

IMPERIOS PERDIDOS



GUÍA DEL JUGADOR





GUÍA DEL JUGADOR

INTRODUCCIÓN

Hubo un tiempo en que los dioses renacieron y posaron con interés su mirada en nuestro mundo para restaurar las heridas de décadas de tiranía dracónica. Un tiempo en que los reinos de enanos, hombres y elfos florecían como un jardín en primavera. Un tiempo de grandes cambios, de hazañas y de heroísmo que pronto se tornaron en enemistad, tragedia, crueldad y muerte. Aquella edad dorada fue barrida por el viento de la guerra dando paso al Colapso y dejando tras de sí las ruinas y las cenizas de un glorioso pasado. En los días que han de venir, asistiremos a una edad de renacimiento y de exploración de las grandes maravillas y peligros que ocultan los restos polvorientos de los Imperios Perdidos.

¿QUÉ ES IMPERIOS PERDIDOS?

Imperios Perdidos es un pequeño escenario de campaña genérico compatible con Dungeons & Dragons 5ª Edición. Los personajes se situarán en el mundo de Tereaz,

una ambientación de alta fantasía que vive una época de redescubrimiento tras el Colapso, un evento que hizo que todos los grandes reinos e imperios se desmoronaran. El escenario de Imperios Perdidos se irá desarrollando a lo largo de varias aventuras en las que los PJ visitarán diversas localizaciones, contactarán con distintas facciones y forjarán una nueva historia para Tereaz.

El presente documento es una introducción a Imperios Perdidos que describe de forma sencilla algunas generalidades de la campaña y detalla la zona de Valleverde y el pueblo de Cyllian, un lugar ideal para comenzar las aventuras de nuestros personajes y donde se centra la primera de las publicaciones relacionadas con el escenario de campaña, titulada “El novio impuntual”.

Esta guía es un documento vivo, que pretende ampliarse con el tiempo a medida que crezca el mundo de campaña de los Imperios Perdidos. El objetivo es ir creando este escenario de “dentro hacia afuera”, es decir, centrarnos en una región específica (el mencionado Valleverde y Cyllian) e ir ampliando poco a poco conforme vayan avanzando las aventuras.

EL MUNDO

TEREAZ

Tereaz es un mundo enraizado en el plano material primario y que se parece mucho al nuestro. Posee unas leyes físicas similares a las de la Tierra y unas dimensiones muy parecidas. Está iluminado por un sol al que llaman Aldaire (como la diosa solar) y le orbita un satélite, una luna blancoazulada a la que llaman Oriah.

LA MORADA CELESTIAL

Sobre Tereaz se encuentra La Morada Celestial, un plano que sirve de hogar para los dioses. Durante la Segunda Edad quedó arrasada por el impacto del dragón Sombra Lunar. Posteriormente, los dragones usurpadores la reconstruyeron a su imagen, cuando se autocoronaron como dioses de Tereaz, y la llamaron Drakengard. Con el retorno de los dioses a Tereaz y la expulsión de los dragones, La Morada Celestial volvió a ser lo que era.

DEIDADES

ALDAIRE

Aldaire es una de las diosas más veneradas de los Imperios Perdidos. Representa el Sol como elemento primordial de vida, energía y positividad. Aldaire es la nueva vida, el crecimiento, la virtud, inocencia y bondad. También simboliza la fertilidad, el trabajo constante y la plenitud. Por último, es la madurez y el fin del ciclo de la vida, que siempre llega con la muerte. Aldaire tiene la apariencia de una mujer pelirroja de cabellos radiantes y ojos como estrellas. Es hermana melliza de Moyreach y hermana de Quillkari, Ehadann y Domhild.

- › **Alineamiento:** Neutral Buena.
- › **Dominios:** Luz, Vida.
- › **Símbolos:** Sol, símbolo solar radiante.

DAMHNAIR

Damhnair es la madre naturaleza, la primavera y la vida desatada. Es el amor maternal, la partera, y la matrona. A su paso la vida vegetal florece y renace. Es esposa de Quillkari y hermana de Gelfiardis y de Menahirin. Se la representa como una elfa de aspecto voluptuoso y pelo verde vivo que crece como un bosque.

- › **Alineamiento:** Caótico Bueno.
- › **Dominios:** Naturaleza, Vida.
- › **Símbolos:** Unicornio.

DOMHILD

Domhild es la diosa que representa la justicia, el valor, la fidelidad, y la lealtad. Hábil con las armas, presta a defender la justicia, a los inocentes y a aquellos que no pueden defenderse por sí mismos. Domhild es musculosa, grande, leal y valiente. Se la representa como una mujer de cabello negro largo con una armadura pesada y una espada luminosa. Combatió contra su hermano Moyreach y lo cortó de arriba a abajo con su espada, matando la mitad de su ser. También es hermana de Aldaire, Ehadann y de Quillkari.

- › **Alineamiento:** Legal Buena.
- › **Dominios:** Guerra, Luz.
- › **Símbolos:** Espada luminosa.

DURGAN

Durgan es el forjador, el arquitecto, maestro constructor, señor de la forja y la fragua. Es el creador de La Morada de los Dioses y responsable de su reconstrucción después de la restauración de los dioses. Se le representa como un enano de cabello rojizo y una larga barba trenzada, vestido con una intrincada armadura labrada con símbolos extraños.

- › **Alineamiento:** Legal Neutral.
- › **Dominios:** Conocimiento, Luz.
- › **Símbolos:** Martillo y yunque.

EHADANN

Ehadann, también conocido como El Campeón, es hermano de Aldaire, Moyreach, Quillkari y de Domhild. Ehadann es un dios luchador, fuerte, osado, bravucón que disfruta con los retos y los desafíos. También le encantan las canciones, cuentos, relatos, leyendas y la sabiduría popular. Se le representa como un hombre joven, apuesto, a menudo sin camisa y tocando una mandolina u otro instrumento musical.

- › **Alineamiento:** Neutral Bueno.
- › **Dominios:** Guerra, Conocimiento.
- › **Símbolos:** Arco y flechas.

