

## **EL GREMIO DE LAS 5 CASAS**

**FAMOSOS AVENTUREROS HAN TERMINADO AQUÍ. NUESTRA VILLA TIENE A GRANDES. ¿LES RENDIREMOS TRIBUTO? ¿SEGUIREMOS SUS PASOS?**

**¿Lo escuchan?**

**SON ELLOS. LOS AVENTUREROS MÁS FAMOSOS ACTUALMENTE DE LA COSTA DE LA ESPADA. ¿HAN VENIDO A DARNOS MISIONES?**

# HISTORIA DEL GREMIO



## NUNCIO DE BIENVENIDA

Te damos la bienvenida a nuestro gremio. Aquí los aventureros como tú aprenden a combatir, socializar e investigar para un único objetivo: conseguir el bienestar de la civilización.

En el edificio del consejo recibirás tu medallón del gremio y te darán la información necesaria para emprender un nuevo camino y ser exitoso en él.

Os recomendamos pasar por las zonas comunes de vez en cuando, se aprende más de lo que una piensa. Recordad: respetad y os respetarán.

Cinco aventureros se juntaron. Algunos más pícaros que otros, todos unieron fuerzas y crearon **El gremio de las 5 Casas**.

Cada casa sigue unos códigos que sus líderes redactaron. A partir de Tier 2 los aventureros serán divididos en estas 5 clases mediante los canales de rol escrito. Esa será su coronación, es decir, tomarán parte de una de las divisiones del gremio de los cinco.

Al formar parte de una división, el personaje tendrá recompensas. Estas se pueden ver en las imágenes añadidas a continuación con una breve explicación de cada división. Si por lo contrario el personaje decide no ser coronado, esas recompensas no las tendrá y si se hacen partidas específicas para una de las divisiones, este no podrá participar.



## EL CONSEJO DE LOS CINCO

El consejo lo forman los 5 creadores del gremio. Sus distintas personalidades les ha permitido crear un espacio dónde todos son bienvenidos y tienen cabida.

Era difícil de definir dónde los aventureros han llegado.

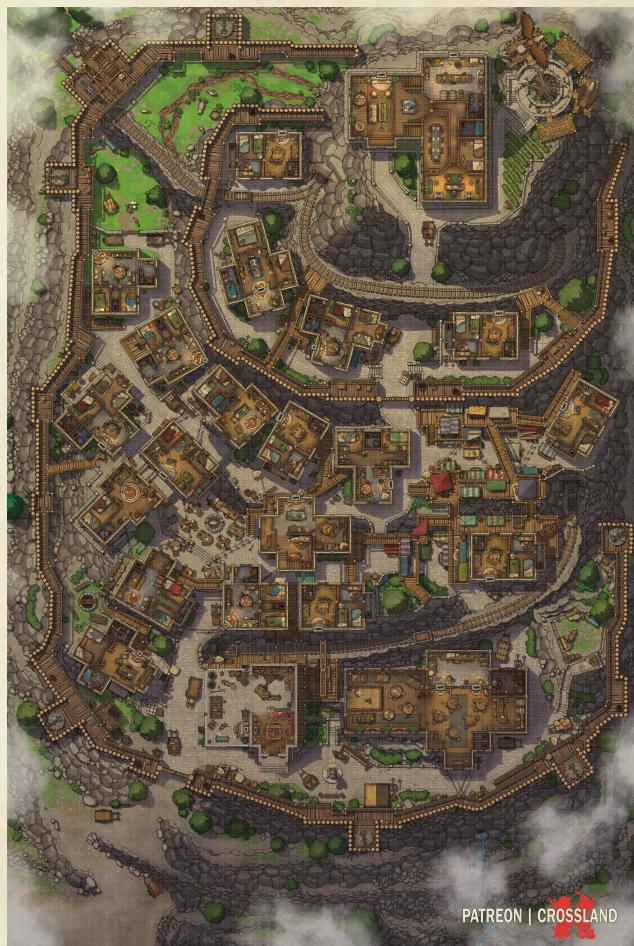
Paseaban por Eberron cuando algo les absorbe. Esa fuerza mayor les atrajo en el sitio dónde ahora viven, ese pequeño poblado que tuvieron que construir solo llegar. Les costó mucho encontrar una forma de viajar, pero parece que finalmente saben cómo transportarse entre planos y conseguir amigos. El fin de los aventureros es crear un gran equipo para que su demiplano nunca tenga preocupaciones. Los enemigos van a ser amigos si se utilizan con astucia.

