

TIEMPO, CLIMA Y TERRENO DE AZNAREL

Este documento fue extraído del **Aznarel: Escenario de Campaña** con el propósito de poder mejorar su descarga.

Se publica bajo los términos de la Open Game Licence (OGL) y la licencia de Marca Registrada del Sistema d20.

La OGL nos permite utilizar las reglas básicas del Sistema d20 y publicar material de juego derivado de esas reglas.

Para mayor información visita Open Game Licence en www.aznarel.wordpress.com

CRÉDITOS

Diseño e Idea Original: Diego Vega.

Material Extra y Fabián Fuentealba, Carlos González, Emanuel

Colaboración: Moya, Darío Rivas, José Sepúlveda, Sergio Vega.

Diagrama de Portada: Wizards of the Coast, DMV.

Edición: Diego Vega.

Ilustraciones: Internet, Libros D&D, Diego Vega, Daniel Duñez, Emanuel Moya, José Sepúlveda.

Diseño del Mapa: Diego Vega.

Ilustración y Color del Mapa: Gotti, Emanuel Moya.

CRÉDITOS ADICIONALES:

* El artículo "La Historia de los Clanes" del capítulo 1 y la Raza "Intis" del capítulo 2 fueron diseñados por Carlos González.

* La Raza "Mesías" del capítulo 2 fue diseñada por Darío Rivas.

* La Clase "Caballeros Sagrados" del capítulo 3 fue diseñada conjuntamente por Darío Rivas, Sergio Vega y Diego Vega.

* La Clase de Prestigio "Ninja del Medio Sol" del capítulo 4 fue diseñada conjuntamente por Emanuel Moya, Elvio Martínez y Diego Vega.

* La Clase de Prestigio "Arquero Sagrado" del capítulo 4 fue diseñada conjuntamente por Sergio Vega y Diego Vega.

* El capítulo 7 "Nuevas Reglas y Variantes" fue diseñado conjuntamente por Claudio Bacherini, Fabián Fuentealba, Hernán Casares, Sergio Vega y Diego Vega.

* El artículo "Modificaciones sobre Reglas de Combate y Aventuras" descrito en el capítulo 7 fue diseñado por Josecito.

* El artículo "Compendio de Venenos" descrito en el capítulo 7 fue elaborado por Carlos González.

* Las descripciones de las Deidades de Aznarel descritas en el capítulo 8 fueron elaboradas conjuntamente por Emanuel Moya y Diego Vega.

Todos estos productos son marcas registradas por Wizards of the Coast, salvo los artículos aclarados.

La utilización de estos nombres o de cualquier otro producto registrado no es un intento de apropiación de copyright.

Basado en las reglas del juego de rol Original Dungeons & Dragons® creado por Gary Gygax y Dave Arneson. Este Suplemento utiliza las nuevas reglas originales de Dungeons & Dragons® 3th Edition diseñadas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, a subsidiary of Hasbro, Inc. The d20 System logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.





CAPÍTULO 5

TIEMPO Y CLIMAS

CAPÍTULO 5

TIEMPO Y CLIMAS

CALENDARIO DE AZNAREL

Meses y días: Por lo general los habitantes de Aznarel dan mucha importancia al cambio de estación en el cual viene el buen clima, el calor y la buena cosecha. Es por eso que según el calendario vigente el inicio del año está justamente con la llegada del Sol Altanero (verano). En dicho calendario, que es utilizado prácticamente por todas las Razas Libres, cada año esta compuesto por 364 días divididos en 13 meses. La luna es un astro que posee un ciclo de 28 días (este ciclo gobierna a la licantropía). Cada ciclo lunar marca el pasaje de un mes, que a su vez está dividido en 2 semanas de 14 días cada una. En conclusión cada año comienza el 1er día del Sol Altanero y termina el 28vo día de la Bienvenida. Existen días festivos para todas las razas Libres en casi todos los meses, y en ellos la mayoría de las personas dedican el día entero a orar por sus dioses, cantar y bailar o simplemente lo utilizan como día de receso laboral. Claro esta que dependiendo la raza es el tipo de celebración que se realiza en cada día Festivo.

