Material para Jugadores

- Diario de Campaña
- Personajes
- El mundo de Theros
- Bolsa Mágica

Diario de Campaña

Acto I

Saga de Meletis

Arco del Titán Perdido

1. Secretos Susurrantes (20 julio de 2024)

18 de Chalcanapsion

Nuestro grupo de aventureros se encontraba viajando a Meletis buscando formas de ganar algunas monedas cuando se vieron sorprendidos por un caballo desbocado portando un renacido muerto en su grupa.
Aunque el jinete estaba muerto sus perseguidores os consideraron una amenaza y trataron de eliminaros, juntos acabasteis con los renacidos y recibisteis un Augurio de Phenax, el dios de las mentiras. Tras llevar la máscara del jinete a la sacerdotisa de Meletis se os informó que el mensaje encriptado en ella era indescifrable sin la clave, y os habló sobre una posible localización donde desvelar el misterio.
A tres días de viaje en las tierras salvajes se encontraba la mítica Corte de Orestes, el lugar de reposo del primer sacerdote de Phenax y donde descansa el Secreto de Phenax, sea lo que sea.
Tras aventuras y peligros llegasteis a la cámara de reposo del sacerdote, donde una ninfa y un Eilodón peleaban entre sí. Necesitabais al Eilodón para descifrar la máscara así que le prestasteis ayuda contra las ninfas. Ahora se dispone a revelar el Secreto de Phenax

Arco de la Invasión de Meletis

2. Consecuencias (23 de agosto de 2024)

21 de Chalcanapsion

En la Corte de Orestes, el eilodón de Varyas desveló el secreto de Phenax, tanto mortales como divinidades habían sido engañadas pues Phenax era un resquicio del Viejo Señor de la Muerte. Tras la revelación de que el dios de las mentiras era en verdad un titán, Phenax se presentó ante el grupo. Claramente conmocionado por esta información. Les entregó el **Agradecimiento del Dios de las Mentiras** por sus servicios y tras esto se desvaneció en el Nyx. El eilodón abandonó la corte buscando un lugar donde esconderse y decidísteis regresar a Meletis con la intención de avisar a Khea sobre esto.
Durante el viaje os encontrasteis con una patrulla de Renacidos que abrió fuego contra vosotros al acercaros demasiado, y un bardo trabajando en una canción con fuentes de cuestionable

veracidad. Pero más importante Alecto recibió dos augurios de Heliod, el primero avisandole del peligro que corría el mundo ahora que esta información se ha desvelado y el segundo mostrando la figura de un leonino plateado que Axios reconoció como El Brujo. Un criminal de Meletis que lleva chantajeandole varios meses.
Una vez en Meletis, Khea se mostró preocupada por las posibles ramificaciones de la verdadera identidad de Phenax y comenzó los preparativos para informar a las altas esferas del continente. Os ofreció trabajo como mensajeros, vuestra primera misión siendo llevar una serie de cartas a Akros. Aceptasteis y habéis pasado los últimos días en la polis esperando noticias de la sacerdotisa.
Durante estos días conocisteis a la familia de Axios, participasteis en un torneo de lucha griega y comprasteis objetos mágicos.
Durante la noche del último día, El Brujo se presentó ante Axios, claramente enfadado por lo que ha percibido como un intento de sublevación. Tras una discusión le dió un ultimátum, traicionar a su grupo y llevarlos al Palacio de Marfil en dos días o despedirse de su familia para siempre.

3. El Brujo y el Mar (19 de octubre de 2024)

22 de Chalcanapsion

Tras ser amenazado por el brujo Axios reveló los planes del extorsionador al resto del grupo. Decidasteis enfrentaros a él en el Palacio de Marfil, no sin antes contactar con Khea la sacerdotisa y oráculo de Meletis para asegurar que la familia de Axios no sufriría ninguna represalia.
Mientras escoltaba a la sacerdotisa y a la mujer e hija de Axios, Astraea presenció un augurio de Thassa que le avisaba del peligro que corría. Inicialmente lo consideró relacionado con la trampa preparada por el Brujo. Sin embargo una vez en el palacio el grupo fue atacado por moradores de las profundidades uno de ellos especialmente interesado en terminar con la vida de la clériga.
A medida que acababais con sus secuaces el Brujo se vió obligado a intervenir. Trató de acabar con la vida de Astraea pero antes de dar el golpe de gracia se vió presa de un maleficio provocado por Thassa. El Brujo cayó al suelo escupiendo agua salada por la boca y ojos, incapaz de mantener la concentración en su hechizo de polimorfismo su verdadera naturaleza salió a la luz, la de un Raksasha. Con la ayuda de uno de sus empleados pudo huir del restaurante.
Al salir a la calle con la intención de buscar a Khea fuísteis detenidos por una patrulla de guardias alertados por la conmoción en el Palacio de Marfil. El capitán de la guardia fue ejecutado por sus hombres y se prepararon para atacaros. Rápidamente Astraea los fulminó a todos menos a uno que mantuvisteis con vida para interrogar más tarde.
Mientras tanto el puerto de Meletis ardía y dividisteis el grupo en dos: uno se dirigió a la villa de Keha donde encontró un no muerto modificado con magia inerte en su finca y otros dos atacando a la sacerdotisa y sus guardaespaldas. Serosh y Axios llegaron a tiempo para salvar a Khea pero sus guardias murieron durante el enfrentamiento.
Mientras tanto Alecto y Astraea se encuentran en el paseo marítimo donde una invasión de monstruos de las profundidades ha prendido fuego a la flota de Meletis y está rematando a la guardia. Tras una aplastante victoria en el puerto. A Astraea se le otorgó la medalla del oficial Basarios, un miembro del ejército de reverencia que luchó en el puerto con vosotros y montó un hospital de campaña en un comercio cercano. Alecto se unió a Basarios y su lugarteniente Alesta para continuar la defensa de la polis tras varias horas de conflicto el enemigo huyó al mar derrotado.

4. Decisiones y Deidades (1 de diciembre de 2024)

22 de Chalcanapsion

Tras la batalla, Astraea se recuperaba en un hospital de campaña improvisado que ella misma había establecido previamente. Alecto fue a buscarla y pasaron la noche allí. Mientras tanto Axios y Serosh interrogaban al Guardia capturado.
Este les desveló que la mafia que había extorsionado a Axios se llamaba la Sociedad del Coral y había convencido a un gran número de miembros de la guardia para mirar hacia otro lado o realizar trabajos para ellos. Algunos miembros de la población habían sido suplantados y habían hasta planeado atentados en los Doce con el fin de desestabilizar la Polis. Serosh mató al guardia una vez os contó todo tras desvelar que había recibido dinero para matar a civiles.
Pasaron los días en Meletis y vosotros y la familia de Axios fuisteis llevados a las villas de los doce una sección alejada del centro de la Polis fuertemente vigilada por miembros del ejército de reverencia y maestros taumaturgos. Recibisteis una nota de Khea invitándoos a una reunión con los miembros del senado supervivientes.
En ella se os informó que la Polis financiaría un viaje diplomático, como no son capaces de decidir si los akronianos o los tritones serían un aliado más factible para la futura guerra os ofrecieron decidir a vosotros. Khea también reveló que había recibido un mensaje de Iroas hablando sobre cómo su hijo aún podría restaurar su lugar junto al dios. El grupo discutió durante un largo tiempo sobre a dónde acudir. Alecto buscó tanto en Iroas como en Heliod respuesta para esta decisión, ambos dioses mandando un augurio diferente. Astraea también pidió el favor de Thassa para decidir, la diosa inclinándose por el reino tritón. Finalmente decidisteis ir al norte, comprasteis un carro, un caballo y provisiones y marchasteis al norte.
Por el camino encontrasteis a una familia de trovadores, que venían de Akros buscando nuevos sitios donde interpretar tras la cuarentena de la Polis. Os avisaron de los Señores del Hierro, un grupo de bandidos infame en la región, ahora campa a sus anchas tras la retirada del ejército. A mitad de camino un augurio de Heliod en la forma de un pegaso os otorgó una poción misteriosa, indicandoos que de alguna forma sería la cura para la enfermedad que asola a Akros, también os advirtió sobre un general y os pidió que salvaseis al príncipe sea quién sea.
Una vez cerca de Baccus la población más cercana a la Polis os asaltaron los Señores del Hierro equipados con armamento que nunca habíais visto, explotaron vuestro carro junto a los caballos y casi acaban con las vidas de Astraea y Axios. Tras derrotarlos y alcanzar la población, sus escasos habitantes huían al veros. Un niño corrió a la casa del gobernador donde Keranios un semidiós hijo de Iroas os recibió de malas formas, aunque mostrándose agradecido cuando mencionasteis vuestra parte en la muerte de varios miembros de la banda.

Saga de Akros

Arco de los Señores del Hierro

5. Los Señores del Hierro: Parte 1 (15 de diciembre de 2024)

28 de Chalcanapsion

Keranios se presentó como el hermanastro de Alecto dejando claras su reticencias a trabajar con él debido a los rumores que se habían extendido por Akros tras su caída. Sin embargo agradeció que os libraseis de los bandidos y os ofreció cobijo. Desveló que su grupo había llegado a Baccus hace unas semanas para lidiar con una banda de bandidos que se hacían llamar los señores del hierro. Estos bandidos asaltaron a su grupo poco a poco, siempre desde las sombras y evitando un conflicto directo. Tras la pérdida de varios compañeros llegó un cuervo de la capital exigiendo la retirada de todas las tropas a la Polis. Keranios incapaz de abandonar al pueblo a su suerte ordenó a sus camaradas restantes que volvieran a Akros y él permaneció protegiendo el poblado.
Durante la noche vuestra bolsa mágica se abrió y una criatura trató de estrangular a Axios, sus gritos os despertaron y aunque no pudísteis dañar a la criatura, se retiró al interior de la bolsa. Incapaz de perseguirla la cerrasteis mejor y la guardasteis en un cajón durante la noche.
A la mañana siguiente os despertó la llegada de un grupo de emisarios de los señores del hierro, enviados para traer a Axios de vuelta a su cuartel. Derrotasteis a los bandidos y pusisteis rumbo hacia su base en la mina de Baccus para poner fin a su operación.
En la mina, sorpendisteis a los bandidos situados en el exterior, pero uno logró escapar para alertar al resto, en una bifurcación al girar a la derecha el camino os llevó a una prisión donde batallasteis contra dos capitanes vigilando a un prisionero.
Serosh, debilitado por las heridas sufridas en el primer encuentro murió a manos de uno de los capitanes, pero antes fue consumido por su espíritu dracónido que le permitió unas últimas palabras y derrotar al capitán restante.
Desde la celda el prisionero se presentó como Alkmenos llamó hermano a Serosh e indicó que este había sido bendecido por su señor, el recientemente nacido dios del conflicto y los dragones, Polukranos.

6. Los Señores del Hierro: Parte 2 (26 de enero de 2025)

28 de Chalcanapsion

En la sala oeste Alkmenos se despidió de vosotros diciendo que debía regresar para informar a la órden de Polukranos sobre su desaparición repentina. Dejandoos solos en la mina convertida en prisión.
En la prisión uno de los capitanes llevaba una segunda llave de hierro, perteneciente a la puerta circular de la encrucijada. Alecto hizo uso de una flecha para forzar la última cerradura y acceder a la cámara acorazada. En el interior se encontraba el botín de los bandidos compuesto por 500 monedas de oro, un martillo de guerra y unas botas mágicas creadas por un seguidor de Purphoros.
En las profundidades de la mina el grupo se encontró con una macabra visión, 3 bandidos habían sido apuñalados por la espalda y sus cuerpos aún recientes ensangrentaban la mesa del comedor. El causante resultó ser una mantícora mecánica en miniatura quién emboscó al grupo y amenazó con matar a Axios.
Dialogasteis con la mantícora que parecía interesada en acabar con la operación de los señores de hierro. Su maestro, un semiogro llamado Chalkrom era de descendencia divina, y había heredado las habilidades artesanales del dios del fuego y la forja. Chalkrom estaba siendo manipulado por la líder de los bandidos, una centaura anciana llamada Sayia. La mantícora, ahora presentándose como M213 os imploró que dejaseis vivir a Chalkrom a pesar de sus crímenes, y el grupo accedió.
Una vez en la forja de la base, os desvelasteis las verdaderas intenciones de Sayia, la cuál al ver

dudar a Chalkrom lo empujó escaleras abajo y trató de matar al grupo. Vencisteis y liberasteis al semiogro el cuál se mostró agradecido y avergonzado.
Chalkrom y M213 se marcharon hacia Meletis, tras presencia un augurio de Purphoros. Se os indicó que en el norte buscaseis a los Oradores Rojos, para recibir la recompensa por haber salvado a su hijo.
Tras una noche de descanso en Baccus, fuísteis hacia la Polis, un grupo de siervos imploró a Keranios que buscase a su hijo, Olpidios que estaba acompañado por un burro astrolito, ambos habían entrado en la ciudad hace una semana y no habían salido. Una vez en el interior de la polis el teniente coronel Loktos mandó a Keranios al Kolophon y os ordenó que salieseis de su ciudad. Al revelar que erais enviados de Meletis su opinión no cambió, pero al enseñar el vial de Heliod se mostró agradecido y trató de tomarlo. Uno de los guardias que después se reveló como su hijo trató de detenerlo y Loktos lo noqueó de un guantazo. Ordenó al resto de sus hombres transportar al soldado inconsciente al Kolophon y presentar al grupo a Elpidios de los Oradores Rojos.
Durante el trayecto, una vez entrada en la alta ciudad, los soldados os develaron la enfermedad que asolaba a Akros, monstruosidades compuestas por plantas habían infectado a varios soldados que se transforman en estas bestias una vez se pone el sol. Los infectados son inmortales, e incluso vuelven tras ser incinerados. Todos los monstruos son encerrados en la prisión del Kolophon pero cada noche aumentan los casos de enfermos.

