

Historia

Raven Nightshade, nació en Arantha. Una tragedia marítima acabó con sus padres a la pronta edad de 3 años. Una familia le acogió durante los primeros años de vida pero, eso no evitó que Raven se juntara con malas compañías. Con esas compañías aprendió lo que era robar, mentir... Gracias a su astucia y habilidades consiguió un puesto en una banda de piratas, convirtiéndose en el miembro más joven y rápido. Allí consiguió una de sus reliquias máspreciadas: la capa de Edowyn. Una capa que le otorgaba invisibilidad.

Después de unos años, Raven se decidió a encontrar el medallón de su padre, el cual fue saqueado de la casa de sus padres después de la tragedia. Corrieron los rumores de que el medallón de su padre tenía el poder de invocar a los muertos y, Raven, lo vio como una gran oportunidad para volver a ver a sus padres.

Raven descubrió que el medallón de oro había sido robado por unos piratas enemigos pero, de camino al mar del este, fueron atracados en Hellburg. Desde ese momento empezó la aventura que le llevó hasta Hellburg, dispuesto a enfrentar a quien fuera necesario para conseguir el medallón de su padre.

Objetivo

Su objetivo es encontrar el medallón perdido de su padre para poder hablar una última vez con ellos.

Personalidad

Raven Nightshade se define como una persona astuta, hábil, agilidoso, traicionero y vengativo. Algo que nunca superara es su miedo a las alturas.

Habilidades

Escalada: Puede trepar muros o árboles tan altos que otros lo verían imposible (**CUIDADO** con el punto débil de Raven) (**1d20**)

Sigilo: Puede pasar desapercibido con facilidad (**1d20**)

Forzar cerraduras: Puede abrir casi cualquier cerradura (**1d20**)

Herramientas de ladrón: set de herramientas que incluye todo lo necesario para abrir cualquier cerradura.

Capa de Edowyn: La capa permite que el portador se vuelva invisible una sola vez al día. Luego tiene que recargarse con la luz de la luna hasta el día siguiente.

Catalejo: Este pequeño catalejo tiene un encantamiento que mejora su percepción. Puedes ver hasta las cosas más pequeñas a grandes distancias.



Historia

Había una vez una pequeña alquimista llamada Luna Moonstone, quien provenía de una larga línea de alquimistas con habilidades extraordinarias. Luna era una niña alegre y dedicada a su arte, y siempre había querido ayudar a su hermana menor, Aria, quien sufria de pesadillas crónicas desde que había sido víctima de un maleficio.

Después de investigar en libros antiguos y consultar con otros alquimistas, Luna descubrió que la única manera de curar a Aria era mediante la Poción del Olvido. Pero para hacer esa opción, necesitaba una pluma de grifo, una criatura mítica que sólo se encontraba en los lugares más recónditos del mundo.

Con la determinación de ayudar a su hermana, Luna partió en busca de la pluma de grifo, armada con su conocimiento y sus habilidades de alquimia. Después de viajar durante días, llegó a Hellburg, donde se había visto por última vez a un grifo.

Objetivo

Necesita conseguir una pluma de grifo para elaborar la poción que curará a su hermana.

Personalidad

Luna Moonstone es una chica dedicada, determinada, valiente, curiosa y amable. Está en completa sincronía con la naturaleza y las personas y desea aprender todo lo que pueda. Aun así, debido a un problema en su juventud, Luna **no puede soportar a las serpientes**.

Tiene una fobia terrible y no puede estar cerca de ellas.



Habilidades

Sus habilidades se basan en un libro de pociones que heredó de su familia. A lo largo de los años, Luna ha aprendido a realizar todas las pociones en el mismo con mayor o menor destreza (por ende, cada poción tiene una dificultad distinta).