GELFIARDIS

Gelfiardis es la astucia, el conocimiento, el engaño y el subterfugio. Es capaz de salir de cualquier situación valiéndose de su inteligencia y carisma. Gelfiardis es un elfo, de cabello negro y ojos azules de aspecto seductor. Escapó de la destrucción de La Morada Celestial y fingió ser un elfo común y corriente. Con su labia y astucia ayudó a organizar una insurrección contra los falsos dioses dragón. Después ayudó a resucitar a Quillkari y este trajo de vuelta al resto de dioses. Es hermano de Damhnair y de Menahirin.

- › **Alineamiento:** Caótico Neutral.
- › **Dominios:** Engaño, Conocimiento.
- › **Símbolos:** Una lechuza blanca.

MENAHIRIN

Menahirin representa la tiranía misma, las leyes utilizadas para esclavizar y oprimir de forma implacable. Menahirin es la tirana suprema, la dictadora y la sátrapa. Es representada como una elfa de cabello oscuro, elegante y de ojos felinos. Viste con joyas, pieles y de forma suntuosa y siempre lleva una espada en el cinto. Es hermana de Gelfiardis y de Damhnair.

- › **Alineamiento:** Legal Malvado.
- › **Dominios:** Conocimiento, Guerra.
- › **Símbolos:** Espada sangrienta.

MOYREACH

Moyreach es el destructor, la implacable entropía que acabará destruyendo todo y a todos en un vórtice de olvido. Está mitad vivo y mitad muerto, siendo la parte derecha de su cuerpo y rostro un esqueleto y la izquierda un hombre de piel blanca y ojos rojos. Viste una armadura de malla y una capa índigo con un yelmo de guerra. Es hermano mellizo de Aldaire a la que odia terriblemente. También es hermano de Quillkari, Ehadann y Domhild. Fue mutilado por esta última, de la que está enamorado de manera enfermiza.

- › **Alineamiento:** Caótico Malvado.
- › **Dominios:** Vida, Tempestad.
- › **Símbolos:** Moneda de Moyreach (una moneda con un rostro, la mitad quemada y oscurecida).

QUILLKARI

Quillkari es el dios principal del panteón de Tereaz, señor de los Dioses. Representa el conocimiento, el poder y la sabiduría, pero también la fuerza y el rayo, la tempestad, el poder desatado, que puede ser utilizado de forma benigna o puede ser terrible y destructor. Quillkari es el Padre de Moyreach y de Aldaire, esposo de Damhair, hermano de Domhild y de Ehadann. Se le representa como un hombre maduro de pelo y barba blanca pero aspecto aún joven, ataviado con una túnica plateada que chisporrotea cuando camina.

- › **Alineamiento:** Neutral.
- › **Dominios:** Conocimiento, Tempestad.
- › **Símbolos:** Mano sujetando un rayo.

EL CALENDARIO Y EL PASO DEL TIEMPO

Los años de Teraz tienen 364 días de 24 horas. El calendario más utilizado es el calendario del Imperio Idgarian (un basto imperio humano desaparecido en la Tercera Edad). Este calendario organizaba el año en 4 estaciones con 3 meses cada uno, para un total de 12 meses con 30 días y 4 días más intercalados en los solsticios.

INVIERNO, Eredeer

Día intercalado "Ventisca"

<i>Negdeer</i>	Enero
<i>Hodureer</i>	Febrero
<i>Guravreer</i>	Marzo

PRIMAVERA, Avagaar

Día intercalado "Deshielo"

<i>Dorogaar</i>	Abril
<i>Tavgaar</i>	Mayo
<i>Zurgaar</i>	Junio

VERANO, Ardnier

Día intercalado "Estío"

<i>Dolnier</i>	Julio
<i>Naimdunier</i>	Agosto
<i>Yosdunier</i>	Septiembre

OTOÑO, Erdvara

Día intercalado "Cosecha"

<i>Duravara</i>	Octubre
<i>Arvavara</i>	Noviembre
<i>Nyramavara</i>	Diciembre

BREVE HISTORIA DE TEREAZ

La historia de Tereaz se puede dividir en 5 grandes edades.

LA PRIMERA EDAD: EL JARDÍN DE LOS DIOS.

Los dioses crearon Tereaz a partir de sus propias esencias y le dieron forma dentro del plano material primario. La tarea resultó ser realmente titánica y los dioses pronto se dieron cuenta de que necesitaban ayuda. Para continuar moldeando el mundo crearon a los dragones, y les otorgaron el conocimiento de La Palabra, el verdadero nombre de cada cosa, para que fuesen sus emisarios y continuasen su tarea.

LA SEGUNDA EDAD: EL DESPERTAR DEL MUNDO Y LA CAÍDA DE LOS DIOS

Con la ayuda de los dragones, los dioses terminan de dar forma al mundo y a sus habitantes. Las razas semi-humanas emergen y comienzan a expandirse llamando la atención de los dioses, que vuelcan sus atenciones en ellos. Debido a esto, algunos dragones se sienten desplazados, traicionados; de entre todos ellos, Sombra Lunar, el más grande, encabezaría una revuelta contra los dioses.

Esta edad culmina cuando Sombra Lunar usa su propio cuerpo como un proyectil, inmolándose al caer desde las alturas contra la Morada Celestial acabando con los dioses. Solo Gelfiardis escapa, escondiéndose entre los elfos durante toda la Tercera Edad.

LA TERCERA EDAD: LOS REINOS DE LOS DIOS DRAGÓN

Los dragones ocupan los planos superiores y se erigen en dioses en Tereaz. Bajo su tiranía, el mundo sufre todo tipo de guerras, catástrofes y hambrunas. Por otro lado, el superviviente Gelfiardis reúne a elfos, hombres y enanos en una gran alianza y, junto a un grupo de héroes, consigue llegar a la Morada Celestial, donde restaura a los Dioses derrotando a los dragones y despojándolos de La Palabra.

LA CUARTA EDAD: LA EDAD DEL FLORECIMIENTO

Tras el regreso de los dioses da comienzo un corto periodo de paz y florecimiento en todas las regiones. Una explosión sin parangón de vida, expansión, prosperidad y creación.

Desafortunadamente, la política empieza a corromper las diferentes sociedades y pronto comienzan las disensiones entre diferentes reinos e imperios estallando guerras por todo Tereaz que duran varios siglos.