Arco del Príncipe Sombrío

7. Sombra sobre Akros (22 de marzo de 2025)

29 de Chalcanapsion

Una vez el el Kolophon fuísteis escoltados a una habitación habilitada para servir como laboratorio al líder de los Oradores Rojos Elpidios, un aasimar que había estado investigando la enfermedad que asolaba a la Polis juntos a su asistente Egir.
Elpidios os desveló que la aflicción era una cepa mutada de la antigua plaga de espinas una letal enfermedad ideada por la Titán Uro. La enfermedad convierte a los humanoides en monstruos inmortales al caer la noche y estos se levantan sin importar el daño que hayan recibido sus cuerpos al cabo de pocas horas. Elpidios ha descubierto que algunas personas como Egir y Keranios son inmunes a la enfermedad y estaba tratando de usar su sangre para sintetizar una cura.
Fue entonces cuando Axios y Astraea mostraron el vial entregado por Heliod, al dejar caer unas gotas sobre un infectado muerto este volvió a la normalidad, y un sirviente en etapas avanzadas de la enfermedad pareció recuperarse.
Elpidios os pidió buscar a vuestro compañero Alecto y traerlo al Kolophon para asistir con la defensa nocturna del bastión.
Mientras tanto la flecha de Akros visitaba a su madre Melinöe en un templo de la baja ciudad, en él se encontró un augurio de Phenax el cuál desvelaba parcialmente lo que había ocurrido con el antiguo rey de Akros y su esposa. Una vez reunidos el grupo se dirigó al kolophon para preparar la defensa de la fortaleza, la cuál superaron con pocas dificultades. Aunque las hileras de muertos siguen creciendo y los infectados aumentan en número cada noche.
Tras un descanso en la casa de Melinöe, partisteis en la búsqueda de la oráculo de Akros, la ex-mujer de Khea. Encontrasteis su villa aparentemente abandonada, con sus cultivos muertos y la

tierra exhumando un olor pútrido y vil. En el interior se encontraba un catoblepas, la criatura inicialmente trató de atacaros pero se paró en seco y pronto trató de huir, este comportamiento extraño y unos anillos demasiado pequeños para los dedos de la bestia os llevaron a deducir que el monstruo era en realidad la oráculo.
Alecto casi muere tratando de destruir el ánfora que mantenía la forma maldita de Nykke, y una vez rescatada os dijo que un hombre mayor y bajito que responde al nombre de Phegos había traído ese ánfora a su villa con la intención de que le leyese su futuro. Sin embargo la engañó y lanzó un maleficio sobre ella, transformándola en una aberración.
La llevasteis a la casa de Egir para que pudiese descansar, una vez allí a Egir lo convocaron a una reunión del triunvirato dentro de dos días a petición del señor Heliodoros. Al acercarse la noche decidisteis salir a investigar los ataques nocturnos en lugar de ayudar en el Kolophon.

8. Peleas de Taberna (10 de abril 2025)

30 de Chalcanapsion

Tras decidir investigar los ataques nocturnos el grupo se dirigió a la baja ciudad. En una taberna de mala muerte llamada el Barril Rugiente encontraron al individuo que Nykke había señalado como el culpable de su transformación.

El tabernero os advirtió que este individuo llamado Phegos era miembro del Polukranos, lo que describió como una banda que había ganado considerable poder tras el establecimiento del toque de queda.

Phegos quién era en realidad una criatura feérica conocida como un Gorro Rojo, tras un encontronazo con el grupo su hechizo de glamour se desvaneció y su verdadera forma fue expuesta al resto de clientes.

El grupo consiguió inmovilizarlo y dejarlo inconsciente, emprendiendo el viaje de vuelta a la villa de Egir para interrogarlo, sin embargo a mitad del camino Keranios escuchó un crujido resonando entre las paredes de un callejón. Al investigar descubrió que el origen era un corpulento tigbanua cubierto de maleza devorando el cadáver de una niña.

Luchasteis contra la criatura y durante el altercado el monstruo mató a Phegos. En mitad de la pelea el hombre misterioso que Alecto vió hace unos días salir del templo de su madre acudió en vuestra ayuda. Tras seguirle hasta su hogar se dirigió a vosotros como si os hubieseis visto antes. Habló sobre su nieto y una maldición impuesta sobre la mujer que mató a su hija, os entregó un vial que supuestamente liberaría al nieto del interior de la bruja, y luego se marchó.

Decidisteis descansar en la mansión de Egir y reponer fuerzas para mañana.

9. La Plaga de Espinas (14 de junio de 2025)

1 de Necrologion

El grupo tras recuperarse de sus heridas se dirigió al barril rugiente, puesto que habían asesinado al principal culpable y aún no conocíais donde se encontraba. allí os encontrasteis a los Stratianos

quemando los cuerpos de los tigbanuas derrotados.

El grupo estaba dirigido por un hombre llamado Eustorgios, uno de los miembros del triunvirato de Akros y el patrón de Egir. Se mostró decepcionado con Egir e insinuó que este pronto se encontraría en una posición de gran responsabilidad y según él veía, no estaba a la altura.

Tras marcharse preguntasteis al tabernero que reveló la ubicación de la casa de Phegos, advirtiendo que os habíais hecho enemigos poderosos en Akros tras atacarle. Una vez en la casa de Phegos encontrásteis al burro astrolito que os había suplicado días atrás que devolvieseis a su dueño Olpidios.

Tras hablar con él os indicó la ubicación de un laboratorio secreto donde experimentaron con él, usando una poción de reducción lo devolvisteis a Olpidios y fuisteis a reuniros con el Triunvirato.

En la reunión hicieron saber que se preparaban para despertar al Coloso de Akros y hundir la polis con la esperanza de contener la infección. Dejando a Egir al mando de los reclutas no infectados y los civiles. Tras dar a conocer que sabíais de la ubicación del posible origen de la plaga se os autorizó para atacarla.

Una vez allí liberasteis a un dragón extraño que se mostró agradecido, encontrásteis notas escritas por el Brujo que indican que se habían trasladado a las profundidades con la intención de conquistar la ciudad natal de Astraea y que habían tomado la isla de Omphalos. Y finalmente matasteis a la Saga tras obligarla a regurgitar al heredero Akroniano.

Su madre, la antigua reina estaba siendo usada como catalizador de la maldición y Axios la liberó de su tormento.

10. Sueños de Campeón (29 de julio de 2025)

2 de Necrologion

Tras derrotar a la saga, escoltasteis al príncipe inconsciente fuera del teatro, donde os recibió la luz de la luna. Durante el trayecto, Alecto, que portaba al heredero a la espalda empezó a experimentar un resurgimiento de su antigua fuerza. Los miembros del grupo también se percataron de que su pelo y sus uñas habían crecido, y que las heridas acaecidas por la batalla ya habían cicatrizado y en algunos casos hasta desaparecido.

Para reponer fuerzas, el grupo se dirigió a la villa de Egir en la parte alta de Akros.Tras un baño y un corte de pelo pudieron descansar. Durante la noche Alecto despertó a Axios con la intención de que le ayudara con su plan de recuperar su antiguo yo. Desgraciadamente el intento de tomar el pelo del príncipe no sirvió para mantener a raya su maldición. Tras una conversación entre los dos en la que Alecto expresó su deseo de volver a sentirse completo se retiraron a sus respectivos dormitorios.

Mientras tanto Egir soñaba con los antiguos campos de su poblado natal, en este sueño se le apareció la deidad Karametra que le otorgó un **Anillo de Rosas** a modo de agradecimiento por haber puesto fin a los planes de la Saga. Tras marcharse la consciencia del príncipe se manifestó

en el sueño donde advirtió a Egir del peligro en la isla de Omphalos.

A la mañana Eustorgios, el patrón de Egir fue convocado a la villa, donde tras un encontronazo con el paladín fue puesto al día y organizó una reunión con el Triunvirato. Los líderes agradecidos por los servicios del grupo aceptaron su propuesta de formar una alianza y comenzaron las preparaciones para destinar tropas al sur.

Antes de marchar Egir le recordó a Alecto que había aceptado su desafío. Ahora el antiguo héroe norteño y el actual campeón de la arena de Akros se preparan para un duelo.

Saga del Brujo

Arco de Omphalos

11. Duelos (20 de agosto de 2025)

3 de Necrologion

Alecto y Egir se baten en duelo en la arena clausurada de Akros. El arquero consigue sobreponerse en el último momento al paladín y acertar 2 flechas en su pecho. Tras ganar el combate ambos parten de buenas maneras a descansar.

A la mañana siguiente Alecto se despide de su madre Melinöe y la columna de Stratianos les espera a la salida de la ciudad para comenzar la marcha. Eustorgios se despide de Egir, diciéndole lo orgulloso que está de él y pidiendo que vuelva con vida. La columna marcha durante una semana y media hasta llegar a Meletis. Durante el viaje Egir conoce mejor al grupo y le ponen al día de sus recientes aventuras.

Al llegar a Meletis son recibidos por el senado el cuál les recompensa sus esfuerzos y desvela que Serosh o alguien haciéndose pasar por él llegó a Meletis hace una semana. El impostor fingió ser una avanzadilla del grupo y le fueron entregadas tropas para retomar la isla de Omphalos.

Durante su estancia en Meletis el grupo se reencontró con Chalkrom el mitad-ogro mitad-dios y su mantícora mecanizada. Chalkrom mejoró el arco de Alecto con materiales robados y les enseñó su proyecto de un soldado de bronce.

Durante su tiempo fuera, Onnida, la hijastra de Axios despertó sus poderes arcanos y ha empezado a ser instruida en la magia de guerra por la escuela de taumaturgos. A los pocos días el barco del gobierno Meletiano está preparado para partir y Nykke y Khea se despiden del grupo. Advirtiendo antes que en el mar Nereico se ha puesto precio a sus cabezas y que deberán andarse con cuidado.

A pocos días de llegar a su destino una barcaza de guerra les intercepta. De ella desciende un matón acorazado que parece responder antes Serosh. Desde el barco este Serosh le ordena que mate a Axios y a Egir, que capture y mutile a Astraea y lleve la cabeza de Alecto a la isla.

12. Plegarias Marinas (24 de agosto de 2025)

17 de Necrologion

Tras la revelación de que Serosh está vivo e intentado matarles, el grupo tiene poco tiempo para asimilarlo antes de que mande a sus secuaces a por ellos. Durante el combate el navío de Serosh marcha hacia la costa mientras que el guerrero acorazado, Zennon se enfrenta al grupo con su escuadrón de tritones. Durante la pelea Axios reconoce a Zennon como el bandido que huyó junto al brujo durante el ataque en el palacio de marfil. Este ha jurado vengarse después de que el bardo matase a su compañero. Egir aprovechó una distracción para lanzar a Zennon por la borda y el resto del grupo derrotó rápidamente al resto de sus fuerzas. Cuando Astraea se zambulló para recuperar el cadáver sólo encontró partes de la pechera y su mangual.

Una vez en Omphalos el grupo decidió atracar en una cala retirada para no llamar la atención. Después viajaron campo a través hasta la base de la montaña y escalaron hasta la entrada del templo. Una vez en el templo lo encontraron mancillado y las efigies de Thassa profanadas. Las palabras mentiras y asesinos escritas en diversos murales y paredes.

En la primera sala del templo unas arpías emboscaron al grupo. Alecto y Astraea trataron de salvar a Egir de caer desde las alturas pero fracasaron y Egir acabó cogiendo a Alecto en brazos. Más adelante una estatuilla de Thassa cobró vida y un dios desconocido habló con Axios exigiendo que desvelase el secreto del templo y buscase el **Bastón de Coral Bendito**. Más adelante, durante una trifulca, el mosaico de la sala fue partido. Egir terminó de romper el mural revelando un mural secreto que representaba a Thassa como la madre de los monstruos marinos y los Sahuagines.

Tras subir al piso superior encontraron una puerta mágica que impedía el paso a quienes no respondiesen correctamente sus preguntas. Obligados, el grupo se dirigirse a las entrañas del templo secreto. A medida que descendía el templo revelaba que Thassa era la progenitora de los Sahuagines y los krakens. Que el leviatán más temido de todo el océano, Tromokratis era su hijo y que se había asistido de Atreos e Iroas para destruir la polis de los Sahuagines: La Ciudadela Inversa.

Una vez en el fondo del templo encontraron el bastón, pero también una advertencia: "El guardián inmortal espera a la elegida de Thassa". El grupo decidió descansar bajo la estatua de la primera sacerdotisa de la diosa del mar, que había resultado ser una Aboleth, antes de seguir.

13. Astraea y el Guardián (20 de octubre de 2025)

18 de Necrologion

Mientras preparaban el campamento a la entrada de la sala del bastón, el grupo discutió las revelaciones sobre el mito de la creación de los tritones y su diosa. Astraea negó que los murales encontrados pudiesen estar diciendo la verdad y confía en la inocencia de Thassa, a pesar de las preocupaciones del grupo sobre la verdadera naturaleza de su patrona.

Tras el descanso el grupo avanzó hasta la sala donde vieron al guardián inmortal del bastón. Un mirmidón de agua batalló contra el grupo y aunque consiguió asestar varios golpes a Axios, acabó

siendo derrotado por Alecto. Astraea pudo recuperar el bastón y el grupo se abrió paso hacia los pisos superiores del templo.

En la última planta los sonoros tambores que reverberaban la última vez que estuvieron se habían acallado, la puerta volvió a hacerles tres preguntas:
¿Quién es la Reina de las mareas? ¿Quién destruyó la Ciudadela Inversa? y ¿Quién es el verdadero primogénito de Thassa y príncipe de los océanos?. El grupo con la información revelada en el templo respondió correctamente a las preguntas y el portón se abrió.

En el interior de la sala unos cultistas sahuagines habían terminado un ritual macabro liderado por una sacerdotisa tritona. Los cuerpos de decenas de fieles de Thassa yacían ennegrecidos y consumidos por las llamas sobre un caldero de bronce gigante que antes hacía las veces de fuente de luz para este faro.

La sacerdotisa desenvainó sus dos espadas y cargó contra el grupo.

14. Jehar (15 de Noviembre de 2025)

20 de Necrologion

El grupo se enfrentó a Jehar, sacerdotisa de Omphalos, en la sala de faro donde ayer se había llevado a cabo un ritual para sacrificar a decenas de fieles de Thassa. Durante el enfrentamiento las dagas envenenadas de Jehar desbloquearon los recuerdos de una experiencia traumática de Egir. Axios rápidamente pudo parar el encantamiento. Con Egir de vuelta en la pelea el grupo acabó con la sacerdotisa y su congregación.

En la sala encontraron otra bolsa mágica donde alguien había arrastrado a un hombre a su interior, quién lo hiciera debió arrepentirse tras la muerte del hombre porque le proporcionaron los ritos funerarios pertinentes y una carta de disculpa sincera, aunque mal escrita.

La sacerdotisa y la congregación tenían además cartas de Bishana, indicando que el alma de Serosh no se encuentra en su cuerpo, sino que lo controla alguien leal a su causa. Él y Zennon han sido enviados hacia Setessa con una carta para Sylas. Con la intención de llegar a algún tipo de acuerdo con las fuerzas del rey ahorcado para que no ataquen a sus aliadas.

La otra carta proviene de la hija de Hypothnia, Polyxene. Esta ha sido seleccionada para el ritual de Lanathos y que ya están en posición para realizarlo cuando llegue el día. Les informa que ha recibido un augurio de Pharika después de que su madre capturase Setessa, y ahora la diosa de los venenos y la enfermedad se encuentra de su lado.

