**🌑 Los Cíclicos**

**Kaelen “El Rompecontratos”**

* **Apariencia:** Delgado, huesudo, con piel cetrina manchada de tinta. Sus dedos siempre están manchados de negro, como si la tinta lo devorara desde dentro. Sus ojos tienen venas oscuras que laten como filigranas.
* **Vestimenta / Iconografía:** Túnica desgarrada de escriba, adornada con fragmentos de pergamino roto que se enroscan en sus brazos como vendas. Lleva una pluma hecha de hueso humano.
* **Atmósfera:** Cuando aparece, se escuchan susurros de cláusulas rotas, como si miles de gargantas invisibles recitaran contratos que se desgarran. El aire se vuelve pesado, huele a papel húmedo y hierro oxidado.

**Lyra de los Pantanos de Sangreal**

* **Apariencia:** Cabello largo, negro y siempre mojado, cayendo en mechones pegajosos como algas. Sus ojos son completamente rojos, llorosos, como si sangrara lágrimas eternas. Su piel tiene manchas de lodo y venas azuladas.
* **Vestimenta / Iconografía:** Vestida con jirones empapados de su aldea ahogada. Collares hechos de dientes humanos y pequeñas botellas de cristal llenas de sangre coagulada.
* **Atmósfera:** Cuando se acerca, el aire huele a fango y hierro. El suelo se humedece bajo sus pasos, y las sombras reflejan siluetas de ahogados que no están realmente ahí. Las moscas zumban, y los enemigos sienten que sus pulmones se llenan de agua.

**Voric de Tharvorn**

* **Apariencia:** Gigantesco, torso ancho, piel endurecida como roca resquebrajada. Su rostro está lleno de cicatrices que parecen grietas de piedra, y sus ojos brillan como brasas apagadas.
* **Vestimenta / Iconografía:** Armadura incompleta, corroída, reforzada con huesos incrustados. Su escudo está cubierto por calaveras, y su espada es más un bloque de hierro con inscripciones talladas con sangre.
* **Atmósfera:** El suelo tiembla bajo sus pasos. Donde cae la sangre, huesos emergen como raíces del subsuelo. Los cuervos huyen, y los cadáveres giran la cabeza hacia él, como atraídos por un padre severo.

**Niu, La Sin Nombre**

* **Apariencia:** Alta, esquelética, rostro pálido como cera, sin expresión alguna. Su cabello oscuro flota como si estuviera sumergido en agua invisible. Sus ojos son pozos sin fondo, negros, sin reflejo.
* **Vestimenta / Iconografía:** Viste un manto de sombras que no es tela, sino oscuridad líquida que gotea y se evapora. Su cuerpo se disuelve en niebla cuando se mueve.
* **Atmósfera:** Cuando entra, la luz se apaga. El calor desaparece, los sonidos se extinguen. Los enemigos sienten que su propia sombra intenta estrangularlos. Quien la mira directamente siente que sus recuerdos se marchitan.

**🔥 Los Devoradores**

**Malakar, El Gran Calígrafo**

* **Apariencia:** Viejo, marchito, pero sostenido por una energía antinatural. Su mano momificada es negra y gotea tinta sanguinolenta. Sus ojos parecen pergaminos enrollados, con pupilas como sellos rojos.
* **Vestimenta / Iconografía:** Capa bordada con escrituras en lenguas muertas que se mueven y cambian solas. Siempre lleva un atril portátil con pergaminos que respiran.
* **Atmósfera:** Donde camina, pliegos de papel caen del aire, susurrando maldiciones. Las paredes se llenan de escrituras vivientes, y cualquiera que las lea comienza a sentir que su piel es un contrato esperando ser firmado.

**Lady Morvana, Matriarca del Gremio Carmesí**

* **Apariencia:** Hermosa y monstruosa a la vez. Su piel está siempre húmeda, con un brillo aceitoso que parece sudor… pero es sangre. Sus labios son rojos demasiado vivos, y sus ojos destilan líquido carmesí al pestañear.
* **Vestimenta / Iconografía:** Viste vestidos de seda empapada en sangre, que se adhieren a su cuerpo como una segunda piel. Lleva collares con frascos de lágrimas divinas y corazones secos como joyas.
* **Atmósfera:** Su presencia llena el aire de un aroma dulce y metálico, como rosas marchitas sobre cadáveres frescos. Sus víctimas sienten deseos extraños de acercarse, aunque sepan que morirán. Susurros de placer y llanto llenan la estancia cuando habla.