Esta edad culmina con El Colapso, un evento (a todas luces antinatural) que provoca que todos los grandes reinos e imperios se desmoronen, convertidos en estados fallidos, presas de intrigas políticas, revueltas internas, corrupción, guerra y despilfarro.

EL COLAPSO

Aunque pueda parecer que se trató de un evento sobrevenido y catastrófico, en realidad se trató del derrumbe de los viejos reinos e imperios que gobernaban Tereaz. Muchos de ellos habían caído en una espiral de decadencia y destrucción. El Colapso es un evento que se desarrolló a lo largo de casi tres décadas en el cual la mayor parte de los grandes reinos se desmoronaron. Muchos de estos reinos destruyeron su economía, despilfarrando sus recursos en obras faraónicas, guerras intestinas, problemas sucesorios o la corrupción generalizada. Otros se vinieron abajo por culpa de conflictos coloniales, problemas de infraestructuras, eventos mágicos catastróficos o la pura desidia. El Colapso dejó un mar de pequeñas ciudades estado, regiones independientes y tierras libres, donde impera la ley del más fuerte.

LA QUINTA EDAD: LA EDAD DE LOS IMPERIOS PERDIDOS

La caída de los grandes reinos e imperios convierte la mayor parte de Tereaz en una tierra de nadie salpicada de las ruinas del viejo mundo que esperan a ser redescubiertas. Es una época vibrante capitaneada por valientes pioneros y aventureros. El presente.



FACCIONES DE TEREAZ

CABALLEROS DE RIGEL

Rigel fue una paladín que estableció el concepto de la justicia universal hace varios siglos, durante la 4ª Edad. Fundó una orden de caballería que perduró en el tiempo y se extendió en un mundo ávido de justicia. Sus caballeros persiguen la injusticia y tratan de combatirla allí donde sea necesario. Existe un gran debate interno entre los Caballeros de Rigel sobre el respeto a la ley, cuando esta no significa justicia.

LEMA

La justicia debe prevalecer.

CREENCIAS

- › Servir al interés general.
- › Proteger a los inocentes.
- › Hacer justicia.

OBJETIVOS

Los Caballeros de Rigel tienen como objetivo acabar con las injusticias y proteger a aquellos que no pueden hacerlo por sí mismos, ya sea enfrentándose a monstruos o tiranos.

MISIONES TÍPICAS

Los Caballeros de Rigel pueden tener todo tipo de misiones enfrentándose a criaturas malignas, bandidos, o monstruos, pero también alentando a los rebeldes contra tiranos o sátrapas, resolviendo disputas fronterizas o simplemente haciendo de jueces de paz.

Prestigio	Rango
1	Escudero
3	Caballero
10	Comendador
25	Mariscal
50	Gran Mariscal

CULTO DEL DRAGÓN

El Culto del Dragón cree que los dragones son los auténticos dioses de Tereaz y anhelan su regreso. Esta facción desdén a los dioses de Tereaz, adoran a los dragones y los veneran como divinidades, sirviéndoles en todas sus necesidades y organizando una gran conspiración para devolverles el poder. Y cuando eso ocurra, el Culto del Dragón será la mano derecha de los nuevos amos.

LEMA

¡Larga vida a los dioses dragón!

CREENCIAS

- › Los dragones son los auténticos dioses de Tereaz.
- › Los habitantes de la Morada Celestial son impostores.
- › Los dragones no se olvidarán de nosotros cuando gobiernen.

OBJETIVOS

Desestabilizar las regiones por medio de actividades sediciosas, incluyendo colaboración con todo tipo de criaturas monstruosas en la consecución de sus planes. Al mismo tiempo, planean crear una base para un culto religioso mayor que ensalce las figuras de los dragones mientras dañan la figura de los dioses de Tereaz y su base de seguidores.

MISIONES TÍPICAS

Las misiones típicas del Culto del dragón incluyen el asesinato, guerra comercial, piratería, contrabando, y actividades de propaganda.

Prestigio	Rango
1	Acólito
3	Iniciado
10	Sire
25	Maestro
50	Gran Maestro

CUSTODIOS DE CAMINOS

Lo que empezó como una iniciativa pequeña y desorganizada por parte de unos pocos vecinos, cansados de sufrir robos y ataques en sus desplazamientos, ha ido extendiéndose por la región de Valleverde y ahora se trata de una organización en toda regla a la que se conoce como Los Custodios.

Desde distintos pueblos y pequeñas ciudades parten por turnos patrullas de voluntarios que velan por la seguridad del viajero. En estas patrullas puede encontrarse desde personal militar retirado, y por lo tanto, entrenado, hasta extravagantes personajes que creen estar preparados para cualquier enfrentamiento y que suplen su falta de habilidades de combate con una alta motivación. Que los personajes se encuentren con unos u otros, dependerá del Narrador o, mejor aún, del azar. La presencia de Los Custodios, que se tomó a la ligera en su fundación, ha ido cobrando cada vez más importancia, tanto es así que hay rutas que, gracias a ellos, se consideran completamente seguras.

LEMA

Ningún camino sin guardián.

CREENCIAS

- › Velar por la seguridad en los caminos.
- › Ser independientes de cualquier gobierno.
- › No hay enfrentamiento pequeño ni camino demasiado largo.

Prestigio	Rango
1	Caminante
3	Viajero
10	Peregrino
25	Trotamundos
50	Errante

OBJETIVOS

Conseguir que los caminos de la región de Valleverde sean completamente seguros, lo que propiciará un florecimiento de la economía y más tranquilidad a sus habitantes.

MISIONES TÍPICAS

Los Custodios tienen, por norma general, una única misión y es la de proteger los caminos y rutas entre las distintas ciudades y villas de Valleverde. En ocasiones, suelen asociarse a caravanas con las que intercambian protección por algunos bienes y la posibilidad de ayudar a cuantos viajeros se encuentren en apuros en su ruta.

FAREROS

Desde hace siglos, a lo largo de las costas de Tereaz se erigen unas estructuras que avisan a los navíos de que se encuentran cerca de la costa o de que están llegando a una zona de poca profundidad. Estas estructuras, los faros, están regidas por un grupo organizado llamado Los Fareros, que se encargan de su mantenimiento y de que siempre estén funcionando cuando se necesitan... al menos, esa es la creencia general. La realidad es bien distinta, y muy pocos son conocedores de este secreto guardado durante generaciones.