Astraea se ha marchado con la mitad de marinos a Meletis para advertir al consejo de un nuevo ataque a la polis. Antes de volver a las profundidades con su pueblo. El grupo ha tomado uno de los barcos atracados en el puerto y se ha dirigido a Lanathos con el resto de la tripulación.

Durante el trayecto Alecto le habla a Axios sobre Sylas. Este era su antiguo compañero de armas y amante pero su complejo de inferioridad le llevó a buscar formas inmorales para conseguir poder y sus caminos se separaron. Alecto también le contó que Heliod estaba ocupado ayudando a Phenax

a escapar de paladines de Iroas, los cuáles le buscan al saber que se trata de un titán.

Por la noche Axios revive su primer encuentro con el brujo y al salir a tomar el aire una voz le pregunta por el sueño. Se presenta como una aliada con un amigo en común, pero por ahora no puede hacer más que darle información. Le promete más cuando Axios retorne a Meletis y que él sabrá que hacer una vez allí.

El día del ritual, con Lanathos a la vista, el grupo descubre exploradores enemigos. Alecto mata a uno de ellos rápidamente. Es entonces que el barco es atacado por una abominación Yuan-ti, el grupo consigue derrotarlos y se disponen a embarcar en la isla.

Arco del Titán Encadenado

15. Polyxene y Lanathos (23 de Noviembre de 2025)

21 de Necrologion

Mientras la tripulación se encargaba de limpiar las tripas de monstruo de la cubierta, Alecto escuchó la voz de alguien. Se trataba de un tritón llamado Linthos. Es el líder de un grupo de tritones encargados de vigilar Lanathos. Se encontraban realizando tareas de reparación en el fondo de la isla cuando esta fue atacada por Serosh y Bishana.

Linthos y su escuadrón no tenían los números para tomar la isla, pero con el grupo y sus marineros unen fuerzas para asaltar la torre. En la primera planta, Alecto lidera a los saboteadores de Linthos. Mientras que Egir capitanea a los meletianos. Se encuentran con la fuerte resistencia de las amazonas de Setessa, ahora leales a Hypothnia. Los tritones sufrieron algunas bajas pero consiguen liberar la planta.

Subiendo la torre encuentran algunos prisioneros, pero no tienen tiempo para preocuparse por ellos y siguen ascendiendo. En el tercer nivel un grupo de amazonas rodea a Alecto y su escuadrón queda aniquilado. Sólo él y Linthos sobreviven gracias a una rápida intervención de Axios y Egir. Devastado por la pérdida, Alecto ordena a Linthos que se retire y vaya a intentar liberar a su madre.

En la última planta el grupo encuentra a la hija de Hypothnia, Polyxene. La cuál se mofa de Alecto y, tras un breve encuentro en el que Axios invocó el poder de la tormenta con un pergamino. Mientras Alecto la mantiene en el sitio con un aluvión de flechas, Egir le da el golpe de gracia a la gorgona.

Preservan su cabeza para que Chalkrom les fabrique un objeto mágico cuando vuelvan a Meletis y liberan al resto de prisioneros. Una de ellas se presenta como Margomestra, la suma sacerdotisa de Lanathos. Cuando Axios explica el contenido de las cartas encontradas en Omphalos, Margomestra deduce que el plan del Brujo es romper una de las cadenas que atan a Tromokratis. Ristos es una isla crucial en el ritual que mantiene al leviatán atado al fondo marino. Margomestra y sus druidas se unen al grupo para asaltar Ristos y deciden tomarse el día para preparar el viaje.

Por la noche Alecto y Linthos lloran por sus camaradas perdidos y prometen hacerle pagar al Brujo por esto. A la mañana siguiente el grupo se prepara para partir y atacar la isla de Ristos

16. Pesar del Titán (6 de Diciembre de 2025)

23 de Necrologion

El grupo partió junto con los tritones hasta Ristos, durante los dos días de travesía Alecto le reveló a Egir su conexión con Sylas, y sus preocupaciones de que esté relacionado con el Rey Ahorcado. Egir también recibió un mensaje onírico del príncipe de Akros, en el sueño se le revelaba que Karametra se había sido derrotada por a Pharika. Karametra se encuentra en un estado mortal, envenenada y protegida por los Akronianos.

Cuando Egir pregunta cómo puede ayudar a Karametra, el príncipe duda sobre si contárselo. El príncipe sospecha que el motivo por el cuál la diosa no puede recuperarse es porque el titán de la naturaleza, Uro, atrapada en el plano de las sombras. Está interviniendo con su magia para mantenerla enferma. Si se pudiese cortar la conexión de ambos planos la influencia de la vieja señora de la catástrofe sería mermada y Karametra podría recuperarse.

Una vez en Ristos el grupo es recibido por un cangrejo de asedio, debilitado por el ataque a Meletis, el grupo consigue acabar con él, no sin perder diversos aliados durante el encuentro. Una vez en el interior de la isla el grupo encuentra un coliseo en reconstrucción, fuertemente vigilado.

Al lado del coliseo una choza con diversas hojas ahogadas custodiaban una entrada secreta, el grupo acabó rápidamente con ellas y se adentró en las catacumbas bajo el coliseo. Una vez en el interior. Las tropas de las catacumbas habían quemado todo y huído hacia la sala de veneración. Por el camino encontraron a un grupo de tritones supervivientes, la antigua guardia de honor de Ristos.

Frente a la cámara de veneración el grupo abandonó a sus tropas para poder llegar a tiempo al Brujo, antes de que las puertas se cerrasen. En la sala Bishana se encontraba manteniendo el ritual para romper la cadena que mantiene a Tromokkratis atado al fondo del océnano.

Cuando comienza la batalla, Alecto acaba rápidamente con él. Pero el viejo señor de la muerte, el titán Kroxa acudió a la llamada de Bishana. Infundiéndole poder, Bishana se volvió a alzar como el Príncipe de la Muerte. La batalla continuó, Egir enfrentándose cara a cara contra el Rakshasa para permitir a Alecto y Axios infligirle daño a distancia.

Durante el combate, Egir quedó maldecido por el Brujo y Alecto recibió una visión de la muerte de Sylas. Sin embargo el grupo se antepuso al elegido de los titanes y logró la victoria. Bishana, no es de este plano y no es la primera vez que ha sido derrotado, dejó a los héroes con una promesa, volverá y su ciudad se alzará algún día.

17. Cadenas (6 de Diciembre de 2025)

2 de Therimakarion

Tras frustrar los planes de Bishana, el grupo se redirigió a Meletis, donde el misterioso patrón de Axios, había prometido reunirse con él. Nada más llegar, la élite del ejército de reverencia irrumpió en el puerto buscando a Axios. La capitana dijo que no había tiempo para explicaciones, Onnida se encontraba al borde de la muerte.

Usando un caballo encantado con prisa Axios y la capitana llegaron a la Dekatia en segundos. Se le indicó que debía llegar a la última planta, ascendiendo por la torre, se encontró al senador de la guerra el cuál lo cargó hasta la cima. En la cima se encontraban Nykke y la cabeza del senado de Meletis. Revelaron que Onnida tenía sobrecarga arcana, un enfermedad que se presenta en magos veteranos cuando tienen demasiado maná y no pueden lanzar hechizos para liberar la energía arcana.

Axios entró en otro plano de la existencia donde habían dejado a Onnida por miedo a la explosión que podría causar. En ella se encontró a la pequeña y a Khea. Onnida lanzó tormeta de meteoritos, pero ni siquiera ese hechizo fue suficiente para liberar la magia arcana presente en su cuerpo.

Axios se sentó junto a su hija, y le repitió la historia que le contaba cuando se iba a dormir. El bardo había estado trabajando en un nuevo hechizo y se lo enseñó a la pequeña de esta forma, con la esperanza de que esto saciase la magia en su interior.

Onnida implosionó, cuando la brillante luz cesó, su cuerpo se encontraba flotando frente a Axios. Quién habló usando sus labios era Ephara, la diosa del concimiento, la intervención de los titanes la había cortado de Theros y sólo podía comunicarse con su descendencia, desgraciadamente, Onnida no era capaz de soportar su poder.

La tomó como rehén para forzar a Axios a un trato, él se convertiría en su campeón y su alma pertenecería a Ephara para siempre, o su hija, moriría. Axios aceptó, cadenas de luz se formaron en sus dedos y cuello y se alzó como el campeón del conocimiento.

Acto II

Saga de Egir

Arco del Bastión Maldito

18. Maldiciones (10 enero de 2026)

9 de Therimakarion

Ha pasado una semana tras la ascensión de Axios. Mientras su familia se recupera de la intervención de la diosa, el bardo se ve abrumado por las nuevas responsabilidades que acarrea ser el campeón de un dios. El senado ha mantenido oculto los detalles del pacto entre Axios y Ephara para mantener alta la moral de la Polis y prevenir conflictos internos. Los soldados del ejército de reverencia han comenzado a referirse a él como Axios Sophia, muy a su pesar.

Alecto y Egir han compartido estas semanas buscando información sobre cómo cercenar la influencia de Uro en Theros y salvar a Karametra. Sin embargo, sus investigaciones no han obtenido resultados. El senado trabajaba en una forma de levantar la maldición del brujo, sus mejores taumaturgos declarando que se trata de una aflicción incurable. Han puesto sus ojos en la biblioteca de la Dekatia donde quizás se encuentra alguna mención a un artefacto capaz de deshacer la maldición sobre el paladín.

El 9 de Therimakarion el grupo recibió la visita de una mensajera del senado. Perisophia había encontrado una mención a la antigua residencia de la oráculo Kydele. Se describe que había recibido un regalo de Kurphix, una fuente capaz de curar cualquier aflicción y levantar incluso las más poderosas de las maldiciones. AL grupo se le entrega la misión de reclamar la residencia abandonada y liberarla de cualquier criatura que se haya instalado allí. Los senadores tienen la intención de convertirla en un bastión para preparar la defensa de la ciudad. A petición de Khea, Diocles un astrónomo humano se unirá a ellos en esta expedición. También sufre de una maldición incurable que casi acaba con él y todos los que la han intentado examinar.

Egir recibe una invitación de los akronianos, su príncipe ha llegado a Meletis para defender la ciudad y requiere de su presencia. Al llegar, el heredero al trono se presenta como Nyklos, agradeció en persona los esfuerzos del grupo por salvarle a él y a su ciudad meses atrás y les recomienda que busquen en la biblioteca de Meletis sobre el plano de las sombras para detener la influencia de Uro en esta tierra. Tras esto pide unos momentos a solas con Egir, Nyklos se retira su colgante y al abrirlo muestra que en el interior se encuentra una versión diminuta de la diosa Karametra, es lo único que queda de la diosa de la belleza y la única forma de devolverla a su antiguo ser es llevarla hasta Uro, matar a la titán y permitirle tomar su poder. Egir acepta esta carga, avisando de que entidades poderosas conocerán su paradero en todo momento.

Además el grupo se encuentra con Heliodoros y más tarde con Chalkrom, ambos solicitan la ayuda del grupo. El primero para ayudar a destapar a un posible traidor en Meletis en un baile de alta cuna y el segundo ayuda para reclamar la antigua forja de Purphoros en lo más alto del monte Vespis. Tras esto se separan y Alecto va a buscar a Khea, la cuál se encontraba llorando junto a Noe. La senadora había recibido noticias de los exploradores, han confirmado que Sylas y Serosh se enfrentaron en las tierras cercanas a Meletis. Sylas ha de ser considerado un enemigo y piden a la senadora que dé la orden de acabar con él. Khea se abre con Alecto, hablando sobre su pasado informa que Sylas es su hijo adoptivo y su caída fue el motivo de la separación entre ella y Nykke.

Mientras tanto el resto volvía a la tienda donde compraron por primera vez su bolsa mágica. Se encontraba tapiada, el vendedor está en paradero desconocido y la tienda está hasta arriba de trampas arcanas. Al entrar, descubren que el gerente había sido asesinado por uno de los hombres del saco. Tras un encontronazo con el sistema de seguridad, encuentran sus notas. En ellas se describe el templo de la medianoche, a los pies del Monte Vespis, una posible entrada al plano de las sombras.

19. El bastión perdido (24 enero de 2026)

10 de Therimakarion

Tras leer las notas del tedero en el Deseo del Juglar, también encontraron un hombre del saco abierto en canal en una sección apartada de la tienda. EL dueño había estado investigando el plano de las sombras y experimentando con sus residentes. Mientras tanto, Alecto preguntaba a Khea por la naturaleza de la posesión de Onnida, y si él podría también ser tomado por su padre. Khea lo descarta, para realizar la conexión con lo divino ambas partes deberían llegar a un acuerdo, o el alma del huésped debería estar desconectada del grupo de origen. El grupo se reune al final del día, para compartir la información obtenida. Alecto menciona que Khea le ha confirmado que Sylas y Serosh se enfrentaron en el norte, llegando a un impasse, donde ambos se vieron obligados a retirarse. El guerrero le oculta al grupo que Sylas es también es el hijo adoptivo de ambas oráculos.

Al día siguiente, Stavros, presenta al grupo a su nuevo integrante. Diocles, un prisionero de la polis por alta traición. Además, de ser uno de los alquimistas más ilustres de la ciudad. El senado no puede permitirse no hacer uso de todos los recursos a su disposición, por ello se lo entregan a los héroes, con la intención de que les ayude en sus viajes. La caravana abandona la polis y avanza hacia la residencia de Kydele.

Al llegar a la quebrada, el templo de la oráculo se encuentra en una hendidura donde el angosto camino se ensancha. La edificación se encuentra abandonada y la vegetación ha crecido descontrolada por las paredes. Las torres y murallas han sobrevivido pero presentan fallos estructurales. En una de estas secciones semiderruidas donde un ghoul patrullaba el exterior. Da la voz de alarma y otros 3 no muertos se lanzan contra el grupo. Los dirigía un jinete renacido, que ordena atacar a Egir. Los no-muertos no parecen ser capaces de identificarle y son despachados rápidamente. El jinete trata de huir y tras un breve forcejeo con Alecto, quién quería interrogarle sobre Sylas, se libera. Lo consigue mediante una visión de Sylas, ataviado con una armadura de placas de bronce en una villa que arde. Sylas sujeta a una niña, con una tono lúgubre y marcado por la vergüenza dice: "Es por tu bien" antes de acuchillarla. La visión desvanece y el jinete huye.