<u>Mes</u>	<u>Nombre</u>	<u>Día festivo</u>
1°	Sol Altanero	1° día del la Luz
2°	Verano Medio	20° día de la Cerveza
3°	La dulce Partida	19° día del Amor
4°	La Caída	28° día del Adiós
5°	El Abrigón	
6°	La Rotura	5° día de La tristeza
7°	Desnudez	
8°	Profundo Gélido	14° día del Invierno
9°	Flaqueza	11° día de la luna
10°	Esperado Adiós	
11°	Verdes Pastos	21° día de lo natural
12°	Floración	15° día de la Fortuna
13°	Bienvenida	23° al 28° Año nuevo

Día y Noche: Los días están divididos entre el día y la noche según el poniente y la puesta del sol. Entre el total de la población de las Razas Libre de Aznarel, solamente un 85% de ella posee dispositivos mecánicos o mágicos que llevan el paso de las horas

de una forma constante y sin casi fallas. El otro gran porcentaje de la población simplemente no tiene noción exacta del tiempo del día, y solamente pueden guiarse por la posición del sol. Los días comienzan al amanecer, en el mismo momento en que aparece el primer rayo de luz.

Un día esta dividido según el grueso de la población en:

- Amanecer (entre las 6:30 y las 7:30 hs).
- Media mañana (entre las 8 y las 10 hs).
- Sol Elevado (entre las 10:30 y las 12)
- Mediodía (entre las 12:30 y las 13:30)
- Tarde (entre las 14 y las 16:30 hs).
- Media tarde (entre las 17 y las 19 hs).
- Puesta del sol (entre las 19:30 y las 20 hs).
- Anochecer (entre las 20 y las 21 hs)
- Noche (entre las 21 y las 23:30 hs).
- Media noche (entre las 00 y la 1:30 hs).
- Noche oscura o Corazón de la noche (entre las 2:30 hasta el Amanecer).

Conteo de los años:

El conteo de los años lo empezaron los elfos de la región de Niobar, tomando como año 1 al año en que Acil, señor de la Luz, se les apareciera en y cantara su primera canción en el suelo Aznarel, iluminando todo los rincones oscuros de sus corazones. Fue en lo que llamaron La Edad de Oro. Varias razas optaron por llevar el conteo de los elfos de Niobar para su calendario, es por eso que los humanos del Sur y los Halflings utilizaron este calendario también. Sin embargo, los enanos no iniciaron la cuenta de sus días hasta las Guerras Raciales, tiempo en que decidieron crear su propio calendario en vez de utilizar el de los Elfos. Así es que verás en la Reseña Cronológica de Aznarel como para una Raza es un año y para otra es otro completamente distinto. Por su parte, los gnomos de Gnomyland utilizaron también al comienzo de su existencia el calendario Elfo, pero luego coincidieron con sus primos los Enanos.

Asimismo, bs humanos del Norte utilizaron el calendario Niobariano durante mucho tiempo, hasta que con la Monarquía Mansilla, el Rey Luis Mansilla decidió llamar año 1 al año en que comenzó a gobernar las tierras que llevan su nombre.

Aznarel Campaign Setting

RESEÑA CRONOLÓGICA DE AZNAREL

A continuación se presenta una tabla con una breve cronología de los acontecimientos más importantes de la historia de Aznarel desde el momento en que los Elfos diseñaron el primer calendario. Año Niobar corresponde justamente al Calendario Elfico; Año Enano procede del Calendario propio de esta raza; y Año D.L.M. corresponde a la notación *Después de Luis Mansilla*, notación que se utiliza cuando se nombra la cuenta de los años según este calendario.

Edad de Los Dragones (unos 40.000.000 de años)

Año Niobar	Año Enano	Año D.L.M.	Acontecimiento importante
--	--	--	Garkiz crea a los Dragones y a los Dracoids para que los atiendan y sean sus súbditos. Los Dragones rigen todos los ámbitos de Aznarel.
--	--	--	Nazamita crea a los Trents con el permiso de Garkiz. Ellos poseen la sabiduría de la misma tierra y la capacidad de evolucionar con el correr de los años.
--	--	--	Caronte crea sin el consentimiento de Garkiz la primera criatura maligna de Aznarel, un Dragón Negro llamado Goar, con el objetivo de que este creara más criaturas con sus mismos ideales.

