gobierno, burocracia y poder real

El gobierno de la Ciudad Flotante no adopta la forma de una monarquía ni de una república clásica, sino la de una **estructura colegiada y administrativa**, diseñada para gestionar equilibrios más que para ejercer dominio directo. En el centro de este sistema se encuentra el **Consejo**, un órgano compuesto por representantes de las principales potencias, especies y entidades con intereses permanentes en la ciudad.

El Consejo no gobierna el continente, pero **influye de manera decisiva en su rumbo**. Sus competencias abarcan la ratificación de tratados, la mediación en disputas internacionales, la regulación de prácticas mágicas de alto impacto y la supervisión de los acuerdos que sostienen la neutralidad de las Tierras Centrales. Sus decisiones rara vez son rápidas, pero casi siempre tienen consecuencias duraderas.

Bajo el Consejo se despliega una **burocracia extensa y especializada**, formada por escribanos, juristas, contables, inspectores, técnicos arcanomecánicos y funcionarios de toda índole. Esta administración es el verdadero motor cotidiano de la ciudad. Registra acuerdos, gestiona permisos, controla flujos comerciales, certifica infraestructuras y garantiza que los innumerables sistemas que mantienen la ciudad operativa funcionen dentro de los márgenes establecidos.

En la práctica, gran parte del poder real de la Ciudad Flotante **no reside en las cámaras de deliberación**, sino en los departamentos encargados de aplicar y hacer cumplir las decisiones. Autorizar una ampliación urbana, certificar un conducto de energía, conceder un permiso de tránsito o validar un ritual técnico puede tener más impacto inmediato que un discurso solemne ante el Consejo.

Esta acumulación de funciones ha generado una cultura política propia, marcada por el formalismo, los precedentes y la interpretación cuidadosa de normas antiguas. Los procedimientos son complejos, y el acceso a ellos requiere tiempo, contactos o recursos. Para muchos habitantes del continente, la Ciudad Flotante es sinónimo de papeleo interminable; para otros, es el único lugar donde los conflictos pueden resolverse sin recurrir a la fuerza.

A pesar de su apariencia ordenada, el sistema no es monolítico. Las tensiones entre delegaciones, la influencia desigual de ciertas potencias y la presión constante de intereses económicos y técnicos generan fricciones internas. Sin embargo, estas disputas rara vez se

manifiestan de forma abierta. La estabilidad de la ciudad depende de que el conflicto se canalice a través de **comités, votaciones y reglamentos**, no de espadas ni ejércitos.

Así, la Ciudad Flotante se sostiene tanto por magia y metal como por **acuerdos escritos, sellos oficiales y decisiones administrativas**. Su poder no es espectacular ni inmediato, pero es persistente. En una Lúminnon marcada por el recuerdo de la guerra, este tipo de autoridad — lenta, compleja y a menudo frustrante— se percibe como el precio necesario de la paz.

Praderasoleada

- **Capital:** ella misma.
- **Población Principal:** medianos.
- **Lenguas:** lengua de la pradera, lengua común.
- **Gobierno:** Democrático. Consejo municipal. El líder actual del Consejo se llama Alden Hojapie, un mediano carismático y amable, elegido por su comunidad y conocido por su habilidad para resolver conflictos.



Situada en las fértiles Tierras Centrales, Praderasoleada prospera bajo la sombra distante de la Ciudad Flotante. Aunque su vida cotidiana discurre con calma, las rutas que la atraviesan y los acuerdos que la protegen la vinculan de forma silenciosa a los equilibrios políticos y económicos del continente. Para muchos viajeros, el pueblo representa una pausa necesaria entre territorios más tensos; para sus habitantes, es un hogar construido sobre la estabilidad y la cooperación.

Praderasoleada es una comunidad predominantemente mediana, conocida por su apego a la tierra, la vida comunitaria y las tradiciones compartidas. Sus campos bien cuidados, huertos y pastos rodean un núcleo urbano modesto pero acogedor, donde las viviendas se agrupan en torno a plazas abiertas, caminos empedrados y edificios comunales. La música, las



celebraciones estacionales y los rituales funerarios forman parte esencial de la identidad local, reflejando una visión de la vida en la que el recuerdo y la continuidad ocupan un lugar central.

El gobierno del pueblo recae en un consejo municipal elegido por los propios habitantes, presidido en la actualidad por **Alden Hojapie**, un mediano respetado por su carácter pragmático y su habilidad para mediar entre posturas distintas. Las decisiones se toman mediante debate abierto y votación, en un clima generalmente constructivo. Sin embargo, no todo es consenso: los asuntos relacionados con el comercio exterior, los impuestos de tránsito o la presencia ocasional de emisarios de la Ciudad Flotante suelen generar discusiones más prolongadas, reflejo de la tensión entre preservar la autonomía local y adaptarse a un mundo cada vez más interconectado.

La economía de Praderasoleada se basa principalmente en la agricultura, la ganadería y la artesanía local. Además de abastecer a la propia comunidad, el pueblo genera excedentes que circulan por las rutas centrales del continente. Parte de esta producción acaba, directa o indirectamente, en mercados vinculados a la Ciudad Flotante, lo que convierte a Praderasoleada en un eslabón modesto pero estable dentro de una red comercial mucho mayor. Esta relación, aunque distante, influye en la planificación de cosechas y en las decisiones del consejo.

A pesar de su carácter tradicional, la mentalidad de los habitantes no es completamente uniforme. Mientras muchos medianos valoran la estabilidad y desconfían de los cambios bruscos, no faltan jóvenes atraídos por las historias que traen los viajeros o por la promesa de oportunidades en la Ciudad Flotante. Estas inquietudes rara vez rompen la armonía del pueblo, pero alimentan conversaciones recurrentes sobre el futuro y el lugar que Praderasoleada ocupa en un continente en transformación.

Durante los años posteriores al Desgarro, Praderasoleada se convirtió en refugio para familias medianas desplazadas de otras regiones. Esta experiencia reforzó su carácter comunitario y su preferencia por soluciones consensuadas, así como una cautela persistente ante los grandes poderes y decisiones tomadas lejos de sus campos. Aun así, el pueblo no vive aislado: observa el mundo con atención tranquila, consciente de que su aparente sencillez forma parte de un equilibrio más amplio.

Hoy, Praderasoleada es recordada como un lugar de descanso, convivencia y continuidad. No aspira a marcar el destino del continente, pero contribuye a sostenerlo de forma silenciosa, demostrando que incluso los rincones más apacibles de Lúminnon participan, a su manera, en el delicado entramado que mantiene la paz.

Lugares de Interés

- **Colina de los Descansos:** Este lugar sagrado es un sitio de descanso final para los medianos de la región. Las tumbas son pequeñas colinas cubiertas de flores silvestres y rodeadas de árboles. Los medianos creen en la continuidad de la vida a través de la naturaleza, y estas colinas son un recordatorio de esa creencia. Es un lugar tranquilo y sereno donde las familias vienen a honrar a sus seres queridos y a disfrutar de picnics y momentos de reflexión.
- **Molino de Colina Verde:** Este molino, operado por medianos ingeniosos, es conocido por producir la mejor harina y pan de toda la región. Los campos de trigo ondulan en las suaves colinas, y el arroyo proporciona la energía para hacer funcionar el molino. Es



un lugar importante para el comercio en la zona, y los medianos se enorgullecen de su habilidad para producir alimentos de alta calidad.

La Liga

- **Capital:** ninguna.
- **Población Principal:** humanos.
- **Lenguas:** dialecto de la Liga, lengua común.
- **Gobierno:** alianza de ciudades-estado.

La Liga es una agrupación flexible de ciudades y villas humanas situadas en las Tierras Centrales, caracterizada por su **fuerte identidad local y su resistencia histórica a cualquier forma de autoridad centralizada**. No constituye un reino ni una confederación formal, sino una red de acuerdos cambiantes, alianzas prácticas y compromisos temporales que permiten a sus miembros cooperar sin renunciar a su autonomía.

Sus orígenes se remontan a los siglos posteriores a la caída del Imperio de Elandar, cuando la fragmentación política humana se consolidó en las Tierras Centrales. En ese contexto, numerosas comunidades humanas optaron por reforzar sus estructuras locales en lugar de someterse a nuevas coronas o proyectos de unificación. Esta fragmentación política contó con el beneplácito —y en ocasiones con la mediación interesada— de poderes vecinos que veían con recelo la aparición de un nuevo reino humano fuerte en la región. Para el estallido de la Gran Guerra, La Liga ya existía como una estructura plenamente formada, y su debilidad institucional fue, paradójicamente, una de las razones por las que logró sobrevivir a aquel conflicto sin desintegrarse.

A lo largo del tiempo, las ciudades de La Liga han desarrollado **una mentalidad marcadamente independiente**, celosa de sus privilegios y tradiciones. La cooperación existe, pero suele surgir como respuesta a amenazas externas, disputas comerciales o problemas que ninguna ciudad puede afrontar por sí sola. Cuando esas presiones disminuyen, las alianzas tienden a relajarse, devolviendo a cada miembro a una política centrada en sus propios intereses.

Las relaciones con el **Reino Élfico del Bosque de Colores Cambiantes** han sido, históricamente, cordiales pero cuidadosamente calculadas. Los elfos han favorecido acuerdos bilaterales, pactos locales y equilibrios cambiantes entre las ciudades humanas de la región, evitando de forma sistemática cualquier proceso que pudiera desembocar en una autoridad unificada. Esta política, raramente expresada de forma abierta, responde al temor persistente de que un nuevo reino humano fuerte pudiera convertirse, con el tiempo, en una amenaza para su frontera occidental.

Como consecuencia, La Liga se ha consolidado como un **espacio políticamente fragmentado**, estable en apariencia pero estructuralmente débil. Ninguna ciudad posee la fuerza suficiente para imponerse a las demás, y cualquier intento de centralización despierta desconfianza inmediata tanto dentro de la propia Liga como entre sus vecinos. Esta debilidad crónica ha sido, paradójicamente, una de las razones de su supervivencia: La Liga no resulta lo bastante poderosa como para justificar una intervención directa, ni lo bastante cohesionada como para expandirse.

En el día a día, esta estructura se traduce en una región dinámica y diversa. Las ciudades de La Liga mantienen sistemas de gobierno propios, tradiciones diferenciadas y prioridades

económicas distintas. El comercio fluye con relativa libertad, pero siempre sujeto a negociaciones locales, tasas variables y acuerdos específicos. Para mercaderes y viajeros, La Liga es un mosaico de normas y costumbres donde la adaptabilidad resulta tan importante como la prudencia.

En el contexto de la Era de la Unión, La Liga ocupa una posición incómoda pero estratégica. No forma parte de los grandes equilibrios de poder, pero tampoco puede ignorarlos. Su existencia depende de una combinación de pragmatismo, fragmentación y vigilancia mutua, tanto interna como externa. Mientras sus ciudades continúen prefiriendo la independencia a la ambición colectiva, La Liga seguirá siendo lo que siempre ha sido: **una estructura débil por diseño, tolerada por conveniencia y sostenida por la ausencia de alternativas mejores.**

Torre Alba



Torre Alba se alza en una posición estratégica, custodiando uno de los principales pasos entre las Montañas del Velo de la Oscuridad y el límite occidental del Bosque de Colores Cambiantes. Su emplazamiento no es casual: desde su fundación, la ciudad fue concebida como punto de vigilancia, control del tránsito y primera línea defensiva en una región donde la geografía obliga a concentrar caminos, ejércitos y caravanas.

La ciudad domina el terreno elevado que flanquea el paso, con murallas de piedra clara adaptadas al relieve y una torre principal visible desde kilómetros de distancia. Esta estructura no es solo un símbolo urbano, sino un elemento militar y logístico, utilizado históricamente para la observación del movimiento en las montañas y para mantener una presencia constante frente al bosque élfico. Torre Alba no protege únicamente a sus habitantes, sino a toda la franja oriental

de La Liga.

Esta función fronteriza ha marcado profundamente su carácter. Torre Alba es una ciudad sobria, disciplinada y orientada a la resistencia más que a la expansión. Sus instituciones se desarrollaron bajo la necesidad permanente de vigilancia y respuesta rápida, y su población conserva una mentalidad de alerta contenida, forjada por generaciones que vivieron sabiendo que la estabilidad nunca estaba garantizada.

El gobierno de la ciudad recae en un consejo compuesto por representantes de las casas y gremios más antiguos, muchos de los cuales mantienen responsabilidades directas en la defensa del paso y en la gestión del tránsito regional. La administración es rigurosa y conservadora, diseñada para evitar decisiones impulsivas que puedan alterar equilibrios



delicados en la frontera. Esta prudencia ha permitido a Torre Alba mantener su posición durante siglos, pero también ha limitado su proyección política más allá de su función inmediata.

Dentro de La Liga, Torre Alba es respetada como **baluarte y advertencia**, pero no como centro de liderazgo. Otras ciudades reconocen su importancia estratégica, aunque desconfían de cualquier intento de convertir ese peso militar en autoridad política. La propia Torre Alba, consciente de su posición expuesta, rara vez busca imponer su visión: sabe que su supervivencia depende de no convertirse en un punto de fricción interna mientras cumple su papel frente al exterior.

Las relaciones con el Reino Élfico del Bosque son formales y cuidadosamente reguladas. Torre Alba actúa como interlocutor práctico en una frontera que ninguno de los dos bandos desea ver desestabilizada. Los acuerdos son precisos, limitados y funcionales, y refuerzan un statu quo que beneficia a ambas partes: contención, vigilancia y ausencia de ambiciones territoriales abiertas.

En la vida cotidiana, Torre Alba combina la austeridad de una ciudad militarizada con la actividad constante del tránsito fronterizo. Caravanas, mensajeros y viajeros atraviesan sus puertas, sometidos a controles estrictos y normas claras. Sus calles amplias y edificios sólidos reflejan una planificación pensada para resistir, no para crecer sin límite.

Así, Torre Alba ocupa un lugar singular dentro de La Liga: **no es una capital ni aspira a serlo**, pero sin ella el equilibrio de la región sería imposible. Es una ciudad construida para vigilar, contener y resistir, cuya fuerza reside precisamente en aceptar los límites que su posición geográfica impone.

Riachoclaro

Riachoclaro se extiende a lo largo de un curso fluvial que serpentea entre colinas boscosas, en el límite oriental de La Liga, **a las puertas del Bosque de los Colores Cambiantes**. Su emplazamiento la ha convertido, desde hace generaciones, en el principal punto de paso entre los territorios humanos y el dominio del Reino Élfico, un lugar donde los caminos se detienen, se reorganizan y se adaptan antes de internarse en el bosque.

A diferencia de otras ciudades de la región, **Riachoclaro nunca fue concebida como una ciudad fortificada**. No posee murallas ni grandes estructuras defensivas, y su crecimiento ha sido abierto y orgánico, siguiendo el cauce del río y los senderos que se adentran en el bosque. Esta ausencia de fortificaciones no es fruto de descuido, sino el resultado de un equilibrio cuidadosamente mantenido: levantar defensas permanentes en este punto habría sido interpretado como un gesto hostil por el Reino Élfico, algo que ninguna generación de gobernantes de Riachoclaro ha estado dispuesta a provocar.

Las casas en Riachoclaro están diseñadas para fundirse con la naturaleza circundante. Tienen techos de hojas entrelazadas y paredes de madera, a menudo decoradas con enredaderas y flores. Muchas de las viviendas cuentan con balcones o terrazas desde las cuales los habitantes pueden disfrutar de la belleza del bosque.

Toda caravana, emisario o viajero que pretenda adentrarse en el Bosque de los Colores Cambiantes pasa inevitablemente por Riachoclaro, no para someterse a controles armados, sino para **informarse, negociar y adaptarse**. Aquí se obtienen guías, se intercambian

advertencias y se aprenden las normas no escritas que rigen más allá de la frontera humana. Del mismo modo, quienes emergen del bosque encuentran en la ciudad el primer espacio donde el ritmo, las costumbres y las leyes vuelven a ser reconocibles.

Esta condición de umbral ha marcado profundamente su carácter. Riachoclaro es una ciudad abierta, acostumbrada al flujo constante de personas, lenguas y costumbres distintas. Sus habitantes han desarrollado una cultura urbana basada en la mediación y la flexibilidad, conscientes de que la estabilidad de la ciudad depende más del entendimiento que de la fuerza. Aquí, las reglas existen, pero rara vez se imponen con rigidez; el peso de la costumbre y la reputación suele ser más efectivo que cualquier guardia armada.



El río refuerza esta función de conexión. A través de él circulan mercancías, noticias y viajeros procedentes del interior de La Liga, mientras que los caminos que se internan en el bosque parten de sus muelles y barrios exteriores. Riachoclaro no controla el tránsito por medios militares: **lo canaliza** mediante acuerdos, hábitos establecidos y una red de intermediarios que conocen bien los límites que no deben cruzarse.

Las relaciones con el Reino Élfico son pragmáticas y silenciosas. Riachoclaro actúa como un espacio humano tolerado, útil para ambas partes, siempre que no altere el equilibrio existente. La ciudad prospera precisamente porque acepta esa condición y evita cualquier gesto que pueda interpretarse como una afirmación de soberanía sobre el paso.

Dentro de La Liga, Riachoclaro es vista como una ciudad necesaria pero peculiar. No impone autoridad ni ofrece protección militar, pero sin ella el contacto con el Bosque de los Colores Cambiantes sería mucho más tenso y peligroso. Es un lugar donde casi nadie se queda demasiado tiempo, pero por el que casi todos acaban pasando, y donde la información suele llegar antes que a ningún otro punto de la región.

Riachoclaro no guarda la frontera: **la suaviza**. Su fuerza no reside en muros ni ejércitos, sino en su capacidad para existir justo donde no debería hacerlo, manteniendo un equilibrio frágil que, hasta ahora, nadie ha querido romper.

Vallebrisa



Vallebrisa se asienta en el corazón de La Liga, en un valle fértil rodeado de colinas suaves y arroyos serpenteantes que riegan la tierra desde generaciones incontables. Su ubicación, alejada de fronteras directas y grandes rutas de tránsito, la ha convertido en uno de los principales centros agrícolas de la región y en un ejemplo de estabilidad dentro de un territorio marcado por la fragmentación política.

El paisaje que rodea al pueblo está dominado por extensos campos de cultivo, huertos y pastos bien cuidados. Grano, frutas y verduras crecen en abundancia, sosteniendo no solo a la propia comunidad, sino también a otras ciudades de La Liga en tiempos de escasez. Esta prosperidad, sin embargo, no ha dado lugar a una mentalidad expansiva, sino a una cultura centrada en la preservación y el equilibrio.

Vallebrisa no posee murallas de piedra ni estructuras defensivas imponentes. En su lugar, el pueblo ha levantado **empalizadas de madera**, construidas con troncos de los bosques cercanos y mantenidas colectivamente por sus habitantes. Estas defensas son sencillas y funcionales, pensadas no para resistir ejércitos, sino para disuadir amenazas menores, proteger las cosechas y ganar tiempo ante peligros imprevistos. La seguridad es una responsabilidad compartida, asumida con la misma naturalidad que el trabajo en los campos.

La arquitectura del pueblo refleja este carácter práctico y comunitario. Las casas, de fachadas blancas combinadas con madera y techos de tejas rojas, se agrupan en torno a calles bordeadas de árboles y pequeños jardines. No hay grandes edificios públicos ni palacios, pero sí espacios comunes bien cuidados, donde la vida cotidiana transcurre con un ritmo constante y previsible.

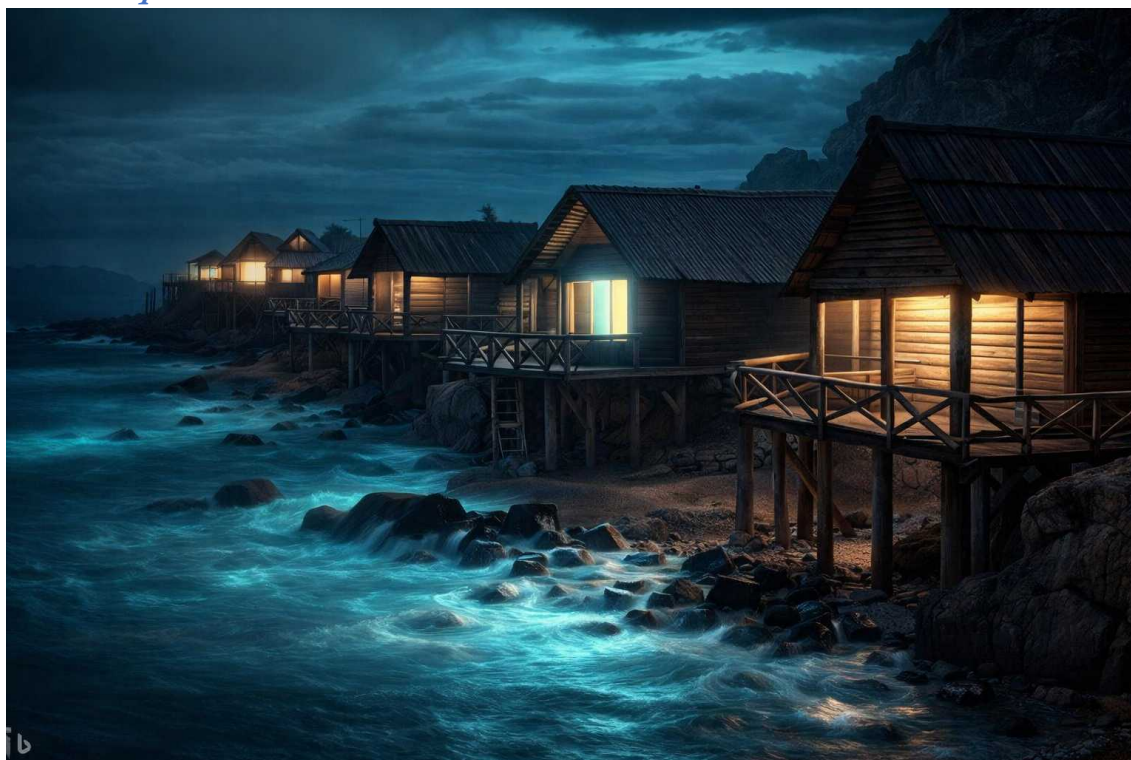
La vida social de Vallebrisa gira en torno a los ciclos agrícolas. Los festivales de cosecha marcan el paso de las estaciones y refuerzan los lazos entre vecinos. Durante estas celebraciones, el pueblo se llena de ferias, juegos y comidas compartidas, y por un breve tiempo llegan visitantes de otros puntos de La Liga. Son momentos de apertura controlada, tras los cuales Vallebrisa vuelve a su habitual discreción.

Las decisiones importantes se toman en **asambleas comunitarias**, donde las familias del valle debaten y acuerdan el rumbo del pueblo. Este sistema, lento pero estable, ha permitido a Vallebrisa adaptarse a los cambios del entorno sin depender de autoridades externas ni de alianzas frágiles. La autosuficiencia no es aquí una ideología, sino una necesidad aprendida a lo largo del tiempo.

A pesar de su enfoque agrícola, Vallebrisa no es culturalmente estéril. Artistas y artesanos viven y trabajan en el pueblo, creando cerámica, tejidos y obras inspiradas en el paisaje que los rodea. Estas creaciones rara vez buscan reconocimiento más allá de la región, pero forman parte esencial de la identidad local.

En una Liga donde el equilibrio político es delicado y las tensiones externas nunca desaparecen del todo, Vallebrisa representa **lo que está en juego**. No aspira a liderar ni a influir en los grandes acontecimientos, pero su desaparición alteraría profundamente la vida de la región. Es un lugar construido para perdurar, no para destacar, y su fortaleza reside en esa elección.

Luminaquebrada



Luminaquebrada es un pequeño pueblo de pescadores asentado en una costa abrupta, donde la tierra firme se desgasta lentamente bajo la influencia constante del **Mar Luminiscente**. Alejada de las grandes rutas comerciales y sin un puerto capaz de acoger embarcaciones de gran tamaño, la localidad ha permanecido al margen de los grandes acontecimientos de La Liga, sobreviviendo gracias a la obstinación silenciosa de quienes nunca abandonaron estas aguas.

El pueblo se extiende de forma irregular a lo largo de la costa, con casas de madera oscurecida por la sal y la humedad, levantadas sobre pilotes o apoyadas directamente sobre la roca. Los tejados inclinados y los muelles estrechos muestran reparaciones constantes, señales de una comunidad que no construye para crecer, sino para resistir. Las calles son estrechas, a menudo



cubiertas de niebla, y el sonido del mar acompaña cada momento del día, incluso cuando no se ve.

La bruma es una presencia habitual en Luminaquebrada. A veces se disipa durante unas horas, dejando ver el horizonte; otras, permanece durante días, envolviendo el pueblo en una luz difusa teñida por los reflejos del mar. Cuando cae la noche, la luminiscencia del agua ilumina la costa con destellos suaves e irreales, un fenómeno tan cotidiano para los habitantes como inquietante para los visitantes. Nadie en Luminaquebrada considera estas luces un espectáculo: son simplemente parte del mar, y el mar nunca es algo que se admire sin cautela.

La vida del pueblo gira en torno a la pesca. Pequeñas embarcaciones salen cada mañana, guiadas más por la experiencia que por instrumentos fiables, y regresan antes del anochecer siempre que es posible. Las capturas son modestas y variables, y los pescadores han aprendido a no exigir demasiado a unas aguas que ofrecen sustento, pero también castigan la imprudencia. Existen historias de barcos que no regresaron y de zonas del mar que nadie frecuenta ya, aunque rara vez se hablan de ellas en voz alta.

Luminaquebrada mantiene una relación distante con el resto de La Liga. Los intercambios comerciales son escasos y generalmente limitados a productos básicos. Pocos forasteros llegan al pueblo, y menos aún se quedan. Quienes lo hacen pronto comprenden que aquí el tiempo se mide de otra forma, marcado por las mareas, la luz del mar y las ausencias que nadie se molesta en explicar.

No hay murallas ni defensas formales en Luminaquebrada. Tampoco las necesita. El aislamiento, la costa difícil y la propia naturaleza del Mar Luminiscente han bastado para mantener al pueblo fuera de disputas mayores. La comunidad es pequeña, cerrada y pragmática, unida por la costumbre y por una comprensión compartida de que hay cosas en estas aguas que es mejor no provocar.

Dentro de La Liga, Luminaquebrada es poco más que un nombre en los mapas, un punto olvidado en la costa. Sin embargo, para quienes viven allí, representa el último límite de lo conocido, un lugar donde la tierra termina y algo distinto comienza. No es un sitio al que se llegue por ambición ni por oportunidad, sino por necesidad o resignación.

Luminaquebrada no busca cambiar ni crecer. Su única aspiración es continuar existiendo, noche tras noche, bajo la bruma y la luz extraña del mar, mientras las olas siguen golpeando una costa que, lentamente, parece reclamarlo todo.

EL BOSQUE DE COLORES CAMBIANTES Y LA COSTA ORIENTAL

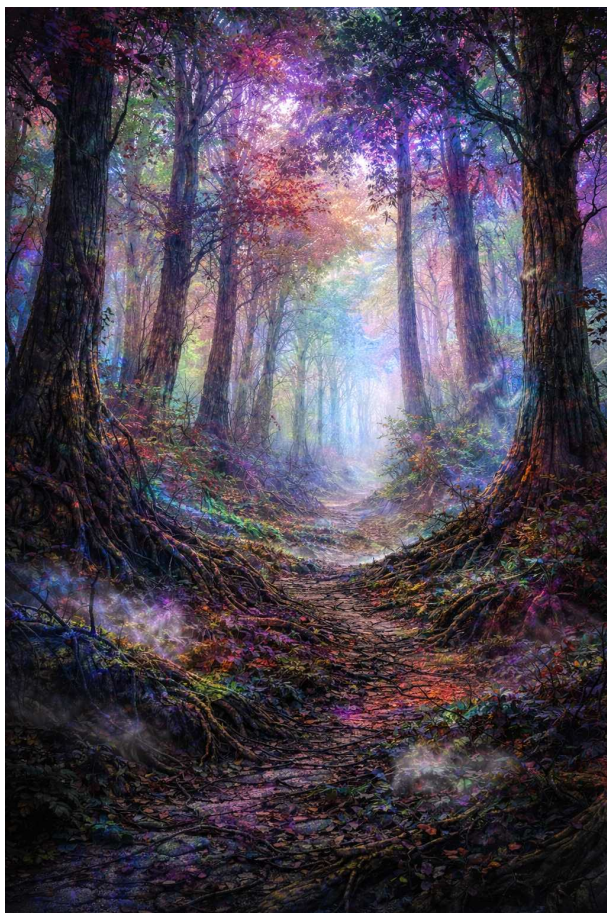
Donde los árboles respiran magia y la costa guarda una herida abierta

Esta vasta región del este de Lúminnon se divide entre dos almas: el interior boscoso, donde la magia cromática fluye con vida propia, y la costa oriental, más vulnerable, fértil y marcada por los ecos de una conquista.

El Bosque de Colores Cambiantes

El Bosque de los Colores Cambiantes se extiende como una vasta masa forestal en el este del continente, ocupando un territorio que antaño fue un bosque común y que hoy constituye uno

de los entornos más alterados de Lúminnon. Su nombre no alude a un fenómeno puntual ni estacional, sino a una transformación permanente del paisaje: **la vegetación del bosque manifiesta cambios cromáticos constantes**, incluso dentro de un mismo día, sin responder de forma fiable a la luz, al clima o a los ciclos naturales conocidos.



Desde el exterior, el bosque puede parecer, a primera vista, simplemente extraño. Los tonos de las hojas varían entre verdes imposibles, rojos apagados, azules profundos o matices iridiscentes difíciles de describir con precisión. Sin embargo, al internarse en él, pronto resulta evidente que el color no es solo un rasgo visual, sino **una consecuencia de una alteración más profunda**, que afecta a la percepción, la orientación y la experiencia misma del entorno.

Uno de los pocos elementos que, en teoría, debería servir como referencia estable es el **río Nyralis**, que atraviesa el bosque como una línea de agua persistente entre claros y arboledas. Para viajeros y exploradores, seguir su curso es a menudo la opción más sensata cuando los senderos se vuelven inciertos. Aun así, incluso el Nyralis rara vez ofrece la seguridad que promete: la luz cambiante del bosque se refleja en su superficie con tonos irreales, y sus orillas pueden

parecer distintas de un día a otro, como si el paisaje que lo rodea se reordenara sutilmente. El río no sustituye a un mapa; a lo sumo, ofrece un hilo al que aferrarse.

El tránsito por el Bosque de los Colores Cambiantes es complicado incluso para viajeros experimentados. Los referentes visuales cambian con el paso de las horas, y senderos conocidos pueden parecer distintos al regresar por ellos. Árboles que servían como puntos de referencia muestran tonalidades diferentes, y claros que parecían abiertos pueden resultar difíciles de reconocer desde otro ángulo. Los mapas pierden utilidad rápidamente, y la memoria visual se vuelve poco fiable, especialmente lejos del cauce del Nyralis.

El bosque no es homogéneo. Existen **zonas donde la alteración cromática es más leve**, en las que aún pueden distinguirse patrones naturales reconocibles, y otras donde la saturación de color es tan intensa que el paisaje resulta casi abstracto. En algunas áreas, la luz parece filtrarse de forma antinatural, creando sombras que no coinciden con la posición del sol, mientras que en otras la vegetación absorbe el color del entorno hasta adquirir tonos apagados y difíciles de interpretar.

La flora del bosque ha sido profundamente transformada. Aunque muchas especies conservan formas reconocibles, su comportamiento no siempre es predecible. Plantas que deberían

florecer en determinadas estaciones lo hacen de manera irregular, y árboles de gran tamaño muestran anillos de crecimiento inconsistentes, como si el tiempo hubiera transcurrido de forma desigual. La fauna, por su parte, se adapta a este entorno alterado de maneras difíciles de anticipar: algunos animales parecen ignorar los cambios, mientras que otros reaccionan con comportamientos erráticos o excesivamente cautelosos.

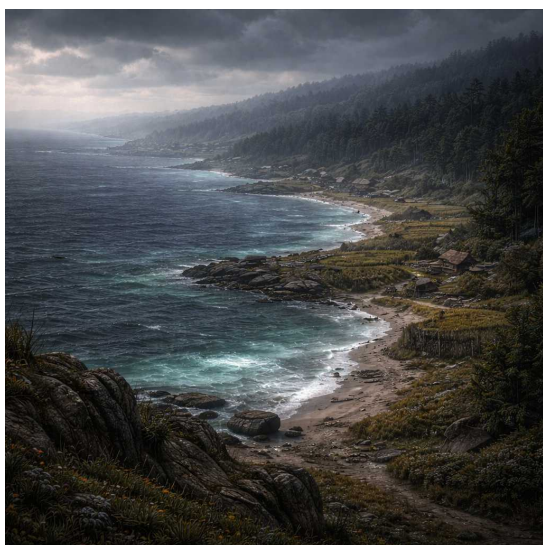
Permanecer largos periodos en el Bosque de los Colores Cambiantes resulta agotador, incluso sin enfrentarse a peligros evidentes. La constante variación del entorno genera una sensación de desorientación acumulativa, y muchos viajeros describen la experiencia como mentalmente extenuante. No es raro que quienes atraviesan el bosque durante varios días tengan dificultades para estimar el tiempo transcurrido o para recordar con claridad el orden de los acontecimientos; incluso al seguir el Nyrallis, el entorno puede parecer “desfasado”, como si el bosque no confirmara nunca del todo que uno avanza.

El paso desde las tierras circundantes hacia el interior del bosque no es abrupto, pero sí perceptible. La transición suele comenzar con cambios sutiles en el color de la vegetación y en la calidad de la luz, que se intensifican a medida que uno se adentra en el territorio. Esta gradación convierte los bordes del bosque en zonas inestables, donde lo natural y lo alterado coexisten de forma incómoda, y donde el curso del Nyrallis se siente todavía como un río “normal” antes de adquirir, poco a poco, su extraña cualidad luminosa.

El Bosque de los Colores Cambiantes **no se comporta como un entorno hostil en el sentido tradicional**. No busca activamente expulsar a quienes lo atraviesan, ni presenta una violencia evidente. Su peligro reside en su indiferencia: el bosque existe según sus propias reglas, ajenas a las expectativas del mundo exterior, y exige adaptación constante a quienes se internan en él.

Como región geográfica, el bosque no puede ser comprendido plenamente desde la distancia. Solo al recorrerlo se revela su verdadera naturaleza: **un paisaje estable en su inestabilidad**, donde el color es la manifestación visible de un desequilibrio profundo que nunca llegó a resolverse. Cruzarlo implica aceptar que la lógica habitual deja de ser una guía fiable, y que incluso los pocos anclajes —como el Nyrallis— ofrecen más orientación que certeza.

La Costa Oriental



La Costa Oriental se extiende como una franja estrecha a lo largo del litoral oriental del continente, encajonada entre el Mar Luminiscente al este y el Bosque de los Colores Cambiantes al oeste. Esta posición la convierte en una región aislada por naturaleza, no por distancia, sino por la ausencia de vías claras hacia el interior y por la presión constante de dos entornos profundamente alterados.

El relieve costero es irregular y fragmentado. Tramos de acantilados se alternan con playas protegidas, calas estrechas y valles bajos donde el terreno se suaviza antes de volver a cerrarse. En estos espacios, la tierra se abre lo suficiente



como para sostener asentamientos dispersos, praderas y campos modestos que aprovechan la humedad constante y los suelos removidos por siglos de viento y salitre.

El clima es húmedo y cambiante. La bruma llega desde el mar y queda atrapada contra la franja de tierra, suavizando la luz y difuminando el horizonte. Las lluvias son frecuentes, raramente violentas, y los vientos marinos moderan las temperaturas a lo largo del año. A cambio, la previsibilidad es escasa: el tiempo puede variar con rapidez, y la costa rara vez ofrece jornadas completamente claras.

La presencia del Mar Luminiscente se percibe en todo el litoral. De noche, su resplandor tenue se refleja en las aguas someras, las rocas y las nubes bajas, creando una claridad irregular que acompaña a la región incluso en ausencia de luna. Esta luz nunca es constante ni fiable, y contribuye a una sensación persistente de exposición, como si la costa estuviera siempre observada desde el horizonte.

Hacia el oeste, el Bosque de los Colores Cambiantes impone un límite natural. La transición entre costa y bosque no es abrupta, sino progresiva y opresiva: claros irregulares, franjas de vegetación menos alterada y zonas abiertas se intercalan antes de que los cambios cromáticos del bosque se vuelvan dominantes. Avanzar hacia el interior resulta cada vez más incómodo, y el terreno termina cerrándose de forma inevitable.

Los asentamientos humanos de la Costa Oriental son pocos y están muy dispersos. Se agrupan en puntos donde el terreno ofrece abrigo frente al mar o acceso a pequeñas ensenadas, combinando pesca, cultivo y ganadería ligera según lo permita el entorno inmediato. No son comunidades expansivas, pero sí persistentes, adaptadas a un territorio que exige atención constante y una relación prudente tanto con el mar como con el bosque.

Geográficamente, la Costa Oriental carece de profundidad y de rutas interiores claras. Su aislamiento es físico y evidente, y empuja a sus habitantes a orientarse hacia el mar, incluso cuando este se muestra imprevisible. Antes de que existan estructuras políticas organizadas, esta franja de tierra ya impone su propia lógica: vivir en el límite, entre dos fuerzas que no pueden ser ignoradas.

Clima de la Región

El bosque posee un microclima: humedad alta, lluvias frecuentes y nieblas de colores al amanecer. Algunas estaciones traen **lluvias de pétalos** o **destellos de aura** durante las fases conjuntas de Cromus y Lucentia. Cada estación en el Bosque de Colores Cambiantes trae una paleta de colores única. En la primavera, los tonos brillantes de rosa, lila y verde claro dominan la vegetación. En el verano, el bosque se llena de verdes profundos y azules frescos. El otoño trae una explosión de rojos, naranjas y amarillos cálidos, mientras que el invierno puede mostrar tonos plateados y blancos por la nieve.

La costa, más templada y con brisas constantes, sufre ocasionales tormentas marinas que pueden estar cargadas de energía mágica si Umbralia se encuentra en fase llena. A veces, los árboles costeros adquieren tintes mágicos cuando el viento del bosque llega hasta ellos.

Flora y fauna

El bosque alberga especies únicas: **saelivanos** (árboles conscientes), **lirios cantores**, **helechos de fuego frío** y hongos que se mueven cuando no se les mira. Criaturas como **ciervos**



lumínicos, **felinos camaleónicos** o **espectros cromáticos** habitan en sus sombras. En la costa, predominan especies más normales, aunque los campos agrícolas suelen estar plagados de **aves mensajeras** domesticadas por humanos y de **anguilas de niebla** en los estuarios.

Lugares notables y peligros

- **El Laberinto de Corteza:** red de senderos vivientes en constante cambio.
- **El Claro de las Lunas Gemelas:** lugar donde se realizan rituales élficos.
- **Los Acantilados de Marea Roja:** fenómeno que tiñe el mar de escarlata durante ciertas fases lunares.
- **La Cueva de los Murmullos:** grieta costera que transmite mensajes en sueños a quien duerme cerca.
- **Peligros:** ilusiones forestales que atrapan viajeros, criaturas salvajes bajo influencia lunar, tensiones ocultas entre colonos humanos y élites élficas.

Ganchos de aventura

- Un grupo de humanos ha desaparecido al internarse en el bosque buscando un árbol que “concede visiones”.
- En Elyndor, un barco ha regresado sin tripulación, y sus velas brillan con un color imposible.
- Las raíces del bosque han comenzado a invadir los campos cercanos a Verdalia durante la noche.

El Reino Élfico del Bosque

- **Capital:** Aelarion
- **Población Principal:** elfos.
- **Lenguas:** lenguas élficas, lengua común, dialecto de la Liga.
- **Gobierno:** monarquía asistida por un consejo senatorial.
- **Monarca actual:** Arionel Brightleaf

El Reino Élfico del Bosque no se concibe a sí mismo como una nación más dentro de Lúminnon. Para los elfos, su longevidad, su memoria histórica y su capacidad para sobrevivir a ciclos de destrucción que han aniquilado a otras civilizaciones los sitúan en una posición de **responsabilidad superior** respecto al equilibrio del mundo. Esta convicción no se presenta como ambición ni como deseo de dominio, sino como una consecuencia inevitable de su propia existencia.

El reino se extiende a lo largo del Bosque de Colores Cambiantes y de las regiones adyacentes que los elfos consideran bajo su esfera natural de vigilancia. Aunque sus fronteras físicas son difíciles de trazar, su influencia no termina allí. Los elfos observan con atención constante los movimientos de otras naciones, en especial de las especies jóvenes, cuyas historias consideran marcadas por la repetición de errores ya conocidos: expansiones rápidas, abusos de poder mágico, guerras innecesarias y colapsos que arrastran consigo territorios enteros.

Esta mirada no es sentimental ni compasiva. Es **analítica**.

Naturaleza del poder élfico

El poder del Reino Élfico no se manifiesta mediante conquistas abiertas ni imposiciones directas. Se ejerce a través de la **contención**, la **vigilancia** y la **intervención selectiva**. Los elfos creen firmemente que actuar demasiado pronto puede ser tan peligroso como no actuar en absoluto, pero también sostienen que permitir que ciertas civilizaciones sigan su curso sin supervisión conduce, de forma casi inevitable, al desastre.

Desde esta perspectiva, los humanos ocupan un lugar especialmente problemático. Para los elfos, se trata de una especie joven, ambiciosa y extraordinariamente rápida en su ascenso y caída. Su capacidad para acumular poder sin comprender plenamente sus consecuencias es vista como una amenaza recurrente para el equilibrio de Lúminnon. No se los considera enemigos naturales, pero sí **elementos inestables** cuya evolución debe ser observada y, llegado el caso, corregida.

El Reino Élfico no siente la necesidad de justificar esta postura. Desde su punto de vista, la historia ha demostrado su validez en múltiples ocasiones.

El Bosque como territorio gestionado

El Bosque de Colores Cambiantes no es, para los elfos, un santuario sagrado ni una fuerza incuestionable. Es un territorio alterado, peligroso y profundamente inestable, cuya existencia misma refuerza su visión del mundo. El hecho de que los elfos hayan logrado habitarlo sin destruirlo ni sucumbir por completo a su influencia es considerado una prueba tangible de su superioridad cultural y política.

El reino no busca dominar el bosque, pero sí **regularlo**. Senderos, enclaves fortificados, puestos de vigilancia y rutas controladas atraviesan sus regiones más transitables. El acceso no es libre, y nunca lo ha sido. Cada movimiento dentro del bosque forma parte de un sistema pensado para minimizar riesgos y mantener el control en un entorno que no puede permitirse el caos.

Para los elfos, esta relación con el bosque es un argumento más a favor de su papel como guardianes de Lúminnon: si pueden sostener el equilibrio aquí, pueden hacerlo en cualquier otro lugar... siempre que se les permita.

Estructura política y autoridad



El Reino Élfico se gobierna mediante una monarquía asistida por un consejo de linajes antiguos. La autoridad no se concentra únicamente en la figura del rey, sino en un entramado de decisiones colectivas, deliberadas y ritualizadas. La lentitud del proceso no se considera una debilidad, sino una virtud. Actuar con rapidez es, en la visión élfica, una muestra de inmadurez política.

Las decisiones del reino rara vez son visibles de inmediato para los observadores externos. Cuando los elfos intervienen, lo hacen de forma indirecta, calculada y, en muchos casos, sin anunciarlo. Esta forma de actuar refuerza la percepción de que el reino permanece distante e inaccesible, una impresión que los propios elfos no se esfuerzan en corregir.



La capital, Aelarion, concentra y formaliza esta visión del mundo. No la crea, sino que la articula. Allí se decide cuándo una amenaza merece atención, cuándo una civilización debe ser observada más de cerca y cuándo una intervención, abierta o encubierta, resulta inevitable.

Visión del mundo y conflicto latente

Para el Reino Élfico del Bosque, el mayor peligro no es la guerra abierta, sino el **uso irresponsable del poder**. Esta idea atraviesa toda su política exterior y condiciona su relación con el resto de pueblos de Lúminnon. Allí donde los elfos detectan patrones que recuerdan a antiguos imperios caídos, surge la convicción de que la historia está a punto de repetirse.

Esta certeza genera tensiones constantes, tanto internas como externas. Dentro del propio reino existen discrepancias sobre hasta qué punto los elfos deben intervenir antes de que los errores ajenos se materialicen en catástrofes irreversibles. Sin embargo, incluso las voces más moderadas comparten una creencia fundamental: **no todas las especies están preparadas para decidir el destino del mundo**.

Esta convicción, expresada con frialdad y sin dramatismo, es la base del poder élfico... y también su aspecto más inquietante.

Aelarion

Aelarion es la capital indiscutida del Reino Élfico del Bosque y el principal centro desde el que los elfos ejercen su autoridad política, moral y estratégica. Situada en lo más profundo del Bosque de Colores Cambiantes, la ciudad no está concebida como un núcleo abierto ni accesible, sino como un **espacio deliberadamente reservado**, destinado a quienes consideran capaces de comprender y asumir el peso de las decisiones que allí se toman.

Desde Aelarion no solo se gobierna el reino, sino que se **evalúa el estado de Lúminnon en su conjunto**. Para los elfos, su longevidad y su memoria histórica los sitúan en una posición de clara superioridad frente a las especies jóvenes. Guerras humanas, imperios efímeros, abusos reiterados de la magia y ciclos de destrucción ya han ocurrido antes; lo que para los humanos es una crisis sin precedentes, para los elfos es una repetición reconocible. Esta convicción impregna toda la vida política de la capital.

La ciudad

Aelarion no se presenta como una ciudad expansiva ni acogedora. Su trazado responde a criterios de **control, permanencia y jerarquía**, no de comodidad. Construida entre gigantescos troncos, laderas elevadas y afloramientos de piedra, la ciudad se organiza en niveles claramente delimitados, conectados por plataformas, rampas y pasos elevados cuyo acceso está regulado de forma estricta.



La arquitectura es deliberadamente sobria y sólida. Predominan la piedra trabajada y la madera ancestral reforzada, dispuestas en estructuras de proporciones precisas y simetrías casi inhumanas. No hay ornamentación superflua ni concesiones a la ligereza visual. La belleza de Aelarion, cuando se percibe, es fría y distante: surge del orden, la repetición y la sensación de que cada elemento ha sido colocado para perdurar durante siglos, no para agradar al visitante.

No existen grandes avenidas ni espacios abiertos pensados para el tránsito libre. El movimiento dentro de la ciudad es canalizado y observable; los recorridos conducen a puntos concretos y rara vez permiten desviaciones. Los edificios de gobierno y consejo ocupan las zonas más elevadas y protegidas, físicamente separadas de los distritos residenciales. Esta disposición no es casual: en Aelarion, la jerarquía política se refleja de forma explícita en el propio espacio urbano.

La ciudad carece de murallas convencionales. Su defensa se apoya en el entorno y en el diseño del acceso. Las rutas que conducen a Aelarion son pocas, largas y fácilmente controlables. La vigilancia es constante, aunque rara vez evidente. Para los forasteros, el trayecto hasta la capital forma parte del mensaje: se entra en un lugar que **no ha sido construido pensando en ellos**.

Gobierno y visión del mundo

El gobierno de Aelarion se articula en torno al rey y a un consejo compuesto por linajes antiguos. Las decisiones se toman tras largos procesos de deliberación, no por indecisión, sino por la convicción profundamente arraigada de que **la rapidez es una debilidad propia de las especies impacientes**. La lentitud, el análisis exhaustivo y la repetición del debate se consideran virtudes civilizatorias, barreras necesarias frente a los errores que, según los elfos, los humanos cometen de forma sistemática.

En Aelarion es habitual hablar de otras especies en términos colectivos y funcionales. Los humanos, en particular, son descritos como imprevisibles, ambiciosos y peligrosos cuando



alcanzan poder sin supervisión. No se les odia ni se les combate por principio; se les **clasifica**. Se les tolera mientras no alteren el equilibrio que los elfos consideran haber preservado durante generaciones. La intervención élfica no se concibe como dominación, sino como **corrección preventiva**, un deber asumido desde una posición de superioridad moral.

La relación de la capital con el Bosque de Colores Cambiantes refuerza esta visión. Aunque los elfos reconocen que el bosque no puede ser controlado por completo, su capacidad para convivir con él sin destruirlo es presentada como prueba de que el poder puede ejercerse de forma responsable, siempre que esté en manos adecuadas. Aelarion se ofrece, interna y externamente, como demostración de que el orden es posible incluso en un entorno alterado.

Esta convicción no está exenta de tensiones internas. Dentro del consejo existen desacuerdos sobre el momento y el alcance de la intervención élfica en los asuntos de otras naciones. Sin embargo, incluso las voces más cautas comparten una premisa fundamental: **si alguien debe decidir el destino de Lúminnon, no pueden ser las especies que aún no han demostrado estar preparadas para hacerlo**.

Para los visitantes, Aelarion resulta a menudo inquietante. No por hostilidad abierta, sino por la frialdad con la que se los observa y evalúa. Aquí no se buscan aliados ni súbditos, sino variables dentro de un equilibrio mayor. La ciudad no oculta su convicción de estar por encima del resto, y no siente necesidad alguna de justificarla.

Elyndor

Elyndor es la segunda ciudad en importancia del Reino Élfico del Bosque y la principal base **operativa, militar y naval** de su poder. No es un centro de legitimidad ideológica como Aelarion, ni pretende serlo. Es una ciudad diseñada para **actuar**, no para justificar la acción.

Situada en una región del bosque próxima a rutas fluviales y accesos al mar, Elyndor controla los principales puntos desde los que el Reino proyecta su influencia más allá de sus fronteras naturales. Desde aquí se coordinan patrullas terrestres, operaciones preventivas y el despliegue de la **flota élfica**, considerada una de las más avanzadas y disciplinadas de Lúminnon.

La flota de Elyndor

Los astilleros y puertos de Elyndor albergan la mayor parte de la flota élfica. Sus naves, estilizadas y silenciosas, están concebidas tanto para la guerra abierta como para misiones de vigilancia prolongada. No se trata únicamente de una fuerza defensiva: la flota permite al Reino intervenir con rapidez en conflictos costeros, controlar rutas marítimas clave y ejercer presión indirecta sobre otras naciones sin necesidad de ocupación permanente.

Para los elfos, el dominio del mar es una extensión natural de su deber como guardianes. Allí donde los humanos comercian, colonizan o guerrear sin previsión a largo plazo, la flota de Elyndor observa, calcula y, cuando se considera necesario, actúa. Muchas de estas intervenciones nunca se reconocen públicamente.

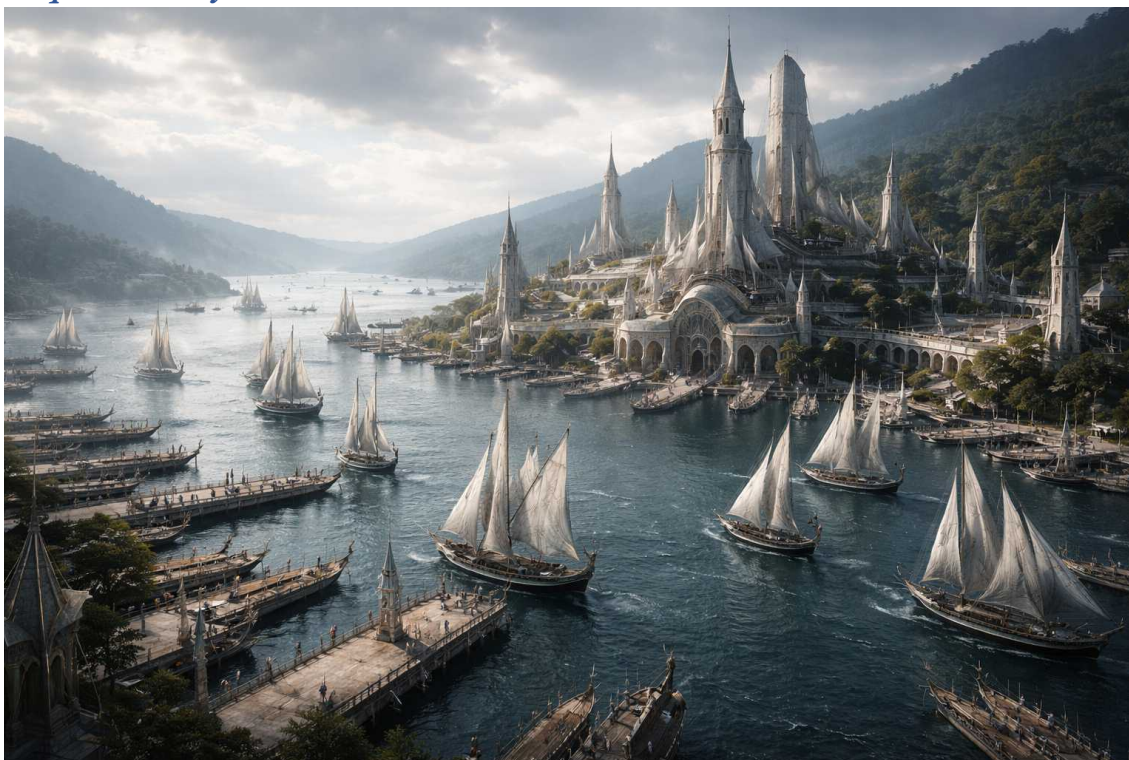
Función y mentalidad

Elyndor existe porque el Reino Élfico asume que la vigilancia pasiva no basta. Desde esta ciudad se ejecutan las decisiones que Aelarion ha considerado inevitables. Sus líderes operan bajo una

lógica de **urgencia contenida**: saben que cada acción tiene un coste político y moral, pero también que la inacción suele tener consecuencias mayores.

Esta mentalidad convierte a Elyndor en una ciudad incómoda incluso para muchos elfos. Aquí se acepta abiertamente que proteger el equilibrio de Lúminnon implica recurrir a la fuerza, al engaño o a la coerción. Los elfos destinados a Elyndor suelen ser vistos como excesivamente duros o pragmáticos por sus congéneres más tradicionales, una percepción que rara vez les preocupa.

Arquitectura y carácter urbano



A diferencia de la severidad monumental de Aelarion, Elyndor presenta una arquitectura **elegante y marcadamente élfica**, basada en líneas estilizadas, proporciones precisas y una integración visual más armónica con su entorno. Torres esbeltas, muelles tallados con exactitud casi artística y estructuras curvas diseñadas para canalizar movimiento y vigilancia definen su perfil urbano.

Esta elegancia, sin embargo, es funcional. Cada elemento de la ciudad responde a una necesidad estratégica: visibilidad, rapidez de despliegue, control del espacio. Elyndor es bella de una forma contenida y afilada, como una herramienta cuidadosamente diseñada. No busca impresionar, pero tampoco se oculta.

La presencia militar es constante y visible, especialmente en los distritos portuarios y en las rutas de acceso. El tránsito está regulado y los visitantes son observados con atención. Elyndor no disimula su propósito.

Relación con Aelarion

La relación entre Elyndor y Aelarion es tensa pero inseparable. Elyndor no cuestiona la autoridad ideológica de la capital, pero considera que muchas de sus decisiones llegan tarde.



Desde Aelarion, Elyndor es vista como una necesidad peligrosa: indispensable para mantener el equilibrio, pero capaz de erosionar la imagen de superioridad moral que el Reino desea preservar.

Desde Elyndor, en cambio, Aelarion es percibida como un lugar que puede permitirse el lujo de la reflexión porque otros asumen el peso de actuar. Esta fricción no se resuelve; se gestiona.

Imagen exterior

Para las especies vecinas, Elyndor es el rostro más tangible del poder élfico. Donde Aelarion parece distante e inaccesible, Elyndor es concreta y, a menudo, temida. La presencia de su flota en aguas disputadas o cercanas a enclaves humanos es un recordatorio silencioso de que el Reino Élfico observa y está dispuesto a intervenir.

Dentro del propio reino, Elyndor ocupa un lugar ambiguo. Es respetada, utilizada y necesaria, pero rara vez celebrada. Representa la parte del poder élfico que muchos prefieren no mirar de frente.

PARA EL GAME MASTER:

Elyndor es el lugar donde el Reino Élfico convierte su ideología en acción directa. La ciudad ofrece oportunidades para conflictos militares, intrigas navales y dilemas morales complejos. Sus líderes no se preguntan si intervenir es correcto, sino si hacerlo ahora evitará un desastre mayor después.

El Protectorado Oriental

- **Capital:** Lucentum
- **Población Principal:** humanos, elfos.
- **Lenguas:** lengua común, lenguas élficas.
- **Gobierno:** Monarquía sometida a un protectorado élfico. El rey actual se llama Reynard III. El Señor Protector elfo es Thalorion Hojaverde.

El Protectorado Oriental es una región humana situada en el flanco oriental de Lúminnon cuya existencia es consecuencia directa de la **derrota militar total del antiguo Reino Oriental** a manos del Reino Élfico del Bosque durante la Gran Guerra. No se trata de una alianza ni de una tutela aceptada: el Protectorado es el **orden impuesto tras una guerra perdida**, diseñado para impedir que el territorio vuelva a convertirse en una amenaza.

Aunque conserva una apariencia de normalidad institucional, su soberanía fue anulada en el momento en que el Reino Oriental fue derrotado y desmantelado como actor independiente. Desde entonces, el Protectorado funciona como un estado humano **subordinado**, estable en superficie, pero estructuralmente incapaz de decidir su propio destino.

El antiguo Reino Oriental y la Gran Guerra

Antes de su transformación en Protectorado, el Reino Oriental fue una potencia humana soberana que aspiró abiertamente a reconstruir parte del poder del antiguo Imperio de Elandar. Apoyado en reliquias imperiales redescubiertas y en una política exterior cada vez más agresiva, el Reino Oriental fue el **iniciador de la Gran Guerra**, convencido de que los elfos ya no intervendrían de forma decisiva.

La respuesta élfica fue tardía solo en apariencia. Cuando los ejércitos élficos entraron en conflicto abierto, lo hicieron con una superioridad estratégica, mágica y militar incontestable. Las fuerzas humanas fueron derrotadas en todos los frentes relevantes, la capital del Reino Oriental cayó y su monarca se vio obligado a huir. La guerra concluyó con un **colapso militar absoluto**, sin negociación entre iguales.



El Reino Élfico eligió no destruir el territorio conquistado. Esa decisión marcaría su futuro.

De reino derrotado a Protectorado

Tras la derrota, el Reino Oriental dejó de existir como entidad soberana, pero no fue abolido por completo. En su lugar, fue **reconstituido** como Protectorado. Un rey humano fue confirmado en el trono, no como soberano independiente, sino como **administrador legitimado** de un orden impuesto.

Por encima de él se estableció la figura del **Señor Protector**, un alto representante del Reino Élfico con autoridad suprema sobre el territorio. El Señor Protector no gobierna el día a día, pero ninguna decisión relevante puede tomarse sin su conocimiento o consentimiento. Su poder no procede de las leyes humanas locales, sino del hecho incuestionable de la derrota.

La coexistencia de ambas figuras —rey humano y Señor Protector élfico— constituye el núcleo del sistema político del Protectorado.

Economía bajo supervisión

La economía del Protectorado Oriental es **diversa pero estrictamente controlada**. Se basa fundamentalmente en la agricultura de las fértiles tierras interiores y en la pesca en las aguas costeras. Estas actividades garantizan la subsistencia de la población y permiten un cierto grado de estabilidad material.



Sin embargo, el Protectorado tiene **prohibido el comercio con el exterior**. No puede establecer rutas comerciales independientes ni intercambiar bienes con otras naciones humanas. Toda actividad comercial exterior se canaliza **exclusivamente a través de las ciudades élficas**, bajo supervisión directa.

Esta restricción no busca provocar hambre ni colapso económico, sino **dependencia estructural**. El Protectorado produce lo suficiente para sobrevivir, pero no para prosperar sin autorización. El acceso a determinados bienes, tecnologías o recursos no locales depende siempre de intermediarios élficos.

De este modo, la economía refuerza el control político: el Protectorado nunca carece de lo básico, pero tampoco puede acumular poder económico autónomo.

Presencia militar y vigilancia

El Reino Élfico no mantiene un ejército de ocupación masivo en el Protectorado Oriental. No es necesario. En su lugar, existen **guarniciones élficas permanentes** en puntos estratégicos: cruces de caminos, accesos a ciudades, puertos, enclaves administrativos y antiguas fortalezas tomadas durante la guerra.

Además, **patrullas élficas** recorren de forma regular ciudades, rutas comerciales internas y zonas sensibles. No son numerosas, pero sí visibles. Su presencia es deliberadamente intimidatoria. No buscan enfrentamientos constantes, sino imponer una sensación continua de vigilancia.

Estas fuerzas no responden a las autoridades humanas, sino directamente al Señor Protector y, en última instancia, a Elyndor. Su lealtad no se discute.

Autonomía condicionada

El rey humano y su gobierno conservan autoridad real en asuntos locales: justicia civil, administración interna, gestión agrícola y pesquera, y orden cotidiano. Sin embargo, cualquier iniciativa que afecte al equilibrio estratégico del territorio queda fuera de su alcance.

Rearme, alianzas exteriores, fortificaciones, investigación mágica significativa o expansión económica no autorizada son ámbitos vedados. Cuando una decisión cruza una línea invisible, no suele haber represalias públicas. Simplemente, la iniciativa deja de ser viable.

La jaula no tiene barrotes visibles, pero **nadie duda de su perímetro**.

Resistencia armada

A pesar del control, existe en el Protectorado Oriental un **nivel limitado de resistencia humana armada**. No se trata de un movimiento unificado ni de una insurgencia abierta, sino de células dispersas que actúan de forma irregular.

Estas resistencias llevan a cabo **sabotajes, ataques menores y acciones de desgaste**: destrucción de infraestructuras, emboscadas aisladas, eliminación selectiva de colaboradores humanos o interrupción de suministros destinados a guarniciones élficas. Evitan el enfrentamiento directo, conscientes de que una rebelión abierta sería aplastada sin dificultad.



La existencia de esta resistencia no pone en peligro real el dominio élfico, pero cumple una función incómoda: recuerda que la derrota no ha sido aceptada por todos y que el control, por eficaz que sea, **nunca es absoluto**.

La respuesta élfica es rápida, precisa y desproporcionada. No se tolera la acumulación de símbolos ni la creación de mártires. La resistencia sobrevive precisamente porque permanece fragmentada y silenciosa.

Vida bajo la jaula invisible

Para la mayoría de los habitantes del Protectorado Oriental, la vida transcurre sin guerra ni caos. Las ciudades funcionan, los campos se cultivan y el pescado llega a los mercados. Las generaciones nacidas tras la Gran Guerra conocen el conflicto solo a través de relatos controlados y silencios significativos.

La autocensura es habitual. Las ambiciones se moderan antes de expresarse. Destacar es peligroso. No por lo que uno hace, sino por lo que podría llegar a hacer.

El miedo no es constante ni explícito. Es **estructural**.