Las pociones que podemos encontrar son:

- Poción de la Risa
- Poción de la Mentira
- Poción del Olvido
- Poción del Sueño
- Poción de Resistencia al Fuego
- Poción de Curación Natural
- Poción de Invisibilidad
- Poción de Fuerza

Para cada una de las pociones es necesario tener los ingredientes específicos para cada una de ellas... Ten en cuenta que, con los botes de cristal, puedes conseguir muchos ingredientes a lo largo de tu historia.



Ithilien, la guardiana del bosque

Historia

Ithilien nació en la hermosa región de Sylvaria, rodeada de los bosques más densos que alguna vez se hayan visto. Desde muy joven, Ithilien desarrolló un amor profundo por la naturaleza y su gran variedad de criaturas, aprendiendo a comunicarse con ellas de manera muy especial.

Un día, mientras exploraba el bosque, Ithilien se encontró con una pareja de grifos. La cría de la pareja, a la que Ithilien bautizó como "Aurora", se convirtió en su protegida. Pero la felicidad de Ithilien no duraría mucho. Unos cazadores furtivos mataron a la madre y a la cría, dejando a Ithilien destrozada.

Después de la tragedia, el padre de Aurora huyó hacia el sur, lo que llevó a Ithilien a emprender una búsqueda obsesiva del grifo, prometiendo que no descansaría hasta encontrarlo y asegurarse de que estuviera a salvo.

En su búsqueda, Ithilien llegó a Hellburg, un pueblo que parecía estar envuelto en misterio y oscuridad. Pronto descubrió que su intuición no estaba equivocada, y que algo siniestro estaba sucediendo allí. Con la ayuda de los animales con los que se comunicaba, Ithilien decidió investigar y descubrir la verdad detrás de los oscuros secretos de Hellburg.

A medida que Ithilien avanzaba en su investigación, también seguía buscando al padre de Aurora, sin dejar de lado su promesa de encontrar al grifo y asegurarse de que estuviera a salvo. Nada la detendría en su búsqueda incansable de justicia y verdad.

Objetivo

Su principal objetivo es encontrar al padre de Aurora para saber qué puede proporcionarle una vida segura pero también es importante para ella averiguar qué ocurre en el pueblo.

Personalidad

Ithilien es una mujer valiente, empática, persistente, impulsiva y terca. Es dueña de un conejito, Whiskers, y debe cuidarle durante el viaje para que nada malo le ocurra. **El conejo debe estar sano y salvo**, pues es un animal sagrado de la familia.

Habilidades

La habilidad de Ithilien es poder comunicarse con los animales. Ha lo largo de los años ha conseguido entablar una muy buena relación con algunos de los animales y ha dominado el lenguaje que utilizan. Estos son:

- Conejo
- Zorro
- Oso
- Ardilla
- Serpiente

Ithilien puede intentar hablar con otros animales pero se le hará más complicado.

Con los animales que tiene mejor relación es más fácil que les convenza para que la ayuden pero no debe dejarse llevar, ya que los animales son criaturas incontrolables algunas veces.



Historia

Rálindor fue desde muy pequeño el orgullo de su aldea. Destacaba por su inteligencia, ingenio y creatividad. Le encantaba pasarse las mañanas en la casa del chamán de su pueblo, aprendiendo todo tipo de artes místicas.

Su mayor interés recaía en unas piedras de colores que el chamán trataba con mucho cuidado. Al parecer, guardaban el alma de fuerzas elementales muy antiguas, y de no tratarse con cuidado podrían resultar muy peligrosas.

Aun así, Rálindor practicaba con las piedras cuando el Chamán no le veía, hasta el punto de convertirse por sí mismo en un maestro elementalista. A Rálindor todavía le fascinan las innumerables formas que pueden tomar los elementos, y lo útiles que resultan para todo tipo de situaciones.

Hace poco, una terrible plaga destruyó gran parte de las cosechas de las que se nutría su aldea. Su amigo chamán le ha mandado a buscar ayuda a Hellsburg, donde reside un mago poderoso que quizás podría poseer algún remedio para la plaga.

