**OUTLINE: CRÓNICAS DE BADRA - EL FRAGMENTO Y LA SOMBRA**

**Tono:** Fantasía oscura, terror cósmico, moralmente ambiguo.  
**Tema Central:** El bien y el mal son cuestión de perspectiva. La búsqueda de poder, ya sea por supervivencia, conocimiento o dominación, corrompe inevitablemente.

**ACTO I: LA HERENCIA SANGRIENTA**

**1. Introducción y Presentación del Mundo (Capítulos 1-3)**

* **Escenario:** Se establece **Badra**, un continente sumido en una tensión racial latente entre humanos, brujas, vampiros y bestias. La **Ciudad del Este** es un bastión de humanidad asediado, cuyas puertas se cierran cada noche contra los aullidos de los hombres lobo.
* **Prólogo (Flashback):** Una noche de luna llena, 17 años atrás. Un círculo de brujas oscuras realiza un ritual prohibido usando como tributo a un bebé, **Lance**. Invocan a una entidad (Nyxaroth) que se fusiona con el niño. El viejo **Djinn Faris** irrumpe, libra una batalla mágica brutal, rescata al bebé y roba el manuscrito del ritual, pero llega demasiado tarde para evitar la fusión.
* **Presentación de Personajes:**
  + **Lance (17 años):** Un aprendiz de mago torpe e idealista, criado por Faris en el exilio. No recuerda su pasado. Anhela un lugar al que pertenecer.
  + **Faris:** Un Djinn Marid anciano y gruñón, cuyo poder se desvanece. Es un maestro estricto que oculta a Lance la terrible verdad de su origen y la entidad que lleva dentro.
  + **Mirth:** Un espíritu del bosque (Puck) amigo de Lance, que los visita con frecuencia. Travieso, cobarde, pero leal. Trae noticias del mundo exterior y objetos brillantes que roba.

**2. Incidente Incitante (Capítulo 4-5)**

* **La Llamada:** Faris, cada vez más débil, sabe que su tiempo se acaba. Debe llevar a Lance a la **Ciudad del Este**, el único lugar con una biblioteca lo suficientemente vasta como para encontrar una forma de separar a Nyxaroth de Lance sin matarlo.
* **El Asedio:** Al acercarse a la ciudad, son emboscados por una manada de hombres lobo mucho más organizada de lo normal. La lucha es feroz. En un momento de peligro extremo para Mirth, el poder de **Nyxaroth** emerge brevemente en Lance, despachando a las bestias con una violencia instintiva y antinatural que horroriza a todos, incluido él mismo.
* **Llegada a la Ciudad:** Logran entrar por los pelos. Lance ve por primera vez la opresión, la desconfianza y el miedo que gobiernan la vida dentro de los muros. Se siente inmediatamente fuera de lugar.

**3. Presentación de Relaciones y Conflictos (Capítulos 6-8)**

* **Encuentro con Wini:** En el mercado, Lance choca con **Wini**, una bruja tímida y desconfiada que es acosada por guardias humanos. Lance, movido por su idealismo, interviene torpemente. Faris soluciona el problema con autoridad, pero el evento marca el inicio de una conexión entre Lance y Wini. Ella ve en él una bondad rara.
* **El Otro Interés:** Ven a **Luna**, la hija del Lord de la ciudad, fría y calculadora, dirigiendo una patrulla. Lance queda impresionado por su fuerza y autoridad. Wini, a su lado, siente una punzada de celos al ver la mirada de Lance.
* **La Biblioteca y la Amenaza:** En la gran biblioteca, Faris busca desesperadamente información. Mientras tanto, **Umar** y su consejero **Basik**, desde las sombras, se enteran de la llegada del "Fragmento" (Lance) a la ciudad. Ordenan a sus agentes que lo vigilen. La cacería ha comenzado.