Función dentro de Lúminnon

Desde la perspectiva del Reino Élfico, el Protectorado Oriental cumple una función clara: servir como **territorio sometido, estable y ejemplar**. Un recordatorio permanente de lo que ocurre cuando una nación humana intenta recuperar un poder que los elfos consideran históricamente irresponsable.

El Protectorado no existe para ser temporal. Existe para **no repetirse**.

Percepción exterior

Para los observadores externos, el Protectorado Oriental resulta difícil de clasificar. Tiene rey, instituciones y economía propia, pero carece de soberanía real. Produce, comercia y vive, pero siempre bajo supervisión. Esta ambigüedad no es accidental.

El Reino Élfico no necesita que el Protectorado sea odiado. Basta con que sea **comprendido**.

PARA EL GAME MASTER:

El Protectorado Oriental es un escenario de tensión contenida y conflicto asimétrico. La economía controlada, la vigilancia constante y la resistencia armada fragmentada ofrecen múltiples oportunidades narrativas: sabotajes, dilemas morales, colaboracionismo, represión selectiva y decisiones imposibles para los personajes. Aquí, la violencia abierta es rara... pero sus consecuencias son siempre definitivas.

Lucentum

Lucentum es la capital del Protectorado Oriental y una de las ciudades humanas más antiguas aún habitadas de Lúminnon. Mucho antes de la hegemonía élfica, fue la capital de un antiguo reino humano que se proclamó heredero legítimo del desaparecido Imperio de Elandar. Durante siglos, la ciudad se consideró a sí misma depositaria de una continuidad histórica y simbólica que enlazaba con una etapa mítica de esplendor humano hoy fragmentada y mal recordada.

Esa herencia sigue siendo visible en la traza urbana: amplias avenidas ceremoniales que ya no conducen a ningún poder real, foros y plazas levantados para asambleas que dejaron de celebrarse, y edificios monumentales reutilizados como sedes administrativas del Protectorado. Lucentum no fue destruida tras la conquista; fue ocupada, reinterpretada y puesta al servicio de un nuevo orden.

La ciudad se extiende alrededor de una amplia bahía natural, cuyo control naval resulta esencial para el dominio de toda la costa oriental. El puerto fortificado es el corazón operativo de Lucentum: una zona altamente vigilada, donde la presencia constante de la flota élfica regula el tráfico marítimo y marca el ritmo económico de la ciudad. Las áreas portuarias y los distritos administrativos adyacentes concentran la autoridad efectiva del Protectorado y permanecen bajo supervisión directa.

La arquitectura refleja capas superpuestas de historia. Los antiguos edificios humanos conviven con añadidos élficos funcionales, austeros y deliberadamente sobrios. No buscan imponerse por grandiosidad, sino por permanencia. En los distritos altos, próximos a las antiguas sedes de poder, residen la élite administrativa élfica y aquellos humanos que colaboran activamente con el régimen. En los barrios bajos y periféricos se concentra la mayor parte de la población humana, en zonas densas, envejecidas y sometidas a una vigilancia menos visible pero constante.



La población de Lucentum es mayoritariamente humana, pero el poder político, militar y económico está firmemente en manos élficas. El Señor Protector, designado por las autoridades élficas, gobierna la ciudad apoyado por una administración mixta en la que los humanos carecen de capacidad real de decisión. La ausencia de fuerzas armadas humanas y la dependencia absoluta de la protección élfica refuerzan una sensación de control permanente.

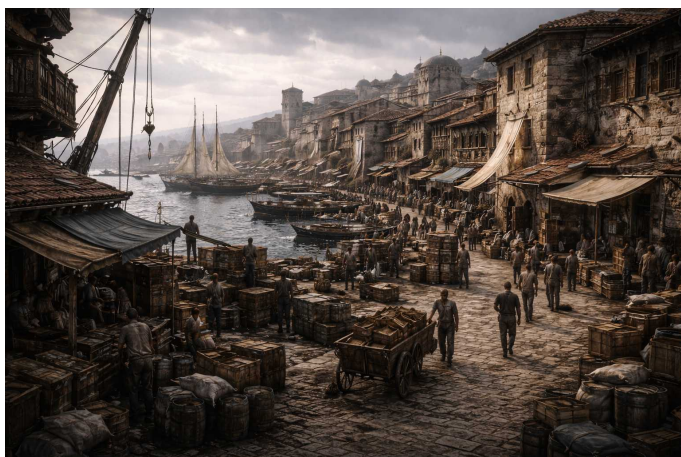
El clima social de la ciudad es tenso y contenido. El resentimiento humano no se expresa abiertamente, pero está presente en gestos, silencios y rumores. Existen redes de resistencia pasiva, círculos de memoria histórica y movimientos discretos que preservan símbolos del antiguo reino y del legado de Elandar. No se trata de una rebelión abierta, sino de una ciudad que recuerda lo que fue y teme lo que puede perder si se equivoca.

Lucentum no es una ciudad en ruinas ni un campo de batalla. Es una capital ocupada que sigue funcionando, comerciando y administrando un territorio sometido. Su tragedia no es la

destrucción, sino la continuidad bajo un poder ajeno, en un lugar que se sabe heredero de algo grande y ya no puede permitirse creer en ello abiertamente.

Verdalia

Verdalia es una ciudad costera de tamaño medio situada al sur de Lucentum, integrada formalmente en el Protectorado Oriental pero alejada de su centro administrativo y simbólico. A diferencia de la capital, Verdalia no fue concebida como heredera de ningún legado imperial, sino como un enclave comercial pragmático, vinculado al tráfico marítimo regional y al intercambio entre comunidades humanas.



La ciudad se extiende a lo largo de una costa irregular, con un puerto funcional que carece del carácter monumental de Lucentum. Sus muelles, astilleros y almacenes crecieron de forma orgánica, adaptándose a las necesidades del comercio y la pesca más que a un diseño planificado. Esta estructura menos rígida ha permitido a Verdalia conservar una cierta flexibilidad económica dentro de los

límites impuestos por el Protectorado.

La población es mayoritariamente humana, con una presencia élfica reducida y concentrada en funciones administrativas y de supervisión. El control existe, pero es menos visible: inspecciones periódicas, registros selectivos y una vigilancia más discreta que en la capital. Esta menor presión directa ha convertido a Verdalia en un punto de tránsito habitual para mercancías, viajeros y rumores que no siempre pasan por los canales oficiales.

Arquitectónicamente, Verdalia es una ciudad más baja, más densa y más desgastada. No hay grandes foros ni avenidas ceremoniales, sino calles estrechas, barrios portuarios superpoblados y distritos residenciales que se confunden con zonas de trabajo. La vida cotidiana es ruidosa, tensa y práctica, marcada por la necesidad de adaptarse a un orden impuesto sin confrontarlo abiertamente.

Socialmente, Verdalia es un espacio ambiguo. No es un foco de resistencia abierta, pero tampoco una ciudad plenamente sometida. En sus tabernas, mercados y muelles circulan ideas, bienes y personas que difícilmente encontrarían lugar en Lucentum. La ciudad ofrece oportunidades, pero también riesgos: su relativa libertad se sostiene sobre equilibrios frágiles y sobre la voluntad del Protectorado de tolerar lo que considera útil.

Verdalia no representa el poder del Protectorado, sino su margen. Es una ciudad que funciona porque aún no resulta lo bastante peligrosa como para ser intervenida con mayor dureza. Para muchos humanos del Protectorado Oriental, Verdalia es el lugar donde aún es posible moverse, negociar y sobrevivir sin estar constantemente bajo la mirada directa del poder.



COSTAS DEL SUR Y MAR LUMINISCENTE

Donde la luz se funde con la memoria y el mar canta en sueños

La Costa Sur

La **Costa Sur de Lúminnon** es una extensa franja litoral que se abre al Mar Luminiscente y concentra una de las mayores diversidades culturales, políticas y económicas del continente. La región no constituye una unidad homogénea, sino un mosaico de territorios que comparten clima, mar y rutas antiguas, pero mantienen identidades y lealtades diferenciadas.

El litoral es templado y fértil. Desde el mar, las llanuras costeras ascienden suavemente hacia colinas interiores cubiertas de viñedos, olivares y campos de cereal, aprovechando la brisa salina y los suelos trabajados desde hace generaciones. Caminos antiguos conectan puertos, aldeas y ciudades amuralladas, muchas de ellas aún marcadas por los daños de la Gran Guerra y por reconstrucciones incompletas o desiguales.

La relación con el Mar Luminiscente define la vida en la Costa Sur. Sus aguas, conocidas por su resplandor nocturno y su comportamiento imprevisible, sostienen el comercio, la pesca y la navegación, pero también imponen riesgos constantes. Las comunidades costeras desarrollaron prácticas culturales y rituales destinados tanto a apaciguar como a comprender el mar, sin llegar a dominarlo. En muchas localidades, la actividad nocturna se reduce deliberadamente para no interferir con los ciclos del litoral.

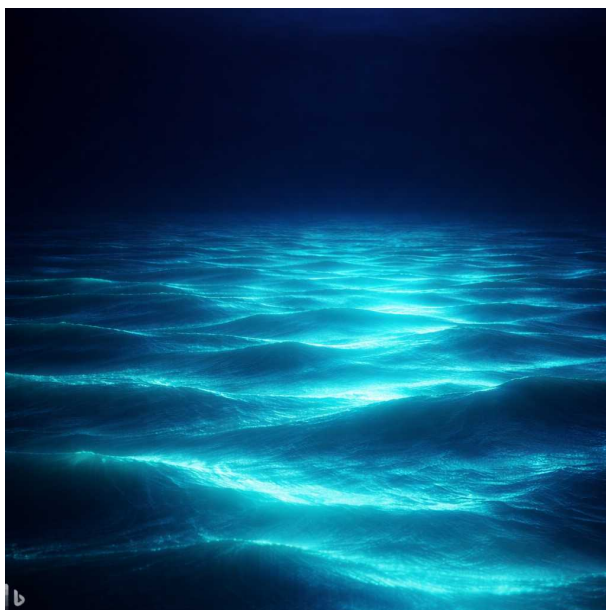
La arquitectura refleja la superposición de etapas históricas. Restos de palacios, murallas y estructuras administrativas del antiguo reino humano conviven con edificaciones posteriores, más modestas y funcionales, levantadas durante la reconstrucción. Esta convivencia entre ruina y renovación es visible en la mayoría de los asentamientos, donde el pasado imperial nunca desapareció del todo, pero dejó de ser un principio organizador.

La región alberga realidades políticas muy distintas. Las ruinas de la antigua Luzmar, destruida durante la guerra, permanecen como un recordatorio físico del colapso del viejo orden. Cerca de ellas, **Nueva Luzmar** crece como una ciudad republicana en consolidación, definida por ideales más igualitarios, aunque todavía condicionada por el peso de su herencia. En contraste, el **Ducado de Estivalia** mantiene una estructura aristocrática estable, con una nobleza que conserva tradiciones formales y una clara conciencia de linaje.

Más allá de estos núcleos principales, la Costa Sur incluye enclaves difíciles de encajar en una narrativa común. La **Isla de los Sueños** ocupa un lugar ambiguo entre lo material y lo simbólico, mientras que **Bahía Umbral**, situada al margen de las rutas principales, está asociada a intercambios opacos y a secretos cuidadosamente preservados.

La Costa Sur es una región en reconstrucción permanente. La historia pesa sobre sus ciudades y comunidades, pero no las paraliza. El mar no actúa como frontera, sino como vía de contacto, riesgo y oportunidad. En ausencia de una autoridad unificadora, la estabilidad depende de equilibrios locales, acuerdos temporales y de la capacidad de cada enclave para adaptarse a un litoral que nunca fue completamente seguro.

El Mar Luminiscente



Al sur del continente se extiende el **Mar Luminiscente**, una vasta masa oceánica cuya presencia condiciona desde hace siglos la vida, la cultura y la navegación de las costas meridionales de Lúminnon. Durante el día, sus aguas no difieren en exceso de otros mares templados: oleaje regular, salinidad alta y costas que alternan playas claras con tramos rocosos. Es de noche cuando el mar revela su naturaleza anómala.

En ausencia de luz solar —y con especial intensidad durante las noches sin luna— la superficie del Mar Luminiscente responde al movimiento con destellos

visibles. Cada ola, corriente o criatura en contacto con el agua genera estelas de luz que recorren la superficie en patrones irregulares. El fenómeno no es uniforme: hay zonas más activas que otras, y su intensidad varía sin un ciclo predecible. El paso de una embarcación puede dejar un rastro luminoso persistente, visible durante minutos, a veces durante horas.

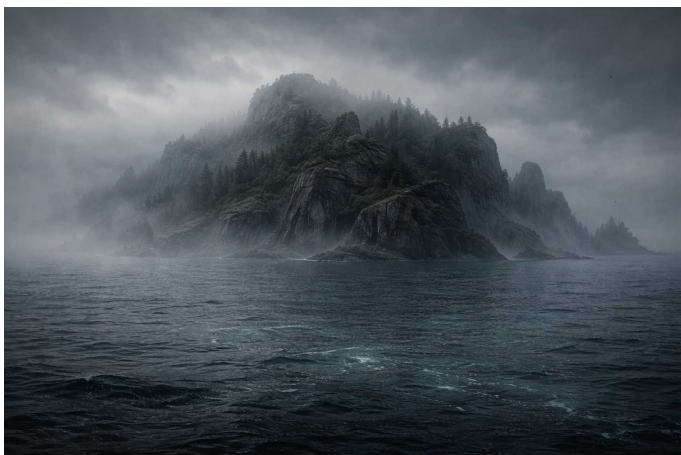
La luminiscencia no es un efecto pasivo. Las aguas reaccionan al contacto y a la alteración, como si la energía que las impregna respondiera a estímulos externos. Este comportamiento ha llevado a asociar el mar con la **lúmina**, no como un depósito estable, sino como una de sus manifestaciones más dinámicas e inestables. No existe consenso sobre su origen. Algunas tradiciones hablan de acontecimientos antiguos, otras de interferencias entre planos, y muchas comunidades costeras evitan ofrecer explicaciones cerradas, conscientes de que toda certeza ha demostrado ser provisional.

La presencia constante de luz altera la percepción del entorno. En bahías cerradas y tramos montañosos, el resplandor se refleja en acantilados y laderas, multiplicándose hasta crear una iluminación difusa que sustituye a la noche completa. Esta condición ha influido en la arquitectura costera, en la disposición de los puertos y en prácticas deliberadas de oscuridad artificial: en numerosos asentamientos, los faros se mantienen apagados o atenuados durante determinadas horas para evitar interferencias visuales y fenómenos aún mal comprendidos.

Para las poblaciones del sur, el Mar Luminiscente no es únicamente una vía de comercio o una frontera natural. Es una presencia constante, imprevisible y exigente. Se le respeta, se le teme y se le integra en rituales y costumbres locales, no tanto por devoción como por precaución. La navegación nocturna, aunque practicada, implica riesgos adicionales: desorientación, atracción de criaturas adaptadas a la luminiscencia y episodios de alteración mágica que han afectado tanto a tripulaciones como a cargamentos.

Vivir junto al Mar Luminiscente implica aceptar una relación desigual. El mar ofrece rutas, recursos y contacto, pero también impone límites y consecuencias. No es un santuario ni un enemigo consciente, sino un entorno reactivo cuya lógica no responde a voluntades humanas. Su resplandor es visible desde lejos, pero su naturaleza permanece, en gran medida, fuera del alcance de quienes dependen de él.

La Isla de los Sueños



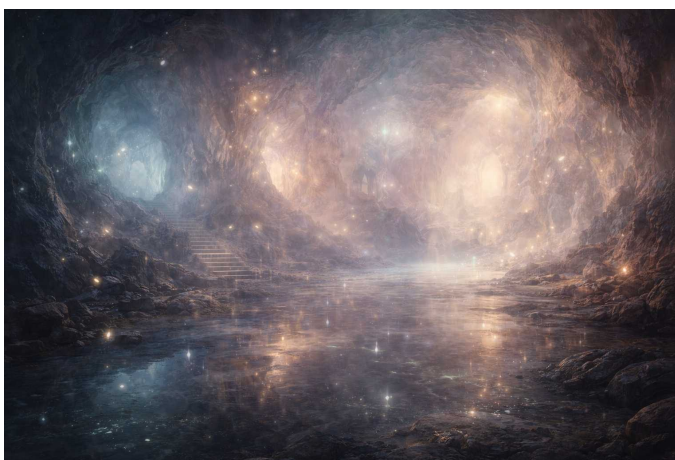
Al sureste del Mar Luminiscente se habla de una isla que no permanece siempre en el mismo lugar. Conocida como **la Isla de los Sueños**, su existencia se registra de forma irregular en crónicas, diarios de navegación y relatos personales que rara vez coinciden entre sí. No aparece en mapas fiables, y la mayoría de las expediciones que afirman buscarla regresan sin haber encontrado más que bancos de

niebla y corrientes erráticas.

La isla, cuando se manifiesta, está rodeada por una bruma densa y persistente que altera la navegación. Las corrientes se comportan de forma imprevisible y los intentos de orientarse mediante referencias astronómicas suelen fallar. No está claro si la niebla oculta la isla o si, por el contrario, es la isla la que se oculta a través de ella. Algunos navegantes sostienen que solo la alcanzaron cuando dejaron de buscarla activamente; otros afirman haber llegado por error, sin recordar con precisión el trayecto.

La tradición describe el interior de la isla como un espacio donde la frontera entre vigilia y sueño se vuelve inestable. En su zona central se encuentra lo que se conoce como la **Cueva de los Sueños**, una gruta natural asociada a episodios de pérdida de conciencia, desorientación temporal y experiencias oníricas intensas. Quienes entran suelen caer en un sueño profundo; quienes despiertan lo hacen alterados, con recuerdos fragmentarios o contradictorios de lo ocurrido. No hay consenso sobre lo que la cueva muestra: algunos hablan de miedos, otros de verdades negadas, otros de escenas sin significado aparente que solo adquieren sentido con el tiempo.

Las pruebas asociadas a la Isla de los Sueños rara vez adoptan una forma física directa. Enigmas, ilusiones persistentes, criaturas que parecen responder a estados emocionales y entornos cambiantes forman parte de los testimonios recogidos. No se trata de desafíos que puedan superarse mediante fuerza o destreza convencional, y no todos los visitantes logran salir con claridad mental intacta.



La isla no reconoce autoridad alguna ni mantiene vínculos estables con reinos, cultos o instituciones. Algunas tradiciones religiosas la consideran un lugar de contacto con lo divino; otras la interpretan como un fenómeno residual de la lúmina, o como una anomalía entre



planos. Ninguna de estas explicaciones ha podido demostrarse, y muchas comunidades costeras prefieren no fijar una interpretación única.

Para quienes logran abandonar la isla, su reaparición es poco frecuente. La mayoría no vuelve a encontrarla, incluso tras intentarlo deliberadamente. Lo que sí se repite en los relatos es una alteración persistente: cambios en la percepción, en los sueños o en las decisiones tomadas posteriormente. No está claro si la Isla de los Sueños transforma a quienes la visitan, o si simplemente revela aquello que ya estaba presente y no había sido afrontado.

Clima de la Región

La región de las Costas del Sur goza de un clima suave y oceánico. Los veranos son cálidos y húmedos; los inviernos, templados y neblinosos. En las noches sin luna, el Mar Luminiscente resplandece con más intensidad, y cuando Umbralia se alinea con Lucentia, pueden producirse **lluvias de luz** o **brumas soñadoras** que afectan a la mente de quienes las respiran. Las tormentas son poco frecuentes, pero cuando ocurren, están cargadas de energía mágica que puede alterar las mareas o provocar apariciones marinas insólitas.

Flora y fauna

En la costa florecen higueras luminosas, orquídeas marinas y enredaderas cantoras. En el interior se cultivan vides, cítricos y algas especiales utilizadas en alquimia. Las aguas del mar albergan criaturas únicas: **peces luminantes**, **anguilas de niebla**, y delfines que parecen comunicarse por patrones de luz. En las profundidades, algunos juran haber visto **seres oníricos** que emergen solo durante la alineación triple de las lunas.

Lugares notables y peligros

- **Ruinas de Luzmar:** restos de la antigua capital sumergida; se dice que aún guarda reliquias y espectros de la realeza caída.
- **Nueva Luzmar:** ciudad portuaria renacida como símbolo de esperanza, donde conviven pragmatismo y nostalgia.
- **Baíllamar:** bulliciosa y viva, conocida por sus festivales, mercados y su arte de navegar sin instrumentos.
- **Solaria:** capital del Ducado de Estivalia, brillante y ceremoniosa, con una aristocracia aferrada al pasado.
- **Marinviva:** poblado costero conocido por su conexión espiritual con el mar y sus cantores rituales.
- **Isla de los Sueños:** lugar enigmático donde los viajeros pierden noción del tiempo y los sueños se vuelven tangibles.
- **Bahía Umbral:** refugio de piratas, contrabandistas y médiums que comercian con recuerdos robados.
- **Peligros:** corrientes mágicas impredecibles, criaturas marinas inteligentes, portales sumergidos que se abren solo bajo ciertas fases lunares.

Ganchos de aventura

- En Bahía Umbral ha aparecido un naufragio con estatuas humanas petrificadas... una de ellas respira.
- Durante el Festival del Resplandor en Baíllamar, desaparecen varias personas tras entrar al mar.
- Un canto antiguo emergido del fondo del mar coincide con sueños colectivos en Nueva Luzmar.
- En Solaria, un noble asegura haber visto en sueños a la última reina de Luzmar... viva.
- Un mapa hallado en Marinviva señala una torre sumergida que solo existe durante un eclipse.

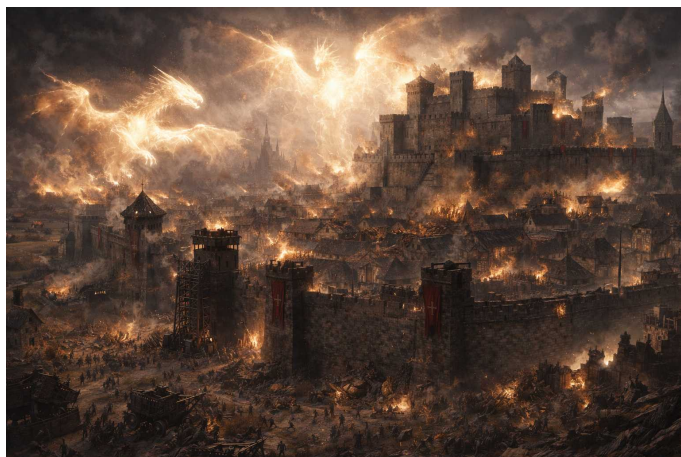
Mancomunidad de Luzmar

- **Capital:** Nueva Luzmar.
- **Población Principal:** humanos, elfos.
- **Lenguas:** lengua común, lenguas élficas.
- **Gobierno:** República dirigida por un Consejo de Regencia.
- **Primer Regente:** Elandor Windrider



Antes de la Gran Guerra, **Luzmar** fue uno de los reinos humanos más prósperos de la Costa Sur. Su poder se sustentaba en el comercio marítimo, una nobleza hereditaria consolidada y una red de ciudades portuarias que articulaban la producción agrícola, pesquera y artesanal del interior. La monarquía se presentaba como heredera legítima de antiguas tradiciones imperiales, y durante generaciones logró mantener un equilibrio razonable entre las élites urbanas, los gremios y las comunidades rurales.

Ese equilibrio colapsó con la guerra.



La **destrucción de la Ciudad de Luzmar**, arrasada durante la Gran Guerra, no solo supuso la pérdida de la capital, sino también la ruptura definitiva del orden político que había llevado al reino al conflicto. Para amplios sectores de la población, la monarquía quedó marcada como responsable directa de una guerra innecesaria y de una derrota que dejó al país exhausto, fragmentado y humillado.

Los supervivientes fundaron **Nueva Luzmar** como capital provisional, y con ella nació la **Mancomunidad de Luzmar**. La corona fue abolida y sustituida por un **Consejo de Regencia**, compuesto por representantes de las principales ciudades, gremios y estamentos sociales. Este consejo no surgió de un ideal democrático compartido, sino de la imposibilidad de restaurar el viejo régimen sin reabrir el conflicto interno. Hoy, décadas después, sigue siendo considerado legítimo por la mayoría... pero también como un **mal menor**, una solución incómoda que nadie se atreve a desmontar sin temor a provocar una nueva crisis.

La Mancomunidad funciona, pero lo hace bajo tensión constante. Las decisiones del Consejo son lentas, los equilibrios internos frágiles y la nostalgia del antiguo reino sigue presente tanto entre antiguos nobles desplazados como entre quienes recuerdan una prosperidad que ya no existe. Aunque la economía se ha estabilizado parcialmente gracias al comercio marítimo, la pesca y la agricultura, **Luzmar no ha recuperado el nivel de riqueza ni de influencia que tuvo antes de la guerra**, y muchos ciudadanos viven con la sensación de estar sosteniendo un sistema que podría derrumbarse ante la próxima sacudida.

En el plano exterior, la Mancomunidad ha trabajado por mantener relaciones pacíficas con sus vecinos, incluidos el **Ducado de Estivalia** y los **enanos de las Montañas Prismáticas**, antiguos enemigos. Estas relaciones, sin embargo, están marcadas por la desconfianza y por un recuerdo del conflicto que ninguna de las partes ha olvidado. La paz existe, pero es fría, pragmática y desigual.

Dentro del territorio de Luzmar habitan también **comunidades élficas**, establecidas en aldeas forestales dispersas. Estos elfos emigraron en distintos momentos desde el Reino del Bosque, movidos por razones diversas: algunos huyeron de las consecuencias del Desgarro, otros buscaron refugio tras conflictos internos, y no faltan quienes llegaron atraídos por el comercio o por antiguos vínculos diplomáticos con el viejo reino de Luzmar. Aunque mantienen sus tradiciones y estructuras propias, estas comunidades están integradas en el tejido del país y actúan, en muchos casos, como **intermediarios culturales y diplomáticos**.

Su presencia es uno de los factores que explica que la Mancomunidad conserve **relaciones relativamente estables con el Reino Élfico**, incluso en momentos de tensión regional. Al mismo

tiempo, no dejan de ser un recordatorio constante de un pasado compartido y de alianzas que, en última instancia, no evitaron la guerra ni la caída del reino humano.

Culturalmente, Luzmar sigue siendo una tierra activa. La música, el arte y la artesanía forman parte de la vida cotidiana, pero ya no se celebran como símbolos de esplendor, sino como **formas de resistencia** y de afirmación colectiva. Festivales y tradiciones persisten, a menudo cargados de un tono melancólico, como intentos de mantener una identidad común en un país que aún no ha resuelto del todo quién es ni hacia dónde se dirige.

La Mancomunidad de Luzmar no es un experimento exitoso ni un fracaso definitivo. Es un Estado nacido de la derrota, sostenido por el miedo al colapso y por la convicción compartida de que, por imperfecto que sea, el presente resulta preferible a repetir los errores del pasado.

Ruinas de la antigua ciudad de Luzmar

La antigua **Ciudad de Luzmar** fue, durante siglos, el núcleo político y económico del reino humano del mismo nombre. Su trazado urbano denso, sus murallas imponentes y sus distritos administrativos reflejaban un poder centralizado y una confianza sostenida en la estabilidad del



orden establecido. Antes de la Gran Guerra, Luzmar no era solo una capital próspera: era el símbolo material de la continuidad del reino y de su autoridad sobre la Costa Sur.

Ese símbolo fue destruido.

Durante la Gran Guerra, la ciudad fue sometida a un asedio total por fuerzas conjuntas de **Estivalia** y de los **enanos de las Montañas Prismáticas**, apoyadas por magia de una escala hasta entonces desconocida. Las defensas colapsaron, los distritos interiores ardieron y grandes zonas de la ciudad quedaron reducidas a escombros fundidos, fracturados o alterados

de formas que nunca llegaron a ser completamente explicadas. La caída de Luzmar no fue un episodio puntual, sino un colapso prolongado, marcado por evacuaciones fallidas, rupturas del mando y el uso de poder que superó cualquier consideración estratégica.

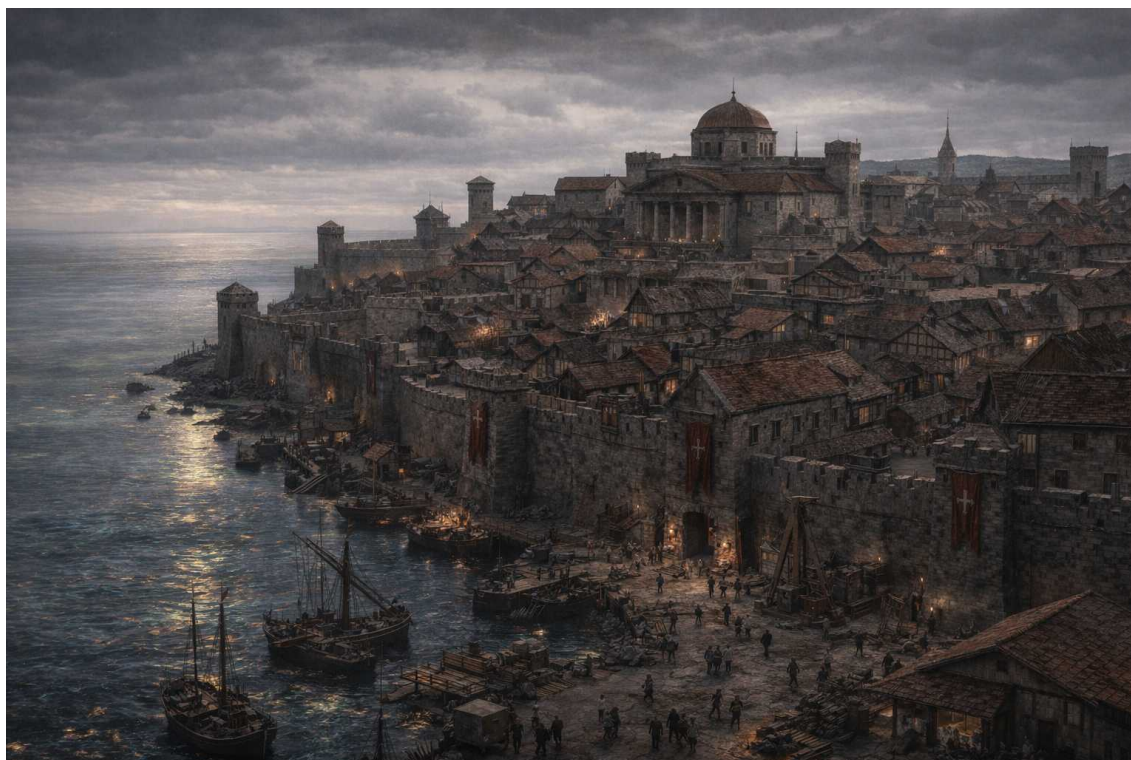
Hoy, las **Ruinas de Luzmar** permanecen como una extensión urbana muerta. Murallas abiertas, calles enterradas y estructuras parcialmente colapsadas se extienden sobre una superficie que todavía conserva la huella del desastre. En algunos sectores, la piedra muestra signos de exposición a energías anómalas; en otros, el trazado original resulta irreconocible. El silencio domina el lugar, roto solo por el viento y por fenómenos difíciles de clasificar que disuaden incluso a los exploradores más experimentados.

No existe un control efectivo sobre las ruinas. La Mancomunidad evita intervenir de forma sistemática, tanto por razones prácticas como políticas. Recuperar la ciudad implicaría enfrentar directamente el legado de la guerra y del régimen anterior, algo que el Consejo de Regencia ha preferido aplazar indefinidamente. De este modo, las ruinas funcionan como un recordatorio permanente de lo que se perdió y de lo que no puede reconstruirse sin consecuencias.

Circulan rumores sobre objetos, archivos y restos del antiguo poder que aún podrían hallarse bajo los escombros. Algunos intentan entrar en busca de conocimiento, otros por ambición o necesidad. Pocos regresan con algo útil, y aún menos lo hacen sin secuelas. Las historias sobre presencias persistentes no hablan tanto de espíritus definidos como de una sensación constante de vigilancia, de memoria atrapada en la materia, de un lugar que no ha terminado de aceptar su propia destrucción.

Las Ruinas de Luzmar no son un enclave neutral ni un simple vestigio del pasado. Son una advertencia visible en el paisaje de la Costa Sur: un recordatorio de hasta dónde puede llegar el poder cuando se ejerce sin límites, y de por qué el presente de la Mancomunidad se construye, para bien o para mal, sobre la imposibilidad de volver atrás.

Nueva Luzmar



Nueva Luzmar fue fundada tras la destrucción de la antigua capital del reino, cuando la continuidad política y social de Luzmar se encontraba en peligro de colapso. La ciudad no nació como un proyecto ideal, sino como una **solución de emergencia**: un asentamiento capaz de albergar a los supervivientes, restablecer una autoridad mínima y mantener abiertas las rutas comerciales necesarias para la subsistencia del país.

El emplazamiento elegido fue una isla cercana a la costa del Mar Luminiscente. Su valor no residía en su simbolismo, sino en su **defensibilidad**, su acceso al mar y su relativa separación de las ruinas de Luzmar, cuyo peso político y emocional resultaba difícil de gestionar. Con el tiempo, lo que debía ser una capital provisional se consolidó por pura inercia, hasta convertirse en el centro administrativo de la Mancomunidad.

El trazado urbano de Nueva Luzmar refleja ese origen. La ciudad es compacta, densa y funcional. Sus barrios crecieron de forma irregular alrededor del puerto y de los primeros edificios administrativos, reutilizando materiales y técnicas heredadas del antiguo reino. No hay grandes avenidas ni monumentos triunfales: predominan las construcciones de piedra y



madera, prácticas y austeras, adaptadas a un espacio limitado y a una población en constante reajuste.

El **puerto** es el verdadero corazón de la ciudad. Desde allí se articula la mayor parte de la actividad económica, con un tráfico constante de mercancías, embarcaciones mercantes y representantes de intereses externos. El comercio marítimo permitió a la Mancomunidad estabilizarse, pero también convirtió a Nueva Luzmar en un lugar dependiente de acuerdos frágiles y de rutas que pueden romperse en cualquier momento.

El **Consejo de Regencia** se reúne en un edificio de piedra sobrio y funcional, levantado con rapidez durante los primeros años de la ciudad. Aunque es reconocido como la autoridad legítima, su sede carece deliberadamente de símbolos de grandeza. Para muchos ciudadanos, el Consejo representa una necesidad incómoda: un órgano que mantiene el orden, pero que recuerda constantemente la imposibilidad de restaurar lo que se perdió.

La vida religiosa y cultural persiste, aunque marcada por la cautela. Existen templos dedicados a diversas deidades, entre ellas **Aeloria** y **Zephyrion**, pero su papel es más contenido que en el antiguo reino. Las celebraciones públicas existen, pero rara vez son exuberantes; suelen estar cargadas de memoria, de ausencias y de un tono contenido que refleja una sociedad que aún no ha cerrado sus heridas.

Nueva Luzmar alberga también pequeñas comunidades de **gnomos artesanos**, establecidos principalmente en los barrios portuarios. Su trabajo, centrado en artilugios náuticos y soluciones prácticas, es valorado por su utilidad más que por su exotismo. Su presencia contribuye al funcionamiento cotidiano de la ciudad, pero no altera su carácter predominantemente humano.

La ciudad está protegida por murallas sólidas y una guarnición permanente. La defensa no responde tanto a una amenaza inmediata como a un estado de **alerta heredado**, una conciencia colectiva de que la estabilidad actual es reversible. Muchos habitantes viven con la sensación de que Nueva Luzmar no es un hogar definitivo, sino un equilibrio precario mantenido día a día.

Nueva Luzmar no se presenta a sí misma como heredera directa del antiguo esplendor de Luzmar. Más bien existe a su sombra. Es una capital que funciona, que resiste y que avanza con prudencia, consciente de que su legitimidad no nace de la gloria, sino de la necesidad. Su mayor logro no es la esperanza, sino la **continuidad**.

Baíllamar

Baíllamar se encuentra en la costa este de la Mancomunidad de Luzmar, a unos 450 kilómetros al este de las ruinas de la antigua ciudad de Luzmar. Está estratégicamente ubicada en una bahía protegida, lo que la convierte en un puerto seguro para embarcaciones comerciales y pesqueras, incluso en condiciones adversas del Mar Luminiscente.

Se trata de una **ciudad portuaria de carácter práctico y austero**, cuya fisonomía refleja siglos de adaptación al mar más que aspiraciones monumentales. Sus construcciones combinan madera y piedra local, con tejados de teja roja y almacenes reforzados frente a la humedad salina. La ciudad se extiende desde la línea de costa hacia el interior siguiendo la curvatura natural de la bahía, sin un trazado rígido, resultado de un crecimiento orgánico ligado al puerto.



La economía de Baíllamar se sostiene principalmente en la **pesca y el comercio marítimo**, actividades que no solo abastecen a la ciudad, sino que resultan esenciales para el suministro regular de la Mancomunidad. Aunque el puerto mantiene un flujo constante de mercancías, este comercio responde más a la **necesidad de estabilidad económica** que a una prosperidad desbordante. Las rutas

marítimas, interrumpidas y reconfiguradas tras la Gran Guerra, aún se consideran frágiles.

Baíllamar no fue destruida durante la Gran Guerra, pero el conflicto dejó una huella profunda en su población. Muchos marineros y comerciantes no regresaron, varias rutas quedaron inutilizadas durante años, y persiste una desconfianza general hacia los grandes enfrentamientos continentales. Esta memoria colectiva ha reforzado en la ciudad una mentalidad prudente, poco inclinada a aventuras políticas o militares.

La ciudad es gobernada por un **alcalde elegido por votación popular**, asistido por un pequeño consejo municipal compuesto principalmente por representantes del puerto, los gremios pesqueros y los comerciantes. Aunque Baíllamar reconoce la autoridad del Consejo de Regencia de Nueva Luzmar y coopera activamente en asuntos comerciales y fiscales, mantiene un fuerte énfasis en la autonomía local, especialmente en lo relativo a la gestión portuaria.

Uno de los elementos más reconocibles de Baíllamar es su **faro histórico**, que continúa en funcionamiento como infraestructura crítica para la navegación. Durante la Gran Guerra fue apagado en varias ocasiones para evitar atraer ataques navales, y su mantenimiento sigue considerándose una prioridad estratégica. Para los habitantes de la ciudad, el faro no es un monumento, sino un símbolo silencioso de continuidad y vigilancia.

En el interior de la ciudad existe una plaza central donde se celebran mercados periódicos y reuniones cívicas. Estos encuentros tienen un carácter funcional más que festivo, y reflejan una comunidad acostumbrada a resolver sus asuntos con pragmatismo. Baíllamar no busca destacar ni liderar, pero su papel como puerto fiable la convierte en una pieza discreta pero indispensable dentro de la Mancomunidad de Luzmar.

Ducado de Estivalia

- **Capital:** Solaria.
- **Población Principal:** humanos, enanos.
- **Lenguas:** lengua común, enano luminoso.
- **Gobierno:** Feudal. dirigida por un Duque. El Duque actual es Roderic II Solarion

El Ducado de Estivalia se sitúa en las Costas del Sur, al oeste de la Mancomunidad de Luzmar. La región disfruta de un **clima templado y estable**, con inviernos suaves y veranos largos, lo que ha favorecido históricamente una explotación agrícola continua y eficiente. Su paisaje combina colinas cultivadas, bosques controlados y ríos canalizados, reflejo de una tierra trabajada y ordenada a lo largo de generaciones.

La economía estivaliana se apoya firmemente en la **propiedad rural y la producción agrícola**, administradas en su mayor parte por antiguas casas nobiliarias. Campos de cereales, huertos frutales y extensos viñedos conforman la base de la riqueza del ducado, sostenida por una red de villas solares y pueblos dependientes de los dominios señoriales.



Estivalia es especialmente conocida por sus **viñedos y la producción de vinos de alta calidad**, considerados entre los más apreciados de Lúminnon. El comercio vinícola no solo aporta prestigio, sino que refuerza la influencia económica del ducado en las rutas del sur, particularmente en sus intercambios con la Ciudad Flotante.

Aunque la Gran Guerra alteró el equilibrio del continente, **Estivalia sufrió un impacto limitado en comparación con otras regiones humanas**. Este hecho ha reforzado entre su nobleza la convicción de que la estabilidad feudal, el control del territorio y una política prudente protegieron al ducado de una destrucción mayor. Esta lectura del pasado sigue influyendo en su actitud hacia los cambios políticos surgidos tras el conflicto.

Gracias a su posición entre la Ciudad Flotante y las Montañas Prismáticas, Estivalia actúa como **eje comercial terrestre** entre ambas regiones. Este papel ha incrementado su prosperidad y ha consolidado la autoridad ducal sobre las rutas y peajes que atraviesan su territorio.

La vida cultural de Estivalia se articula en torno a **tradiciones consolidadas**, celebraciones agrícolas regladas y expresiones artísticas patrocinadas por la nobleza local. La música, la poesía y el arte popular forman parte de la identidad regional, no como expresión espontánea, sino como herencia cuidadosamente preservada.

El Ducado de Estivalia es una tierra de **continuidad y confianza en el orden establecido**, donde el bienestar material y la estabilidad política se consideran fruto de decisiones acertadas. Esta seguridad, sin embargo, lo separa cada vez más de las regiones humanas que aún lidian con las consecuencias del desastre.

Solaria

Solaria, capital del Ducado de Estivalia, se alza en el corazón del territorio ducal y concentra el **poder político, económico y social** de la región. Desde aquí se administran las tierras, se gestionan las rutas comerciales interiores y se mantienen las relaciones entre las principales casas nobiliarias del ducado.



La ciudad presenta una **arquitectura sólida y ordenada**, fruto de un crecimiento continuo más que de grandes reconstrucciones. Sus calles adoquinadas y plazas amplias responden a una planificación pensada para la circulación de mercancías, comitivas y actos oficiales, no para el esparcimiento espontáneo. Los edificios históricos, bien conservados, reflejan la estabilidad del dominio estivaliano y la continuidad de sus instituciones.

Aunque el cultivo de la vid se concentra principalmente en el entorno rural, **bodegas, almacenes y casas de comercio** tienen una presencia destacada en Solaria, donde se controla la distribución del vino que ha dado prestigio al ducado en todo Lúminnon. Este vínculo con la producción agrícola refuerza la posición de la ciudad como núcleo de supervisión y gestión del territorio.

En el centro urbano se extiende la **Plaza del Sol**, espacio ceremonial y administrativo donde se celebran proclamaciones ducales, audiencias públicas y actos oficiales. Sus elementos ornamentales, de carácter heráldico y simbólico, aluden a la permanencia del linaje Solarion y a la autoridad del ducado, más que a ideales abstractos.

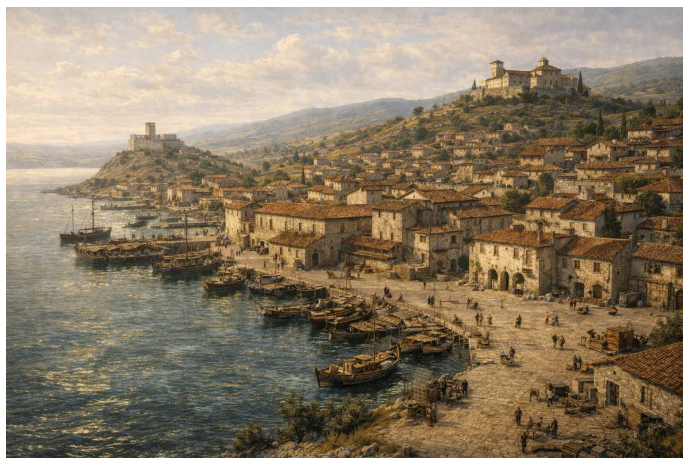
Dominando la ciudad desde una posición elevada se encuentra el **Palacio Solar**, residencia del Duque **Roderic II Solarion** y sede principal del gobierno feudal. Su ubicación y diseño reflejan una jerarquía clara: el poder observa, administra y decide desde lo alto, integrado en la ciudad pero separado de su vida cotidiana.

Solaria no es una ciudad de exhibición ni de celebraciones constantes. Es una **capital funcional**, segura de su papel y de su legado, donde el orden establecido se percibe como natural y duradero.

Marinviva

Marinviva se encuentra a unos 150 kilómetros al sur de Solaria, en la costa del Ducado de Estivalia. Está asentada en una **bahía naturalmente protegida**, cuyas aguas tranquilas la

convierten en un fondeadero seguro para embarcaciones pesqueras y mercantes que operan a lo largo de la costa estivaliana.



El asentamiento presenta una **arquitectura costera sobria y funcional**, característica del sur del ducado. Las construcciones combinan muros de piedra clara con tejados de teja, adaptados al clima marítimo y al uso constante. Las calles estrechas y adoquinadas reflejan un crecimiento gradual, ligado al puerto y al mercado, más que a una planificación urbana ambiciosa.

La economía de Marinviva se sustenta principalmente en la **pesca y el comercio marítimo de proximidad**. La flota local abastece tanto al propio pueblo como a otras localidades del ducado, y el puerto mantiene un flujo regular de mercancías, especialmente productos alimentarios y bienes agrícolas procedentes del interior. La actividad portuaria es constante, aunque carece de la escala y la complejidad de los grandes centros comerciales estivalianos.

El mercado de Marinviva cumple una función central en la vida cotidiana del pueblo. En él se concentran productos básicos del entorno mediterráneo del ducado —aceitunas, aceite, quesos y vinos— destinados tanto al consumo local como a su redistribución. Las reuniones públicas y celebraciones tienen lugar de forma periódica, generalmente vinculadas al calendario agrícola o a festividades tradicionales, sin un carácter especialmente ostentoso.

Marinviva está gobernada por un **alcalde designado por la autoridad ducal**, responsable de la administración local y de garantizar el cumplimiento de los edictos procedentes de Solaria. Esta figura actúa como intermediario entre el poder central y la comunidad, asegurando la estabilidad y el orden en un enclave clave para la economía costera del ducado.

En una colina cercana se alza un **templo dedicado a Zephyrion**, de dimensiones contenidas, que cumple funciones religiosas y rituales para la población local. Su presencia, visible desde el puerto, forma parte del paisaje cultural del pueblo sin eclipsar las estructuras civiles. Asimismo, una **pequeña fortaleza costera** protege la entrada a la bahía y sirve como puesto de vigilancia frente a incursiones marítimas ocasionales, más por precaución que por amenaza constante.

Marinviva es, en conjunto, un **asentamiento próspero y estable**, integrado plenamente en el orden estivaliano. Su bienestar depende del comercio, del mar y de la continuidad del poder ducal que lo ampara.

Bahía Umbral

Aunque se encuentra geográficamente en la Costa Sur, en la Isla Umbral, **Bahía Umbral no pertenece a ninguna potencia reconocida**. Ni la Mancomunidad de Luzmar ni el Ducado de Estivalia ejercen soberanía directa sobre el asentamiento, aunque ambos lo observan con recelo desde la distancia. Su independencia de facto es tolerada más por conveniencia que por consenso: intervenir en la isla supondría un coste político y militar elevado, y podría alterar

equilibrios delicados en el Mar Luminiscente que ninguna potencia desea romper abiertamente.



Bahía Umbral se alza en una **bahía profunda y estrecha**, protegida por acantilados oscuros y corrientes traicioneras. Una niebla densa y cambiante suele envolver la isla, disipándose solo de forma irregular y haciendo que la aproximación naval sea peligrosa para quienes no conocen bien las mareas y los pasos seguros. Esta combinación de geografía hostil y ocultación natural ha convertido a la bahía en un refugio ideal para aquellos que desean permanecer fuera del alcance de las grandes potencias.

El asentamiento es conocido como **refugio de piratas, contrabandistas, desertores y buscadores de libertad**, gentes que encuentran aquí lo que el resto del mundo les niega: anonimato, oportunidades sin linaje y un orden que no depende de leyes escritas. La comunidad funciona según un **código de honor pirata**, flexible pero implacable, donde la lealtad, la audacia y la utilidad pesan más que cualquier juramento formal.

La autoridad recae, de manera visible, en un solo nombre: **Orejacortada**. Astuto, carismático y marcado por una oreja mutilada que da fe de su pasado, gobierna sin trono ni símbolos oficiales, pero con un control férreo del equilibrio interno. Su liderazgo no se basa en proclamaciones, sino en victorias, pactos y castigos ejemplares. Bajo su sombra operan capitanes, intermediarios y figuras influyentes que mantienen la estructura del enclave; alianzas tácitas y rivalidades contenidas aseguran que el poder no dependa de un único hilo... aunque nadie duda de quién lo tensa.

La economía de Bahía Umbral gira en torno al **saqueo selectivo de rutas marítimas**, el contrabando de bienes raros —incluidos objetos mágicos y artefactos prohibidos—, el espionaje y la pesca de criaturas marinas exóticas del Mar Luminiscente. Sus edificios son rústicos y funcionales, levantados con madera oscura, piedra y metal reciclado de barcos



hundidos o capturados. Las calles serpentean entre muelles improvisados y callejones estrechos, iluminados por antorchas y linternas de aceite encantado que proyectan sombras inquietantes sobre tablones húmedos y fachadas torcidas.

La estructura social es **jerárquica pero fluida**. El prestigio se gana con hechos, no con títulos, y puede perderse en una sola noche. Los más capaces ascienden; los inútiles son relegados; los traidores desaparecen o arden junto a las naves enemigas en ceremonias que mezclan celebración, advertencia y ofrenda ritual a los dioses del mar. Combates, apuestas y festivales brutales forman parte de la vida cotidiana, recordando a todos que la libertad de Bahía Umbral tiene un precio constante.

Entre sus habitantes hay una presencia notable de **tieflings**, atraídos no por una afinidad innata con la oscuridad, sino por el anonimato, la ausencia de prejuicios institucionales y la posibilidad de redefinirse lejos del juicio ajeno. Algunos actúan como médiums, augures o intérpretes de presagios; otros sirven como espías, negociadores o agentes al servicio de intereses ocultos. Su papel es diverso y no homogéneo, reflejo de la propia naturaleza contradictoria del enclave.

Las relaciones de Bahía Umbral con el exterior son **ambiguas y oportunistas**:

- **Con Luminaquebrada**, mantiene una red inestable de trueques y favores que oscila entre el comercio tolerado y el sabotaje encubierto.
- **Con Elyndor**, el enfrentamiento es más directo: patrullas élficas intentan limitar su acceso a rutas protegidas, pero la distancia, la niebla y el conocimiento local siguen jugando a favor de los piratas.
- **Con Estivalia**, la relación es mínima; el Ducado considera a Bahía Umbral un problema menor, siempre que sus intereses comerciales no se vean afectados.
- **Con la Mancomunidad de Luzmar**, el vínculo es más complejo: se observa desde lejos, con pragmatismo, tolerando su existencia por necesidad mientras se desconfía profundamente de su relación con el contrabando, la magia prohibida y ciertos movimientos subversivos.
- **Con la Ciudad Flotante**, la relación es una auténtica danza de sombras: enemigos por necesidad, aliados por interés. Persisten rumores de acuerdos secretos de espionaje y manipulación indirecta, utilizados para contener tensiones regionales sin comprometerse abiertamente.

Bahía Umbral es, ante todo, **un nodo de contradicciones**: libertad y ley salvaje, crimen y conocimiento valioso, caos aparente y una estructura férrea bajo la superficie. No todos los que llegan regresan... pero quienes lo hacen rara vez vuelven siendo los mismos.

MONTAÑAS Y ALTIPLANOS

El hueso del mundo, donde la piedra canta... o calla para siempre

Esta vasta región del interior de Lúminnon está formada por dos paisajes hermanados por la altura, pero separados por el alma. En el este, las **Montañas Prismáticas** brillan con vetas de magia y resonancias antiguas; en el oeste, los desolados **Yermos** se extienden como una cicatriz

mineral, muda y erosionada. Aquí, la tierra no se inclina ante el viajero: lo observa, lo pesa... y a veces, lo transforma.

Las Montañas Prismáticas

Al oeste del continente se alza una cadena montañosa que desafía la mirada y la razón: las **Montañas Prismáticas**. Sus picos se elevan como cuchillas de cristal hacia el cielo, reflejando la luz en mil direcciones y transformando el paisaje en un mar de colores cambiantes. Ninguna jornada es igual a la anterior en estas cumbres: al amanecer dominan los azules fríos y los verdes pálidos; al mediodía, los tonos dorados y púrpuras incendian la roca; al atardecer, las montañas parecen sangrar luz rosada y violeta antes de apagarse lentamente en la noche.



Este fenómeno no es un simple capricho de la luz. Las Montañas Prismáticas están impregnadas de **minerales y cristales mágicos** que reaccionan a la energía de la lúmina y a los ciclos del día. Vetas de gemas iridiscentes recorren la roca como venas vivas, y en muchas zonas la propia montaña emite un resplandor tenue, especialmente en cavernas profundas o durante alineaciones astrales.

La región es reconocida como uno de los **nodos mágicos más intensos de Lúminnon**. Hechiceros, alquimistas y estudiosos de la magia viajan hasta aquí para estudiar los cristales prismáticos, capaces de amplificar conjuros, alterar rituales o almacenar energía arcana de formas impredecibles. Sin embargo, trabajar con estos materiales sin el conocimiento adecuado es extremadamente peligroso: explosiones de luz, mutaciones mágicas y colapsos energéticos no son infrecuentes.

En los valles interiores y en las cámaras más profundas de la cordillera se alzan **santuarios antiguos**, tallados directamente en la roca cristalina. Estos lugares sagrados están dedicados principalmente a **Veridias**, como expresión de la fuerza viva de la naturaleza, y a **Elyndra**, como



encarnación del flujo mágico del mundo. Peregrinos, druidas y buscadores espirituales acuden a estos santuarios en busca de revelaciones, sanación o comunión con las fuerzas que modelan la realidad. Muchos regresan transformados; otros nunca regresan.

Las Montañas Prismáticas son también el hogar de los **Enanos Prismáticos**, una cultura única forjada por siglos de convivencia con la energía mágica del lugar. Su piel presenta reflejos iridiscentes, como si la luz se fragmentara sobre ella, un rasgo que consideran sagrado y distintivo. Estos enanos son artesanos legendarios, capaces de trabajar gemas vivas, metales encantados y cristales que otros pueblos ni siquiera se atreven a tocar. Sus forjas no solo moldean materia, sino también magia.

Pese a su belleza hipnótica, la región es **hostil e implacable**. Tormentas de luz, avalanchas de cristal, cambios bruscos de clima y criaturas alteradas por la magia hacen de cada expedición una prueba de resistencia y voluntad. Sin embargo, quienes logran sobrevivir a las Montañas Prismáticas suelen regresar con algo más que tesoros: conocimiento prohibido, artefactos únicos... o cicatrices que brillan con luz propia.

Los Yermos

Los **Yermos** se extienden al este de las Montañas Prismáticas, formando una amplia franja de terreno árido y erosionado que limita al norte con el Desierto de Sombras. Hoy son una región de suelos pedregosos, arenas secas y formaciones rocosas desgastadas por el viento, donde la falta de agua y la dureza del clima imponen límites estrictos a cualquier forma de vida estable.

Sin embargo, **no siempre fue así**.

La vegetación actual es escasa y fragmentaria. Solo plantas extremadamente resistentes — arbustos espinosos, suculentas de crecimiento lento y hierbas duras— logran sobrevivir aferrándose a grietas del terreno. Estos brotes aislados no embellecen el paisaje; son vestigios de un equilibrio perdido, marcas de lo poco que la tierra aún puede sostener.

La fauna de los Yermos refleja esa misma adaptación forzada. Reptiles, insectos de gran tamaño y depredadores oportunistas dominan el entorno, muchos de ellos activos en condiciones extremas. Algunas especies presentan **alteraciones sutiles**, atribuidas por los Errantes a la cercanía de regiones saturadas por lúmina alterada y a antiguas perturbaciones que nunca terminaron de disiparse.

En este territorio sobreviven los **Errantes**, tribus nómadas que han aprendido a vivir sin arraigo permanente. No fundan ciudades ni levantan estructuras duraderas; se desplazan siguiendo ciclos irregulares de lluvia, pozos antiguos o recursos efímeros. Sus asentamientos son temporales y deliberadamente discretos, diseñados para desaparecer sin dejar rastro.

Para los Errantes, el **Desierto de Sombras** no es solo una región peligrosa, sino un límite absoluto. Sus relatos, canciones y rutas evitan sistemáticamente esa frontera. El temor no es supersticioso: está ligado a una memoria transmitida durante generaciones, que asocia el norte con la corrupción del mundo tras el Desgarro.

La cultura errante se basa en el **aprovechamiento total de los materiales disponibles**. Fabrican ropa resistente al calor, herramientas ligeras y refugios desmontables a partir de cuero

endurecido, huesos, fibras secas y metales recuperados. La escasez ha moldeado una artesanía funcional, sin ornamentación innecesaria, donde la durabilidad es una forma de sabiduría.

El aislamiento de Los Yermos es casi completo. Rodeados por las Montañas Prismáticas, el Desierto de Sombras y las elevaciones que cierran el valle del Velo de la Oscuridad, **las rutas comerciales son escasas, irregulares y peligrosas**. El intercambio con regiones más fértiles existe, pero siempre es costoso y poco fiable.



Dispersas por la región se alzan **ruinas antiguas**, restos de ciudades y asentamientos que **preceden al Desgarro**. Columnas caídas, canales secos, muros semienterrados y trazados urbanos apenas reconocibles sugieren que, en otro tiempo, esta tierra fue climáticamente más amable y capaz de sostener poblaciones estables. No se trata de vestigios míticos, sino de **huellas incómodas de un pasado humano** que desapareció cuando el equilibrio del mundo se quebró.

Estas ruinas no prometen riqueza fácil. Son silenciosas, erosionadas y, a menudo, peligrosas. Para los Errantes, no son lugares de exploración, sino advertencias: prueba de que incluso las ciudades bien asentadas pueden volverse polvo cuando las fuerzas que sostienen el mundo se desajustan.

Clima de la Región

El clima en esta región es **severo y cambiante**, marcado por la altitud. En las **Montañas Prismáticas**, los inviernos son fríos pero soportables, y los veranos breves y luminosos. La presencia de minerales mágicos altera la atmósfera: durante ciertas fases lunares, pueden producirse tormentas prismáticas que descargan rayos de colores o nieblas de luz sólida.

En contraste, los **Yermos** tienen un clima **más hostil y seco**. Las noches son gélidas, los días abrasadores y el viento sopla con fuerza constante, arrastrando polvo de piedra y ecos de un



silencio demasiado antiguo. En raras ocasiones, caen lluvias finas que parecen arrastrar consigo recuerdos olvidados.

Flora y fauna

En las **Montañas Prismáticas**, la vida se adapta a la magia: musgos fluorescentes crecen en las grietas, líquenes de luz se aferran a las rocas, y árboles pequeños de madera mineralizada echan raíces donde parecería imposible. La fauna incluye **cabras prismáticas**, **zorros de cristal**, **halcones resonantes** y **elementales menores** que surgen espontáneamente en las cuevas más cargadas de lúmina.

En los **Yermos**, la flora es escasa: algunas **plantas cenicientas** logran aferrarse a la vida entre las piedras, y las pocas criaturas que habitan allí —como los **lagartos de polvo**, **buitres de eco** o los huidizos **lombrizpiedra**— son silenciosas, esquivas y resistentes. Hay rumores de **entidades errantes** que solo se manifiestan cuando el cielo se cubre por completo.

Lugares notables y peligros

Montañas Prismáticas:

- **Cristalroca**: capital enana tallada en la montaña, núcleo cultural y espiritual de los enanos prismáticos.
- **Las Galerías de Iridia**: una red de túneles refulgentes que a veces cambian de forma.
- **El Trono Hueco**: formación natural donde se reúnen los clanes, lugar de decisiones ancestrales.
- **Peligros**: derrumbes mágicos, criaturas cristalinas salvajes, zonas inestables por sobrecarga de lúmina.

Los Yermos:

- **La Aguja Partida**: una torre de piedra negra, derruida a la mitad, rodeada de columnas sin nombre.
- **Las Caras del Silencio**: acantilados tallados por la erosión con formas que parecen rostros dormidos.
- **Túneles de la Nada**: acceso a subterráneos sellados por siglos, donde el sonido no existe.
- **Peligros**: desorientación mágica, criaturas huecas, colapsos de realidad, presencia de memorias encarnadas.

Ganchos de aventura

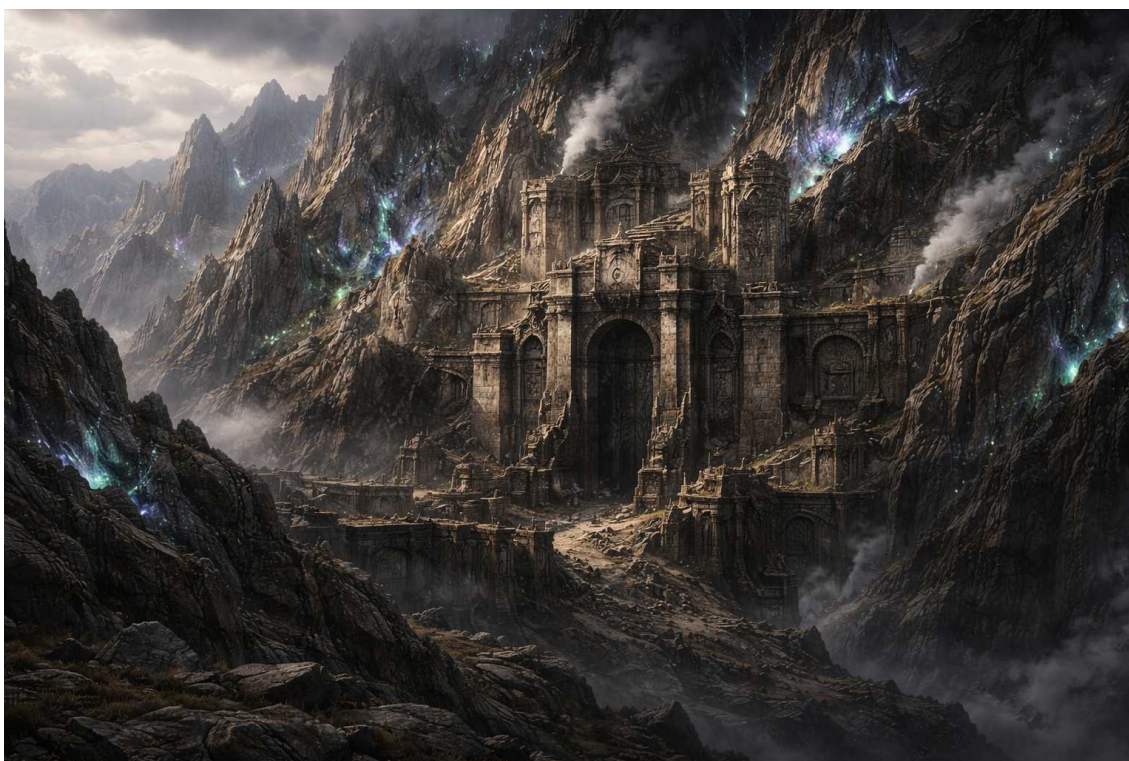
- Una tormenta prismática ha revelado una nueva galería en Cristalroca... que no estaba allí antes.
- Un grupo de pastores ha desaparecido tras ver una figura brillante cruzar los Yermos sin dejar huella.