Sin dudarlo ni un momento, Rálindor se encaminó a Hellsburg. Por supuesto, trayendo consigo las piedras mágicas.

Objetivo

Rálindor necesita encontrar ayuda urgente para su aldea. Para ello debe encontrar al mago del que todos hablan en la región de Hellburg.

Personalidad

Rálindor es una persona ingeniosa, autodidacta, curiosa, amable y soñadora. También es muy posesivo con sus piedras. **Odia que cualquiera intente acercarse o utilizar sus piedras elementales, pues teme que puedan liberar una cantidad de magia peligrosa.**

Habilidades

Las cuatro piedras mágicas que posee Rálindor son: **Zafiro**, **Rubi**, **Cuarzo** y **Ámbar**.

Las piedras solo pueden usarse dos veces al día cada una. Cuando se usen, descargará su poder mágico y se recargarán con las primeras luces de la mañana.

Efectos de la combinación de dos piedras:

- Niebla (**Zafiro + Cuarzo**): se crea una niebla que dificulta la visión en un área pequeña.
- Obsidiana (**Zafiro + Rubí**): Crea una piedra de obsidiana la cual puede adquirir una forma simple (cubo, losa...), pero nunca más grande de medio metro. Pesa mucho.
- Barro (**Zafiro + Ámbar**): Puedes humedecer un trozo de tierra y volverlo barroso.
- Calor (**Rubi + Cuarzo**): Durante unos segundos las piedras emiten calor (permiten hacer fuego, secar algo que esté mojado...)
- Metal (**Rubi + Ámbar**): Puede deformar / fundir un objeto pequeño de metal (e.g cerraduras)
- Arena (**Cuarzo + Ámbar**): creas un puñado de arena fina que puede usarse para llenar agujeros u otros usos más ingeniosos.



Historia

Jack Hunter siempre supo que su amor por los animales no era compatible con el trabajo de cazador de su familia, pero nunca pensó que eso le costaría su hogar y su vida. Después de ser expulsado de su hogar, Jack se vio obligado a huir con su perro Winter y su valentía como únicas compañías.

Mientras viajaba por el mundo, Jack se dio cuenta de que su verdadera pasión era el estudio de los animales y la protección de sus hábitats naturales. A pesar de las dificultades, se convirtió en un experto en la materia y luchó por demostrar que incluso los animales más peligrosos podían tener algo bueno.

Pero su vida dio un giro trágico cuando un monstruo acabó con la vida de Winter, su perro y compañero de aventuras. La pérdida lo dejó destrozado y con un profundo odio hacia cualquier ser que hiciera daño sin motivo.

A pesar de su dolor, Jack siguió adelante y su camino lo llevó al pequeño pueblo de Hellburg, donde había ocurrido el primer avistamiento de un Grifo en décadas. Cuando escuchó los rumores del avistamiento, sintió que había encontrado una razón para seguir adelante. La búsqueda del Grifo no solo sería una oportunidad para aprender más sobre las criaturas mágicas sino que también le daría un nuevo propósito en la vida.

Jack tenía la esperanza de que el Grifo le ayudaría a encontrar un nuevo significado a la vida e incluso le sanara su corazón roto después de la muerte de su gran amigo Winter. La criatura había estado escondida y se rumoreaba que tenía propiedades mágicas.

Objetivo

Jack necesita conseguir más información sobre los grifos y asegurarse de que uno de los últimos grifos existentes esté seguro para que su especie no se extinga.

Personalidad

Jack es valiente, compasivo pero a la vez solitario, desconfiado y sensible. Tiene una gran empatía por los animales por lo que **no puede hacer daño a un animal ni mucho menos dejar que alguien le haga daño**. Tiene mucho miedo a las armas físicas pues son las que utilizaban los cazadores, no puede usar ninguna.

