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

---

Revision #2
Created 2026-03-01 18:24:58 UTC by Juan
Updated 2026-03-01 18:28:29 UTC by Juan