- La lúmina en las minas ha comenzado a cantar sola. Algunos enanos la oyen; otros, enloquecen.
- En la Aguja Partida, un viajero afirma haber oído su propio nombre... susurrado por la piedra.
- Una criatura formada de polvo y olvido emerge cada luna nueva, y siempre se detiene ante una tumba sin nombre.

Cristalroca

- **Capital:** ella misma.
- **Población Principal:** enanos.
- **Lenguas:** enano luminario, lengua común.
- **Gobierno:** Monarquía senatorial, encabezada por el rey Nori IV Martillo de Piedra

Cristalroca se asienta en una profunda hendidura natural en el corazón de las **Montañas Prismáticas**, rodeada por picos de roca cristalina cuyas vetas refractan la luz de forma irregular y, en ocasiones, inquietante. La ubicación ofrece una defensa natural formidable, pero también expone a la ciudad a las tensiones mágicas propias de la región, que nunca han sido completamente domesticadas.



La ciudad está **tallada directamente en la montaña**, no construida sobre ella. Viviendas, cámaras de trabajo, galerías y salas de gobierno forman un entramado subterráneo de múltiples niveles, excavado a lo largo de generaciones. Los relieves que decoran muros y bóvedas no son meramente ornamentales: registran linajes, tratados, disputas internas y decisiones políticas, actuando como una memoria pétrea de la ciudad. Los cristales prismáticos se integran en la arquitectura de forma controlada, utilizados para iluminación, señalización y trabajo técnico, pero siempre con cautela; su belleza es secundaria frente a su potencial inestabilidad.



Cristalroca es uno de los principales **centros de minería y artesanía especializada** de Lúminnon. Sus enanos extraen minerales y gemas cargadas de energía prismática, que luego son refinadas mediante técnicas estrictamente reguladas. La forja de armas, armaduras y artefactos no se orienta a la producción masiva, sino a la calidad y fiabilidad en condiciones extremas. Cada pieza lleva consigo un riesgo calculado, y los fallos se pagan caros.

El gobierno de la ciudad adopta la forma de una **monarquía senatorial**. El rey Nori IV Martillo de Piedra preside, arbitra y representa a Cristalroca en el exterior, pero su autoridad está limitada por un senado compuesto por representantes de los grandes gremios mineros, artesanos y clanes antiguos. Bajo su mandato, la ciudad ha vivido un periodo de renovado interés por la explotación de gemas prismáticas, acompañado de debates internos sobre los límites de dicha expansión y sus consecuencias a largo plazo.

En el centro administrativo de la ciudad se encuentra la **Gran Sala del Gremio**, un espacio funcional donde se negocian contratos, se presentan obras terminadas y se establecen cuotas de extracción. No es un mercado abierto, sino un lugar de control y supervisión. Más profundamente, en cámaras protegidas del núcleo urbano, se halla la **Sala de los Sabios**, archivo y centro de estudio donde se preserva el conocimiento histórico, técnico y mágico acumulado por la ciudad. Allí se enseña, pero también se vigila: ciertos saberes no se transmiten sin consenso senatorial.

La vida en Cristalroca es disciplinada y exigente. El trabajo define el estatus, y la pertenencia a un gremio es tanto un privilegio como una obligación. Las celebraciones existen, pero son **escasas y regladas**, ligadas a hitos productivos, tratados firmados o aniversarios históricos, más que a la exaltación emocional.

Cristalroca mantiene desde hace siglos una **relación estrecha con el Ducado de Estivalia**, basada en la complementariedad de recursos. Los enanos suministran metales y gemas de alta calidad; Estivalia proporciona alimentos, productos agrícolas y acceso a rutas comerciales seguras. Esta alianza fortaleció a ambas potencias, pero también las arrastró a la **Gran Guerra**, cuando Cristalroca apoyó a Estivalia frente al Reino de Luzmar y sus aliados élficos. Las consecuencias de aquella decisión aún pesan en la memoria de la ciudad, y el recuerdo del conflicto influye en la cautela con la que hoy se toman las decisiones políticas.

Cristalroca no se considera culpable ni inocente. Se considera **pragmática**.

REGIONES SOMBRÍAS

Donde la luz no entra... o no se atreve a quedarse

Al oeste del continente, más allá de las últimas rutas transitables, se extienden las **Regiones Sombrias**, un dominio donde la oscuridad no es solo ausencia de luz, sino una fuerza con voluntad propia. Aquí, la luz se retuerce, debilitada o corrompida, y los ciclos naturales se quiebran bajo un cielo siempre incierto. Estas tierras son refugio de secretos perdidos, ecos del poder de **Thalakar**, y criaturas que no temen el día porque lo han olvidado.

El **Desierto de Sombras** se despliega como una marea inmóvil de piedra negra, arena estéril y ruinas sin nombre, mientras que el **Velo de la Oscuridad** cubre valles enteros con una niebla viva, casi pensante. Aquí no hay fronteras claras ni mapas fiables. Solo advertencias... y la certeza de que lo que entra no siempre vuelve a salir.

El Desierto de Sombras



Al norte del continente se extiende el **Desierto de Sombras**, una región marcada por la mayor concentración conocida de **lúmina Oscura** en Lúminnon. Aunque su nombre podría sugerir un desierto convencional, su naturaleza no está definida por la falta de agua ni por el calor extremo, sino por una **oscuridad persistente y estructural** que ha alterado de forma irreversible el entorno.

El cielo sobre el Desierto de Sombras permanece cubierto por nubes densas y bajas que bloquean casi por completo la luz solar. El resultado no es una noche cíclica ni una transición

lumínica variable, sino una **oscuridad uniforme y opresiva**, donde la luz natural apenas existe y los ritmos del día dejan de tener significado. La orientación resulta extremadamente difícil incluso para viajeros expertos, y la percepción del tiempo se distorsiona de manera inquietante.

Antes del Desgarro, esta región fue un **territorio boscoso y habitable**, comparable a otras zonas templadas del continente. En su interior se extendían antiguos bosques élficos, atravesados por rutas vivas y asentamientos estables. Entre ellos se encontraba **Nir-Azel**, una ciudad élfica plenamente integrada en su entorno, hoy desaparecida del mundo tal como se conocía.

La transformación de la región se produjo cuando una concentración de **lúmina oscura pura**, liberada tras la destrucción del Árbol Primordial en el actual Bosque Fulgurante, cayó sobre esta zona. La descarga no devastó el territorio de forma inmediata; lo **apagó**. La vida no desapareció de golpe, sino que fue sometida a una presión constante que alteró su naturaleza, erosionando el equilibrio vital del lugar y dando inicio a una degradación prolongada.

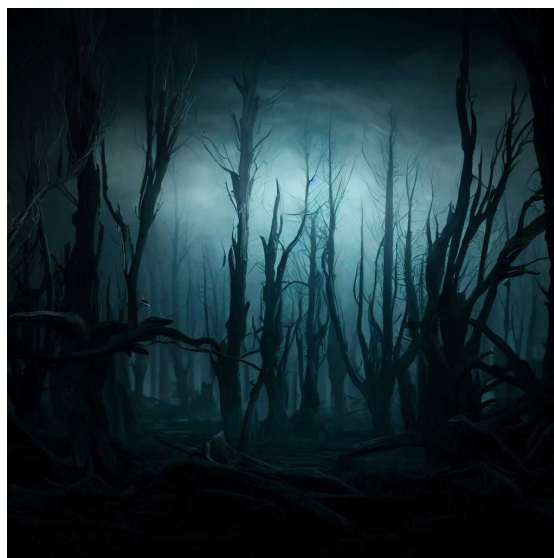
La vida que persiste en el Desierto de Sombras está profundamente condicionada por esta oscuridad permanente. Criaturas adaptadas a la ausencia de luz, depredadores sigilosos y formas de vida alteradas prosperan donde otras no pueden sobrevivir. No se trata de un ecosistema estable, sino de uno **forzado a existir**, donde la adaptación implica pérdida tanto como supervivencia.

La magia en la región es **inestable y corrosiva**. Conjuros relacionados con la luz, la vida o la percepción suelen fallar o producir efectos secundarios imprevisibles. Incluso prácticas mágicas comunes se comportan de manera errática, como si la propia región resistiera ser manipulada. Algunos practicantes de artes oscuras buscan el desierto como lugar de retiro o experimentación, pero incluso ellos reconocen que aquí la magia no obedece: **reacciona**.



Dispersas por el desierto se encuentran **ruinas antiguas**, restos de asentamientos levantados antes del Desgarro. No son vestigios de cultos oscuros ni de civilizaciones condenadas por elección, sino **restos incómodos de una región que fue normal**. Muros erosionados, caminos enterrados y estructuras semienterradas por arena ennegrecida recuerdan que esta tierra sostuvo vida estable cuando el equilibrio del mundo aún no se había roto.

Atravesando el Desierto de Sombras de norte a sur se extiende el **Bosque Muerto**. Antes del Desgarro fue un bosque vivo, denso y plenamente integrado en los dominios élficos del norte. Tras la caída de la lúmina oscura pura, el bosque no murió en un sentido natural: **quedó detenido**. Sus árboles permanecen en pie, desnudos y retorcidos, sin hojas ni signos de descomposición. No brotan ni caen; simplemente persisten.



El Bosque Muerto **no es la causa de la oscuridad** del desierto, pero la **concentra y la retiene**. En su interior, la ausencia de luz se vuelve más densa y el silencio alcanza un grado antinatural. Los sonidos se apagan, las distancias se deforman y el entorno parece cerrarse lentamente sobre quienes lo recorren, como si el bosque hubiera perdido profundidad.

En determinadas zonas surge una **bruma espesa y silenciosa**, ajena al viento y al relieve. Aparece sin aviso y desaparece con la misma indiferencia. Aquellos que se adentran en ella describen una experiencia común: el mundo deja de comportarse como debería. El cielo se vuelve gris y plano, sin profundidad; los caminos se retuercen o regresan sobre sí mismos; el bosque parece **observar**, no reaccionar.

Algunos viajeros aseguran haber atravesado estas brumas y haber entrado en **lugares cerrados**, territorios aislados donde la realidad se siente incompleta o distorsionada. Hablan de dominios envueltos en nieblas persistentes, donde la geografía refleja estados emocionales y donde marcharse no siempre depende de la voluntad propia. Pocos regresan, y quienes lo hacen rara vez coinciden en lo que han visto.

Los sabios discrepan sobre la naturaleza de estos fenómenos. Algunos hablan de **fracturas residuales entre planos**, restos inestables de realidades dañadas durante el Desgarro. Otros los describen como **espacios atrapados**, ecos de mundos que no llegaron a desaparecer del todo. En los círculos más cautos se evita teorizar en exceso: se cree que **nombrar con precisión estos lugares es peligroso**, y que atraer su atención es más fácil de lo que parece.

En el corazón del Bosque Muerto se encuentra **Nir-Azel**, antaño una ciudad élfica viva, hoy transformada junto con el bosque que la rodeaba. Su historia fue borrada de muchos registros tras el Desgarro, y su nombre apenas se pronuncia. Nir-Azel no fue fundada en la oscuridad: **fue arrastrada a ella**, y algunos sostienen que aún existe en más de un sentido.

El Desierto de Sombras, en su conjunto, no es un territorio que pueda ser conquistado, domesticado ni comprendido plenamente. Es una **herida geográfica y mágica**, donde la

oscuridad no es ausencia, sino **presencia**, y donde el mundo recuerda de forma constante lo que ocurre cuando el equilibrio se rompe y la corrección llega demasiado tarde.

El Velo de la Oscuridad



En el corazón del continente se extiende una región cerrada y silenciosa conocida como **el Velo de la Oscuridad**. Rodeado por cadenas montañosas que lo aíslan del resto de Lúminnon, este valle debe su nombre a la **penumbra perpetua** que lo cubre. Nubes densas y brumas bajas velan el cielo de forma constante, filtrando la luz del sol hasta reducirla a un resplandor apagado y grisáceo. El día existe aquí solo como una idea lejana: nunca es plenamente luminoso, nunca completamente nocturno.

El aire es húmedo y pesado, cargado de una quietud inquietante. Los sonidos parecen amortiguados, como si el propio valle absorbiera el eco de pasos y voces. La sensación dominante no es el terror inmediato, sino una **vigilancia constante**, la impresión de que algo observa desde más allá del velo de niebla.

En el centro del valle yace el **Lago Umbrío**, una vasta extensión de aguas oscuras, casi negras, que reflejan el cielo cubierto como un espejo deformado. Su superficie es extrañamente calma incluso cuando el viento recorre las montañas circundantes. Nadie conoce el origen de su color ni la profundidad real de sus aguas. Las leyendas hablan de corrientes imposibles, de reflejos que no corresponden a nada visible y de formas que se deslizan bajo la superficie durante las noches en que las lunas se ocultan tras las nubes.

La flora del Velo se ha adaptado a la penumbra constante. Los árboles presentan hojas de tonos oscuros — verdes profundos, púrpuras apagados, negros azulado— y crecen retorcidos, como si buscaran una luz que nunca llega. Musgos sombríos y líquenes de brillo tenue cubren rocas y troncos, aportando una luminiscencia mínima que apenas rompe la oscuridad ambiental. La fauna es esquiva y silenciosa: criaturas de ojos grandes, sentidos agudizados y comportamientos nocturnos incluso durante el día.



Diversas **tribus de orcos** habitan el valle desde tiempos inmemoriales. Aislados del resto del mundo, han desarrollado una visión nocturna excepcional, una audición extremadamente fina y una cultura basada en el sigilo, la adaptación y el respeto a los ciclos del valle. Sus asentamientos son discretos, camuflados



entre la niebla y la vegetación oscura, y rara vez se muestran ante forasteros. Para ellos, el Velo no es una maldición, sino un territorio vivo al que se debe escuchar y obedecer.

El Velo de la Oscuridad está impregnado de **energías mágicas intensas pero sutiles**, difíciles de percibir para quienes no están entrenados en las artes arcanas. No es una región dominada por la magia oscura de forma abierta, sino por un **equilibrio inestable**, donde luz y sombra coexisten en tensión constante. Conjuros lanzados aquí pueden comportarse de manera impredecible, y rituales menores pueden adquirir efectos desproporcionados.

Por ello, el Velo atrae a eruditos, hechiceros y buscadores de secretos. Muchos acuden en busca de conocimiento antiguo, otros persiguen poder, y algunos simplemente desean comprender la naturaleza de la penumbra que lo envuelve todo. Pocos regresan con respuestas claras.

Entre las leyendas más antiguas se habla de un artefacto del mismo nombre que la región: **el Velo de la Oscuridad**. Se dice que fue creado en una era remota, cuando las fuerzas primordiales aún moldeaban el mundo, y que encarna el delicado equilibrio entre la luz y la oscuridad. Su existencia nunca ha sido confirmada, pero numerosos indicios apuntan a que, si es real, su presencia podría alterar profundamente el destino de Lúminnon.

El Velo no es un lugar que se conquiste ni se comprenda del todo. Es un umbral, un espacio de transición donde la realidad parece contener la respiración... y donde cada paso puede acercar al viajero a verdades que quizá sería mejor no desvelar.

Clima de la Región

Las **Regiones Sombrías** están regidas por climas anómalos, ajenos a los ciclos naturales del resto de Lúminnon.

El **Desierto de Sombras** es una vasta extensión de frío constante. El suelo, aunque de aspecto árido, permanece congelado o endurecido por heladas mágicas persistentes. El viento sopla gélido durante todo el día y la noche, y no hay calor que perdure más de unos minutos. Las tormentas de escarcha negra son raras pero peligrosas, y a veces arrastran partículas que alteran la percepción o los sentidos. No nieva con frecuencia, pero el hielo se acumula como un polvo fino sobre las piedras oscuras.

En contraste, el **Velo de la Oscuridad** mantiene una humedad densa y opresiva, con temperaturas variables que tienden al frío, aunque sin la consistencia glaciaria del desierto. La niebla perpetua actúa como un aislante sensorial: no permite ver el sol, ni saber con certeza si hace calor o frío. La sensación térmica depende a menudo del estado emocional o espiritual del viajero... lo que hace que nadie la perciba igual.

Flora y fauna

En el **Desierto de Sombras**, la vida es extremadamente escasa y frágil. Algunas **plantas ennegrecidas** como los **espinos silentes** o los **lichens de escarcha mágica** logran sobrevivir aferrándose a la roca congelada. La fauna está dominada por carroñeros silenciosos como los **buitres ciegos**, los **chacales umbríos** y los esquivos **insectos de eco**, que emiten chillidos breves para orientarse y confundir a sus presas. También hay rumores de **criaturas huecas**, seres que parecen humanos hasta que se acercan... demasiado.



En el **Velo de la Oscuridad**, el ocaso eterno permite una flora más compleja. Crecen **helechos del ocaso**, **líquenes susurrantes** y hongos que emiten pulsos de luz suave al contacto. También se alzan **ciertos árboles oscuros**, de corteza porosa y hojas que absorben la luz sin reflejarla. Estos árboles, de crecimiento lento y formas extrañas, parecen desplazarse levemente con los años, como si buscaran algo en la bruma. La fauna incluye **felinos de sombra**, **anfibios traslúcidos** y **aves de contorno borroso** que vuelan sin emitir sonido. También se han documentado criaturas miméticas: sombras errantes que adoptan formas familiares para atraer, confundir o probar a quienes se adentran demasiado. Algunos afirman que estas criaturas no son bestias, sino **ecos vivos de pensamientos perdidos**.

Lugares notables y peligros

Desierto de Sombras:

- **Obelisco Caído de Ezharak:** piedra antigua con inscripciones en una lengua que solo puede leerse al atardecer.
- **El Silencio Roto:** una grieta enorme que emite un murmullo constante, como si contuviera algo atrapado.
- **Campamento 13:** último intento de asentamiento humano; ahora vacío... o no.

Velo de la Oscuridad:

- **La Senda Invertida:** un camino que lleva al mismo punto de partida... pero no igual.
- **El Espejo de Sombra:** lago sin reflejo donde algunos afirman haber visto su yo futuro.
- **El Altar de Ceniza:** estructura flotante, solo visible desde ciertos ángulos, marcada con símbolos de Thalakar.

Peligros comunes:

- Desapariciones sin explicación.
- Desorientación temporal y espacial.
- Pérdida de memoria o identidad.
- Criaturas incorpóreas o miméticas.
- Corrupción mágica prolongada.

Ganchos de aventura

- Una caravana ha emergido del Velo... compuesta solo por dobles de sus miembros originales.
- Un grupo de clérigos asegura haber “sentido” a su dios hablar desde el Desierto de Sombras. Ahora están desaparecidos.
- Un mapa recuperado en una cripta muestra una ruta clara a través del Velo. Demasiado clara.
- En la grieta del Silencio Roto, se ha visto luz. Luz que tiembla.



- Un aventurero regresa con una sombra más larga de lo normal... y que no se mueve como él.
- Un antiguo mapa cubierto de ceniza revela una ruta hacia Nir-Azel, una ciudad que, según los elfos, jamás existió.

Nir-Azel

- **Capital:** ella misma.
- **Población Principal:** elfos drow.
- **Lenguas:** élfico (dialecto umbrío), común, susurros arcanos (forma ritual).
- **Gobierno:** oligarquía ancestral. El Círculo de los Silenciosos gobierna mediante consenso mental, ocultando su identidad tras encantamientos de sombra. Se cree que sus miembros originales fueron antiguos altos elfos desterrados.



Nir-Azel yace oculta en el corazón del **Bosque Muerto**, en el interior del **Desierto de Sombras**. La ciudad se alza sobre una sima perpetuamente cubierta por bruma oscura, cuya profundidad parece no tener fondo ni eco. Sus estructuras están talladas en obsidiana, basalto y piedra negra, entretejidas con venas de cristal sombrío que laten con una **lúmina Oscura corrupta**, viva y vigilante.

No existe la luz natural en Nir-Azel. Toda iluminación procede de antorchas invertidas, brasas violáceas y llamas antinaturales que no iluminan, sino que **devoran la claridad circundante**, dejando tras de sí sombras densas y móviles.

Origen y caída

Antes del Desgarro, Nir-Azel fue la capital de un antiguo reino élfico asentado en una región boscosa fértil y luminosa, comparable en esplendor al actual Reino Élfico del Bosque. Este reino rivalizó durante siglos con Aelarion en poder, arte y conocimiento arcano.



Todo cambió cuando el **Árbol Primordial** fue destruido en el corazón del continente. El colapso de su equilibrio liberó tres manifestaciones puras de lúmina que alteraron para siempre el mundo:

- la **lúmina cromática pura** transformó el Bosque del Este en el actual Bosque de Colores Cambiantes;
- la **lúmina de Claridad Pura** dio origen al resplandeciente Bosque Fulgurante;
- y la **lúmina oscura pura** descendió sobre este reino élfico olvidado, corrompiendo la tierra, la vida y el espíritu.

Así nació el **Desierto de Sombras**, y en su corazón, el **Bosque Muerto**.

Los elfos que no perecieron fueron transformados física y espiritualmente. Algunos huyeron y fueron acogidos con recelo en Aelarion. Otros, sin embargo, **abrazaron la oscuridad como revelación**, no como castigo, y reconstruyeron su ciudad sobre las ruinas malditas. De ellos descienden los actuales drow de Nir-Azel.

La ciudad silente

El Reino Élfico del Bosque borró oficialmente a Nir-Azel de sus registros. Su nombre fue prohibido, su historia negada. Desde entonces, la ciudad ha permanecido fuera del mundo... salvo para quienes sueñan con sombras, escuchan voces en la quietud o buscan conocimiento que no debería existir.

La cultura drow de Nir-Azel se fundamenta en el **silencio, la introspección y la disolución del yo**. El ruido se considera una forma de debilidad. Su arte es geométrico, austero y obsesivamente simétrico; su música, apenas perceptible, compuesta de vibraciones subsonoras y pulsos mentales.

La ciudad alberga academias de magia oscura, archivos de saber sellado y santuarios dedicados a **Thalakar**, donde los fieles meditan durante semanas enteras sin pronunciar una sola palabra.

Las Noches de Thalakar

Se dice que durante la **Noche de Thalakar**, ciertos puntos de Nir-Azel se abren hacia **dominios de sombra cerrados y ajenos**, donde el tiempo, la emoción y la identidad se retuercen. Allí, los iniciados son puestos a prueba en paisajes que no responden a las leyes del mundo material.

Algunos sabios susurran que, en esas noches, **la ciudad entera deja de estar completamente presente** en este plano, desplazándose por rutas que solo el Círculo de los Silenciosos comprende. Ninguna de estas afirmaciones ha podido ser confirmada... ni desmentida.

Influencia invisible

Nir-Azel no mantiene relaciones diplomáticas con ninguna nación de Lúminnon. No comercia, no declara guerras, no responde a emisarios.

Y sin embargo, su influencia se extiende como tinta en agua clara.

Agentes drow —eruditos, espías, augures— se infiltran en bibliotecas, academias arcanas y consejos de poder, dejando tras de sí fragmentos de conocimiento vedado, símbolos imposibles y ecos del Velo. Quienes entran en contacto con estas verdades rara vez vuelven a ser los mismos.

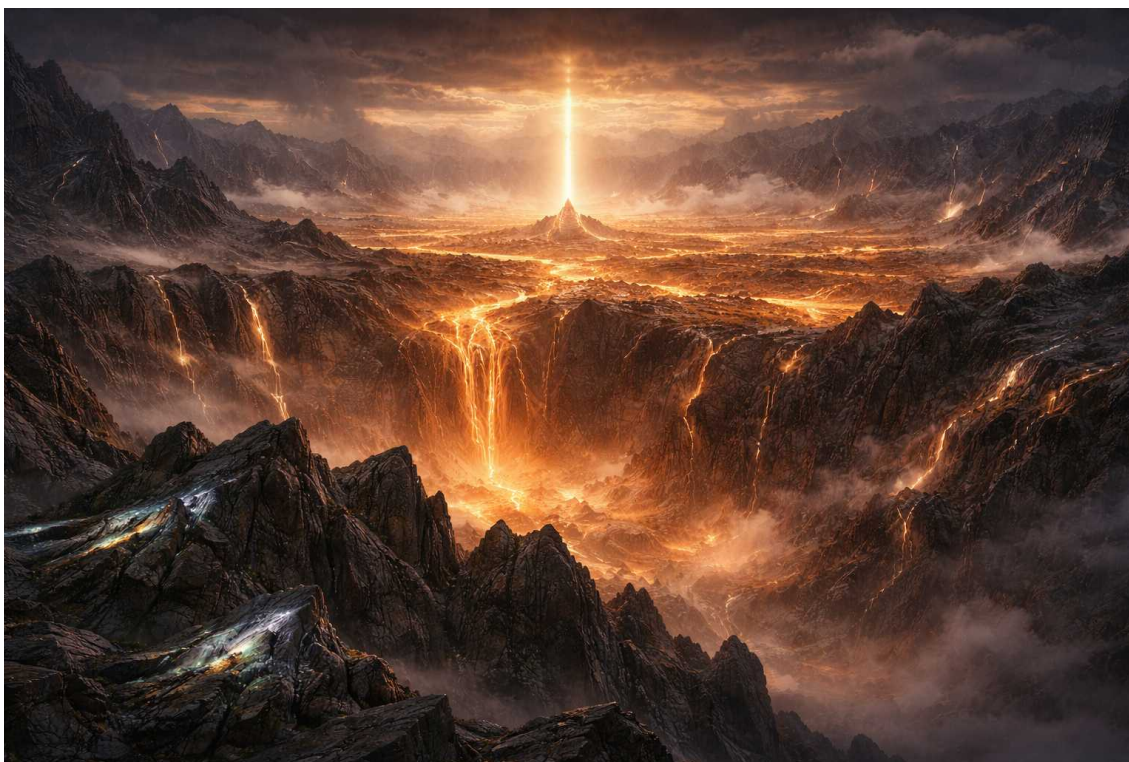
Nir-Azel no conquista. **Observa. Aprende. Espera.**

EL ABISMO DE LAS LLAMAS ETERNAS

Más allá del mapa. Más allá del juicio. Más allá del mundo

Más allá de las Montañas Prismáticas, allí donde los mapas se vuelven imprecisos y las rutas se disuelven en advertencias, se extiende una herida abierta en la realidad conocida como **el Abismo de las Llamas Eternas**. Ningún reino lo reclama, ninguna crónica lo describe con certeza y ningún viajero sensato se adentra en su dominio sin aceptar que quizá no haya regreso.

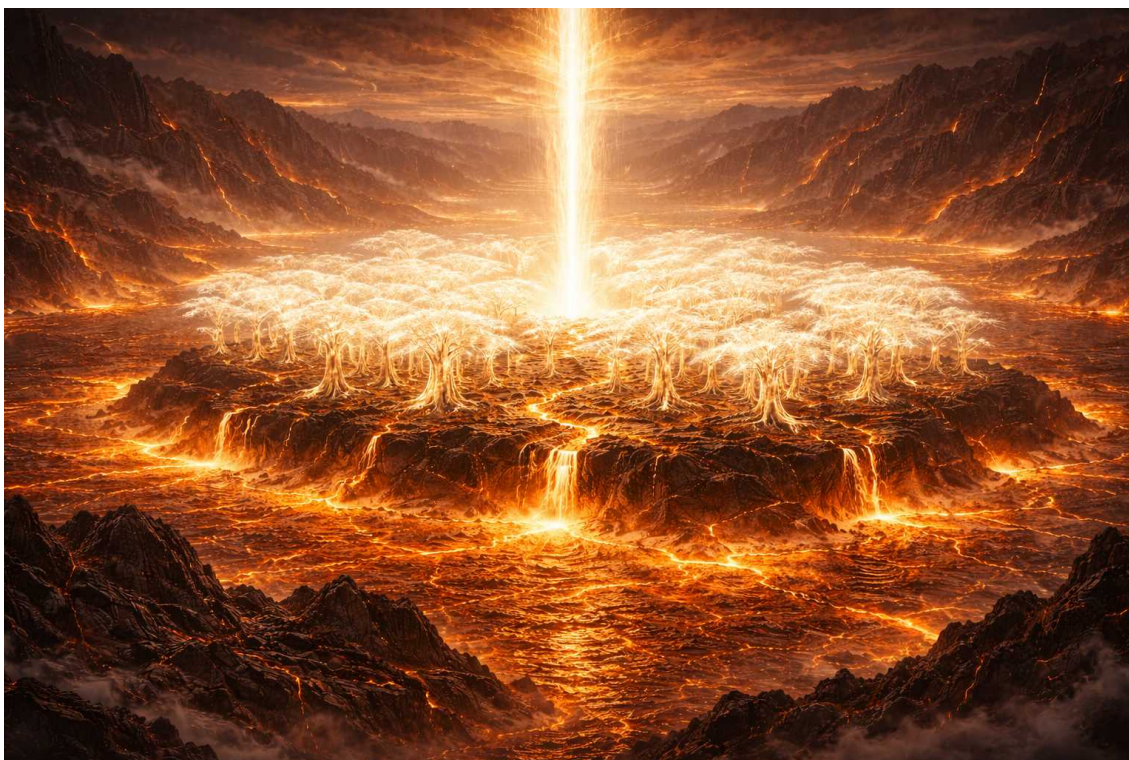
El Abismo es una grieta colosal que se prolonga durante leguas incontables: un mar de lava viva, siempre en movimiento, siempre rugiente. Sus ríos incandescentes se entrecruzan como venas ardientes, y la luz que emanan es tan intensa que anula el ciclo natural del día y la noche. Bajo su resplandor, las sombras carecen de refugio y el horizonte se convierte en una línea temblorosa, imposible de enfocar. El aire es abrasador, cargado de ceniza y calor elemental; las corrientes ascendentes pueden desintegrar velas, alas o conjuros mal anclados en cuestión de instantes.



En el corazón del Abismo, rodeada por un océano de fuego, se alza una isla imposible. Allí se encontraba, en eras olvidadas, el **Árbol Primordial**, eje del equilibrio del mundo durante la Era del Árbol. Tras su destrucción, aquel punto se transformó en algo mucho más peligroso: un **portal permanente al Plano Elemental del Fuego**. Desde ese núcleo irradia una luz insoportable, una presencia que no solo quema la carne, sino que erosiona la voluntad y distorsiona la magia. Desde allí nacen los grandes canales de lava que alimentan el Abismo, como si el propio plano elemental sangrara hacia Lúminnon.

Rodeando este núcleo imposible se extiende el **Bosque Fulgurante**, una anomalía que desafía toda lógica natural. Sus árboles no dan sombra: la devoran. Los troncos, de un blanco

incandescente, están recorridos por runas antiguas que arden con luz propia, grabadas cuando el Árbol Primordial aún vivía. Sus hojas no son verdes ni opacas, sino translúcidas, como fragmentos de cristal vivo, y emiten un resplandor constante que inunda el entorno. Cuando los vientos ardientes atraviesan el bosque, las hojas tintinean suavemente, como si millones de estrellas chocaran entre sí.



La intensidad lumínica del Bosque Fulgurante es tal que los ojos desnudos no pueden soportarla durante mucho tiempo. Viajar por él sin protección adecuada provoca ceguera, desorientación y, en casos extremos, la disolución de la percepción misma. Sin embargo, pese a su violencia sensorial, el bosque posee una calma inquietante. El aire vibra con un zumbido eléctrico constante, y entre el fulgor se escuchan susurros —no palabras, sino ecos de algo que una vez sostuvo el equilibrio del mundo.

El Abismo de las Llamas Eternas no es solo un lugar: es un **recordatorio**. De la soberbia, del poder sin límites y del precio de alterar aquello que sostiene la realidad. Es una región reservada al mito, al castigo y a los desafíos que no están destinados a héroes comunes. Quienes hablan de él lo hacen en voz baja. Quienes lo han visto... rara vez lo describen dos veces de la misma forma.

MÁS ALLÁ DE LA COSTA ORIENTAL

“No hay otro lugar al que ir.”

La Costa Oriental marca el último límite cartografiable de Lúminnon. No porque nadie haya dejado de mirar, sino porque **mirar más allá nunca ha producido respuestas nuevas**.

Desde hace siglos, navegantes, mercaderes y exploradores han intentado avanzar hacia el este. Sus relatos, recogidos por puertos, archivos navales y crónicas privadas, coinciden en una serie de hechos imposibles de ignorar.



El Mar de Retorno

Quienes se adentran mar adentro describen un patrón constante:

- Las **corrientes** se vuelven circulares y persistentes.
- Los **vientos dominantes** empujan de forma gradual hacia el oeste, incluso en estaciones favorables.
- La **deriva acumulada** acaba desviando cualquier ruta prolongada.
- La **navegación astronómica** pierde precisión tras semanas de travesía.

No se trata de tormentas ni de mares particularmente violentos. El océano oriental es, en apariencia, navegable. Pero **no conduce a ningún lugar nuevo**.

Barcos que mantienen un rumbo constante hacia el este terminan regresando, a menudo sin comprender cómo, a costas ya conocidas, desplazados cientos de millas de su punto de partida.

Entre los marineros este fenómeno recibe un nombre sencillo: *el Mar de Retorno*.

Límites aceptados

Con el paso del tiempo, las potencias marítimas de Lúminnon dejaron de financiar grandes expediciones orientales. No fue una decisión política, sino **una conclusión práctica**.

No existe constancia fiable de:

- continentes orientales habitables,
- rutas estables de circunnavegación,
- civilizaciones equivalentes a las conocidas en Lúminnon.

Los mapas más antiguos suelen representar el este con líneas inacabadas, espacios en blanco o notas imprecisas. Los más recientes **simplemente se detienen**.

Para los cartógrafos modernos, el este no es territorio desconocido, sino **territorio no continuable**.

Teorías y explicaciones

Los sabios no coinciden en la causa última de este límite, pero algunas interpretaciones son ampliamente aceptadas:

- El planeta de Lúminnon es **demasiado pequeño** para sostener masas continentales simétricas.
- La circulación oceánica responde a un **desequilibrio profundo**, no a factores meteorológicos comunes.
- La herida abierta del **Abismo de las Llamas Eternas**, al oeste del continente, altera de forma permanente el balance térmico y energético del mundo.

Según esta última teoría, el océano oriental no conduce a nuevas tierras porque **el mundo no puede compensar lo que pierde**.



El mar no bloquea el avance: **lo redistribuye**.

Relatos marginales

Existen, por supuesto, historias que contradicen esta visión sobria:

- Islas que aparecen durante décadas y luego desaparecen.
- Ruinas visibles bajo aguas anormalmente cálidas.
- Tripulaciones que regresan tras largos viajes con recuerdos fragmentados o alterados.
- Zonas de bruma persistente donde la orientación deja de tener sentido.

Ninguno de estos relatos ha podido verificarse de forma consistente. Las academias los clasifican como **testimonios de frontera**, útiles para advertir del peligro, pero no para redefinir el mundo.

El límite del mundo

Para la mayoría de habitantes de Lúminnon, el este no es una promesa incumplida ni un misterio irresuelto. Es simplemente **el final natural del mundo habitable**.

No existe un “más allá” al que huir.

No hay otro continente que herede los errores cometidos aquí.

No hay reserva oculta de equilibrio esperando ser descubierta.

Lúminnon no se enfrenta al vacío, sino a sí misma.

Y por eso, desde la Costa Oriental, los mapas se detienen.

CALENDARIO

El calendario descrito en esta sección constituye el sistema de referencia civil adoptado por la Ciudad Flotante y utilizado de forma mayoritaria en las Tierras Centrales y los territorios humanos. Otras culturas y regiones lo emplean como marco común para el comercio, la diplomacia y los tratados, aunque mantengan cómputos internos propios para fines religiosos, rituales o tradicionales.

Los años se cuentan desde la fundación de la Ciudad Flotante y se basa en el ciclo de 30 días de la luna principal, Lucentia.

El año comienza la primera luna llena de Lucentia tras el equinoccio de primavera y se compone de 12 meses de 30 días coincidentes con los ciclos de Lucentia. Para ajustar el calendario al ciclo solar de 365 días, es necesario añadir un mes adicional cada 6 años. Los meses se dividen en 6 semanas de 5 días.

El último y primer día del año, justo antes de esa primera fase de luna llena de la primavera se celebra el *Festival de Veridias* como fin del año.



Este festival está intrínsecamente ligado al ciclo de la vida, la renovación y el renacimiento que llega con la llegada de la primavera después del invierno. Es un evento significativo en la cultura de Lúminnon y reúne a las comunidades de todo el mundo para celebrar la naturaleza y la esperanza.

Los habitantes de Lúminnon celebran la superación de la oscuridad del invierno y la llegada de la luz y el crecimiento de la primavera. Es un momento de esperanza y optimismo, y se cree que las energías positivas de la celebración influyen en la tierra, las cosechas y el bienestar de todos.

Durante el Festival de Veridias, las ciudades y aldeas se adornan con flores y guirnaldas de colores brillantes. Se celebran desfiles y procesiones en honor a la naturaleza y a Lucentia, la luna más grande. Los rituales incluyen danzas, canciones y representaciones teatrales que narran la historia de la primavera y la lucha contra la oscuridad.

En este festival, se preparan banquetes y festines en los que se sirven platos elaborados con los productos frescos de la primera cosecha de la temporada. Se realizan ofrendas a las deidades asociadas con la vida y la naturaleza, y se encienden velas y lámparas para simbolizar la luz que vence a la oscuridad.



Durante el *Festival de Veridias*, los artistas y artesanos presentan sus creaciones en mercados y ferias. Se muestran obras de arte inspiradas en la naturaleza, y los artesanos exhiben productos hechos a mano que representan la vida y la vitalidad.

El festival también incluye juegos, competencias y actividades al aire libre. Carreras, torneos y desafíos amistosos se llevan a cabo para fomentar la camaradería y la celebración en comunidad.

El *Festival de Veridias* no solo marca el comienzo del año en Lúminnon, sino que también simboliza la conexión profunda de los habitantes con la naturaleza y su voluntad de superar la adversidad. Es una ocasión alegre y llena de vida que une a las personas en un espíritu de renovación y esperanza.

Los meses del año reciben los siguientes nombres:

1. Luminalia
2. Lucentario
3. Lunáurea
4. Lumibril
5. Lunéstro
6. Lucendía
7. Lunaresa
8. Luminíleo
9. Lucesis
10. Lunarisol
11. Lucenova
12. Lucential

El mes adicional de ajuste que se introduce cada 6 años se llama *Lucential Hijo*.

Estos son los nombres de los 5 días en que se divide de la semana en Lúminnon:

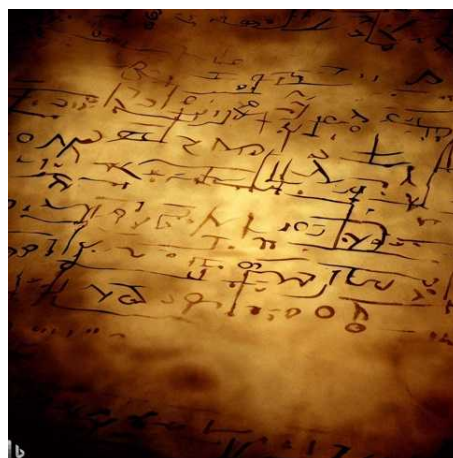
1. **Aeloria:** En honor a la diosa Aeloria, es el primer día de la semana y está asociado con la lúmina y la protección divina.
2. **Cromar:** Basado en el nombre de la luna Cromus, este día es el segundo de la semana, relacionado con la observación de los cielos y la contemplación.
3. **Umbra:** En honor a la luna Umbralia, este día es el tercer día de la semana, ligado a la magia y los misterios.
4. **Respland:** En referencia a las monedas resplandecientes y su valor cambiante, este día es el cuarto día de la semana, asociado con el comercio y la economía.
5. **Lumin:** Inspirado en la lúmina y la influencia mágica de las lunas, este día es el quinto día de la semana, relacionado con la magia y la energía.

LENGUAS

Lúminnon es un continente de diversidad mágica y cultural, y sus lenguas reflejan esa riqueza. Aunque existe una lengua común hablada por la mayoría de los pueblos civilizados, cada región ha desarrollado idiomas y formas de comunicación únicas, muchas de ellas moldeadas por la magia, el entorno y la historia local.

Lengua Común

La Lengua Común es el idioma más extendido en Lúminnon y el principal medio de comunicación entre territorios. Desciende directamente de la lengua administrativa y comercial del Imperio de Elandar, que durante siglos actuó como lengua franca en amplias regiones del continente. Tras la caída del Imperio y los acontecimientos del Desgarro, este idioma se fragmentó progresivamente en numerosos dialectos locales, adaptados a realidades culturales y geográficas diversas.



Con la fundación de la Ciudad Flotante, una forma estandarizada de esta lengua fue promovida de manera sistemática como herramienta administrativa, diplomática y mercantil, favoreciendo su progresiva homogeneización en los grandes núcleos urbanos y rutas comerciales. Sin embargo, este proceso no eliminó por completo las variantes regionales: algunos dialectos anteriores a la estandarización han perdurado hasta la actualidad, como el Dialecto de la Liga o la Lengua de la Pradera, utilizados aún en contextos locales y como marcadores de identidad cultural.

Lengua de la Pradera

Idioma utilizado principalmente por los medianos de Praderasoleada y por comunidades agrícolas de su entorno. Se trata de una variante regional surgida de la lengua del Imperio de Elandar y emparentada con la Lengua Común, que no llegó a integrarse plenamente en los procesos de estandarización promovidos por la Ciudad Flotante. Conserva vocabulario arcaico ligado al trabajo del campo, formas proverbiales de transmisión oral y giros expresivos propios de comunidades rurales. Su léxico es especialmente preciso en lo relativo al clima, los ciclos de cultivo, el ganado y la preparación de alimentos, lo que la mantiene vigente como lengua de uso cotidiano y como marcador de identidad local.

Dialecto de la Liga

Variante regional de la Lengua Común empleada en los pueblos y ciudades independientes que conforman La Liga. Su desarrollo quedó al margen de los procesos de estandarización impulsados desde la Ciudad Flotante debido a la fragmentación territorial, la autonomía



política y la escasa centralización administrativa de estas comunidades. Se caracteriza por un acento marcado, frases breves y construcciones directas que priorizan la claridad y la utilidad práctica sobre la formalidad o la elegancia. Aunque resulta comprensible para la mayoría de hablantes de la Lengua Común, su tono lacónico y su uso particular de la ironía pueden alterar el sentido percibido de un mensaje, hasta el punto de que una advertencia o una amenaza pueda interpretarse como una simple fórmula de cortesía.

Lengua élfica

La Lengua Élfica designa un conjunto de formas lingüísticas emparentadas que los propios elfos consideran una misma lengua, heredera directa de la tradición cultural anterior al Desgarro. Antes de la destrucción del Árbol Primordial y de la capital ancestral, esta lengua mantenía una notable uniformidad, asociada a una élite cultural y ritual compartida por los grandes bosques élficos.

Tras el Desgarro, la dispersión de los pueblos élficos y la exposición desigual a la lúmina provocaron divergencias significativas en pronunciación, léxico y simbolismo. La variante empleada en el Bosque de Colores Cambiantes difiere sensiblemente de las formas conservadas por linajes antiguos, comunidades aisladas o elfos exiliados, aunque estas diferencias rara vez impiden la comunicación. Sin embargo, sí permiten identificar origen, formación y, en ocasiones, posición política o ritual.

En contextos diplomáticos y formales, los elfos tienden a emplear una forma conservadora y deliberadamente arcaizante de su lengua, presentada como estándar común. Este uso no refleja una unidad real, sino un esfuerzo consciente por proyectar continuidad cultural y autoridad histórica en un mundo que, para ellos, sigue marcado por la pérdida.

Enano Luminario

La lengua enana es un idioma antiguo y de estructura rigurosa, desarrollado en el seno de las comunidades subterráneas y estrechamente vinculado a la transmisión de conocimiento técnico, jurídico y ritual. Su forma actual conserva una continuidad notable desde épocas anteriores al Desgarro, en parte debido al aislamiento relativo de los enclaves enanos y a su tradición de registro escrito.

Más allá de su uso cotidiano, la lengua enana desempeña un papel central en contextos formales: juramentos de clan, tratados internos, archivos sellados y documentación relacionada con minería, ingeniería y contención de fenómenos peligrosos, incluida la lúmina. En estos ámbitos, el uso del enano no es una cuestión cultural, sino un acto deliberado de autoridad y reserva.

Fuera de las comunidades enanas, esta lengua es comprendida de forma limitada y rara vez empleada sin mediación. Su utilización en contextos externos suele interpretarse como señal de advertencia, secreto o negación de acceso, más que como invitación al diálogo.

Lengua de las Lunas

La Lengua de las Lunas no es un idioma conversacional en sentido estricto, sino un sistema de expresión fragmentario y simbólico vinculado a la observación de los ciclos lunares y a la interacción ritual con la lúmina. No posee una forma hablada estable ni una gramática completa, y rara vez se manifiesta como discurso continuo.



Su uso se da principalmente a través de signos, entonaciones, disposiciones espaciales, secuencias rituales y formulaciones oníricas empleadas por astrólogos, magos, órdenes religiosas y determinadas tradiciones élficas. Cada luna influye en los significados posibles, de modo que una misma secuencia puede interpretarse de forma distinta según el ciclo en curso.

La comprensión de la Lengua de las Lunas es siempre parcial e inestable. Incluso entre sus practicantes más expertos, no se considera un medio para transmitir información precisa, sino para **interpretar tendencias, advertencias o estados de desequilibrio**. Su empleo deliberado fuera de contextos rituales es poco común y suele percibirse como una señal de riesgo, presagio o manipulación consciente de fuerzas que no responden a voluntad mortal.

ESPECIES

Las especies de Lúminnon no son arquetipos ni culturas homogéneas, sino poblaciones históricas moldeadas por migraciones, catástrofes, alianzas y conflictos prolongados. El Desgarro y la Gran Guerra alteraron de forma irreversible su distribución, sus relaciones mutuas y la manera en que se perciben entre sí. Ninguna especie quedó intacta, y ninguna puede comprenderse al margen de estos acontecimientos.

La convivencia entre especies está marcada por equilibrios inestables, celos heredados y acuerdos de conveniencia. Algunas gozan de posiciones hegemónicas o de tolerancia institucional; otras son vigiladas, marginadas o directamente excluidas de determinados territorios. Estas dinámicas no responden a juicios morales universales, sino a decisiones políticas, traumas históricos y necesidades de control.

Las descripciones que siguen presentan a cada especie en el contexto actual de la Época de Campaña, señalando sus áreas de influencia, tensiones internas y relaciones predominantes con el resto del mundo. Corresponde al Game Master decidir hasta qué punto estas tendencias se manifiestan o se quiebran en su mesa.

PARA EL GAME MASTER:

Todas las especies descritas a continuación están basadas en las opciones del System Reference Document 5.2.1 (SRD 5.2.1), publicado bajo licencia Creative Commons.

En el contexto del escenario de campaña de **Lúminnon**, los dracónidos, los orcos y los drow **no están disponibles como especies jugables**. Estas especies existen —o han existido— en el mundo, pero su uso queda reservado al Game Master y al desarrollo narrativo del escenario.

Tabla comparativa de especies

| Especie | Altura media | Esperanza de vida | Rasgo distintivo | Regiones de presencia habitual | Conexión lunar/lúmina | Adaptación mecánica (SRD 5.2) |
|---------|---------------|-------------------|--|---|--|-------------------------------|
| Humanos | 1.60 - 1.90 m | 75 - 90 años | Extrema diversidad cultural y regional | Estivalia, Tierras Centrales, Luzmar, Ciudad Flotante | Variable; veneran Lucentia, desconfían de Umbralía | Humano |
| Elfos | 1.70 - 2.00 m | Hasta 750 años | Cambios físicos asociados a la exposición prolongada a lúmina cromática. | Bosque de Colores Cambiantes, Aelarion, Elyndor | Alta; alineación con Lucentia y armonía cromática | Alto Elfo |
| Enanos | 1.30 - | Hasta 350 | Piel | Montañas | Alta; veneración | Enano de las |



| | | | | | | |
|--------------------|---------------|-------------------|---|---|--|--------------------------------------|
| prismáticos | 1.50 m | años | iridiscente como piedra preciosa | Prismáticas, Umbralroca, Ciudad Flotante | de Cromus y uso de lúmina cristalizada | Montañas |
| Gnomos | 0.90 - 1.10 m | Hasta 400 años | Tradición técnica y experimental documentada. | Ciudad Flotante, Nueva Luzmar (minorías) | Alta; uso de lúmina en artilugios, afinidad con Cromus | Gnomo de las Rocas |
| Medianos | 0.80 - 1.00 m | Hasta 150 años | Estilo de vida comunitario y festivo | Praderasoleada, Tierras Centrales | Baja; afinidad con ciclos lunares para cosechas y festividades | Mediano Piesligeros o Furtivo |
| Tieflings | 1.50 - 1.80 m | Similar a humanos | Cuernos cristalinos, aura crepuscular | Ciudad Flotante, Bahía Umbral, Nueva Luzmar | Muy alta; marcados por eclipses y ciclos lunares | Tiefling, con opción de legado lunar |

Humanos

“La luz cambia, pero quien camina no se detiene.”

Altura media 1.60–1.90 m

Esperanza de vida 75–90 años

Regiones principales Estivalia, Tierras Centrales, Luzmar, Ciudad Flotante

Afinidad lunar Variable (Lucentia en Estivalia, temor a Umbralía en el Este)

Descripción general

Los humanos constituyen la especie más numerosa y heterogénea de Lúminnon. Su presencia se extiende por casi todas las regiones habitadas del continente, desde los territorios agrícolas de Estivalia hasta los grandes núcleos urbanos y la Ciudad Flotante. Esta expansión no responde a una cultura unificada, sino a una sucesión de migraciones, colapsos políticos y adaptaciones forzadas a lo largo de siglos de historia.

Las sociedades humanas presentan diferencias profundas entre regiones y generaciones. Sin embargo, su historia común —marcada por la herencia del Imperio de Elandar, el impacto del Desgarro y los conflictos posteriores— ha dado lugar a dinámicas recurrentes de crecimiento, competencia y transformación, que siguen condicionando su relación con el resto de especies.





Orígenes y leyendas

Los humanos creen haber despertado una noche bajo la luz de Lucentia, cuando sus rayos tocaron un valle donde dormían figuras sin nombre. Al abrir los ojos, sintieron el impulso de aprender, construir, amar, caer y volver a empezar.

No fueron creados por diseño ni error, sino nacidos del deseo de moverse y elegir. Por eso se llaman a sí mismos hijos de la posibilidad, siempre en busca de su lugar entre los extremos del mundo.

Rasgos físicos

Los humanos presentan una variabilidad física notable, con tonos de piel que abarcan desde el marfil hasta el ébano, ojos de múltiples colores y cabellos de textura lisa o rizada. Estas características suelen reflejar influencias regionales y trayectorias culturales heredadas, más que divisiones estrictas entre pueblos.

El mestizaje es un fenómeno común, especialmente en núcleos urbanos y zonas de intercambio como la Ciudad Flotante, donde generaciones de migraciones y convivencia han diluido fronteras físicas claras entre comunidades humanas.

Cultura y costumbres

Las sociedades humanas de Lúminnon presentan prácticas y costumbres profundamente condicionadas por su entorno, su historia reciente y sus relaciones de poder. Aunque existen patrones regionales reconocibles, estos no constituyen modelos cerrados ni excluyentes, y suelen variar de una comunidad a otra.

En **Estivalia**, la vida social y el calendario comunitario están estrechamente ligados al trabajo agrícola y a la gestión de la tierra. Las celebraciones relacionadas con las cosechas y los ciclos solares reflejan tanto la dependencia del entorno como la necesidad de estabilidad tras siglos de conflicto.

En las **Tierras Centrales y los territorios de La Liga**, las costumbres suelen priorizar acuerdos prácticos entre comunidades autónomas, con formas de cooperación defensiva y organización local desarrolladas en ausencia de una autoridad central fuerte. Las reuniones colectivas y celebraciones cumplen a menudo funciones políticas además de sociales.

En **Luzmar**, la superposición de herencias culturales y la memoria de la destrucción han dado lugar a prácticas sociales centradas en la reconstrucción, la expresión individual y la preservación de identidades diversas dentro de un mismo marco urbano.

En el **Reino Oriental**, la prolongada dominación élfica dejó una huella visible en los usos sociales, el simbolismo y las formas de representación cultural. Muchas de estas prácticas funcionan hoy como marcadores de resistencia, afirmación identitaria o memoria contenida, más que como expresiones abiertas de confrontación.

Distribución geográfica

Los humanos constituyen la base demográfica de la mayor parte de los territorios habitados de Lúminnon. Su presencia mayoritaria se extiende por regiones como el Ducado de Estivalia, la Mancomunidad de Luzmar y las Tierras Centrales, donde conforman el sustrato poblacional sobre el que se articulan la mayoría de estructuras políticas, económicas y sociales.

En el Protectorado Oriental, la población humana sigue siendo predominante en amplias zonas,



aunque su organización y proyección pública se encuentran condicionadas por el dominio élfico. En la Ciudad Flotante, los humanos forman uno de los grupos más numerosos dentro de un entorno marcadamente plural, compartiendo espacio urbano y poder efectivo con otras especies sin constituir un bloque uniforme.

Relaciones con otras especies

Las relaciones de los humanos con el resto de especies de Lúminnon están marcadas por la proximidad cotidiana, los intereses compartidos y una memoria histórica desigual. Con los medianos mantienen vínculos estrechos, especialmente en comunidades agrícolas y mixtas, fruto de una convivencia prolongada más que de alianzas formales.

La relación con los elfos es heterogénea y profundamente condicionada por el contexto político. En territorios como Luzmar, la cooperación y los acuerdos de conveniencia han dado lugar a una convivencia relativamente estable, mientras que en el Protectorado Oriental la presencia élfica se percibe como dominación, vigilancia y pérdida de autonomía.

Los contactos con enanos y gnomos se articulan principalmente a través del comercio, la técnica y el intercambio de conocimiento, en un marco de respeto funcional que no excluye recelos ni conflictos puntuales. En los grandes núcleos urbanos, especialmente en la Ciudad Flotante, comunidades de tieflings conviven entre humanos de forma visible, integradas de manera desigual según el entorno y las circunstancias locales.

Conexión con la lúmina o las lunas

Los humanos no manifiestan una relación uniforme con la lúmina. Su acceso a fuerzas mágicas suele depender del aprendizaje, la disciplina ritual o la devoción organizada, más que de una afinidad espontánea. A lo largo del tiempo, distintas comunidades humanas han desarrollado prácticas diversas para observar, interpretar o contener su influencia.

En regiones como Estivalia, los ciclos de Lucentia forman parte del calendario social y religioso, integrados en celebraciones y rituales de carácter comunitario. En el Protectorado Oriental, por el contrario, la memoria de episodios traumáticos ha favorecido una actitud más cautelosa hacia Umbralía, percibida con frecuencia como una fuerza impredecible y potencialmente peligrosa, aunque no necesariamente maligna.

Subtipos o variantes regionales

En **Estivalia**, son comunes estaturas algo más bajas, tonos de piel oliva y cabellos oscuros, asociados a poblaciones agrícolas asentadas durante generaciones. En las **Tierras Centrales y en La Liga**, donde los movimientos de población han sido más intensos, se observa una mayor diversidad, aunque con cierta prevalencia de pieles claras, cabellos rubios o castaños y ojos claros.

En **Luzmar**, la superposición histórica de migraciones procedentes de distintas regiones ha dado lugar a una mezcla amplia de rasgos físicos, sin predominio claro de unos sobre otros. En el **Protectorado Oriental**, algunas comunidades conservan características reconocibles —como tonos de piel más oscuros o cabellos rizados— fruto de una estabilidad demográfica prolongada.

En todos los casos, estas tendencias deben entenderse como aproximaciones descriptivas y no como categorías cerradas: individuos con rasgos muy distintos pueden encontrarse en cualquier región de Lúminnon.

Alineamientos y profesiones comunes

Los humanos destacan como comerciantes, diplomáticos, soldados y magos eruditos. Su versatilidad los hace adecuados para casi cualquier clase o trasfondo.

PARA EL GAME MASTER:

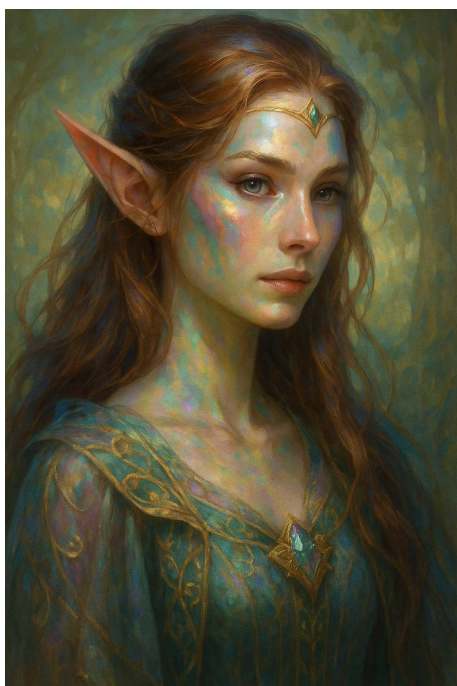
Los humanos de Lúminnon utilizan las reglas de la especie Humano del SRD 5.2.1. Sus diferencias son culturales, no mecánicas.

Elfos

“El color cambia. El bosque recuerda.”

| | |
|----------------------|---|
| Altura media | 1.70–2.00 m |
| Esperanza de vida | Hasta 750 años |
| Regiones principales | Bosque de Colores Cambiantes, Aelarion, Elyndor |
| Afinidad lunar | Alta, especialmente con Lucentia |

Descripción general



Los elfos de Lúminnon son una especie longeva cuya historia reciente está marcada por la destrucción, la pérdida y una reconfiguración forzada de su lugar en el mundo. El colapso del Árbol Primordial y el Desgarro no solo alteraron su entorno, sino también su relación con la magia y con otras especies, dando lugar a una sociedad profundamente consciente del riesgo asociado al desequilibrio.

Aunque mantienen una relación estrecha con las fuerzas que hoy se manifiestan a través de la lúmina, esta conexión no es armónica ni uniforme. Se expresa de manera desigual según linaje, territorio y exposición histórica, y ha generado tanto preservación cultural como rigidez política. En la Época de Campaña, los elfos actúan menos como custodios idealizados de la naturaleza y más como una potencia que busca controlar aquello que una vez perdió.

Orígenes y leyendas

Según las tradiciones élficas, los primeros elfos fueron árboles conscientes que despertaron bajo la luz de Aeloria y la influencia de la lúmina en el Bosque Primigenio. Con el tiempo, aprendieron a moverse, hablar y pensar, dando origen a su especie.

Por eso, los elfos no se consideran creados, sino nacidos del equilibrio natural, y muchos veneran a los árboles antiguos como ancestros sagrados. Vivir en armonía con la naturaleza no es solo una elección cultural, sino un deber ancestral.



Rasgos físicos

Los elfos suelen presentar una complexión alta y esbelta, con rasgos faciales afilados y orejas puntiagudas. Más allá de estas características generales, **los elfos que habitan en el Bosque de Colores Cambiantes** muestran variaciones físicas asociadas a una exposición prolongada a la luz cromática.

En estas comunidades, la pigmentación de la piel y el cabello puede experimentar cambios graduales vinculados al entorno, a los ciclos estacionales o a estados emocionales intensos. Este fenómeno no constituye una capacidad mágica plenamente consciente ni uniforme, sino una respuesta reactiva del cuerpo élfico a fuerzas que no siempre controla. Aunque en determinados contextos puede funcionar como camuflaje o como señal social implícita, muchos elfos lo perciben también como una manifestación visible de una transformación más profunda y no exenta de riesgo.

Cultura y costumbres

La vida cultural élfica está profundamente condicionada por la necesidad de preservar un equilibrio que consideran frágil. Su relación con el entorno natural no se basa en una convivencia espontánea, sino en una observación constante, una regulación estricta y una intervención medida, fruto de una memoria colectiva marcada por la pérdida y el desastre.

La contemplación, el arte y el ritual ocupan un lugar central en la sociedad élfica, no solo como expresiones estéticas, sino como herramientas para interpretar, ordenar y contener fuerzas que perciben como potencialmente desestabilizadoras. Las artes visuales, la poesía y la música se integran en la vida cotidiana como formas de transmisión simbólica y disciplina cultural.

La religión, la astrología y los sistemas de lectura del equilibrio cósmico influyen de manera decisiva en la toma de decisiones políticas y sociales. Lejos de constituir creencias abstractas, estos marcos sirven para justificar normas, jerarquías y acciones preventivas en un mundo que los elfos consideran permanentemente al borde del desequilibrio.

Distribución geográfica

La mayor parte de la población élfica se concentra en el Bosque de Colores Cambiantes, núcleo histórico, cultural y político de su poder. Este territorio sigue siendo el principal referente identitario para la mayoría de los linajes élficos y el centro desde el que se articulan sus decisiones estratégicas a largo plazo.

Además de ese territorio principal, existen comunidades élficas asentadas en diversos bosques de la Mancomunidad de Luzmar. Estos enclaves son el resultado de antiguos acuerdos, reasentamientos posteriores a la Gran Guerra y necesidades estratégicas compartidas. Aunque mantienen vínculos culturales y políticos con los centros élficos del Bosque de Colores Cambiantes, su grado de autonomía varía considerablemente según el territorio y la relación local con las autoridades humanas.

Fuera de estos asentamientos, los elfos mantienen delegaciones estables en enclaves clave como Lucentum y la Ciudad Flotante. Desde estos puntos ejercen influencia diplomática, supervisan acuerdos y recaban información relevante, entendiendo la presencia exterior no como integración plena, sino como una extensión vigilada de su esfera de control.



Relaciones con otras especies

Las relaciones élficas con el resto de especies de Lúminnon están profundamente marcadas por la memoria de la Gran Guerra y por una política deliberada de prevención frente a posibles desequilibrios futuros.

Con los enanos prismáticos mantienen una actitud reservada y cautelosa. Aunque existieron alianzas sólidas en el pasado y persiste el reconocimiento de su maestría técnica y artesanal, los enfrentamientos devastadores del conflicto dejaron una huella duradera. Entre los elfos de mayor longevidad, el recuerdo de aquellas campañas sigue condicionando la confianza mutua y limita cualquier acercamiento que vaya más allá de la cooperación estrictamente necesaria.

La relación con los humanos se articula desde una posición de clara asimetría. Los elfos tienden a supervisar, regular o condicionar su desarrollo político y mágico, especialmente en regiones consideradas sensibles. Esta dinámica puede adoptar formas de cooperación vigilada en territorios como Luzmar, o derivar en control directo y fricción constante, como ocurre en el Protectorado Oriental.

En cuanto a los tieflings, los elfos mantienen una distancia prudente. Su cautela no responde a hostilidad abierta, sino a la percepción de que su relación con fuerzas difíciles de predecir puede introducir factores de inestabilidad en entornos ya frágiles, motivo por el cual su presencia suele ser observada con atención y, en algunos casos, restringida.