Los Fareros son, en realidad, los guardianes de las costas. Se encargan de velar para que las tribus de criaturas marinas inteligentes, los monstruos de las profundidades y cualquier amenaza que pueda surgir del abismo oceánico sean contenidos y devueltos a su medio. Disponen de una red propia de comunicación interna, en la que usan los propios faros con un lenguaje creado por ellos mismos, para así cubrir la mayor parte de costa posible.

LEMA

Iluminar y proteger nuestras costas.

CREENCIAS

- › El mar esconde temibles secretos y peligros, debemos estar atentos.
- › La población de Tereaz no debe saber de nuestra existencia o todo se desmoronaría.
- › Los faros son nuestra protección y más poderosa arma.

Prestigio	Rango
1	Prendeyescas
3	Rascavelas
10	Lamparero
25	Farero
50	Señor del Faro

OBJETIVOS

Los Fareros tienen un claro objetivo y es evitar por cualquier medio que los terribles monstruos abisales o las tribus de criaturas marinas inteligentes salgan de su entorno y ataquen en tierra firme. También velan por mantener a los barcos alejados de las costas y, en caso de naufragio, salen en su ayuda.

MISIONES TÍPICAS

A simple vista, los Fareros se encargan de tareas de mantenimiento con lo que las misiones para aquellos que no conozcan su secreto (al menos rango 3 de prestigio) estarán relacionadas con desastres naturales, rescates de naufragios y asuntos de esta índole. Una vez los Fareros han compartido su secreto con los aventureros, las misiones que puedan encargarles podrán variar desde perseguir y dar caza a alguna criatura anfibia que asola una región, hasta adentrarse en el océano en busca de una isla donde una raza de criaturas ataca por la noche.

Nota del A.: Esta facción está inspirada en la novela "La piel fría" de Albert Sánchez Piñol.

HERMANAS MARCADAS

Se trata de una orden de mujeres que practican el arte del tatuaje para alterar la realidad. Se conocen tres grandes comunidades en Tereaz, pero no se descarta que existan más. En una de ellas, nunca queda claro en cuál, reside la Hermana Mayor, líder de la orden, llamada así por ser poseedora del mayor secreto de la congregación. A sus templos acuden viajeros en busca de tatuajes que les sanen, les otorguen fuerza, riqueza, sabiduría o amor. El precio exigido por parte de las hermanas marcadas a cambio de su poderoso trabajo suele ser muy alto y no es extraño que se nieguen a realizarlo. Cada una de ellas es libre de hacerlo o no. Se desconocen los requisitos para formar parte de esta facción, pero se puede diferenciar fácilmente a una novicia de una hermana, ya que es probable que a esta última no le quede un trozo de piel sin tintar. Sus tatuajes son claramente identificables, por el estilo y por el color de la tinta (color tierra, arcilla), sin embargo, son raramente visibles.

LEMA

Nuestro arte salvaguarda la integridad de Tereaz.

CREENCIAS

- › Solo los más valientes y honrados son dignos de nuestro arte.
- › Proteger nuestro mayor secreto y a la Hermana Mayor a coste de nuestra vida.
- › Defender y cuidar a aquellos más desvalidos y desafortunados.

Prestigio	Rango
1	Novicia
3	Iniciada
10	Neófito
25	Hermana
50	Hermana Mayor

OBJETIVOS

Las Hermanas Marcadas son una organización bondadosa y, si bien no ofrecen sus tatuajes a cualquiera que lo solicite, sí que utilizan los beneficios que consiguen en ayudar a las comunidades más desfavorecidas y menospreciadas. También protegen Tereaz dando apoyo y cobertura a los grupos que se enfrentan a cualquier amenaza real que pueda acabar, de nuevo, con la civilización.

MISIONES TÍPICAS

Las Hermanas Marcadas suelen recurrir a los servicios de aventureros cuando necesitan escoltar a la Hermana Mayor en peregrinación por los diferentes santuarios o acompañar a alguna de las Hermanas en la búsqueda de los ingredientes para la tinta que utilizan en sus tatuajes. También es habitual que a cambio de sus tatuajes, requieran que el interesado o su grupo completen alguna misión específica. La complicación de dicha tarea dependerá de lo poderoso del tatuaje que deseen.

LA COMPAÑÍA

La compañía tiene su origen en una organización mercenaria que proporcionaba auxilio a sus miembros. Aquellos que ingresan en sus filas pueden pedir auxilio y recibir la ayuda de otros miembros, mientras que se espera que devuelvan esos favores cuando le sean solicitados. La Compañía ha extendido sus cadenas de favores por amplias regiones de Tereaz, y personas de todo tipo y condición se cuentan entre sus filas.

LEMA

Hermano auxilia a hermano.

CREENCIAS

- › Siempre se pagan los favores.
- › Si no nos auxiliamos entre nosotros, nadie lo hará.
- › Estamos por encima de los reinos, nuestra hermandad es superior.

Prestigio	Rango
1	Mirlo
3	Cuervo
10	Lechuza
25	Gavilán
50	Halcón

OBJETIVOS

Los objetivos de La Compañía pueden resultar confusos y a veces contradictorios. Intentan no influir en la política a gran escala, limitándose, en apariencia, a acciones locales de auxilio a sus miembros. Sin embargo, algunas de estas acciones tienen consecuencias a largo plazo.

MISIONES TÍPICAS

Auxiliar a otros miembros de la Compañía en aquello que necesiten. Muchas de estas misiones consisten en prestar ayuda contra bandidos, rescates, búsquedas, obtención de información, hacer justicia... pero pueden llegar a convertirse en misiones complejas con relevantes consecuencias.