**ACTO II: LA SOMBRA SE ALARGA**

**4. Desarrollo de Personajes y Revelación de lo Sobrenatural (Capítulos 9-15)**

* **Exploración de la Ciudad:** Lance y Mirth exploran la ciudad, topándose con la corrupción de la **Iglesia del Único Vigilante** (Oswal vendiendo artefactos, Olak traficando con seres vivos). Ven la brutalidad de los guardias hacia las razas no humanas.
* **Profundización de Relaciones:**
  + **Lance y Wini:** Ella le enseña los entresijos de la ciudad, le habla de la persecución de las brujas. Él le muestra una compasión que ella nunca ha conocido. Su vínculo se fortalece, pero los celos de Wini hacia Luna crecen.
  + **Faris y Lance:** Bajo presión, Faris comienza a revelar fragmentos de la verdad: la existencia de los Djinn, las guerras antiguas, el peligro de la Iglesia que busca traer a "Los Astrales". Pero aún oculta el secreto de Nyxaroth.
* **La Amenaza Crece:** **Laila** y los **gemelos Ghul e Ifrit** realizan una incursión brutal en los barrios bajos, masacrando "impuros" para enviar un mensaje. La ciudad se sume en el pánico. Los héroes son testigos de la atrocidad. La entidad dentro de Lance se agita, disfrutando del derramamiento de sangre.

**5. Punto de No Retorno (Capítulos 16-18)**

* **El Ataque Directo:** Umar decide que es hora de actuar. **Ifrit** ataca directamente la posada donde se alojan los protagonistas, provocando un incendio masivo.
* **La Elección de Lance:** En medio del caos, Lance ve a un niño humano atrapado. Faris está ocupado conteniendo a Ifrit. Nyxaroth le susurra poder a cambio de control. **Lance cede.** Libera una fracción del poder de Nyxaroth, salvando al niño pero revelando su ubicación y naturaleza de manera espectacular y aterradora para toda la ciudad.
* **La Cacería Abierta:** Ahora todos lo buscan. La Iglesia lo quiere por blasfemo, Umar lo quiere por su poder, los humanos comunes le temen. Faris, herido, le dice a Lance la verdad completa: "Eres el huésped de Nyxaroth, y todos quieren lo que llevas dentro". Ya no hay marcha atrás.

**ACTO III: EL EQUILIBRIO DEL TERROR**

**6. Creciente Amenaza y Alianzas (Capítulos 19-25)**

* **Fuga y Supervivencia:** El grupo (Lance, Faris, Mirth, Wini) huye de la ciudad, convertidos en proscritos. Son perseguidos por las bestias de Umar, los cazadores de la Iglesia y la propia milicia de la ciudad.
* **Alianzas Incómodas:** En su huida, se cruzan con **Leon el Elfo**, quien inicialmente los desprecia pero se ve obligado a ayudarlos contra una amenaza común. También conocen a **Mahamut**, el dragón de tierra, antiguo aliado de Faris, quien les ofrece refugio temporal y sabiduría, confirmando la historia del error pasado de Faris.
* **La Transformación de Lance:** Forzado a usar el poder de Nyxaroth para sobrevivir, Lance comienza a cambiar. Su idealismo se resquebraja, volviéndose más frío, más estratégico, más violento. La línea entre él y la entidad se difumina.

**7. Climax (Capítulos 26-28)**

* **El Plan de Umar:** Umar y Basik, usando el manuscrito robado por Laila, inician su gran ritual en un lugar de poder ancestral para abrir un portal estable y traer a su maestro demoníaco.
* **La Batalla Final:** Los protagonistas, junto a sus nuevos aliados (Leon, maybe algunos disidentes de la ciudad), asaltan el ritual.
  + **Faris vs. Basik:** Una batalla de pura magia y voluntad. Faris, con sus últimas fuerzas, logra derrotar al consejero, pero cae agotado y al borde de la muerte.
  + **Lance/Wini/Mirth vs. Laila/Ghul/Ifrit:** Una lucha caótica. Wini, en un acto de desesperación y usando magia oscura prohibida, logra replicar el grito de Laila para neutralizarla. Mirth distrae a Ghul con un objeto brillante envenenado. Lance se enfrenta a Ifrit en un duelo de furia pura, dejando que Nyxaroth tome casi el control por completo para ganar.
  + **Confrontación Final - Lance vs. Umar:** Lance se enfrenta a Umar en el mismísimo umbral del portal. Umar desprecia su humanidad. Lance, aceptando finalmente ambas partes de su ser (humana y oscura), no intenta cerrar el portal, sino que **lo destabiliza por completo**, creando una explosión de energía arcana que destruye el lugar de poder y hiere gravemente a Umar, quien huye maldiciendo.