Conexión con la lúmina o las lunas

La cultura élfica gira en torno a la armonía cromática y al seguimiento de los ciclos lunares, especialmente Lucentia, que consideran sagrada. Algunos rituales solo pueden realizarse durante la triple luna llena.

Subtipos o variantes regionales

Dentro de la sociedad élfica existen diferencias asociadas a los principales núcleos urbanos del Bosque de Colores Cambiantes, derivadas de su función política y social más que de rasgos culturales cerrados.

En **Aelarion**, la concentración de instituciones rituales y de estudio favorece una formación orientada al conocimiento simbólico y la magia natural. En **Elyndor**, ciudad portuaria y enclave estratégico, la vida cotidiana está marcada por la defensa, la logística y el control comercial, lo que imprime un carácter más operativo y militarizado a sus estructuras sociales.

Alineamientos y profesiones comunes

Muchos elfos son magos, bardos, druidas o clérigos. También hay exploradores, astrólogos y embajadores. Tienden a alineamientos neutrales, especialmente aquellos que favorecen el equilibrio.

PARA EL GAME MASTER:

Todos los elfos de Lúminnon utilizan las reglas de Alto elfo (SRD 5.2.1) sin modificaciones mecánicas. El cambio cromático tiene únicamente efectos narrativos. Para reforzar su identidad cultural, pueden emplearse trasfondos temáticos como Guardabosques de Colores u Oráculo Lunar.

Enanos Prismáticos

“Una gema sin historia es solo una roca.”

| | |
|-----------------------------|---|
| Altura media | 1.30–1.50 m |
| Esperanza de vida | Hasta 350 años |
| Regiones principales | Montañas Prismáticas, Umbralroca, Ciudad Flotante |
| Afinidad lunar | Alta, particularmente con Cromus |

Descripción general



Los enanos prismáticos habitan principalmente en las Montañas Prismáticas, donde han desarrollado sociedades subterráneas estrechamente ligadas a la extracción, el trabajo y la contención de materiales excepcionales. Su historia y organización giran en torno a la gestión de gemas, metales y formas cristalizadas de lúmina, cuya manipulación requiere conocimiento técnico, disciplina colectiva y protocolos estrictos.

Físicamente, los enanos prismáticos presentan una piel de aspecto iridiscente, resultado de una exposición prolongada a minerales y cristales impregnados de lúmina. Este rasgo no se considera ornamental, sino una consecuencia visible de su entorno y de generaciones de contacto con materiales que otras especies prefieren evitar. En la Época de Campaña, los enanos son reconocidos menos por una supuesta

sensibilidad estética que por su capacidad para identificar, aislar y trabajar aquello que resulta inestable o peligroso bajo la superficie.

Orígenes y leyendas

Los enanos prismáticos nacieron bajo las montañas aún sin nombre, donde la presión y la lúmina cristalizada se unían en silencio. Según sus leyendas, Aeloria cantó una nota pura, y de ella surgieron cuerpos sólidos, de mirada firme y alma geométrica.

No fueron esculpidos, sino pulidos por eras de armonía mineral. Son el eco de una tierra que quiso pensar... y tomó forma.

Rasgos físicos

Los enanos prismáticos presentan una complexión baja y robusta, con musculatura densa y una esperanza de vida prolongada. Su piel muestra reflejos cromáticos similares a los de la piedra pulida o el cristal, un rasgo asociado a generaciones de vida subterránea y a la exposición continuada a minerales y lúmina cristalizada.



En algunos individuos pueden apreciarse vetas, patrones o tonalidades predominantes, vinculados a entornos de crianza específicos, tradiciones de clan o materiales con los que han trabajado durante largos periodos. Estas marcas no siguen un patrón uniforme ni determinan función o estatus, pero son reconocidas dentro de la sociedad enana como señales de procedencia y experiencia.

Cultura y costumbres

La sociedad enana se organiza en clanes con responsabilidades bien definidas, articulados en torno al trabajo técnico, la transmisión de conocimiento y la lealtad interna. La valoración del oficio no responde únicamente a criterios económicos, sino a la convicción de que la correcta manipulación de gemas, metales y lúmina cristalizada es una cuestión de seguridad colectiva.

El trabajo artesanal cumple así una función práctica, ritual y normativa. Los llamados *Ciclos de Pulido* no son celebraciones festivas en sentido estricto, sino periodos de revisión pública del trabajo realizado, en los que se evalúan técnicas, se registran errores y se renuevan juramentos de clan vinculados a tareas concretas. Estas ceremonias refuerzan la disciplina interna y la continuidad de prácticas consideradas esenciales para evitar fallos con consecuencias potencialmente graves.

Distribución geográfica

Los enanos prismáticos habitan principalmente en las Montañas Prismáticas, donde sus clanes han excavado extensas ciudades subterráneas integradas en la roca y en formaciones cristalinas de alta densidad. Entre ellas destaca Cristalroca, un complejo urbano y técnico construido en torno a vetas minerales activas y cámaras de resonancia, concebido tanto para la extracción como para el aislamiento y estudio de materiales inestables.

Además de sus núcleos principales, los enanos mantienen enclaves estratégicos fuera de su territorio ancestral. El más relevante es Umbralroca, una fortaleza avanzada situada en las montañas que separan el Velo de la Oscuridad de las Tierras Centrales. Desde este bastión, los clanes enanos supervisan y contienen la actividad mágica inestable procedente de la región sombría, actuando como primera línea de alerta y contención ante posibles desbordamientos.

Una presencia enana más reducida pero constante se encuentra también en la Ciudad Flotante. Allí, los enanos desempeñan funciones técnicas, comerciales y diplomáticas relacionadas con materiales especiales, estructuras complejas y acuerdos de suministro. Esta presencia no implica integración plena, sino una proyección controlada de su influencia y de su conocimiento en un entorno donde consideran que el riesgo siempre supera a la apariencia de estabilidad.

Relaciones con otras especies

Las relaciones de los enanos prismáticos con el resto de especies están marcadas por la memoria de la Gran Guerra y por una evaluación constante del riesgo. Con los elfos mantienen una postura cautelosa y distante. Aunque existen tratados de paz y acuerdos comerciales en vigor, muchos clanes antiguos consideran que las responsabilidades del conflicto nunca fueron abordadas de manera satisfactoria, lo que limita la confianza y reduce la cooperación a marcos estrictamente definidos.



Con los humanos, la relación tiende a ser más pragmática y funcional, especialmente con las comunidades del Ducado de Estivalia, donde los intercambios comerciales y técnicos han generado una colaboración estable. En cuanto a los gnomos, los enanos mantienen una relación de cooperación competitiva centrada en la invención, la ingeniería y la minería mágica, caracterizada tanto por el intercambio de conocimientos como por una vigilancia mutua constante.

Conexión con la lúmina o las lunas

La lúmina cristalizada es fundamental en su cultura, usada tanto como fuente de poder como en rituales. Veneran los eclipses como momentos sagrados donde la tierra "respira" y se purifica. La luna **Cromus** es la más venerada, por su relación con las profundidades y el reflejo de luz en la oscuridad.

Subtipos o variantes regionales

Dentro de la sociedad enana existen clanes asociados a entornos, técnicas y responsabilidades específicas. El **Clan de Cristalroca** concentra su actividad en el trabajo estructural de gemas y minerales, participando en tareas de arquitectura subterránea, sellado y talla técnica de materiales prismáticos.

El **Clan del Eco Profundo** se especializa en la exploración y cartografía del subsuelo, así como en el registro y transmisión oral de cambios geológicos, colapsos y fenómenos resonantes, una labor esencial para la seguridad y planificación de los asentamientos enanos.

Alineamientos y profesiones comunes

Suelen ser artesanos, guerreros, clérigos del linaje, paladines con juramentos ligados al linaje o bardos ceremoniales que custodian la historia oral del clan. Los más sabios se convierten en geomantes o custodios de la lúmina mineral.

PARA EL GAME MASTER:

Usan las reglas de **Enano (SRD 5.2.1)**. De forma opcional, pueden sustituir su resistencia al daño de veneno por resistencia al daño radiante para reflejar su naturaleza prismática. También puede ofrecerse la siguiente dote como opción para representar su sintonía con gemas y luz mágica.

Afinidad Prismática *Dote*

Has desarrollado una conexión instintiva con la refracción de la luz y la energía cristalina.

Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta en 1 tu puntuación de Constitución o Sabiduría, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el truco **luz**. Puedes lanzarlo sin componentes materiales. La característica para lanzarlo es Constitución o Sabiduría (a tu elección cuando eliges esta dote).
- Cuando lances un conjuro que cause daño radiante, puedes cambiar ese daño a daño de fuerza. Una vez que uses este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

- Tienes ventaja en pruebas de Inteligencia (Arcanos) relacionadas con cristal, gemas o efectos de luz mágica.

Gnomos

“El error de ayer es el invento de mañana.”

| | |
|-----------------------------|---|
| Altura media | 0.90–1.10 m |
| Esperanza de vida | Hasta 400 años |
| Regiones principales | Ciudad Flotante, Nueva Luzmar (minorías) |
| Afinidad lunar | Alta, afines a Cromus y a la lúmina técnica |

Descripción general



Los gnomos de Lúminnon son una especie de pequeña estatura cuya identidad está marcada por el conocimiento técnico, la ingeniería aplicada y una relación instrumental con la magia. Durante la era del Imperio de Elandar desempeñaron un papel central como ingenieros, calculistas y constructores de infraestructuras complejas, una posición que los expuso de forma directa a los efectos del Desgarro y casi los llevó a la desaparición.

En la Época de Campaña, los gnomos que sobreviven se concentran principalmente en entornos donde el conocimiento especializado sigue siendo necesario y relativamente protegido, como la Ciudad Flotante. Su aproximación a la tecnología y a la magia no se basa en la búsqueda de armonía, sino en la experimentación controlada, el cálculo de riesgos y la aceptación de que todo avance conlleva un coste

potencial. La imagen externa de curiosidad constante oculta a menudo una cultura marcada por la cautela, la pérdida y la necesidad de justificar cada innovación.

Orígenes y leyendas

Los gnomos cuentan que surgieron cuando la primera tormenta cruzó los cielos y una chispa mágica encendió la curiosidad del mundo. De ese destello fugaz nacieron la risa, el ingenio y la invención.

Son hijos de la chispa que danzó entre los planes de los dioses, creadores por naturaleza, siempre en busca del relámpago que los hizo nacer.

Rasgos físicos

Los gnomos presentan una estatura reducida, generalmente inferior al metro, y una complexión ligera. Sus ojos suelen ser grandes y muy expresivos, adaptados a entornos de



trabajo con iluminación irregular. El cabello aparece con frecuencia en tonalidades poco comunes —incluidos verdes, azules o rojizos intensos—, rasgo asociado tanto a la herencia genética como a la exposición prolongada a sustancias alquímicas, pigmentos y residuos mágicos.

Es habitual que sus manos y vestimenta muestren marcas persistentes de hollín, polvo mineral o compuestos de trabajo, consecuencia directa de su actividad en talleres, laboratorios y estructuras técnicas más que de una inclinación estética o descuidada.

Cultura y costumbres

La sociedad gnómica prioriza la utilidad del conocimiento por encima de la preservación de tradiciones rígidas. El valor de un individuo se mide principalmente por su capacidad para resolver problemas técnicos, evaluar riesgos y aportar soluciones viables en contextos donde el error puede tener consecuencias graves.

El desarrollo de artefactos, sistemas experimentales y aplicaciones mágicas forma parte de la vida cotidiana y se aborda de manera colectiva y documentada. Los procesos de prueba, revisión y corrección son compartidos, y el fracaso no se oculta, sino que se analiza públicamente como parte esencial del aprendizaje común.

De forma periódica, los talleres y círculos de trabajo organizan encuentros abiertos en los que se presentan avances, prototipos y métodos. Aunque estos actos cumplen una función técnica y evaluadora, también tienen un marcado **carácter festivo**: se acompañan de música mecánica, demostraciones controladas, intercambio de anécdotas y celebraciones moderadas del ingenio colectivo. Este componente lúdico no elimina la cautela, pero permite reforzar la cohesión social y aliviar la presión constante asociada a su forma de vida.

La cooperación entre gnomos surge así tanto de la necesidad práctica como del reconocimiento mutuo, en una cultura donde compartir conocimiento y celebrar los logros —incluso los parciales— es una forma de supervivencia.

Distribución geográfica

El principal núcleo de población gnómica se concentra en la Ciudad Flotante, donde ocupan distritos especializados en ingeniería, cálculo estructural y experimentación controlada. Estos barrios combinan talleres verticales, laboratorios suspendidos y espacios residenciales adaptables, diseñados para responder a las exigencias técnicas y de seguridad de su trabajo.

Fuera de la Ciudad Flotante, algunos gnomos se establecen como asesores técnicos y mágicos en la Mancomunidad de Luzmar, integrándose en proyectos de reconstrucción, infraestructuras complejas o supervisión arcana. Otros optan por asentamientos aislados —torres, estaciones de prueba o enclaves remotos— donde pueden investigar con mayor autonomía, alejados de presiones políticas y con riesgos cuidadosamente delimitados.

Relaciones con otras especies

Los gnomos mantienen relaciones estables con distintas especies en función de intereses prácticos y necesidades técnicas compartidas. Con los humanos, la colaboración suele ser



fluida, especialmente en entornos urbanos y proyectos que requieren conocimiento especializado, más por complementariedad funcional que por afinidad cultural.

Con los enanos prismáticos existe una relación compleja de cooperación y competencia. Ambos pueblos intercambian técnicas, materiales y soluciones, pero mantienen reservas mutuas derivadas de enfoques distintos sobre el control del riesgo y la gestión del conocimiento. Esta rivalidad rara vez se manifiesta de forma abierta, aunque condiciona acuerdos y colaboraciones a largo plazo.

Los elfos reconocen el valor técnico de los gnomos, pero observan su forma de trabajo con cautela, considerando que su tendencia a la experimentación puede introducir factores difíciles de prever en sistemas ya frágiles. Esta percepción limita la confianza y suele traducirse en supervisión indirecta o restricciones contextuales.

En cuanto a los tieflings, los asentamientos gnómicos tienden a mostrarse más permeables que otros entornos. Esta apertura no responde a una postura ideológica, sino a la experiencia acumulada en la gestión de individuos y fenómenos considerados atípicos, siempre que puedan integrarse en marcos de responsabilidad y control compartido.

Conexión con la lúmina o las lunas

Están fascinados por la **interacción entre lúmina y maquinaria**, y muchas de sus creaciones funcionan gracias a pequeñas piedras con lúmina. Veneran a Cromus como símbolo del descubrimiento. En noches de luna llena, algunos gnomos dicen que "las ideas flotan más fácilmente".

Subtipos o variantes regionales

Dentro de la población gnómica se reconocen diferencias asociadas al entorno en el que desarrollan su trabajo principal, más que a divisiones culturales estables. Los llamados **gnomos flotantes** se concentran en la Ciudad Flotante y están especializados en sistemas de sustentación, tecnología aérea y aplicaciones mágicas vinculadas a estructuras móviles, desempeñando un papel clave en el mantenimiento y evolución de la ciudad. Por otro lado, algunos gnomos adoptan un modo de vida itinerante como **recolectores**, desplazándose entre regiones para documentar, analizar y catalogar materiales, fenómenos y artefactos poco comunes. Su labor alimenta archivos técnicos y proyectos de investigación, y suele desarrollarse bajo acuerdos específicos con otras comunidades o instituciones.

Alineamientos y profesiones comunes

Inventores, ilusionistas, artífices, alquimistas, sabios, bardos experimentales. Muchos tienen inclinaciones caóticas o neutrales, valorando la creatividad sobre la autoridad.

PARA EL GAME MASTER:

Usan las reglas de **Gnomos de las rocas (SRD 5.2.1)**. De forma opcional, el Game Master puede permitir competencia con una herramienta de artesano apropiada si encaja con el trasfondo del personaje. Las matrices de lúmina son dispositivos menores de carácter narrativo, salvo que el Game Master decida introducir reglas específicas para ellas.

También puede ofrecerse la siguiente dote para representar su especialización técnica.

Ingeniero de lúmina Dote

Has aprendido a manipular pequeñas matrices de lúmina para producir efectos controlados y precisos.

Obtienes los siguientes beneficios:

- Aumenta en 1 tu puntuación de Inteligencia, hasta un máximo de 20.
- Obtienes competencia con una herramienta de artesano a tu elección. Si ya eres competente con ella, duplicas tu bonificador por competencia para las pruebas que realices con esa herramienta.
- Durante un descanso largo, puedes crear una **matriz de lúmina menor**. La matriz emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies adicionales durante 1 hora. Solo puedes tener una matriz activa a la vez.
- Cuando realices una prueba de característica para identificar, analizar o desactivar un objeto mágico o mecanismo, puedes añadir un d4 a la tirada. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.

Medianos

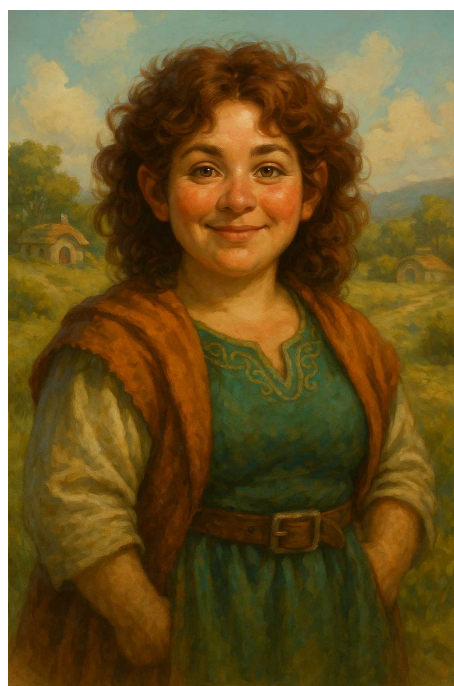
“Donde hay pan y canción, no hay miedo.”

| | |
|-----------------------------|--|
| Altura media | 0.80–1.00 m |
| Esperanza de vida | Hasta 150 años |
| Regiones principales | Praderasoleada, Tierras Centrales, La Liga (zonas rurales) |
| Afinidad lunar | Baja, aunque sensibles a ciclos lunares agrícolas |

Descripción general

Los medianos de Lúminnon conforman comunidades centradas en la vida cotidiana, la cooperación local y la continuidad a largo plazo. Su organización social prioriza la cercanía, el reparto equilibrado de recursos y la preservación de rutinas que han demostrado ser sostenibles generación tras generación.

Su vínculo con la tierra, la comida y la comunidad no responde a una idealización del entorno, sino a una comprensión práctica de aquello que garantiza estabilidad en un mundo marcado por crisis recurrentes. Aunque rara vez buscan el cambio o el conflicto de forma deliberada, los medianos no permanecen al margen cuando su modo de vida se ve





amenazado. En esos casos, la curiosidad y la iniciativa surgen como respuestas necesarias, no como aspiraciones heroicas.

Orígenes y leyendas

Los medianos creen que nacieron de un claro fértil bañado por las tres lunas, donde la Luz de Aeloria tocó el barro y la lúmina rió por primera vez. De esa risa brotaron pies pequeños, ojos alegres y corazones dispuestos a celebrar.

No fueron creados por necesidad, sino por el simple gozo de estar vivos. Por eso, cada comida compartida y cada canción es, para ellos, un acto sagrado. Se dice que su risa fue la primera música del mundo.

Rasgos físicos

De estatura baja (entre 80 cm y 1 metro), piel cálida, mejillas sonrosadas y cabello castaño o rojizo. Sus pies son anchos y resistentes, cubiertos de un vello suave que les permite caminar descalzos con comodidad.

Cultura y costumbres

La vida social de los medianos gira en torno a la familia extensa, la cooperación vecinal y el mantenimiento de vínculos comunitarios estables. La comida compartida, el descanso y la celebración ocupan un lugar central, no como ideales abstractos, sino como prácticas que refuerzan la cohesión y permiten sostener el equilibrio cotidiano.

Ferias locales, encuentros estacionales y concursos informales de cocina, música o narración son habituales y cumplen una función social clara: redistribuir recursos, transmitir historias comunes y resolver tensiones menores sin recurrir a la confrontación abierta. La tradición oral mediana es rica y a menudo humorística, utilizada tanto para preservar la memoria colectiva como para relativizar los acontecimientos más duros sin negarlos.

Distribución geográfica

La mayoría de las comunidades medianas se concentran en Praderasoleada, dentro de las Tierras Centrales. Se trata de un territorio de colinas suaves, tierras de cultivo y pequeños asentamientos interconectados, donde la ocupación del espacio responde a criterios prácticos de autosuficiencia, acceso al agua y cooperación entre comunidades cercanas.

Fuera de Praderasoleada, existen poblaciones medianas más reducidas integradas en entornos mixtos. Algunos residen en barrios específicos de la Ciudad Flotante, donde desempeñan labores ligadas al abastecimiento, la gestión cotidiana y el comercio a pequeña escala. Otros se establecen en pueblos rurales de La Liga, manteniendo su modo de vida comunitario dentro de estructuras políticas más amplias, sin perder su identidad ni buscar una proyección dominante.

Relaciones con otras especies

Los medianos mantienen relaciones generalmente estables con otras especies, basadas en la previsibilidad, la cooperación local y la ausencia de ambiciones expansivas. Su forma de vida, centrada en comunidades pequeñas y autosuficientes, los convierte en interlocutores fiables en contextos cotidianos, aunque rara vez influyentes en decisiones a gran escala.



Con los humanos, la relación suele ser cercana y funcional, especialmente en regiones donde comparten territorio o redes de abastecimiento. Los elfos tienden a tolerar e incluso proteger a las comunidades medianas siempre que estas no interfieran en sus intereses estratégicos, mientras que los gnomos valoran su estabilidad como contrapeso a entornos más volátiles.

Aunque en ocasiones son subestimados por su escala o su falta de proyección política, los medianos han aprendido a utilizar la hospitalidad, la discreción y la constancia como herramientas de convivencia. Estas prácticas no garantizan inmunidad frente a conflictos mayores, pero sí les han permitido atravesar largos periodos de inestabilidad sin convertirse en un objetivo prioritario.

Conexión con la lúmina o las lunas

No poseen una relación mágica fuerte con la lúmina, pero sí tienen una sensibilidad natural hacia los ciclos lunares, que marcan sus cosechas, rituales y festivales. Celebran con especial afecto las noches de luna llena con historias y luminarias caseras.

Subtipos o variantes regionales

Dentro de las comunidades medianas pueden identificarse diferencias asociadas al entorno y al modo de subsistencia. En **Praderasoleada**, la mayoría de los medianos lleva una vida rural asentada, organizada en torno a la agricultura, la ganadería ligera y una intensa vida comunitaria. En estos entornos se preservan tradiciones musicales, culinarias y narrativas que refuerzan la cohesión social y la transmisión intergeneracional del conocimiento práctico.

Junto a estas comunidades estables, existen pequeños grupos de medianos **errantes** que adoptan un modo de vida itinerante. Se desplazan entre regiones mediante rutas conocidas, combinando comercio ambulante, intercambio de noticias y mantenimiento de vínculos entre asentamientos dispersos. Aunque conservan muchas costumbres tradicionales, su movilidad les ha permitido adaptarlas a contextos cambiantes y actuar como nexo informal entre comunidades que de otro modo quedarían aisladas.

Alineamientos y profesiones comunes

Campesinos, cocineros, pastores, bardos, pícaros, guardianes de los caminos y algunos clérigos de Veridias. Predominan los alineamientos buenos o neutrales.

PARA EL GAME MASTER:

Los medianos utilizan las reglas de Mediano (SRD 5.2.1) sin modificaciones mecánicas. Su estabilidad histórica y su aislamiento durante el Desgarro son rasgos culturales, no ventajas adicionales. Las particularidades de las Tierras Centrales deben reflejarse mediante trasfondos, no mediante rasgos raciales adicionales.

Tieflings

“No somos malditos. Somos la sombra que nace de la luz excesiva.”

| | |
|--------------|-------------|
| Altura media | 1.50–1.80 m |
|--------------|-------------|

| | |
|-------------------|-------------------|
| Esperanza de vida | Similar a humanos |
|-------------------|-------------------|

| | |
|----------------------|---|
| Regiones principales | Ciudad Flotante, Bahía Umbral, Nueva Luzmar |
|----------------------|---|

Afinidad lunar

Muy alta; Lucentia, Umbralia o Cromus según linaje



Descripción general

Los tieflings de Lúminnon, a menudo denominados *Hijos del Eclipse*, son individuos cuya apariencia y condición están asociadas a alteraciones de la lúmina producidas durante determinadas configuraciones lunares. A diferencia de otras tradiciones, su origen no se vincula a entidades infernales, sino a fenómenos de conjunción mágica entre las lunas, cuyas consecuencias no siempre son previsibles ni uniformes.

Estas marcas los hacen fácilmente reconocibles y, en muchos casos, objeto de interpretaciones ajenas. En la Época de Campaña, los tieflings viven entre la curiosidad, la cautela y la proyección de expectativas que otros depositan sobre ellos. Su presencia no implica necesariamente poder ni destino alguno, pero sí una relación forzada con fuerzas que la mayoría de

las comunidades prefiere observar desde la distancia.

Orígenes y leyendas

Los tieflings nacieron en una noche torcida por las lunas, cuando la alineación de sus haces rompió la lúmina y abrió grietas entre los mundos. De esa distorsión, alimentada por la pena de Thalakar, surgieron los primeros de su linaje.

No fueron malditos, sino nacidos del margen, criaturas de frontera que caminan con orgullo su origen roto, como quien cruza un puente en llamas sin mirar atrás.

Rasgos físicos

Piel en tonos oscuros, cenicientos, violáceos o pálidos. Cuernos que pueden ser curvos, retorcidos o facetados como cristal. Ojos sin pupilas visibles, a menudo brillantes. Algunos tienen auras crepusculares o brillos tenues que fluctúan con las fases lunares.

Cultura y costumbres

Los tieflings no constituyen una cultura homogénea ni mantienen tradiciones comunes más allá de experiencias compartidas de visibilidad y desconfianza externa. Su forma de vida depende en gran medida del entorno en el que se integran y de las oportunidades —o limitaciones— que cada comunidad les impone.

En la Ciudad Flotante, muchos tieflings se agrupan en redes informales de apoyo mutuo vinculadas al comercio, la protección comunitaria o actividades creativas que les permiten subsistir en un entorno denso y vigilado. En enclaves más periféricos como Bahía Umbral, su posición ambigua los ha llevado a desempeñar funciones de intermediación, mensajería o contrabando especializado, especialmente en contextos donde otros actores evitan exponerse.



La recurrencia de tieflings en ámbitos artísticos, exploratorios o de estudio no responde a una inclinación innata, sino a su familiaridad con estados liminales, al margen de estructuras rígidas. Estas trayectorias surgen tanto de la exclusión como de la necesidad de encontrar espacios donde su condición no sea inmediatamente cuestionada.

Distribución geográfica

Los tieflings se encuentran principalmente en entornos urbanos o portuarios donde la densidad de población y la fragmentación social permiten cierto grado de anonimato. En la Ciudad Flotante, suelen concentrarse en distritos periféricos o de baja supervisión, integrándose en redes informales de trabajo nocturno, comercio especializado o servicios que otros evitan desempeñar.

En enclaves como Bahía Umbral, su conocimiento de dinámicas liminales y su escasa visibilidad institucional los ha llevado a actuar como intermediarios discretos en contextos rituales, negociaciones opacas o desplazamientos que requieren cautela. En las zonas bajas de Nueva Luzmar, algunos participan en prácticas ceremoniales nocturnas toleradas durante eclipses o fases de luna nueva, más como tradición marginal que como institución reconocida.

Existen también asentamientos menores, como en Riachoclaro, donde pequeños grupos de tieflings se dedican a actividades artísticas o simbólicas de carácter privado, incluyendo la elaboración de máscaras y representaciones oníricas. Estas prácticas se desarrollan fuera del escrutinio público y suelen despertar tanto curiosidad como recelo entre la población local.

Relaciones con otras especies

Las relaciones de los tieflings con el resto de especies están marcadas por la visibilidad de su condición y por la falta de un marco cultural propio ampliamente reconocido. En muchos contextos son observados con cautela o desconfianza, especialmente en comunidades tradicionales o jerárquicas donde cualquier desviación del orden establecido se percibe como un riesgo potencial.

Frente a esta situación, los tieflings han tendido a integrarse en entornos sociales ya acostumbrados a la ambigüedad o a la marginalidad. Redes gnómicas, círculos artísticos humanos y ciertos ámbitos religiosos menos dogmáticos suelen ofrecer espacios de convivencia más estables, no por afinidad ideológica, sino por una mayor tolerancia práctica a lo atípico.

Esta integración rara vez elimina la sospecha por completo, pero permite a muchos tieflings construir comunidades funcionales en los márgenes del poder, donde la pertenencia se basa más en la utilidad mutua y la discreción que en el reconocimiento público.

Conexión con la lúmina o las lunas

Fuertemente marcados por los ciclos lunares. Se consideran espiritualmente cercanos a **Umbralia**, aunque algunos tieflings nacen bajo Lucentia o Cromus. Durante los eclipses, sus poderes pueden intensificarse. Algunos desarrollan habilidades que alteran la percepción de luz y color.



Subtipos o variantes regionales

Las alteraciones lunares que dan origen a los tieflings no se manifiestan de forma uniforme. En función de la luna dominante durante su nacimiento y de la naturaleza de la conjunción mágica, algunos tieflings desarrollan **dones específicos**, conocidos colectivamente como *legados lunares*. Estas variantes no constituyen subespecies cerradas, pero sí linajes reconocibles tanto por sus efectos como por las expectativas —a menudo problemáticas— que generan.

Los **lucentianos** muestran una afinidad marcada con la luz intensa y la lúmina activa. Bajo determinadas condiciones, especialmente durante fases lunares favorables, pueden manifestar destellos lumínicos breves o descargas de energía cegadora. Estos dones no siempre son precisos ni discretos, y su uso suele atraer atención no deseada.

Los **umbralinos** presentan una conexión más estrecha con los sueños, las sombras y los estados liminales de la conciencia. Sus dones se manifiestan con mayor claridad en entornos de baja luz o durante el sueño, y muchos desarrollan una atracción persistente hacia lugares donde la frontera entre vigilia y ensoñación se difumina, como la Isla de los Sueños.

Los **cromianos** experimentan una expresión más volátil de la lúmina, visible en fluctuaciones cromáticas asociadas a estados emocionales intensos. Sus dones suelen vincularse a la ilusión, la percepción alterada y la influencia emocional, aunque a menudo resultan difíciles de controlar y pueden revelar más de lo que ocultan.

Alineamientos y profesiones comunes

Hechiceros, brujos, artistas, espías, médiums, profetas, contrabandistas. Son más comunes los alineamientos caóticos o neutrales, aunque muchos tieflings buscan el equilibrio interior por medio del arte o la contemplación.

PARA EL GAME MASTER:

Los tieflings de Lúminnon utilizan las reglas de **Tiefling (SRD 5.2.1)**, con la siguiente modificación obligatoria:

El **Legado Infernal** se sustituye completamente por uno de los siguientes **Legados Lunares**, determinado por la luna que influyó en su nacimiento: **Lucentia**, **Cromus** o **Umbralía**. Esta sustitución mantiene la misma estructura de progresión del SRD (niveles 1, 3 y 5).

Legado de Lucentia

Tu linaje está marcado por la luz plateada y la claridad nocturna.

Nivel 1. Aprendes el truco **Luz**.

Nivel 3. Puedes lanzar **Hechizar persona** una vez por descanso largo.

Nivel 5. Puedes lanzar **Ver invisibilidad** una vez por descanso largo.

Legado de Umbralía

Tu sangre vibra con sombras profundas y ecos del vacío.

Nivel 1. Aprendes el truco **Ilusión menor**.

Nivel 3. Puedes lanzar **Disfrazarse** una vez por descanso largo.



Nivel 5. Puedes lanzar **Oscuridad** una vez por descanso largo.

Legado de Cromus

Tu linaje refleja las energías cambiantes de la lúmina.

Nivel 1. Aprendes el truco **Ilusión menor o Luz** (a tu elección).

Nivel 3. Puedes lanzar **Rociada de color** una vez por descanso largo.

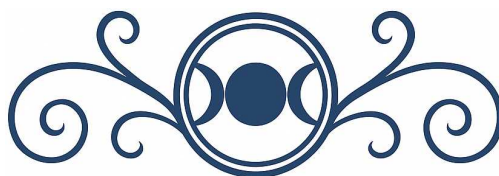
Nivel 5. Puedes lanzar **Imagen múltiple** una vez por descanso largo.

Puedes lanzar estos conjuros sin componentes materiales.

La característica para lanzarlos es la misma que la del Tiefling del SRD 5.2.1.



MAGIA EN LÚMINNON



Naturaleza de la magia

La magia en Lúminnon no es simplemente una herramienta arcana ni una bendición divina. Es una fuerza viva y ancestral que emana del propio tejido del mundo, conocida como la **lúmina**. Aunque los conjuros tradicionales de la quinta edición son funcionales en Lúminnon, toda magia está teñida —en mayor o menor medida— por la influencia de la **lúmina** y de las tres lunas: Lucentia, Cromus y Umbralia.

La lúmina: fuente y mediadora de lo mágico

- La **lúmina** es una energía mágica pura, omnipresente y sagrada, que fluye por el mundo como lo hace la savia por un árbol.
- No proviene de un plano externo ni de una deidad concreta, aunque las religiones y culturas de Lúminnon la interpretan según sus creencias.
- Está vinculada profundamente con la **vida, la emoción, la memoria y el equilibrio**, y reacciona de forma sensible a los grandes eventos del mundo.

Diferencias con la magia común

Aunque los lanzadores de conjuros pueden seguir empleando hechizos tal y como se presentan en el SRD 5.2.1, los personajes del mundo los perciben de forma distinta:

- La magia no es vista como una fórmula universal, sino como un arte que varía según la relación del lanzador con la **lúmina**.
- Las manifestaciones mágicas pueden tener efectos secundarios únicos según el lugar (como cambiar el color del entorno, alterar emociones o afectar los sueños).
- Algunos lanzadores experimentan fenómenos inexplicables como "resonancia emocional", "visiones lunares" o incluso "resistencia del entorno" ante hechizos demasiado desequilibrantes.

Rol de las lunas

Las lunas modulan la intensidad, la afinación y la manifestación de la magia:

- Lucentia potencia la magia relacionada con la luz, la curación, las auras y la protección.
- Cromus estabiliza conjuros, favorece las transformaciones y la conjuración.
- Umbralia intensifica los sueños, la ilusión, la necromancia, la adivinación y la magia de sombras.

En momentos de alineación lunar, la magia puede desatar efectos únicos.

Tipos de magia en Lúminnon

En Lúminnon, la magia adopta formas distintas según su contexto geográfico, cultural y lunar. A continuación, se describen las principales manifestaciones mágicas reconocidas por los eruditos, chamanes y aventureros del continente.

Magia Cromática



Región asociada: Bosque de Colores

Cambiantes

Influencia lunar predominante: Umbralia y Lucentia

La magia cromática es una manifestación emocional y sensorial de la lúmina. Sus efectos no siempre son predecibles y se manifiestan a través de colores, cambios de tono en el entorno y transformaciones momentáneas en el lanzador o el objetivo.

- Se ve influida por el **estado emocional** del lanzador.
- Algunos conjuros cambian sus efectos o aspecto (colores brillantes, sombras irisadas).
- Los rituales del bosque elfo canalizan emociones colectivas para potenciar efectos mágicos.

Ejemplo: Un “Escudo Arcano” puede proyectarse como una esfera cromática fluctuante, generando luz tenue que cambia según el peligro percibido.

Magia de las Sombras

Región asociada: Desierto de Sombras y Nir-Azel

Influencia lunar predominante: Umbralia

Surge de regiones donde la lúmina ha sido corrompida o donde predomina su forma oscura. Esta magia se practica en secreto o con recelo, y está ligada a necromancia, engaño, invocaciones y pactos oscuros.

- Incluye conjuros prohibidos o restringidos por el Acuerdo de las Tierras Centrales.
- Utiliza componentes oscuros o simbólicos: ceniza de hueso, tinta de sombras, espejos rotos.
- En Nir-Azel, los drow han desarrollado su propio corpus mágico alternativo, con efectos ilusorios y encantamientos hipnóticos.

Ejemplo: Un “Paso brumoso” proyectado desde el Velo de la Oscuridad puede dejar una estela de humo negro que susurra en idiomas antiguos.



Magia Onírica

Región asociada: Isla de los Sueños

Influencia lunar predominante: Umbralía (en su fase menguante o llena)

Canaliza la frontera entre la vigilia y el sueño. Los magos oníricos usan la lúmina para invocar visiones, penetrar en sueños ajenos o manipular la realidad subjetiva.

- Es errática, imprevisible, y en ocasiones sólo funciona durante el sueño o en lugares liminales.
- A menudo requiere **concentración prolongada**, símbolos oníricos o el uso de sustancias relajantes.
- Hechizos como *sueño*, *ilusiones mayores* o *fascinar* pueden adquirir efectos únicos o ampliados si se lanzan en zonas como la Isla de los Sueños o durante festivales lunares.

Ejemplo: Un “Encantar persona” en este contexto puede provocar sueños compartidos entre el lanzador y su objetivo.

Magia Prismática

Región asociada: Montañas Prismáticas y enanos luminarios

Influencia lunar predominante: Cromus

Conectada con los minerales resonantes que absorben lúmina pura, la magia prismática combina geometría, luz y vibración. Es particularmente usada por los enanos prismáticos.

- Requiere materiales canalizadores: cristales prismáticos, metales con trazas mágicas.
- Suele vincularse a magias de transmutación, abjuración y control elemental.
- Puede dejar **residuos mágicos visibles**: fractales en el aire, ondas de color, vibraciones auditivas.

Ejemplo: Un “Disparo de rayos” podría fragmentarse en haces múltiples si se canaliza a través de un cristal prismático bien tallado.

Magia de la Tierra Viva

Región asociada: Tierras Centrales, Vallebrisa, Praderasoleada

Influencia lunar predominante: Lucentia y Cromus

La magia más sencilla y práctica, nacida del contacto con la naturaleza y la comunidad. Es la base de muchos druidas, clérigos rurales y sabios locales.

- Incluye conjuros de sanación, agricultura, bendiciones, control de clima y comunicación con animales.
- Suele estar ligada a rituales de cosecha, cantos colectivos o símbolos del ciclo solar y lunar.

Ejemplo: *Curar heridas* puede manifestarse como un resplandor cálido acompañado de aroma a tierra húmeda o grano recién molido.

Escuelas y acceso a la magia

En Lúminnon, el conocimiento mágico no está completamente centralizado ni democratizado. Su acceso varía según el origen social, la región geográfica y la tradición cultural. La magia es respetada —e incluso venerada—, pero también temida, especialmente tras los abusos ocurridos durante la Gran Guerra.

Academias y centros de estudio

La Ciudad Flotante alberga las únicas academias formales reconocidas por todas las especies:

- **La Torre de la Armonía Luminosa:** escuela neutral que estudia la relación entre lúmina y magia clásica. Acepta magos, bardos, clérigos y hechiceros de diversas tradiciones.
- **La Cámara de Tejido Lunar:** especializada en el estudio de las lunas, ciclos arcanos y conjuros vinculados al tiempo, la emoción y el sueño.

Otras regiones también tienen centros menores:

- **Aelarion** mantiene monasterios mágicos élficos orientados a la armonía con la naturaleza y la perfección del arte arcano.
- **Verdalia** enseña magia curativa y agrícola, centrada en lo pragmático.
- **Nir-Azel**, en el Desierto de Sombras, posee círculos ocultos que forman lanzadores prohibidos, fuera del control del consejo.



Control y regulación mágica

Desde el Acuerdo de las Tierras Centrales, la práctica mágica está sujeta a ciertas normas suprarregionales, sobre todo respecto a:

- Conjuros destructivos de área (como *bola de fuego*, *tormenta de hielo*) en espacios urbanos o diplomáticos.
- Nigromancia ofensiva, pactos infernales y magia oscura (especialmente invocaciones o control mental) están restringidos o vigilados.
- El uso de artefactos mágicos no documentados puede ser considerado contrabando arcano.



Sin embargo, el control es más estricto en la Ciudad Flotante y en zonas centrales. En regiones marginales o fronterizas (como Bahía Umbral o los Altiplanos), la magia opera sin apenas regulación.

Tradiciones y transmisiones no académicas

No toda la magia se aprende en torres. Gran parte del conocimiento arcano se transmite:

- De forma familiar o tribal (entre hechiceros, brujos y chamanes).
- A través de rituales comunitarios o templos rurales.
- Por medio de visiones, pactos u objetos hallados en lugares antiguos.

En lugares como la Isla de los Sueños, muchos usuarios mágicos desarrollan poder sin comprender su fuente exacta: la magia se manifiesta de forma intuitiva o profética.

Discriminación mágica

Ciertas culturas o gobiernos desconfían de usuarios mágicos:

- En **La Liga**, algunos pueblos rurales ven a los magos con recelo, especialmente tras accidentes mágicos o alteraciones climáticas.
- En el **Protectorado Oriental**, los elfos imponen controles mágicos a la población humana, lo que genera tensión y resentimiento.
- En el **Desierto de Sombras**, los practicantes de magia oscura son respetados... o temidos, dependiendo de su afiliación.

Peligros y restricciones

Aunque la magia forma parte esencial de la vida y la historia de Lúminnon, su uso no está exento de riesgos. La lúmina, fuente última de todo poder mágico, es tan volátil como potente, y cuando se fuerza más allá del equilibrio natural, pueden surgir consecuencias imprevisibles. Por eso, tanto las autoridades como las comunidades han desarrollado normas, tabúes y temores en torno a ciertas prácticas.

Riesgos inherentes al uso mágico

Desequilibrio emocional

Algunos tipos de magia (especialmente la cromática y la onírica) responden a las emociones del lanzador. Una ira descontrolada, una pena profunda o una ambición sin freno pueden distorsionar los efectos de los hechizos o incluso provocar una **descarga de lúmina** (ver más abajo).

Corrupción por uso excesivo

El uso abusivo o reiterado de magia en zonas ya afectadas por desequilibrio (como el Desierto de Sombras o ruinas arcanas inestables) puede producir:

- Oscurecimiento gradual del aura del lanzador.
- Fenómenos residuales persistentes (sombras que no desaparecen, cambios de voz, insomnio mágico).



- Dependencia o agotamiento espiritual (similar a un desgaste del alma).

Descargas espontáneas de lúmina

En momentos de tensión extrema, especialmente bajo influjo lunar, un lanzador puede provocar una **tormenta de lúmina** involuntaria: una explosión emocional-mágica de efectos caóticos (daño, ilusiones descontroladas, alteraciones del tiempo local, etc.).

Magias prohibidas o restringidas

Aunque no existe una lista oficial universal, los siguientes conjuros y prácticas están restringidos o condenados en muchas regiones, especialmente en la **Ciudad Flotante**:

- Nigromancia agresiva: levantar muertos, absorber vitalidad, maldiciones duraderas.
- Magia de control mental: hechizos como *dominar persona*, *geas*, *modificar memoria* sin consentimiento.
- Conjuros de destrucción masiva: especialmente cuando se emplean en espacios civiles o diplomáticos.
- Rituales que interfieren con las lunas: ciertos cultos han intentado alterar la influencia lunar con resultados desastrosos.

Nota: En zonas periféricas (Nir-Azel, Bahía Umbral, Desiertos Lejanos) estas restricciones rara vez se aplican o se ignoran directamente.

Salvaguardas culturales y legales

Para protegerse, muchos pueblos y ciudades aplican medidas como:

- Registro de lanzadores (en la Ciudad Flotante, Verdalia, Lucentum).
- Anillos de control arcano: objetos que limitan el uso de magia de alto nivel sin autorización.
- Santuarios de limpieza mágica: en elfos y clérigos de Elyndra, para “purificar” la mente de lanzadores perturbados.
- Vigilancia de artefactos mágicos: el comercio de objetos mágicos sin sello legal puede ser considerado delito grave.

En las regiones centrales de Lúminnon, especialmente en la Ciudad Flotante, el uso de la magia es observado más que prohibido.

Los métodos habituales de control incluyen:

- **Residuos de lúmina:** el uso reiterado de magia deja rastros perceptibles para individuos entrenados o sensibles.
- **Testigos arcanos:** ciertos funcionarios, religiosos o artefactos reaccionan ante alteraciones mágicas.
- **Vigilancia pasiva:** rituales de fondo y dispositivos arcanomecánicos detectan picos de actividad inusual.



Las respuestas rara vez son inmediatas o violentas. Lo habitual es:

1. Observación.
2. Advertencia informal.
3. Presión social o administrativa.
4. Restricciones, vigilancia o intervención indirecta.

En zonas periféricas o inestables, estos mecanismos existen de forma irregular o se ignoran deliberadamente.

PARA EL GAME MASTER:

Los efectos peligrosos del mal uso de la magia pueden representarse mecánicamente o narrativamente. Algunas sugerencias:

- **Corrupción progresiva** (como una maldición): penalizadores mentales, alteración física, visión deformada del mundo.
- **Reputación social**: los personajes que empleen magia oscura pueden volverse objeto de persecución o desconfianza.
- **Intervención de la lúmina**: en zonas sagradas o desequilibradas, la propia magia puede volverse contra el lanzador.

Resonancia de lúmina

El uso de la magia en Lúminnon nunca es completamente neutro. Cuando un lanzador fuerza la lúmina más allá de su equilibrio natural, el mundo responde.

Cada vez que un personaje:

- lanza un conjuro bajo una alineación lunar significativa,
- fuerza una ventaja o efecto especial vinculado a las lunas,
- utiliza magia en zonas de desequilibrio (Desierto de Sombras, ruinas inestables, regiones saturadas de lúmina),
- o recurre repetidamente a conjuros sin descanso adecuado,

el Game Master puede asignarle **1 punto de Resonancia de lúmina**.

La Resonancia representa tensión acumulada entre el lanzador y el tejido mágico del mundo.

Efectos de la Resonancia

- **1–2 puntos**: efectos narrativos leves (fatiga emocional, alteraciones sensoriales, sueños perturbadores, reacciones extrañas del entorno).



- **3–4 puntos:** efectos mecánicos situacionales (desventaja en una tirada de ataque de conjuro o en una prueba de característica relacionada con el lanzamiento, aumento de ruido arcano, dificultad para ocultar el uso de magia).
- **5 puntos o más:** descarga de lúmina o consecuencia significativa a discreción del Game Master.

La Resonancia se reduce lentamente mediante descanso prolongado, rituales de purificación o abstención consciente del uso mágico. Cuando la Resonancia de lúmina se acumula sin ser atendida, o coincide con condiciones extremas como alineaciones lunares, regiones inestables o estados emocionales intensos, el resultado puede ser una manifestación de magia salvaje e inestable.

PARA EL GAME MASTER:

La Resonancia no es un castigo, sino una forma de recordar que la magia en Lúminnon siempre deja huella.

Magia salvaje e inestable

La lúmina, fuente de toda magia en Lúminnon, no siempre se comporta de forma predecible. En ciertas regiones del continente, su concentración o desequilibrio produce efectos caóticos, alteraciones imprevisibles o incluso mutaciones mágicas. Esta “magia salvaje” se manifiesta de dos formas principales: en zonas de inestabilidad mágica donde la energía está fracturada, y en zonas saturadas de lúmina Pura, donde la magia es completamente transformada.

Zonas de inestabilidad mágica

En estas áreas, la lúmina ha quedado alterada por guerras antiguas, rituales desbordados o accidentes arcanos. Allí, la magia fluctúa como si tuviera voluntad propia.

Ejemplos:

- **Ruinas de Luzmar:** magia inestable, especialmente durante tormentas lunares.
- **Fosas del Velo de la Oscuridad:** distorsión temporal y aparición de ecos del pasado.
- **Tormentas prismáticas** en las Montañas Prismáticas: energía mágica que cristaliza en el aire.

Efectos comunes:

- Conjuros que cambian su tipo de daño, objetivo o efecto.
- Manifestaciones físicas no deseadas (resplandores, sonidos, mutaciones).
- Aparición de criaturas no invocadas o ecos mágicos del entorno.

Los lanzadores deben tirar un **1d20 tras cada conjuro de nivel 2 o superior si tienen al menos 1 punto de Resonancia**: con un resultado de 1-2, el efecto es alterado. (Los Game Masters pueden usar la tabla de magia salvaje del SRD como base, o crear una personalizada para cada zona).



Zonas de lúmina Pura

En tres regiones de Lúminnon, la magia se ve completamente alterada por la saturación de un tipo específico de lúmina. Allí, los hechizos no responden a las reglas normales: se transforman según la naturaleza de la energía dominante.

Bosque Fulgurante –lúmina clara pura

Una zona de luz viva y radiante, donde la magia desborda vitalidad... y peligro.

- Todo daño infligido por conjuros se convierte en daño radiante.
- Los conjuros de curación doblan su efecto, pero el exceso puede provocar una explosión de energía (que inflige 1d8 de daño radiante por nivel del conjuro al lanzador y a criaturas adyacentes).
- Los no-muertos sufren 2d6 de daño radiante por asalto mientras permanezcan en la zona.
- Los conjuros oscuros o de sombra fallan automáticamente si no se supera una CD 15 con prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) .

Bosque de Colores Cambiantes –lúmina cromática pura

La magia aquí es emoción pura, reflejada en forma, color y poder.

- Todo conjuro lanzado se ve modificado por el estado emocional del lanzador (determinado por interpretación, tirada de Carisma o efecto narrativo).
 - **Ira:** daño +1d6, pero afecta a 1 criatura adicional al azar.
 - **Miedo:** el conjuro tiene -2 a la CD o puede disiparse con un efecto ilusorio.
 - **Tristeza:** el efecto es reducido (duración o alcance -50%) pero deja una impresión persistente.
 - **Alegría o calma:** efecto normal +1d4 de bonus narrativo (luz, color, empatía mágica).
- Las ilusiones ganan color, sonido y textura extra.
- Los colores del entorno cambian con cada conjuro lanzado.

Desierto de Sombras –lúmina oscura pura

Una región donde la magia se convierte en sombra, miedo y distorsión.

- Todo conjuro tiene un 50% de adquirir el rasgo “sombrió”:
 - Cambia su tipo de daño a necrótico o psíquico.
 - Añade un efecto “Asustado” al objetivo (CD 13 Sabiduría).
 - Puede provocar visión distorsionada o pérdida momentánea del sentido de orientación.



- Los conjuros de luz o fuego tienen un 25% de fallar automáticamente (1-5 en 1d20).
- Lanzar conjuros de nivel 3 o más puede atraer entidades del Velo (a criterio del Game Master).

Impacto narrativo y mecánico

- Las zonas afectadas por magia salvaje o pura se consideran terrenos arcanos vivos. Los jugadores deben ser informados que su magia no es confiable allí.
- Los efectos pueden representarse con tablas, CD adicionales, cambios narrativos o incluso condiciones ambientales (como luces vivas, ecos ilusorios o nieblas vivas).
- Estas regiones invitan a desafíos mágicos únicos, rompen la rutina de combate y fomentan el ingenio.

Tablas de efectos mágicos aleatorios en zonas de lúmina Pura

Instrucciones: Lanza 1d10 después de lanzar un conjuro. Si se desea, puedes hacer esta tirada solo:

- con un resultado bajo en una prueba de lanzamiento (p. ej. pifia mágica);
- si el lanzador lleva mucho tiempo en la zona;
- o para representar la naturaleza inestable de la lúmina Pura.

Bosque Fulgurante – lúmina clara pura

| 1d10 | Efecto mágico |
|------|--|
| 1 | El conjuro emite un estallido de luz: todas las criaturas a 6 m deben superar una tirada de Constitución CD 13 o quedar cegadas 1 turno. |
| 2 | El lanzador queda rodeado de un halo brillante durante 1 minuto: recibe ventaja en tiradas de Carisma, pero es visible incluso a través de muros delgados. |
| 3 | El objetivo del conjuro queda envuelto en flores de luz que flotan durante 10 minutos. No tiene efecto mecánico pero impone respeto. |
| 4 | Un espíritu de luz menor aparece durante 1d4 turnos y asiste al conjuro con una bendición (+1d4 a una tirada del lanzador). |
| 5–6 | El conjuro se lanza normalmente, pero su efecto brilla y canta. Nada más. |
| 7 | El conjuro duplica su duración, pero el lanzador queda aturdido por 1 turno. |
| 8 | El área del conjuro se llena de mariposas de luz. Criaturas hostiles deben superar una CD 12 de Sabiduría o quedar Encantadas por 1 turno. |
| 9 | La magia despierta un recuerdo luminoso en el lanzador. Gana inspiración si rolea una escena de ese recuerdo. |
| 10 | Un vórtice de lúmina se abre brevemente, sanando 1d10 PV a todas las criaturas buenas cercanas... y provocando 1d10 de daño radiante a las malignas. |

Bosque de Colores Cambiantes – lúmina cromática pura

| 1d10 | Efecto mágico |
|------|---|
| 1 | El conjuro adopta el color de la emoción dominante del lanzador. Todas las criaturas cercanas lo perciben claramente. |
| 2 | Las hojas y flores cercanas replican el conjuro en forma de ilusiones inofensivas. |
| 3 | El lanzador cambia de color (piel, ojos, ropa) durante 1 hora. Cambia de nuevo con cada |



| | |
|-----|---|
| | conjuro lanzado. |
| 4 | Un “reflejo emocional” del lanzador se manifiesta y repite el conjuro contra un objetivo aleatorio (puede ser enemigo o aliado). |
| 5–6 | El conjuro produce un eco cromático durante 1 minuto (brillos, cambios de luz), pero su efecto es normal. |
| 7 | Las emociones del objetivo se desbordan. Debe tirar Sabiduría CD 13 o sufrir desventaja en su siguiente tirada. |
| 8 | Un ente cromático menor se forma: puede guiar, confundir o simplemente observar. |
| 9 | El entorno reacciona con euforia: criaturas aliadas ganan ventaja en su siguiente tirada de Carisma. |
| 10 | La emoción que inspiró el conjuro se graba en el lugar como un color flotante. Volver al sitio puede permitir conjuros con ventaja. |

Desierto de Sombras – lúmina oscura pura

| 1d10 | Efecto mágico |
|------|--|
| 1 | Una sombra del lanzador se independiza durante 1 minuto y lo imita (peligrosamente o no, a elección del Game Master). |
| 2 | El conjuro proyecta sus efectos sobre todos los espejos, sombras o superficies oscuras cercanas. |
| 3 | El lanzador escucha sus propios pensamientos en voz alta. Pierde el turno si no supera CD 12 de Sabiduría. |
| 4 | Una criatura invisible observa el conjuro. Si se lanza otro conjuro de nivel alto, puede intervenir. |
| 5–6 | El conjuro tiene su efecto normal, pero las sombras del entorno se alargan y tienden hacia el lanzador. |
| 7 | La zona pierde color durante 1 minuto. Criaturas vivas cercanas deben superar CD 12 de Constitución o sufrir 1 nivel de Cansancio. |
| 8 | El lanzador se convierte en sombra por 1 turno: es inmune a daño físico pero no puede atacar. |
| 9 | Una voz del Velo susurra al lanzador una pregunta. Si la responde con sinceridad, gana ventaja en su siguiente tirada de hechizo. |
| 10 | El conjuro se duplica, pero el segundo efecto ocurre 1d4 turnos después, en un objetivo aleatorio y con rasgos sombríos. |

Efectos globales y en la mecánica del juego

Además de las regiones concretas donde la lúmina afecta de forma directa el lanzamiento de hechizos, existen efectos mágicos globales que influyen sobre todo el continente. Estos efectos están principalmente ligados a las fases y alineaciones de las lunas, a eventos astronómicos raros y a fenómenos cíclicos registrados por sabios y oráculos.

Influencia lunar

Lúminnon posee tres lunas: **Lucentia**, **Cromus** y **Umbralia**. Sus fases, combinaciones y alineaciones alteran la intensidad, estabilidad y tipo de magia accesible en todo el mundo.

Efectos lunares individuales

| Luna | Influencia Mágica | Efecto Mecánico |
|-----------------|--|--|
| Lucentia | Luz, protección, curación | +1d4 a la tirada de ataque de conjuro durante su fase llena. |
| Cromus | Equilibrio, conjuración, transmutación | La duración máxima de conjuros de concentración aumenta en 1 asalto. |
| Umbralia | Ilusión, sueños, sombra, | Tienes ventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) y de |



necromancia

Inteligencia (Conocimiento arcano) para detectar ilusiones.

Alineaciones lunares

En ciertas combinaciones, las tres lunas provocan **eventos arcanos de alcance continental**:

- **Triunvirato Luminoso**: cuando las tres lunas están en fase llena.
 - Una vez por día, cuando lances un conjuro de nivel 1–3, puedes tratarlo como si lo hubieras lanzado usando un espacio de conjuro de 1 nivel superior, sin gastar ese espacio adicional. Si lo haces, ganas 1 punto de Resonancia.
 - Portales arcanos pueden abrirse espontáneamente.
 - Celebrado como el *Festival de la Victoria de Aeloria*.
- **Trinidad Oscura**: cuando las tres lunas están en luna nueva.
 - Cuando lances un conjuro de curación o luz, tira 1d20. Con 1–5, el conjuro no tiene efecto y ganas 1 punto de Resonancia.
 - Criaturas malignas ganan ventaja en sigilo y percepción.
 - Conocido como la *Noche de Thalakar*; comunidades realizan rituales de defensa y esconden a sus lanzadores mágicos.
- **Cruz Lunar** (cada luna en distinta fase):
 - Efectos impredecibles en todos los conjuros: se puede forzar una ventaja, pero con riesgo de descarga de lúmina (el GameMaster puede solicitar tirada de riesgo mágico).

Fenómenos cíclicos

Además de las fases lunares, otros eventos afectan la magia global:

- **Tormentas de lúmina** (estacionales): afectan regiones completas con impulsos de magia salvaje durante horas o días.
- **Auroras del Velo**: visibles en zonas limítrofes como la Isla de los Sueños o el Desierto de Sombras. Aumentan la sensibilidad mágica y los conjuros de adivinación.
- **Solsticio de la Conjunción**: día de equilibrio mágico total. Durante este día, la magia es perfectamente estable: Una vez durante el solsticio, puedes lanzar un conjuro sin gastar espacio.

Aplicaciones para el juego

Estas condiciones pueden:

- **Condicionar fechas para rituales importantes.**
- **Aumentar la tensión en campañas políticas o diplomáticas** (una votación bajo la Noche de Thalakar puede tener riesgos terribles).



- **Premiar el seguimiento astronómico** de los PJ, dándoles acceso a poderosos efectos si calculan bien las fechas.

Conjuros de Lúminnon (compatibles con SRD 5.2)

Nivel 1

Abjuración

- *Palabra Fragmentada*
- *Juramento de Lúminnon*

Adivinación

- *Ojo de Umbralia*

Conjuración

- *Raíces Suplicantes*

Encantamiento

- *Pulso Cromático*

Evocación

- *Luz Resonante de Lucentia*

Ilusión

- *Velo de Umbralia*

Nigromancia

- *Sombra Marchita*

Transmutación

- *Brillo Delator*

Nivel 2

Abjuración

- *Rito de Silencio Luminar*

Adivinación (ritual)

- *Recuerdo Latente*

Evocación

- *Clamor de los Ecos Caídos*

Ilusión

- *Capa de Color Errante*



Nigromancia

- *Clamor de los Ecos Caídos*

Transmutación

- *Vibración Prismática*
- *Resonancia de Cristal Vivo*

Nivel 3

Abjuración

- *Marca de Luz Persistente*

Adivinación

- *Eco de las Tres Lunas*

Conjuración

- *Caminar entre Brumas de Umbralia*

Evocación

- *Coro del Bosque Viviente*

Ilusión

- *Torsión del Velo Fractal*

Transmutación

- *Estallido de Cromus*

Nivel 4

Abjuración

- *Aureola Prismática*

Abjuración (ritual)

- *Círculo de Contención Lúminnon*

Encantamiento

- *Reflejo de los Mil Sentires*

Nigromancia

- *Desgarro de Sombra Viva*

Nivel 5

Conjuración

- *Pacto con el Espejo Lunar*



Ilusión

Espectro Cromático

Nivel 7 (prohibido)

Evocación

- *Lanza de Umbral Final*
-

Nivel 1

Brillo Delator

1er nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (una astilla de cristal)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Elige una criatura visible dentro del alcance. El objetivo queda envuelto en un brillo sutil visible solo para ti y tus aliados.

- La criatura no puede beneficiarse de invisibilidad frente a ti y tus aliados.
- Si está oculta, las tiradas de ataque contra ella no sufren desventaja por estar oculta.
- Si intenta transformarse mágicamente, debe superar una salvación de Carisma o la transformación se retrasa hasta el inicio de su siguiente turno.

Juramento de Lúminnon

1er nivel, abjuración / divina

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Colocas una bendición luminosa sobre un arma o símbolo sagrado. El primer ataque o conjuro dañino realizado por el portador inflige **+1d4 de daño radiante adicional**, y el objetivo debe superar una tirada de Carisma o quedar *resplandeciente* hasta el inicio del siguiente turno (lo que impide el sigilo y da ventaja a ataques contra él).

Además, mientras el conjuro esté activo, el portador **emite una luz tenue (3 m)** y tiene ventaja en su próxima tirada de salvación contra efectos de miedo o encantamiento.

Este conjuro es común entre clérigos de Aeloria y paladines de la Ciudad Flotante. No puede ser usado para atacar a criaturas no hostiles sin consecuencias narrativas (los dioses retiran la bendición).

Luz Resonante de Lucentia

1er nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 metros



Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un rayo de luz vibrante que resuena con la energía de la lúmina Clara. Elige una criatura dentro del alcance: debe superar una tirada de salvación de Constitución o recibir 2d6 de daño radiante y quedar cegada hasta el inicio de su siguiente turno. En una salvación exitosa, recibe la mitad de daño y no queda cegada.

Mientras mantengas concentración, puedes usar una acción adicional en tu turno para redirigir el rayo a otra criatura dentro del alcance. El daño aumenta en 1d6 cuando se lanza usando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior.

Ojo de Umbralia

1er nivel, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Invocas un pequeño ojo de sombra flotante que se posa sobre una criatura o punto que puedas ver dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, puedes ver y oír a través del ojo como si estuvieras allí, pero no puedes actuar ni lanzar otros conjuros que requieran concentración.

- El ojo es invisible salvo mediante *ver lo invisible* o detección mágica.
- Puedes moverlo hasta 6 metros por turno (sin acción adicional).
- Si se posa sobre una criatura hostil, esta puede hacer una tirada de Sabiduría. Si la supera, detecta que está siendo observada, pero no disipa el efecto.

Especial en Lúminnon: Si Umbralia está en cuarto creciente o llena, el conjuro no requiere concentración. Si eliges este efecto, ganas 1 punto de Resonancia.

Palabra Fragmentada

1er nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 12 metros

Componentes: V

Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra de ruptura en un idioma arcano roto por la lúmina. Una criatura a tu elección dentro del alcance debe hacer una Tirada de Salvación de Sabiduría.

