



EIDORIAN
World Building

BREVE GUÍA SOBRE

EBERRON

“En una ruina antigua bajo los Yermos Demoníacos, una banda de héroes corre para reclamar el Corazón del Segador. Si los agentes de la Garra Esmeralda lo alcanzan primero, reactivarán la Última Guerra y desatrarán un ejército de muertos vivientes.”

Más información en: www.eidorianworldbuilding.com

Una breve guía sobre Eberron

Introducción

Eberron es un escenario de campaña creado por **Keith Baker** para el juego de rol Dungeons & Dragons.

El escenario **fue el ganador** del Wizards of the Coast's Fantasy Setting Search, una competición celebrada en 2002 para crear un nuevo escenario para el juego Dungeons & Dragons. Elegido entre más de **11.000** participantes.

El escenario combina el tradicional tono de **fantasía** con el género **pulp** de cine de aventuras, además, agrega una capa de intriga **noir** y algunas **“tecnologías”** no tradicionales en la temática de fantasía, como **trenes, barcos voladores** y **seres mecánicos** potenciados con magia.

El escenario se sitúa en el mundo de **Eberron**, en un período de recuperación tras una guerra destructora en el continente de Khorvaire, **La Última Guerra**. Tras casi un siglo, la guerra acabó a causa de un incidente catastrófico que arrasó una nación entera. Este incidente se conoce como el **Día del Luto**.

El **crimen** y la **corrupción** acechan en las grandes ciudades de Khorvaire. Los **dragones ocultos** dan forma al curso de la historia, e **infernales siniestros** influyen en los sueños de los incautos.

Más información en: www.eidorianworldbuilding.com

Una breve guía sobre Eberron

“En la ciudad de Sharn, un equipo de espías logra un plan imposible – irrumpir en las bóvedas impenetrables de la Casa Kundarak. Pero en lugar de oro, encuentran un secreto que podría romper la frágil paz entre las naciones.”



Más información en: www.eidorianworldbuilding.com

7 Cosas sobre Eberon

[1] La Última Guerra ha terminado, más o menos: La Última Guerra sumió al continente de **Khorvaire** en una **guerra civil** hace más de un siglo, destrozando las Cinco Naciones que formaron el reino de Galifar.

Hace solo dos años, la guerra terminó (tras la catástrofe del Día del Luto) con la firma del **Tratado de Tronofirme**. Se establecieron doce naciones reconocidas y una paz tenue.

[2] Dinastías con Marcas del Dragón: Las grandes familias con **marcas del dragón** son los Barones de la industria y el comercio en todo Khorvaire y más allá.

Su influencia trasciende las fronteras políticas, y permanecieron mayormente neutrales durante la Última Guerra. No son ciudadanos de ninguna nación, las matriarcas y patriarcas de cada casa viven en sus emporios ubicados en todo Khorvaire.

Su poder se deriva de las **marcas del dragón:** sellos arcanos **hereditarios** que se manifiestan en ciertos individuos dentro de la familia, otorgándoles **habilidades mágicas** limitadas, pero útiles asociadas con los gremios comerciales que controla cada familia.

Una breve guía sobre Eberron

[3] Tierras de intriga: La guerra ha terminado y las naciones de Khorvaire ahora tratan de construir una nueva era de **paz** y **prosperidad**. Sin embargo, las **antiguas amenazas** persisten y el mundo necesita héroes para asumir la causa.

Las naciones **compiten** en muchos niveles: dominio económico, influencia política, territorio, poder mágico y más, cada una de las cuales busca **mantener o mejorar** su estado por cualquier medio que no sea una guerra total.

Casas de las marcas del dragón, **iglesias** tanto puras como corruptas, **señores del crimen**, pandillas de **monstruos**, **espías psiónicos**, **universidades arcanas**, **sociedades secretas**, **mentes siniestras**, **dragones** y una multitud de **organizaciones** y **facciones** se unen a la lucha por la posición y el poder después de la última guerra

[4] Un Continente de Aventuras: Desde las selvas de **Q'barra** hasta **Los Yermos Demoníacos**, desde los rascacielos de **Sharn** hasta las llanuras de **Talenta** llenas de dinosaurios, **Eberron** es un mundo de aventuras.

Mediante el uso del **transporte mágico**, los héroes pueden alcanzar una amplia gama de entornos en el transcurso de una aventura y, por lo tanto, lidiar con una gran variedad de monstruos y otros desafíos.

Una breve guía sobre Eberron

“A bordo de una aeronave, una maga debate la interpretación de una antigua profecía con un dragón rojo sangre. Si al dragón no le convence su argumento, destruirá la aeronave y a todos los que estén en ella. Pero si ella gana el debate, el dragón los llevará a la lejana Argonnessen, ¡y ningún humano ha visto la tierra de los dragones y regresado!”



Más información en: www.eidorianworldbuilding.com

Una breve guía sobre Eberron

[5] Un Mundo Mágico: La **tecnología** de Eberron no se ha desarrollado a través del avance de la ciencia, sino a través del dominio de la **magia**. El uso generalizado de la magia impregna la vida en las ciudades y pueblos. Las **aeronaves** y el **transporte ferroviario** hacen posible un viaje rápido por el continente. Una clase trabajadora de magos menores, llamados artesanos mágicos, usa conjuros para proporcionar energía y otras necesidades.

Con la ayuda de los llamados **cristales dragontinos**, las marcas de dragón se pueden hacer más poderosas, los elementales pueden ser controlados y aprovechados, y los objetos mágicos se pueden fabricar y moldear.

[6] Nuevas Razas: Además de las razas comunes, los jugadores pueden elegir jugar personajes **orc** o **trasgo** en Eberron. O pueden elegir una de las **cuatro nuevas razas:** replicantes, kalashtar, cambiantes y forjados.

Los **replicantes** tienen habilidades de cambio de forma menores. Los **kalashtar** son entidades planares fusionadas con anfitriones humanos, dándoles habilidades telepáticas. Los **cambiantes** se desarrollaron a partir de la mezcla de humanos y licántropos, una unión que les otorga capacidades bestiales limitadas e instintos salvajes. Los **forjados** son una raza de constructos creada durante la Última Guerra, que busca encontrar su lugar en un mundo de postguerra.

Una breve guía sobre Eberron

[7] D&D con un Toque: Cada raza, monstruo, conjuro y objeto mágico clásico tiene un sitio en algún lugar de Eberron, pero puede que **no sea** el lugar que esperas.

Eberron tiene un lugar único en el multiverso de D&D, y muchos elementos familiares del juego juegan diferentes roles en el mundo. **En particular**, las criaturas mortales son productos de la cultura y las circunstancias, más que de la influencia directa de los dioses.

Como resultado, **no puedes asumir** que un dragón de oro es bueno o que un contemplador es malo; solo en el caso de los celestiales, infernales y ciertas otras criaturas cuya identidad y visión del mundo están formadas por la magia (como la maldición de la licantropía) el alineamiento se da por sentado.