Dentro del bastión el grupo lo encuentra cubierto de lodo y sangre reseca, una gran bestia ha establecido su nido aquí y bloqueado la entrada al templo subterráneo. En la cocina, encuentran 4 cadáveres en diferentes estados de descomposición. Dos de ellos, minotaruos del ejército de reverencia, llevaban un pergamino de detectar no-muertos y una carta con el emblema de la familia Passer. La carta se encontraba protegida por un conjuro, Axios lo levanta y lee los contenidos: "Los preparativos para su llegada aún no se han completado y tras la derrota de Sylas carecemos de los números para llevar a cabo la operación. Necesitamos más tiempo"

Más adelante, encuentran un criadero de monstruos en los dormitorios de los sirvientes. Allí 4 larvas de hidra atacan al grupo pero Alecto las despacha con rapidez. Subiendo las escaleras llegan al dormitorio de Kydele. Impoluto como el día que desapareció, pues su guardiana, una centinela dorada todavía custodia la habitación. Aunque inicialmente se muestra agresiva, Alecto hace uso de su conocimiento de Celestial para comunicarse con ella. La convence de que no son enemigos, y menciona que Kydele lleva 30 años desaparecida. La centinela acepta ayudarles y les permite leer el diario de la oráculo. En la última entrada, encuentran que Kydele dibujó un retrato de Serosh. La cordera de oro informa que Kurphix se la llevó para protegerla, Kydele sufrió un atentado que casi le cuesta la vida. Un brillante color carmesí iluminó la habitación he hizo de que su garganta se cercenase, apenas pudo garabatear algo en el diario antes de desvanecerse.

20. El usurpador (21 de febrero de 2026)

10 de Therimakarion

El grupo con la asistencia del centinela dorado comenzó a despejar el camino hacia la fuente de la curación tras unas horas de trabajo la entrada estaba despejada. El interior del templo se encontraba inundado, la hidra había convertido las secciones inferiores en una piscina para sus crías de más edad. Fue aquí donde se encontraron a 3 especímenes de renacuajos de hidra. Que atacaron por sorpresa al grupo y trataron de comerse a Alecto. Por suerte una rápida actuación de Ipparkos y Diocles pudo salvarles.

Más adelante se encontraron con la biblioteca del templo. En ella encontraron diversas pociones y flechas encantadas. En la biblioteca había diversos tomos pero les llamó la atención uno en particular, en él se detallaban diferentes hijos de Moguis a lo largo de la épocas. Sin embargo ninguno de estos era reconocido como uno de sus grandes hijos. El grupo fue incapaz de identificarlos, el libro mencionaba a los herederos de Moguis, que un cometa rojo anunciaba la llegada y la última fue registrada hace más de 400 años.

Preparado, el grupo se enfrentó a la hidra en la fuente de la curación. Tras un primer asalto demoledor la hidra casi acaba con Axios y con Ipparkos. Una respuesta flamígera de Ipparkos y Alecto les permitió someterla dentro de la fuente, donde había huido para recuperarse. Tras su derrota el grupo se libró del cadáver y por fin pudo acceder a la fuente.

Tras entrar en la aguas y librarse de la maldición, Egir se desmayó. sacaron el cuerpo e Ipparkos se metió en la fuente. Sus cicatrices comenzaron a sangrar y de su sangre se formaron clones de Serosh que atacaron al grupo. Sacaron a Ipparkos de la fuente y antes de que el elemental de sangre se desvaneciera le dedicó una sonrisa llena de orgullo a Ipparkos.

El grupo informó a los trabajadores de que el templo estaba despejado, los meletianos comenzaron los preparativos para la obra y el grupo se marchó para descansar.

Arco del Templo del Amanecer

21. Éoo, Cuarto fuego de Tyramet (7 de Marzo de 2026)

13 de Therimakarion

La noche tras la derrota de la hidra Ipparkos consulta las estrellas por un augurio de Theóden. Sin embargo el dios de los horizontes no le muestra nada que le ayude en su búsqueda. Alecto y él hablan sobre su primer combate y su futuro en el grupo. Por ahora, Ipparkos permanecerá junto al grupo para buscar respuestas sobre Serosh. A la mañana siguiente un grupo de enviados de Meletis liderados por la senadora Minoas toma control del bastión para preparar su fortificación. Diocles se queda junto a ella para ayudar a preparar un laboratorio alquímico y ayudar a su defensa. Por la noche Ipparkos recibió una visión, en ella un cometa rojo se estrellaba en las faldas del monte Vespis.

Esa misma mañana el grupo toma 4 caballos, manda un emisario a Meletis para indicar a Chalkrom que se reúna con ellos en la base del monte Vespis. En el primer día de viaje el grupo avistó una sombra en las nubes, resultó ser una esfinge enviada por Kruphix como agradecimiento por liberar la residencia de Kydele de la presencia de la hidra.

Cuando pararon a acampar, Alecto e Ipparkos montaron la primera guardia. Durante ella, Iroas tomando la forma de un león estelar se presentó ante el guerrero. Se disculpó por haber repudiado a su hijo y le avisó sobre los motivos de Sylas para unirse a Tyramet. Buscando una cura para Alecto y para sí mismo se unió a las filas de los no muertos para deshacerse de sus aflicciones humanas. Sylas o Etón como se hace llamar ahora, sirve fielmente al rey ahorcado pensado que trae la salvación a Theros.

Al día siguiente por la mañana se encontraron una macabra escena, una pareja de Yuan-ti acribillados a flechas. Tras una breve investigación determinaron que se trataba de una trampa para asaltar viajeros. Ipparkos les atacó primero y tras la intervención diplomática de Axios lograron desescalar la situación y llegar a un acuerdo con el grupo de bandidos. Mandándolos a Meletis con una carta firmada por Alecto. Los bandidos les avisaron también de que el rey de los leoninos de Oreskos había sido derrotado y un nuevo regente había llamado a las armas a los clanes de la estepa para apoyar a los titanes.

A la mañana siguiente Ipparkos recibió otro augurio de Kruphix desvelado el secreto de Egir y otro secreto que nadie más conoce. Por la tarde se dirigieron a la región de la visión del druida. En su viaje encontraron los cuerpos sin vida de varios renacidos, conforme se acercaban al cráter los cuerpos de otras criaturas, leoninos, tritones yuan-ti se encontraban dispersados por la tierra. Las paredes del cráter estaban compuestos por esqueletos humanoides de color rojo apuntado a su centro. En él se encontraba un dragón azul abatido perforado por una lanza. Una renacida portando una máscara de oro y una melena de fuego azul se alzó sobre el cadáver, estaba acompañada por un fuego fatuo que servida como línea de comunicación con Etón, antes de atacar al grupo lo desconvocó con la palabras: "Etón, por favor, tienes demasiadas mascotas estos son para mí".

Durante el encuentro la renacida se presentó como Éeo una de las generales de Tyramet, luchando a lomos del dragón trató de acabar con el grupo pero fue derrotada finalmente por ellos, cuando Egir perforó su pecho con dos castigos divinos.

22. La forja en la cúspide (14 de Marzo de 2026)

13 de Therimakarion

Tras el encuentro con la general de las fuerzas de renacidos el grupo reemprendió la marcha hacia el monte Vespis. Allí se encontraron con Chalkrom y M213, quiénes se habían encontrado con dos sátiras forjadas en bronce enviadas por Purphoros para apoyar a su hijo en la reclamación de la forja. Mientras descansaban, Chalkrom les explicó que la forja antes había pertenecido a una orden de artesanos de Purphoros. Cayó en desgracia cuando la hija favorita del dios del fuego murió dos veces. La primera en un accidente en al forja y la segunda por la mano de Atreos cuando descubrió que Purphoros la había traído de vuelta.

Cuando llegaron a la cima se encontraron una puerta de piedra pasada un puente de arco. Mientras trataban de abrir la puerta fueron atacados por un grupo de elementales de fuego. Gracias a los esfuerzos de Alecto e Ipparkos pudieron avanzar. En el interior encontraron diversas tablillas que hacían referencia a la caída en desgracia de la comunidad y la muerte de Nephele.

Pasando diversas puertas llegaron a la cámara funeraria de Nepehele, tras derrotar a su guardián desactivaron el mecanismo que mantenía bloqueada la subida al siguiente piso. En el cuál encontraron una puerta de metal que debía abrirse derrotado a tres espíritus vengativos.

Tras la puerta se encontraba el tesoro de la forja, suspendida sobre la roca fundida y protegida de los gases nocivos por un encantamiento. Al acercarse las montañas de oro comenzaron a temblar y bajo ellas se alzó la imponente figura de un dragón rojo. En sus escamas se reflejaban un sinfín de estrellas y constelaciones indicando que se trataba de un espécimen nacido del Nyx. Sus ojos brillaban con la determinación de proteger la forja delatando que había otra intención más allá de proteger su nido para acabar con los invasores.

23. Sangre y fuego (30 de Marzo de 2026)

13 de Therimakarion

La bestia luchó por proteger su hogar pero fue rápidamente reducida por el grupo. Al caer magia de sangre se apoderé del cadáver y volvió a alzarlo contra sus enemigos. La marioneta de carne luchó ferozmente casi matando a Egir de no haber sido por la intervención de Karamentra y M213. Cuando trató de hacer lo mismo con Chalkrom, Ipparkos lo transformó en una hidra para equilibrar la balanza. Finalmente Alecto le dió el golpe de gracia a la abominación. Cuando la masa sanguinolenta trató de volver a levantar al dragón. Heliod intervino. De los cielos el dios del sol portando a Khrusor extinguió la fuente de la funesta magia de una vez por todas.
Con la forja asegurada el grupo se lame sus heridas antes de comenzar el descenso hacia el templo de la medianoche.

Arco del Templo del Anochecer

24. Ciudad de los nombres perdidos (18 de Abril de 2026)

15 de Therimakarion

Antes de dormir, Alecto, Ipparkos y Axios discuten sobre la naturaleza de los renacidos y la posibilidad de traer a uno de vuelta a la vida. Sus inquietudes claramente por la situación de Sylas. Ninguno de ellos sabe la verdadera naturaleza del encantamiento que mantiene a los renacidos, salvo que fue un regalo a Atreos y que el hechizo está lanzado sobre todo Theros.

Egir se marchó a primera hora para descender la montaña. Mientras que Ipparkos y Axios lo seguían, Alecto se despidió de Chalkrom y recibió un collar de dientes de dragón como regalo de despedida. El grupo comenzó la búsqueda de la entrada al templo, Ipparkos solicitando ayuda de Kruphix desveló que se encontraba en la arboleda al norte del monte.

Unas horas de búsqueda más tarde el grupo se encontró con una apertura en la tierra cuyo fondo no podía verse. El pozo tenía un encantamiento que impedía la entrada, Axios lo levantó con magia y comenzaron su descenso. A mitad de camino una oscuridad arcana se sumió sobre ellos. El pozo contenía una maldición que mermaba todas las fuentes de luz del grupo. Pasada la entrada fueron recibidos por una congregación de no-muertos cantando para celebrar su llegada. Una fuerza externa que se presentó como Livyatán les dió la bienvenida a la ciudad pero reconoció que ellos no eran a quién esperaba.

Livyatán les dió rienda suelta para explorar y hasta prometió no decirle nada a Atreos mientras fuesen ellos quienes encontrasen el portal al plano de las sombras. Se marchó, no sin antes recalcar que conocía a Egir de algo. Más tarde el grupo encontró el cuerpo verdadero del diablo en un gimnasium. Livyatán se mofó de Egir y amenazó a Karametra lo que hizo que el paladín le atacará. Furioso desveló al hermano de Egir, una aberración no muerta supurando armas de bronce y sangre negruzca.

Kalogeros, el hermano de Egir. Manifestó los cuerpos de la antigua aldea del paladín para crear una montura grotesca antes de atacarles. El grupo les forzó a retirarse y continuaron su búsqueda. Decidieron sentarse a descansar y durante la primera guardia Alecto descubrió a un hombre del saco tratando de robar a Karametra. Consiguieron evitarlo y antes de que el asaltante huyera Axios puedo mantener una corta conversación con él.

En ella los hombres del saco hablaron de un cáncer en su tierra refiriéndose a Uro y que Egir era un traidor y un monstruo. Por eso trataron de robarle la bola. Ante esto Ipparkos sacó a Egir de la casa para contarle lo que Kruphixx le había desvelado. Egir es un no muerto, no sobrevivió al ataque a su aldea y Karametra lo trajo de vuelta. Antes de poder procesar todo esto, Kalogeros descendió desde los cielos sobre ellos.

25. Desolación del Titán (3 de Mayo de 2026)

16 de Therimakarion

Kalogeros emboscó al grupo mientras se recuperaban del ataque de los hombres del saco. Tras una rápida batalla jinete y monutra fueron doblegados. Kalogeros fue liberado del control de Livyatán en sus últimos momentos, entregándole una daga a Egir para poner fin a su sufrimiento.

Tras sepultar a su hermano y recuperar más de sus recuerdos, Egir y el grupo comenzaron la marcha al día siguiente. Livyatán había preparado un mural para mofarse del paladín aunque el grupo ignoró sus intentos de enfurecerles. Gracias a la guía de Ipparkos alcanzaron el centro de la ciudad donde un sombrío portal iluminaba la plaza. En ella se enfrentaron a Livyatán y a su ejército de no-muertos se antepusieron al diablo y Egir le dió el golpe de gracia. En sus últimos momentos Livyatán le recordó que nunca sería humano de verdad, que tan sólo era una sombra de lo que fue en vida.

Antes de que el grupo pudiera recomponerse, Ephara tomo el control de Axios. Dispuesta a destruir el portal para impedirles entrar, Egir y Alecto se apresuraron para adentrarse al plano de las sombras. Mientras tanto Ipparkos transformaba a Axios en un pollo para evitar que Ephara terminara de romper el portal.

En el plano de las sombra el arquero y paladín aparecieron en las entrañas de Uro. Livyatán la había estado torturando desde su encadenamiento y sus tripas rebosaban de armas e instrumentos de tortura. Al fondo el corazón de la titán latía con fuerza. Egir se lanzó al ataque mientras que la presencia titánica trataba de destruirles. Con la ayuda de Alecto, logró abrir las paredes del músculo e introducir a la menguada Karametra en la esencia de la titán. Karametrá comenzó a crecer ya quemar a Uro por dentro, su cólera tan destructiva que amenazaba con acabar también con los mortales. Alecto y Egir lograron escapar no sin graves daños, el grupo huyó mientras que la ciudad ardía.

Saga de Alecto

Arco de los Renacidos

26. Nuevas Heridas, Viejos Amigos (30 mayo de 2026)

21 de Therimakarion

Tras sacar a Alecto y a Egir del templo del anochecer ambos se encontraba demasiado débiles para poder ser llevados al bastión de modo que tuvieron que recurrir a la recién liberada forja de Purphoros. Ephara descontenta con Axios le recirminó el no haber contemplado que entrar al plano de las sombras podría haberse tomado la vida de todos los del grupo, sin embargo el bardo señaló que todo habían salido con vida y Uro estaba muerta.