Los aventureros que vengan serán inspirados por los sueños de los cinco, crean su futuro con el corazón de aquellos que lucharon para lo mismo.

Un plano poco definido, con una ciudad descubierta y poco más. Los habitantes iniciales parecen buscar refugio de algo. Poderosos y bondadosos consiguen atraer a aventureros para hacer que sus divisiones consigan premios. Siempre para hacer el bien, aunque entre ellos hay siempre competición para ver quién es el mejor al cabo de una rotación (sólo ellos saben lo que es una rotación en este plano).

Si alguien se pregunta cómo llegaron aquí. Los hijos de poderosos magos, clérigos... los que un día fueron líderes de millones de personas en el plano material. Sus descendientes se unieron para mantener el mundo unido. Todos los hilos de los planos culminan aquí, en el plano de alta erudición

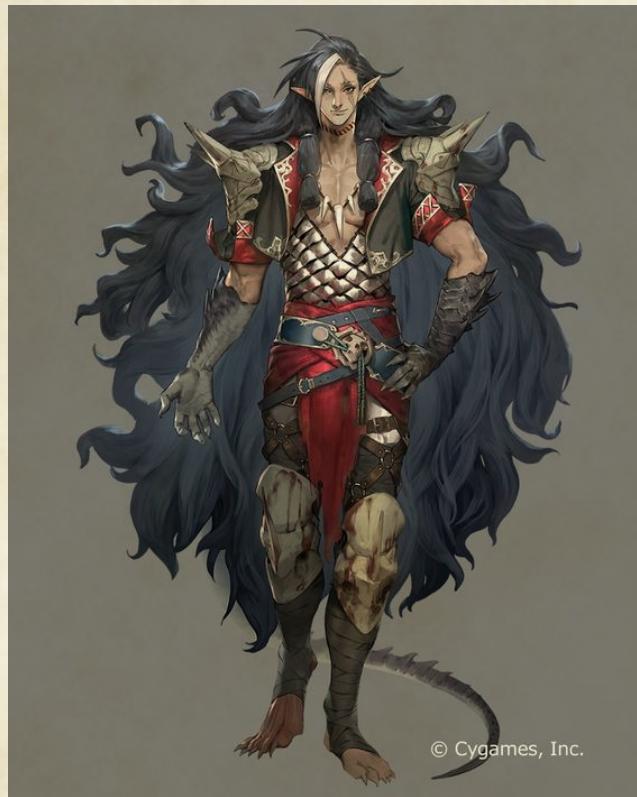
En este demiplano todavía por descubrir, se encuentra el pequeño pueblo en el que Délier, Ezekiel, Elijah, Chlora, Stala y Kenzo.



PATREON | CROSSLAND

## LA LUNA DE LAS ARTES

### CONSEJERO DE LA LUNA: DÉLIER



© Cygames, Inc.

El bardo que vendió su arma en un pacto para poder hacer que sus compañeros se mantuvieran bien

### DIVISIÓN DE LA LUNA

El código que sigue Kenzo es el siguiente. Si eres parte de la división de las armas, estos son tus valores:

#### Valores generales para buenos y malos

- Vagar por el mundo, reunir conocimientos, contar historias, obrar magia con su música y vivir de la gratitud de tu audiencia

#### Para aquellos que tengan buena voluntad

- Cuando la casualidad o la oportunidad te atraen a un conflicto, haces de diplomático, mediador, mensajero, reconocedor y espía.

Si con quien dialogas o tienes un conflicto es **bueno**, trae esperanza para frustrar los planes de los malhechores. Si son **corruptos**, serás enemigo

#### Para aquellos que NO tengan buena voluntad

- Manipulación en lugar de la violencia descarada, dominando las mentes y los corazones de los demás y tomando lo que tus extasiadas audiencias te entregan “voluntariamente”

## LA CASA DE LOS HECHICEROS

### CONSEJERO DRAGÓN: EZEKIEL



Un Draconic Bloodline de un dragón rojo que hizo que del fuego mas debastador de lo que es.

