




Sitios Importantes

-----Nombre-----	-----Nombre-----	
Nombre: Bosque de las Bestias	Nombre: Entre Ecos	
		
-----Descripción-----	-----Descripción-----	
Provincia: Xatera / Vatera / Acrethia	Localización: Por todo Drycuria	
Descripción: Bosque de gran tamaño en el que viven numerosa cantidad de criaturas peligrosas, siendo estas la gran mayoría los vestigios de la Noche Eterna.	Descripción: Pasadizos rebosantes de natura, laberínticos, los cuales se van abriendo y cerrando, creando infinidad de caminos que conectan el Reino de las Hadas con el Plano Material.	

Organizaciones

-----Nombre-----		
Nombre: Los Brazos de Acero Líder: Duval		
		
-----Miembros-----		
Duval		
-----Descripción-----		
Tipo: Gremio Gris		
Estructura: Piramidal		
Localización: Ishtamer		
Descripción: Gremio de mercenarios, se encargan de diferentes tipos de misiones complicadas o brindando apoyo a los Gremios Claros.		
-----Conexiones-----		
-----Acciones Pasadas-----		

Criaturas Importantes

-----Nombre-----			
Nombre: Morco Título: Guardian del Pasaje			
			



-----Características Físicas-----

Raza: Ser Primigenio
Edad: 1023
Altura: 256cm
Peso: 583Kg
Estado: Vivo
Rango: Intermedio

-----Descripción-----

Localización: Entre Ecos

Descripción Física:
Morco tiene la apariencia de un oso pardo normal, solo que en su piel tiene marcadas algunas runas mágicas e irradia magia. Tiene un aspecto un poco translucido.

Descripción Moral:
Morco es bastante cabezota, tiene una personalidad bastante especial, pero bajo esas capas de tozudez se encuentra un ser bondadoso y piadoso.

Especialidad: Viajes

-----Conexiones-----

-----Relaciones-----

Eoghan: Hijo Adoptivo

-----Modificaciones-----

-----Background-----

Pasado:
Morco nació como un ser Menis en los pasajes entre el plano material y el reino de las hadas, ahí empezó a absorber la magia de dicho reino hasta poder evolucionar a un ser Medis. Siempre vio como los viajes entre los planos eran complicados y creció en esos pasajes, memorizándolos todos, así que se tomó como responsabilidad guiar a la gente digna de viajar entre reinos.

Actualidad:
Supervisando los pasajes Entre Ecos.

NPC's Importantes

-----Nombre-----

Nombre: Duval




-----Características Físicas-----

Raza: Humano
Edad: 42
Altura: 181cm
Peso: 83Kg
Género: Hombre

Estado: Vivo			
-----Descripción-----			
Localización: Ishtamer			
Descripción Física: Duval es un hombre de mediana edad, de pelo largo castaño, recogido en una coleta. Tiene los ojos pequeños azules, vidriosos y una nariz grande marcada por una cicatriz horizontal. Lleva una barba y bigote cortos. Viste con ropas oscuras y armadura de cuero y lleva un pendiente en la oreja derecha.			
Descripción Moral: Duval es un hombre serio y estricto. Tiene un temperamento calmado y es calculador.			
-----Conexiones-----			
Los Brazos de Acero: Líder			

Eventos Importantes

-----Nombre-----	-----Nombre-----	-----Nombre-----	-----Nombre-----
Nombre: Nacimiento de Eoghan	Nombre: Destrucción de Terdoba	Nombre: Eoghan obtiene la maldición	Nombre: Morco encuentra a Eoghan
-----Descripción-----	-----Descripción-----	-----Descripción-----	-----Descripción-----
Fecha: 12 de Krogo, 1012 PC	 Fecha: 38 de Baness, 1012 Descripción de los Sucesos: Los ? atacaron al pueblo de Terdoba al sur de Xatera a través de una mina de hierro que conectaba con el ?. -----Involucrados----- ? : Atacantes Eoghan: Víctima	Fecha: 16 de Droko, 1013 PC	Fecha: 17 de Droko, 1013 PC
-----Nombre-----	-----Nombre-----	-----Nombre-----	-----Nombre-----
Nombre: Morco se da cuenta de la maldición	Nombre: Comienzo del viaje de Eoghan por Drycuria	Nombre: Empieza a trabajar como mercenario	Nombre: Acepta misión de escolta
-----Descripción-----	-----Descripción-----	-----Descripción-----	-----Descripción-----
Fecha: 24 de Fevaht, 1032 PC	Fecha: 38 de Fevaht, 1032 PC	Fecha: 20 de Rielk, 1036 PC	Fecha: 14 de Rielk, 1044 PC

Conocimiento Común

-----Descripción-----	-----Descripción-----		
Nombre: Maldición del Exterior	Nombre: Tradición de Incinerar		
Descripción: Maldición que obtienen algunas criaturas que han estado en contacto con una fuente de poder ? . Funcionamiento: Poco a poco esta maldición va consumiendo los órganos y sistema interno de la criatura hasta dejarla sin fuerzas, condenándola a morir.	Descripción: En el reino de Drycuria es común incinerar a los muertos, no enterrarlos, dado que durante la noche eterna los cementerios atraían a grandes cantidades de monstruos.		