Ipparkos trató de contactar con Kruphix pero su augurio fué bloqueado por la deidad de los venenos Pharika, mientras discutían el significado de todo esto se dieron cuenta que la bolsa mágica había desaparecido. Los hombres del saco habían escapado para llevar un regalo al paladín, Karametra había sobrevivido pero el veneno de Pharika ha reducido considerablemente su poder, decidida a repagar la amabilidad del grupo se transformó en un una lanza para acompañarles en su viaje.

Al poco tiempo Alecto despertó tras una pesadilla en la que revivía un recuerdo de su juventud junto a Sylas, sin embargo al final del mismo Sylas le increpaba por haberle abandonado y le apuñalaba. EL grupo pronto empezó los preprativos para partir a buscar a Sylas, pero decidieron esperar a que Chalkrom despertará.

A la noche, recibieron un augurio de Iroas y de Heliod. Les avisaban que Phenax había sido capturado por Sylas y se encontraban camino a entregarlo a Tyramet. Iroas demandaba su muerte, y Heliod que lo rescataran. El grupo siguió los augurios hasta encontrar la caravana de Sylas siendo asaltada por fuerzas de los Leoninos, Se enfrentaron a ambos ejércitos despachando de muertos y vivos por igual. Incluido Zennon el humano y asistente del brujo que sobrevivió a su segundo enceuntro en altamar y había jurado vengarse de Axios.

Tras esto llegaron hasta Sylas, el cuál trató de hablar con Alecto, y convencerle de que lo que estaban haciendo era por un bien mayor, antes de que puedieran terminar su reencuentro Serosh apareció con la intención de llevarse a Phenax. Los 5 unieron fuerzas para enfrentarse a él. En el encuentro Sylas recibió un golpe letal por parte de Serosh, quien poco después fue abatido por

Axios. AL caer la cabeza del leonino se partió por la mitad desvelando la de un minotauro astrolito debajo.

Serosh se reveló como Moguis el dios de la masacre y continuó luchando, Egir con la ayuda de Karametra pudo rematarlo otra vez esta vez poniendo fin a la dedidad permanentemente. mientras la constelación de Moguis se apagaba el séquito de Tyramet apareció en el claro recupernaod el cadáver de Etón que se regeneraba lentamente. dejó al grupo con una daga encantanda y les permitió vivir por respeto a su general.

Alecto recivió una visiónd e Iroas, Phenax no había escapado, tan sólo había engañado al grupo y seguía prisionero en la caravana.

27. Viaje a Meletis (15 de Junio de 2026)

23 de Therimakarion

Mientras volvían al templo del amanecer el grupo discutió lo ocurrido, dando palabras de apoyo a Alecto, el cuál seguía desolado tras lo ocurrido en el bosque.

Alecto recibe el arco, chalkrom desvela que ha muerto mucha gente por su culpa. theoden aparece, karametra no está muy segura de qeu salvar a Phenax haya sido buena idea. El grupo se dirige a Meletis antes de ir al bastión

discuten sobre el baile, deciden asistir y luego volver al bastión, Heliodoros les recibe y les da un aviso de que ya no se sabe en quién confiar. Nykke, Khea, Alecto y Axios discuten sobre Sylas.

Nyklos agradece a Egir y le avisa que planean una incursión a Setessa.

28. Pirois, Tercer fuego de Tyramet (19 de Junio de 2026)

30 de Therimakarion

Por la mañana una armada pirata se acerca a los purtos de Meletis, izando la bandera en son de pas atracan en el el puerto dónde les recibe Axios. Su líder Calliope, ha sido llamada por Phenax para ayudar a la alianza de las Polis. Tiene órdenes de ayudar a Alecto y ella será la encargada de llevar al grupo a Setessa.

Tras esto el grupo se reune con dos senadores Baris senador de comercio y Stavros. Les habland de su encuentro con Etón omitiendo la información de que esté es el antiguo compañero de armas de Alecto e hijo de las oráculos.También sobre su victoria sobre Moguis, cuando terminan el sol se oscurece y la voz de Atreos inunda la estancia maldice al grupo y decalra que sus día están contados

Se separan para prepararse durante una semana, Ipparkos estudiando alecto entrenado y descubriendo que la daga retrasmite todo el sonido que tiene cerca, gracias a la intervención de Sylas. Alecto se deshace de la daga en un rioc ercano. Egir defendiende las aldeas cercanas en incursiones lideradas por Stravorosy Axios ejerce de héore de la ciudad. Axios le revela al grupo

que Etón/Sylas es el hijo de Nykke y Khea y les advierte a las oráculos que los no-muertos ahora lo saben. El día antes de la fiesta Alecto entrega el broche de Iroas a Heliodoros, el cuál le responde que espera estar a la altura del más grande los hijos de Iroas.

El día del balie Heliodoros y su mujer se reunen con los tres para ir a la mansión Passer. Allí encuentra a Axios, con su mujer, Khea y Nykke. La mujer prueba el vino y les advierte de no tomarlo, Lord Paser realiza un espectáculo con una carta astral de metal parecida a la de Ipparkos, este al reconoce como la carta de Theóden. Heliodoros ordena a su acompañante a servir de escolta a Ipparkos y este se marca para investigar las salas de placer. Ambos sigue a lord paser hasta un estudio donde le interceptan. EL señor de la xcasa se transcforma yu deja inconsciente a Ipparkos, el cuál be que la mujer de Heliodoros se transforma en una bestia andrógina con alas de murciélago.

En el salón de balie los invitados se levantan y tratan de retener al grupo, una pelea empieza y la hija de los Passer se revela como una de los generales de Tyramet. Tras una pelea el grupo supera a los engendros vampíricos y acaba con ella, pero antes de darle el golpe de gracia, Pirois drena de su sangre al senador Baris.

Arco de Setessa

29. Viaje a Setessa (22 de Julio de 2026)

31 de Therimakarion

En la residencia Passer el grupo descubré un laboratorio alquímico del brujo y reclamado por los seguidores de Tyramet para elabroar bombas usando a humanos. Pirois había enviado a Theoden y un grupo de Meletianos secuestrados por las fuerzas de la sociedad del Coral a Setessa como regalo para Hypothnia. Entre ellos se encontraba Theoden que se iba a sacrificar para destruir a la reina gorgona.

Por la noche Ipparkos recibe una visión en la que Tyramet y sus dos generales se preparan para marchar sobre Setessa. A la mañana siguiente Axios revela que se va a quedar atrás para preparar la defensa de Meletis contra la invasión.

En el barco Calliope menciona que Phenax le ha contado que Karametra se encuentra atrapada en la lanza, revela que ella es la última princesa de Setessa y que fue por culpa de la diosa que al exiliaran. Ahora quiere volver para recuperar a su hermano y enfrentarse a su madre.

30. Hypothnia (26 de Julio de 2026)

30 de Therimakarion

Cuando el barco atraca en Setessa un grupo de amazonas aborda a Calliope para informarle de que sigue sin ser bienvenida. Aunque se muestran interesadas cuando revela que ha estado en Meletis, mencionando una misión en la polis de Ephara.

Nyklos les lleva hasta una de las células de la rebelión dirigida por la bisnieta de Hypothnia, ella les habla sobre la general encargada de supervisar los sacrificios y dónde podrían encontrarla. Allí a pesar de sus intentos de pasar desapercibidos son descubeirto y tienen que luchar contra sus guardias.

Sin sacar anda en claro se dirigen hacia la torre de Ophis donde se encuentra Palma. Una vez allí ven al grupo de Meletianos siendo preparados para su sacrificio, Alecto y Calliope consiguen una audiencia con la última reina de Meletis. Mientras el resto se mantiene en el piso inferior.

Arriba cuando Palma golpea a su hija y trata de ahogar a Alecto en una fuente de veneno, comienza una pelea. Pronto en el piso inferior las guardia ataca al grupo. Durante la trifulca las sacerdotisas Meletianas se revelan como espías de Tyramet. Matan a uno de los sacrifios y con su cuerpo crear un portal para propiciar la entrada de las tropas de Atreos. Tras derrotar a Palma y salir al exterior ven el alcance la invasión, miles de no muertos atacan la ciudad. Aprovechando la confusión consiguen mandar a los civiles a los barcos mientras el grupo se adentra en la ciudad en busca de Hypothnia.

En la plaza de ahorcamientos la encuentran rodeada de estatuas de no muertos. Tras una dura batalla Alecto, el último en pié consigue darle el golpe de gracia. Sin embargo Tyramet estaba allí observando su lucha. Cuando SYlas aparece y trata de ir en su ayuda, el rey ahorcado lo retiene con magia.

Tyramet le da una última oportunidad a su hermano de unirse a los no-muertos. Cuando este la rechaza lo mata. Nyklos había llegado en el momento justo para ayudar, cura a Egir y a Benk mientras Sylas lucha contra Tyramet. En la confusión, Egir revive a Alecto y comeinza a huir, Flegonte se abalanza sobre ellos pero Nyklos se queda atrás para permitir su huida.

Una vez en el barco, la flota se ve atosigada por las huestes de renacidos, sin embargo la flota consigue escapar mientras Setessa arde.

Acto III

31. Quienes dejamos atrás

Phenax regresa devuelve a 2 piratas y a la cabeza de Sylas

Personajes

Personajes Principales

Alecto

Semidiós anteriormente conocido en Theros como el Orgullo del Norte por sus gestas épicas en el territorio. Alecto actuó como cazador de monstruos y defensor de los débiles durante años. Hijo del dios la victoria Iroas, tras una serie de feroces combates contra oponentes cada vez más poderosos se encontró con Hypothnia la Cruel. Se vio superado al ser envenenado por la gorgona y trató de huir ayudado por Axios, debido a esto perdió el favor de su padre y gran parte de su poder. Fue adoptado por Heliod como su campeón. Lleva un mes viajando con el bardo. Proviene de Akros, de familia humilde alcanzó la fama al descubrir su herencia divina, comenzado por acabar con los grupos de bandidos cercanos a su polis, y subiendo en renombre buscando enemigos más poderosos.

Axios

Axios es un cuentacuentos de la ciudad de Meletis, aprendió este noble arte de su padre, Filoctetes, enseñándole a leer y escribir desde bien pequeño.

Durante muchos años se dedicó a escribir varios libros para diferentes personas de Meletis, pero no le llenaba, así que dejó su trabajo y empezó a ir puerta por puerta ofreciendo sus servicios como escritor (para diferentes labores domésticas o, incluso, para escribir las memorias de las personas) y como cuentacuentos para los más pequeños en sus fiestas de cumpleaños.

Fue engañado por El Brujo para escribir cartas extorsionando a grandes poderes de Meletis al tratar de salir del acuerdo. La Sociedad del Coral amenazó a él y a su familia. No le quedó otra que aceptar, se lo dijo a su mujer e idearon un plan, iría a buscar trabajo fuera de Meletis, al menos durante unos meses, conseguiría algo de dinero y volvería a la ciudad para dejárselo a su mujer y vuelta a empezar, así hasta que consiguiera saldar la deuda.

Fue así como conoció a Alecto, un muchacho joven que estaba a punto de morir a manos de una gorgona si no hubiera sido porque Axios le gritó que se moviera y huyera. Alecto le contó su historia, y Axios vio una oportunidad de oro en esta, si la escribía, podría llegar a hacerse rico y famoso, saldando su deuda. Al principio fue solo por trabajo que decidió unirse a él, pero con el paso del tiempo lo está empezando a considerar un amigo, tanto que le contó el problema en el

que estaba metido.

Egir

Egir no recuerda nada de su vida antes del día en que despertó en un lecho de flores, tras caer por un hueco en la piedra mientras huía de un monstruo indescriptible. Para él, aquel instante marcó el comienzo de su existencia. Interpretó su supervivencia como un augurio de Karametra y, sin memoria de un pasado al que aferrarse, entregó su vida entera a su servicio. Desde entonces, se forjó a sí mismo bajo la guía de la diosa. El joven Egir demostró sus habilidades en las arenas y pronto se ganó el interés el gladiador Eustorgios que tras retirarse lo reclutó como pupilo. Pronto ascendiendo a la fama en Akros. Entonces recibió otro augurio, esta vez en la forma de una dríade que hablaba con la voz de su diosa. Dejando a entender que su destino no estaba en las arenas entreteniendo al pueblo sino en el exterior protegiendo la belleza del mundo.

Aliados

Noe y Onnida

Noe es la mujer de Axios, fuerte y un pelín bruta, es una panadera el Meletis. Onnida es la hija adoptiva de Axios e hija biológica de Onnida, se desconoce que ha sido de su padre, ya que las abandonó a ambas antes de que la pequeña naciera.

Noe y Onnida fueron amenazadas cuando Axios se rebeló contra el Brujo. Pero gracias a la intervención de Khea, pudieron ponerlas a salvo antes de que las fuerzas de la sociedad del coral las encontrasen.

Durante el viaje al norte del grupo Onnida despertó sus poderes arcanos y ha sido aceptada en la escuela de taumaturgos de Meletis. La pequeña parece tener un talento innato para la magia arcana y ha despertado el interés de senado. Onnida se ha revelado como la hija de Ephara. Ha sido usada por la diosa para convertirse en su avatar en este plano mortal, Axios ha intervenido para convertirse en su campeón y liberar a su hija.

Khea y Nykke

Khea y Nykke son dos oráculos humanas de Akros anteriormente casadas. La caída de su hijo hacia las artes oscuras causó una brecha en la relación que hizo a Khea marchase hacia Meletis. Años más tarde tras establecerse como la principal oráculo de la Polis recibió al grupo que portaba una máscara dorada perteneciente a un oráculo renacido.

Khea contrató al grupo con la intención de investigar la Corte de Orestes la tumba del primer oráculo del dios de las mentiras. Cuando el grupo retornó con las noticias de que Phenax era en realidad un titán, Khea se ofreció como patrona de un viaje diplomático a Akros para afianzar una alianza ente las Polis.

Cuando Bishana atacó Meletis Khea fue uno de los objetivos, gracias a la intervención de Serosh y Axios pudieron salvar tanto a ella como a la mujer e hija de Axios.

Nykke fue salvada por el grupo tras ser transformada en un monstruo por magia féerica de un servidor de los titanes, ahora ha retornado junto a su ex-mujer para afianzar las relaciones entre ambas ciudades.

Phenax

El dios de las mentiras, se interesó por el grupo cuando estos encontraron una máscara con un mapa que les desvelaría un secreto que el propio Phenax desconocía.

En la Corte de Orestes Phenax descubrió gracias al grupo que no era un dios sino el último titán en el plano de Theros, y la llave para liberar al resto de los antiguos señores de su prisión en el inframundo.

Phenax abandonó su cuerpo inmortal y ahora vaga ocultándose de seguidores de titanes e Iroas que le dan caza. Se encontró con el grupo en Akros donde les ayudó brevemente y les contrató para que salvasen a su nieto, el príncipe de Akros.