LOS QUE SE PREPARAN

Existen habitantes en el imperio absolutamente convencidos de que una nueva catástrofe está por llegar, causando el fin del mundo (tal y como lo conocemos). Estos habitantes, a quienes cualquiera tacharía de locos, comenzaron a agruparse, a ocupar viejas fortalezas abandonadas y a armarse y surtirse de alimentos, ropa, agua, medicinas y de todo lo que consideraran necesario para sobrevivir a lo que sea que azote nuevamente Tereaz. Lo curioso de este grupo es que cada uno opina que el final se manifestará de una forma distinta: una guerra, un poderosísimo hechizo, el levantamiento de los muertos... Sin embargo, cualquiera, piense lo que piense, es bienvenido a la comunidad si tiene una teoría apocalíptica que aportar. De hecho se sabe que pasan gran parte del tiempo discutiendo la forma en la que ocurrirá. Cuando no debaten acerca de cómo será el fin de todo, se entrenan en el uso de armas o excavan. Se dice que han llegado a construir verdaderas ciudades subterráneas y que sus distintas localizaciones en el imperio están unidas por túneles kilométricos. Salen poco, y lo hacen solo para proveerse de lo que necesitan o crean que van a necesitar. Sus bastiones son verdaderos armeros y almacenes de alimentos y están abiertos a negociar o intercambiar siempre que lo que les ofrezca sea útil en el final.

LEMA

Un nuevo Colapso se acerca, debemos estar preparados.

CREENCIAS

- › Nunca se está totalmente preparado.
- › Hay que ser autosuficientes, no depender de nada ni de nadie.
- › No podemos esperar que nos ayuden del exterior, debemos conseguirlo todo por nuestros medios.

Prestigio	Rango
1	5ª Edad
3	4ª Edad
10	3ª Edad
25	2ª Edad
50	1ª Edad

OBJETIVOS

Los que se preparan siempre están recorriendo Tereaz en busca de víveres, nuevos miembros, conocimientos para poder aplicar a sus refugios, etc. de forma que este es su principal objetivo. Además, se afanan en fundar nuevas comunidades en ubicaciones estratégicas que, según ellos, les protegerán del inminente Colapso.

MISIONES TÍPICAS

Es habitual que los que se preparan contraten grupos de mercenarios o soldados para proteger sus enclaves. También suelen encargar a aventureros el conseguir determinados objetos o materiales que puedan resultarles beneficiosos y que no puedan conseguir por sí mismos. Huelga decir que siempre estarán intentando convencer a aquellos que contratan para que se unan a su facción.

MAESTROS DE LO ANTIGUO

Son un grupo de investigadores centrado en el estudio de las ruinas y los restos de los antiguos imperios. Si bien su trabajo es principalmente teórico, centrándose en el análisis de documentos, la interpretación de leyendas, la catalogación de planos y la traducción de textos, no es extraño encontrarlos llevando a cabo excavaciones en determinados puntos de Tereaz. Suelen acudir a ellos los buscadores de reliquias y normalmente ayudan de buen grado siempre que acuerden que sean ellos quienes tengan el acceso primero y único a las inscripciones y documentos del yacimiento. Y es que a ellos no les interesan los objetos de poder o las riquezas, solo el conocimiento. Trabajan de forma tan concienzuda y entregada, que se olvidan del resto. Se dice, de hecho, que algunos mueren de agotamiento.

LEMA

El conocimiento es nuestro poder.

CREENCIAS

- › Explorar, estudiar y catalogar.
- › Recopilar la mayor cantidad de datos, pues la información es poder.
- › Nunca anteponer lo material a los conocimientos.

Prestigio	Rango
1	Archivero
3	Conservador
10	Bibliotecario
25	Custodio
50	Erudito

OBJETIVOS

El objetivo principal es el de adquirir el máximo de conocimientos posible al coste que sea. En esta nueva edad han encontrado una fuente casi inagotable de ruinas, yacimientos y secretos por descubrir, y no dejarán ninguno sin explorar.

MISIONES TÍPICAS

Los Maestros de lo antiguo suelen contratar a diferentes mercenarios o grupos de aventureros para explorar cualquier ruina a cambio de ser los primeros en investigarlas. También suelen pagar bien por el acceso a pergaminos, grabados o cualquier fuente de información que se pueda adquirir. No son extrañas las misiones de escolta de sus miembros más importantes.



VALLEVERDE Y EL ANTIGUO REINO DE ETHELIN

Valleverde es una amplia zona, boscosa en su mayor parte, que comprende la cuenca del río Kash desde su nacimiento en las montañas Levander hasta su desembocadura en el delta que va a dar al Mar de Nehur. Los Montes de La Corona y al sur las montañas Crestacuervo cierran el valle al este.

Antaño, Valleverde formaba parte del Gran Reino de Ethelin. Tras el Colapso, el valle se ha convertido en tierra de nadie colonizada por intrépidos pioneros, forajidos y monstruos. A continuación hacemos un repaso de algunas de las zonas más importantes de Valleverde.

Nota: La información de esta sección, relacionada con Valleverde y el antiguo reino de Ethelin, se incluirá de forma impresa en la aventura "El Novio Impuntual".

ALTHORON

La antigua capital de Ethelin, Althoron, es una ciudad costera en el delta del Kash. Tras el Colapso, sufrió muchos daños en las luchas por el control de la capital y los restos del reino. Actualmente ha recuperado parte de su esplendor como ciudad independiente e incluso se habla abiertamente de anexionar ciudades vecinas como Delforel para volver a crear el Gran Reino.

BALUARTE DE ANNERION

Una gran fortaleza a la sombra de las Crestacuervo que antaño servía para contener a los goblins de los Cerros de los Trasgos. Con el Colapso, el baluarte quedó abandonado y ahora solo viles criaturas moran tras sus muros.

BOSQUE DE VALLEVERDE

Un antiguo y frondoso bosque de robles y abetos de ramas retorcidas que cubre casi toda la cuenca del río Kash. La zona este, más cercana a los Montes de La Corona, contiene en su interior ruinas antiguas, aldeas abandonadas cubiertas por la vegetación y restos de otras épocas. A medida que uno avanza hacia el noreste del bosque se hace cada vez más denso y peligroso.

CERROGNOLL

Una próspera ciudad en las inmediaciones del Kash con importantes industrias madereras. Después del Colapso mucha gente abandonó la región y ahora se está repoblando.

CRESTACUERVO

Las montañas Crestacuervo ocupan una pequeña zona al sur de Valleverde, cerca de Althoron. Su cercanía con las Peñas de los Trasgos, al norte, ha hecho que muchas de estas criaturas se asienten en pequeños campamentos en las montañas.

CYLLIAN

A principios del Colapso una extraña maldición afectó a las gentes de Cyllian, que finalmente abandonaron el pueblo. Actualmente se está repoblando y es una aldea próspera de pioneros. Describiremos la ciudad Cyllian y sus habitantes en detalle en la aventura *El Novio Impuntual* de próxima publicación.