**8. Resolución y Epílogo (Capítulos 29-30)**

* **Consecuencias:** El portal se colapsa, pero la herida en el velo de la realidad permanece. El mundo ha cambiado; la magia es más salvaje, los monstruos más comunes. La Iglesia queda debilitada pero no destruida. Umar vive y jurará venganza.
* **El Precio:** Faris sobrevive, pero está en un estado de letargo del que可能 no despierte. Mirth ha madurado, su travesura replacedo por una determinación sombría. Wini cargará para siempre con las cicatrices de la magia oscura que usó.
* **La Transformación de Lance:** Ya no es el niño idealista. Es un joven marcado por la guerra, con un dios oscuro en su interior del que debe aprender a vivir sin ser consumido. Se ha convertido en un **cazador**, no un mago.
* **Epílogo:** Una escena con **Draven**, el heredero del emperador. Observa los informes del caos en la Ciudad del Este y la perturbación en el equilibrio mágico. Sonríe de manera enigmatica. "El fragmento está despierto", murmura. "El juego, por fin, comienza de verdad". Prepara a su caballo para partir, dejando claro que es un jugador clave en los eventos por venir.

**Conclusión:** El mundo no se salvó, se compró un respiro. La verdadera guerra entre las facciones por el control del poder de Lance y los restos del mundo roto apenas comienza. Los personajes están rotos pero endurecidos, listos para la próxima tormenta, cargando con las consecuencias de sus acciones en un mundo donde la moral es una sombra gris.

En los albores de un mundo herido, donde los dioses antiguos duermen o se han vuelto indiferentes, se alza el continente de **Badra**. Aquí, no hay héroes de reluciente armadura ni doncellas que esperan ser salvadas. Aquí, solo hay supervivientes.

**Badra** es un crisol de razas y desconfianzas, un lugar donde la moral no es una línea que separa el bien del mal, sino un pantano gris y traicionero en el que todos se hunden. En sus ciudades amuralladas y sus páramos desolados, las virtudes que otros mundos predican son herejías. **Robar** no es un delito; es un signo de ingenio. **Mentir y engañar** son las herramientas básicas de la conversación. **Conquistar** por la fuerza bruta o la astucia política no es una atrocidad, sino la prueba definitiva de poder.

Y sobre todo, **matar**. Matar por una moneda, por un insulto, por un trozo de pan o simplemente por asegurarse de que el otro, el diferente, no represente una amenaza mañana. Las razas —humanos, brujas, elfos altivos, espíritus del bosque, y las criaturas que una vez fueron humanas— se observan con recelo desde detrás de sus muros, físicos y mentales. Una mirada sostenida demasiado tiempo puede ser el último error que alguien cometa.

Los **demonios**, expulsados en un pasado remoto, no duermen. Desde su exilio en planos de pesadilla, susurran. Sus palabras corrompen los sueños de los débiles de voluntad y alimentan las ambiciones de los fuertes. Manipulan especialmente a los **humanos**, tan frágiles y ansiosos por poder, y a sus horribles descendientes: los **vampiros** y **hombres lobo**, razas malditas nacidas de la arrogancia de las **brujas** y su sed de vida eterna. Estas criaturas son recordatorios ambulantes de que todo acto de poder conlleva una maldición.

En este mundo, la verdad es la primera víctima. El **bien** y el **mal** son armas retóricas, relatos que se esgrimen para justificar la crueldad. Un acto de inimaginable horror puede ser cantado como una épica necesaria para la supervivencia de una raza. La **esclavitud** se llama "protección". La **masacre** se llama "paz". La **traición** se llama "realpolitik".

Al final, la historia no la escriben los vencedores; la inventan. Y en Badra, todos están tan manchados de sangre y barro que nadie puede pretender tener las manos limpias. Para sobrevivir, a menudo hay que convertirse en el mismo monstruo del que se huye.

Esta es la ley de hierro de Badra: **El mal siempre se realiza en nombre de un bien mayor.** La única pregunta que queda es: ¿qué estás dispuesto a sacrificar, y a quién, por el bien del tuyo?