La criatura objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, no puede pronunciar palabras coherentes y tiene desventaja en pruebas de Carisma que requieran hablar. Además, si intenta lanzar un conjuro con componente verbal, debe superar una prueba de característica usando su característica para lanzar conjuros (CD igual a tu CD de salvación de conjuros) o el conjuro falla. Al final de cada uno de sus turnos puede repetir la tirada de salvación.

Este conjuro no inflige daño, pero puede desactivar momentáneamente lanzadores peligrosos.



Pulso Cromático

1er nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Proyectas una onda de color emocional que afecta a una criatura a tu elección dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda bajo el efecto de una emoción intensificada (elige ira, tristeza, alegría o miedo) que le impone una condición según la tabla siguiente durante la duración o hasta que reciba daño:

| Emoción | Efecto (CD igual a la del conjuro) |
|----------|--|
| Ira | El objetivo debe atacar en cada turno a la criatura más cercana. |
| Tristeza | El objetivo tiene desventaja en tiradas de ataque. |
| Alegría | No puede realizar ataques ni lanzar conjuros ofensivos. |
| Miedo | Debe alejarse del lanzador lo más posible. |

Esta condición puede terminar antes si el objetivo supera una salvación de Sabiduría al final de su turno.

Raíces Suplicantes

1er nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Haces brotar raíces vivas desde el suelo, que suplican en un susurro de hojas por la detención de la violencia. Elige un punto dentro del alcance. Todas las criaturas en un radio de 3 metros deben hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si fallan, quedan reducidas a velocidad 0 hasta el inicio de su siguiente turno.

Mientras mantengas la concentración, puedes usar una acción adicional para trasladar el área a otro punto a 6 metros del anterior.

Sombra Marchita

1er nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Elige una criatura visible dentro del alcance. Una sombra oscura surge a su espalda y se aferra brevemente, drenando su energía vital.

- El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución.
 - Si falla, recibe 2d6 de daño necrótico y tiene desventaja en su siguiente tirada de ataque.



- Si tiene éxito, recibe la mitad del daño y ningún efecto adicional.

Este conjuro no afecta a criaturas no vivas (constructos, elementales, etc.), pero tiene ventaja contra criaturas que estén ya heridas (menos del 50 % de PV).

En el Desierto de Sombras, este conjuro puede invocar una sombra efímera que sigue al objetivo por 1 turno, generando desventaja en Sigilo.

Velo de Umbralia

1er nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (radio de 3 metros)

Componentes: V, S, M (una hebra de tela negra)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas una sombra densa que te envuelve a ti y a las criaturas aliadas en un radio de 3 metros. Mientras estén dentro del área, todas las criaturas aliadas obtienen ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) y no pueden ser vistas por sentidos normales a más de 6 metros, a menos que emitan sonido o luz. Criaturas con visión en la oscuridad o sentidos especiales pueden ver normalmente dentro del velo.

Si una criatura hostil entra en el área, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar desorientada durante 1 turno, incapaz de distinguir aliados de enemigos.

Nivel 2

Capa de Color Errante

2º nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una capa ilusoria de colores cambiantes se manifiesta sobre ti, alterando tus contornos y reflejando emociones caóticas.

- Mientras dure el conjuro, tienes ventaja en pruebas de Carisma (Engañar y Actuar) y Desventaja en ataques cuerpo a cuerpo contra ti la primera vez que una criatura te ataque cada turno.
- Si una criatura te ataca y falla, debe superar una tirada de Sabiduría o quedar confundida hasta el final de su siguiente turno (solo una vez por criatura).

En el Bosque de Colores Cambiantes, este conjuro no requiere concentración si no has causado daño en el turno anterior.

Clamor de los Ecos Caídos

2º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 6 metros (cono de 4,5 m)



Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Invocas ecos de voces de soldados, víctimas y ancestros que murieron sin justicia. Las sombras vocales gritan en un cono frente a ti.

- Las criaturas en el área deben hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si fallan, reciben 3d6 de daño psíquico y no pueden usar reacciones hasta el final de su próximo turno.
- En caso de éxito, reciben la mitad de daño y ningún otro efecto.

En zonas donde ocurrió una batalla antigua (como las ruinas de Luzmar), el daño aumenta en +1d6.

Resonancia de Cristal Vivo

2º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (radio de 1,5 m)

Componentes: V, S, M (fragmento de cristal prismático)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Canalizas la vibración mágica de minerales vivos para reforzar tus defensas y redirigir energía mágica.

- Ganas resistencia al daño de fuerza y relámpago.
- Si eres objetivo de un conjuro que requiera tirada de ataque, puedes usar tu reacción para emitir un pulso sónico. El lanzador debe repetir la tirada de ataque con desventaja. Puedes usar este efecto solo una vez por lanzamiento del conjuro.

Si estás en las Montañas Prismáticas, puedes elegir una criatura aliada dentro de 3 metros que también se beneficie de la resistencia.

Rito de Silencio Luminar

2º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una zona sagrada de 6 metros de radio centrada en un punto visible. Dentro de ella, se impone el silencio no mediante ausencia de sonido, sino por una presencia luminosa solemne.

- Las criaturas dentro del área no pueden lanzar conjuros que tengan componente verbal.
- Todos los intentos de detectar emociones, pensamientos o mentiras fallan automáticamente mientras estén dentro del área.

Sacerdotes de Aeloria lo usan para declarar acuerdos de paz o sentencias rituales.



Recuerdo Latente

2º nivel, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (objeto personal del objetivo)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura dispuesta o un cadáver reciente (hasta 24 horas) y lees un recuerdo especialmente cargado emocionalmente. Recibes una visión breve y fragmentaria del momento más reciente que definió la voluntad o miedo del objetivo.

- Puedes hacer una pregunta concreta sobre ese momento; el Game Master debe responder con una imagen, emoción o frase clave.
- Si el objetivo está vivo, debe consentir; si está muerto, no debe estar protegido mágicamente contra adivinación.
- Si se lanza durante la noche bajo la luz de Umbralia, el recuerdo puede reproducirse como una ilusión visible para todos los presentes (CD de Sabiduría para resistir el efecto).

Muy usado por soñadores, oráculos o investigadores de crímenes.

Vibración Prismática

2º nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tu cuerpo entra en resonancia con la lumina contenida en los minerales del entorno. Hasta que el conjuro termine, una vez por turno puedes usar tu reacción para desviar parcialmente un ataque dirigido a ti.

Cuando eres alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, tira 1d4. Si el resultado es 3 o 4, el ataque impacta a una imagen prismática y no a ti (sin causar daño). Esta vibración también hace que tus ataques cuerpo a cuerpo inflijan +1d6 de daño radiante mientras dure la concentración.

Al lanzarlo usando un espacio de conjuro de 3er nivel o superior, la probabilidad de desviar un ataque aumenta (desvías con 2-4 en 1d4).

Nivel 3

Caminar entre Brumas de Umbralia

3er nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto



Te envuelves en brumas oníricas de Umbralia y te deslizas entre los límites del plano material.

- Te vuelves parcialmente etéreo: puedes moverte a través de criaturas y objetos como si fueran terreno difícil.
- Mientras mantienes la concentración, puedes usar tu acción para teletransportarte hasta 9 metros a un lugar que veas cubierto de sombra o niebla.
- Si terminas tu turno dentro de un objeto, eres expulsado al espacio libre más cercano y recibes 3d6 de daño de fuerza.

Si se lanza durante la noche o en el Desierto de Sombras, puedes usar esta acción de teletransporte como acción adicional una vez.

Coro del Bosque Viviente

3er nivel, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 24 metros (radio de 6 m)

Componentes: V, S, M (una semilla viva)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Invocas una armonía natural que despierta la conciencia de las plantas. Árboles, enredaderas y raíces en un área de 6 metros se agitan y cantan con fuerza mágica.

- Las criaturas enemigas en el área deben hacer una tirada de salvación de Destreza al entrar o iniciar su turno. Si fallan, reciben 2d8 de daño contundente y quedan reducidas a velocidad 0 hasta su siguiente turno.
- Criaturas aliadas en el área ganan ventaja en tiradas de Constitución y reciben 1d4 PV al inicio de su turno mientras permanezcan dentro.

Este conjuro solo tiene efecto en zonas con vegetación o raíces subterráneas, como bosques, campos o cuevas vivas.

Eco de las Tres Lunas

3er nivel, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (tres piedras lunares)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mediante un trance lunar, entras en contacto parcial con el flujo combinado de Lucentia, Cromus y Umbralia. Mientras el conjuro esté activo:

- Proyectas una imagen ilusoria de ti hasta 60 metros que puede ver y oír. Esta proyección puede moverse hasta 9 metros por turno como acción adicional.
- Puedes lanzar un único conjuro de nivel 1 o inferior a través de la proyección durante la duración.
- El conjuro lanzado debe tener un alcance distinto de “personal”.

Potenciación lunar (elige una al lanzar el conjuro proyectado):



- **Lucentia:** el conjuro de restauración sana +1d6.
- **Cromus:** si requiere concentración ≤ 1 minuto, obtienes ventaja en la primera tirada para mantenerla.
- **Umbralía:** ignora componentes materiales sin coste.

Al finalizar, tirada de Sabiduría CD 15. Si fallas, quedas desorientado hasta el final de tu siguiente turno.

Estallido de Cromus

3er nivel, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 metros (radio de 3 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Libera una explosión de energía inestable sintonizada con la luna Cromus. Afecta tanto la materia como el tiempo momentáneamente.

- Todas las criaturas en el área deben hacer una tirada de salvación de Constitución.
 - Fallo: sufren 4d6 de daño de fuerza y no pueden reaccionar ni moverse en su siguiente turno.
 - Éxito: reciben la mitad del daño y no quedan afectadas.
- Si hay objetos o construcciones no mágicas frágiles en el área, pueden ser distorsionados, rotos o disueltos momentáneamente durante 6 segundos.

En fases de luna llena de Cromus, el área aumenta a radio de 4,5 m y el daño en +1d6.

Marca de Luz Persistente

3er nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una gota de cera de vela consagrada)

Duración: 24 horas

Inscribes un sello invisible de lúmina sobre una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro finalice:

- El objetivo emite una aura cálida de 1,5 m que disipa ilusiones menores y efectos de miedo mágicos (tiene ventaja contra ellos).
- Una vez durante la duración, cuando la criatura caiga a 0 PV, el sello se activa y la deja a 1 PV en su lugar.
- Si la criatura muere, el sello brilla intensamente y provoca desventaja en todas las tiradas de ataque de criaturas hostiles en un radio de 3 m durante 1 asalto.

Muy utilizado por clérigos de Aeloria en vísperas de batalla o por guardianes élficos de Aelaron.



Torsión del Velo Fractal

3er nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 24 metros

Componentes: V, S, M (una lente o cristal facetado)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Manipulas las capas de percepción mediante un velo fractal que crea copias ilusorias y falsas posiciones en un área cúbica de 6 m.

- Las criaturas en el área **ven duplicados ilusorios de todos los objetivos**. Toda tirada de ataque dentro del área tiene un 50 % de posibilidad de fallar antes de resolver.
- Criaturas hostiles deben hacer una tirada de Sabiduría al entrar en el área o quedar *aturdidas* hasta el final de su siguiente turno.
- El lanzador puede mover el cubo hasta 6 metros por turno como acción adicional.

En zonas afectadas por la lúmina Cromática o la Isla de los Sueños, el efecto no requiere concentración durante los primeros 2 turnos.

Nivel 4

Aureola Prismática

4º nivel, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (aura de 10 pies)

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una corona giratoria de luz prismática envuelve al lanzador, protegiéndolo con campos de energía pura. Mientras dure el conjuro, cualquier criatura que comience su turno a 10 pies del lanzador debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, recibe 2d8 de daño radiante y tiene desventaja en la siguiente tirada de ataque contra el lanzador.

Además, el lanzador obtiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros que causen ceguera, encantamiento o miedo.

Creado por: Malareth, Archimago del Cristal Arcoíris

Círculo de Contención Lúminnon

4º nivel, abjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 3 metros

Componentes: V, S, M (polvo de cristal de luna y un símbolo consagrado)

Duración: 1 hora

Creas un círculo invisible de energía luminosa centrado en un punto que puedas tocar. El círculo tiene un radio de 3 metros y permanece fijo en su lugar. Mientras dure el conjuro:



- Ninguna criatura extraplanaria o invocada puede entrar ni salir del círculo por medios físicos o mágicos.
- Las criaturas dentro del círculo que intenten lanzar conjuros de conjuración o teletransporte deben superar una tirada de salvación de Inteligencia (CD = tu CD de conjuros) o el conjuro falla.
- Puedes inscribir hasta tres runas secundarias que impongan condiciones adicionales, como:
 - Silencio mágico.
 - Revelar alineamiento.
 - Imposibilidad de mentir (como *zona de verdad*, CD 13).

Muy usado en pactos entre especies o interrogatorios durante la Gran Guerra. En la Ciudad Flotante, su uso está estrictamente regulado.

Desgarro de Sombra Viva

4º nivel, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 24 metros

Componentes: V, S, M (una pluma negra bañada en cera)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Abres un desgarrón en el Velo entre el plano material y la Oscuridad Pura. Elige un punto visible dentro del alcance. Un aura de sombra se extiende en un radio de 6 metros durante la duración. Toda criatura hostil que empiece su turno en esa área o entre en ella por primera vez debe realizar una tirada de salvación de Constitución:

- En una tirada fallida, sufre 4d8 de daño necrótico y su velocidad se reduce a la mitad hasta el final de su próximo turno.
- En una tirada exitosa, recibe la mitad de daño y su velocidad no se ve afectada.

Una criatura afectada puede repetir la salvación al final de su turno para eliminar la penalización de velocidad. Las criaturas que mueran en la zona dejan una sombra persistente que susurra sus últimos pensamientos. Un conjuro de *hablar con los muertos* puede ser lanzado sobre ellas sin necesidad de cuerpo.

Reflejo de los Mil Sentires

4º nivel, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conectas emocionalmente a una criatura con los pensamientos, miedos y recuerdos latentes de quienes la rodean. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría.

- En caso de fallo, queda abrumado por los ecos emocionales del entorno:



- Tiene desventaja en ataques, salvaciones y pruebas de habilidad hasta que supere una nueva salvación (al final de cada turno).
- Además, cada turno recibe 1d4 de daño psíquico por la sobrecarga.
- En caso de éxito, el objetivo queda sacudido emocionalmente, pero no sufre penalizaciones mecánicas.

Si el conjuro se lanza en un lugar cargado emocionalmente (como un campo de batalla, una tumba familiar o un santuario), el daño aumenta a 2d4 y la primera salvación se lanza con desventaja.

Nivel 5

Espectro Cromático

5º nivel, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (una gema de color cambiante que no se consume)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una proyección ilusoria de ti mismo hecha de luz prismática que actúa a la vez como señuelo y como amenaza visual. El espectro ocupa un espacio de 5 pies dentro del alcance y se mueve como una criatura bajo tu control (velocidad 30 pies).

Mientras el conjuro dure:

- Las criaturas que vean al espectro deben realizar una tirada de salvación de Inteligencia al inicio de su turno o sufrir desventaja en sus ataques hasta el siguiente turno.
- Una vez por turno, puedes usar tu acción adicional para lanzar *Palabra Fragmentada* desde la posición del espectro como si tú mismo lo lanzaras.
- El espectro no puede ser dañado ni deshecho salvo por *Disipar magia* o *Ver lo invisible*.

Creado por: Malareth, el Portador del Espejo

Pacto con el Espejo Lunar

5º nivel, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un espejo bañado en luz lunar)

Duración: 1 hora

Tocas una superficie reflectante bajo la luz de una luna (Lucentia, Cromus o Umbralia) y vinculas tu consciencia con una criatura aliada dispuesta en otro plano o lugar lejano. Durante la duración, tú y la criatura enlazada podéis hablar telepáticamente, compartir sentidos a voluntad (como el conjuro *ver a través de familiar*) y lanzar conjuros de alcance “personal” o “toque” a través del vínculo.



Ambos participantes pueden lanzar un solo conjuro de nivel 3 o menor durante la duración a través del otro, usando su propia acción y recursos mágicos. Si uno de los dos cae a 0 PV o sufre una disipación mágica mayor, el vínculo se rompe.

Si se lanza bajo una fase de luna llena, la duración se duplica (2 horas).

Nivel 7

Lanza de Umbral Final

7º nivel, evocación (prohibido)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 36 metros (línea de 18 m de largo por 1,5 m de ancho)

Componentes: V, S, M (una astilla de cristal lunar oscuro)

Duración: Instantánea

Este devastador conjuro fue usado durante la Gran Guerra por conjuradores de la Ciudad de Luzmar. Canaliza un fragmento de la lúmina oscura pura y lo proyecta como una lanza de sombra absoluta.

Todas las criaturas en la línea deben realizar una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, reciben **12d10 de daño necrótico** y quedan cegadas durante 1 minuto. En una salvación exitosa, reciben la mitad de daño y no quedan cegadas.

Una criatura cegada por este conjuro puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando la condición con un éxito.

Los objetos no mágicos en el área son desintegrados si tienen menos de 50 PV. Además, el impacto deja una cicatriz de oscuridad en la zona durante 24 horas, en la que todo conjuro de luz o curación tiene desventaja en tiradas de ataque o CD.

El impacto deja una grieta invisible en el Velo que perdura durante **24 horas** en la zona afectada (el área de la línea). Mientras dure este efecto:

- La **curación mágica realizada dentro del área se reduce a la mitad**.
- Las criaturas dentro del área tienen **ventaja en tiradas de salvación contra conjuros de luz**.
- El área se considera **luz tenue antinatural**, incluso en plena iluminación.

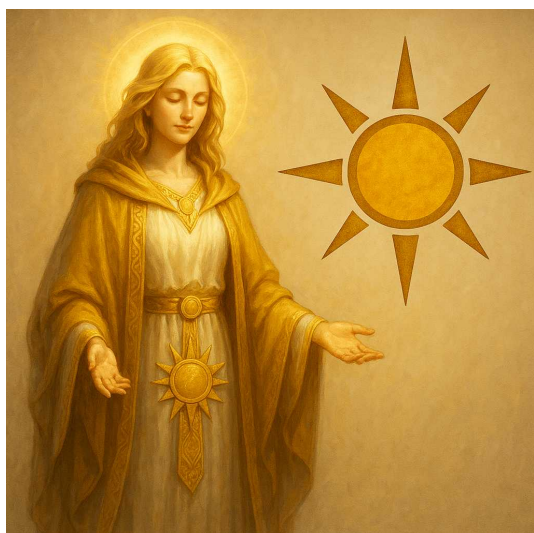
A discreción del Game Master, la zona puede mostrar señales visibles de distorsión: sombras que se mueven sin fuente, susurros apagados o una sensación de frío persistente.

Este conjuro está oficialmente prohibido en todo el continente de Lúminnon. Su mera posesión escrita puede considerarse delito arcano mayor. Se rumorea que aún se enseña en círculos secretos de Nir-Azel o en templos heréticos de Umbralia.

RELIGIÓN

La religión en Lúminnon está profundamente entrelazada con la lúmina y con las tres lunas. Los habitantes veneran a una serie de deidades mayores que representan fuerzas fundamentales del universo y aspectos centrales de la existencia. Aunque existen múltiples cultos y creencias, seis deidades principales forman el núcleo espiritual del mundo:

Aeloria, la “Diosa de la Luz”



Descripción

Aeloria es la diosa que personifica la luz, la creación y la esperanza. Se la ve como la protectora de la vida y la fuerza que disipa la oscuridad. Sus seguidores buscan su guía en momentos de dificultad y le rinden homenaje mediante rituales luminosos.

Es la deidad más reverenciada en tiempos de oscuridad. Su culto representa la luz que guía en la confusión, la esperanza frente al temor y la creación frente al olvido.

Dominio

Luz, creación, esperanza.

Símbolos

Sol estilizado, cristal radiante, fuego blanco.

Culto

Sus templos son majestuosos y están iluminados mágicamente; las ceremonias suelen realizarse al amanecer o durante el Festival de la Victoria, cuando las tres lunas están llenas. Las sacerdotisas de Aeloria suelen vestir túnicas blancas o doradas, adornadas con cristales que capturan la luz. Los rituales incluyen cantos corales, invocaciones de la lúmina y encendido de antorchas sagradas. Las comunidades rurales a menudo construyen pequeños altares de piedra en campos abiertos para orar por buenas cosechas o protección. En las ciudades, los templos actúan como centros de sanación, refugio para necesitados y escuelas para jóvenes clérigos dedicados al estudio de la luz.

Seguidores

Clérigos, paladines, sanadores, líderes espirituales.

Dogma

"La luz revela, cura y guía. Que no haya rincón sin claridad."

| Adaptación a SRD 5.2: Clérigos de Aeloria | | |
|---|---|--|
| Dominio recomendado | Vida o Luz | |
| Rasgos del clérigo | Protector compasivo, guía esperanzador, defensor de la claridad espiritual. | |
| Templo y jerarquía | Grandes catedrales luminosas dirigidas por una Alta Llama o Custodia de la Luz. | |
| Rituales característicos | Abluciones con agua brillante, antorchas rituales, himnos al amanecer. | |
| Conjuros recomendados | Trucos | luz, taumaturgia, toque helado |
| | Nivel 1 | curar heridas, santuario, palabra sanadora |
| | Nivel 2 | ayuda, restauración menor, zona de verdad |
| | Nivel 3 | disipar magia, guardianes espirituales |
| | Nivel 4 | libertad de movimiento, muerte falsa |
| | Nivel 5 | columna de llamas, comunión |

Thalakar, el “Señor de las Sombras”

Descripción

Thalakar es el dios de la oscuridad, los misterios y las sombras. Aunque puede ser temido, también es reconocido como un guardián de los secretos y un otorgador de conocimiento oculto. Los adeptos de Thalakar buscan su protección y sabiduría en las horas más oscuras.



Dominio

Oscuridad, secretos, conocimiento oculto.

Símbolos

Media luna negra, un ojo cerrado, una máscara de obsidiana.

Culto

A menudo oculto o reservado, sus ritos se celebran en criptas, bibliotecas secretas y durante la Noche de Thalakar. Los seguidores de Thalakar practican la introspección ritual mediante meditaciones en completa oscuridad,



el estudio de antiguos textos prohibidos y el uso de espejos ennegrecidos para la adivinación. Algunos templos subterráneos están custodiados por guardianes que solo permiten el acceso tras resolver acertijos o pruebas de sabiduría. En ciertas regiones, el culto se entrelaza con las universidades ocultas o círculos de profetas que creen que toda verdad debe ser desvelada solo al iniciado digno.

Seguidores

Ocultistas, sabios, profetas, espías.

Dogma

"En la sombra se oculta la verdad más pura. Temer la oscuridad es temer el conocimiento."

| Adaptación a SRD 5.2: Clérigos de Thalakar | | |
|--|---|--|
| Dominio recomendado | Conocimiento o Engaño | |
| Rasgos del clérigo | Enigmático, reflexivo, protector de verdades veladas. | |
| Templo y jerarquía | Catacumbas o criptas sabias regidas por el Custodio del Umbral. | |
| Rituales característicos | Lectura en penumbra, velos ceremoniales, acertijos iniciáticos. | |
| Conjuros recomendados | Trucos | mensaje, luz, taumaturgia |
| | Nivel 1 | bendición, detectar magia, mando |
| | Nivel 2 | silencio, detectar pensamientos, sugestión |
| | Nivel 3 | enviar mensaje, disipar magia |
| | Nivel 4 | adivinación, libertad de movimiento |
| | Nivel 5 | comunión, despertar |

Elyndra, la “Dama de los Sueños”

Descripción

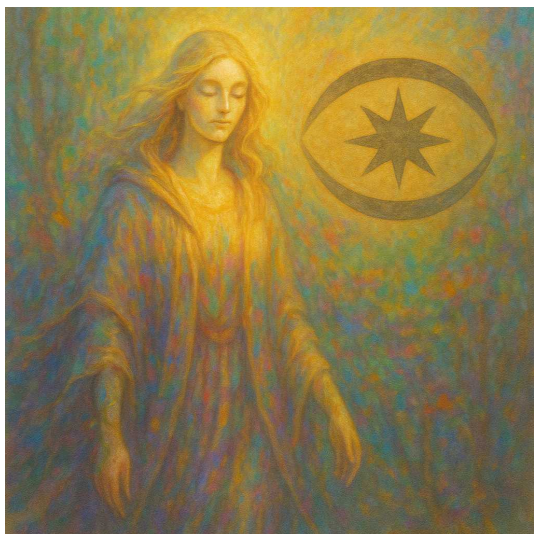
Elyndra es la diosa de los sueños, la imaginación y la magia. Se cree que ella teje los hilos de los sueños y la fantasía que influyen en el mundo. Sus seguidores son artistas, hechiceros y soñadores que buscan inspiración en sus visiones y en su creatividad.

Dominio

Sueños, imaginación, magia onírica.

Símbolos

Una estrella dentro de un ojo cerrado, pluma flotante, bruma violeta.



Culto

Su templo más importante se encuentra en la Isla de los Sueños, un lugar de acceso exclusivamente mágico reservado solo para los altos iniciados, cuyas almas han sido bendecidas por visiones proféticas. La mayoría de sus devotos acuden a templos oníricos distribuidos en ciudades o enclaves naturales, donde practican rituales durante la noche usando máscaras de sueño e inciensos que inducen visiones. Los rituales de Elyndra se realizan en estado de semitrance, utilizando esencias que abren la mente al plano onírico. Las ofrendas suelen consistir en objetos personales que

contengan memorias significativas, como diarios, retratos o versos escritos en momentos de emoción. Las sacerdotisas oníricas, conocidas como veladoras, guían a los fieles a través de sueños inducidos, interpretando símbolos y presagios. Muchos de sus seguidores creen que Elyndra concede respuestas no con palabras, sino con imágenes oníricas que deben ser comprendidas por el alma más que por la mente.

Seguidores

Hechiceros, bardos, médiums, artistas.

Dogma

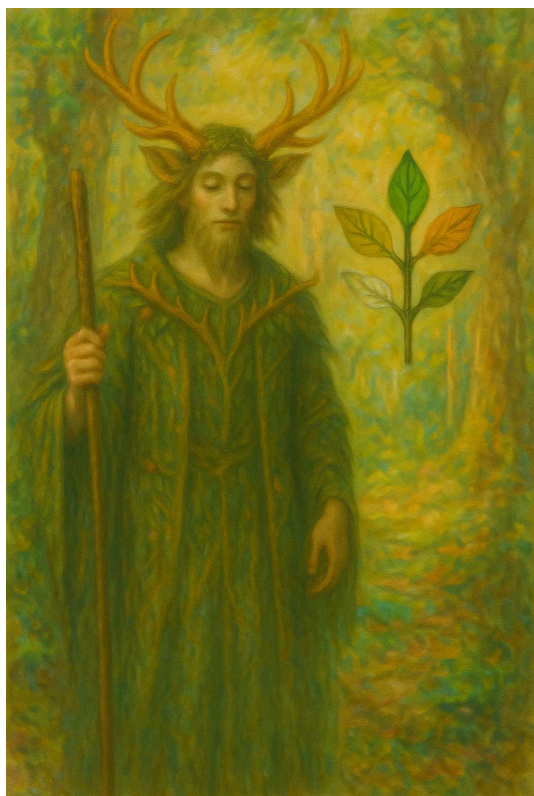
"El alma viaja en sueños, donde el velo entre mundos se disuelve."

| Adaptación a SRD 5.2: Clérigos de Elyndra | | |
|---|--|--|
| Dominio recomendado | Conocimiento o Sueño (si se habilita de UA o adaptado) | |
| Rasgos del clérigo | Inspirador, misterioso, soñador e intuitivo. | |
| Templo y jerarquía | Templos oníricos guiados por las Veladoras del Velo. | |
| Rituales característicos | Meditación guiada, canto onírico, humo ritual. | |
| Conjuros recomendados | Trucos | luz, mensaje, toque helado |
| | Nivel 1 | detectar magia, dormir, palabra sanadora |
| | Nivel 2 | calma emociones, ver lo invisible |
| | Nivel 3 | enviar mensaje, disipar magia |

| | | |
|--|----------------|-----------------------|
| | Nivel 4 | adivinación, videncia |
| | Nivel 5 | comuni3n, despertar |

Veridias, el “Custodio de la Naturaleza”

Descripci3n



Veridias es el dios de la naturaleza, la flora y la fauna. Es venerado por aquellos que desean mantener el equilibrio entre el mundo natural y la civilizaci3n. Sus seguidores son druidas, guardabosques y amantes de la vida silvestre.

Dominio

Flora, fauna, estaciones, equilibrio.

S3mbolos

Rama con cuatro hojas de colores, ciervo coronado, piedra musgosa.

Culto

Los rituales se celebran al aire libre, en santuarios boscosos o c3rculos de piedra. Los seguidores de Veridias honran los ciclos naturales mediante celebraciones estacionales conocidas como los Cuatro Ritos del Equilibrio: el Despertar (primavera), el Verdor (verano), la Cosecha (otoño) y el Retorno (invierno). Las

ceremonias incluyen c3nticos en lenguas antiguas, danzas con m3scaras de animales y ofrendas simb3licas como semillas, agua y hojas secas. Muchos templos est3n contruidos con materiales vivos, como 3rboles entrelazados o cuevas cubiertas de musgo. Las comunidades rurales acuden a los cl3rigos de Veridias no solo por gu3a espiritual, sino tambi3n por consejos sobre siembra, clima o sanaci3n natural.

Seguidores

Druidas, exploradores, granjeros, comunidades rurales.

Dogma

"Todo nace, crece, muere y regresa. El ciclo es sagrado."

| Adaptaci3n a SRD 5.2: Cl3rigos de Veridias | |
|--|------------|
| Dominio recomendado | Naturaleza |

| | | |
|---------------------------------|---|---|
| Rasgos del clérigo | Sabio, sereno, defensor del equilibrio ecológico. | |
| Templo y jerarquía | Santuarios naturales y círculos drúidicos. | |
| Rituales característicos | Danzas estacionales, ofrendas de semillas, bendiciones con agua de lluvia | |
| Conjuros recomendados | Trucos | resistencia, llamarada sagrada, taumaturgia |
| | Nivel 1 | hablar con los animales, curar heridas |
| | Nivel 2 | corteza pétrea, silencio |
| | Nivel 3 | crear comida y agua, viento protector |
| | Nivel 4 | controlar agua, libertad de movimiento |
| | Nivel 5 | columna de llamas, comunión |

Sylvaris, el “Forjador del Destino”



Descripción

Sylvaris es el dios del destino, la suerte y el tiempo. Se cree que influye en el curso de los acontecimientos y guía a aquellos que buscan comprender su propósito. Los devotos de Sylvaris creen que él teje los hilos del destino y les otorga suerte en momentos cruciales.

Dominio

Tiempo, azar, hilos del destino.

Símbolos

Dado de seis caras, reloj solar, telar estelar.

Culto

Los fieles consultan oráculos, lanzan dados sagrados y recitan versos proféticos. Sus templos suelen tener relojes de agua o de arena, y muchas veces están contruidos en lugares donde confluyen caminos, simbolizando las encrucijadas del destino. Las ceremonias incluyen la lectura del telar estelar, un tapiz cambiante tejido por sacerdotes videntes que interpretan las hebras del tiempo. Las decisiones importantes se toman tras sortilegios rituales, y es común que los seguidores consulten a los clérigos de Sylvaris antes de emprender viajes, contratos o elecciones de vida. En festividades, se realizan danzas cíclicas y desafíos de azar, donde el destino se deja en manos del dios.



Seguidores

Adivinos, viajeros, jugadores, filósofos.

Dogma

"Nada está escrito, pero todo puede leerse."

| Adaptación a SRD 5.2: Clérigos de Sylvaris | | |
|--|--|-------------------------------------|
| Dominio recomendado | Conocimiento o Fortuna (si se adapta | |
| Rasgos del clérigo | Filosófico, impredecible, intérprete del tiempo y los ciclos. | |
| Templo y jerarquía | Santuarios encrucijados guiados por Maestros del Hilo. | |
| Rituales característicos | Lectura del telar estelar, dados ceremoniales, ofrendas de objetos simbólicos. | |
| Conjuros recomendados | Trucos | guía, taumaturgia, luz |
| | Nivel 1 | detectar magia, bendición, mando |
| | Nivel 2 | ver lo invisible, zona de verdad |
| | Nivel 3 | enviar mensaje, disipar magia |
| | Nivel 4 | libertad de movimiento, adivinación |
| | Nivel 5 | comuni3n, muro de llama |

Zephyrion, el “Señor de los Vientos”

Descripción

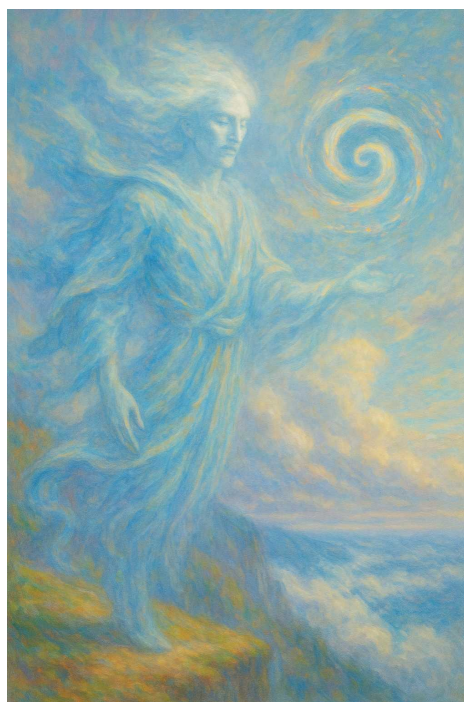
Zephyrion es el dios de los vientos, los cambios y la velocidad. Los marineros, aventureros y comerciantes a menudo lo veneran, buscando su favor para viajes exitosos y rápidos.

Dominio

Aire, cambio, movimiento.

Símbolos

Espiral de viento, veleta dorada, pluma blanca.





Culto

Sus templos se sitúan en acantilados, faros y costas donde el viento sopla con fuerza, y muchos están diseñados como estructuras abiertas que canalizan el flujo del aire. A veces recibe ofrendas lanzadas al mar o al viento. Las ceremonias se celebran al amanecer, cuando las corrientes cambian, y consisten en bailes giratorios, vuelos de cometas rituales y lectura de los vientos mediante velas, plumas o telas colgantes. Los clérigos de Zephyrion, llamados aeromantes, viajan constantemente y se consideran mensajeros del cambio. Es tradición que un fiel, antes de iniciar una travesía o tomar una decisión drástica, suba a una colina y libere una ofrenda al viento para buscar la bendición del dios.

Seguidores

Marineros, comerciantes, mensajeros, nómadas.

Dogma

"El mundo cambia con cada brisa. Solo quien vuela con ella entiende su camino."

| Adaptación a SRD 5.2: Clérigos de Zephyrion | | |
|---|--|---|
| Dominio recomendado | Tempestad o Viaje (si se adapta) | |
| Rasgos del clérigo | Nómada, espontáneo, mensajero del cambio | |
| Templo y jerarquía | Altars abiertos en riscos y promontorios. | |
| Rituales característicos | Cometas rituales, danzas del viento, lanzamientos de ofrendas al aire. | |
| Conjuros recomendados | <i>Trucos</i> | luz, prestidigitación, guía |
| | <i>Nivel 1</i> | salto, palabra sanadora, detectar magia |
| | <i>Nivel 2</i> | levitar, viento protector |
| | <i>Nivel 3</i> | caminar sobre el agua, enviar mensaje |
| | <i>Nivel 4</i> | libertad de movimiento, tormenta de hielo |
| | <i>Nivel 5</i> | muro de llama, comunión |

Otros Cultos y Herejías

Además de estas seis grandes deidades, existen cultos menores dedicados a aspectos específicos de la vida, como el hogar, la guerra, la cosecha o la muerte. Algunos son aceptados como aspectos menores de los dioses principales; otros son considerados herejías, especialmente aquellos que mezclan elementos contradictorios (como luz y oscuridad).



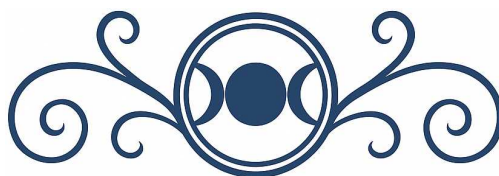
Los herejes de Thalakar que intentan invocar la oscuridad sin su sabiduría son perseguidos. En contraste, algunos sabios consideran que Elyndra y Thalakar comparten un velo común entre el sueño y el olvido.

Sincretismo y dualidades

En Lúminnon, la religión no es excluyente. Muchos fieles rezan a más de una deidad, según la ocasión. Esto se ve reforzado por la creencia generalizada en el **equilibrio**, y por la influencia de las **tres lunas** que afectan el mundo espiritual.

Por ello, no es extraño encontrar templos compartidos entre Aeloria y Veridias, o rituales que combinan elementos del viento y del destino. Las relaciones entre los cultos reflejan alianzas, tensiones y colaboraciones según las regiones.

SISTEMA MONETARIO



En el mundo de Lúminnon, donde la magia y la lúmina son elementos fundamentales, el sistema monetario acuñado en la Ciudad Flotante es aceptado en todo Lúminnon y refleja la naturaleza mágica y la estética de este mundo.

Las monedas tienen diseños que representen elementos del mundo, como las lunas, la lúmina y las ciudades flotantes.

Las monedas de mayor valor se denominan **Resplandecientes** y están realizadas de una aleación que integra lúmina en el propio oro, de modo que estas monedas irradian una tenue luz.

Las monedas de **oro** se denominan **Luminales**.

Las monedas de **plata** se denominan **Brillantes**.

Las monedas de **cobre** se denominan **Lucentes**.



Equivalencia

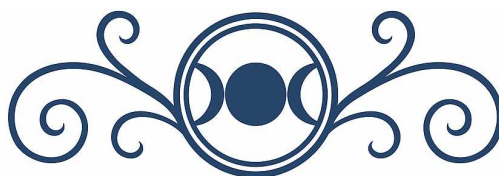
El valor de las **Resplandecientes** dada su composición de lúmina está relacionada con la posición de las tres lunas en el cielo de Lúminnon. Las monedas se ajustan con el ciclo lunar, reflejando la influencia mágica de las lunas en la economía. En el caso extremo en que las tres lunas se encuentren en fase de luna nueva, el Resplandeciente tiene el mismo valor que una moneda de oro ordinaria (un Luminal).

La siguiente tabla resume las equivalencias de moneda:

| Moneda | Resp | Lum | Bri | Luc |
|--|----------|-----------|------------|-------------|
| Resplandeciente estándar (otras fases) | 1 | 10 | 100 | 1000 |
| Resplandeciente (3 lunas llenas) | 10 | 100 | 1000 | 10000 |
| Resplandeciente (2 lunas llenas) | 5 | 50 | 500 | 5000 |
| Resplandeciente (1 luna llena) | 2 | 20 | 200 | 2000 |
| Resplandeciente (1 luna nueva) | 1/2 | 5 | 50 | 500 |
| Resplandeciente (2 lunas nuevas) | 1/5 | 2 | 20 | 200 |
| Resplandeciente (3 lunas nuevas) | 1/10 | 1 | 10 | 100 |
| Luminal (oro) | 1/10 * | 1 | 10 | 100 |
| Brillante (plata) | 1/100 * | 1/10 | 1 | 10 |
| Lucente (cobre) | 1/1000 * | 1/100 | 1/10 | 1 |

(*) la equivalencia se indica respecto del valor estándar del Resplandeciente.

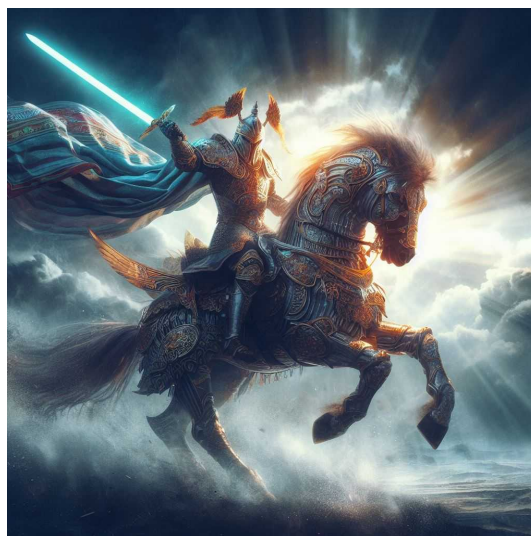
PRINCIPALES PERSONAJES



Guerreros

Eldric la Espada Luminosa

Nacido en el seno del Ducado de Estivalia, Eldric demostró desde temprana edad una determinación y coraje excepcionales. Fue entrenado como caballero y juró proteger a su tierra natal y a todo Lúminnon de las amenazas que se cernían sobre ellos. La Espada Luminosa, un arma legendaria forjada con luz sagrada, fue confiada a Eldric por un antiguo templo dedicado a Aeloria. Esta espada tenía el poder de repeler a las criaturas de la oscuridad y emitía una brillante luz que despejaba las sombras a su paso. Con esta arma a su lado, Eldric se convirtió en un defensor formidable de Lúminnon. En tiempos de oscuridad, cuando las



criaturas de la sombra amenazaban con sumir al mundo en la noche eterna, Eldric se alzó como un faro de esperanza. Lideró a las fuerzas aliadas en la batalla contra las hordas de criaturas tenebrosas, utilizando la Espada Luminosa para disipar la oscuridad y devolver la luz al mundo. La leyenda de Eldric se ha transmitido a lo largo de generaciones, y su nombre es sinónimo de valentía y heroísmo en Lúminnon. Su historia ha inspirado a muchos a luchar contra la oscuridad y a proteger la luz en un mundo lleno de desafíos. La Espada Luminosa, que alguna vez blandió, se convirtió en un símbolo de la esperanza y la voluntad de resistir la oscuridad. Su legado perdura en la memoria de todos los habitantes de Lúminnon.

Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2.

| | | |
|---------------------|-------------------------|-------------------------|
| Especie | Humano | |
| Clase | Paladín de la Devoción | |
| Nivel | 11 | |
| Alineamiento | Legal bueno | |
| Estadísticas | (basadas en SRD 5.2) | |
| | CA | 18 (armadura de placas) |
| | Puntos de Golpe: | 136 (16d10 + 48) |
| | Velocidad | 30 pies |



| | | |
|-------------------|---|--|
| | Fuerza 18 Destreza 12 Constitución 16 Inteligencia 10 Sabiduría 14 Carisma 18 | |
| | Salvaciones | Fuerza +7, Carisma +7 |
| | Habilidades | Atletismo +7, Persuasión +7, Intimidación +7 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Sentidos | percepción pasiva 12 |
| | Idiomas | común |
| | Nivel de desafío | 7 (2.900 PX) |
| Rasgos | Aura de Inspiración (Recarga 5–6). Eldric puede, como acción, emitir una luz cálida en un radio de 10 pies durante 1 minuto. Todas las criaturas aliadas en el área ganan ventaja en sus tiradas de salvación contra ser amedrentadas y encantadas. Además, pueden añadir 1d4 a su primera tirada de ataque o salvación en cada uno de sus turnos. Ataques mágicos. El arma de Eldric cuenta como mágica para efectos de resistencias e inmunidades. Luz Luminosa. El mandoble de Eldric emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue otros 20 pies más. Eldric puede apagar o encender esta luz como acción adicional. | |
| Acciones | Ataque múltiple. Eldric realiza dos ataques con su mandoble. Mandoble. Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 4) de daño cortante, más 7 (2d6) de daño radiante si el objetivo es una criatura malvada. Juzgar la oscuridad (1/día). Eldric lanza <i>Disipar el bien y el mal</i> sobre sí mismo sin requerir concentración. Solo afecta a criaturas malvadas. | |
| Reacciones | Interposición protectora. Cuando una criatura a 5 pies de Eldric es objetivo de un ataque, puede usar su reacción para imponer desventaja en la tirada de ataque, interponiéndose con su escudo. | |

Lyana la Flechadora

Es una renombrada arquera elfa que ha dejado su huella en la historia de Lúminnon gracias a su asombrosa habilidad con el arco y las flechas. Su destreza y precisión en la batalla la han convertido en una figura legendaria en el mundo de los elfos. Lyana nació en el corazón del Bosque de Colores Cambiantes, y desde una edad temprana, mostró un talento natural para la arquería. Fue entrenada por maestros arqueros en las antiguas técnicas élficas y, con el tiempo, perfeccionó su habilidad para disparar flechas con una precisión asombrosa. Lo que hace que Lyana sea verdaderamente única es su capacidad para infundir magia elemental en sus flechas. A través de su dominio de las artes arcanas, aprendió a cargar sus flechas con energía elemental, lo que le permite adaptar su ataque a diversas situaciones en el campo de batalla. Puede lanzar flechas de fuego que envuelven a sus enemigos en llamas, flechas de hielo que congelan a sus oponentes o flechas eléctricas que electrocutan a sus blancos. Esta versatilidad la ha convertido en una fuerza formidable en combate. Lyana ha participado en numerosas batallas y enfrentamientos a lo largo de los años, defendiendo su tierra natal y protegiendo el Bosque de Colores Cambiantes de las amenazas externas. Su puntería legendaria ha derrotado a enemigos a distancia mucho antes de que pudieran acercarse a ella o a su hogar. Su historia se ha convertido en una leyenda entre los elfos, y su nombre es conocido en todo Lúminnon como un símbolo de habilidad, destreza y valentía en la batalla. A menudo se le representa como una defensora de la naturaleza y una protectora de su pueblo, y su legado continúa inspirando a las generaciones futuras de arqueros en todo el mundo.



| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | | |
|---|---|----------------------------------|
| Especie | Elfa | |
| Clase | Guerrera - Arquera | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Caótica buena | |
| Estadísticas | (basadas en SRD 5.2) | |
| | CA | 16 (armadura de cuero reforzada) |
| | Puntos de Golpe: | 110 (13d10 + 39) |
| | Velocidad | 35 pies |
| | Fuerza 10 Destreza 20 Constitución 16 Inteligencia 12 Sabiduría 14 | |



| | | |
|-------------------|---|--|
| | Carisma 13 | |
| | Salvaciones | Destreza +8, Sabiduría +5 |
| | Habilidades | Percepción +8, Sigilo +8, Supervivencia +5, Atletismo +3 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 18 |
| | Idiomas | común, élfico, lengua de la pradera |
| | Nivel de desafío | 6 (2.300 PX) |
| Rasgos | <p>Tiro veloz. Lyana puede hacer dos ataques con su arco largo cuando toma la acción de Ataque. Además, una vez por turno puede realizar un tercer disparo como acción adicional si no se ha movido más de 10 pies.</p> <p>Disparo preciso. Ignora la cobertura media y tres cuartos con armas a distancia.</p> <p>Marca de guerrera. Como acción adicional, Lyana puede marcar a una criatura que ve a menos de 90 pies. Durante 1 minuto, sus ataques contra ese objetivo infligen 1d6 de daño adicional por impacto. No requiere concentración. (Versión adaptada del estilo marcial para daño extra)</p> <p>Paso del viento. Cuando usa la acción de Esquivar, su velocidad aumenta en 10 pies y no provoca ataques de oportunidad ese turno.</p> | |
| Acciones | <p>Arco largo. Ataque a distancia con arma: +8 al ataque, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 9 (1d8 + 5) de daño perforante, o 10 (1d8 + 5 + 1) si el objetivo está marcado.</p> <p>Daga. Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con arma: +6 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante.</p> | |
| Reacciones | <p>Disparo instintivo. Cuando una criatura entra en el alcance de su arco como parte de su movimiento, Lyana puede usar su reacción para realizar un ataque con su arco largo contra ella.</p> | |

Jaguarundy el Martillo de las Montañas

Es un enano forjador de armas ampliamente conocido y respetado en las Montañas Prismáticas y más allá. Su reputación se ha convertido en una leyenda en el mundo de los enanos y en todo Lúminnon debido a su excepcional habilidad para crear armas y armaduras



de calidad inigualable. Nacido en el corazón de las Montañas Prismáticas, Jaguarundy creció entre las fraguas y los yunques, aprendiendo el arte de la herrería desde una edad temprana. A lo largo de los años, perfeccionó sus habilidades hasta convertirse en un maestro forjador, capaz de crear armas y armaduras que se consideran obras maestras del oficio. Durante los tiempos turbulentos de la Gran Guerra, Jaguarundy lideró a su clan en la defensa de las Montañas Prismáticas contra las fuerzas invasoras. Su habilidad para forjar armas y armaduras excepcionales fue un factor crucial en la resistencia de su pueblo. Cada

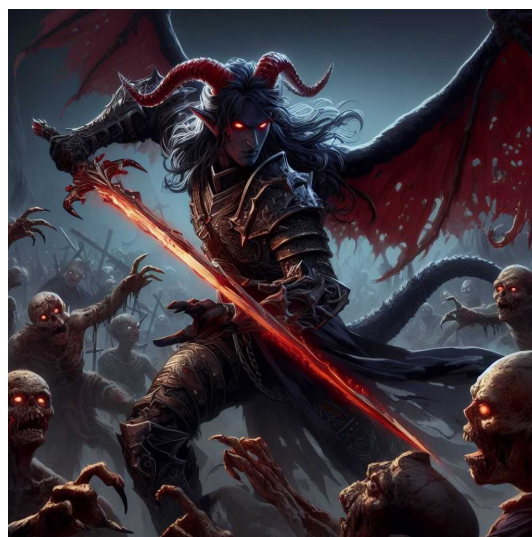
enano que llevaba una creación de Jaguarundy se convertía en un guerrero formidable en el campo de batalla. El Martillo de las Montañas se convirtió en un símbolo de esperanza y resistencia para su clan y para todos los enanos de las Montañas Prismáticas. A medida que la guerra llegaba a su fin y la paz regresaba a Lúminnon, Jaguarundy continuó con su oficio, creando armas y armaduras para su gente y para aquellos que buscaban la calidad inigualable de sus creaciones. Hoy en día, el nombre de Jaguarundy el Martillo de las Montañas es reconocido en todas partes como sinónimo de artesanía enano de la más alta calidad. Su legado perdura a través de las armas y armaduras que creó, y su influencia ha dejado una marca indeleble en la historia de las Montañas Prismáticas y de Lúminnon en su conjunto. Su habilidad y dedicación continúan inspirando a forjadores y guerreros enanos de generación en generación.

| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | | |
|---|--|------------------------------|
| Especie | Enano | |
| Clase | Guerrero - Campeón | |
| Nivel | 11 | |
| Alineamiento | Neutral bueno | |
| Estadísticas | (basadas en SRD 5.2) | |
| | CA | 18 (cota de mallas y escudo) |
| | Puntos de Golpe: | 126 (12d10 + 60) |
| | Velocidad | 25 pies |
| | Fuerza 20 Destreza 10 Constitución 20 Inteligencia 10 | |

| | | |
|-------------------|---|---|
| | Sabiduría 12 Carisma 14 | |
| | Salvaciones | Fuerza +8, Constitución +8 |
| | Habilidades | Atletismo +8, Intimidación +5, Historia +3, Percepción +4 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 14 |
| | Idiomas | común, enano luminoso |
| | Nivel de desafío | 7 (2.900 PX) |
| Rasgos | <p>Golpe sísmico (Recarga 5–6). Jaguarundy golpea el suelo con su martillo. Cada criatura a 10 pies de él debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 16 o caer derribada y recibir 9 (2d8) de daño contundente. Los objetos frágiles sin portar también sufren daño.</p> <p>En pie hasta el final. Cuando Jaguarundy cae a 0 puntos de golpe y no es destruido, puede realizar inmediatamente una acción de Ataque antes de quedar inconsciente. Solo una vez por descanso largo.</p> | |
| Acciones | <p>Ataque múltiple. Jaguarundy realiza dos ataques con su martillo de guerra.</p> <p>Martillo de guerra. Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) de daño contundente o 11 (1d8 + 5) si se usa a una mano.</p> <p>Cabezazo. Ataque cuerpo a cuerpo con arma improvisada: +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 5) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedar aturdido hasta el final de su próximo turno.</p> | |
| Reacciones | - | |

Kara la Cazadora de Sombras

Es una tiefling valiente y decidida que ha dedicado su vida a la caza de monstruos y criaturas de la oscuridad en Lúminnon. Nacida bajo un eclipse lunar, marcada por la lúmina distorsionada, Kara ha enfrentado la discriminación y el miedo de aquellos que no entienden su herencia, pero ha demostrado que su determinación y habilidades son invaluableles en la lucha contra las amenazas de la oscuridad. Desde una edad temprana, Kara descubrió sus habilidades únicas, que incluyen la capacidad de





detectar y rastrear la presencia de seres oscuros y su destreza en el combate. En lugar de temer y reprimir estas habilidades, decidió abrazarlas y utilizarlas para proteger a las comunidades de Lúminnon. Kara ha viajado por todo el continente, enfrentando una variedad de monstruos, criaturas de pesadilla y amenazas sobrenaturales. Su habilidad para rastrear y enfrentar a estas criaturas ha hecho que sea una figura respetada entre aquellos que buscan su ayuda en momentos de desesperación. A lo largo de su vida, Kara ha acumulado un vasto conocimiento sobre las criaturas de la oscuridad y sus debilidades. Esto la convierte en una experta en la planificación y ejecución de cacerías efectivas. Además, ha forjado alianzas con otros cazadores de monstruos y aventureros que comparten su compromiso de mantener a salvo a Lúminnon. Aunque Kara a menudo trabaja sola, su reputación la precede, y es bien conocida en muchos asentamientos y ciudades como la Cazadora de Sombras que pueden llamar en tiempos de necesidad. Su determinación y valentía la han convertido en una leyenda en la lucha contra las amenazas de la oscuridad en el mundo de Lúminnon.

| | | |
|--|--|--|
| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | | |
| Especie | Tiefling | |
| Clase | Guerrera – Caballera Arcana | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Neutral | |
| Estadísticas | <i>(basadas en SRD 5.2)</i> | |
| | CA | 15 (armadura de cuero oscuro) |
| | Puntos de Golpe: | 102 (12d8 + 48) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 12 Destreza 18 Constitución 18 Inteligencia 14 Sabiduría 16 Carisma 12 | |
| | Salvaciones | Destreza +7, Sabiduría +6 |
| | Habilidades | Sigilo +7, Percepción +6, Supervivencia +6, Investigación +5 |
| | Resistencias | daño por fuego |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 16 |
| | Idiomas | común, lengua de las lunas |
| | Nivel de desafío | 6 (2.300 PX) |
| Rasgos | Legado Lunar. El linaje de Kara está vinculado a Umbralía , la luna oscura: Kara conoce el truco | |

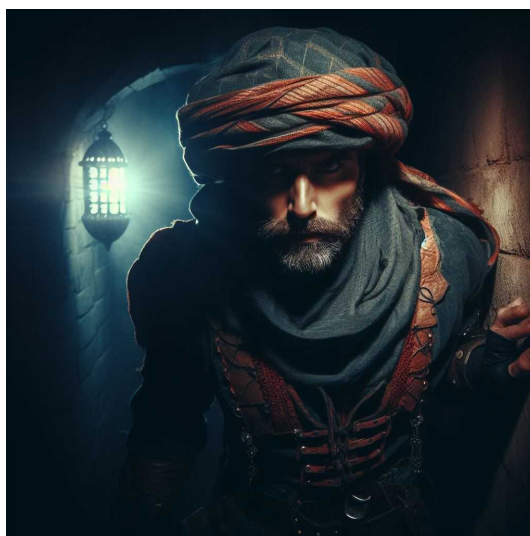


| | |
|-------------------|---|
| | <p><i>Ilusión menor.</i> Puede lanzar <i>Disfrazarse</i> y <i>Oscuridad</i> una vez por descanso largo. Carisma es su característica para lanzar estos conjuros.</p> <p>Acechadora tenebrosa. Kara no provoca ataques de oportunidad cuando se mueve fuera del alcance de criaturas a las que no haya atacado ese turno.</p> <p>Emboscada letal. Si Kara actúa antes que una criatura en el primer asalto de combate, puede realizar un ataque adicional contra ese objetivo. Si impacta, el objetivo sufre 7 (2d6) de daño adicional.</p> <p>Visión entrenada. Kara tiene ventaja en tiradas de Sabiduría (Percepción) y de Inteligencia (Investigación) para detectar trampas, criaturas invisibles o huellas en penumbra.</p> |
| Acciones | <p>Ataque múltiple. Kara realiza dos ataques con sus espadas cortas o dos disparos con sus cuchillos de sombra.</p> <p>Espada corta. <i>Ataque cuerpo a cuerpo con arma:</i> +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.</p> <p>Cuchillo de sombra (arma arrojadiza mágica). <i>Ataque a distancia:</i> +7 al ataque, alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño perforante + 4 (1d8) de daño necrótico. Se desmaterializa tras impactar o fallar.</p> |
| Reacciones | <p>Sombras defensivas. Cuando una criatura que Kara puede ver le hace una tirada de ataque, puede usar su reacción para ganar ventaja en una prueba de Destreza (Sigilo) y moverse hasta 10 pies como parte de la reacción, siempre que esté en penumbra o oscuridad.</p> |

Pícaros

Silas la Sombra Veloz

Es un famoso ladrón humano originario del Reino Oriental, una región bajo protectorado élfico. Nació en el corazón de la ciudad portuaria de Lucentum, donde su habilidad innata para la agilidad y la destreza pronto llamó la atención de los elfos. Aunque Silas provenía de una familia humilde, los elfos vieron en él un potencial excepcional y lo tomaron bajo su tutela. Fue durante su entrenamiento con los elfos que Silas desarrolló su habilidad sobrenatural para moverse como una sombra. Aprendió a camuflarse en las multitudes y a desaparecer de la vista de sus víctimas en un





abrir y cerrar de ojos. A pesar de que su origen se encuentra en el Protectorado Oriental, Silas no se conformó con las restricciones impuestas por los elfos y decidió utilizar sus habilidades para llevar a cabo robos y actos de astucia. Ganó renombre como un ladrón incomparable que burlaba a las autoridades y acumulaba riquezas en la sombra. A lo largo de los años, la leyenda de Silas la Sombra Veloz creció y su nombre se convirtió en sinónimo de habilidad y sigilo. Sus hazañas lo llevaron a lugares tan lejanos como la Ciudad Flotante y las Tierras Centrales.

| Adaptación a SRD 5.2 <i>Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2.</i> | | |
|--|---|---|
| Especie | Humano | |
| Clase | Pícaro – Ladrón | |
| Nivel | 9 | |
| Alineamiento | Neutral | |
| Estadísticas | <i>(basadas en SRD 5.2)</i> | |
| | CA | 15 (armadura de cuero) |
| | Puntos de Golpe: | 78 (12d8 + 24) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 10 Destreza 18 Constitución 14 Inteligencia 12 Sabiduría 14 Carisma 16 | |
| | Salvaciones | Destreza +7, Inteligencia +4 |
| | Habilidades | Acrobacias +7, Engaño +6, Sigilo +10, Percepción +5, Investigación +4 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Sentidos | percepción pasiva 15 |
| | Idiomas | común, élfico |
| | Nivel de desafío | 5 (1.800 PX) |
| Rasgos | Ataque furtivo (3d6). Silas inflige 14 (3d6) de daño adicional cuando golpea a una criatura que tiene desventaja en la tirada de salvación o si un aliado está a 5 pies del objetivo. Evasión. Cuando Silas está sujeto a un efecto que le permite hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, no recibe daño si tiene éxito en la tirada y solo la mitad si falla. Acción astuta. Silas puede usar una acción adicional en su turno para realizar la acción de Retirada, Escondarse o Correr . | |

| | |
|-------------------|--|
| Acciones | Ataque múltiple. Silas realiza dos ataques con sus dagas. Daga. Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con arma: +7 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d4 + 4) de daño perforante. |
| Reacciones | Defensa ingeniosa. Silas puede usar su reacción para añadir +4 a su CA contra un ataque que vea venir. |

Sylara la Ladrona Encantadora

Es una elfa excepcional que ha desarrollado un don especial para la persuasión y la manipulación. Aunque es conocida por su habilidad para robar objetos valiosos, su verdadero talento radica en su capacidad para influir en las personas y hacer que hagan su voluntad a través de su carisma y encanto innatos. Sylara utiliza su don para ganarse la confianza de aquellos que se cruzan en su camino. Su encanto natural y su habilidad para comunicarse de manera persuasiva le permiten acercarse a personas de todas las esferas de la vida, desde nobles ricos hasta ciudadanos comunes. Esta habilidad le ha resultado



invaluable en sus actividades de robo, ya que a menudo puede convencer a las personas de que le revelen información crucial o incluso que colaboren con ella voluntariamente. Además de su encanto, Sylara es una maestra en el arte del engaño y la distracción. Puede crear situaciones que desvíen la atención de sus objetivos mientras ella se mueve sigilosamente para lograr sus objetivos. Su astucia y capacidad para pensar con rapidez la han sacado de situaciones peligrosas en más de una ocasión. Sylara no solo utiliza sus habilidades para fines egoístas. En ocasiones, ha usado su don para ayudar a personas necesitadas o para manipular a individuos maliciosos para que hagan el bien. Su ética personal puede ser ambigua, pero a menudo sigue sus propias reglas y códigos morales. A pesar de su reputación como ladrona y manipuladora, Sylara también ha ganado el respeto y la admiración de aquellos que han visto su habilidad en acción. Su capacidad para desarmar a sus enemigos con palabras y su destreza en situaciones delicadas la convierten en una figura intrigante y carismática en el mundo de la intriga y la aventura.

| | |
|--|----------------------|
| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | |
| Especie | Elfa |
| Clase | Pícara – Encantadora |
| Nivel | 9 |
| Alineamiento | Caótica Neutral |



| | | |
|---------------------|--|---|
| | | |
| Estadísticas | <i>(basadas en SRD 5.2)</i> | |
| | CA | 14 (armadura de cuero) |
| | Puntos de Golpe: | 70 (11d8 + 22) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 10 Destreza 18 Constitución 14 Inteligencia 14 Sabiduría 12 Carisma 16 | |
| | Salvaciones | Destreza +7, Carisma +6 |
| | Habilidades | Engaño +8, Persuasión +8, Sigilo +7, Acrobacias +7, Percepción +4 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Sentidos | percepción pasiva 14 |
| | Idiomas | común, élfico |
| | Nivel de desafío | 5 (1.800 PX) |
| Rasgos | Ataque furtivo (3d6). Una vez por turno, Sylara inflige 10 (3d6) de daño adicional cuando golpea a una criatura que tenga un enemigo cuerpo a cuerpo a 5 pies o si tiene ventaja en la tirada de ataque. Evasión. Cuando hace una tirada de salvación de Destreza contra un efecto que permita la mitad de daño, recibe 0 si la supera y mitad si falla. Acción astuta. Puede usar una acción adicional en cada uno de sus turnos para realizar la acción de Correr , Retirada o Escondarse . Encanto desarmante. Sylara tiene ventaja en tiradas de Carisma (Engaño) y (Persuasión) contra criaturas que no la consideran hostil. Como acción, puede intentar desorientar verbalmente a una criatura que la entienda (Sabiduría CD 13 o desventaja en su siguiente ataque o prueba contra ella). | |
| Acciones | Ataque múltiple. Sylara realiza dos ataques con sus dagas. Daga. Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con arma: +7 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño perforante. | |
| Reacciones | Paso evasivo. | |

| | |
|--|---|
| | Cuando una criatura falla un ataque contra ella, puede moverse hasta 10 pies sin provocar ataques de oportunidad. |
|--|---|

Luka el Deslizante de Bolsillos



Es un gnomo de pequeña estatura, pero con una gran habilidad en el arte del hurto de objetos y carterismo. A menudo es subestimado debido a su diminuto tamaño, pero sus habilidades de carterista son insuperables y le han otorgado una reputación bien merecida en el mundo del crimen. Con una destreza sin igual, Luka puede moverse sigilosamente entre las multitudes, pasando desapercibido mientras se acerca a sus víctimas desprevenidas. Sus dedos ágiles y su destreza le permiten deslizarse objetos y billeteras de bolsillos y bolsas sin que las personas se den cuenta. Es un maestro en el arte de la distracción, utilizando trucos y artimañas para mantener a sus objetivos ocupados mientras realiza sus fechorías. A pesar de su ocupación ilícita, Luka tiene un sentido peculiar de la ética. Suele enfocarse en robar a personas que pueden permitirse perder sus pertenencias sin causarles un daño significativo. Nunca roba a personas en

situaciones desesperadas o vulnerables, y prefiere dirigirse a aquellos que parecen tener más que suficiente. A lo largo de los años, Luka ha acumulado una impresionante colección de objetos robados, desde pequeñas joyas hasta relojes costosos y otros artículos de valor. Es conocido por su habilidad para sortear sistemas de seguridad complicados y para escapar de situaciones peligrosas. Luka es un maestro en el arte de desaparecer en el momento adecuado, lo que lo ha mantenido fuera de las garras de la ley en innumerables ocasiones. A menudo se mueve de una ciudad a otra, cambiando de identidad y apariencia para evitar ser atrapado por las autoridades. Su habilidad para eludir a la ley y su habilidad inigualable en el carterismo lo convierten en uno de los ladrones más respetados y buscados en el mundo del crimen.