DELFOREL

La ciudad de Delforel, cerca de la antigua capital, se ha convertido en un concurrido enclave comercial. Su prosperidad ha atraído la mirada de los gobernantes de Althoron e incluso circulan rumores de que planean anexionarla.

ENTREBOR

Una colonia comercial que durante años se benefició del tránsito de mercancías a través de la Carretera de la Frontera. Actualmente es un puesto fronterizo plagado de aventureros, forajidos, contrabandistas y todos aquellos que parecen escapar de algo.

LA CORONA

Los montes de La Corona son una cadena montañosa que separa al este la zona central de Valleverde. Las cumbres casi siempre se encuentran cubiertas de nieve y en invierno los pasos quedan cerrados. Antes del Colapso, había numerosos enclaves mineros, ahora abandonados. Algunos clanes de bárbaros moran en pequeñas aldeas en sus laderas. La zona sur de esta cordillera se conoce como las Peñas de los Trasgos.

LAGO CYDELLAN

Un hermoso lago de aguas claras del que parte un riachuelo del mismo nombre, que se une al Kash al norte de Los Pastos. En la orilla oeste florece la aldea de Cyllian, mientras que los trasgos campan a sus anchas por la orilla este, convirtiéndola en un lugar peligroso. Antaño se utilizaban el lago y el río para bajar troncos hasta el Kash y transportarlos desde allí a Althoron. Aunque es navegable en ese tramo, apenas nadie hace ya esa travesía.

LEVANDER

Las montañas Levander separan Valleverde de los Páramos al norte. La mayor parte de ellas pertenecían en el pasado, a los enanos. Hermosas ciudades se extendían bajo las montañas, comunicadas por galerías y pasadizos. Muchas de ellas se han perdido, olvidado o han desaparecido. En la actualidad los enanos están regresando, recuperando alguna de estas ciudades y reabriendo las minas. Hay multitud de pequeños enclaves mineros y algunas aldeas de clanes bárbaros que moran en las zonas habitables de las Levander. La cara norte está habitada por orcos salvajes que a veces cruzan los pasos para sembrar el caos.

LOS PASTOS

Los Pastos es una amplia zona en el sur del valle de Valleverde, entre el bosque y el mar. Es una zona de altos pastos verdes salpicados por pedanías, granjas y aldeas abandonadas reclamadas por la naturaleza.

PEÑAS DE LOS TRASGOS

Las entrañas de la zona sur de los Montes de La Corona están surcadas por decenas de cuevas y túneles. A las de los antiguos mineros se unen las galerías excavadas por los trasgos. Aunque se enviaron numerosas fuerzas expedicionarias a acabar con ellos antes del Colapso, los trasgos siempre se replegaban al interior de la tierra. Tras el Colapso, los trasgos han comenzado a salir del subsuelo y empiezan a levantar campamentos en la superficie, en la orilla este del lago Cydellian.

PUNTADRACO

En la misma base de las montañas Levander, Puntadraco fue durante años un bastión preparado para rechazar las invasiones de los orcos bárbaros de los Páramos. Con la decadencia del Reino de Ethelin, se convirtió en una colonia penal, donde muchos condenados permutaban una pena de muerte o de prisión con el servicio militar. Actualmente es una ciudad independiente en la que solo residen (y resisten) los más duros o aquellos que huyen de algo.

VADO DEL TROLL

Antigua colonia enana de Ytgarth, que pasó a manos del reino de Ethelin tras la 3ª Guerra del Norte. Con la caída de Ethelin muchos enanos han regresado para reconstruir la antigua ciudad y reabrir las minas.

EMPLAZAMIENTOS ÚNICOS

LA POSADA “EL PACTO”

Situada al norte de Valleverde, entre las tres ciudades de Vado del Troll, Puntadraco y Entrebor, se ubica la posada de “El Pacto”. Un lugar privilegiado, ya que se encuentra en zona de paso entre el nudo que forman los tres emplazamientos, a pocos kilómetros del paso de las montañas Levander y por último, está justo al comienzo del camino al oeste que, atravesando Vado del Troll, se abre hacia la región más occidental de Tereaz.

La posada recibe su nombre de una antigua leyenda que cuenta que hace varios siglos un bardo llamado Sylrahx, al que más tarde llamaron “lengua de plata”, hizo un pacto con un ancestral demonio. Con este pacto el humano conseguiría alzarse entre los suyos y alcanzar la mayor fama y gloria de su época y, por supuesto, en tiempos venideros. De hecho, a fecha de hoy, tras varios siglos, su nombre aún es conocido ya que consiguió su objetivo y se convirtió en

el más famoso y laureado artista de Tereaz. Por lo que se cuenta, Sylrahx desapareció en extrañas circunstancias lo que ha alimentado la leyenda de que el demonio volvió a reclamar su pago.

La historia dice que dicho pacto se selló en los sótanos de esta posada, aunque hasta hace pocos años eran solo unas ruinas abandonadas. El local, como es de esperar, se ha convertido en un lugar de peregrinación para bardos de toda la región (y más allá) que acuden en busca de inspiración. A algunos se les ha tenido que echar de la posada después de haber sido descubiertos en los sótanos realizando rituales de invocación.