Las últimas noticias que se saben de su paradero le llegaron a Alecto como un augurio de Heliod. El dios del sol se encuentra actualmente ocupado tratando de frustra los planes de su compañero de armas Iroas y salvar a Phenax.

Keranios

Minotauro capitán de uno de los escuadrones caza-monstruos de Akros, es el medio hermano de Alecto por parte de Padre. Keranios recibió órdenes de volver a la polis cuando comenzó la plaga de espinas, pero se encontraba en mitad de una misión para acabar con los bandidos conocidos como los Señores de Hierro y se negó a abandonar a los poblados a su suerte.

Perdió a su escuadrón poco a poco ante los ataques de los bandidos hasta que sólo quedó él. Keranios recibió al grupo en Baccus después de que estos fuesen atacados también por los señores del hierro. Formaron una alianza y juntos se enfrentaron a Saiya y acabaron con su reinado del terror.

Keranios les acompaño hasta Akros donde él y el grupo se enfrentaron a los Tigbanua creados por la plaga de espinas y finalmente dieron con la causante de la enfermedad. Tras su muerte, el grupo partió hacia el sur y Keranios permaneció en el norte para preparar la defensa de la Polis ante la inminente guerra.

Chalkrom y M213

Chalkrom es un mitad-ogro mitad-dios hijo de Purphoros, aunque todavía un adolescente es un genio brillante que ha inventado las armas a distancia basadas en pólvora. Quedó huérfano cuando las tropas caza-monstruos de Akros mataron a su madre. M213 es la mantícora mecánica que construyó tras el asesinato de su madre para no sentirse sólo, el familiar ha estado cuidandole desde hace años.

Chalkrom fue manipulado por una centaura desterrada llamada Saiya que se aprovechó de la catástrofe de la plaga de espinas y la mente del semi-ogro para crear una milicia de criminales con la que aterrorizar a los pueblos cercanos.

M213 era consciente de la manipulación de Saiya pero Chalkrom no quería verlo, no fue hasta que el grupo asaltó la base de los Señores del Hierro que formó una alianza a cambio de que le perdonasen la vida a su maestro.

Ahora Chalkrom reside en Meletis como principal inventor del Ejército de Reverencia, tratando de deshacer el daño que sus invenciones causaron a las poblaciones del norte.

Eustorgios

Patrón y maestro de Egir, Eustorgios es un hombre humano entrado en años. El antiguo campeón de la arena antes de que llegase Egir se ganó un puesto en el Triunvirato de Akros en un duelo.

Dio la cara por Egir ante los otros dos pilares del Triunvirato cuando el grupo presentó pruebas de que podían acabar con la plaga que asolaba a la ciudad. Aunque estricto y dado a ataques de ira quiere a Egir como a un hijo.

El Príncipe

El príncipe es una figura misteriosa fruto de un maleficio de Phenax sobre la saga que trató de devorarlo. El heredero al trono de Akros, el príncipe era el hijo de Cymedes y Anax, la antigua realeza. Cuando Anax fue asesinado por la Saga hace 80 años Cymedes estaba embarazada del pequeño, y tras sobrevivir a un intento de asesinato dejando tuerta a la bruja, desapareció.

Cymedes fue capturada más tarde y aprisionada como castigo por las heridas infligidas a la Saga. Su pequeño devorado para crear una nueva bruja. Sin embargo Cymedes era la hija de Phenax el cuál maldijo a la Saga, nunca podría dar a luz ni librarse de la criatura en su interior.

Durante 80 años la bruja gestó al primogénito incapaz de matar o librarse de hombre, hasta su enfrentamiento con el grupo. Hicieron uso de una pócima entregada por Phenax que le obligó a vomitar a la criatura.

El príncipe se encuentra ahora en un estado comatoso, aunque es capaz de conectar con aquellos que tienen un vínculo lo suficientemente fuerte con lo divino.

Braulios, Linthos y Margomestra

Los 3 capitanes de los escuadrones que el grupo encontró en su camino hacia Ristos.

Braulios es un hombre humano de meletis y vice-capitán de la embarcación enviada por el senado para investigar la isla de Omphalos.

Linthos es uno de los tritones encargados de proteger la isla de Lanathos, cuando se produjo el ataque él y sus tropas se encontraban fuera de la isla, se unió al grupo al verles acercarse a Lanathos.

Margomestra es una tritón y alta sacerdotisa de la isla de Lanathos, ella y su congregación iban a ser sacrificadas en Lanathos por Polyxene, el grupo las rescató e impidió el ritual

Enemigos

Bishana (El Brujo)

Bishana era conocido como el brujo de Meletis, la cabeza del sindicato criminal: la sociedad del coral. Antes de la aventura contrató los servicios de Axios como escritor usándole para redactar cartas incriminatorias que luego empleó para extorsiar al sátiro.

Cuando se corrió la voz de que Alecto y Axios habían descubierto la corte de Orestes y se encontraban bajo el empleo de Khea, Bishana le amenzó y trató de hacerle traicionar al grupo y prepararles una trampa en el palacio de marfil. En el palacio, Axios se reveló contra el burjo y con la intervención de Thassa se desveló que su verdadera forma era la de un Rakshasa, forzado a huir escapó hacia las profundidades mientras sus tropas invadían Meletis.

Bishana continuó trabajando con los titanes y sus sirviendes en el mar neréico, para tratar de liberar a Tromokkratis. En la isla de Ristos, el grupo se enfrentó por última vez al diablo,

consiguiendo derrotarle, y poner fin a sus planes. Bishana prometió volver algún día y alzar de nuevo la Ciudadela Inversa.

Hypothnia

El Rey Ahorcado

Tromokratis

Polukranos

Serosh

Anteriormente un miembro del grupo murió durante un encuentro con los Señores del Hierro en las tierras del norte. Aunque su cuerpo fue inicierado por una mágia dracónida que despertó al morir, algo le ha traído de vuelta.

Aprovechando sus vínculos con el senado de Meletis volvió a la Polis antes que del grupo bajo el engaño de tratarse de un emisario que había sido enviado mientras el resto se recuperaba. Fue enviado a una misión al mar Neréico, sus verdaderas intenciones eran unirse al bando de los titanes. La última vez que encontró al grupo ordenó a sus subalternos que les matasen.

En cartas escritas por Bishana, se ha revelado que aunque se trata del cuerpo original de Serosh, pero el alma de que lo habita es de otra persona. Bishana se ha negado a desvelar quién es el impostor incluso a sus subalternos, por petición del propio Serosh falso

Sylas

Compañero de armas de Alecto antes de convertirse en la flecha de Akros. Alecto y él se separaron hace años por las tácticas inhumanas empleadas por Sylas para ganar poder.

En una carta de Bishana se ha revelado que tiene una conexión con el ejército de Renacidos.

El mundo de Theros

world-of-theros.webp

> Yo Medomai, atemporal e inmortal, oráculo de los ocasos:
>
> Envisioné la caída de Alephne a una tumba sumergida
>
> Insultado por necios que describen las voces de los dioses como locura
>
> Gran fue su ruina, y grande la pérdida de quienes no escucharon mi advertencia
>
> Un futuro brillante ahora auguro, un futuro de comienzos no finales
>
> Se avencinan héroes, que luchan contra el destino, que forjan su
>
> Propio camino por la historia, mayor que cualquier deseo mortal

Debido a la predisposición de los dioses para intervenir en las vidas de los mortales, a veces es imposible distinguir entre mito y realidad.

Personajes

theros.webp{.align-center}

> Para ser justos, el gigante acababa de despertar. Aun así, no todo el mundo sería capaz de derribar a un bruto dos veces más grande que un templo de la ciudad, aunque estuviera aturdido, así que supongo que soy un héroe. Eso no quiere decir que sea el héroe más grande ni que vaya a ser recordado una vez que caiga, pero no rechazaría que me llamaran «Aesrias, el héroe». Soy más fuerte que otros de mi edad y siempre he sido capaz de dominar fácilmente todo tipo de armas, aunque por desafío prefiero usar mis propios puños en el combate. Pero presumo demasiado. En realidad, soy uno de los muchos que han sido bendecidos con el poder de Iroas, hijos de padres devotos a quienes el Dios de la Victoria ha dado la fuerza para servir y proteger al pueblo. Todos siempre decían que yo había nacido para ser un héroe.

La característica que define a un héroe en Theros es su impulso heroico, la fuerza que les impulsa a vivir una vida digna de grandes epopeyas. Los mortales comunes y corrientes de todo el contiente se ven empujados a realizar hazañas extraordinarias cuando se les pide que persigan sus ideales, protejan sus vínculos y superen sus defectos. En Theros, el impulso heroico proviene de las mismas fuentes, pero el poder del destino y los mitos predestina a todos los personajes a convertirse en leyendas; lo único que hay que hacer es actuar y descubrir la propia historia inmortal.

Dones sobrenaturales

La mayoría de los héroes de Theros cuentan con algún tipo de ayuda sobrenatural que les permite alcanzar sus objetivos. A menudo, esta ayuda proviene de los dioses, pero algunos héroes pueden encontrar apoyo en otros seres, como la esfinge Medomai, un oráculo como Atris o Kydele, o un repositorio de conocimiento místico. Algunos héroes nacen con poderes sobrenaturales o como resultado de acontecimientos sobrenaturales.

Un personaje en Theros comienza con un don sobrenatural elegido de entre los que se incluyen en esta sección. Trabaja con el DM para decidir de dónde proviene el don de tu personaje. ¿Está vinculado al dios al que sirves? ¿Fue el resultado de un encuentro fatídico con una esfinge o un oráculo? ¿Indica la naturaleza de tu nacimiento? La descripción de cada don también incluye una tabla para despertar tu imaginación mientras piensas en el don de tu personaje.

Estos dones sobrenaturales están pensados para personajes principiantes, pero algunos pueden ser otorgados por los dioses como recompensa por hazañas notables.

- Anvilwrought
- Heroic Destiny
- Iconoclast
- Inscrutable
- Lifelong Companion
- Oracle
- Pious
- Unscarred

Razas

Una gran variedad de pueblos habitan las tierras de Theros. Aparte de los humanos, las razas que aparecen en el *Manual del jugador* son desconocidas en Theros, a menos que sean visitantes de otros mundos.

Este capítulo proporciona información sobre las siguientes razas jugables comunes de Theros, así como los rasgos raciales de todas ellas, excepto los humanos:

Humanos

Los humanos de Theros son similares a los que se encuentran en otros mundos de D&D: adaptables, ambiciosos y tremendamente diversos.

Los humanos tienden a preferir nombres de filósofos del pasado o grandes generales, un intento de los padres para guiar a su descendencia a un camino deseado. La mayoría de las veces con la esperanza de que sus hijos crezcan para cumplir grandes hazañas como su tocayo.

- **Nombres de mujer:** Agathe, Alesta, Arissa, Brigone, Callaphe, Corisande, Hira, Hypatia, Iadorna, Ianthe, Lidia, Luphea, Nymosyne, Olexa, Polyxene, Psemilla, Rakleia, Sophronia, Telphe, Tikaia, Vala
- **Nombres de hombre:** Alkmenos, Basarios, Braulios, Drasus, Eocles, Hixus, Kaliaros, Kalogeros, Kanlos, Kleon, Kytheon, Lanathos, Lindos, Nyklos, Phrogas, Prokopios, Rhexenor, Ristos, Teraklos, Uremides, Verenes, Zenon

Centauros

Los centauros emplean su astucia y su fuerza equina para promover los objetivos de las bandas errantes de Lagonna y Pheres.

Las bandas de centauros de Lagonna tienden a preferir nombres de 3 o cuatro sílabas. Normalmente tomadas de otras culturas que han conocido durante sus viajes. Las bandas de Pheres, tienen nombres más cortos y agudos, acompañados de un honorífico ganado en combate.

- **Nombres de mujer (Lagonna):** Honotia, Kelitia, Lileo, Meloe
- **Nombres de hombre (Lagonna)s:** Aughus, Dririos, Ormasos,Volien
- **Nombres de mujer (Pheres):** Bido, Daxa, Saya, Tesia
- **Nombres de hombre (Pheres):** Eno, Roth, Skelor, Stihl
- **Honoríficos de Pheres:** Tresmuertes, Pezuñas de daga, Inalcanzable, Ojos de fuego, Paso silencioso

Leoninos

Los leoninos son orgullosos cazadores parecidos a leones, muchos de los cuales viven desafiando a los dioses.

Además de su nombre personal, los leoninos se identifican por su orgullo. El orgullo de un leonino es la adversidad superada en grupo sin la intervención divina. Un miembro del orgullo Garras de Pedernal con nombre de Ziroe, se presentaría como Ziroe de las Garras de Pedernal.

- **Nombres de mujer:** Aletha, Atagone, Demne, Doxia, Ecate, Eriz, Gragonde, Iadma, Koila, Oramne, Seza, Ziore
- **Nombres de hombre:** Apto, Athoz, Baragon, Bryguz, Eremoz, Gorioz, Grexes, Oriz, Pyxathor, Teoz, Xemnon, Xior
- **Orgullos:** Ojos de Ceniza , Garras de Pedernal, Campos Áureos, Melena de Hierro, Azote Estelar, Sol Oscuro

Minotauros

Los minotauros son famosos por su sed de sangre, una reputación de la que incluso los más pacíficos luchan por escapar.

A los minotauros normalmente le otorgan a su descendencia con los nombres de grandes héroes del pasado, con la intención de que les ayude en su vida. Algunos cambian su nombre a uno nunca antes visto con la intención de ser recordados en el futuro por sus hazañas y que las nuevas generaciones de minotauros se vean inspirados por sus actos

- **Nombres de mujer:** Bozzri, Dhazdoro, Erinimachis, Ghalantzo, Halafoti, Kerania, Mitévra, Philoprodis, Tavromiki, Ypoudoris
- **Nombres de hombre:** Bamvros, Fotiyinos, Halafotios, Keranios, Menetavro, Nikavros, Prodos, Rhordon, Tavrostenes, Thyrogog

Sátiros

Los sátiros siguen sus pasiones en busca de juergas salvajes y nuevas aventuras.

Los sátiros prefieren nombres cómicos y curiosos, son propensos a otorgarse apodos cuando la personalidad de un sátiro comienza a florecer.

- **Nombres de mujer:** Aliki, Avra, Chara, Dafni, Eirini, Elpida, Irini, Kaiti, Lia, Niki, Tasia, Xeni, Yanna, Zoi
- **Nombres de Hombre:** Alekos, Dimi, Filippos, Ilias, Kyriakos, Neofytos, Omiros, Pantelis, Spyro, Takis, Zenon
- **Apodos:** Saltarín, Pies-raudos, Barbilla-picante, Rayo de Sol, Pelusón, Lucero, Barbaverde

Tritones

Los tritones son un pueblo enigmático que habita en el mar y tiene un deseo infinito de explorar.