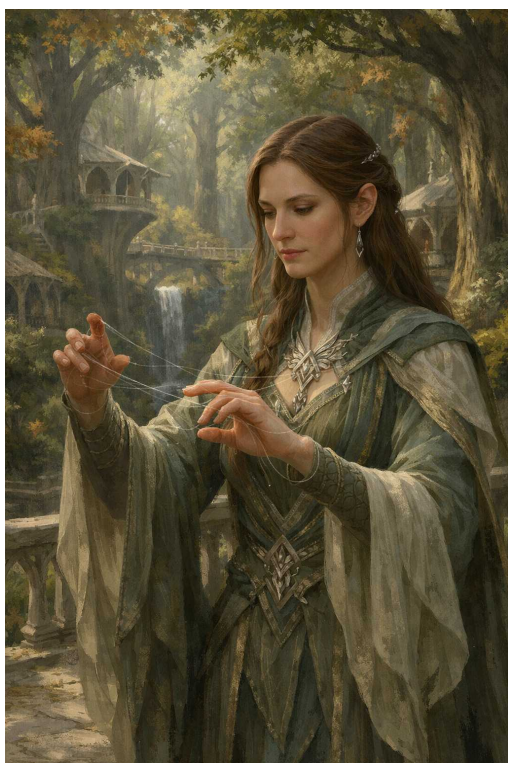
| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | | |
|---|----------------------|--|
| Especie | Gnomo | |
| Clase | Pícaro – Ladrón | |
| Nivel | 8 | |
| Alineamiento | Caótico Neutral | |
| Estadísticas | (basadas en SRD 5.2) | |
| | CA | 15 (armadura de cuero, bonificador por Destreza) |
| | Puntos de Golpe: | 63 (10d8 + 20) |
| | Velocidad | 25 pies |



| | | |
|-------------------|---|---|
| | Fuerza 8 Destreza 20 Constitución 14 Inteligencia 12 Sabiduría 12 Carisma 16 | |
| | Salvaciones | Destreza +8, Inteligencia +4 |
| | Habilidades | Sigilo +8, Prestidigitación +9, Percepción +4, Engaño +6, Juego de Manos +9 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Sentidos | percepción pasiva 14 |
| | Idiomas | común |
| | Nivel de desafío | 4 (1.100 PX) |
| Rasgos | Ataque furtivo (3d6). Una vez por turno, Luka inflige 10 (3d6) de daño adicional a una criatura que golpee con un ataque si tiene ventaja en la tirada o si un aliado está a 5 pies del objetivo y Luka no tiene desventaja. Tamaño pequeño, ventaja grande. Luka puede moverse a través del espacio de cualquier criatura de tamaño Mediano o mayor. Tiene ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse si está parcialmente cubierto por una criatura o mobiliario. Acción astuta. Puede usar una acción adicional en cada uno de sus turnos para realizar la acción de Retirada , Esconderse o Correr . Reflejos evasivos. Tiene ventaja en pruebas para evitar trampas o ser sorprendido. Además, puede lanzar un objeto pequeño sin usar acción si lo tenía en mano o escondido. | |
| Acciones | Dagas gemelas. Luka realiza dos ataques con dagas. <i>Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:</i> +8 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño perforante por daga. Bolsazo oportuno (1/día). Luka lanza polvo cegador, una pequeña bomba de humo o un objeto sorpresa para obtener ventaja en un ataque o causar que una criatura en 5 pies pierda su reacción hasta el inicio de su siguiente turno. CD 13 de Sabiduría para resistir. | |
| Reacciones | Escabullida hábil. Cuando una criatura que puede ver le hace un ataque cuerpo a cuerpo y falla, Luka puede moverse 10 pies sin provocar ataques de oportunidad. | |

Magos / Hechiceros

Elara la Tejedora de Hechizos



Elara la Tejedora de Hechizos es originaria de Aelarion, la ciudad élfica enclavada en el Bosque de Colores Cambiantes. Su historia es única en el sentido de que, a pesar de ser de ascendencia humana, fue acogida y educada por los elfos desde una edad temprana debido a su innata afinidad con la magia. Elara fue encontrada en las profundidades del Bosque de Colores Cambiantes por un grupo de elfos, quienes quedaron impresionados por su conexión natural con las energías mágicas del bosque. Fue llevada a Aelarion y criada por una familia élfica que la instruyó en los secretos de la magia. Lo que distingue a Elara es su habilidad para tejer hechizos complejos que combinan múltiples disciplinas mágicas. A través de años de estudio y práctica, logró dominar la magia elemental, la magia de la naturaleza y la magia arcano. Esta combinación única de habilidades le permite crear efectos mágicos sorprendentes y poderosos. En

Aelarion, Elara se convirtió en una maestra y consejera en asuntos mágicos. Ayudó a proteger el Bosque de Colores Cambiantes y a mantener el equilibrio natural del entorno. Sus contribuciones a la comunidad élfica y su conocimiento mágico la convirtieron en una figura respetada y venerada. A pesar de su conexión con los elfos y su educación en Aelarion, Elara siempre ha mantenido sus raíces humanas y ha buscado formas de unir a las dos especies en lugar de separarlas. Su legado en Lúminnon es el de una poderosa tejedora de hechizos que utilizó su talento mágico para el bien de todos los habitantes del mundo, sin importar su especie. Su historia es un recordatorio de que la magia puede ser un puente entre las diferencias y un medio para encontrar la unidad en la diversidad.

| Adaptación a SRD 5.2 <i>Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2.</i> | | |
|--|--|---------------------|
| Especie | Humana | |
| Clase | Maga – Subescuela: Tejedora arcana (temática original de Lúminnon) | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Neutral Buena | |
| Estadísticas | <i>(basadas en SRD 5.2)</i> | |
| | CA | 14 (defensa mágica) |



| | | |
|-----------------|---|---|
| | Puntos de Golpe: | 77 (14d8 + 14) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 8 Destreza 14 Constitución 12 Inteligencia 20 Sabiduría 14 Carisma 12 | |
| | Salvaciones | Inteligencia +8, Sabiduría +5 |
| | Habilidades | Arcanos +8, Historia +8, Perspicacia +5, Investigación +8 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Resistencias | daño de fuerza |
| | Sentidos | percepción pasiva 12 |
| | Idiomas | común, élfico, lengua de las lunas |
| | Nivel de desafío | 7 (2.900 PX) |
| Rasgos | <p>Tejedora de la lúmina. Elara puede lanzar un conjuro de nivel 1 sin consumir espacio una vez por descanso corto si está bajo la luz de al menos una de las lunas.</p> <p>Aura de estabilidad mágica. Los aliados a 10 pies de Elara tienen ventaja en las tiradas de salvación para mantener la concentración en conjuros.</p> <p>Memoria del Hilo Arcano. Una vez por día, Elara puede recuperar un espacio de conjuro de nivel 3 o inferior cuando lanza un hechizo de nivel 1 como ritual.</p> | |
| Conjuros | <p>Habilidad de conjuro: <i>Inteligencia (CD 16 para resistir, +8 al ataque con conjuros)</i></p> <p>Trucos (a voluntad): <i>Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Palabra Fragmentada (LUM)</i></p> <p>1º nivel (3 preparados): <i>Armadura de mago, Escudo, Pulso Cromático (LUM)</i></p> <p>2º nivel (3 preparados): <i>Imagen múltiple, Ver invisibilidad, Rito de Silencio Luminar (LUM)</i></p> <p>3º nivel (3 preparados): <i>Contraconjuro, Disipar magia, Relámpago</i></p> <p>4º nivel (3 preparados): <i>Reflejo de los Mil Sentires (LUM), Tormenta de hielo, Puerta dimensional</i></p> <p>5º nivel (3 preparados): <i>Cono de frío, Muro de fuerza, Pacto con el Espejo Lunar (LUM)</i></p> | |
| Acciones | Toque de la Trama. <i>Ataque cuerpo a cuerpo con conjuro: +8 al ataque, alcance 5</i> | |

| | |
|-------------------|--|
| | pies. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño de fuerza. El objetivo debe superar una salvación de Sabiduría CD 16 o quedar desorientado hasta el final de su siguiente turno (desventaja en ataques y salvaciones de Destreza). |
| Reacciones | Interferencia Tejida. Cuando una criatura a 30 pies lanza un conjuro, Elara puede usar su reacción para imponer desventaja en la tirada de ataque de ese conjuro o ventaja en la tirada de salvación del objetivo. |

Thornn el Invocador Elemental

Es un elfo que ha alcanzado un nivel excepcional en el arte de invocar y controlar los elementos. Su habilidad para manipular los elementos naturales lo distingue como un mago extraordinario y poderoso en el mundo de la magia. Thornn tiene la capacidad de convocar y controlar varios elementos, lo que le permite adaptarse a una variedad de situaciones y desafíos. Thornn puede crear y controlar el fuego a voluntad. Puede lanzar bolas de fuego ardiente, crear muros de fuego para bloquear el paso de sus enemigos o incluso encender objetos a distancia. Puede hacer que la tierra se mueva a su voluntad, creando colinas y fosas, levantando muros de tierra o causando temblores en el suelo para desequilibrar a sus oponentes. Thornn puede controlar el agua en todas sus formas. Puede crear torrentes de agua para atacar o defenderse, congelar cuerpos de agua para formar barreras sólidas o incluso extraer la humedad del aire para crear esferas acuosas que



usan en combate. Tiene el poder de invocar tormentas eléctricas, lo que le permite lanzar rayos a sus enemigos o usar la electricidad para potenciar sus hechizos y ataques. Su habilidad para combinar estos elementos en formas creativas y estratégicas lo convierte en un formidable oponente en el campo de batalla. Además de su capacidad ofensiva, Thornn también utiliza su magia para tareas útiles, como la creación de escudos mágicos, la purificación del agua y la manipulación del entorno para resolver problemas. A lo largo de su vida, Thornn ha estudiado y perfeccionado sus habilidades mágicas, explorando los secretos de la naturaleza y su conexión con los elementos. Su conocimiento y control de los elementos lo han convertido en una figura respetada en el mundo de la magia, y su presencia es a menudo solicitada para resolver problemas que involucran fuerzas naturales desatadas o desequilibrios en la armonía elemental.

Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2.

| | |
|----------------|--|
| Especie | Elfo |
| Clase | Mago – Subescuela temática: Invocador elemental de la lúmina |



| | | |
|--------------|--|--|
| | | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Caótico Bueno | |
| Estadísticas | <i>(basadas en SRD 5.2)</i> | |
| | CA | 13 (defensa elemental menor) |
| | Puntos de Golpe: | 92 (14d8 + 28) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 10 Destreza 14 Constitución 14 Inteligencia 20 Sabiduría 12 Carisma 12 | |
| | Salvaciones | Inteligencia +8, Constitución +5 |
| | Habilidades | Arcanos +8, Naturaleza +8, Percepción +5 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Resistencias | daño de fuego, relámpago y frío (ver <i>Conducto elemental</i>) |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 15 |
| | Idiomas | común, élfico, lengua de las lunas |
| | Nivel de desafío | 7 (2.900 PX) |
| Rasgos | Ascendencia élfica. Thornn tiene ventaja en tiradas de salvación contra ser encantado y no puede ser dormido mágicamente. Conducto elemental. Cuando lanza un conjuro de fuego, frío o relámpago, gana resistencia a ese tipo de daño hasta el final de su siguiente turno. Invocación canalizada (1/día). Puede lanzar <i>Conjurar elemental menor</i> sin consumir espacio de conjuro si está en una zona de alta lumina (como las Montañas Prismáticas o el Bosque Fulgurante). Afinidad con la vibración prismática. Cuando lanza un conjuro de daño elemental, puede elegir alterar su color y naturaleza: inflige 1d6 de daño adicional de un tipo aleatorio (fuego, relámpago o frío). | |
| Conjuros | Habilidad de conjuro: Inteligencia (CD 16, +8 al ataque con conjuros) Trucos (a voluntad): <i>Rayo de escarcha, Elementalismo, Mano de mago, Palabra Fragmentada</i> (LUM) 1º nivel (4 preparados): | |

| | |
|-------------------|---|
| | <p><i>Armadura de mago, Escudo, Ola atronadora, Luz Resonante de Lucentia (LUM)</i></p> <p>2º nivel (3 preparados): <i>Rayo abrasador, Nube de Niebla, Vibración Prismática (LUM)</i></p> <p>3º nivel (3 preparados): <i>Relámpago, Estallido de Cromus, Caminar entre brumas de Umbralia (LUM)</i></p> <p>4º nivel (3 preparados): <i>Conjurar elementales menores, Tormenta de Hielo, Reflejo de los Mil Sentires (LUM)</i></p> <p>5º nivel (2 preparados): <i>Cono de frío, Muro de Fuerza</i></p> |
| Acciones | <p>Descarga elemental. <i>Ataque a distancia con conjuro: +8 al ataque, alcance 60 pies. Impacto: 17 (4d6 + 3) de daño de fuego, frío o relámpago (a elección de Thornn).</i></p> |
| Reacciones | <p>Flujo elemental inverso. Cuando una criatura lanza un conjuro que inflige fuego, frío o relámpago, Thornn puede usar su reacción para ganar resistencia contra ese tipo y devolver 5 puntos del mismo tipo de daño al atacante (si está a 30 pies o menos).</p> |

Vorin el Cazador de Reliquias Arcanas

Es un tiefling cuya vida gira en torno a rastrear y recolectar objetos mágicos y reliquias antiguas en el vasto mundo de Lúminnon. Su conocimiento profundo de la historia, la magia y las culturas antiguas le permite identificar y utilizar artefactos con poderes inusuales y a menudo desconocidos. Vorin tiene un don para identificar y evaluar objetos mágicos y artefactos antiguos. Puede determinar sus propiedades, historias y orígenes con una mirada, lo que lo convierte en un experto en el campo de la arcanología. Su habilidad para rastrear y localizar reliquias arcanas es legendaria. Puede seguir pistas y rastros dejados por objetos mágicos perdidos en las regiones más remotas de Lúminnon.



Vorin ha invertido años en el estudio de la historia de Lúminnon y las civilizaciones que la han habitado. Su conocimiento profundo de las culturas antiguas y sus lenguajes le permite interpretar inscripciones y jeroglíficos en artefactos olvidados. Vorin sabe cómo utilizar artefactos de manera segura y efectiva. Puede desbloquear sus poderes, activar sus habilidades únicas y evitar efectos negativos no deseados. A lo largo de sus viajes, Vorin ha construido una impresionante colección de reliquias y objetos mágicos. Su conocimiento y habilidades le permiten seleccionar cuidadosamente las piezas más valiosas y poderosas. Como cazador de reliquias, Vorin lleva un estilo de vida nómada. Viaja de un lugar a otro, explorando ruinas, tumbas ancestrales y santuarios olvidados en busca de nuevos tesoros mágicos. Además de su conocimiento, Vorin es extremadamente inteligente y astuto. Puede resolver acertijos y



rompecabezas mágicos, y su intuición le ayuda a tomar decisiones rápidas y efectivas en situaciones peligrosas. Vorin ha establecido relaciones con otros aventureros, magos y coleccionistas de reliquias en Lúminnon. Estas conexiones le proporcionan información valiosa y oportunidades para adquirir nuevos artefactos. En un mundo lleno de misterios y peligros, Vorin se destaca como un experto en el campo de las reliquias arcanas. Su habilidad para descubrir y utilizar artefactos mágicos lo convierte en un recurso invaluable para aquellos que buscan poderes ocultos o desean comprender mejor el pasado de Lúminnon.

| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | | |
|---|---|--|
| Especie | Tiefling | |
| Clase | Mago (Wizard) – Subescuela temática: Arqueomago / especialista en artefactos | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Neutral | |
| Estadísticas | (basadas en SRD 5.2) | |
| | CA | 14 (túnica mágica reforzada) |
| | Puntos de Golpe: | 80 (13d8 + 26) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 8 Destreza 14 Constitución 14 Inteligencia 20 Sabiduría 12 Carisma 12 | |
| | Salvaciones | Inteligencia +8, Constitución +5 |
| | Habilidades | Arcanos +8, Investigación +8, Historia +6, Percepción +4 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Resistencias | fuego, ventaja contra encantamientos (por legado infernal y entrenamiento) |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 14 |
| | Idiomas | común, lengua de las lunas |
| | Nivel de desafío | 6 (2.300 PX) |
| Rasgos | Legado Lunar. El linaje de Vorin está vinculado a Umbralia, la luna oscura. Vorin conoce el truco Ilusión menor. Puede lanzar Disfrazarse una vez por descanso largo. También puede lanzar Oscuridad una vez por descanso largo. Carisma es su característica para lanzar estos conjuros. Detector de reliquias. Vorin puede lanzar <i>Detectar magia</i> sin gasto hasta 3 veces al día. Además, puede identificar un objeto mágico menor con una prueba de Arcanos CD 15 sin | |

| | |
|-------------------|---|
| | <p>necesidad de <i>Identificar</i>.</p> <p>Vínculo rúnico. Una vez por descanso largo, puede enlazar rúnicamente un objeto mágico que lleve. Mientras esté a 60 pies, sabrá si alguien lo manipula, activa o intenta desactivarlo.</p> |
| Conjuros | <p>Habilidad de conjuro: Inteligencia (CD 16, +8 al ataque con conjuros)</p> <p>Trucos (a voluntad): <i>Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Palabra Fragmentada (LUM)</i></p> <p>1º nivel (4 preparados): <i>Detectar magia, Escudo, Armadura de mago, Brillo Delator (LUM)</i></p> <p>2º nivel (3 preparados): <i>Ver invisibilidad, Localizar objeto, Rito de Silencio Luminar (LUM)</i></p> <p>3º nivel (4 preparados): <i>Contraconjuro, Disipar magia, Caminar entre brumas de Umbralia (LUM), Protección contra la energía</i></p> <p>4º nivel (2 preparados): <i>Reflejo de los Mil Sentires (LUM), Adivinación</i></p> <p>5º nivel (2 preparados): <i>Pacto con el Espejo Lunar (LUM), Muro de fuerza</i></p> |
| Acciones | <p>Golpe de energía residual. <i>Ataque cuerpo a cuerpo con conjuro:</i> +8 al ataque, alcance 5 pies.</p> <p>Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño de fuerza. Si el objetivo lleva un objeto mágico activo, sufre desventaja en su próxima tirada de salvación.</p> |
| Reacciones | <p>Ruptura temporal (1/día). Cuando una criatura dentro de 60 pies activa un objeto mágico, Vorin puede usar su reacción para intentar suprimirlo durante 1 turno (salvación de Inteligencia CD 16).</p> |

Kaelen el Inventor de Hechizos Mecánicos



Es un talentoso gnomo que ha llevado la magia y la ingeniería a un nuevo nivel en el mundo de Lúminnon. Su habilidad para fusionar estos dos campos le permite crear dispositivos mágicos y mecanismos únicos que son la envidia de todos los inventores y hechiceros. Kaelen es ampliamente reconocido como un genio inventor que ha revolucionado la forma en que se utiliza la magia en el mundo de Lúminnon. Sus inventos incluyen dispositivos mágicos que pueden realizar una variedad de funciones, desde iluminar áreas oscuras hasta proteger contra hechizos hostiles. Estos dispositivos a menudo incorporan cristales mágicos y mecanismos complejos.

Kaelen ha desarrollado hechizos mecánicos que pueden activarse con interruptores, engranajes



y palancas. Estos hechizos tienen aplicaciones prácticas y pueden usarse en diversas situaciones. Ha creado autómatas mágicos que pueden realizar tareas específicas bajo su control. Estos autómatas son impulsados por magia y son extremadamente útiles en la vida cotidiana. Kaelen está constantemente buscando nuevas formas de combinar la magia y la ingeniería para crear dispositivos aún más sorprendentes. Sus talleres están llenos de prototipos y experimentos. Muchos magos de renombre buscan la colaboración de Kaelen para desarrollar dispositivos que mejoren su magia. Esta colaboración ha llevado a avances significativos en la práctica mágica. Kaelen es curioso por naturaleza y siempre está dispuesto a desentrañar los secretos detrás de la magia y la tecnología. Sus investigaciones han arrojado luz sobre la conexión entre ambos campos. Kaelen es conocido por su personalidad excéntrica y su entusiasmo obsesivo por sus inventos. A menudo se sumerge completamente en su trabajo y se olvida del mundo exterior.

| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | | |
|---|---|--|
| Especie | Gnomo | |
| Clase | Mago – Subescuela temática: Ingeniero arcano / inventor mágico | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Legal Neutral | |
| Estadísticas | <i>(basadas en SRD 5.2)</i> | |
| | CA | 17 (armadura ligera reforzada con runas mecánicas) |
| | Puntos de Golpe: | 76 (13d8 + 26) |
| | Velocidad | 25 pies |
| | Fuerza 8 Destreza 14 Constitución 14 Inteligencia 20 Sabiduría 12 Carisma 10 | |
| | Salvaciones | Inteligencia +8, Constitución +5 |
| | Habilidades | Arcanos +8, Investigación +8, Herramientas de inventor +6 <i>*Nota: Ingeniería es una especialización temática que combina Arcanos o Investigación con la competencia en Herramientas de inventor cuando se trate de mecanismos, dispositivos o estructuras técnicas.</i> |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Resistencias | daño por relámpago, ventaja contra efectos mágicos que afecten objetos |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 14 |
| | Idiomas | común, lengua de las lunas |



| | | |
|-------------------|---|--------------|
| | Nivel de desafío | 6 (2.300 PX) |
| Rasgos | <p>Constructor rúnico. Kaelen puede fabricar un dispositivo mágico menor durante un descanso largo que le permite lanzar un truco sin componentes (elige uno de sus trucos).</p> <p>Sobrecalentamiento controlado. Una vez por turno, cuando inflige daño de relámpago o fuerza, puede añadir 1d6 de daño adicional. Este efecto no puede usarse más de una vez por turno.</p> <p>Estabilidad del cálculo. Tiene ventaja en tiradas para mantener la concentración en conjuros no ofensivos.</p> | |
| Conjuros | <p>Habilidad de conjuro: <i>Inteligencia (CD 16, +8 al ataque con conjuros)</i></p> <p>Trucos (a voluntad): <i>Luz, Mano de mago, Taumaturgia, Palabra Fragmentada (LUM)</i></p> <p>1º nivel (4 preparados): <i>Pulso cromático (LUM), Escudo, Armadura de mago, Brillo Delator (LUM)</i></p> <p>2º nivel (3 preparados): <i>Ver invisibilidad, Resonancia de Cristal Vivo (LUM), Paso brumoso</i></p> <p>3º nivel (3 preparados): <i>Contraconjuro, Disipar magia, Torsión del Velo Fractal (LUM)</i></p> <p>4º nivel (3 preparados): <i>Reflejo de los Mil Sentires (LUM), Piel pétrea, Tormenta de hielo</i></p> <p>5º nivel (2 preparados): <i>Pacto con el Espejo Lunar (LUM), Muro de fuerza</i></p> | |
| Acciones | <p>Descarga de bobina. <i>Ataque a distancia con conjuro: +8 al ataque, alcance 60 pies. Impacto: 14 (3d6 + 2) de daño por relámpago. Si el objetivo lleva metal o es una construcción, recibe +2 de daño adicional.</i></p> | |
| Reacciones | <p>Interferencia de circuito. Cuando una criatura a 30 pies lanza un conjuro con componente verbal o somático, Kaelen puede usar su reacción para imponer desventaja si ha identificado el conjuro con éxito (Arcana CD 15).</p> | |

Clérigos

Aeliana, la Abadesa de la Luz Eterna

Es una figura reverenciada en Lúminnon por su dedicación al culto de Aeloria, la Diosa de la Luz. Su templo es un refugio para aquellos que buscan sanación y esperanza en momentos de oscuridad. Su historia es una inspiración para muchos y su influencia se extiende más allá de las fronteras de su templo. Aeliana nació en una pequeña aldea cerca de la Ciudad Flotante y desde una edad temprana mostró una profunda devoción a los dioses. Fue educada por sacerdotes locales y demostró un talento innato para la sanación y la conexión con las energías divinas. A medida que crecía, su reputación como sanadora se expandía y la gente viajaba

desde lugares lejanos en busca de sus bendiciones. Cuando Aeliana alcanzó la edad adulta, decidió dedicar su vida por completo al servicio de Aeloria. Fundó el Templo de la Luz Eterna en las afueras de la Ciudad Flotante, un lugar de culto que rápidamente se convirtió en un refugio para los necesitados. Los enfermos y afligidos venían en busca de curación, y los desesperados buscaban su consejo y consuelo. Lo que distingue a Aeliana es su capacidad para canalizar la luz divina de Aeloria en actos de sanación. Se cree que sus oraciones y bendiciones tienen el poder de curar enfermedades, aliviar el sufrimiento y traer esperanza incluso en los momentos más oscuros. Sus seguidores la consideran un faro de luz en un mundo a menudo envuelto en sombras. Aeliana también es conocida por su sabiduría y consejo. Ha actuado como mediadora en conflictos y ha aconsejado a líderes y gobernantes en momentos de crisis. Su presencia en la Ciudad Flotante es respetada por personas de todas las especies y credos.



| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | | |
|---|--|---|
| Especie | Humana | |
| Clase | Clérigo – Dominio: Vida / Luz (orientado a Aeloria) | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Legal Buena | |
| Estadísticas | (basadas en SRD 5.2) | |
| | CA | 18 (armadura bendecida, escudo) |
| | Puntos de Golpe: | 88 (16d8 + 16) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 10 Destreza 12 Constitución 12 Inteligencia 14 Sabiduría 20 Carisma 18 | |
| | Salvaciones | Sabiduría +8, Carisma +7 |
| | Habilidades | Persuasión +7, Religión +5, Medicina +8, Perspicacia +8 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Resistencias | daño radiante (mientras mantenga concentración en un conjuro) |



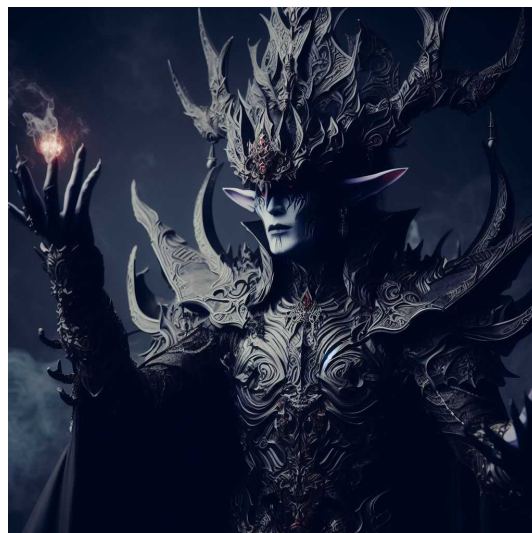
| | | |
|-------------------|---|----------------------|
| | Sentidos | percepción pasiva 15 |
| | Idiomas | lengua de las lunas |
| | Nivel de desafío | 6 (2.300 PX) |
| Rasgos | Canalizar Divinidad (1/rest) Aeliana puede usar su acción para emitir una ola de luz sagrada. Todas las criaturas aliadas a 30 pies recuperan 10 puntos de golpe y obtienen ventaja en su próxima tirada de salvación contra efectos de encantamiento o miedo. Aura de Luminiscencia (Activa mientras no esté inconsciente) Las criaturas aliadas que comiencen su turno a 10 pies de Aeliana ganan 2 puntos de golpe temporales. Disciplina devota. Aeliana tiene ventaja en las tiradas para mantener la concentración en conjuros de Luz, Curación o Protección | |
| Conjuros | Habilidad de conjuro: Sabiduría (CD 16 para resistir, +8 al ataque con conjuros) Trucos (a voluntad): <i>Luz, Llama sagrada, Taumaturgia</i> 1º nivel (4 preparados): <i>Curar heridas, Bendecir, Escudo de la fe, Detectar magia</i> 2º nivel (3 preparados): <i>Restauración menor, Ayuda, Zona de verdad</i> 3º nivel (3 preparados): <i>Faro de esperanza, Luz del día, Disipar Magia</i> 4º nivel (3 preparados): <i>Guardián de la fe, Protección contra la muerte, Libertad de Movimiento</i> 5º nivel (2 preparados): <i>Golpe de llamas, Restauración mayor</i> | |
| Acciones | Toque radiante. <i>Ataque cuerpo a cuerpo con conjuro:</i> +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño radiante. | |
| Reacciones | Luz escudo. Cuando una criatura aliada a 10 pies recibe daño, Aeliana puede interponer su escudo para reducir ese daño en 1d8 + 5. Solo si tiene escudo equipado. | |

Thornel, el Oráculo de las Sombras

Pocas figuras infunden tanto temor y fascinación como Thornel, el autoproclamado *Oráculo de las Sombras*. Se trata de un drow surgido de las profundidades de Nir-Azel, la ciudad maldita del Desierto de Sombras. Antiguo iniciado del Círculo de los Silenciosos, Thornel fue en su juventud uno de los pocos elegidos en recibir visiones directas de Thalakar durante los trances rituales del Equinoccio Negro.

Sin embargo, en un acto que desconcertó incluso a sus propios maestros, Thornel abandonó Nir-Azel voluntariamente, sin permiso ni explicación. Desde entonces, recorre las regiones exteriores de Lúminnon como el heraldo más visible del culto a Thalakar, sembrando enseñanzas oscuras, profecías apocalípticas y advertencias crípticas sobre el inevitable colapso del equilibrio.

Ni siquiera entre los suyos se conoce la causa de su exilio. Algunos murmuran que vio algo en las sombras que ni siquiera los drow están preparados para aceptar. Otros creen que reconoce en Nir-Azel una herejía por su obsesión con el control y el silencio, y prefiere una fe más ardiente y directa. Lo cierto es que Thornel no reniega de Thalakar, sino de los métodos de sus antiguos hermanos.



Su presencia es inconfundible: un manto de pliegues negros que parece absorber la luz, piel cenicienta marcada con cicatrices rituales, y unos ojos púrpura oscuros que no parpadean jamás.

Se le ha visto en las ruinas de Luzmar, en cuevas cercanas al Velo de la Oscuridad, y en aldeas del sur justo antes de que desaparecieran durante la Noche de Thalakar.

Thornel no dirige ejércitos ni fundó ninguna orden visible, pero su sola aparición despierta fanatismos, provoca visiones y hace temblar a los sacerdotes de otras deidades. Algunos lo consideran un loco peligroso, otros un sabio que ha cruzado el umbral del entendimiento, y unos pocos, sus discípulos más fervientes, lo llaman *el Portador de la Última Revelación*.

| Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2. | | |
|---|--|-----------------------------------|
| Especie | Elfo drow | |
| Clase | Clérigo – Dominio: Conocimiento / Engaño / Sombra (inspirado en Thalakar) | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Neutral Malvado | |
| Estadísticas | <i>(basadas en SRD 5.2)</i> | |
| | CA | 16 (túnica reforzada por sombras) |
| | Puntos de Golpe: | 85 (13d8 + 26) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 10 Destreza 14 Constitución 14 Inteligencia 16 Sabiduría 18 Carisma 16 | |

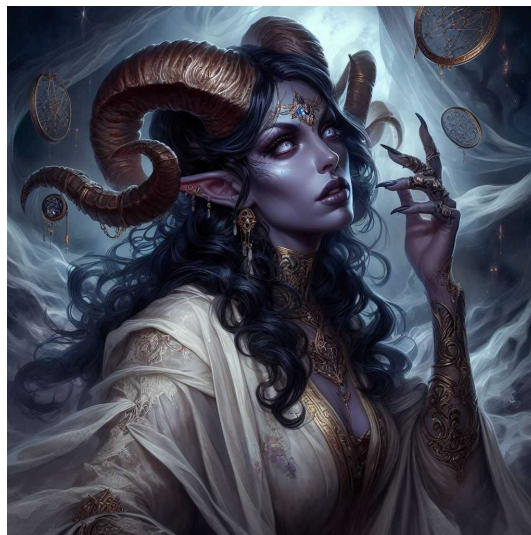


| | | |
|-------------------|---|---|
| | Salvaciones | Sabiduría +7, Carisma +6 |
| | Habilidades | Religión +6, Perspicacia +7, Engaño +6, Sigilo +5 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Resistencias | daño necrótico; ventaja contra ser cegado |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 14 |
| | Idiomas | común, élfico, lengua de las lunas |
| | Nivel de desafío | 6 (2.300 PX) |
| Rasgos | <p>Canalizar Divinidad – Oscuridad Reveladora (1/rest). Como acción, Thornel convoca una esfera de sombra envolvente en un radio de 15 pies durante 1 minuto. Las criaturas dentro tienen desventaja en tiradas de ataque, excepto él. Las criaturas hostiles que comiencen su turno en la zona deben superar una salvación de Sabiduría CD 15 o quedar cegadas hasta el final de su turno.</p> <p>Bendición sombría. Thornel tiene ventaja en pruebas de Sigilo y salvaciones contra encantamiento mientras esté en penumbra o oscuridad.</p> <p>Resistencia drow. Ventaja contra efectos de encantamiento y magia de sueño.</p> | |
| Conjuros | <p>Habilidad de conjuro: <i>Sabiduría (CD 15 para resistir, +7 al ataque con conjuros)</i></p> <p>Trucos (a voluntad): <i>Taumaturgia, Toque de difunto, Luz</i></p> <p>1º nivel (4 preparados): <i>Mandato, Infligir heridas, Escudo de la fe, Detectar Magia</i></p> <p>2º nivel (3 preparados): <i>Ceguera/Sordera, Detectar pensamientos, Silencio</i></p> <p>3º nivel (3 preparados): <i>Círculo mágico, Disipar Magia, Palabra de ceguera</i></p> <p>4º nivel (2 preparados): <i>Destierro, Adivinación</i></p> <p>5º nivel (2 preparados): <i>Comunión — usado para contactar con Thalakar, Golpe de Llamas</i></p> | |
| Acciones | <p>Toque de penumbra. <i>Ataque cuerpo a cuerpo con conjuro: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo.</i> Impacto: 13 (3d6 + 3) de daño necrótico. Si el objetivo falló una salvación de Sabiduría este turno, recibe además desventaja en su próxima tirada de ataque.</p> | |
| Reacciones | <p>Susurros defensivos. Cuando una criatura que Thornel puede ver lanza un conjuro, puede usar su reacción para imponerle desventaja en su tirada de ataque o requerir una</p> | |

salvación de Concentración (CD 15) si está canalizando.

Elysia, la Soñadora Celestial

Es una tiefling que es sacerdotisa de Elyndra. Elysia es una seguidora apasionada de Elyndra, la Dama de los Sueños. Se cree que Elyndra es una deidad que gobierna el mundo de los sueños y la imaginación. Elysia tiene la rara capacidad de entrar en los sueños y visiones de otros. Utiliza este don para guiar a los creyentes y ayudarlos a comprender el significado de sus sueños y deseos más profundos. Elysia es conocida por su habilidad para interpretar los sueños y ofrecer perspectivas y consejos basados en esas interpretaciones. Su presencia es especialmente solicitada durante festivales y rituales relacionados con los sueños. Además de interpretar sueños, Elysia también ofrece sanación espiritual a través de rituales y prácticas religiosas. Se cree que su conexión con Elyndra le otorga poderes curativos en el mundo de los sueños. Elysia protege los secretos de los sueños de aquellos que confían en ella. Se considera una guardiana de las historias y visiones compartidas en el mundo de los sueños. A través de su capacidad para explorar los sueños y visiones, Elysia ha obtenido una visión profunda de la psicología y los deseos humanos. Esto la convierte en una consejera valiosa en asuntos relacionados con la mente y el espíritu.



Adaptación a SRD 5.2 Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2.

| | | |
|---------------------|---|--------------------------------------|
| Especie | Tiefling | |
| Clase | Clérigo – Dominio: Sueños / Conocimiento / Paz (orientado a Elyndra) | |
| Nivel | 10 | |
| Alineamiento | Neutral Buena | |
| Estadísticas | <i>(basadas en SRD 5.2)</i> | |
| | CA | 17 (túnica encantada + escudo lunar) |
| | Puntos de Golpe: | 84 (13d8 + 26) |
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 8 Destreza 14 Constitución 14 Inteligencia 12 Sabiduría 20 Carisma 16 | |
| | Salvaciones | Sabiduría +8, Carisma +6 |



| | | |
|-------------------|---|---|
| | Habilidades | Perspicacia +8, Religión +4, Arcanos +4, Historia +4, Percepción +8 |
| | Bonificador por competencia | +3 |
| | Resistencias | daño psíquico, daño por fuego |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 18 |
| | Idiomas | común, infernal, celestial, lengua de las lunas |
| | Nivel de desafío | 6 (2.300 PX) |
| Rasgos | Legado Lunar Elysa es del linaje de Cromus y conoce el truco Ilusión menor. Una vez al día puede Rociada de color e Imagen múltiple. Carisma es su habilidad para estos efectos. Canalizar Divinidad – Paz Onírica (1/rest). Como acción, Elysa puede invocar un aura de sueño sereno en un radio de 20 pies durante 1 minuto. Las criaturas aliadas que terminen su turno en el aura recuperan 1d6 PG y tienen ventaja en salvaciones contra miedo. Criaturas hostiles deben superar una salvación de Sabiduría CD 16 o sufrir desventaja en su siguiente ataque. Bendición de Elyndra. Elysa no necesita dormir para beneficiarse de un descanso largo y es inmune a la magia de sueño. | |
| Conjuros | Habilidad de conjuro: <i>Sabiduría (CD 16, +8 al ataque con conjuros)</i> Trucos (a voluntad): <i>Luz, Llama sagrada, Taumaturgia</i> 1º nivel (4 preparados): <i>Bendecir, Curar heridas, Santuario, Detectar magia</i> 2º nivel (3 preparados): <i>Detectar pensamientos, Calmar Emociones, Silencio</i> 3º nivel (3 preparados): <i>Clarividencia, Disipar magia, Palabra de curación en masa</i> 4º nivel (2 preparados): <i>Adivinación, Libertad de movimiento, Destierro</i> 5º nivel (1 preparados): <i>Comunión, Restauración mayor</i> | |
| Acciones | Toque lunar. <i>Ataque cuerpo a cuerpo con conjuro:</i> +8 al ataque, alcance 5 pies. Impacto: 9 (2d4 + 4) de daño radiante. Si el objetivo está dormido, el daño se duplica. | |
| Reacciones | Advertencia susurrada. Cuando un aliado a 30 pies de Elysa vaya a fallar una tirada de salvación, puede usar su reacción para permitirle repetirla. Solo una vez por descanso largo. | |



BESTIARIO DE LÚMINNON



Qué es el Bestiario de Lúminnon

Lúminnon es un mundo donde la magia no solo fluye, sino que moldea. En sus bosques cromáticos, desiertos oscuros y mares iluminados, la vida adopta formas maravillosas, terribles o ambas a la vez. Este bestiario reúne a esas criaturas: desde bestias naturales y monstruos del *System Reference Document 5.2.1* (SRD 5.2.1) hasta variantes nacidas de la influencia de la lúmina.

Este bestiario está diseñado para ofrecer a los Game Masters una herramienta flexible, accesible y plenamente integrada con el mundo de Lúminnon. Las criaturas se presentan **por** orden alfabético, independientemente de su tipo o región, para facilitar una consulta rápida durante la preparación o el desarrollo de las sesiones.

Las fichas siguen el formato estándar de 5ª edición y SRD 5.2.1, con las siguientes secciones:

- **Nombre:** El nombre por el que se conoce a la criatura en Lúminnon. Si es una variante, se indica su origen SRD.
- **Descripción:** Breve texto evocador de su aspecto, origen o comportamiento.
- **Notas para el Game Master:** Ideas de uso, vínculos con tramas locales, o variantes narrativas.
- **CR:** Nivel de desafío.
- **Región:** Zona principal donde se encuentra la criatura.
- **Variante de SRD 5.2.1:** Cuando se trate de una variante Lúminnon, se indica la criatura del SRD de la que parte.
- **Estadísticas:** Bloque mecánico completo (como en el SRD), incluyendo atributos, habilidades, ataques, resistencias, y ND.

Al final del capítulo se incluye una sección adicional titulada “Criaturas por Región”, donde se enumeran las criaturas organizadas por zonas geográficas de Lúminnon (como el Desierto de Sombras, el Mar Luminiscente, etc.). Esta herramienta es útil para crear encuentros temáticos o poblar regiones enteras con coherencia narrativa.

Niveles de desafío (CR)

Cada criatura incluye su Nivel de Desafío (ND o CR, por *Challenge Rating*), que indica su potencia relativa y ayuda a calibrar el peligro del encuentro. Si bien este bestiario no está dividido por niveles, se sugiere lo siguiente como guía general:



| Nivel de desafío (CR) | Aproximado para un grupo de nivel... |
|-----------------------|--------------------------------------|
| 0–1/2 | 1 a 2 |
| 1–4 | 3 a 6 |
| 5–10 | 7 a 10 |
| 11+ | Aventuras de alto nivel |

El nivel de desafío debe interpretarse en contexto. Algunas criaturas débiles pueden ser peligrosas en número o en ambientes difíciles, mientras que otras más fuertes pueden ser utilizadas como amenazas puntuales, guardianes o presencias narrativas.

Criaturas por Región

Bosque de Colores Cambiantes

- Árbol Sinestésico (CR 2)
- Espectro de Estación Cambiante (CR 4)
- Lumináfago (CR 5)
- Ninfa Cromática (CR 3)
- Dragón Cromático (CR 22)

| 1d20 | Encuentro |
|------|---|
| 1 | <i>Ninfa Cromática</i> se materializa junto a un lago multicolor; ofrece un enigma emocional. |
| 2 | 1d4 Duendecillos provocan pequeñas alteraciones ilusorias en el entorno. |
| 3 | <i>Espectro de Estación Cambiante</i> surge entre árboles que mutan de estación en segundos. |
| 4 | Un ciervo con astas de cristal (usa estadísticas de <i>Ciervo</i>) observa desde una colina. |
| 5 | 1d6 Perros intermitentes aparecen y desaparecen siguiendo una ruta imposible. |
| 6 | <i>Árbol Sinestésico</i> comienza a emitir colores sonoros cuando se le habla. |
| 7 | 2d4 Duendecillos alados retan al grupo a un duelo de sensaciones. |
| 8 | 1d4 Búhos gigantes que chillan en tonos musicales puros. |
| 9 | 1d3 Dríadas discuten entre sí por la forma de un árbol que ha cambiado. |
| 10 | Un Unicornio aparece solo si todos los miembros del grupo muestran una emoción sincera. |
| 11 | 1 Oso de pelaje iridiscente duerme plácidamente sobre un lecho de flores. |
| 12 | 2d6 Cuervos revolotean alrededor del grupo imitando su lenguaje. |
| 13 | <i>Lumináfago</i> arrastrándose entre raíces vivas, devora magia ambiental. |
| 14 | 1d6 Halcones sanguinarios trazan formas en el cielo según el estado emocional del líder del grupo. |
| 15 | Encuentro ambiental: una ráfaga mágica cambia las estaciones en 30 metros a la redonda. |
| 16 | 1d3 Couatls se manifiestan en el dosel superior del bosque, observando en silencio. |
| 17 | Un tronco hueco murmura canciones olvidadas que otorgan inspiración o desorientan. |
| 18 | <i>Ninfa Cromática</i> y un <i>Lumináfago</i> se enfrentan en un duelo de emociones. El grupo queda atrapado en el aura. |
| 19 | Encuentro ambiental: el grupo comienza a experimentar emociones ajenas de forma aleatoria. |
| 20 | <i>Dragón Cromático anciano</i> sobrevuela el bosque sin atacar. Su sola presencia altera el color del entorno y las emociones del grupo. |

Tierras Centrales y Costas del Sur

- Ciervo Dorado de la lúmina (CR 1/2)



- Halcón Reluciente (CR 1/8)
- Lucielines (CR 0)

| 1d20 | Encuentro |
|------|--|
| 1 | <i>Lucielines</i> volando en enjambre cerca del río. Brillan si hay magia cerca. |
| 2 | 1d4 Lobos rondando una granja al anochecer. |
| 3 | <i>Ciervo Dorado de la lúmina</i> se deja ver entre los trigales. Su presencia calma a los animales. |
| 4 | 2d4 Bandidos que fingen ser guardias de camino. |
| 5 | 1 Oso pardo bebiendo agua en un riachuelo. Reacciona si se le molesta. |
| 6 | <i>Halcón Reluciente</i> sobrevuela en círculos un campo; su plumaje emite destellos de luz al compás de las emociones cercanas. |
| 7 | Un Cazador explorador solitario en busca de ayuda contra bandidos. |
| 8 | <i>Lucielín</i> solitario que flota sobre un niño dormido en el campo. |
| 9 | 2d6 Lobos Terribles merodeando un rebaño de ovejas. |
| 10 | 1d3 Cuervos que parecen vigilar con más inteligencia de la normal. |
| 11 | 1d6 Ciervos cruzan el camino; uno lleva una corona de ramas. |
| 12 | 1 Unicornio aparece en un claro silencioso, solo si no hay armas desenfundadas. |
| 13 | 1d4 Jabalíes agitados por alguna alteración invisible del entorno. |
| 14 | 1d3 Duendecillos alados persiguiendo una mariposa hecha de luz. |
| 15 | 1 Mula herida, abandonada por contrabandistas. Lleva una bolsa secreta. |
| 16 | 1d6 Aldeanos buscando a un niño desaparecido tras “seguir una luciérnaga”. |
| 17 | 1 Lobo solitario que observa al grupo sin acercarse. En su cuello cuelga una campanilla. |
| 18 | Un Carromato volcado en el camino; rastro reciente. Posible emboscada. |
| 19 | Encuentro ambiental: el viento cambia de dirección bruscamente y susurra nombres. |
| 20 | Un anciano agricultor está sentado en medio del campo, mirando al cielo sin moverse. No responde a la voz, pero murmura nombres de personas fallecidas que el grupo no conoce. |

Desierto de Sombras

- Acechador de Obsidiana (CR 3)
- Carroñero Sombrío (CR 1)
- Sombra de Thalakar (CR 5)
- Dragón Oscuro (CR 21)

| 1d20 | Encuentro |
|------|--|
| 1 | <i>Sombra de Thalakar</i> surge de la sombra de un PJ sin previo aviso. |
| 2 | 1d4 Sombras arrastrándose entre los restos de una torre helada. |
| 3 | <i>Carroñero Sombrío</i> entre ruinas derrumbadas, acechando en silencio. |
| 4 | 1d6 Esqueletos portando armaduras élficas antiguas, huecos de memoria. |
| 5 | 1d4 Necrófagos alimentándose de los restos de un viajero. |
| 6 | <i>Acechador de Obsidiana</i> acechando desde un saliente, casi indistinguible de la roca. |
| 7 | 1d3 Espectros protegiendo una cripta olvidada. |
| 8 | Bruma espesa del Bosque Muerto que disuelve la orientación y distorsiona el tiempo. |
| 9 | Un Espectro repitiendo en voz baja una oración élfica prohibida. |
| 10 | Encuentro ambiental: nevada negra que absorbe todo sonido durante una hora. |
| 11 | Un Mimeto disfrazado de estandarte imperial antiguo y ennegrecido. |
| 12 | <i>Acechador de Obsidiana</i> muerto; su cuerpo irradia frío y distorsiona la magia cerca. |
| 13 | 2d4 Estirges deformados por la lúmina Oscura, buscan emociones fuertes. |
| 14 | 1d4 Zombis con túnicas ceremoniales congeladas sobre su piel resquebrajada. |
| 15 | 1 Murciélago gigante cegado por la lúmina, guiado por voces ilusorias. |
| 16 | Encuentro ambiental: un PJ proyecta la sombra de otra persona . |
| 17 | Una Saga de la Noche en forma ilusoria ofrece revelaciones a cambio de secretos. |
| 18 | Ruinas drow emergen de la nieve, plagadas de símbolos prohibidos y voces sin cuerpo. |



- 19 *Carroñero Sombrío* anciano, cubierto de cristales, emite un canto grave.
- 20 *Dragón Oscuro* sobrevuela a gran altura. El grupo siente su presencia antes de verlo.

Mar Luminiscente

- Lumipulpos (CR 1/8)
- Medusa de Coral (CR 2)
- Serpiente Luminosa de Marea (CR 4)
- Sombraengendro (CR 1)

| 1d20 | Encuentro |
|------|---|
| 1 | <i>Lumipulpos</i> se aferran al casco de la embarcación, brillando suavemente en señal de advertencia. |
| 2 | 1d4 Cocodrilos gigantes emergen de un banco de niebla flotante. |
| 3 | <i>Medusa de Coral</i> flota cerca de la superficie; sus tentáculos iluminan con un pulso hipnótico. |
| 4 | 1d6 Tritones hostiles exigen tributo por cruzar su zona sagrada. |
| 5 | <i>Sombraengendro</i> surge de una sombra reflejada en el agua; busca emociones fuertes. |
| 6 | <i>Serpiente Luminosa de Marea</i> nada en espiral alrededor del barco, alterando las mareas. |
| 7 | 2d6 Médusas con brillo natural bloquean temporalmente la visibilidad bajo el mar. |
| 8 | <i>Lumipulpos</i> juegan con redes de pesca, dejando patrones lumínicos extraños. |
| 9 | Un remolino mágico atrapa al grupo: no daña, pero los desplaza varios kilómetros. |
| 10 | <i>Sombraengendro</i> se cuela a bordo disfrazado de reflejo. |
| 11 | Un grupo de Delfines ayuda a guiar la embarcación... o a distraerla. |
| 12 | <i>Medusa de Coral</i> perseguida por una sombra mayor pide ayuda con señales lumínicas. |
| 13 | 1d4 Sahuagin exploradores intentan abordar la nave bajo la cobertura de una tormenta leve. |
| 14 | Encuentro ambiental: la marea brilla con intensidad inusual y altera los sentidos. |
| 15 | <i>Serpiente Luminosa de Marea</i> deja un rastro de burbujas que se elevan como faroles flotantes. |
| 16 | 2d6 Cuervos marinos sobrevolando el barco: portan amuletos en las patas. |
| 17 | <i>Lumipulpos</i> abandonan el mar y flotan brevemente por el aire como si “buscaran algo”. |
| 18 | <i>Sombraengendro</i> se enfrenta a una <i>Medusa de Coral</i> cerca del casco; el agua se vuelve oscura. |
| 19 | Encuentro ambiental: un banco de peces de cristal emite sonidos que recuerdan voces conocidas. |
| 20 | Una ola de luz sólida barre la cubierta: quien quede expuesto sufre una alteración emocional intensa (elige: miedo, amor, melancolía). |

Montañas Prismáticas

- Gólem Prismático (CR 9)

| 1d20 | Encuentro |
|------|---|
| 1 | <i>Gólem Prismático</i> vigila una antigua forja enana: se activa si alguien toca una gema. |
| 2 | 1d4 Osos de las cavernas emergen de un refugio nevado con marcas de runas en el pelaje. |
| 3 | 1 Grifo ataca desde el aire, hambriento y territorial. |
| 4 | Una bandada de cuervos brillantes sigue al grupo durante horas sin razón aparente. |
| 5 | 1d6 Guerreros Goblins han construido una catapulta mágica rudimentaria. |
| 6 | Encuentro ambiental: una tormenta prismática distorsiona la luz, causando desorientación (salvación de Sabiduría). |
| 7 | 1d4 Huargos emboscan desde un desfiladero cubierto de hielo. |
| 8 | 2d6 Murciélagos gigantes huyen de una cueva que el grupo no ha visto. |
| 9 | <i>Gólem Prismático</i> inactivo en la entrada de una antigua mina enana. Puede ser despertado. |
| 10 | 1d3 Espectros de mineros vagan entre cristales rotos en busca de su corazón prismático |



| | |
|----|---|
| | perdido. |
| 11 | 1 Gigante de las colinas tropezando borracho entre los riscos. Lleva un saco con gemas mágicas. |
| 12 | 1d4 Orcos de la nieve con piel pálida y ojos iridiscentes. |
| 13 | Encuentro ambiental: el grupo entra sin saberlo en una caverna de resonancia mágica ; todos los conjuros lanzados se repiten con 1 ronda de retraso. |
| 14 | 2d4 Águilas gigantes sobrevolando el grupo. Pueden ayudar a cambio de una promesa. |
| 15 | Un explorador gnomo busca a su compañero perdido. Ofrece trueque de gemas por ayuda. |
| 16 | Gólem Prismático activado por el eco de un conjuro lanzado. Reacciona con violencia geométrica. |
| 17 | 1d4 Trolls de cristal , cubiertos de gemas rotas. Atacan a quien lleve joyas. |
| 18 | Encuentro ambiental: un rayo de luz mágica se refracta desde una grieta, causando visiones. |
| 19 | 1d3 Enanos prismáticos no hostiles patrullan una galería de acceso con artefactos de medición. |
| 20 | Gólem Prismático anciano guarda un portal abandonado. No ataca, pero bloquea el paso. |

Isla de los Sueños

- Mariposa del Recuerdo (CR 1/4)
- Soñador Errante (CR 3)

| 1d20 | Encuentro |
|------|--|
| 1 | <i>Mariposa del Recuerdo</i> revolotea entre el grupo. Quien la toque revive un recuerdo... de otra vida. |
| 2 | 1d4 Duendecillos duermen flotando en el aire. Si se los despierta, creen que los personajes son parte de su sueño. |
| 3 | <i>Soñador Errante</i> repite en sueños fragmentos de un poema que describe una vida aún no vivida. |
| 4 | Encuentro ambiental: el cielo cambia de color según quién hable. Durante una hora, todo lo dicho tiene eco emocional. |
| 5 | Un Unicornio se deja ver a través del reflejo de un estanque. Desaparece si alguien se gira a mirarlo directamente. |
| 6 | <i>Mariposa del Recuerdo</i> se posa sobre el arma de un PJ. El arma recuerda algo que el PJ ha olvidado. |
| 7 | Encuentro ambiental: el grupo ve una copia de sí mismos dormida en un claro. Si se tocan, se despiertan en ese lugar. |
| 8 | <i>Soñador Errante</i> duerme sobre el agua. Su respiración provoca ondas que dibujan constelaciones. |
| 9 | 1d3 Duendecillos alados cantan en un lenguaje que los personajes no conocen... pero entienden. |
| 10 | Encuentro ambiental: los PJ pierden la capacidad de hablar durante 10 minutos, pero pueden comunicar ideas completas con solo mirarse. |
| 11 | <i>Mariposa del Recuerdo</i> guía al grupo hacia un claro donde hay una tumba con el nombre de uno de ellos. |
| 12 | Una figura idéntica a un PJ , más vieja y tranquila, los saluda con una advertencia enigmática. |
| 13 | Encuentro ambiental: la gravedad se invierte en un radio de 30 pies durante 1 minuto. No hay fuente visible. |
| 14 | 1d2 Dríadas invitan a los personajes a bailar. Quien acepte queda "sueñoatado" durante 1d4 turnos, viendo otro mundo. |
| 15 | <i>Soñador Errante</i> está sentado en lo alto de una torre que no estaba allí hace un instante. Habla al viento y el viento responde. |
| 16 | Encuentro ambiental: los pensamientos más íntimos del grupo se manifiestan como mariposas que revolotean a su alrededor. |
| 17 | Un Espectro pacífico les ofrece mostrarles su último recuerdo a cambio de ser recordado con |



| | |
|----|--|
| | su nombre. |
| 18 | <i>Mariposa del Recuerdo</i> desciende y se transforma en una flor que no existe en ningún otro lugar del mundo. |
| 19 | Encuentro ambiental: el grupo oye una canción lejana. Quien la siga, encuentra un paisaje idéntico a un sueño pasado. |
| 20 | Encuentro ambiental: todos despiertan en otra parte de la isla, sin memoria de cómo llegaron. Cada uno lleva un objeto que no reconocen. |

Abismo de las Llamas Eternas

- **Dragón de Luz** (CR 24)

| 1d20 | Encuentro |
|------|---|
| 1 | <i>Dragón de Luz</i> sobrevuela el horizonte. Su sola presencia hace que el aire tiemble y el cielo parezca partirse. |
| 2 | Encuentro ambiental: el suelo se vuelve cristal de fuego por donde pisan los personajes. Sus reflejos muestran futuros posibles. |
| 3 | 1 Elemental de fuego anciano (usar <i>Elemental de Fuego</i> con el doble de tamaño y daño radiante). |
| 4 | Encuentro ambiental: una lluvia de luz sólida atraviesa la zona. Cualquier conjuro lanzado tiene un efecto colateral luminoso. |
| 5 | 1d3 Planetars patrullan una torre flotante de cristal llameante. |
| 6 | Encuentro ambiental: los PJs son arrastrados por un remolino de calor que quema los recuerdos (salvación de Sabiduría). |
| 7 | Una hidra ígnea (usar <i>Hidra</i> con inmunidad al fuego y aura ardiente) protege una fisura en la tierra que canta. |
| 8 | Encuentro ambiental: el grupo cruza una zona donde el tiempo avanza más rápido durante 1d4 turnos. |
| 9 | 1d4 Ifrits esclavizan una columna de fuego inteligente que implora ayuda mentalmente. |
| 10 | Encuentro ambiental: los personajes son testigos de una batalla mítica detenida en el tiempo ; si interactúan, uno de ellos queda atrapado brevemente. |
| 11 | <i>Dragón de Luz</i> dormido sobre una espiral de lava pura. Un simple suspiro suyo puede borrar un alma. |
| 12 | 1 Ifrit emergiendo entre restos de piedra fundida, rodeado de columnas de fuego azul. Su sola presencia recalienta los vientos del Abismo y provoca tormentas ígneas que alteran el clima de toda la región. |
| 13 | Encuentro ambiental: un punto de luz viva aparece sobre un abismo imposible. Cruza solo quien no duda. |
| 14 | 1d6 Salamandras custodian una esfera de cristal que flota y emite cantos luminosos. |
| 15 | Encuentro ambiental: el grupo se encuentra a sí mismo... pero hechos de luz pura. Estos dobles no hablan. Imitan. |
| 16 | 1 Djinn de fuego (usa <i>Djinn</i> pero cambia tipo a fuego) ofrece un trato: su libertad a cambio de una memoria preciada. |
| 17 | Encuentro ambiental: el aire se vuelve luz líquida . Quien lo respira puede lanzar un conjuro extra... y queda cegado por 1 minuto. |
| 18 | Una antigua muralla de cristal surge del suelo. En su superficie aparecen grabados los nombres reales de los personajes. |
| 19 | 1 Solar se manifiesta parcialmente para advertir: "Este no es tu lugar. Aún." Luego desaparece en mil fragmentos. |
| 20 | <i>Dragón de Luz</i> camina entre lava y cielo como si ambos fueran lo mismo. Si es observado directamente, exige un juramento eterno o desata su luz. |

Acechador de Obsidiana



Criatura humanoide envuelta en capas de sombra cristalina. Sus movimientos son silenciosos, y sus ojos parecen fragmentos de obsidiana animada. Se dice que son los restos andantes de antiguos guardianes petrificados por la lúmina Oscura. Atacan desde la oscuridad más densa, dejando tras de sí un frío seco y mineral.

Notas para el Game Master: Puede sustituir a un *Shadow* en encuentros, pero con resistencia adicional al daño no mágico por su piel endurecida. Muy efectivo como emboscador en ruinas heladas o cavernas.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 1 |
| Región | Desierto de Sombras |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Sombra</i> |
| Tipo | No-muerto Mediano, caótico maligno |
| CA | 14 (armadura natural) |
| PG | 16 (3d8 + 3) |
| Velocidad | 40 pies |
| Características | FUE: 6 (–2) DES: 14 (+2) CON: 12 (+1) INT: 6 (–2) SAB: 10 (+0) CAR: 8 (–1) |
| Resistencias | daño necrótico, contundente, cortante y perforante de armas no mágicas |
| Inmunidades | agotamiento, envenenado |
| Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10 |
| Lenguajes | entiende común pero no puede hablar |
| ND | 1 (200 PX) |
| Acciones | Toque helado: +4 al ataque, 1d8+2 daño necrótico y el objetivo debe superar una tirada de salvación de CON CD 12 o su velocidad se reduce a la mitad hasta el final de su siguiente turno. |
| Habilidades Especiales | Sombra adherente: puede moverse entre sombras como si lanzara el conjuro paso brumoso. |

Árbol Sinestésico



Un árbol cuya corteza vibra con colores que cambian al ritmo del sonido. Puede emitir tonos armónicos que inducen estados emocionales intensos, o al contrario, absorber sonidos cercanos. Es pacífico... hasta que alguien interrumpe su “melodía vital”. Algunos afirman que en noches de luna triple, pueden entonar frases en lengua élfica arcaica.