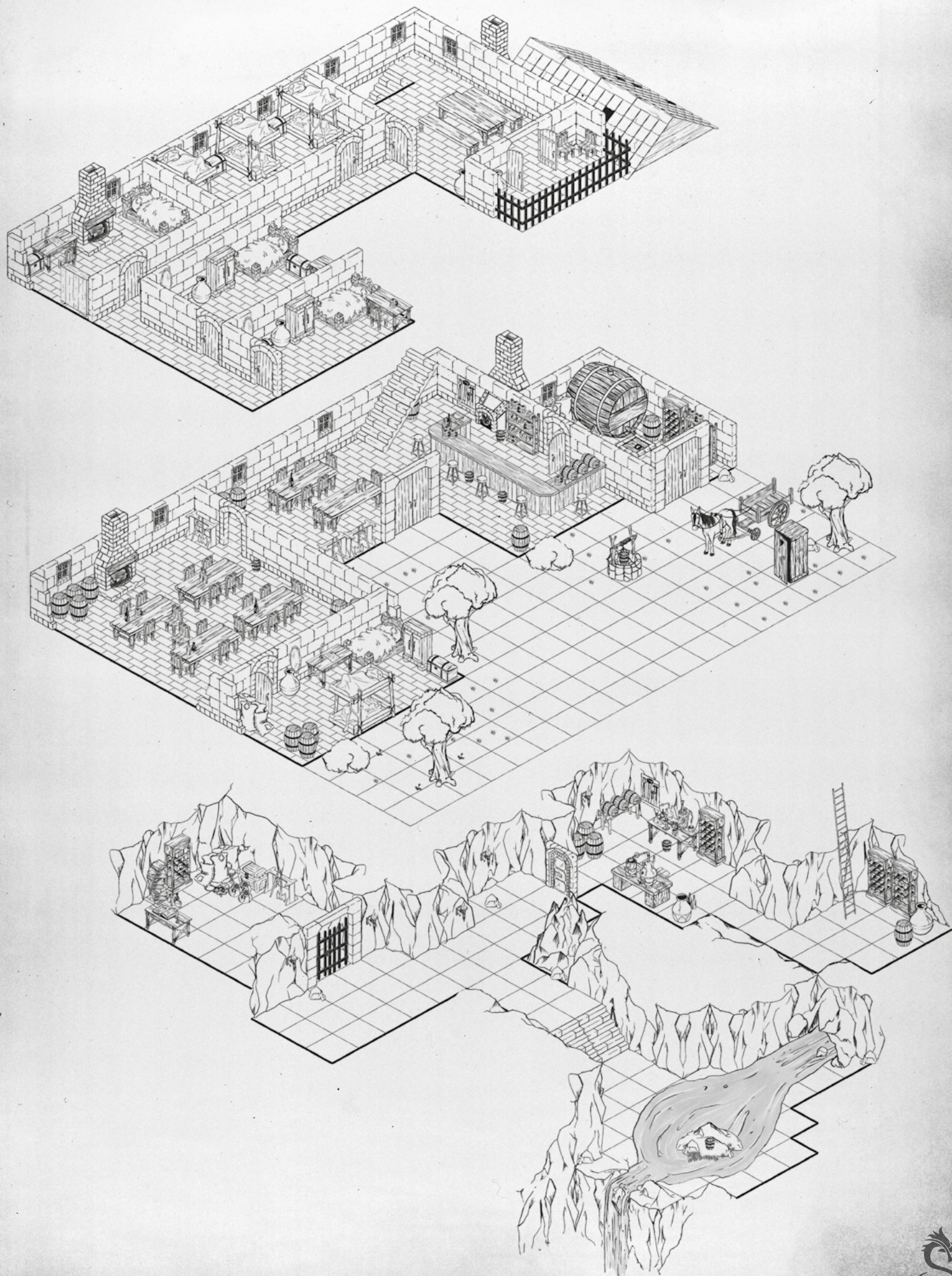
El Pacto está regentado por Sungpawerd, Sung para los amigos, un viejo mercenario retirado que se encarga de servir las mesas y atender la barra. Gusta de contar cientos de historias de su vida pasada como soldado de fortuna, cada una más estrafalaria que la anterior, aunque es fácil darse cuenta de que todas tienen siempre ese toque fantástico que hace plantearse si realmente son verdad.

Sung no iba solo, al contrario, perteneció a una compañía de mercenarios de gran renombre (los conocidos como La Espada del Fénix). Cuando se disolvieron, largo tiempo atrás, Sung adoptó a los dos hijos mellizos de su compañero semiorco Ibagdur, caído en la última misión, y se encargó de cuidarles como si fueran propios. Estos dos pequeños semiorcos han crecido y ahora ayudan a Sung en la posada; el chico, Drararg, se encarga de la cocina y de echar una mano con el servicio de mesas, y la chica Ahastu, se ocupa de cuidar los animales y de mantener en condiciones las habitaciones de los clientes.

De los dos hermanos, Drararg es el único que suele hablar en público. Tanto es así que es muy habitual que, cuando están los dos juntos, Ahastusol o tenga que mirar a su hermano para que este sepa qué decir en su lugar. Ahastu se siente mucho más cómoda entre animales, con quienes tiene una verdadera afinidad y suele alejarse del ajetreo de la posada. Los tres miembros viven en una habitación de la planta baja al fondo del segundo salón.

Si bien *El Pacto* es lugar de peregrinaje de toda suerte de bardos y artistas, la posada cuenta con una barda residente que es quién hace de anfitriona de aquellos viajeros o visitantes que llegan a la fonda. Thewe es una elfa que sorprende por su carencia de belleza, algo insólito entre los de su raza, que suelen ser extremadamente hermosos. Sin embargo, cuando canta o cuenta historias, es capaz de embelesar a cualquiera, y esto le ha valido el sobrenombre de “Voz de Luz”, algo que ni siquiera hace honor a la delicadeza y perfección de su arte.

Una enorme amalgama de clientes pasan por el gran salón de *El Pacto* y, aunque muchos de ellos solo están de paso, hay otros que suelen detenerse siempre que pueden en la posada ya sea para hacer negocios, descansar o, simplemente, saludar.



Por ejemplo, es bastante común encontrarse a Méhyarid, un comerciante halfling oriundo de Cyllian que recorre todo el camino del norte hasta Entrebór, para luego continuar hacia el este en dirección a Heirforel, Puertobello, Althoron y volver a Cyllian donde descansa unos días para reanudar de nuevo el camino. Debido a la larga ruta que realiza, casi siempre acompañado de un par de guardaespaldas, suele estar provisto de un gran surtido de objetos, incluso alguno mágico (aunque estos no suele enseñarlos a cualquier cliente que se le acerca).

Otro parroquiano habitual es Cusegar, uno de los reclutadores de La Compañía. Siempre ataviado con una cota de malla y una sobrevesta con los colores de su facción, se trata de un campechano humano con una barba canosa y una gran sonrisa siempre presente. Nunca se le ha visto discutir con nadie, de hecho parece rehuir el combate o la confrontación, aunque lo que todos tienen claro es que su pericia con el acero no es nada desdeñable (algunos parroquianos hablan de cierta ocasión en la que unos orcos bajaron del paso de las Montañas Levander y Cusegar fue uno de los que lideró la defensa).