### DIVISIÓN DEL DRAGÓN

#### Valores generales para buenos y malos

- Pretendes dominar la peligrosa mágica que inunda tu alma
- Llevar a cabo proezas de sigilo sobrenatural, engañar a los débiles de mente o investigar a tus enemigos con estallidos de poder arcano
- Buscas el poder, la riqueza y la consecución de grandes proezas que ofrece la aventura
- Te vas de aventuras para mejorar tus habilidades
- Demostrar tu valía a los demás

#### Valores para aquellos con buena voluntad:

- Eres un enemigo temible y sombrío del mal

#### Para aquellos que NO tengan buena voluntad

- Te sientes apartado del resto de la gente
- Te crees superior y vas de aventuras para conseguir poder con el que dominar a los que están por debajo de ti
- Sirves a poderes crueles, caprichosos y salvajes, libres de los puntos de vista convencionales sobre lo que es correcto e incorrecto

## LA SELECCIÓN DE LAS DIVINIDADES

### CONSEJERA SAGRADA: ELIJAH



La mas pura y bondadosa de todos, su luz puede iluminarnos a todos.

### DIVISIÓN SAGRADA

El código que sigue Alijah es el siguiente. Si eres parte de la división sagrada, estos son tus valores:

#### Para aquellos que tengan buena voluntad

- La compasión en la búsqueda del bien
- La voluntad para defender la ley
- Proteger, sanar y castigar al mal
- Manifiestar la voluntad divina utilizando el poder de tu dios
- Curar, proteger y vengar

#### Para aquellos que NO tengan buena voluntad

- Utilizar tus habilidades para engañar y embauclar
- Paramente piensas en la moralidad
- Cruellos e insensibles
- Engañar, chantajear o destruir a cualquiera que tenga algo que deseas
- Saquear, destruir y sabotear

## LAS RAÍCES DE LA NATURALEZA

### CONSEJERA DE LA NATURALEZA: CHLORA



Chlora es un hada lila que creó un vínculo con su bonito dragón dorado y púrpura **Stala**.

### DIVISIÓN NATURAL

El código que sigue Chloral es el siguiente. Si eres parte de la división natural, estos son tus valores:

#### Valores generales para buenos y malos:

- Ser uno con la naturaleza.
- Sobrevive en los márgenes de la civilización.
- Usa el medio ambiente a tu favor.
- Comprender los recursos proporcionados por la naturaleza y cómo utilizarlos para asegurar la supervivencia.
- Aprovecha el entorno que te rodea.

#### Valores para aquellos con buena voluntad:

- Protegir la natura y ayudarla a seguir siendo poderosa.
- Protegir a la civilización de los peligros de la naturaleza.
- Protegir a los animales.
- La mediación es mejor que la guerra.

## **LOS PODERES DE LA FUERZA**

### **CONSEJERO DE ARMAS: KENZO**



Un joven soldado que demostró todas sus capacidades armamentísticas

### **DIVISIÓN DE LAS ARMAS**

El código que sigue Kenzo es el siguiente. Si eres parte de la división de las armas, estos son tus valores:

#### **Valores generales para buenos y malos**

- Sólo mediante el conflicto conseguirás aumentar tus habilidades
- Eres propenso a mostrar tus llamativas cualidades, afirmas no temer a nada
- Anhelas acumular el tesoro que proporcionan las aventuras y el poder que con él se puede comprar
- Capacidad de despachar rápidamente a los que otros consideran opuestos polares de calidad mental y física
- Coraje y honor
- Legal, estoico en tu conducta implacable
- Nadie puede igualar tu resistencia en combate
- Combatiente hábil y orgulloso
- Puedes desafiar a tus rivales a un duelo, aprovechándote del orgullo y el ego de estos para obligarles a aceptar
- Combatiente de cuerpo a cuerpo duro y resistente
- Buscas de forma activa fama, gloria y reconocimiento
- Tendencia al caos y por ser dados a cometer atrocidades
- Obtener la gloria personal
- Luchas por una causa; no importa si ésta consiste en defender a la corona, en un incansable deseo de llevar justicia y esperanza a todo el mundo, o en destruir el mundo
- Sobresales en combate