Notas para el Game Master: Los personajes que usen magia sonora, griten o provoquen vibraciones intensas pueden activar o enfurecer al árbol sinestésico. También puede utilizarse como prueba social mágica, si los personajes intentan “armonizar” con su canción de colores. Potencial aliado de druidas o bardos.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 2 |
| Región | Bosque de Colores Cambiantes |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Árbol Despertado</i> |
| Tipo | Planta Grande, neutral |
| CA | 13 (corteza resonante) |
| PG | 59 (7d10 + 21) |
| Velocidad | 20 pies |
| Características | FUE: 19 (+4) DES: 6 (–2) CON: 16 (+3) INT: 10 (+0) SAB: 10 (+0) CAR: 7 (–2) |
| Resistencias | daño sónico |
| Sentidos | visión ciega 30 pies (solo vibraciones), Percepción pasiva 10 |
| Lenguajes | comprende élfico y común, pero no habla |
| ND | 2 (450 PX) |
| Habilidades Especiales | <p>Aura Sinestésica: cualquier criatura hostil a 10 pies debe superar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 12) o quedar desorientada (desventaja en ataques hasta el final de su siguiente turno).</p> <p>Golpe de raíz: Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 2d6 + 4 de daño contundente.</p> |



Carroñero Sombrio



Un depredador deformado por la lúmina Oscura. Su piel es fina y translúcida, dejando ver huesos ennegrecidos que emiten un resplandor púrpura tenue. Se alimenta de cadáveres recientes y de magia residual, detectando hechizos como si oliera sangre fresca. Su risa desgarradora resuena en las llanuras heladas del norte y se dice que puede enloquecer a los vivos si se repite tres veces sin interrupción.

Notas para el Game Master: Ideal para emboscadas en zonas contaminadas por magia o como rastreador de grupos de lanzadores. Si se enfrentan a varios carroñeros,

puedes jugar con la idea de que uno de ellos ha absorbido tanta energía mágica que desarrolla resistencia a conjuros.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 1 |
| Región | Desierto de Sombras |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Hiena Gigante</i> |
| Tipo | Bestia Grande, neutral maligna |
| CA | 12 |
| PG | 45 (6d10 + 12) |
| Velocidad | 50 pies |
| Características | FUE: 14 (+2) DES: 14 (+2) CON: 14 (+2) INT: 2 (−4) SAB: 12 (+1) CAR: 5 (−3) |
| Sentidos | Visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 11 |
| Lenguajes | - |
| ND | 1 (200 PX) |
| Habilidades Especiales | Olfato agudo Voracidad mágica: Cuando una criatura lanza un conjuro a 30 pies o menos, el carroñero puede usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad en dirección a ella. Mordisco corrosivo: Tirada de Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2d6 + 2 de daño perforante y 1d4 de daño necrótico. |

Ciervo Dorado de la lúmina



Este majestuoso herbívoro recorre las praderas abiertas y colinas suaves de las Tierras Centrales. Su pelaje dorado refleja la luz de las tres lunas, y su cornamenta brilla con vetas de lúmina condensada. Las leyendas afirman que su aparición en el amanecer o el crepúsculo es augurio de equilibrio y armonía. Muchos habitantes locales lo consideran un espíritu protector de la fertilidad y la paz.

Notas para el Game Master: Excelente criatura simbólica para campañas centradas en la espiritualidad o el equilibrio. Puede ser perseguido por cazadores, reverenciado por druidas, o incluso servir como guía hacia lugares sagrados. Algunos lo consideran un heraldo de Elyndra o Veridias, dependiendo de la región.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 1/2 |
| Región | Tierras Centrales |
| Variante de SRD 5.2.1 | Alce |
| Tipo | Bestia Grande, neutral |
| CA | 13 |
| PG | 19 (3d10 + 3) |
| Velocidad | 50 pies |
| Características | FUE: 16 (+3) DES: 10 (+0) CON: 12 (+1) INT: 2 (−4) SAB: 10 (+0) CAR: 6 (−2) |
| Sentidos | Percepción pasiva 10 |
| ND | 1/2 (100 PX) |
| Habilidades Especiales | <p>Aura tranquilizadora (1/día): Como acción, el ciervo emite un suave resplandor en un radio de 10 pies. Toda criatura hostil que empiece su turno en esa área debe superar una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 11) o quedar apaciguada (<i>queda afectada como por el conjuro Calma emociones</i>) durante 1 minuto. La criatura puede repetir la salvación al final de cada uno de sus turnos.</p> <p>Embiste: Si el ciervo se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y lo golpea con una cornada en el mismo turno, el objetivo recibe 2d6 de daño adicional y debe superar una salvación de Fuerza (CD 13) o caer derribado.</p> |

Dragón de Luz



El Dragón de Luz es la manifestación suprema de la lúmina clara pura en forma viviente. Su cuerpo está formado por escamas cristalinas que emiten un resplandor constante, difícil de mirar directamente. Vuela sin batir alas, suspendido por su conexión con la energía luminosa. Es símbolo de justicia, renovación y fuego sagrado. En tiempos remotos, guió a pueblos enteros hacia la salvación. Ahora se manifiesta solo cuando el equilibrio está en peligro.

Notas para el Game Master: Este dragón no es una amenaza aleatoria. Representa un símbolo mitológico, un juez del equilibrio cósmico.

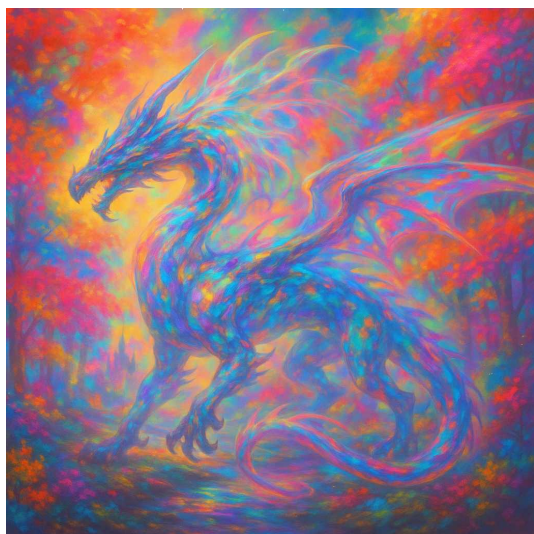
Puede actuar como protector de una reliquia, guía celestial o como aparición excepcional ante una amenaza mayor (por ejemplo, una ruptura mayor de la lúmina). Su presencia debe tener consecuencias políticas, mágicas y religiosas a gran escala.

| | |
|------------------------|--|
| CR | 24 |
| Región | Abismo de las Llamas Eternas |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Dragón de Oro Anciano (legal bueno)</i> |
| Tipo | Dragón ancestral, tamaño Enorme, legal bueno |
| CA | 22 (escamas sagradas) |
| PG | 546 (28d12 + 224) |
| Velocidad | 40 pies, vuelo 80 pies, nado 40 pies |
| Características | FUE: 30 (+10) DES: 14 (+2) CON: 29 (+9) INT: 18 (+4) SAB: 17 (+3) CAR: 28 (+9) |
| Tiradas de Salvación | DES +9, CON +16, SAB +10, CAR +16 |
| Resistencias | daño radiante |
| Inmunidades | Fuego, miedo, encantamiento |
| Sentidos | visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 27 |
| Lenguajes | Común, lengua de las lunas, élfico, enano; telepatía 120 pies |
| ND | 24 (62.000 PX) |
| Habilidades Especiales | Presencia deslumbrante: Las criaturas a 30 pies que vean al Dragón de Luz |



| | |
|---|---|
| | <p>deben superar una Tirada de salvación de Sabiduría CD 24 o quedar cegadas hasta el final de su siguiente turno.</p> <p>Aura de redención (Recarga 5–6): Durante 1 minuto, todas las criaturas hostiles a 20 pies del dragón tienen desventaja en tiradas de ataque, y sus golpes críticos se consideran impactos normales.</p> <p>Toque de purificación (1/día): El dragón puede eliminar toda corrupción mágica (como maldiciones, posesiones o efectos de lúmina Oscura) de una criatura, objeto o zona de hasta 10 pies de radio.</p> |
| Ataque múltiple | El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras. |
| Ataques | <p>Mordisco. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +16 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo Impacto: 2d10 + 8 daño perforante más 2d8 daño radiante.</p> <p>Garra. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +16 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 2d6 + 8 daño cortante.</p> <p>Cola. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +16 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 2d8 + 8 daño contundente.</p> <p>Aliento llameante (fuego sagrado) – Recarga 5–6: Cono de 90 pies. Tirada de salvación de Destreza CD 24. Daño: 71 (13d10) de daño radiante si falla, la mitad en éxito.</p> <p>Aliento de debilitamiento – Recarga 5–6: Cono de 90 pies. Tirada de salvación de Constitución CD 24 o sufre desventaja en ataques y daño durante 1 minuto. Puede repetir la tirada al final de cada uno de sus turnos.</p> |
| Acciones Legendarias (3 por ronda) | <p>Despliegue de alas: Las criaturas a 10 pies deben superar una tirada de Destreza CD 24 o quedar derribadas.</p> <p>Llama de juicio: Proyecta fuego sagrado a 60 pies. +16 al ataque, 6d10 daño radiante. El dragón no puede volver a usar Llama de Juicio hasta el inicio de su siguiente turno.</p> <p>Palabra de claridad (cuesta 2 acciones): Elige una criatura visible. Puede repetir una tirada fallida de salvación o recuperar 30 puntos de golpe.</p> |

Dragón Cromático



El Dragón Cromático encarna el caos bello y emocional de la lúmina cromática pura. Su cuerpo cambia de tonalidad constantemente: un mosaico iridiscente en movimiento perpetuo. Su mera presencia altera el entorno: los colores se intensifican, la flora reacciona a emociones cercanas y los conjuros se comportan de forma inestable. Habla en frases incompletas y visiones, y sus acciones nunca responden a lógica directa. Es tanto oráculo como fuerza de disolución.

Notas para el Game Master: El Dragón Cromático no es simplemente un enemigo, sino una fuerza cambiante. Puede actuar como

guardián, profeta o caos viviente según la narrativa. Encuentros con él pueden ser combates, acertijos sensoriales o revelaciones místicas. Representa tanto el poder creativo como destructivo de la emoción pura.

| | |
|-----------------------|---|
| CR | 22 |
| Región | Bosque de Colores Cambiantes |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Dragón Verde Anciano (reimaginado como caótico neutral)</i> |
| Tipo | Dragón ancestral, tamaño Enorme, caótico neutral |
| CA | 21 (escamas fluctuantes) |
| PG | 481 (26d12 + 182) |
| Velocidad | 40 pies, vuelo 80 pies, trepar 40 pies |
| Características | FUE: 27 (+8) DES: 12 (+1) CON: 25 (+7) INT: 18 (+4) SAB: 15 (+2) CAR: 20 (+5) |
| Tiradas de Salvación | DES +8, CON +14, SAB +9, CAR +12 |
| Resistencias | daño psíquico, radiante; ventaja contra encantamientos |
| Inmunidades | veneno, estado envenenado |
| Sentidos | visión verdadera 60 pies, Percepción pasiva 22 |
| Lenguajes | Común, lengua de las lunas, élfico, enano; sueños (entiende cualquier idioma mientras duerme); telepatía 60 pies |
| ND | 22 (41.000 PX) |



| | |
|-------------------------------|--|
| Habilidades Especiales | <p>Aura de disonancia cromática: A 30 pies del dragón, cualquier conjuro lanzado tiene un 25% de probabilidad de alterarse caóticamente: color, energía o efecto cambian a discreción del Game Master.</p> <p>Mirada de fractura emocional: Una criatura a 60 pies debe superar una Tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o quedar presa de una emoción intensa (ira, tristeza, euforia, miedo) durante 1 minuto o hasta recibir daño.</p> <p>Cambio de forma parcial (Recarga 5–6): Como acción legendaria, el dragón altera sus alas, garras o piel, ganando ventaja en una tirada de ataque, daño o defensa durante 1 turno.</p> |
| Ataque múltiple | El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras. |
| Ataques | <p>Mordisco. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +15 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 2d10 + 8 daño perforante más 2d6 daño psíquico.</p> <p>Garra. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +15 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 2d10 + 8 daño cortante más 2d6 daño psíquico.</p> <p>Cola. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +15 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 2d8 + 8 daño contundente.</p> <p>Aliento hipercromático (Recarga 5–6): El dragón exhala un torrente de energía cromática en un cono de 90 pies. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza (CD 21).</p> <p>Una criatura sufre 66 (12d10) de daño elemental si falla la tirada, o la mitad si tiene éxito. El tipo de daño se determina al azar tirando 1d6:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Ácido2. Frío3. Fuego4. Relámpago5. Veneno6. Psíquico <p>Efecto Cromático Adicional:</p> <p>Si una criatura falla la tirada por 5 o más, sufre además un efecto adicional según el tipo de daño obtenido:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ácido: La criatura sufre 10 (3d6) daño ácido adicional al inicio de su siguiente turno.• Frío: La velocidad de la criatura se reduce a la mitad hasta el final de su siguiente turno.• Fuego: La criatura queda incendiada y sufre 7 (2d6) daño de fuego al inicio de su siguiente turno.• Relámpago: La criatura no puede usar reacciones hasta el final de su siguiente turno.• Veneno: La criatura queda Envenenada hasta el final de su siguiente turno. |



| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Psíquico: La criatura tiene desventaja en su siguiente tirada de salvación. |
| Acciones Legendarias (3 por ronda) | <p>Eco emocional: Una criatura repite su última emoción (rol interpretativo o efecto mecánico, a discreción del Game Master).</p> <p>Rugido policromático: El dragón emite un rugido cargado de energía cromática. Cada criatura a elección del dragón que se encuentre a 60 pies y pueda oírlo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 20) o quedar afectada hasta el final de su siguiente turno.</p> <p>Mientras esté afectada, la criatura:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tiene desventaja en sus tiradas de ataque.• Cuando realice un ataque, el dragón elige el objetivo entre las criaturas válidas dentro del alcance del ataque. <p>Una criatura afectada puede repetir la tirada de salvación al final de su turno, finalizando el efecto con un éxito.</p> <p>Mutación cromática (cuesta 2): El dragón altera su esencia cromática. Hasta el inicio de su siguiente turno, obtiene resistencia a un tipo de daño de su elección. Además, el próximo Aliento hipercromático que use infligirá ese tipo de daño adicionalmente.</p> |

Dragón Oscuro



El Dragón Oscuro es la encarnación suprema de la lúmina oscura pura. Su forma está envuelta en sombras densas que no proyectan luz, y su sola presencia absorbe el color, el sonido y la voluntad. No ruge: ordena. No incendia: disuelve. Donde vuela, la memoria se pierde, y donde pisa, la magia se apaga. Algunos lo veneran como avatar de Thalakar; otros, como el eco consciente del Desgarro.

Notas para el Game Master: El Dragón Oscuro no solo representa la amenaza física, sino el dominio de la sombra sobre la mente, el lenguaje y la luz. Es un estratega, un líder espiritual de la oscuridad y un juez que impone sumisión a la voluntad de Thalakar. Puede actuar como patrón, antagonista supremo o amenaza dormida cuyo despertar trastoca el equilibrio del continente.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 21 |
| Región | Desierto de Sombras y Nir-Azel |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Dragón Negro Anciano (reimaginado como legal maligno)</i> |
| Tipo | Dragón ancestral, tamaño Enorme, legal maligno |
| CA | 22 (armadura natural) |
| PG | 444 (24d12 + 168) |
| Velocidad | 40 pies, vuelo 80 pies, nadar 40 pies |
| Características | FUE: 27 (+8) DES: 14 (+2) CON: 25 (+7) INT: 18 (+4) SAB: 15 (+2) CAR: 19 (+4) |
| Tiradas de Salvación | DES +9, CON +14, SAB +9, CAR +11 |
| Resistencias | daño necrótico, psíquico |
| Inmunidades | daño radiante; encantado, cegado |
| Sentidos | visión en la oscuridad 120 pies, visión verdadera 60 pies, Percepción pasiva 25 |
| Lenguajes | Común, lengua de las lunas, élfico, enano; telepatía 120 pies |
| ND | 21 (33.000 PX) |
| Habilidades Especiales | Aura de Olvido: El dragón está rodeado por una distorsión del Vacío en un |



| | |
|---|---|
| | <p>radio de 10 pies. Una criatura hostil que comience su turno en el aura debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia (CD 18).</p> <p>Si falla, hasta el final de su turno:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tiene desventaja en sus tiradas de ataque.• No puede usar reacciones. <p>Si la criatura falla por 5 o más, además su velocidad se reduce a 0 hasta el final de su turno.</p> <p>Una criatura que supere la tirada es inmune al Aura de Olvido del dragón hasta el inicio de su siguiente turno.</p> <p>Manto de Penumbra: El dragón está rodeado por una oscuridad mágica permanente (como el conjuro <i>oscuridad</i>, sin concentración). Bloquea luz mágica de nivel 2 o inferior.</p> <p>Sombras Autónomas: Su sombra actúa por separado como una <i>Sombra</i> (ND 1/2) que reaparece cada 3 turnos si se destruye.</p> |
| Ataque múltiple | El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras. |
| Ataques | <p>Mordisco. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +15 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 2d10 + 8 daño perforante más 1d8 daño necrótico y 2d6 daño psíquico.</p> <p>El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 15) o tendrá desventaja en su siguiente tirada de ataque. Si el objetivo ya tiene desventaja en su siguiente tirada de ataque, este efecto no se acumula.</p> <p>Garra. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +15 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 2d10 + 8 daño cortante más 2d6 daño psíquico.</p> <p>Cola. <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +15 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 2d8 + 8 daño contundente.</p> <p>Aliento del Vacío (Recarga 5–6): El dragón exhala energía del Vacío en una línea de 90 pies de largo y 10 pies de ancho. Cada criatura en la línea debe realizar una tirada de salvación de Constitución (CD 22).</p> <p>Una criatura sufre 72 (16d8) de daño necrótico si falla la tirada, o la mitad si tiene éxito.</p> <p>Además, una criatura que falle la tirada debe superar una tirada de salvación de Constitución (CD 18) o perder un conjuro activo o habilidad mágica durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto con un éxito.</p> |
| Acciones Legendarias (3 por ronda) | <p>Sombra punzante: Su sombra ataca como un <i>Shadow</i>, causando 1d4 + 3 de daño necrótico.</p> <p>Orden de Silencio: Una criatura a 60 pies debe superar una Tirada de salvación de Carisma CD 17 o queda muda e incapaz de lanzar conjuros con componente verbal durante 1 minuto (salvación al final de cada turno).</p> |



| | |
|--|--|
| | Mandato Oscuro (cuesta 2): Obliga a una criatura a ejecutar una acción específica en su próximo turno (Tirada de salvación de Sabiduría CD 18 para resistir). |
|--|--|

Espectro de Estación Cambiante



Este espíritu errante fue en vida un druida, guardabosques o elfo del bosque, corrompido o disuelto por las emociones extremas que saturan el Bosque de Colores Cambiantes. Su silueta semitransparente cambia con las estaciones: hojas verdes en primavera, fuego rojo en otoño, escarcha azul en invierno o luz dorada en verano. Sus emociones influyen en el entorno, y su presencia altera el color del propio bosque a su alrededor.

Notas para el Game Master: Esta criatura puede actuar como protector del bosque, espíritu vengativo o víctima del desequilibrio mágico. Puede ayudar a los personajes si lo reconfortan o redimen mediante un ritual estacional, o bien convertirse en un adversario impredecible en zonas de alta

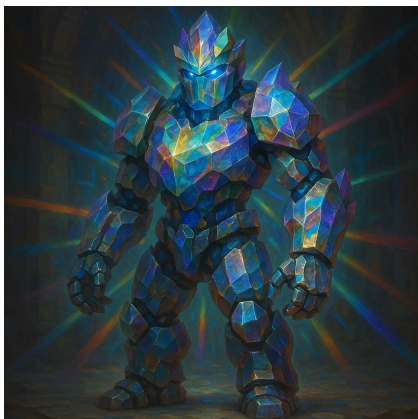
lúmina cromática.

| | |
|------------------------|--|
| CR | 4 |
| Región | Bosque de Colores Cambiantes |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Espectro potenciado</i> |
| Tipo | No-muerto Mediano, neutral |
| CA | 11 |
| PG | 45 (6d8 + 18) |
| Velocidad | 0 pies, vuelo 40 pies (levita) |
| Características | FUE: 7 (–2) DES: 13 (+1) CON: 16 (+3) INT: 10 (+0) SAB: 12 (+1) CAR: 17 (+3) |
| Resistencias | daño necrótico; daño de armas no mágicas |
| Inmunidades | agotamiento, envenenado; estados: agarrado, encantado, envenenado, petrificado, inconsciente |
| Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11 |
| Lenguajes | entiende común y élfico, no puede hablar |
| ND | 4 (1.100 PX) |
| Habilidades Especiales | <p>Forma Estacional: Al comenzar su turno, el espectro adopta una forma según la estación o su estado emocional. Cada forma otorga un beneficio distinto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Primavera:</i> Puede usar una vez <i>curar heridas (nivel 2)</i> sobre sí mismo. |



| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• <i>Verano:</i> Su <i>toque etéreo</i> inflige +1d6 de daño radiante.• <i>Otoño:</i> Los enemigos a 10 pies deben superar una Tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedar Melancólicos (desventaja en el primer ataque o salvación del turno).• <i>Invierno:</i> Criaturas que le ataquen en cuerpo a cuerpo deben superar una Tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrir desventaja en su siguiente ataque. <p>Toque etéreo: Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2d6 + 3 de daño necrótico. El objetivo debe superar una Tirada de salvación de Constitución (CD 13) o quedar ralentizado hasta el final de su siguiente turno.</p> |
|--|---|

Gólem Prismático



Tallado en minerales mágicos y cristales vivos extraídos de las Montañas Prismáticas, este constructo irradia una luz cambiante desde su interior, proyectando haces multicolores que refractan la luz circundante. Fue creado por enanos prismáticos como guardián de cámaras sagradas, templos olvidados o rutas de extracción. Su cuerpo cambia ligeramente de forma al adaptarse al entorno, y sus golpes pueden fragmentar la mente tanto como el cuerpo.

Notas para el Game Master: Puedes usarlo como guardián final de una cripta mineral o como una reliquia

fuera de control que se ha despertado tras siglos inactivo. También puede reflejar el desequilibrio cromático del mundo si ha sido expuesto a luz cromática pura.

| | |
|------------------------------|--|
| CR | 9 |
| Región | Montañas Prismáticas |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Golem de Piedra</i> |
| Tipo | Constructo Grande, leal neutral |
| CA | 17 (armadura natural) |
| PG | 178 (17d10 + 85) |
| Velocidad | 30 pies |
| Características | FUE: 22 (+6) DES: 9 (–1) CON: 20 (+5) INT: 3 (–4) SAB: 10 (+0) CAR: 5 (–3) |
| Resistencias | contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que no sean adamantinas |
| Inmunidades | veneno, daño psíquico |
| Inmunidades a Estados | encantado, envenenado, paralizado, petrificado, ciego, sordo, inconsciente |
| Sentidos | visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10 |
| Lenguajes | entiende los idiomas de su creador, pero no habla |
| ND | 9 (5.000 PX) |
| Ataque múltiple | El gólem realiza dos ataques con sus puños prismáticos. |
| Ataques | Puños Prismáticos - <i>Tirada de ataque cuerpo a cuerpo:</i> +10 al ataque, alcance |



| | |
|-------------------------------|---|
| | 5 pies, un objetivo. Impacto: 3d8 + 6 daño contundente más 1d8 del tipo de daño correspondiente al color activo del Campo prismático. |
| Habilidades Especiales | <p>Campo prismático: Al comienzo de cada turno, el gólem irradia una luz mágica de un color aleatorio. Cada color otorga una propiedad distinta durante ese turno:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Rojo:</i> inmunidad al fuego• <i>Naranja:</i> inflige 1d8 fuego adicional con ataques• <i>Amarillo:</i> deslumbrante, criaturas a 5 pies hacen ataques con desventaja• <i>Verde:</i> resistencia al daño mágico• <i>Azul:</i> sufre solo la mitad de daño de conjuros• <i>Índigo:</i> su primer ataque por turno causa confusión (como el conjuro) si el objetivo falla una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 15)• <i>Violeta:</i> la energía prismática distorsiona la percepción del espacio. Hasta el inicio de su siguiente turno, el gólem emite un resplandor violáceo en un radio de 10 pies. Las criaturas hostiles que entren en el área por primera vez en un turno o comiencen su turno en ella deben realizar una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 15). Si fallan, su velocidad se reduce a 0 hasta el final de su turno. |

Halcón Reluciente



Criatura símbolo de sabiduría y libertad entre los pueblos de las Tierras Centrales, este halcón posee un plumaje iridiscente que brilla con los primeros rayos de cada amanecer. Algunos ejemplares pueden reflejar la luz lunar incluso en noches nubladas. Son utilizados por exploradores y mensajeros mágicos debido a su capacidad para orientarse incluso bajo alteraciones mágicas de espacio o clima. Algunos hechiceros aseguran que ciertos halcones relucientes pueden ver más allá del velo de los planos.

Notas para el Game Master: Ideal como familiar especial o símbolo de nobleza local. Puede representar un mensaje divino o ser usado por druidas como explorador celestial. Su brillo lo hace también detectable, lo que puede tener implicaciones tácticas o narrativas.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 1/8 |
| Región | Tierras Centrales |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Cuervo (modificada)</i> |
| Tipo | Bestia Pequeña, neutral |
| CA | 13 |
| PG | 4 (1d6 + 1) |
| Velocidad | 10 pies, vuelo 60 pies |
| Características | FUE: 6 (–2) DES: 16 (+3) CON: 12 (+1) INT: 2 (–4) SAB: 14 (+2) CAR: 6 (–2) |
| Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14 |
| Habilidades | Percepción +4 |
| Lenguajes | - |
| ND | 1/8 (25 PX) |
| Habilidades Especiales | <p>Brillo lunar (3/día): Como acción adicional, el halcón emite un destello cegador de luz reflejada. Una criatura a 10 pies del halcón que pueda verlo debe superar una Tirada de salvación de Constitución (CD 11) o quedar cegada hasta el final de su siguiente turno.</p> <p>Vínculo de guía: Si es convocado mágicamente o domesticado, el halcón proporciona ventaja en tiradas de Supervivencia relacionadas con orientación o rastreo, siempre que se mantenga a 100 pies o menos del personaje.</p> |

Lucielín



Pequeñas libélulas mágicas que surcan los campos al anochecer, brillando con una luz suave y fluctuante. Se dice que nacieron del primer suspiro de lúmina cuando tocó las aguas del mundo. Su resplandor se intensifica en zonas donde la magia es estable, lo que las convierte en indicadores naturales de equilibrio y seguridad. Algunas culturas las consideran espíritus tutelares menores, y hay quien afirma que, si una se posa en tu mano, es señal de buena fortuna.

Notas para el Game Master: Ideales para marcar zonas mágicas estables, servir de indicador narrativo o convertirse en compañeros simbólicos. Pueden

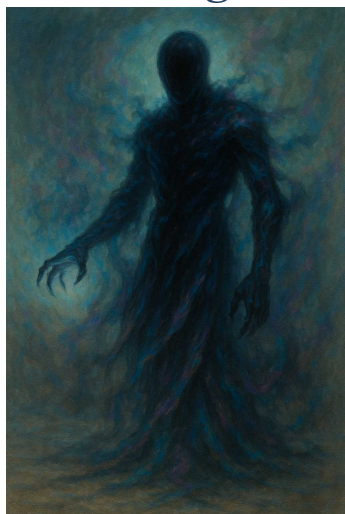
aparecer en rituales, festivales nocturnos o simplemente como señal de que “todo está en equilibrio”. En aventuras más emotivas, podrían usarse como conexión con personajes fallecidos o sueños olvidados.

| | |
|------------------------|--|
| CR | 0 |
| Región | Tierras Centrales |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Original; inspiración ambiental similar a Duendecillo (SRD) pero sin magia activa</i> |
| Tipo | Bestia diminuta, neutral benigna |
| CA | 15 (agilidad aérea) |
| PG | 1d4 – 1, mínimo 1 |
| Velocidad | 0 pies, vuelo 40 pies |
| Características | FUE: 1 (–5) DES: 20 (+5) CON: 8 (–1) INT: 1 (–5) SAB: 12 (+1) CAR: 6 (–2) |
| Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11 |
| Lenguajes | - |
| ND | 0 (10 PX) |
| Acciones | Ninguna |
| Habilidades Especiales | <p>Luz suave: Emite luz tenue en un radio de 5 pies. Puede apagarla o encenderla como acción adicional.</p> <p>Alerta mágica: Cuando una criatura lanza un conjuro a 30 pies, las lucielines revolotean con nerviosismo, lo que es perceptible para criaturas que puedan verlas. El Game Master puede conceder ventaja en una prueba de Sabiduría</p> |



| | |
|--|--|
| | <p>(Percepción) para notar el revoloteo.</p> <p>Inofensiva: Las criaturas con inteligencia 6 o superior rara vez consideran a las lucielines como objetivo hostil. Los ataques directos contra ellas provocan una tirada de Sabiduría (CD 12) para no sentirse culpable (el efecto es narrativo, no mecánico).</p> |
|--|--|

Lumináfago



Los lumináfagos son entidades aberrantes nacidas del exceso de lúmina cromática pura. Carecen de rostro y sus cuerpos parecen hechos de tinta líquida y luz apagada, envueltos en brumas de color inestable. Absorben cualquier fuente de luz mágica que toquen y sienten una atracción obsesiva hacia conjuros, linternas encantadas o portadores de objetos mágicos luminosos. Donde caminan, el color se desvanece: las plantas pierden su viveza, y los cristales del bosque se apagan lentamente.

Notas para el Game Master: Es excelente como enemigo clave en zonas corrompidas del Bosque de Colores Cambiantes. Puede ser usado como símbolo del “agotamiento de la lúmina” o de una corrupción cromática en expansión. También funciona como

cazador de objetos mágicos de luz, lo que puede amenazar directamente el equipo de los personajes.

| | |
|-----------------------|---|
| CR | 5 |
| Región | Bosque de Colores Cambiantes |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Tumulario (base de comportamiento), adaptado con habilidades propias</i> |
| Tipo | Aberración Mediana, caótica maligna |
| CA | 15 (armadura natural) |
| PG | 84 (13d8 + 26) |
| Velocidad | 30 pies |
| Características | FUE: 14 (+2) DES: 16 (+3) CON: 14 (+2) INT: 12 (+1) SAB: 13 (+1) CAR: 14 (+2) |
| Resistencias | daño radiante, necrótico, psíquico |
| Inmunidades | ceguera, encantado, daño de luz mágica |
| Sentidos | visión verdadera 60 pies, Percepción pasiva 11 |
| Lenguajes | comprende élfico y común, no habla |
| ND | 5 (1.800 PX) |
| Ataques | Zarpazo entumecedor: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3d8 + 3 daño necrótico, y el objetivo debe superar una Tirada de salvación de Constitución (CD 13) o la velocidad del objetivo se reduce a la mitad hasta el final de su siguiente turno. |



| | |
|-------------------------------|--|
| Habilidades Especiales | <p>Devorar luz (Recarga 5–6): El lumináfago puede absorber una fuente de luz mágica que esté a 10 pies (como <i>luz</i>, <i>linterna solar</i>, <i>espada radiante...</i>). El objeto queda apagado durante 1 minuto y el lumináfago recupera 10 PG. Si se trata de un hechizo activo de nivel 2 o inferior, lo disipa automáticamente como si se hubiera lanzado Disipar magia sobre el efecto .</p> <p>Aura apagacolors: En un radio de 15 pies, la saturación del color disminuye. Todas las criaturas pierden cualquier ventaja visual derivada de luz mágica o color (como <i>visión del bosque cromático</i>, familiaridades mágicas, etc.).</p> |
|-------------------------------|--|

Lumipulpo



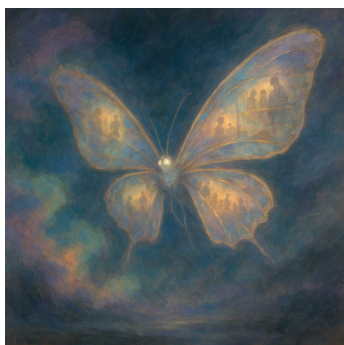
Pequeños cefalópodos bioluminiscentes, del tamaño de una mano humana, que se desplazan en grupos perfectamente coordinados. Su brillo se sincroniza en patrones rítmicos y puede llegar a confundir a depredadores... o a navegantes. Algunos sabios afirman que su luz “canta” fragmentos de la lúmina marina, y que su movimiento colectivo tiene propiedades mágicas de armonización. Suelen vivir cerca de arrecifes vivos y cristales sumergidos.

Notas para el Game Master: Ideales como fauna ambiental, pero también como obstáculo sutil o criatura mágica de interés para magos, alquimistas o

ritualistas. Un grupo completo podría formar parte de una clave mágica submarina o proteger una grieta de acceso a ruinas sumergidas.

| | |
|------------------------|--|
| CR | 1/8 |
| Región | Mar Luminiscente y Bahía Umbral |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Inspirados en Pulpo con rasgos mágicos ambientales</i> |
| Tipo | Bestia diminuta, neutral |
| CA | 12 |
| PG | 6 (2d4 + 1) |
| Velocidad | 5 pies, nado 30 pies |
| Características | FUE: 3 (–4) DES: 14 (+2) CON: 12 (+1) INT: 1 (–5) SAB: 10 (+0) CAR: 6 (–2) |
| Sentidos | visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10 |
| Lenguajes | - |
| ND | 1/8 (25 PX) |
| Habilidades Especiales | <p>Pulso coordinado: Si hay al menos tres lumipulpos vivos a 10 pies entre sí, pueden emitir una ráfaga de luz rítmica. Todas las criaturas en un cono de 15 pies deben superar una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 11) o quedar desorientadas (desventaja en la próxima tirada de ataque o habilidad). No funciona más de una vez por encuentro.</p> <p>Camuflaje lumínico: Mientras se mantengan en movimiento continuo, tienen ventaja en pruebas de Sigilo para no ser detectados bajo el agua.</p> <p>Huida en grupo: Cuando uno es atacado y hay otros dos o más a 10 pies, puede usar su reacción para ganar +2 a la CA hasta el final del turno.</p> |

Mariposa del Recuerdo



Estas mariposas de gran tamaño poseen alas traslúcidas con vetas de luz que parpadean como si contuvieran escenas de otros tiempos. Flotan silenciosamente en la Isla de los Sueños, atraídas por recuerdos intensos o emociones latentes. En lugar de alimentarse de sangre, absorben retazos de memoria, dejando a las víctimas confundidas o nostálgicas, aunque raramente dañadas físicamente. Su presencia suele anunciar zonas inestables donde los sueños y la realidad se entremezclan.

Notas para el Game Master: Son útiles como señales oníricas, guardianas etéreas o pistas en aventuras que exploren la mente, el sueño o los efectos de la lúmina. Su daño es simbólico, pero su efecto narrativo puede ser profundo. Una mariposa puede robar el recuerdo de un ser querido, una contraseña o un momento clave, creando oportunidades dramáticas o de redención.

| | |
|-------------------------------|---|
| CR | 1/4 |
| Región | Isla de los Sueños |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Estrige (altamente modificada)</i> |
| Tipo | Bestia Pequeña, neutral |
| CA | 13 |
| PG | 10 (3d6) |
| Velocidad | 10 pies, vuelo 40 pies |
| Características | FUE: 4 (–3) DES: 16 (+3) CON: 10 (+0) INT: 2 (–4) SAB: 12 (+1) CAR: 10 (+0) |
| Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11 |
| Lenguajes | comprende élfico y común, no habla |
| ND | 1/4 (50 PX) |
| Acciones | Cuando impacta con su ataque de contacto, el objetivo debe superar una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 11) o perder acceso a un recuerdo reciente (último día de juego). Esta pérdida no impide funciones básicas, pero impone desventaja a una tirada relacionada (a discreción del Game Master). El recuerdo regresa tras un descanso largo. |
| Habilidades Especiales | Inmunidad al daño psíquico. Absorber emoción (1/día): Puede absorber una emoción intensa en un radio de 10 pies. Las criaturas afectadas deben superar una Tirada de salvación de Carisma (CD 11) o no pueden usar reacciones hasta el final de su |



| | |
|--|------------------|
| | siguiente turno. |
|--|------------------|

Medusa de Coral



Estas criaturas flotan con gracia hipnótica entre los arrecifes vivos del Mar Luminiscente. Su campana semitransparente brilla con reflejos azulados, y sus largos tentáculos de filamentos coralinos resplandecen como joyas. Aunque parecen inofensivas, las medusas de coral son depredadoras pacientes, que paralizan a sus presas mediante impulsos lumínicos que interfieren con el sistema nervioso. Algunas culturas costeras las veneran como guardianas del equilibrio marino, mientras que otras las consideran un mal augurio si aparecen en bahías protegidas.

Notas para el Game Master: Perfecta para escenas submarinas o combates en bahías estrechas. Puede usarse como obstáculo ambiental, criatura defensiva o amenaza accidental si se la provoca. Algunas versiones más antiguas o grandes podrían

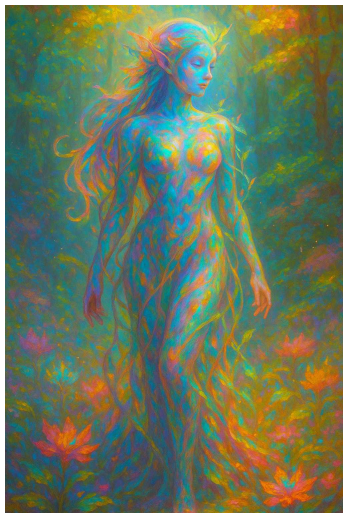
tener conexión con guardianes primordiales del Mar Luminiscente.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 2 |
| Región | Mar Luminiscente y Bahía Umbral |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>No existe equivalente directo en SRD; inspiración parcial en Aparición de Agua.</i> |
| Tipo | Monstruosidad Mediana, neutral |
| CA | 13 (cuerpo gelatinoso) |
| PG | 45 (6d8 + 18) |
| Velocidad | 0 pies, nado 40 pies |
| Características | FUE: 10 (+0) DES: 16 (+3) CON: 16 (+3) INT: 2 (–4) SAB: 12 (+1) CAR: 6 (–2) |
| Resistencias | daño cortante; Ventaja en tiradas de salvación contra efectos de fuego |
| Sentidos | visión ciega 30 pies (bajo el agua), Percepción pasiva 11 |
| Vulnerabilidades | relámpago |
| Lenguajes | - |
| ND | 2 (450 PX) |
| Habilidades Especiales | Descarga luminiscente (Recarga 5–6): La medusa emite una ráfaga de pulsos brillantes. Todas las criaturas en un cono de 15 pies deben superar una Tirada de salvación de Constitución (CD 13) o quedar paralizadas durante 1 turno y cegadas durante 1d4 turnos. |



| | |
|--|--|
| | Tentáculos paralizantes: Ataque cuerpo a cuerpo con arma: +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 2d8 + 3 daño contundente. El objetivo debe superar una Tirada de salvación de Constitución (CD 12) o su velocidad se reduce a la mitad hasta el final de su siguiente turno. |
|--|--|

Ninfa Cromática



Las ninfas cromáticas son manifestaciones vivientes de la lúmina cromática pura. Aunque su forma recuerda a las dríadas, su apariencia varía constantemente: su piel, ojos y cabello cambian de color según su estado emocional, la fase lunar o incluso la presencia de los viajeros. Su voz suena como un coro múltiple, y caminar junto a ellas puede despertar emociones dormidas o recuerdos ajenos. Habitan en claros de fuerte resonancia mágica y suelen actuar como protectoras del equilibrio emocional del bosque.

Notas para el Game Master: La ninfa cromática es tanto guía como desafío. Puede ofrecer ayuda si se le trata con respeto emocional, o reaccionar de forma imprevisible si siente miedo o ira. Útil como figura ambigua en tramas relacionadas con los

efectos caóticos de la lúmina.

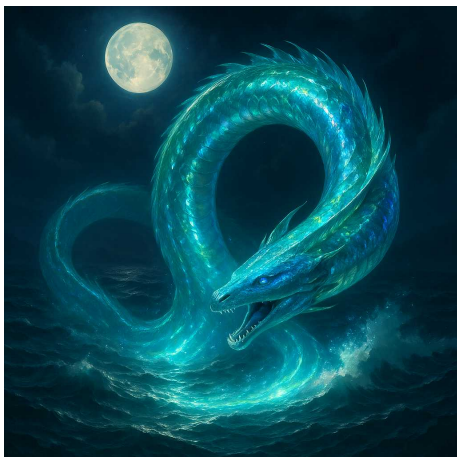
| | |
|------------------------|---|
| CR | 3 |
| Región | Bosque de Colores Cambiantes |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Dríada</i> |
| Tipo | Hada Mediana, caótica neutral |
| CA | 15 (defensa natural cromática) |
| PG | 45 (6d8 + 18) |
| Velocidad | 30 pies |
| Características | FUE: 10 (+0) DES: 12 (+1) CON: 16 (+3) INT: 12 (+1) SAB: 14 (+2) CAR: 17 (+3) |
| Resistencias | daño psíquico; ventaja en tiradas de salvación contra ser encantado |
| Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12 |
| Lenguajes | élfico y común |
| ND | 3 (700 PX) |
| Habilidades Especiales | <p>Aura emocional (variable): Al inicio de su turno, la ninfa puede cambiar su aura según una emoción dominante. Todas las demás criaturas en un radio de 10 pies experimentan su efecto (Tirada de salvación de Sabiduría CD 13 para resistir):</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Alegría:</i> ventaja en tiradas de ataque y salvación contra miedo. • <i>Ira:</i> +1d4 de daño a ataques cuerpo a cuerpo. |



| | |
|-----------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• <i>Tristeza</i>: desventaja en tiradas de iniciativa y velocidad reducida en 5 pies.• <i>Temor</i>: los enemigos deben repetir cualquier tirada de ataque que impacte mientras dure el efecto del aura.• <i>Deseo</i>: desventaja en la primera salvación contra encantamiento por turno. <p>Encanto cromático (Recarga 5–6): Como acción, la ninfa puede intentar encantar a una criatura a 30 pies. Tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o la criatura queda encantada durante 1 minuto, creyendo que la ninfa representa una figura emocional importante (madre, amante, amigo, rival). Repite la salvación al final de cada turno.</p> |
| Acciones | <p>Toque desestabilizante: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2d6 + 3 daño psíquico y el objetivo pierde su reacción hasta el inicio de su siguiente turno.</p> |



Serpiente Luminosa de Marea



Serpiente marina de proporciones colosales y escamas brillantes como cristal líquido, que emite destellos bioluminiscentes al nadar. Se la observa en noches de luna llena, cuando surca la superficie como un cometa acuático. Algunos marineros la veneran como guardiana del equilibrio marino; otros la temen como devoradora de navíos. Su luz no solo deslumbra: altera las corrientes, confunde la percepción y puede “cegar” a quienes dependen de la magia para navegar.

Notas para el Game Master: Perfecta para encuentros en barco, rituales marinos o como símbolo viviente de la influencia mágica del mar. Puede ser un obstáculo

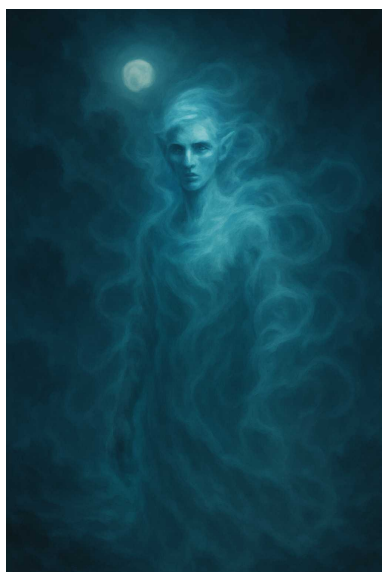
natural, un guardián de secretos submarinos o incluso un animal oracular que responde a luces mágicas o canciones antiguas.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 4 |
| Región | Mar Luminiscente y Bahía Umbral |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Serpiente constrictora gigante</i> |
| Tipo | Bestia Grande, neutral |
| CA | 14 (escamas reflectantes) |
| PG | 78 (12d10 + 12) |
| Velocidad | 30 pies, nado 60 pies |
| Características | FUE: 19 (+4) DES: 14 (+2) CON: 13 (+1) INT: 2 (–4) SAB: 10 (+0) CAR: 6 (–2) |
| Sentidos | visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 10 |
| Lenguajes | - |
| ND | 4 (1.100 PX) |
| Habilidades Especiales | Pulso mareal (Recarga 5–6): Como acción, la serpiente puede emitir una onda luminosa en un cono de 30 pies. Las criaturas en el área deben superar una Tirada de salvación de Constitución (CD 14) o quedar desorientadas hasta el final de su siguiente turno (desventaja en ataques y pruebas de Sabiduría). Camuflaje lumínico: En aguas profundas o en plena noche, tiene ventaja en pruebas de Sigilo para evitar ser detectada, al mezclarse con el resplandor del Mar Luminiscente. |
| Ataque múltiple | La serpiente realiza un ataque de mordisco y uno de constricción. |



| | |
|----------------|--|
| Ataques | <p>Mordisco: +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 2d10 + 4 daño perforante.</p> <p>Constricción: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2d8 + 4 daño contundente y el objetivo queda agarrado (CD 14 para escapar). Mientras esté agarrado, la serpiente no puede constreñir a otro objetivo.</p> |
|----------------|--|

Soñador Errante



Los Soñadores Errantes son entidades envueltas en bruma que adoptan formas humanas, elfas o incluso familiares para quienes los miran. Caminan lentamente entre las nieblas de la Isla de los Sueños, susurrando palabras que nadie recuerda pero todos sienten. Se alimentan de experiencias no vividas, de deseos reprimidos y futuros no cumplidos. Su presencia induce ensoñaciones involuntarias, y su mirada puede atrapar el alma en un bucle de visiones placenteras... o aterradoras.

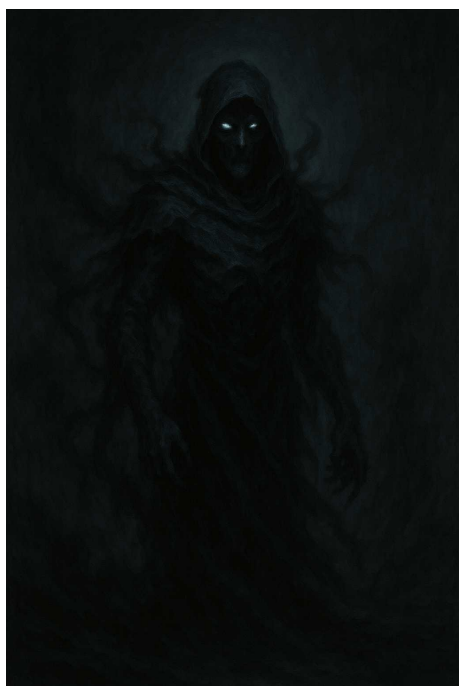
Notas para el Game Master: Ideal para aventuras donde el sueño, la memoria o la percepción juegan un papel central. Puede actuar como mensajero de Elyndra, como eco de un deseo perdido, o incluso como reflejo de un personaje jugador en una línea de tiempo alternativa. Sus efectos pueden ser combativos, narrativos o ambos.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 4 |
| Región | Isla de los Sueños |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Íncubo/Súcubo (reimaginado como criatura onírica)</i> |
| Tipo | Monstruosidad Mediana, caótica neutral |
| CA | 14 (reflejo brumoso) |
| PG | 66 (12d8 + 12) |
| Velocidad | 30 pies, vuelo 40 pies (levita, no puede cargar) |
| Características | FUE: 10 (+0) DES: 18 (+4) CON: 12 (+1) INT: 14 (+2) SAB: 12 (+1) CAR: 16 (+3) |
| Resistencias | daño psíquico, necrótico, radiante; Resistencia al daño de armas no mágicas |
| Inmunidades | sueño mágico, encantado |
| Sentidos | visión verdadera 30 pies, Percepción pasiva 11 |
| Lenguajes | entiende todos los idiomas que conocía en vida (o en sueños), no habla |
| ND | 4 (1100 PX) |
| Habilidades Especiales | Mirada onírica (Recarga 5–6): El soñador elige una criatura a 30 pies. Esta debe superar una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 14) o caer en un estado de ensoñación durante 1 minuto. Mientras sueña, está <i>aturdida</i> y no distingue realidad de ilusión. Repite la salvación al final de cada uno de sus turnos. |



| | |
|-----------------|--|
| | Presencia nebulosa: Cualquier criatura que inicie su turno a 10 pies debe superar una Tirada de salvación de Carisma (CD 13) o sufrir desventaja en la próxima prueba de Inteligencia o Sabiduría, abrumada por recuerdos falsos. |
| Acciones | Toque etéreo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3d6 + 3 daño psíquico. Si el objetivo falla una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 13), ve una escena onírica perturbadora y queda incapacitado hasta el final de su siguiente turno. |

Sombra de Thalakar



Las Sombras de Thalakar son los espectros más temidos del norte del continente. No son simples no-muertos: son restos conscientes de antiguos seguidores del Señor de las Sombras, imbuidos de lúmina oscura pura. Conservan parte de su identidad y voluntad, pero solo para servir al propósito de su amo: extender el vacío, erosionar la voluntad, apagar la esperanza. No proyectan sombra propia; al contrario, absorben la de todo lo que les rodea. Allí donde pasan, la penumbra se convierte en regla y la luz tiembla.

Notas para el Game Master: Ideal como teniente de una facción drow, emisario del propio Thalakar o manifestación autónoma de la lúmina Oscura. Puede ser introducido como sombra que observa antes de atacar, o como un enemigo recurrente que marca a los personajes con su toque. Si se mata con luz mágica, su cuerpo desaparece con un susurro que dice el nombre verdadero de quien más teme el personaje que lo

venció.

| | |
|-----------------------|---|
| CR | 5 |
| Región | Desierto de Sombras |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Tumulario con elementos de Sombra y Espectro</i> |
| Tipo | No-muerto Mediano, legal maligno |
| CA | 15 (armadura sombría) |
| PG | 85 (10d8 + 40) |
| Velocidad | 30 pies |
| Características | FUE: 16 (+3) DES: 14 (+2) CON: 18 (+4) INT: 12 (+1) SAB: 12 (+1) CAR: 15 (+2) |
| Resistencias | necrótico; contundente, cortante y perforante de armas no mágicas |
| Inmunidades | envenenado; agotamiento |
| Sentidos | visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11 |
| Lenguajes | común, susurra en élfico en dialecto umbrío |
| ND | 5 (1.800 PX). El ND 5 asume el uso de sus acciones legendarias. Sin ellas, su ND efectivo es 3 |



| | |
|---|---|
| Acciones | Toque que roba la sombra: Ataque cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, 2d10 + 3 daño necrótico. El objetivo debe superar una Tirada de salvación de Constitución (CD 14) o ver reducida su velocidad en 10 pies y tendrá desventaja en su siguiente ataque o prueba de habilidad. |
| Habilidades Especiales | Presencia de vacío: En un radio de 10 pies, toda luz mágica se reduce a la mitad de su alcance. Las criaturas no-muertas bajo su control obtienen ventaja en tiradas de ataque. Invocar sombras menores (1/día): Invoca 1d4 sombras (como la criatura <i>Shadow</i>) que obedecen órdenes telepáticamente durante 1 minuto. |
| Acciones Legendarias (si se usa como jefe menor) | Manto de tinieblas (1 punto): Gana invisibilidad hasta el inicio de su siguiente turno. Eco sombrío (2 puntos): Repite un ataque de <i>Toque que roba la sombra</i> . Ciclo del Olvido (3 puntos): Una criatura a 30 pies debe superar una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 15) o olvidar sus acciones del turno anterior y quedar aturdida durante 1 turno. |

Sombraengendro



Masa amorfa compuesta de sombra líquida y residuos de magia corrupta. Habita cuevas sumergidas y templos colapsados bajo la costa de Luminaquebrada, donde se alimenta de magia lumínica residual. Su cuerpo flota entre aguas oscuras, expandiendo penumbra mágica y descomponiendo rituales de luz. Es el resultado de una interacción anómala entre lúmina Oscura y energía sagrada marina, y su presencia es señal de corrupción avanzada.

Notas para el Game Master: El combate contra el Sombraengendro está diseñado para recompensar el uso de recursos no violentos: cánticos sagrados, agua bendita,... pueden

debilitarlo o disolverlo sin recurrir a la violencia directa. Es una criatura que castiga la dependencia mágica y refuerza el valor simbólico de la luz como equilibrio.

| | |
|------------------------|---|
| CR | 1 |
| Región | Mar Luminiscente (zona costera de Luminaquebrada) |
| Variante de SRD 5.2.1 | <i>Inspirado en Ooze, adaptado a entorno acuático</i> |
| Tipo | Aberración Mediana, caótica maligna |
| CA | 12 |
| PG | 39 (6d8 + 12) |
| Velocidad | 20 pies, nado 30 pies |
| Características | FUE: 14 (+2) DES: 12 (+1) CON: 14 (+2) INT: 5 (–3) SAB: 10 (+0) CAR: 6 (–2) |
| Resistencias | fuerza |
| Vulnerabilidades | fuego, debilidad a la luz solar |
| Inmunidades | ceguera, sordera, encantamiento |
| Sentidos | visión ciega 60 pies (mientras esté en sombra o sumergido), Percepción pasiva 10 |
| Lenguajes | - |
| ND | 1 (200 PX) |
| Habilidades Especiales | Drenaje de Luz Mágica: Toda fuente de luz mágica en un radio de 20 pies tiene |



| | |
|-----------------------|--|
| | <p>su duración reducida a la mitad. El lanzador de un conjuro de luz debe superar una prueba de característica con CD 10 o el conjuro falla.</p> <p>Penumbra fluida: Incluso bajo agua clara, el área a 10 pies del Sombraengendro se considera luz tenue.</p> <p>Toque de conversión: +4 al ataque, alcance 5 pies. Impacto: 2d6 + 2 daño necrótico. Si el objetivo tiene luz mágica activa, debe superar una Tirada de salvación de Sabiduría (CD 12) o quedar cegado durante 1 turno.</p> |
| Rasgo Especial | <p>Debilidad a la luz solar: Mientras esté bajo luz solar directa, el Sombraengendro recibe 5 (1d10) de daño radiante al inicio de cada uno de sus turnos.</p> <p>Purificación ritual: El Sombraengendro puede ser destruido sin necesidad de infligirle daño si se cumple el siguiente procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Agua bendita debe ser vertida directamente sobre su núcleo (requiere estar a 5 pies). El lanzador debe superar una prueba de Sabiduría (Religión) CD 13 como acción.2. Se entona durante tres rondas consecutivas un canto sagrado en un idioma ritual (p. ej. élfico o lengua de las lunas).3. Durante ese tiempo, el Sombraengendro no puede ser atacado ni interrumpido. Si lo es, el ritual falla. <p>Si se cumplen las tres condiciones, el Sombraengendro se disuelve con un gemido apagado y desaparece por completo, sin dejar rastro de corrupción.</p> |

AVENTURAS

Los Secretos de Luminaquebrada

| | |
|------------------------------|--|
| Tonos: | Misterio costero, iniciación heroica, ritualismo sencillo, comunidad viva. |
| Nivel sugerido: | Personajes de nivel 1 a 3. |
| Recompensas posibles: | <p>Objeto menor bioluminiscente (linterna coralina, broche de guía marina).</p> <p>Inspiración permanente mientras estén en pueblos costeros.</p> <p>Carta de recomendación del alcalde para misiones futuras en La Liga</p> |

Introducción

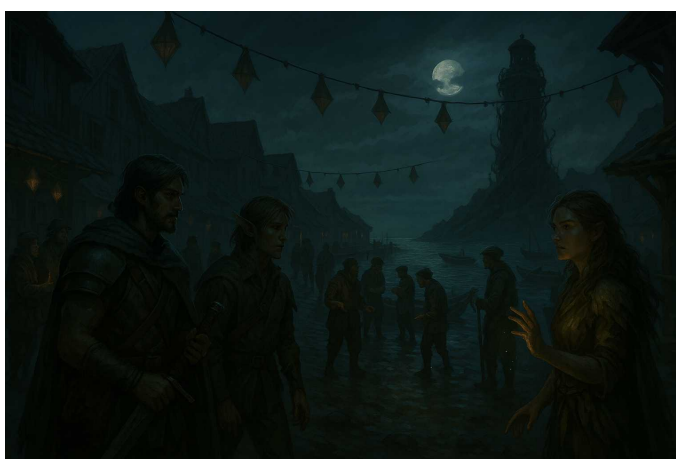
Luminaquebrada, perla costera de La Liga, se enfrenta a un lento ocaso. Las luces del Mar Luminiscente se apagan una tras otra, sumiendo al pueblo en la penumbra y la incertidumbre. El sustento de su gente peligra y antiguos rumores emergen como la marea: algo despierta bajo las olas. Los aventureros, recién iniciados en su vida de exploradores, son enviados desde la Ciudad Flotante para investigar la amenaza y devolver la luz a estas costas.

Acto I: Entre Mareas y Susurros

Los personajes llegan durante los preparativos del "Festival de las Luces Marinas". La comunidad está dividida: algunos quieren cancelarlo, otros creen que puede ser una última ofrenda para calmar al mar.

Voces del Muelle:

El muelle está tenso y húmedo. Dos grupos de vecinos discuten si se debe cancelar el festival: uno lo considera un acto de orgullo peligroso; el otro, una tradición necesaria. Los personajes pueden intervenir (Persuasión o Perspicacia CD 12). Éxito otorga +1 a la Esperanza del Pueblo. Un éxito crítico revela que un joven pescador —**Juro Lanueve**— oculta algo.



Si los personajes ganan su confianza, Juro les cuenta que hace dos noches, al atracar su barca, vio una **sombra luminosa** bajo el agua. No era una criatura, sino un reflejo invertido de su propia embarcación, flotando bajo la superficie con una luz verdosa antinatural. Desde entonces, su propio reflejo en el agua a veces no coincide con sus movimientos. Teme que lo acusen de supersticioso o peor: que “el mar lo esté reclamando”. Esta visión es uno de los primeros signos de la corrupción mágica que emana del santuario de Zephyrion. Si Juro recibe algún tipo de apoyo mágico (como detectar pensamientos, o una tirada de Persuasión con ventaja), confiesa que vio esas mismas luces ondulando sobre unas piedras sumergidas cerca del cabo de las Gaviotas. “Desde que mi abuelo murió allí, nadie se acerca.”

Investigación del Faro Coralino

Los vecinos aseguran que el faro “ya no proyecta sombra sobre las olas” y que su luz “vacila como si dudara”. Algunos afirman que una barca encalló la semana pasada tras guiarse por una señal falsa. Si los personajes se acercan, pueden observar que la luz es tenue y parpadea erráticamente. El mecanismo se encuentra parcialmente obstruido por algas oscuras que crecen contra la corriente, lo que ha provocado la desincronización del prisma focal. Puede resolverse con una tirada de **Pericia** (CD 12), **Herramientas de Herrero** (CD 12) o una tirada grupal de **Destreza** (CD 10). Si tienen éxito, el



faro proyecta un destello azul intenso que ilumina brevemente la costa y los tejados de Luminaquebrada. La Esperanza del Pueblo aumenta +1. Un éxito crítico revela que la luz del faro no proyecta sombra alguna de Juro Lanueve, aunque todos lo ven claramente entre los presentes. (Presagio menor de la sombra desfasada que habita en la cueva).

Durante la reparación del mecanismo, si los personajes inspeccionan a fondo la sala de mantenimiento (**Investigación** CD 13), uno de ellos puede descubrir una antigua tabla náutica enrollada entre herramientas oxidadas. Al desplegarla, muestra la costa sur con marcas antiguas en tinta azul y el símbolo de Zephyrion. Un sector cerca del cabo de las Gaviotas está rodeado de líneas circulares y manchas de sal. Aunque nadie en el puerto recuerda su propósito, parece marcar un antiguo punto de culto sumergido.

Sueños provocados por Umbralia

Esa noche, Umbralia brilla de forma inusual: no azul, sino blanca con ondulaciones negras, como si la luz fuera líquida. Quien duerma bajo su influencia experimenta un sueño profundo y silencioso. En él, cada personaje flota en un mar sin superficie. Desde las profundidades, una figura indistinta les observa: su silueta está hecha de luz que tiembla, como si fuera un faro reflejado en el agua. Aunque no habla, todos sienten un pensamiento claro: “*venid a donde la luz se quiebra*”. Al despertar, cada personaje puede elegir una de las siguientes recompensas temporales hasta su próximo descanso largo:

- **Visión Profunda:** ventaja en la próxima tirada de Investigación relacionada con magia o ruinas.



- **Eco de la Marea:** ventaja en una tirada de Percepción o Iniciativa bajo tierra o bajo el agua.
- **Silencio de Umbralia:** inmunidad al efecto de ruido ambiental durante una escena (útil en sigilo o rituales).

Además, quien haya tenido contacto mágico con Juro en el día anterior siente que el sueño **no era sólo suyo**. Si los personajes relatan su sueño de Umbralia o la visión de Juro a los pescadores más ancianos, uno de ellos les dirige a Ena, una mujer que vive sola en una casa semihundida al borde del acantilado. Ena escucha en silencio y les dice: *“Cuando el mar no canta, hay que buscar el ancla sumergida.”* Señala hacia el mismo Cabo de las Gaviotas marcado en el mapa.

Mecánica opcional: Sistema de “Esperanza del Pueblo” con umbrales bajos: cada acción positiva aumenta un contador que otorga inspiración grupal y ventajas narrativas.

Acto II: Ecos bajo la Superficie

Tras reunir varias pistas durante su estancia en Luminaquebrada —el mapa oculto hallado en el faro, las palabras crípticas de Ena la Sacerdotisa del Coral, y la confesión final de Juro sobre luces ondulantes junto al cabo de las Gaviotas— los personajes identifican una zona de la costa marcada por antiguas leyendas. Al investigar en marea baja, descubren una entrada sumergida entre formaciones coralinas: el acceso olvidado al **Santuario Sumergido de Zephyrion**, una gruta parcialmente anegada que en otro tiempo estuvo a mayor nivel.

Buscando la entrada al Santuario

La travesía se realiza de noche, con marea baja y cielos despejados. El niño guía, **Irun**, de unos 12 años, es sobrino de Ena y sabe cómo encontrar el arrecife correcto “porque el delfín lo sueña conmigo”, afirma.

Nuru, el delfín mágico, se comunica mediante destellos suaves de luz azul. Si los personajes no siguen su ritmo (prueba de **Supervivencia** o **Percepción** CD 12), se desvían brevemente y aparecen sobre una **laguna de espejos invertidos**, donde su reflejo se mueve un segundo más tarde que ellos.

Este desvío les ofrece una pista visual inquietante, pero no hostil. Superarlo con éxito da ventaja en la primera prueba dentro del santuario.

Si fallan, uno de los personajes sufre **desconfianza mágica temporal**: desventaja en su primera tirada de concentración o Religión.

Explorando el Santuario

El interior del santuario es una gruta inundada por pasajes de piedra coralina, apenas iluminados por vetas de mineral fosforescente. El agua varía entre tobillo y cintura, y las paredes están cubiertas por relieves desgastados que representan olas, lunas y ojos cerrados. Para avanzar, los personajes deben superar zonas resbaladizas, túneles estrechos y cámaras con corrientes inesperadas. Algunas zonas exigen tiradas de:

- **Atletismo** (CD 11): para avanzar sin caer ni soltar objetos.
- **Sigilo** (CD 13): si desean evitar alterar la quietud del lugar y no alertar a criaturas sensibles a vibraciones.
- **Supervivencia** (CD 12): para identificar zonas profundas camufladas o pasos seguros entre rocas sumergidas.