El nombre de un tritón es un símbolo de elección, una vez alcanzan la edad adulta un tritón puede cambiar el nombre otorgado por sus padres por uno de su elección. Algunos optan por conservar su nombre, pero la mayoría eligen uno para si mismos.

- **Nombres de mujer:** Amathe, Gnorcys, Leurybia, Margomestra, Nereones, Oleia, Samathe, Saphiro, Tethene, Theaneia, Thectra
- **Nombres de hombre:** Bysseus, Cetos, Galaukus, Galiton, Kenessos, Odexes, Palamon, Pontreus, Rheteus, Thrasios

Subespecies

Además de las especies principales, existen en Theros las llamadas subespecies. Híbridos o resultados de un experimento fallos o niños influenciados por fuerzas extraplanares. Las subespecies son seleccionadas como dotes sobrenaturales a nivel 1.

Semidemonio

Los semidemonios se forman cuando una entidad de Asphodel se encuentra en las proximidades de un embarazo. El embrión se ve influenciado por la presencia infernal y la criatura puede presentar pezuñas, cuernos y cola de diablo. Ganas las siguientes cualidades:

Ascendencia demoníaca Ganas resistencia al daño de fuego, una vez por descanso largo puedes lanzar represión infernal usando como característica tu constitución.

Aasimar

Similar a los semidemonios, los aasimares se forman cuando un ente celestial se encuentra en las proximidades de un embarazo. La cabeza de la criatura es sustituida por una mezcla de alas u anillos dorados. Otras cualidades son pares de ojos extra y piel como el mármol. En cxasos muy extraños el cráneo puede estar completamente separado del cuerpo.

No temáis Tu extravagante fisiología te da proficiencia en indimidación y te permite lanzar miedo una vez por descanso alrgo usando como característica tu constitución.

Inmunidad divinam Eres resistente al daño radiante.

Deidades de Theros

gods.webp

Un panteón de quince deidades guía la vida religiosa en Theros. Desde el sol y la agricultura hasta la muerte y el paso al inframundo, los dioses supervisan las fuerzas de la naturaleza y los aspectos más importantes de la vida mortal. Estas deidades son muy reales para los habitantes de Theros, que los ven moverse por el cielo nocturno y, a veces, se encuentran con ellos cara a cara. Por eso, la mayoría de la gente realiza rituales y devociones para honrar a los distintos dioses, con la esperanza de ganarse su favor y evitar su ira. Cuentan y vuelven a contar las historias de las hazañas de los dioses, incluso mientras ven cómo esas historias continúan desarrollándose en la

inmensidad del cielo nocturno.

Sin embargo, no todos los mortales sirven o reconocen a los dioses. Algunos filósofos de las escuelas de Meletis enseñan que los dioses del panteón están subordinados a una realidad superior, tal vez la propia Nyx. Y otras personas, en particular los leoninos, creen que los dioses no merecen la reverencia de los mortales.

Los dioses pueden adoptar cualquier forma que deseen. Suelen aparecer como humanoides, la forma en la que los habitantes de Theros los imaginan más fácilmente, pero a una escala enorme. A menudo parecen caminar por la bóveda celeste, con los pies desapareciendo justo por debajo del horizonte. Cualquier parte del cuerpo de un dios que no esté directamente iluminada adquiere la apariencia del cielo estrellado de Nyx. A veces, los dioses también aparecen como animales o criaturas mágicas, o se manifiestan en formas insustanciales como la luz del sol o el viento.

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
Athreos, Dios de las despedidas	LE	Death, Grave	Luna creciente
Ephara, Diosa de la civilización	LN	Knowledge, Light	Urna de agua
Erebos, Dios de los Muertos	NE	Death, Trickery	Máscara serena
Heliod, Dios del sol	LG	Light	Corona de Laurel
Iroas, Dios de la victoria	CG	War	Casco de 4 alas
Karametra, Diosa de la abundancia	NG	Life, Nature	Cornucopia
Keranos, Dios de las tormentas	CN	Knowledge, Tempest	Ojo Azul
Klothys, Diosa del destino	N	Knowledge, War	Aguja
Kruphix, Dios del horizonte	N	Knowledge, Trickery	Estrella de 8 puntas
Mogis, Dios de la masacre	CE	War	Toro de 4 cuernos
Nylea, Diosa de la caza	NG	Nature	4 flechas
Pharika, Diosa de la enfermedad	NE	Death, Knowledge, Life	Serpientes
Phenax, Dios de las mentiras (Titán del Olvido)	CN	Trickery	Máscara dorada de 4 alas
Purphoros, Dios de la forja	CN	Forge, Knowledge	Alas abiertas
Thassa, Diosa del mar	N	Knowledge, Tempest	Oleaje

Piedad

Los dioses recompensan la devoción de sus campeones. La fuerza de tu devoción por tu dios se mide por tu puntuación de piedad. A medida que aumentas esa puntuación, obtienes bendiciones de tu dios. Tu nivel de piedad determina la bendición u objeto que te otorga tu patrón:

Objetos poco comunes. Piedad 3 o más

Objetos raros. Piedad 10 o más

Objetos muy raros Piedad 25 o más

Objetos Legendarios. Piedad 50 o más

A parte de objetos se pueden otrogar rasgos o bendiciones.

Calendario

Originalmente desarrollado por los escribas meletianos es adoptado por toda la región,

Month	Name	Length	God
1	Lyokymion	30 días	Thassa
2	Protokynion	29 días	Nylea
3	Astrapion	30 días	Keranos
4	Polidrysion	29 días	Ephara
5	Thriambion	30 días	Iroas
6	Megasphagion	29 días	Mogis
7	Chalcanapsion	30 días	Purphoros
8	Necrologion	29 días	Athreos
9	Therimakarion	30 días	Karametra
10	Katabasion	29 días	Erebos
11	Cheimazion	30 días	Pharika
12	Agrypnion	29 días	Kruphix
13*	Anagrypnion	30 días	Kruphix

- Este mes sólo ocurre unavez cada 3 años.

Lugares de Theros

En comparación con la mayoría de los mundos del Plano Material, el reino mortal de Theros es pequeño. El mundo conocido tiene apenas doscientas millas de ancho, con tierras salvajes inexploradas más allá. Y a una distancia desconocida más allá se encuentra el borde del mundo, donde el mar fluye desde el disco del mundo hacia el vacío estrellado.

El mundo conocido de Theros consiste en una larga franja costera que forma el borde oriental del vasto Mar Neréico. Al este del mar, la tierra se eleva hasta dos cordilleras. Las altas cumbres de la segunda cordillera forman una barrera que pocos mortales han atravesado, por lo que solo los rumores de un vasto bosque describen la tierra más allá.

Al norte, las tierras costeras se convierten en una región árida de tierras baldías atravesadas por un laberinto de cañones áridos, con las tierras de los minotauros más allá. Los minotauros hablan de montañas impenetrables que se elevan en medio de un oscuro bosque al norte.

El mar Neréico está salpicado de islas grandes y pequeñas. El grupo más grande cerca del continente, llamado las Islas Dakra, está mal cartografiado, e incluso los marineros que intentan explorar las islas regresan con información contradictoria. Al oeste de esas islas, algunos han logrado navegar hasta el borde del mundo, aunque nadie puede decir con certeza cuán lejos está, ya que el viaje nunca se desarrolla en línea recta. En teoría, es igualmente posible navegar hacia el sur hasta el borde del mundo, pero esas aguas son más tormentosas y hostiles.

El corazón de la civilización mortal se encuentra en tres poleis (ciudades y sus territorios circundantes) y sus alrededores. Juntas, las tres poleis, Akros, Meletis y Setessa, abarcan la mayor parte de la población humana de Theros. Meletis cubre todo el territorio de la península suroccidental, Akros forma la frontera norte y Setessa se encuentra en el extremo norte del salvaje bosque de Nessian.

Dos bandas de centauros, los Lagonna y los Pheres, vagan por las colinas y praderas entre las tres poleis. Los leoninos cazan en el valle de Oreskos, enclavado entre las dos cadenas montañosas. Los sátiros habitan en un pequeño valle boscoso al noreste del Bosque Nessiano. Y los tritones viven principalmente en las aguas poco profundas de la costa del Mar Neréico, aunque algunos logran construir cómodos hogares entre los humanos de Meletis. Un pequeño grupo de la población reside en una ciudad en las profundidades del océano conocida como Roz Caliz.

Las tierras baldías de Phoberos, al noroeste de Akros, son la frontera donde los soldados akronianos se enfrentan a los minotauros. Más al norte se encuentra la ciudad de minotauros de Skophos, poco conocida por los humanos.

Las necrópolis de Asfodeo y Odunos son el hogar de los Renacidos, seres parecidos a zombis que han escapado de las garras del inframundo a costa de su identidad. Las tierras que rodean estas ciudades son sombrías y áridas, como si los Renacidos hubieran traído consigo el manto del inframundo al reino de los mortales.

Akros

akros.webp

> *Sólo la victoria prevalece* - Alamon, Primer rey de Akros

La amurallada polis de Akros se alza desafiante sobre un precipicio. Las impasibles montañas a su alrededor sirven de escudo entre sus alrededores el resto de Theros. Pocos se han atrevido atacar sus famosas fortalezas. Para las gentes de Theros los Akronianos tiene un estatus casi mítico: aclamados guerreros que han perfeccionado sus cuerpos y mentes para la guerra. Sus ejércitos han saboreado la derrota en contadas ocasiones a medida que expanden las fronteras de la polis.

La antigua monarquía

Hace 80 años Akros era gobernada por un monarca seleccionado del linage de los Lektoi, el trono pasaba del padre a su descendiente de mayor edad. Pero cualquier otro hijo o sobrino del previo monarca podría disputar el puesto, derrotando a su oponente en combate singular.

El último rey de Akros, Anax murió bajo extrañas circunstancias, su mujer Cymedes estaba embarazada de su hijo, el futuro príncipe. La muerte de su marido la volvió paranoica y en sus últimos momentos registrados se decía que oía voces y atacaba a siervos sin motivos. Antes de desaparecer dejó tuerta a una sirviente del palacio antes de huir a las calles de la ciudad en la mitad de la noche. Durante meses se buscó a al reina pero nunca se la volvió a ver

La familias adineradas e influyentes de Akros gobiernan ahora la polis, con un sistema similar al de Meletis pero sin votaciones, han incorporado la vieja costumbre de selección de reyes y cualquier familia puede presentar un campeón que le represente en la arena para optar a un puesto en el consejo.

Triunvirato

Tras la muerte hace 80 años del antiguo rey y la desaparición de la reina el pueblo de Akros es dirigido por un triunvirato de las familias más influyentes de la polis. A día de hoy en el gobierno se sientan

- Eustorgios, anciano gladiador humano que ascendió al puesto hace 50 años. El patriarca de la familia y el regente de los coliseos de Akros.
- Heliodoros Capitán de los Lektoi, el último miembro en ascender al triunvirato tras ganar los Juegos Iroánicos
- Dion, Legendaria cazadora de monstruos e hija de Moguis. Rechazó a su padre y herencia divina para defender Akros.

Gentes de Akros

Para la mayoría de los vecinos de Akros, el término akroniano evoca imágenes de legendarios guerreros entrenados desde su nacimiento en cada disciplina marcial conocida por la humanidad. La mayoría de sus gentes sin embargo, no pertenecen a esta élite guerrera, los famosos combatiente son aquellos que han dedicado su vida al entrenamiento marcial, son capaces de esto debido a una estructura social de siervos y que viven tras las murallas del kolophon.

Lektoi

En la cúspide de la sociedad Akroniana se encuentran los lektoi, la clase guerrera de la polis. Los miembros de esta clase afirman descender de 7 guerreros legendarios que fundaron el Kolophon tras la caída de los arcóntes. Aunque las familiar ahora son más numerosas que 7 cada una de ellas emplea uno de los animales asociados con los guerreros como su símbolo: siendo estos: el carnero, el león, el caballo, el jabalí, el tejón, el toro o el ciervo. El carnero está asociado con el primer rey de Akros Eleketes y es usado por los Lektoi en general como símbolo de la fuerza akroniana. Algunos incluso se trenzan el pelo con la forma de cuernos de carnero como símbolo de su estatus.

Aunque los lektoi afirman descender de héroes cualquiera puede ascender a este estatus si demuestra sus habilidades marciales, muchos vencedores de los juego Iroánicos han obtenido un puesto entre los lektoi. De la misma forma aquellos que traen deshonra a su familia o a su polis son arrebatados sus títulos.

Oradores Rojos

Poderosos hechiceros, los oradores son ermitaños devotos de Purphoros que adoran a los espíritus de la naturaleza y habitan las fogosas grietas en las montañas. La arcaica práctica es vista como primitiva pero poderosa y Akronianos de cualquier trasfondo pueden tomar el peregrinaje a las montañas para escuchar sus profecías.

Son reconocidos en Theros por sus habilidades como artesanos, los Oradores Rojos están bajo la protección del espíritu de las montañas una misteriosa criatura de roca fundida que pocos en el mundo han llegado ver en persona. Están en una guerra constante por el control de la montaña contra el enjambre de crías de Arasta, la legendaria bestia arácnida que habita en las cavernas bajo las montañas.

Los oradores no emplean ninguna moneda, en su lugar optando por el trueque. Son personas sencillas que viven de la naturaleza y tienen gran respeto por ella. Sus líderes son seleccionados por el espíritu de la montaña, el cual selecciona a un nuevo orador cuando cree que es necesario un cambio de liderazgo para la supervivencia de la órden. Carecen de rangos mas allá de su líder todos los oradores son iguales a ojos de sus hermanos y hermanas.

En ocasiones el gobierno de Akros ha recurrido a los servicios de los oradores y a cambio envían patrullas de cazadores para mantener el enjambre a raya, ambas sociedades mantiene relaciones cordiales a pesar de sus diferencias políticas.

Órden de Polukranos

La orden está compuesta por aquello guerreros repudiados por la sociedad Akroniana debido a sus prácticas deshonroras. Veneran el conflicto y consideran que el juego limpio contra los enemigos de Akros es una traición en sí misma contra sus gentes. Protegen a la ciudad de las amenazas externas que su gobierno se niega a combatir de la forma correcta. Sagas, diablos y monstruos que emplean la diplomacia como arma y escudo suelen ser sus objetivos habituales.