Como se ha comentado, es muy posible encontrar casi todo tipo de clientes en la taberna y sorprende las pocas peleas o discusiones que hay en el interior, a pesar de la disparidad. Ciertamente es que al haber siempre una buena amalgama de bardos, músicos y demás artistas, las noches en la posada suelen ser animadas y bastante entretenidas.

El local se divide en dos grandes estancias. Tras pasar por el umbral de la puerta doble de madera de roble tachonada encontrarás, a la derecha, una larga barra de bar de color marrón claro, que contrasta ligeramente con el color más oscuro del resto de este primer salón. Hay, además, un par de mesas largas, un armario y el acceso al piso superior donde se encuentran las habitaciones de los huéspedes (casi siempre llenas). Detrás de la barra está el acceso al almacén y bodega donde se guardan casi todas las provisiones, suficientes para mantener la posada varias semanas, y el acceso al sótano.

Al otro lado del primer salón, tras cruzar un arco se llega al comedor principal, donde por norma general se encuentra la mayoría de los clientes y donde suelen tener lugar las actuaciones de los bardos (aunque algunos de los menos conocidos también actúan en el primer salón). Suele hacer una temperatura muy agradable gracias a la gran chimenea que preside la sala, algo que se agradece en contraste con las frías temperaturas del exterior, producidas por los vientos que llegan desde las montañas de Levander, que tienen en sus picos nieves perpetuas. Al fondo de este comedor, se encuentra la habitación de Sung y los dos mellizos.

En la planta de arriba se encuentran las habitaciones de los huéspedes. Una de las individuales suele estar ocupada por Thewe. Los viajeros suelen pedir a Sung las habitaciones anexas a la de ella, para tener la suerte de escucharla ensayar..

El sótano solo tiene un punto de acceso: una trampilla oculta en el almacén debajo de unos sacos y cuya existencia muy pocos conocen. Al bajar, lo primero que llama la atención es el fuerte olor dulzón que te envuelve, producto de los alambiques que destilan el famoso vino dulce que se sirve en la posada. En esta primera estancia hay una puerta de metal que siempre está cerrada con un fuerte candado y una cerradura mágica, esto último añadido recientemente tras encontrar a dos bardos intentando, sin demasiado éxito (al menos eso dice Sung cuando se le pregunta), invocar a un demonio y cerrar un trato con él.

El paradero de la llave del candado y la fórmula para romper el hechizo de la cerradura, solo los conoce Sung, y no se los revelará a nadie: *“al fin y al cabo no hay nada importante al otro lado”* como suele decir. Más allá de la puerta hay un pasillo excavado en la piedra que lleva a una cámara cerrada con un rastrillo donde Sung guarda algunas de sus antiguas armas y preciados recuerdos (o tesoros) de su vida como mercenario. A la izquierda, bajando por unas escaleras, se llega a un pequeño arroyo que alimenta el pozo que hay en el patio de la posada. Esta zona se anega cuando hay lluvias hasta el segundo o tercer escalón, aunque gracias a la cascada que existe un poco más adelante estas inundaciones apenas duran unas horas. Más allá de la cascada nadie se ha atrevido a aventurarse.

El Pacto se ha convertido, además de en un lugar de peregrinación de bardos y artistas, en un remarcado punto de inicio de aventuras y misiones gracias a su ubicación y gran tránsito de personas. Siempre hay algún encapuchado al fondo de uno de los salones con un encargo y una bolsa de dinero, o una nota escrita y clavada con una daga en el tablón de anuncios al lado de la entrada.

INFORMACIÓN LEGAL

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

AUTORES:

Ismael de Felipe, José Manuel Palacios, Eva Vidal

EDITORIAL:

Holocubierta Ediciones, S.L.

ILUSTRACIÓN PORTADA:

Enrique Barajas

MAPAS Y CARTOGRAFÍA:

José Manuel Palacios

MAQUETACIÓN Y DISEÑO INTERIOR:

Vanessa García



HOLOCUBIERTA EDICIONES, S.L

COPYRIGHT 2018

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

WWW.HOLOCUBIERTA.COM

VERSIÓN: 16 de Junio de 2018

¿QUIERES COLABORAR CON IMPERIOS PERDIDOS?

Como bien sabes, este es un documento vivo, en constante crecimiento y evolución. Esto significa que, además del material creado por el equipo de autores, queremos ofrecerte la posibilidad de participar en su desarrollo.

Para ello, solo tienes que enviar un email a info@holocubierta.com indicando en el asunto “Colaboración Imperios Perdidos” y en el cuerpo del texto o adjunto en un archivo, aquello con lo que quieras colaborar: facciones, localizaciones, personajes, enclaves únicos, semillas para aventuras, etc. Por supuesto también puedes enviarnos tus dudas y consultas al mismo correo electrónico.

Lo que recibamos será revisado y, en caso de encajar con el estilo y ambientación, será incluido en el documento y tu nombre añadido a la lista de autores.

IMPORTANTE:

Todo el material que envíes debe ser original y estar acompañado de un certificado de autoría.

Al enviar el material aceptas que este pueda ser incluido en la Guía del Jugador de Imperios Perdidos y distribuido de forma gratuita. Así mismo, al formar parte de la ambientación de Imperios Perdidos, las aportaciones podrán ser usadas (mediante referencia a la Guía del Jugador y nunca mediante copia directa del texto aportado) dentro de las aventuras que se comercializarán, renunciando el autor a cualquier compensación económica por el material enviado y/o las referencias utilizadas tanto en la Guía del Jugador como en las aventuras publicadas.

Holocubierta Ediciones se reserva el derecho de negociar otros acuerdos con autores que envíen material afín de ser publicado físicamente.

El texto final de la Guía del Jugador de Imperios Perdidos tendrá la consideración de Obra Colectiva, de acuerdo a lo establecido por el art. 8 de la Ley de Propiedad Intelectual.

Este material ha sido desarrollado bajo la OPEN GAME License Version 1.0a incluida en el presente documento. Todos los mapas, ilustraciones, símbolos, nombres propios, de lugares, organizaciones, ciudades, personajes, dioses, eventos o facciones se consideran Product Identity tal y como se describe en la citada licencia.