Edad de Oro (unos 1.200 años)

Año Niobar	Año Enano	Año D.L.M.	Acontecimiento importante
1	--	--	Acil, Señor de la luz se aparece a orillas del Lago Niobar y enseña a los Elfos de esta región a cantar su primera canción.
7	--	--	Los Elfos viajan hasta los Pantanos Gorkha donde se encuentran con esta raza del mismo nombre.
19	--	--	Los Niobarianos se encuentran con la raza de elfos oscuros, llamados Drow, y empiezan las primeras disputas por su comportamiento.
22	--	--	Los Dracoids aparecen en las regiones élficas y piden ser glorificados debido a que según ellos, son los primeros pobladores de Aznarel.
23	--	--	Reiteradas reuniones entre Monarcas de los Elfos y de los Dracoids. Se acuerda la paz entre esos pueblos.
30	--	--	Los Trents transmiten su conocimiento de la creación de Aznarel a Elfos y Dracoids.
132	--	--	Los Enanos despiertan en los Montes Náibaf, con la bendición de Luján y Karmelo.
367	--	--	Los Enanos de las Tierras Secas entablan diálogo con los Elfos de los bosques de Barovia.
581	--	--	Surgen los Gnomos en el Sur Oeste de Aznarel.
682	--	--	Gnomyland es fundada y sus

			habitantes rápidamente empiezan a especializarse en la minería.
796	--	--	El Rey elfo de Niobar Ederlonath funda la ciudad de Namoth, que sería por miles de años la ciudad elfica de mayor población.
803	--	--	Un grupo de humanos llega por mar a las costas de lo que años después sería la Gran ciudad de Danuria. Se instalan ahí mismos y fundan una villa que denominan Danus.
805	--	--	Comienza la población masiva de los humanos en el Este de Aznarel.
808	--	--	La familia Pierre funda la ciudad de Lizarazu, capital de la Isla de Almendra.
829	--	--	Los Dragones de Dracoland conviven con sus pares los Dracoids, pero debaten la posibilidad de un ataque a los humanos por su rápida población y explotación de los recursos de Aznarel.
834	--	--	Aparecen los Halflings por primera vez en la zona del este del Valle Laldeal. Comienzan a entablar una relación de amistad con los humanos de esa misma región.
894	--	--	El Halflings Nicanor Botón descubre la hierba nicotiana en las alturas de los Montes Ykarus. Para los Elfos y Humanos sólo era apreciada por la fragancia de sus flores. Pero a partir de ese momento los halflings fueron los que cultivaron especialmente para fumarla.
925	--	--	El conde Ravenloft termina la construcción de su fortaleza en la cima del Monte Namel.
949	--	--	Teg, Dios de la Guerra, entrega 3 espadas mágicas a sus más importantes creyentes: una a Fernold, el Semielfo de los montes Ykarus; otra a Ravenloft, el conde de Namel; y otra a Androre, señor del bosque homónimo.
990	--	--	Los Enanos del Norte comienzan a trabajar en la compañía minera Urbish, en los Montes Castores.
991	--	--	El humano Fomuini Torio Vadal se instala cerca del Último Paso. Se casa ese mismo año y tiene un hijo al que llama Naur Noriel.
995	--	--	Se funda la ciudad de Masquerade, conocida como La Encrucijada.
999	--	--	El Humano Fresan Mac Fadden funda el Imperio Humanista de los Sentimientos Fingidos. Se proclama Emperador y funda la Capital del Imperio: Ciudad Luz, en el Sur Este de Aznarel.
942	--	--	Nace Douglas Maciel, hijo de Magdal y Fomuini Torio Vadal.
962	--	--	Uldras entrena a Douglas Vadal en el Monasterio del Sagrado Puño, en Sotor.
977	--	--	Primera Enfermedad Masiva, peste bubónica. Mueren 10.000 hombres.
929	--	--	El Humano Sergei Salchus se proclama Rey de Alonindedarkl.