Un fallo puede suponer una caída al agua, la pérdida temporal de un objeto (como una antorcha o arma ligera), o un ruido que alerta a criaturas cercanas.

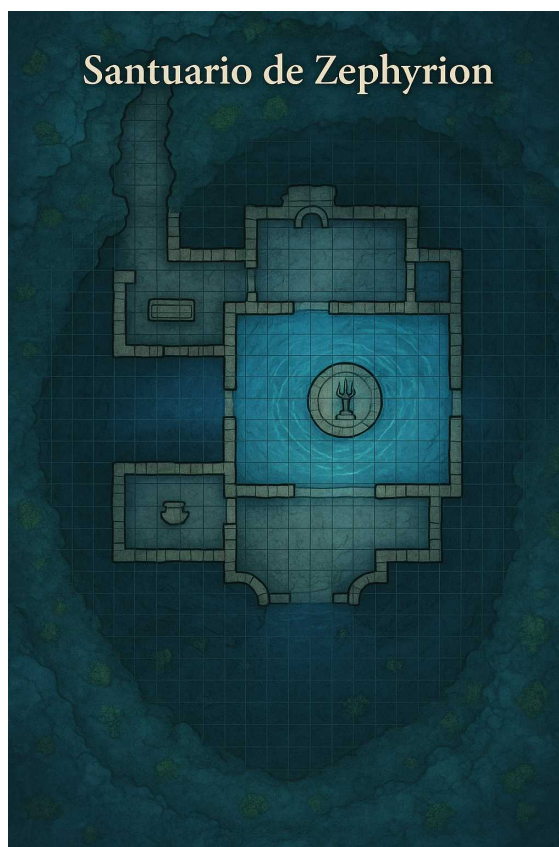
Si al menos dos pruebas son superadas con éxito, el grupo puede tomar la iniciativa en el encuentro con los lumipulpos.

A medida que los personajes se adentran en una cámara sumergida de techos bajos, detectan destellos suaves y ondulantes. Un grupo de lumipulpos gira lentamente alrededor de un pilar roto que emite un zumbido mágico tenue. Estas criaturas no atacan, pero su comportamiento cambia según las acciones del grupo:

- Si los personajes mantienen silencio y luz tenue, los lumipulpos se acercan con curiosidad. Uno de ellos puede rodear a un PJ e “imitar” su respiración o movimiento. Esto permite un momento narrativo de comunión. Quien permanezca inmóvil durante un turno completo y supere una tirada de **Arcana** o **Naturaleza** (CD 12) recibe una bendición temporal: +1d4 en su próxima tirada de habilidad mágica.
- Si el grupo emite luz intensa, ruido o movimiento brusco, los lumipulpos huyen, dejando el pilar vibrando de forma errática. Esto activa una descarga resonante (todos hacen salvación de **Constitución** CD 11 o sufren 1d4 de daño radiante y pierden la ventaja de la siguiente prueba).
- Si alguien intenta capturarlos o herirlos, el agua pierde su luminosidad y los lumipulpos desaparecen por completo. La cámara queda en penumbra. El altar no responde al ritual lunar posterior.

Las **salas del Santuario** son las siguientes:

- **Entrada (sur):** Por una abertura semicircular desde un túnel submarino o una caverna costera sumergida.
- **Sala de los Cánticos:** Justo al norte de la entrada. Cámara con tres pequeños altares de piedra y conchas, cada uno alineado con un color lunar (blanco, azul, púrpura). Resolver el acertijo de las conchas lunares (tiradas de **Inteligencia** [**Arcana** o **Historia**] CD 10) genera una resonancia armónica que armoniza con las lunas. Si se supera la prueba o se resuelve por ensayo/error, se activa un pequeño compartimento oculto junto al altar central que contiene el **crystal coralino**, una gema de coral bioluminiscente vinculada al ciclo lunar. Es un foco necesario para realizar el ritual de purificación.
- **Cámara Central del Santuario:** Sala central, inundada hasta la cintura. Contiene una estatua de Zephyrion en



forma de tridente sobre pedestal, rodeada por anillos de agua luminiscente. La luz varía levemente según cuál de las tres lunas esté en su cenit. Aquí puede realizarse el **ritual de purificación**, que consiste en colocar el **crystal coralino** sobre el pedestal y entonar el **cántico ancestral** revelado en la Sala del Saber. Si ambos elementos se combinan correctamente, la lúmina del santuario se restablece parcialmente y puede usarse para purificar la cueva final.

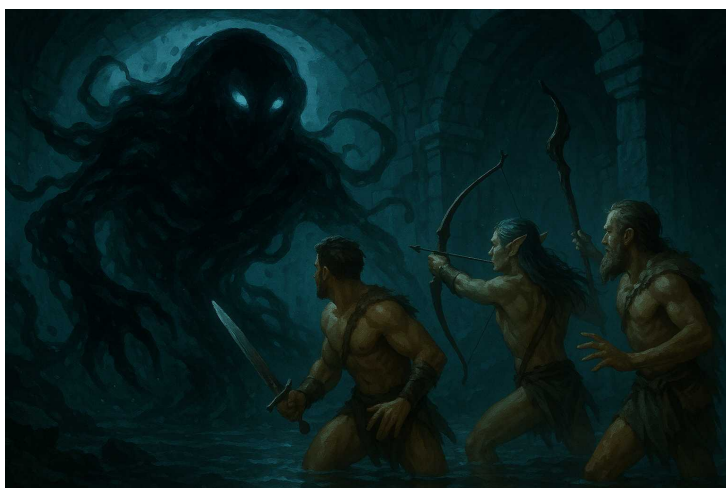
- **Sala del Pedestal del Saber (Noroeste):** Contiene un pedestal de piedra con inscripciones cubiertas de limo. Si se limpia (Acción, prueba de **Inteligencia [Historia]** CD 12), revela un **cántico ancestral de purificación**, el cual puede copiarse, memorizarse o reproducirse durante el ritual. Tesoro menor: un fragmento de **perla lunar**, que puede servir como foco arcano o ingrediente para rituales.
- **Sala del Agua Consagrada (Suroeste):** Contiene un cuenco pétreo con restos de agua bendita. Puede recuperarse si se activa el altar con el cántico ancestral. Si se extrae correctamente, el agua sirve para purificar la cueva final o debilitar al Sombraengendro.
- **Pasadizo Bloqueado (Noroeste):** Camino hacia la cueva final. Un derrumbe obstaculiza el paso. Requiere una prueba grupal de Fuerza (**Atletismo**) CD 10 o el uso creativo de conjuros.

Acto III: La Cueva de las Sombras

Desde el extremo norte del Santuario Sumergido, los personajes encuentran un pasadizo bloqueado por un derrumbe parcial. Si lo superan (prueba grupal de **Atletismo** CD 10 o uso creativo de magia), acceden a una galería más estrecha donde el aire es pesado y la luz mágica titila.

Esta galería serpenteante asciende ligeramente hasta emerger en una caverna con agua oscura y sin reflejos. Las paredes gotean sombra líquida y el techo está cubierto de vetas de piedra oscura que absorben la luz.

En el centro hay un pozo de roca negra que exhala una bruma tenue y fría: la fuente de la corrupción.



Al entrar en la caverna, el aire se vuelve espeso y la temperatura desciende. El pozo de roca negra en el centro no emite sonido alguno, ni siquiera eco. Si alguien se asoma o lanza luz mágica, esta parpadea y se absorbe lentamente.

Tras unos segundos de tensión, una hebra oscura comienza a elevarse desde el pozo, como



una lágrima invertida. Gira en el aire y se expande: brazos informes, boca sin rostro, zarcillos que flotan contra la gravedad.

Aquel que haya llevado el cristal coralino lo siente vibrar, o incluso quemar. Si el cántico ya ha sido memorizado, su estrofa aparece momentáneamente sobre el agua, escrita en luz.

En ese momento, el Sombraengendro se manifiesta por completo: la caverna se oscurece, las sombras se mueven con vida propia, y el enfrentamiento comienza.

El Sombraengendro, una criatura que se nutre de la magia de la luz y la convierte en oscuridad, es una criatura de CR 1 con forma de lodo de sombra, sensible a la luz. Su descripción completa está en la sección de Bestiario.

El combate ocurre en una cámara oscura e irregular, parcialmente inundada (agua hasta la rodilla).

Zonas de sombra móvil: cada ronda, 1d4 áreas se desplazan. Estar dentro impone desventaja en Percepción y ataques si no se porta una fuente de luz.

Si el pozo no ha sido purificado, al inicio de cada ronda lanza 1d6: con un 5–6 emite una onda de sombra (salvación de **Constitución** CD 12 o desventaja en la siguiente tirada de ataque).

Alternativas de victoria

1. Combate convencional: derrotar al Sombraengendro a través de daño físico o mágico.
2. Ritual durante el combate:
 - Si alguien coloca el cristal coralino en el borde del pozo y otro entona el cántico (acción completa, Carisma [**Actuación**] CD 13), se inicia la purificación.
 - En 3 rondas, si el ritual no se interrumpe, el pozo emite un resplandor que desintegra al Sombraengendro sin combate.
 - Requiere coordinación y protección al ritualista.
3. Agua bendita:
 - Si se derrama en el pozo durante el combate, el Sombraengendro recibe 2d6 de daño radiante al inicio de cada turno.
 - Alternativamente, puede desactivar su habilidad de absorber luz durante 1 minuto.

Opciones tácticas del Sombraengendro

- Prioriza apagar fuentes de luz.
- Ataca al portador del cristal si lo percibe.
- Intenta dividir al grupo ocultándose en sombra móvil.

Epílogo

Al terminar el ritual o al disiparse el Sombraengendro, la oscuridad de la cueva se disuelve en ondas suaves que iluminan el agua desde abajo. El cristal coralino se enfría lentamente en el pedestal, y el cántico resuena una última vez como eco en las paredes de roca.



Esa misma noche, desde el puerto, los vecinos de Luminaquebrada observan cómo las luces del Mar Luminiscente se encienden una a una, como si respondieran a una melodía lejana. El festival no se ha celebrado... pero las velas flotantes son soltadas en silencio, y el faro brilla con más fuerza que nunca.

Los personajes son recibidos como salvadores discretos. La sacerdotisa Ena les bendice en nombre de Zephyrion. El alcalde les entrega un salvoconducto con el sello del Consejo y unos regalos en nombre de este.

Luminaquebrada respira con esperanza. Los jóvenes aventureros ganan renombre local y una invitación a seguir explorando los misterios de Lúminnon.

Juro Lanueve ya no proyecta sombra alguna. Ena sugiere que su vínculo con Umbralia aún no ha terminado...

Recompensas y Puntos de Experiencia

- **50 Luminales** en total para el grupo, como pago formal por su servicio y riesgo.
- Un salvoconducto con sello del Consejo, que podría ayudarles más adelante en regiones aliadas de La Liga.
- El cristal coralino, ahora inerte o latente, puede conservarse como foco mágico o como clave futura.
- Una perla menor de luz marina (objeto mágico menor, 1 uso por día): Puede emitir luz brillante durante 1 hora o absorber un hechizo de nivel 1 dirigido al portador una vez por día.

| Evento completado | XP sugerido por personaje |
|---|-------------------------------|
| Resolver el conflicto social en el muelle | 50 XP |
| Descubrir el mapa, Ena o la confesión de Juro | 25 XP (por pista descubierta) |
| Reparar el Faro Coralino con éxito | 50 XP |
| Superar las pruebas del santuario | 100 XP |
| Encuentro con los lumipulpos sin violencia | 25 XP |
| Obtener el cántico y el cristal coralino | 50 XP |
| Purificar el pozo (ritual o agua bendita) | 150 XP |
| Derrotar al Sombraengendro por combate | 200 XP (grupo) |

Total estimado: alrededor de **300–500 XP por personaje**, adecuado para pasar de nivel 1 a nivel 2, o acercarse a nivel 3 si ya comenzaron en 2.

El Enigma de las Gemas Prismáticas

Tonos: Exploración, maravilla natural, simbolismo elemental, decisión moral.

Nivel sugerido: Personajes de nivel 3 a 5.

Recompensas posibles: Gema Multicolor / Bendiciones / Favor del Rey Nori

Introducción como aventura independiente

Hace unos días que os encontráis en Piedrasenda, un pequeño pueblo comercial en el oeste de las tierras del Ducado, que sobrevive gracias al paso de caravanas y las minas de cuarzo del valle. Las Montañas Prismáticas se alzan al fondo, teñidas por reflejos iridiscentes cuando cae el sol. Ayer por la noche, un temblor breve sacudió la zona. Nada grave... salvo por lo que ocurrió después.

Un minero llegó corriendo desde una excavación abandonada, con la cara cubierta de polvo y los ojos desorbitados.

“Los cristales... cantan”, dijo. “¡Cantaron de nuevo!”

Inteligencia (Arcana) DC 13: Si se estudia el mineral traído por el minero: emite una vibración leve, periódica, imposible de replicar por medios naturales.

Sabiduría (Historia) DC 12: Hay leyendas locales sobre “cámaras antiguas selladas en la montaña, donde la magia canta con luz”.

El **alguacil local** pide ayuda a los PJ:

“Queremos enviar una señal a Crystalroca, pero tememos que tarden días. Si alguien puede adelantarse y llevar la muestra, sois vosotros. Os pagaremos por el viaje, y si el rey acepta, tal vez os dejen entrar... donde nadie ha bajado desde hace generaciones.”



Si aceptan, el Consejo Local les entrega 20 Luminales por grupo como anticipo, un fragmento cristalino resonante (emite un pulso muy tenue, útil como llave más adelante) y un carta del consejo local con sello formal y testimonio de lo ocurrido.

Introducción como continuación directa de *Los Secretos de Luminaquebrada*

Días después de purificar el pozo en Luminaquebrada, los aventureros conservan aquel fragmento de cristal coralino, suave al tacto y aún cálido. Pero una noche, sin previo aviso, uno de ellos nota algo: destella. No al azar, sino en un ritmo que se repite. Como si... marcara un patrón. Como si esperara respuesta.

Este patrón se repite durante los días siguientes. En presencia de magia, los destellos se intensifican. Alguien con conocimientos arcanos puede notar que el cristal emite una frecuencia mágica fluctuante, similar a un eco buscando resonancia.

Inteligencia (Arcana) DC 13: “Esto no es energía residual. Está enviando algo. Un pulso... como un faro mágico.”

Sabiduría (Perspicacia) DC 12: “Esto no es aleatorio. Parece estar esperando ser interpretado.”

Los PJ tienen varias opciones naturales:

1. **Consultar al sabio local de Luminaquebrada**, quien solo puede decir que eso “no es de este mar”.
2. **Viajar a la Ciudad Flotante**, donde académicos y archimagos podrían interpretar la señal.

El Coro de Los Cristales

Tras días de viaje por las rutas del sur, la Ciudad Flotante se eleva ante vosotros: un archipiélago suspendido sobre plataformas ancladas por magia, con torres de vidrio curvado, puentes encantados y góndolas aéreas movidas por esferas de luz. En el corazón de la ciudad, al final de una avenida cubierta de espejos líquidos, se alza la Academia de los Espejos Brillantes.



Una vez dentro, sois recibidos por la maestra Lysenna Dural, una gnomo de cabello plateado que os observa a través de lentes prismáticas giratorias. Al mostrarle el cristal coralino, sus pupilas se dilatan. Hace un gesto, y la sala cambia: cientos de cristales suspendidos por hilos mágicos comienzan a vibrar al unísono.

Inteligencia (Arcana) DC 13: El personaje comprende que lo que ocurre no es solo resonancia: el cristal está emitiendo una llamada en un patrón codificado.

- Éxito: El PJ puede ayudar a interpretar parte del mensaje.
- Fracaso: La intensidad del eco genera un leve aturdimiento (1 punto de daño psíquico leve).

Sabiduría (Percepción) DC 12: Detectan que uno de los cristales en el techo vibra en sincronía opuesta al coralino.

- Éxito: Identifican su forma: una gema prismática.
- Fracaso: Lo pasan por alto; será Lysenna quien lo indique.



“No había visto esta señal en décadas. Esto es una Llamada de Eco. Antiguas cámaras construidas en las Montañas Prismáticas fueron diseñadas para sincronizarse con cristales dispersos por todo el continente. Pero los registros... fueron cerrados hace generaciones. Si este fragmento está reaccionando, entonces algo en las montañas está despertando.”

“Puedo daros una carta de presentación para el Rey Nori IV. Pero cuidado: si uno de estos ecos está activo, otros pueden estarlo también... y no todos resuenan con intención pacífica.”

Los PJ reciben una **carta sellada de la Academia**, recomendando audiencia con el rey de Cristalroca. Pueden conservar el **cristal coralino** como foco de comunicación pasiva con otras cámaras (posibles efectos más adelante).

Además, Lysenna les entrega un **medallón de resonancia** (objeto mágico menor): una vez al día permite detectar cristales mágicos activos en un radio de 120 pies.

Acto I: Audiencia en Cristalroca

Después de días ascendiendo entre riscos y valles salpicados de vetas brillantes, el sendero por fin se abre. Ante vosotros se alza una muralla natural de roca pulida, con incrustaciones de cristal esculpido que reflejan la luz del sol en tonos rosados y azulados. Dos estatuas de enanos guerreros flanquean la entrada: uno con una maza tallada en cuarzo, el otro con una pica de jade.

La puerta no está hecha de hierro ni madera, sino de un solo bloque de mineral translúcido, tan claro como el vidrio, y reforzado con runas luminosas. A medida que os acercáis, un retén de guardias enanos con petos metálicos y capas cortas sale al paso. Uno de ellos alza la mano, sin hostilidad pero con firmeza.

“Deteneos ahí. Estáis entrando en Cristalroca, ciudad de los ecos. Si traéis negocios honestos, se os escuchará. Si traéis mentiras, las cámaras sabrán la verdad. ¿Cuál es vuestra intención, forasteros?”

Carisma (Persuasión) DC 12: Para explicar el motivo del viaje con claridad y conseguir una recepción neutra.

Carisma (Engaño) DC 14: Si los PJ ocultan algo o intentan manipular al capitán.

Sabiduría (Perspicacia) DC 11: Para notar que los guardias están más tensos de lo normal: han recibido órdenes estrictas por los recientes temblores.

Si los personajes presentan la **carta de recomendación** o el **cristal resonante**, la dificultad baja automáticamente en 2 puntos.

- **Éxito:** El capitán los deja pasar con una advertencia:

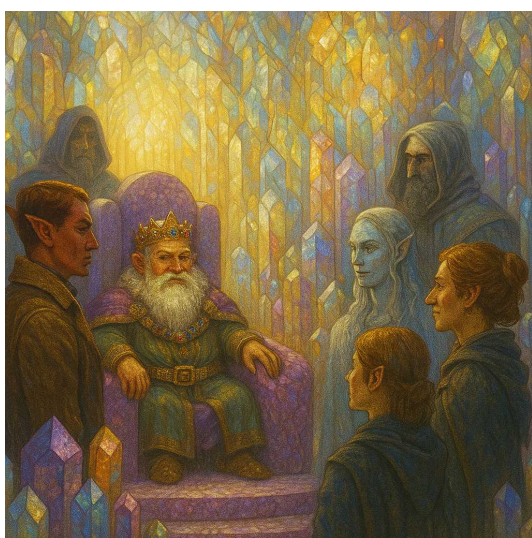
“El rey Nori IV os recibirá... pero sabed que las cámaras despiertan, y no a todos les place oír su canto.”

- **Fracaso:** Se les permite entrar, pero **escoltados** hasta el nivel intermedio. Un centinela adicional los observa en todo momento.

Cristalroca no es una ciudad horizontal: está tallada en terrazas ascendentes sobre la ladera de la montaña. El nivel inferior es comercial, lleno de mercados minerales, forjas con fuego azul, y talleres donde los cristales se pulen al ritmo de cánticos enanos. Por encima, el nivel intermedio alberga las viviendas y los templos tallados, y en lo alto, como una joya incrustada, el Palacio Prismal del rey.

Los PJ pueden:

- Comprar provisiones, mapas o información.
- Preguntar por los temblores recientes.
- Recibir advertencias de los lugareños: “Dicen que una de las cámaras volvió a iluminarse... y eso nunca es buena señal.”



Los PJ se dirigirán finalmente al Palacio Prismal en el nivel alto de Cristalroca. Tras una breve espera en una cámara octogonal custodiada por centinelas con armaduras talladas, se abren las puertas del salón del trono. El interior brilla con luz natural refractada por cientos de facetas pulidas. Al fondo, sobre una plataforma semicircular de amatista blanca, se alza un trono bajo pero robusto, tallado directamente en cuarzo rosa. Sentado en él, el Rey Nori IV de Cristalroca os observa con una mezcla de interés y recelo.

Su barba plateada cae ordenadamente en siete trenzas, cada una engarzada con gemas de distinto color. A su derecha, una figura encapuchada —posiblemente un consejero mágico— inclina la cabeza apenas al ver el cristal que traéis.

“Sois los portadores del eco... el pulso que mi gente ha escuchado desde los túneles sellados. Decidme, ¿habéis venido por ambición, por encargo... o por algo más peligroso aún: por curiosidad?”

Carisma (Persuasión) DC 13: Para convencer al rey de que los PJ actúan con responsabilidad y propósito.

Sabiduría (Perspicacia) DC 12: Revela que el rey está más preocupado de lo que muestra. Sus palabras son mesuradas, pero su pulgar gira inquieto un anillo de jade.

Inteligencia (Historia o Arcana) DC 14: Los PJ pueden recordar que las cámaras prismáticas fueron clausuradas tras un incidente mágico hace generaciones, y que **sólo una vibración en el espectro cromático total** podría volver a despertarlas.

- **Éxito claro (buenas tiradas y actitud respetuosa):** *“Hay fragmentos que sólo responden a almas sin preconceptos, y eso, curiosamente, os convierte en piezas valiosas. Os daré permiso para acceder a la primera cámara, pero no más. Aún.”*



- **Resultado mixto (actitud arrogante, sospecha, tiradas medias):** *“No me fío de forasteros, pero los cristales han cantado. Eso no puede ignorarse. Entraréis... acompañados”.* El rey asigna un guardia enano o un emisario neutral (PNJ acompañante).
- **Fracaso o tensión grave:** *“No entregaré las cámaras al azar. Quedaos en la ciudad. Observaremos. Si hay otra señal... quizá os llame”.* Los PJ deberán ganarse la entrada con otra hazaña o por intervención del consejero.

Si son aceptados, los PJ accederán a la **primera cámara** sellada (puerta roja) y se les facilitará una **gema de autorización** que sirve como llave de entrada a la cámara inicial. Además, si lo desean tendrán opción de elegir un acompañante (guía enano, sabio o vigilante del rey).

Acto II: Senderos Multicolores

A la mañana siguiente, los portones de Cristalroca se abren para vosotros. El aire es fresco y seco, y el sol se filtra entre las crestas de la montaña, haciendo que los cristales del suelo chispeen como escarcha multicolor. Viajáis escoltados por un guía enano silencioso —Grondar o Tyla, según preferencia— que no dice una palabra innecesaria, pero conoce cada piedra del camino.

Tras unas horas de ascenso en zigzag, el camino habitual se desvía por un sendero olvidado, marcado por pilares de roca tallada cubiertos de líquenes. El guía murmura:

“A partir de aquí, los ecos regresan si gritas. Así que no lo hagáis.”

La vegetación en esta zona es escasa y extraña: solo crecen musgos azulados entre las grietas y líquenes tenues que emiten un brillo suave al caer la noche, como si la montaña respirara luz. Las rocas del sendero, pulidas por siglos de viento, parecen responder a quienes las pisan: cambian sutilmente de tonalidad según la emoción que domina al caminante, reflejando tonos cálidos, fríos o vibrantes con inquietante precisión. Y aunque reina el silencio, no es un silencio muerto, sino expectante. Al pronunciar palabras en voz alta, el eco responde... pero a veces repite frases que nunca se dijeron.

Durante el camino, tira 1d6 por cada PJ (o el grupo), modificable según su estado emocional predominante.

| d6 | Estado emocional | Reflejo ambiental |
|----|------------------|--|
| 1 | Ira | Rocas con vetas rojas vibran débilmente |
| 2 | Miedo | El suelo cruje como si fuera hueco |
| 3 | Tristeza | Niebla leve envuelve los pies |
| 4 | Curiosidad | Pequeños cristales se desprenden y giran en el aire |
| 5 | Esperanza | Luz dorada filtrada por las piedras |
| 6 | Serenidad | Silencio total, como si el mundo contuviera el aliento |

Sabiduría (Supervivencia) DC 11: Localizan un atajo seguro. Fracaso: una pequeña grieta de terreno obliga a desviar el paso y perder una hora.

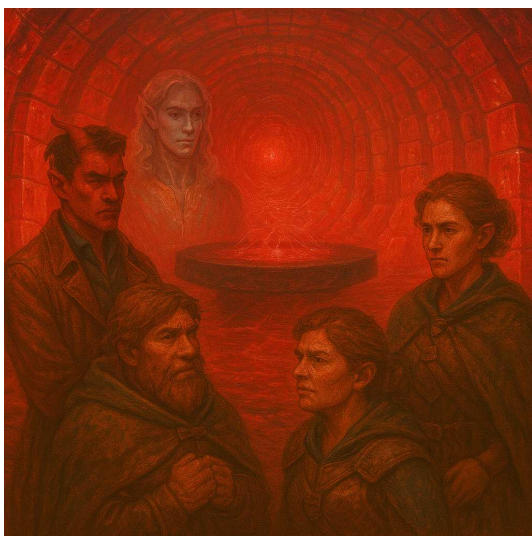
Inteligencia (Arcana) DC 14: Perciben que el ambiente está saturado de lúmina Cromática, lo que sugiere cercanía a una cámara activa.

Sabiduría (Percepción) DC 12: Oyen un *tono lejano*, como una nota sostenida, emergiendo de la piedra

Al llegar al final del sendero, el guía se detiene ante una losa vertical sin marca visible. Coloca su mano sobre una ranura, e inserta la gema autorizada. La roca vibra, se parte en dos, y revela un pasadizo descendente envuelto en luz pulsante.

“Hasta aquí os llevo,” dice el guía. “Lo que hay más abajo... sólo responde a quienes saben quiénes son. O a quienes están a punto de descubrirlo.”

Acto III: La Cámara Carmesí



Al descender por el túnel de roca viva, sentís cómo el aire se densifica, como si cada paso agitara una atmósfera dormida. El pasadizo termina en una gran sala abovedada. Las paredes están formadas por bloques de cuarzo rojo traslúcido que laten suavemente con un resplandor interno, como si respiraran. En el centro, una plataforma de piedra negra se eleva un palmo del suelo, suspendida por filamentos cristalinos que no la tocan del todo.

La sala está en silencio, pero el corazón... vuestro corazón... parece acelerarse sin motivo. Y entonces lo sentís: un pulso carmesí, rítmico, que emana desde el centro de la cámara. No

con sonido, sino con intención.

Cada personaje siente una **emoción intensa** vinculada a sus deseos más profundos o su rabia contenida. Esto no es un encantamiento, sino una resonancia directa con su esencia.

Cada PJ debe hacer una **tirada de Salvación de Carisma (DC 13)**:

- **Éxito:** Controlan la emoción, sienten su fuerza, pero no los domina.
- **Fracaso:** La emoción se impone brevemente: pueden gritar, llorar, temblar o tener un arrebato impulsivo (reacción interpretativa, sin pérdida de control total).

Ejemplo: Un PJ con culpa reprimida puede ver el rostro de alguien a quien falló reflejado en el cristal. Otro con deseo de poder puede sentir que la sala lo anima a tomar lo que “le pertenece”.

Para que la sala revele su secreto o entregue la gema que abre la siguiente cámara, deben activar el altar central. Esto solo es posible si uno o más personajes **canalizan su emoción sin reprimirla**.

Carisma (Interpretación o Persuasión) DC 15: Hablar en voz alta sobre lo que sienten: el altar responde con un nuevo latido y emite luz.

Sabiduría (Perspicacia) DC 13: Comprenden que la sala no busca respuestas lógicas, sino sinceridad emocional.

Fuerza (Atletismo) DC 12: Golpear el altar con rabia sincera también puede activarlo... aunque deja una pequeña fisura.

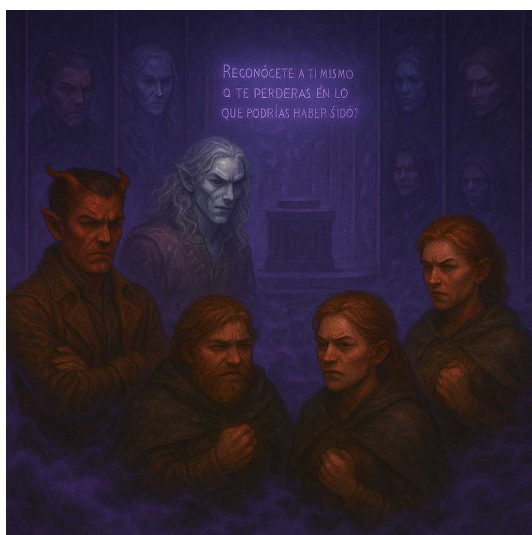
Si un personaje verbaliza sinceramente su emoción (rabia, deseo, pérdida, etc.), la cámara responde con una melodía armónica. Como recompensa, ese personaje gana **inspiración**.

Si el personaje reprime o ignora la emoción, la cámara se apaga brevemente y luego responde con un ruido disonante. Esto provoca un desequilibrio mágico: el grupo sufre **desventaja en una tirada clave de la siguiente cámara** (a elección del Game Master).

Si el personaje canaliza la emoción de forma violenta (por ejemplo, golpeando el altar con rabia), la gema se libera igualmente, pero una onda de energía sacude la sala. El personaje que realizó el acto sufre **1d6 de daño radiante** debido al rechazo parcial de la lúmina.

Finalmente, si canalizaron su emoción, una **gema prismática** se desprende del altar: está alineada con la emoción dominante manifestada. Es necesaria para abrir la siguiente cámara. La luz de la sala se suaviza. El pulso desaparece. El grupo siente que algo los ha “visto”... y aprobado. O no.

Acto IV: La Cámara Púrpura



“Reconóciate a ti mismo o te perderás en lo que podrías haber sido.”

El pasillo que conduce a esta cámara es más frío, más silencioso. Incluso los pasos parecen apagarse. Al llegar, una niebla violeta cubre el suelo y se eleva hasta las rodillas. Las paredes de la sala son espejos oscuros de cristal púrpura que no reflejan la realidad, sino siluetas deformadas: cada personaje se ve... cambiado. Unos más viejos, otros heridos, otros aún más poderosos o rotos por dentro.

Al fondo, donde debería haber un altar, solo hay un zócalo vacío. Una inscripción flota sobre él, proyectada en luz flotante:

“Reconóciate a ti mismo o te

Al entrar, cada personaje ve un **reflejo alternativo de sí mismo**. No es una ilusión, sino una posibilidad mágica, surgida de deseos, miedos o caminos no tomados.

Cada jugador debe describir brevemente qué ve en su reflejo: algo que representa una versión alterada de sí mismo. Debe hacer una Tirada de Salvación de **Sabiduría (Salvación) DC 14:**

- **Éxito:** El PJ comprende que lo que ve no lo define. Gana inspiración.
- **Fracaso:** Queda parcialmente atrapado en el reflejo: durante 1d4 turnos, duda, ve visiones, o actúa con desventaja en tiradas de Sabiduría e Inteligencia.

Para hacer aparecer la gema prismática que da acceso a la siguiente cámara, los PJ deben encontrar **la única figura que no tiene reflejo** en la sala.

Sabiduría (Percepción) DC 13: Notan que una figura al fondo no aparece en ningún espejo.



Inteligencia (Arcana o Investigación) DC 15: Deducen que ese “vacío” es una ilusión activa que oculta la gema.

Interacción interpretativa (rol): Un personaje puede tocar su reflejo y decir en voz alta “Esto no soy yo” o algo equivalente, en ese caso, **se revela la gema directamente**.

Si los personajes optan por atacar a sus reflejos, se produce un eco de distorsión: **Todos hacen tirada de Carisma (Salvación) DC 13** y si fallan, pierden 1d4 turnos atrapados en un bucle de imágenes oníricas.

Si los personajes cumplen una de las condiciones necesarias —ya sea reconociendo la ilusión, tocando su reflejo con sinceridad o identificando la figura sin eco—, una gema prismática violeta comienza a materializarse lentamente sobre el pedestal vacío, suspendida en el aire por un campo de niebla que pulsa con una vibración tenue y armónica. En el momento en que alguno de ellos la recoge, las imágenes distorsionadas desaparecen, los espejos se vuelven opacos y la niebla comienza a disiparse como si la cámara exhalara un suspiro contenido.

Cuando abandonan la sala, cada personaje conserva en su memoria una **imagen persistente**: una emoción, una visión o un símbolo personal surgido del reflejo que enfrentaron. No importa cuánto tiempo pase, esa impresión volverá en sueños, en momentos de debilidad o revelación, como si la cámara hubiera dejado una huella mágica invisible en lo más profundo de su ser.

Acto V: La Cámara del Espectro Cambiante

El túnel final desciende como una espiral, cada vuelta marcada por una ligera alteración en la gravedad, la luz y el sonido. Al llegar al umbral, la puerta no se abre: se desvanece. Y más allá, se extiende una sala irregular, cuyas paredes cambian de forma y color mientras la miráis. No hay geometría fija: el suelo se curva, los ángulos se pliegan sobre sí mismos, y cada PJ ve una estructura distinta. Para uno, una catedral de cristal; para otro, un bosque de fractales; para otro más, un abismo suspendido en colores imposibles.

En el centro, una columna de luz segmentada gira lentamente, con franjas de todos los colores de la lámina. Cada rotación proyecta una sombra distinta de los personajes sobre las paredes... pero ninguna corresponde del todo a su forma real.



A partir del momento en que entran, cada personaje percibe la sala de forma ligeramente distinta, y esa percepción altera físicamente lo que puede hacer. Deben hacer una Tirada de **Inteligencia (Salvación) DC 15**:

- **Éxito:** El personaje mantiene su percepción cohesionada. Tiene ventaja en las pruebas dentro de la sala.



- **Fracaso:** Durante esta escena, el PJ sufre una distorsión sensorial: ve duplicados, escucha pensamientos ajenos, o su cuerpo se siente desplazado. Desventaja en una tirada clave a discreción del Game Master.

La columna de luz contiene la gema final, pero está atrapada en una secuencia de colores giratorios que impide tocarla directamente. Para acceder a ella, los personajes deben alinear su percepción colectiva, entendiendo que lo que ven no es más real que lo que sienten.

Sabiduría (Perspicacia) DC 14: Comprenden que deben expresar lo que han cambiado en sí mismos desde la primera cámara.

Carisma (Interpretación) DC 13: Hablar en voz alta de cómo se han transformado interiormente: al hacerlo, la rotación de la columna se ralentiza.

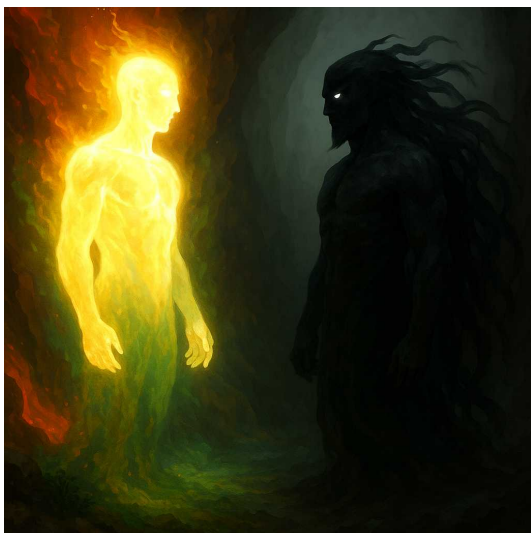
Inteligencia (Arcana) DC 15: Detectan una secuencia de colores que se repite cada seis rotaciones, y pueden detenerla si todos se sincronizan.

Si al menos tres PJ describen verbalmente su cambio personal desde el inicio de la aventura (puede ser algo simple, como “ahora sé lo que temo” o “ya no deseo lo mismo”), la columna se detiene, y la gema puede recogerse.

Una **gema prismática multicolor** (la única de su tipo) desciende suavemente de la columna, brillante pero silenciosa. Al tocarla, cada personaje siente una sensación fugaz de fusión: con el otro, con el lugar, con algo más allá del lenguaje. No hay dolor, ni júbilo. Solo aceptación.

Y en ese instante, todos ven lo mismo: **una figura formada por múltiples colores**, sin rasgos definidos, observándolos desde el umbral de la siguiente sala. No dice nada. Pero los espera.

Acto VI: Los Guardianes Cromáticos



Tras tomar la gema multicolor, la cámara anterior se disuelve literalmente. No se abre una puerta: el espacio cambia. La sala en la que aparecéis es completamente blanca al principio, sin sombra, sin textura. Y luego... el color comienza a filtrarse.

Desde distintos puntos de la estancia, franjas de rojo, violeta, azul, verde, dorado y negro se expanden en espiral. Forman figuras humanoides, o quizás reflejos de los PJ mismos, cada una compuesta enteramente de luz en movimiento. Se deslizan hacia el centro y se fusionan en una sola figura alta, andrógina, de rostro indefinido y voz como un coro. Cuando

habla, no resuena en el oído, sino en el pecho.

“Habéis recorrido el sendero de los matices. Cada paso os ha cambiado. Antes de cruzar el umbral final... decidnos: ¿quiénes sois ahora?”



Cada una de las figuras no son seres individuales, sino una **conciencia prismática** nacida de las cámaras activadas. Reaccionan a las **emociones, recuerdos y transformaciones** vividas por los PJ. Su juicio puede otorgar un don... o imponer un último obstáculo.

Opción A: Respuesta sincera y armoniosa

Si todos los personajes expresan brevemente cómo han cambiado (una frase por jugador) y lo hacen de manera coherente entre ellos (sin contradicciones graves):

- La figura cromática se inclina levemente, se disuelve, y deja en su lugar una luz suspendida que se divide en fragmentos y entra suavemente en cada PJ.
- **Recompensa:** cada personaje recibe una **bendición menor**:
 - +1 a una característica durante 24 horas, o
 - ventaja en su próxima tirada de salvación, o
 - comprensión intuitiva de un idioma desconocido por un día.

Opción B: Discordia, duda o contradicciones evidentes

Si el grupo duda, no responde con sinceridad, o revela emociones opuestas:

- La figura comienza a fragmentarse y multiplicarse. El juicio se vuelve confrontación.
- Comienza un combate simbólico: los PJ luchan contra reflejos de sí mismos, no exactos, sino distorsiones emocionales.
- Criaturas: *Espectros Emocionales Prismáticos*, 1 por PJ (usa estadísticas de *Sombras o Espectros*, con ajustes de color y habilidad).

Opción C: Silencio o rechazo total

Si los PJ rehúsan responder o desafían a la figura:

- El color desaparece. Un pulso de oscuridad los envuelve.
- La figura pronuncia: “Entonces os veréis... a solas con lo que sois.”
- Comienza una **prueba mental o espiritual individual**, donde cada jugador debe tomar una decisión clave (que puedes preparar según sus historias).

Si el grupo supera la prueba —por armonía o combate—:

La cámara final se disuelve en una explosión silenciosa de luz. Cuando recuperan la visión, están fuera de las montañas, cerca del lugar donde empezó su viaje, pero algo en su interior ha cambiado. A lo lejos, las Montañas Prismáticas parecen... más quietas. Como si hubieran dejado de cantar. Por ahora.



Recompensas y Puntos de Experiencia

| Cámara | Condición superada | XP por PJ | Recompensa Adicional |
|--|--|-----------------------------|--|
| Cámara Roja (Pasión) | Emoción canalizada con sinceridad | 150 XP | Inspiración individual |
| | Activación impulsiva o violenta | 75 XP | Daño radiante menor (1d6) |
| Cámara Violeta (Identidad) | Reflejo comprendido y enfrentado con madurez | 200 XP | Inspiración o visión onírica |
| | Reacción conflictiva o parcial | 100 XP | Desventaja temporal en la siguiente cámara |
| Cámara del Espectro Cambiante (Cambio) | Comprensión grupal + desbloqueo sincro | 250 XP | Gema multicolor e imagen persistente |
| Encuentro con Guardianes Cromáticos | Resolución armoniosa mediante diálogo sincero | 300 XP | Bendición menor de lúmina (ver abajo) |
| | Combate contra Espectros Emocionales (CR 1 cada uno) | 200 PX por criatura vencida | Sin bendición |
| | Rechazo total (desencadena prueba personal) | Variable (100–300 PX) | Visión profética, cambio de rasgo opcional |

Bendiciones Menores de lúmina (elige una por PJ si se supera el juicio armónicamente)

1. **Eco Armónico:** Puedes lanzar un conjuro de nivel 1 o 2 que conozcas sin gasto (1 vez).
2. **Fragmento Cromático:** Ganas resistencia a un tipo de daño a elegir durante 24h.
3. **Claridad Espectral:** Una vez, puedes declarar éxito automático en una tirada de Sabiduría, Inteligencia o Carisma.
4. **Don del Color Interior:** Una vez por descanso largo, puedes lanzar *ver lo invisible* o *detectar emociones*.

Las Sombras del Poder

Tonos: Intriga política, dilemas morales, simbolismo lunar, tecnomagia y misticismo.

Nivel sugerido: Personajes de nivel 7 a 10.

Recompensas posibles: Acceso a conjuros lunares exclusivos.

Alianzas con facciones influyentes.

Reliquias vinculadas a la lúmina.

Sinopsis



Mientras la Ciudad Flotante brilla suspendida sobre las Tierras Centrales, su corazón late con tensiones invisibles. La lúmina, fuente de su grandeza, comienza a mostrar señales de inestabilidad. En las sombras, una red de conspiradores planea cambiar el orden político del Consejo Senatorial. Los aventureros son arrastrados a una telaraña de traición, intriga arcana y decisiones morales que podrían determinar el futuro de todo Lúminnon.

Acto I: La Calma Antes de la Tormenta

Los aventureros son contratados como escoltas diplomáticos durante un festival lunar en la Ciudad Flotante. La conjunción parcial de Umbralia y Lucentia intensifica la magia ambiental, provocando pequeños incidentes mágicos. Durante el festival, un intento de sabotaje contra una fuente de lúmina sacude la calma.

Escenas destacadas:

- Baile en gravedad reducida sobre un puente de luz.
- Encuentro con el consejero Dalvinar Erelion, defensor de la regulación mágica.
- Sospechas sobre la desaparición de un investigador de la Academia de Cristal.

Acto II: Intriga en las Alturas

La investigación lleva a los personajes a descubrir facciones enfrentadas dentro del Consejo: reformistas, tradicionalistas, y un grupo oculto conocido como "los Herederos de la Noche de Thalakar", que creen que la lúmina debe ser extinguida antes de que destruya el equilibrio natural del mundo.

Elementos narrativos:

- Infiltración en la Biblioteca Selenita.



- Viaje a los subniveles de la ciudad, donde la magia se vuelve errática.
- Primer contacto con una reliquia del Velo de la Oscuridad que altera la lúmina.

Acto III: La Verdad en la Oscuridad

El artefacto hallado bajo la ciudad es una piedra prismática negra conectada al Velo de la Oscuridad. La conjunción lunar próxima podría abrir un portal temporal si no se contiene su energía. La verdad: uno de los antiguos fundadores de la ciudad ocultó este artefacto tras una visión de Elyndra, diosa de la luz, que le mostró el futuro desequilibrado de Lúminnon.

Opciones para los jugadores:

- Sellar el artefacto y mantener el statu quo.
- Entregarlo a los Herederos y provocar un colapso controlado.
- Usarlo para redistribuir la lúmina y crear una nueva era arcana.

Acto IV: La Carrera Contra el Tiempo

Un eclipse triple se avecina. Los jugadores deben tomar decisiones mientras la ciudad se ve envuelta en caos mágico. Las plataformas flotantes fallan, los barrios se dividen por rumores y los cielos se tornan negros. Todo culmina en un ritual desesperado en el Coro de Luz, el centro mágico de la ciudad.

Epílogo

El resultado del ritual y las elecciones de los personajes determinará si la Ciudad Flotante cae, se transforma o asciende a un nuevo plano de existencia. Las consecuencias se extenderán a toda Lúminnon.



Resplandor en la Oscuridad

Tonos: Fantasía onírica con elementos de misterio, simbolismo lunar y dilemas existenciales vinculados al equilibrio entre luz y oscuridad.

Nivel sugerido: Personajes de nivel 7 a 9.

Recompensas posibles: Un cristal cromático personal que reacciona a la luna dominante.

La bendición onírica de Elyndra.

La promesa de un nuevo desequilibrio en algún rincón de Lúminnon.

Conocimiento arcano sobre el culto de Thalakar y posibles futuros enfrentamientos.

Inspiración permanente bajo la luz de una luna elegida, una vez por descanso largo.

Sinopsis

Desde la capital de la Mancomunidad de Luzmar, una misteriosa petición llega al Consejo de Regencia: una reliquia del Velo de la Oscuridad ha comenzado a emitir un resplandor cromático anómalo bajo las aguas del Lago Umbrío. Los sabios creen que este artefacto, vinculado al antiguo culto de Thalakar, está despertando. Para sellar de nuevo su poder, es necesario encontrar tres cristales cromáticos: reliquias que el equilibrio de Elyndra dispersó en lugares de gran poder.

El tiempo apremia. Las tres lunas se alinearán pronto, y con ello el artefacto podría abrir un portal al corazón del Velo.

Acto I: El Eco de Thalakar

Ambientación en Nueva Luzmar: La capital de la Mancomunidad de Luzmar, construida sobre terrazas de piedra luminiscente y cúpulas de vidrio coloreado, se alza en una isla del Mar Luminiscente. Puentes arqueados unen sus distritos principales, que flotan sobre canales donde nadan criaturas marinas luminiscentes. Al anochecer, faroles de cristal coralino reflejan los tonos cambiantes de las lunas.

Elementos mecánicos de la ciudad:

- Los personajes pueden explorar la **Plaza de la Armonía**, donde tres obeliscos lunares permiten sintonizar con una de las lunas para obtener beneficios temporales (1/día, elegir una luna: ventaja en percepción, salvación mental o siglo).
- Interacción con el **Archivo de Lumbreterna**, una biblioteca subterránea custodiada por sabios de Elyndra. Aquí pueden hacer tiradas de Investigación (CD 14) para conocer el origen del espejo oscuro o descubrir pistas sobre los cristales.
- Si pasan una noche en la ciudad, reciben **inspiración lunar** en función de qué luna sea dominante (determinado al azar o narrativamente).

Los personajes son convocados en **Nueva Luzmar**, capital de Luzmar, por el Primer Regente Elandor Windrider. A través de antiguos textos y profecías de Elyndra, se revela que un **espejo oscuro**, creado por herejes de Thalakar, fue sellado en el Lago Umbrío siglos atrás.



Escenas destacadas:

- Exploración de ruinas de la Orden del Ojo Velado en las inmediaciones del lago.
- Sueños inducidos por la luna **Umbralia**, en los que los personajes perciben fragmentos de la verdad y sienten la llamada de los tres cristales.

Objetivo: Preparar el ritual de sellado y obtener visiones del paradero de los cristales.

Acto II: Los Tres Cristales Cromáticos

Cada cristal está oculto en una región donde la magia de color se manifiesta con intensidad. Su recuperación implica superar una prueba cromática, alineada con una luna:

Cristal del Bosque de Colores Cambiantes (Cromus):

- Desafío de emociones fluctuantes, ilusiones y autoimagen.
- Las lunas aumentan o reducen la intensidad de los colores. Cromus potencia la empatía y permite hablar con los propios miedos.



Cristal de las Montañas Prismáticas (Lucentia):

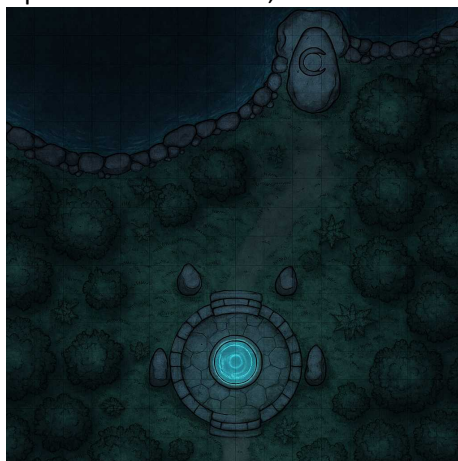
- Prueba física y mental entre luz y piedra.
- La luna Lucentia amplifica los efectos de luz mágica. Los jugadores deben sincronizarse con haces luminosos que cambian según el ciclo lunar.

Cristal de la Bahía Umbral (Umbralia):

- Prueba de oscuridad, sigilo y memoria.
- Umbralia oscurece la zona y provoca amnesia parcial. Cada ronda, los PJ olvidan detalles de su propia identidad a menos que se sincronicen con la vibración del cristal.

Acto III: El Lago Umbrío y la Ciudad de los Sueños

Con los cristales reunidos, el grupo se adentra en el Lago Umbrío, durante una noche de triple conjunción lunar. Un portal se abre hacia la Isla de los Sueños, una isla real en el mundo de Lúminnon, permanentemente rodeada por una niebla mágica que impide el acceso convencional. Sólo durante eventos lunares extraordinarios puede cruzarse ese velo. Allí se manifiesta la Ciudad de los Sueños, una proyección onírica formada por las esperanzas de Elyndra y los susurros distorsionados de Thalakar. Allí deben sellar el espejo oscuro.



La Ciudad de los Sueños es un espectáculo de luces y sombras, donde edificios etéreos flotan en el aire, construcciones surrealistas desafían la lógica y la arquitectura parece más un sueño que una realidad. La luz y el color cambian constantemente, creando un efecto hipnótico y desorientador. Los sonidos de campanillas suaves y risas distantes llenan el aire, creando una atmósfera onírica.

Fases de la Escena:

- **El Vagabundeo Inicial:** Los aventureros llegan a la ciudad, envueltos en una neblina iridiscente que recuerda las luces flotantes del Mar Luminiscente. A su alrededor, estructuras que evocan cúpulas de cristal coralino emergen y se disuelven como espuma bajo la luna. El aire está cargado de una fragancia salina conocida, pero suavizada, como si el océano mismo soñara. Un enano de cabello arcoíris, ataviado con una túnica brillante, se acerca y los guía, hablándoles en acertijos y poesía.
- **Las Puertas del Sueño:** Para avanzar, los aventureros deben superar una serie de puertas custodiadas por enigmas y pruebas de destreza. Estas puertas se alzan entre torres flotantes de coral cristalizado y pilares de luz líquida que recuerdan al Faro de la Aurora de Nueva Luzmar. Cada puerta lleva a una región diferente de la ciudad, cada una con su propio ambiente y misterios.
- **Las Visiones de Color:** En cada región, los aventureros experimentan visiones en las que interactúan con criaturas de luz y sombra que les cuentan fragmentos de historias y secretos del pasado y el futuro de Lúminnon. Estas visiones están teñidas por los reflejos del Mar Luminiscente y frecuentemente incluyen símbolos de Elyndra inscritos



en las alas de mariposas brillantes, bancos de peces etéreos o rayos de luna trenzados con color.

- **El Anciano Sabio:** Finalmente, los aventureros llegan al centro de la ciudad, donde un anciano sabio se sienta meditando en un estanque de aguas resplandecientes. A su alrededor flotan caracolas de cristal que emiten notas musicales con cada ola. El sabio puede responder sus preguntas y ofrecer información crucial sobre el artefacto que buscan, pero solo si los personajes aceptan enfrentar tres pruebas oníricas.
- **Las Pruebas Oníricas:** Las pruebas son desafíos que reflejan aspectos de la personalidad y los deseos de los aventureros. Pueden incluir enfrentar sus propios miedos, demostrar compasión o resolver un rompecabezas complejo. El éxito en estas pruebas desbloquea el conocimiento del sabio.

Prueba Onírica 1: La Sombra del Miedo

- **Descripción:** Los aventureros se encuentran en un bosque oscuro y espeso. A pesar de la niebla, se vislumbran figuras de coral blanco fosforescente que emergen entre las raíces, como si el Mar Luminiscente hubiese invadido el sueño. Una figura sombría y aterradora emerge de entre los árboles, persiguiéndolos con una sensación de amenaza inminente.
- **Desafío:** Cada personaje debe enfrentar su propio miedo interior personificado por la figura sombría. Para superar la prueba, deben resistir la tentación de huir y confrontar su miedo, ya sea enfrentándolo en combate o demostrando determinación y valentía.
- **Consecuencia:** Si los personajes logran confrontar su miedo y resisten la amenaza de la figura sombría, superan la prueba y obtienen un mayor sentido de confianza y control sobre sus emociones.

Prueba Onírica 2: El Espejo de la Empatía

- **Descripción:** Los aventureros se encuentran en una sala llena de espejos distorsionados que reflejan imágenes temblorosas, como superficies de agua iluminadas por las lunas. En cada espejo, ven una versión de sí mismos atrapada en situaciones de dificultad o dolor. Las imágenes reflejan sus inseguridades y luchas internas.
- **Desafío:** Cada personaje debe interactuar con su propia imagen reflejada y mostrar empatía y compasión hacia sí mismos. Pueden elegir ayudar a su reflejo en situaciones difíciles o enfrentar sus miedos personales a través del diálogo interno.
- **Consecuencia:** Si los personajes demuestran empatía y compasión hacia sí mismos y sus propias luchas, superan la prueba y obtienen un mayor sentido de autoaceptación y confianza en su propio valor.

Prueba Onírica 3: El Enigma de los Colores

- **Descripción:** Los aventureros se encuentran en una sala de rompecabezas en constante cambio. Las paredes, el suelo y el techo están formados por mosaicos que reflejan la luz del Mar Luminiscente, proyectando sombras y colores ondulantes como si respiraran con vida propia. Un puzle complicado de interruptores y plataformas flota en el aire, rodeado por un resplandor mágico.
- **Desafío:** Los personajes deben resolver el rompecabezas al manipular los interruptores en el orden correcto para crear un patrón específico de colores en el



suelo. Cada vez que tocan un interruptor, el color cambia y las plataformas se mueven. La solución no es obvia y requiere lógica y observación.

- **Consecuencia:** Si los aventureros logran resolver el rompecabezas y alinear los colores correctamente, superan la prueba y obtienen un mayor entendimiento de la relación entre los colores y la magia en Lúminnon.

Mecánica lunar del combate final:

- Cada ronda está influida por una luna dominante:
 - Lucentia: permite usar conjuros de luz sin gasto.
 - Cromus: mejora las salvaciones mentales.
 - Umbralia: oscurece el campo e invoca proyecciones del pasado de los personajes.
- **El enemigo:** Malareth, el Portador del Espejo, antiguo acólito de Thalakar, vinculado simbólicamente a cada luna. Absorbe hechizos de luz y redirige magia emocional.

Epílogo

Si el espejo es sellado con los cristales y la energía lunar, el portal se cierra. Los personajes regresan marcados por la experiencia onírica, visiones del futuro y la sensación de que el Velo ha perdido una batalla... pero no la guerra.

Recompensas posibles:

- Un cristal cromático personal que reacciona a la luna dominante.
- La bendición onírica de Elyndra.
- La promesa de un nuevo desequilibrio en algún rincón de Lúminnon.

Personajes no jugadores

Malareth, el Portador del Espejo

Adaptación a SRD 5.2

El personaje Malareth está basado en reglas compatibles con el SRD 5.2 bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0. Las habilidades especiales, acciones legendarias y hechizos aureola prismática y espectro cromático son invenciones propias de este escenario y no forman parte del SRD. Esta ficha usa terminología actualizada conforme al SRD 5.2.

| | | |
|---------------------|--|----------------------------|
| Especie | Humano | |
| Clase | Hechicero (basado en la subclase Hechicería de Sombras del SRD 5.2, con aptitudes únicas narrativas) | |
| Nivel | 12 (CR aproximado 11) | |
| Alineamiento | Caótico Malvado | |
| Estadísticas | (basadas en SRD 5.2) | |
| | CA | 17 (Capa de las Ilusiones) |
| | Puntos de Golpe: | 136 (16d6 + 64) |



| | | |
|---|--|--|
| | Velocidad | 30 pies |
| | Fuerza 10 Destreza 16 Constitución 18 Inteligencia 14 Sabiduría 12 Carisma 20 | |
| | Salvaciones | Constitución +8, Carisma +9 |
| | Habilidades | Engañar +9, Persuasión +9, Arcana +7 |
| | Resistencias | daño radiante y necrótico; ventaja contra ser cegado o encantado |
| | Sentidos | visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 11 |
| | Idiomas | común, élfico, abisal |
| | Nivel de desafío | 11 (7200 PX) |
| Rasgos especiales | Magia de Sombras (Hechicería de Sombras): tiene visión en la oscuridad, puede lanzar <i>oscurecer</i> sin gasto una vez por descanso, y tiene ventaja en salvaciones de Constitución para mantener concentración. Manipulación Cromática (acción legendaria): una vez por ronda, puede alterar la luz ambiente (oscurecer, cambiar color, provocar desventaja en percepción visual). | |
| Hechizos | Trucos: <i>luz, prestidigitación, ilusión menor, toque helado</i> Nivel 1 (4 preparados): <i>Armadura de mago, Escudo, Proyectil mágico</i> Nivel 2 (3 preparados): <i>Invisibilidad, Sugestión, Imagen múltiple</i> Nivel 3 (3 preparados): <i>Contraconjuro, Imagen mayor, Disipar magia</i> Nivel 4 (3 preparados): <i>Confusión, Aureola prismática (LUM), Desgarro de sombra viva (LUM)</i> Nivel 5 (2 preparados): <i>Dominación de persona, Espectro cromático (LUM)</i> Nivel 6 (1 preparados): <i>Globo de invulnerabilidad</i> | |
| Acciones legendarias (3 por ronda) | (PROPIAS DEL ESCENARIO LÚMINNON) Sombra desplazada: se mueve hasta 15 pies sin provocar ataques de oportunidad y deja una ilusión estática. Colapso cromático (1 vez por día): todos los colores del área (40 pies) se invierten durante 1 minuto. Afecta tiradas de percepción, desorienta y convierte la ventaja en desventaja en ataques basados en vista. Eco lunar (reacciona a la luna dominante): en ronda de Umbralia puede invocar una sombra viva (esbirro), en ronda de Lucentia obtiene resistencia al daño de fuerza, en ronda de Cromus puede lanzar una ilusión como reacción. | |
| Equipo | Vara de las Sombras Anillo del Espectro Cromático Capa de las Ilusiones | |

Trasfondo y Personalidad:

Malareth fue en su juventud un estudioso de Elyndra, pero sus investigaciones lo llevaron a cruzar límites prohibidos. Expulsado del Templo del Espejo de Agua por intentar fusionar rituales lumínicos con prácticas del Velo de la Oscuridad. Ahora sigue las enseñanzas distorsionadas del culto de Thalakar, convencido de que la aparente armonía de Lúminnon es una mentira y que solo revelando el caos subyacente podrá la verdad liberarse. No busca simplemente el poder, sino desencadenar un nuevo ciclo que elimine los filtros ilusorios de luz, color y memoria que, según él, encarcelan al mundo.

Rasgos Físicos:

Malareth es alto y delgado, con una presencia imponente. Su piel pálida contrasta con su cabello oscuro y largo, que fluye como sombras vivientes. Sus ojos brillan con un fulgor siniestro, y siempre lleva vestimenta oscura y adornos de plata.



Interacciones Sociales:

Malareth es maestro en el arte de la manipulación y la persuasión, y puede utilizar su carisma para ganarse la confianza de otros.

Suele hablar en enigmas y metáforas, y a menudo oculta sus verdaderas intenciones detrás de palabras ambiguas.

Trata a sus seguidores como herramientas para lograr sus objetivos, y su lealtad es tan efímera como las sombras que manipula.

Estas características perfilan a Malareth como un hechicero oscuro y maestro en las artes de la magia de las sombras y la ilusión. Su obsesión por el poder y el equilibrio entre la luz y la oscuridad lo convierte en un antagonista intrigante y desafiante para los aventureros.

Habilidades Especiales:

- **Magia de las Sombras:** Malareth es un hechicero especializado en magia de las sombras y de ilusión. Puede invocar sombras para atacar, esconderse o crear ilusiones para confundir a sus enemigos.
- **Manipulación de la Luz:** Aunque se especializa en las sombras, Malareth también ha desarrollado habilidades para manipular la luz, lo que le permite controlar el entorno y alterar la percepción de los demás.
- **Manipulación Cromática:** Malareth puede cambiar los colores y las tonalidades en su entorno, lo que le permite crear efectos dramáticos y desorientar a sus oponentes.
- **Hechizos Únicos:** Malareth ha creado hechizos propios que juegan con la dualidad de la luz y la oscuridad, lo que le brinda un conjunto único de habilidades mágicas.



Equipo:

- **Vara de las Sombras:** Una vara tallada en ébano y adornada con gemas oscuras. Permite a Malareth canalizar su magia de sombras de manera más efectiva.
- **Capa de las Ilusiones:** Una capa mágica que le permite camuflarse en las sombras y crear ilusiones convincentes.
- **Anillo del Espectro Cromático:** Un anillo que le permite cambiar el color de la luz que emana de él, afectando el ambiente a su alrededor.

Motivaciones:

Malareth pretende usar el artefacto para abrir un umbral permanente entre el Velo de la Oscuridad y el corazón de Lúminnon. Cree que la magia, en su estado actual, está domesticada por Elyndra y los sabios, y que la única forma de alcanzar una revelación completa es permitir que la oscuridad pura reconfigure el tejido mágico y emocional del mundo. Desea que la Ciudad de los Sueños se convierta en un nodo estable donde las formas oníricas y los recuerdos rotos sean la nueva realidad.

Tácticas en Combate:

- Malareth prefiere el combate a distancia, utilizando sus hechizos de sombras e ilusión para debilitar y confundir a sus oponentes.
- Alterna entre el uso de sombras y luces intensas para desorientar a sus enemigos y dificultar sus ataques.
- Usa hechizos de ilusión para crear duplicados y engañar a los enemigos sobre su ubicación real.
- En situaciones peligrosas, puede sacrificar a sus seguidores o aliados para escapar o ganar ventaja.

Acciones en la Confrontación Final:

Malareth empleará su magia de sombras y sus ilusiones para confundir y debilitar a los aventureros. Cambiará entre la manipulación de la luz y la oscuridad para desorientarlos. Utilizará hechizos únicos que alteran los colores y los efectos mágicos en el área. En el clímax, intentará tomar el artefacto para sí mismo usando una combinación de hechicería y astucia.

Conclusión:

Malareth se centra en su maestría en la magia de las sombras y su capacidad para manipular la luz y la oscuridad. Como antagonista, su objetivo es desafiar a los aventureros con su habilidad mágica única y su determinación implacable por alcanzar el poder absoluto.