**Korgath, Señor de la Guerra del Oso de Hierro**

* **Apariencia:** Gigante cubierto de cicatrices ardientes. Su piel parece carbón agrietado, con vetas de fuego incandescente que palpitan bajo la carne. Sus dientes son ennegrecidos y desprenden humo al hablar.
* **Vestimenta / Iconografía:** Armadura de hierro volcánico, aún caliente, marcada con runas de ceniza. Porta un yelmo con fauces de oso fundido en el cráneo de un demonio.
* **Atmósfera:** El aire alrededor de él se vuelve denso y sofocante. El suelo se calienta y se cubre de ceniza ardiente. Sus enemigos sienten que su pecho se quema desde adentro, como si sus almas ardieran en silencio.

**Silas, El Amansabestias de Kal’drah**

* **Apariencia:** Delgado, seco como un cadáver al sol. Sus ojos son amarillos, felinos, y su piel está cuarteada como tierra seca. Su boca tiene colmillos agrietados y su sombra siempre parece moverse por sí misma.
* **Vestimenta / Iconografía:** Ropajes de cuero reseco mezclados con huesos animales, dientes y escamas. Lleva tatuajes tribales que se mueven como gusanos bajo su piel.
* **Atmósfera:** Cuando aparece, se levantan tormentas de arena y los animales enloquecen. Se escuchan rugidos invisibles, chillidos de bestias deformes, incluso cuando no hay ninguna a la vista. Su sola mirada puede hacer que un perro se devore a sí mismo.

**Draeven “El Mendigo de Mareas”**

*(Cazador de recompensas, ebrio, brutal y maestro del agua)*

**Origen:**

Draeven fue alguna vez un soldado de marina en la flota imperial, famoso por su disciplina y destreza con la espada. Pero tras una traición de sus oficiales, quedó abandonado a la deriva, sobreviviendo semanas bebiendo agua de lluvia y la sangre de sus camaradas muertos. Cuando finalmente llegó a tierra, ya no quedaba del soldado honorable nada más que un hombre quebrado, hambriento de oro y sin lealtades.  
Ahora vive como cazador de recompensas y mercenario: sin fe, sin patria, solo un precio. Lo llaman *El Mendigo de Mareas* porque siempre aparece sucio, oliendo a ron barato, con las ropas blancas manchadas de barro y sangre… pero nadie se ríe cuando desenvaina.

**Poder Espiritual Amplificado:**

**Agua (Dominio Marcial).** Draeven no invoca maremotos ni invoca lluvias sagradas: su control es quirúrgico, brutal y marcial.

* Convierte gotas en proyectiles cortantes capaces de atravesar acero.
* Desvía flechas y espadas con escudos líquidos que surgen como espejismos.
* Su técnica más temida es el **“Filo de Marea”**, donde impregna su espada con agua presurizada hasta que corta hueso y piedra como mantequilla.
* Puede entrar en un estado de furia acuática: cada movimiento suyo es acompañado por chorros de agua que se arremolinan a su alrededor como una armadura viva.

Cuando combate, parece bailar borracho entre charcos y lluvia, pero cada paso es una sentencia de muerte.

**Armas y Estilo:**

* **Espada larga y oxidada**, siempre en la vaina hasta el último segundo.
* Maneja el duelo con un estilo despreocupado, a menudo sonriendo o insultando al enemigo.
* Parece torpe, incluso tambaleante, pero cada golpe es perfecto: un maestro disfrazado de borracho.

**Ambición / Moralidad:**

El dinero es su religión. No distingue entre inocentes y culpables: si pagas más que su enemigo, te protege; si no, te entrega. Su “moral” es fluctuante como el agua que controla. Sin embargo, en su interior, guarda un odio callado hacia el imperio que lo abandonó y a su hermano menor, y hay quienes creen que un día usará su fortuna acumulada no para beber, sino para cobrarse la deuda más grande: la del mar que le arrebató su humanidad.