Aznarel Campaign Setting

			en el Norte Este de Aznarel.
955	--	--	En la ciudad de Estopa, en la isla de Bath, los Hermanos Muñoz inventan un nuevo instrumento musical: la mandolina.
974	--	--	Primer terremoto registrado en las tierras de Dracoland.
999	--	--	Idmon I, el Sabio, se proclama Emperador de los Mirmidones y funda la ciudad de Hefesto al Sur del Valle Laldeal.
1026	--	--	Dos Deidades superiores, Caronte y Avenor, comienzan en secreto a armar su plan para ser el dueño de la tierra y reagrupan a miles de criaturas malignas para que combatan para ellos. Se funda el Ejército Oscuro.
1027 al 1227	--	--	Se desata una terrible guerra que duraría 200 años, la Guerra de los Heréticos. Durante este tiempo, la población de Aznarel no estuvo al tanto de dicha guerra, pero las consecuencias fueron nefastas. Aznarel se hundió en la confusión y la oscuridad. Esta guerra acabó muchos de los avances de las razas, provocó la caída de los Ancianos.

Edad Oscura (unos 300 años)

Año Niobar	Año Enano	Año D.L.M.	Acontecimiento importante
1417	--	--	La ninfa más importante que habita en el Oráculo de Norte, Planuzas, es asesinada por una terrible manada de bestias llamadas Orcos.
1424	--	--	Los Elfos pierden la amistad con los Enanos al enterarse que su más preciada Princesa, Lilien de Ederth, es raptada por un enano Oscuro. El Rey Elfo Maradith envía un grupo de sus mejores aventureros a rescatar a Lilien.
1425	--	--	Lilien es encontrada asesinada en una cueva, convertida en piedra, producto del ataque de un Beholder. Los elfos cegados por tal pérdida declaran la guerra a los Enanos. Termina la Edad de Oro.
1428	--	--	Comienza la Primera Guerra entre Elfos y Enanos, se llamó la "Guerra de los 1000 sueños", duró 1000 días.
1431	--	--	Los Enanos al mando de Ragadin de Fierro vencen a los Elfos en las tierras Secas.
1434	1	--	Los enanos fundan la Puerta de Tramontín, la más grande e importante ciudad y fortaleza de Enanos bajo las montañas de Náibaf, al sud-oeste del Aznarel. Empieza el Calendario Enano.
1439	6	--	Los Enanos atacan la ciudad Elfica de Tearsis y se apoderan de ella. Es renombrada como Timoni.
1440	7	--	Comienza la Segunda Guerra de los Enanos y los Elfos, la guerra del hacha, enanos demostraron su poder armamentístico y defendiendo los ataques elficos en dicha ciudad tomada.
1496	63	--	Ladmandarus de los Gnomos,

			pasa a ser la Metrópolis más grande de Aznarel.
1634	201	--	Llegan a las costas del Territorio Humanista una embarcación destruida con dos tripulantes malheridos: Alejandro Foster Kane y su esposa Noelia. Alejandro es capturado y Noelia es llevada al salón del Rey Friso Mac Fadden.
1639	206	--	Alejandro Kane escapa junto a su amigo Juan Moreira de las cárceles de Mac Fadden.
1640	207	--	Alejandro Foster Kane se hace íntimo amigo del Rey Mirmidón Idmon "El tirano". Y se convierte en su mayor confidente.
1649	216	--	El rey ve el fin de su vida y al no tener sucesor, nombra a Alejandro Kane como heredero del trono. Es nombrado Emperador de los Mirmidones.

Las Guerras Raciales (unos 1.800 años)

1650	217	--	La Guerra de los Clanes se ve incrementada por ambos bandos, ya que sus dos Emperadores tienen el deseo inminente de acabar el uno con el otro.
1652	219	--	El Hechicero Wilbor le regala a Alejandro Kane un Martillo de Guerra mágico, y pasa a ser el arma más temida por los Humanistas.
1653	220	--	Alejandro Kane ve al fin la posibilidad de rescatar a su esposa Noelia y parte con una legión de soldados a embestir al rey Friso Mac Fadden. Pero casi encuentra la muerte en dicha batalla. Además se entera que su esposa es ahora la Emperatriz de los Humanista.
1654	221	--	Alejandro Kane es traído de la muerte por la magia de Douglas Maciel Vadal. Kane se casa con Iris Kantor.
1655	222	--	Noelia y Friso Mac Fadden tienen una hija que llaman Helena. Será la próxima Emperatriz de los Humanistas.
1657	224	--	Alejandro Kane e Iris Kantor tienen un hijo llamado Paris.
1667	234	--	Helena Mac Fadden es nombrada Emperatriz de los Humanistas y comienza una guerra total contra los Mirmidones.
1672	239	--	Alejandro Foster Kane es asesinado y su hijo Paris asume como Emperador de los Mirmidones con solo 15 años.
1677	244	--	Paris Kane inicia la Batalla Final contra los Humanistas. Junto a su ejército y la ayuda del Mago Vadal logran tomar ciudad Luz. Con el último aliento mata a Helena Mac Fadden pero muere producto de una daga en el corazón.
1677	244	--	Se realiza el funeral de Paris Foster Kane, quien con solo 21 años había sido el Emperador más próspero de todo el continente.
1703	270	--	El Imperio de los Mirmidones comienza a caer al no tener un líder fuerte que los quie.
1709	276	--	Se inicia la guerra de los 100 años