Habilidades

Jack es una persona normal y corriente por lo que no tiene grandes habilidades. Cuenta con un donde ha ido recabando información sobre muchos animales a los que ha tenido el placer de conocer. También cuenta con un libro que le regaló un antiguo amigo suyo, el druida de Sylvaria. Un cuaderno que contiene todas las plantas que pueden encontrarse en Hellburg.

Posee a un pequeño acompañante el cual aún no tiene nombre. Se la conoce como pyrorana y tiene muchas habilidades que todavía está descubriendo. Puede escupir fuego y parece cambiar de tamaño a placer.

También es habilidoso con la comida por lo que, usando plantas e ingredientes silvestres es capaz de hacer un "pack de comida" con el que alimentarse.



Historia

Melora proviene de la famosa familia Portalis, practicante de artes místicas. Para ella es rutina contactar con otros planos de existencia. Sin embargo, es consciente de los peligros que conlleva esta práctica, y su familia es una de las encargadas de proteger el mundo ante posibles invasiones de entidades inimaginables.

A pesar de los peligros que conlleva, Melora pasa los días invocando pequeñas criaturas que le hacen compañía cuando se siente sola. Para ella, son su "compañía mágica". Incluso ha aprendido a comunicarse con ellas y forjar un vínculo muy estrecho.

Todos los integrantes de su familia son expertos invocadores y han logrado grandes hazañas por todo el mundo. Melora lleva años esperando su oportunidad para brillar.

Su familia ha detectado cerca de Hellsburg una perturbación del orden entre planos de existencia. Ha encargado a Melora ir a investigarlo y poner fin a cualquier conspiración que esté tratando de usar la magia para fines malvados.

Para Melora, esta es una oportunidad perfecta para demostrar sus capacidades místicas y agrandar el prestigio de su familia. Ha puesto rumbo a Hellsburg, decidida a triunfar con la ayuda de su "compañía mágica".

Objetivo

Melora ha sido enviada a Hellburg para descubrir qué está ocurriendo en Hellburg, cuál es ese desorden existencial del que ha oído hablar.

Personalidad

Melora es una mujer apasionada, directa, perfeccionista e inquieta. También ha sido tachada un poco de arrogante.

Tiene mucho miedo al fracaso y hará todo lo que esté en su mano para ocultar cualquier fallo que cometiera.

Habilidades

Melora cuenta con un cetro mágico. El cetro mágico tiene 5 cargas. Recupera todas las cargas gastadas al principio de cada día. La invocadora tiene la capacidad de traer a pequeñas entidades desde otras dimensiones. Dependiendo de la energía que use, podrá traer entidades más o menos peligrosas.

Las cargas determinan:

- La peligrosidad de la criatura
- El tiempo que la entidad puede estar invocada antes de volver a su dimensión

Cada entidad tiene un tiempo máximo que puede permanecer invocada, pero se pueden usar más cargas del cetro para ampliar ese tiempo. La invocadora tiene el control de la criatura mientras dure la invocación, y puede ordenarle que haga cualquier cosa.

Antes de invocar, se debe declarar qué criatura se quiere invocar y durante cuánto tiempo.

- Caballito de mar (1 carga, 30 sec). Solo puede desplazarse por el agua, brillando e iluminando una pequeña área a su alrededor.
- Zorro invernal (1 carga, 30 sec). Es muy silencioso y puede transportar objetos de un lado a otro.
- Lechuza (2 cargas, 30 sec). Puede volar, y la invocadora puede ver a través de sus ojos todo lo que la lechuza vea. Mientras esté en este estado, la invocadora pierde todas las sensaciones de su propio cuerpo físico.
- Pseudodragón (2 cargas, 30 sec). Tiene la capacidad de volar y emitir una pequeña bocanada de fuego.
- Diablillo (3 cargas, 15 sec). Tiene la capacidad de volar y usar sus manitas para manipular objetos.
- Ampliar invocación: se puede usar una o más cargas para ampliar el tiempo que dura la invocación. Por cada carga usada se añaden 15 segundos.