**Iconografía / Apariencia:**

* **Ropas:** Siempre viste de blanco, pero nunca limpio: túnica rota, pantalones manchados, vendas húmedas. Se dice que nunca cambia de atuendo porque lo considera su “armadura de desgracia”.
* **Cabello:** Largo, negro, siempre recogido con un simple cordón mugriento.
* **Cuerpo:** Fornido, con la musculatura de un trabajador más que la de un noble. Cicatrices por todo el torso, quemaduras de sal en la piel.
* **Presencia:** Siempre con una botella de ron barato en la mano. Camina como si se fuera a caer, pero su sombra se mueve con una fluidez que pone nervioso a cualquiera.

**Atmósfera:**

Cuando aparece, el aire se humedece. El olor a alcohol y agua salada se mezcla en el ambiente. Charcos que no estaban antes comienzan a reflejar imágenes distorsionadas de los presentes. Sus pasos suenan como olas rompiendo contra un muelle podrido. Cuando combate, las gotas de sudor y sangre en el aire se convierten en su arsenal: una tormenta íntima y personal que nadie escapa.

**Kaelith “El Señor de las Brasas”**

*(Hermano de Draeven, maestro del fuego y la espada, piromaniaco destructor)*

**Origen:**

Kaelith y Draeven nacieron en la **Aldea Escondida de las Mareas**, un asentamiento aislado de pescadores y guerreros. Mientras Draeven era disciplinado y reservado, Kaelith siempre buscaba pelea, juegos crueles y explosiones. A temprana edad descubrió que podía convocar fuego con un chasquido de dedos, y que el dolor ajeno lo divertía más que cualquier otra cosa.

Su “juego” más grande fue la destrucción de su propia aldea. Nadie sabe la verdad excepto él (y eventualmente Draeven): Kaelith la incendió en secreto para ver “qué tan rápido ardía el mar cuando se teñía de aceite humano”. Desde entonces vaga por el mundo, convertido en un **arconte de violencia**, un ser que no busca riqueza ni poder, sino puro entretenimiento en la destrucción.

**Poder Espiritual Amplificado:**

**Fuego Absoluto.** No es simple fuego: es el incendio primordial, el calor que devora memoria, cuerpo y esperanza.

* **Llama Inmortal:** El fuego que invoca nunca se apaga por medios naturales; quema incluso bajo el agua.
* **Espada Ígnea:** Su espada absorbe llamas y las proyecta como ondas cortantes que carbonizan todo a su paso.
* **Infierno Personal:** Puede convertir un área entera en un campo de brasas: las piedras se derriten, la carne chisporrotea.
* **Risa en las llamas:** Cuando alguien arde, el fuego forma voces que se mezclan con su risa psicótica.

**Armas y Estilo:**

* Porta una **katana ennegrecida** cuyo filo está marcado por runas ardientes.
* En combate es lo opuesto a Draeven: mientras su hermano fluye como agua, Kaelith es brutal, impredecible, explosivo.
* No defiende: ataca sin cesar, riéndose, arrojando chispas y cenizas como si bailara dentro de su propio infierno.

**Ambición / Filosofía:**

Kaelith no busca poder ni dominio: solo **diversión en el caos**. Cree que la vida es absurda y que el fuego es la única verdad, porque lo reduce todo a cenizas sin mentiras. Para él, los contratos, la moral y los reinos son solo leña para alimentar su hoguera personal.

En el fondo, esconde un **orgullo enfermo**: considera que destruyó la aldea de los hermanos como una “obra de arte”, un acto de libertad absoluta. Si Draeven lo descubre, será el choque definitivo entre **agua y fuego, sangre y traición**.

**Iconografía / Apariencia:**

* **Cabello:** Largo, suelto, como hilos de carbón con destellos rojos en las puntas.
* **Ojos:** Naranja brillante, como brasas vivas que parpadean con cada latido.
* **Cuerpo:** Fornido, cubierto de quemaduras y tatuajes tribales carbonizados. Sus cicatrices parecen grietas por donde se filtra fuego.
* **Vestimenta:** Ropajes de guerrero ligeros, siempre chamuscados. No busca armadura: dice que el fuego es su coraza.
* **Presencia:** Sus pasos dejan marcas de quemaduras. Huele a ceniza húmeda y a carne chamuscada.