Aznarel Campaing Setting

			que involucraba a las razas de los Elfos Oscuros y los Elfos de Niobar.
1755	322	--	La Bruja Narietha intenta convocar a Semidioses Malvados con motivo de destruir Aznarel. Douglas Vadal combate increíblemente en un duelo Arcano y la destruye de la faz de la tierra.
1909	476	--	Se registra el mayor terremoto de la historia de Aznarel: La mitad del Viejo Continente y la Isla de Almendra son afectados.
2224	791	--	Guerra en Gnomylan contra los Goliath del Continente Oktol.
2813	1380	--	Batalla de los Enanos de Tormadin contra los Yuan-Ti del Último Paso.

			Némesis de una prisión donde la tienen cautiva. Comienzan a ser conocidos en Aznarel con este apodo de Los Intocables.
3542	2109	114	Muere Carlos Fernando Mansilla a la edad de 96. Se realiza un funeral nunca antes visto en el Viejo Continente. Asume su hijo Leo Mansilla a la edad de 37 años.
3571	2138	143	Muere Leo Mansilla a la edad de 66 años y asume su hijo Victor Manuel con solo 18 años.
3634	2200	205	Muere Victor Manuel Mansilla a los 80 años, luego de 62 años de Reinado. Se arma un gobierno provisional debido a que el Heredero al trono es muy chico (8 años) y no están todos de acuerdo.
3634	2201	206	Asume Vicente Manuel Mansilla como Rey de Mansilla con solo 9 años, y en contra de muchos de los políticos que lideraban la junta provisional. Su reinado no sería para nada próspero.

Monarquía Mansilla (unos 200 años)

Año Niobar	Año Enano	Año D.L.M.	Acontecimiento importante
3429	1996	1	Asume Luis Mansilla como Monarca de la ciudad homónima que funda ese mismo año. Funda escuelas y reorganiza lo que luego sería la capital del continente.
3468	2035	40	Mansilla es declarada la Metrópolis más grande del continente, superando a Ladmandarus y Barovia.
3471	2038	43	Muere Luis Mansilla a los 83 años de edad. Asume en su lugar, su hijo Carlos Fernando Mansilla, con 25 años de edad.
3491	2058	63	La Bruja Scotia hechiza al Rey Mansilla y lo condena a la muerte. Douglas Vadal utiliza su magia para retardar el efecto de muerte, mientras elige a 5 grandes aventureros a que busquen el Elixir que devuelva la vida a dicho Rey.
3492	2059	64	Scotia ataca Mansilla. Se produce la Guerra de Mansilla, donde 500.000 hombres combaten contra un ejército semejante de Orcos, Trolls y Goblins. Horas después de esta gran batalla en los campos mismos de la ciudad aparece una terrible criatura: un Tarrasque. Los 5 Elegidos de Douglas y él mismo combaten contra la criatura en la denominada "batalla de la Aberración". Destruyen a la criatura y le dan de beber el Elixir al Rey Carlos Fernando.
3500	2067	72	La Princesa Jessica Mansilla contrae matrimonio con el Druida Michael Myers. Se produce la batalla de los caídos.
3478	2082	87	El famoso clérigo Natharlas traiciona a sus amigos aventureros Limbull y Tharmos de Atordeli; se convierte en un servidor de Mal.
3522	2089	94	Las Plagas de Monalun ocurren en el sudeste de Aznarel. Los 5 Legendarios combaten contra el Lich.
3535	2102	107	Pogo Botón, Uriak Rokoso, Bevier Blackhawk y el Gorkha Athioz Fargent rescatan a la Semidiosa