Muchos han escuchado la voz de Polukranos el dios del conflicto y los dragones y recibido su bendición. Los más poderosos son herramientas para el dios que toma sus cuerpos mortales para cumplir los designios de la órden

La Plaga de Espinas y El príncipe

Una inexplicable enfermedad asoló a Akros durante semanas, los infectados se transformaban en no muertos durante la noche y atacaban a cualquier persona que encontrase. El ejército Akroniano declaró toque de queda y dejó la ciudad bajo cuarentena hasta nuevo aviso.

Los infectados poseían una capacidad de regeneración nunca vista e incluso tras ser incinerados sus cuerpos se reconstruía al cabo de varias horas. Su única salvación es que la luz del día parecía hacerlos entrar en trance. Un grupo de emisarios de Meletis desveló que la maldición era obra de una Saga de la noche.

El grupo mató a la saga y liberó al primogénito de Anax que se había dado por muerto hace 80 años. El hijo es un hombre adulto sumido en un profundo trance, Egir pudo comunicarse con él en sueños. El triunvirato cuestiona su cuerpo inconsciente hasta que su verdadero rey despierte. Con la muerte de la saga la plaga de espinas fue erradicada y Akros ha ofrecido su apoyo a la polis de Meletis en la guerra contra los titanes.

Meletis

meletis.webp

> *“La maldad florece donde la ignorancia persevera.* - Dicho Meletiano

Meletis es una polis dedicada a la investigación, magia y el progreso. Es la polis más poblada de Theros y el hogar de los pensadores, taumaturgos y oráculos del continente. Nacida tras la derrota de la tiranía, a día de hoy persigue los ideales del pensamiento libre y mejoría de la sociedad. El arconte Agnomakhos gobernaba el área que es ahora conocida como Meletis durante siglos, Agnomakos dirigió una campaña expansionista buscando extender el su imperio hasta los bosques y las montañas del norte. Finalmente los héroes Kyanos y Tiro destronaron al Arconte. De las

ruinas del imperio se erigió Meletis, una tierra que se alzó contra la tiranía y la crueldad de la opresión. Por un tiempo Kyanos y Tiro gobernaron Meletis buscando gobernar de acuerdo con las expectativas éticas y morales establecida por su rebelión. Fue esto lo que les llevó a abandonar su puesto y establecer un senado de 12 filósofos para guiar la Polis.

Gentes de Meletis

Las gentes de Meletis se enorgullecen de la suntuosa arquitectura de su ciudad, en especial sus majestuosos templos. Valoran la filosofía y otras expresiones intelectuales, en especial los conocimientos arcanos. El ejército Meletiano es reconocido por su devoción y disciplina, su armada es inigualable en el resto de Theros. La ciudad venera a todos y cada uno de los dioses designado un día de celebración para cada uno en su respectivo mes.

Los vastos campos y los bienes obtenidos del mar ofrecen sustento a la mayor parte de la población. Sus gentes siendo reconocidas en el resto del continente por sus habilidades como navegantes y astutos mercaderes. Los libros son un bien común en la tierra meletianas, el trabajo de los escribas, cartógrafos y músicos se encuentran bien pagado por los nobles de la polis. La población se considera heredera de la tradición heroica, cada miembro de la polis trata de ajustarse a la alta reputación que tienen los héroes del pasado.

Los Doce

Un consejo de filósofos llamado Los Doce ejerce de gobernadores de Meletis. Son elegidos por voto por los ciudadanos de Polis y sirven durante 4 años. Han de gobernar siguiendo los principios de justicia y honor establecidos por los héroes de la ciudad. Algunos son menos idealistas y conocen la realidad de Theros pero pocos son profundamente corruptos.

El miembro más anciano es reconocido como el líder del consejo, responsable de mantener el orden de la asamblea y moderar el debate. Actualmente este puesto está ocupado por Perisophia, reconocida filósofa y oradora de Meletis.

Tras el ataque del Brujo adorador de titanes a la Polis en el que murieron 4 senadores, se ha establecido la ley marcial. Khea, la oráculo de Meletis fue designada como la 9 senadora de forma temporal hasta el final de guerra contra las fuerzas del Brujo.

Filósofos

Aunque no son necesariamente heroicos, los filósofos son ocupan un lugar de alta estima en la poblaciones meletiana. Forman una clase privilegiada, comúnmente proveniente de familias adineradas, pero ocasionalmente recibiendo estipendios de las academias de la polis. Diferentes escuelas filosóficas poseen distintas ideas políticas al igual que poder intelectual en la ciudad, con cinco escuelas de filosofía dominando el debate en Meletis

Taumaturgos

Los meletianos ven la magia como una de las grandes formas de arte y llaman a los magos más consumados Taumaturgos. Muchos magos meletianos son entrenado en la escuela de Dekatia, pero existen incontable escuela y tutores privados por toda la región. Estas lecciones de magia suelen incluir una educación en las artes científicas y filosóficas. Muchos taumaturgos son ávidos participantes en las discusiones filosóficas de los gimnasium.

La marca de un taumaturgo, es un don o o en positivo de los dioses. Inclusos los mejores mangos de Dekatha no pueden obtener su título sin esta señal divina. Un mago puede recibir una lanza de Helios, un reloj os de Ephara o un máscara de Phenax.

El Ejército de Reverencia

Los Hoplitas de Meletis se preparan para el conflicto en un entorno inundado con referencias religiosas. La fuerza militar de la ciudad es llamada el Ejército de Reverencia, y defiende tanto los confines de la ciudad como a sus dioses. Los soldados son inteligentes y ingeniosos, creyendo que su devoción les otorga una ventaja sobre sus oponentes. En la práctica esto se debe a que la mayoría de los soldados conocen un poco de magia arcana y divina.

La Sociedad del Coral

La Sociedad del Coral es una organización criminal que emplea Meletis como base de operaciones, su líder, conocido como el brujo es una Campeón de Skotha Titán de la Eterna Oscuridad pero han influenciado diversos en acontecimientos políticos de la polis. Son un grupo de asesinos y terroristas que buscan controlar la ciudad desde las sombras haciendo uso de los desamparados para realizar sus trabajos sucios y así evitar cualquier tipo de repercusión. La mayoría de las personas empleadas por la sociedad acaban convirtiéndose en criminales a los ojos de la ley y sólo les queda seguir trabajando para la organización. Para aquellos que prefieren enfrentarse a la justicia antes que servir la sociedad, hacen uso de extorsiones y amenazas para mantenerlos sometidos.

El brujo trató de intimidar a Axios en el Palacio de Marfil y matar a sus compañeros para someterlo de nuevo pero al intentar matar a Astraea, Thassa lo maldijo temporalmente. Llenando sus intestinos y pulmones de agua marina. Esto le hizo perder su forma ilusoria y la de sus subalternos. Cientos de personas de Meletis fueron reveladas como Sahuagines o Kuo-toas esa noche. Lo que llevó a la sociedad a tratar de tomar la Polis por sorpresa, años de planificación les permitieron lanzar a un impresionante ataque contra las fuerzas de la guardia y el ejército pero sin su principal comandante y habiéndose visto forzados a atacar antes de tiempo fueron repelidos.

Setessa

setessa.webp

> *Esta ciudad me salvó cuando era una niña, esclavizada. Ahora me toca a mí salvarla.* — Kallias, Comandante de la Torre Ophis

Setessa es la polis favorecida por Karametra, sus edificios se combinan con los bosques, que es complicado distinguir la diferencia entre el exterior de la ciudad y sus calles. Sus habitante viven en armonía con la naturaleza y celebran las estaciones con 4 festivales de gran magnitud.

Gentes de Setessa

Los habitantes de Setessa viven en un hermoso paraíso y están dispuestos a luchar hasta la muerte para protegerlo. El entrenamiento constante en tiro con arco, cetrería, equitación y combate cuerpo a cuerpo puede parecer fuera de lugar entre los idílicos bosques y los hermosos jardines y huertos, pero esa es la forma de vida en Setessa.

Setessa es también única entre las polis the Theros en la que pocos de sus residentes adultos son hombres. Las mujeres componen la mayor parte de la población, manteniendo casi todas las posiciones de liderazgo y realizando la mayor parte de los trabajos. Los hombres escasean, normalemente realizando trabajos en las lindes del bosque. Setessa adopta a cualquier infante que desee vivir entre sus murallas. Crecen con plena libertad y son responsabilidad de todas las ciudadanas.

Peregrinación

Cuando los jóvenes alcanzan la edad de catorce años, sus ritos de iniciación culminan en un viaje llamado *peregrinación*, en el que vagan por el mundo hasta encontrar un nuevo lugar al que llamar hogar. Los pocos hombres que residen permanentemente en Setessa viven en el Amatrophon, donde entrenan y cuidan a los animales. Algunos de estos hombres nunca peregrinaron, pero otros se marcharon y luego regresaron a Setessa.

El Consejo Gobernante

Karametra es la reina de Setessa, pero, por supuesto, los dioses tienen asuntos más importantes que ocuparse del gobierno cotidiano de una polis humana. Por lo tanto, un consejo de cinco miembros se encarga de las tareas diarias de liderazgo en nombre de la deidad. El consejo está compuesto por los comandantes de las cuatro prominentes fortalezas-torres de vigilancia que protegen la polis. Estos comandantes son elegidos por votación popular: Anthousa de la Torre Leina, Phaedra de la Torre Hyrax, Niketa de la Torre Bassara y Kallias de la Torre Ophis. El quinto miembro es Cejas de Plata, un centauro oráculo que lee el Velo Kelema en los Nexos de las Estaciones y aconseja acciones basadas en sus visiones. Anthousa es la presidenta del consejo, considerada la consejera más cercana de Karametra y la gobernante de facto de la ciudad.

Hace pocas semanas se produjo una rebelión en la Polis, la Reina gorgona Hypothnia tomó la ciudad y mató a 2 de las defensoras de las torres capturando al resto. Las mayoría de las amazonas que se oponían ha ella han sido eliminadas y Setessa y sus guerreras ahora sirven a los titanes.

Odunos

odunos.webp

Los Renacidos de Odunos desprecian a los vivos y sienten una chispa de placer cuando destruyen todo lo que estos valoran, ya sean propiedades o personas. Dentro de su ciudad, bandas armadas de Retornados deambulan por las calles, peleándose sin motivo aparente. Más allá de las murallas de la ciudad, los asaltantes no muertos atacan, amenazando las tierras de Akros, Meletis y Phoberos. Estas incursiones están lideradas por el gobernante de facto de la ciudad, Tymaret, el Rey Ahorcado, un siervo de Erebos encargado de devolver a Phenax al inframundo. Sabiendo que Phenax puede disfrazarse de cualquiera, Tymaret masacra a todas las almas vivientes, solo para asegurarse.

Aquellos que quieran contraatacar a los asaltantes de Odunos deben aventurarse a través de pantanos corruptos y horrores necrománticos. Los que sobreviven y llegan a la ciudad la encuentran fuertemente custodiada, con sus torres repletas de guardias insomnes y abominaciones de carne no viva.

Monstruos míticos

Esta sección describe tres de los terrores más infames de Theros, seres cuya poderosa fuerza y terribles hazañas los convierten en amenazas de proporciones legendarias. Aunque muchos de los grandes mitos de Theros surgen de terrores legendarios, como la hidra **Polukranos** o los temibles titanes, los monstruos de esta sección tienen una característica que los distingue: los rasgos míticos.

Arasta de la Red Infinita

arasna.webp

Víctima de las mezquinas rivalidades de los dioses, **Arasta** fue en su día una de las compañeras dríadas más queridas de Nylea. La amargura de Phenax la transformó en una monstruosidad arácnida y la empujó a las profundidades más oscuras del Bosque de Nessian. Ahora medita sobre su injusto destino y la inconstancia de los dioses, que la dejaron maldita con una monstruosa inmortalidad.

Arasta aparece como una gigantesca criatura parecida a una araña, cuyos pocos rasgos humanoides se han vuelto monstruosos por culpa de una cruel magia y siglos de odio. Las telarañas llenan su guarida en lo profundo del Bosque Nessiano, hilos pegajosos hechos no de seda, sino de su propio cabello infinito. En su reino oscurecido, **Arasta** medita sobre su odio hacia los dioses y sus sirvientes. Sin embargo, no lo hace sola, ya que innumerables arácnidos la adulan, sirviendo como sus ojos en todo el desierto, deshaciéndose de las víctimas atrapadas en su cabello y sacrificándose en su defensa si es necesario.

Hypothnia la Cruel

hypothnia.webp

Las medusas solitarias de Theros suelen deleitarse coleccionando y ampliando sus galerías de víctimas petrificadas. A diferencia de otras medusas, **Hypothnia** no es solo una coleccionista, sino también una artista.

Cuando **Hypothnia** llegó a la isla de Skathos, los habitantes la adoraron como una encarnación de la diosa Pharika. Los cultistas se ofrecían ansiosamente a la mirada petrificante de la **medusa** con la esperanza de ganarse el favor de Pharika. Al verse rodeada de devotos voluntarios, **Hypothnia** ideó un plan cruel. Después de animarlos a participar en rituales salvajes, **Hypothnia** comenzó a convertir a sus seguidores en piedra, entrelazando sus formas para crear un espeluznante trono hecho con sus cuerpos petrificados.

Aunque las víctimas de la **medusa** han disminuido, las historias sobre la reina **medusa** y los secretos divinos que atesora no han desaparecido. **Hypothnia** intercambia con entusiasmo los misterios que conoce, pero exige un precio constante: un individuo hermoso que forme parte de su trono.

Tromokratis

tromokratis.webp

La mayoría de los krakens vagan por los mares, destrozando embarcaciones y dispersando flotas, pero el kraken **Tromokratis** era conocido por descargar su ira sobre los asentamientos costeros. Ya sea porque actuase bajo las órdenes de los titanes o para saciar su propio hambre, **Tromokratis** se encuentra encadenado al fondo del océano.

Hay rumores sobre cultistas leales a los viejos señores tratando de liberar al semi-titán de su prisión en las profundidades

Bolsa Mágica

Inventario

- 16 raciones
- Huesos de pájaro
- 4pc 35pp 4050po
- Pergamino de sueño nivel 1
- Máscara de Varyas
- Trozos de coral
- Piedra verde; Agradecimiento del dios de las mentiras: Permite repetir la tirada de persuasión y - mentira al día
- Máscara de arcilla: Actúan como las babuchas araña cuando las llevas puestas, velocidad de escalada igual a la de movimiento mientras se lleva puesta
- EL SECRETO (En máscara)
- Esquelético sospechoso
- 2 granadas menores - 60ft, 5d6 fuego, 15 dex para daño completo
- Pergamino de leer pensamientos
- Arco de polixene (creo que se escribe asi)
- Cabeza de Medusa
- 2 viales de veneno
- Libro de hijos de Moguis
- Capa de invisibilidad - Axios
- 2 bolas de hierro (500gp)
- 5 amigos hombres del saco
- 3 botellas de fuego griego