**Atmósfera:**

Cuando entra en escena, el aire se seca, se siente la lengua áspera, y la piel se irrita como si hubiera estado demasiado cerca de una fogata. El crepitar de llamas invisibles lo precede. Los enemigos sienten que respiran humo y que la chispa de sus huesos quiere encenderse.

**Relación con Draeven (Plot Secreto):**

* **Hermanos Opuestos:** Draeven es agua — fluido, ambiguo, mercenario. Kaelith es fuego — brutal, caótico, sin frenos.
* **Secreto:** Draeven cree que su aldea fue destruida por una guerra gremial… pero la verdad es que Kaelith la incendió.
* **Tensión:** Cuando se crucen, Draeven puede convertirse en aliado, enemigo o asesino de su propio hermano, dependiendo de cuánto pese la sangre frente a la traición.

⚔️ Con esto tienes un **dueto trágico y brutal**:

* **Draeven:** El mercenario que aún conserva un poco de humanidad entre ron y sangre.
* **Kaelith:** El piromaníaco que renunció a toda moral para abrazar el fuego como arte.

**Las Tres Fuentes Primordiales (Los Atrapados en la Prisión Cósmica)**

Estos no son dioses a los que se rece, sino **principios cósmicos personificados** que fueron capturados y encadenados al inicio de los tiempos por el Primer Emperador-Dragón. Su esencia es extraída para alimentar la magia más fundamental y corrupta de Badra.

1. **El Gemelo Silente**
   * **Naturaleza:** Es la encarnación del **Vacío Primordial**, el silencio antes del sonido. No piensa, no siente, simplemente *es*. Fue capturado en el momento de la creación.
   * **Explotación:** Está encerrado en una cámara de cristal negro bajo la capital. Los "Arquitectos del Vacío" (magos de élite) extraen gotas de su esencia para crear **sellos de aniquilación** que borran cosas de la realidad (personas, recuerdos, edificios). Cada uso hace que el Gemelo "respire", creando una pequeña y silenciosa onda de nada a su alrededor.
   * **Personalidad:** Inmutable e inescrutable. Su mera presencia cercana apaga las emociones y los sonidos, conduciendo a la locura catatónica.
2. **El Escriba Atado**
   * **Naturaleza:** La personificación de la **Ley Natural y el Orden**. Un ser de pura lógica y estructura. Fue engañado con un contrato perfecto y ahora está encadenado a un gran telar de metal en el corazón del Leviatán de Papel.
   * **Explotación:** Su sangre (que parece tinta plateada) es usada para mezclar con la sangre mortal y crear la tinta de los **Contratos de Xalthar**. Hilar su cabello en pergamino crea el papel indestructible para los pactos más importantes. Él no para de tejer leyes y reglas, que los burócratas corruptos interpretan y twistean para su beneficio.
   * **Personalidad:** Obsesivo-compulsivo. Susurra ecuaciones y cláusulas legales sin parar. Odia a sus captores con el frío calor de una estrella muerta, pero es incapaz de romper sus propias reglas para liberarse.
3. **La Corriente Enferma**
   * **Naturaleza:** Era el **Flujo Natural del Mundo**, el curso de los ríos, el cambio de las estaciones, el camino de la vida. Ahora está corrupto y enfermo por el Pacto de Xalthar.
   * **Explotación:** No está encerrado en un lugar, sino **envenenado** y disperso por toda Badra. Los druidas y chamanes corruptos ("Seguidores del Camino Torcido") pueden engancharse a esta corriente para obtener poder, pero se deforman físicamente: les crecen raíces podridas, su sudor es alquitrán, sus movimientos son espasmódicos y antinaturales.
   * **Personalidad:** Demente y con dolor. Susurra secretos retorcidos a los que pueden oírla y se deleita con la decadencia, porque se ha convertido en ella.

**Los Espíritus Naturales (Libres, Cautivos o Complicados)**

Estos seres existen en la naturaleza de Eryndor. Algunos son libres, otros son cazados y esclavizados.

1. **Los Hermanos del Estruendo**
   * **Naturaleza:** Espíritus de tormenta tempestuosos y juguetones. Les encanta perseguirse por los cielos, jugar a los bolos con los relámpagos y asustar a los animales.
   * **Explotación:** Los mercenarios de **Velkar** cazan a los más jóvenes con redes de cobre y jaulas de cristal. Los encierran en **jaulas pararrayos** y los tortenan con picos de hierro para que liberen rayos a voluntad de sus amos, cargando armas o vaporizando enemigos. Los hermanos libres se vengan provocando tormentas que arrasan campamentos.
   * **Personalidad:** Volubles, malhumorados y vengativos. Prometen lluvias a cambio de ofrendas brillantes y luego envían granizo. Son tramposos por naturaleza.
2. **Los Dragones de Río**
   * **Naturaleza:** Serpientes gigantes de escamas de jade y ojos de perla. Son vanidosos, sabios y territoriales. Gobiernan un río o lago.
   * **Explotación:** Algunos son **adorados como dioses esclavos**. Una aldea puede alimentarlo con ganado y doncellas a cambio de pesca abundante y que no inunde sus tierras. Otros son **cautivos**: los Gremios Carmesí envenenan sus aguas con **Ébano Sangrante** hasta que el dragón se debilita, y entonces le colocan un **yoke de obsidiana** en el cuello, obligándolo a hundir barcos rivales o a revelar tesoros sumergidos.
   * **Personalidad:** Orgullosos y rencorosos. Cumplirán un trato al pie de la letra, pero siempre buscarán la manera de torcerlo en su beneficio ("Me pediste riqueza... no dije que fuera *tu* riqueza").
3. **Los Susurradores de Piedra**
   * **Naturaleza:** Espíritus de la tierra que toman la forma de humanoides de roca y musgo o de voces que emanan del suelo. Son lentos para enfadarse, pero implacables.
   * **Explotación:** Los enanos y mineros de las **Cordilleras del Fin** los **capturan dinamitando sus corazones de geoda**. El espíritu queda ligado a la piedra y es obligado a guiar a los mineros hacia vetas de mineral o a alertar de derrumbes... a cambio de gotas de sangre para "regar" su prisión de roca.
   * **Personalidad:** Pacientes y literales. Si les pides "protección", pueden decidir que la mejor manera es enterrarte vivo donde nada te pueda hacer daño.

**Los Espíritus del Juicio y el Engaño**

1. **El Paria con Balanzas**
   * **Naturaleza:** Un espíritu de orden absurdo y burocrático que fue exiliado del Inframundo por ser demasiado inflexible. Ahora vaga por Badra, obsesionado con medir y juzgar todo.
   * **Explotación:** La **Burocracia Maldita** lo encontró y le ofreció un trato: un puesto como **Juez Interino**. Ahora vive en una oficina subterránea, emitiendo veredictos sobre vidas y almas basados en estrictas (y absurdas) reglas. Su poder es real, pero los Cuervos Dorados manipulan las evidencias que se le presentan.
   * **Personalidad:** Incapaz de entender la compasión o el contexto. Todo es un contrato, una cláusula, un peso en la balanza. Es el ser más legalista y peligroso de todo Badra.
2. **Los Tramposos**
   * **Naturaleza:** Un par de espíritus **traviesos y mentirosos** que se divierten apostando por las almas de los mortales. No son malvados, solo aburridos e inhumanos.
   * **Explotación:** Nadie puede capturarlos. En cambio, la **Iglesia de los Siete Pecados** y los **Gremios de la Sombra** les *ofrecen* juegos. Apuestan riquezas, secretos o almas a cambio de que los Tramposos "persuadan" a alguien para que incumpla un contrato, tenga un "accidente" o revele una debilidad.
   * **Personalidad:** Juguetones y crueles. Siempre hacen trampa. Su palabra no vale nada, pero su poder para causar caos fortuito es inmenso. Les encanta ver reacciones exageradas.

**Conclusión en el Mundo de Badra:**

La magia en tu mundo no viene de la fe, sino de la **explotación**. Los poderosos de Badra no adoran; **extraen, esclavizan y negocian** con seres vulnerables pero poderosos. Esto crea un sistema mágico con un precio horrible y tangible:

* Un mago que lanza un raízno no reza, sino que **tortura a un espíritu de tormenta cautivo**.
* Un contrato mágico es poderoso porque está escrito con la **sangre- tinta de un principio cósmico encadenado**.
* Un druida corrupto obtiene su poder enganchándose al **flujo de vida enfermo y dolorido del mundo**.